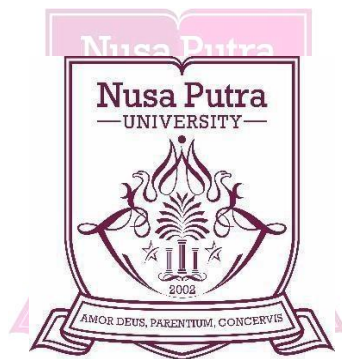


**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI
MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK
ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

HESTI ASTUTI

20180060019



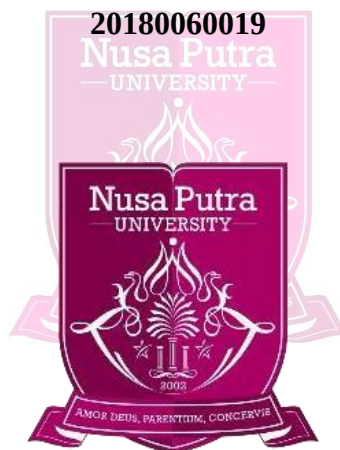
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
MEI 2023**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI
MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK
ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

HESTI ASTUTI



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
MEI 2023**

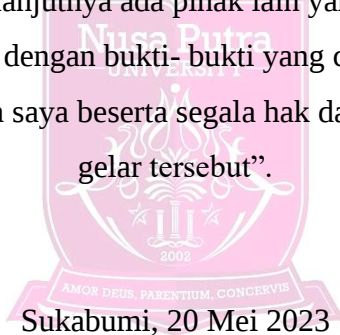
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI
MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

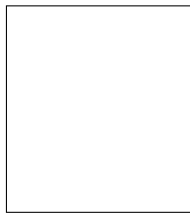
NAMA : HESTI ASTUTI

NIM : 20180060019

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 20 Mei 2023



HESTI ASTUTI

Penuli

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI
MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

NAMA : HESTI ASTUTI

NIM : 20180060019

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, 20 Mei 2023

Ketua Program Studi,



Pembimbing,

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0431088506

Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN 0416019501

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI”
SEBAGAI MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN
INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA
NAMA : HESTI ASTUTI
NIM : 20180060019

Laporan ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang hasil skripsi tanggal 20 Mei 2023 Menurut pandangan kami, laporan ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Sukabumi, 20 Mei 2023



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds
NIDN. 0416019501

Ketua Dewan Penguji

Ketua Program Studi,

Elida Christine Sari, S.Ds., M.Pd.
NIDN. 0418048303

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir.Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
NIDN. 0402037401

PERSEMBAHAN

***Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah dan ibu tercinta.
Terimakasih atas semua cinta yang telah
ayah dan ibu berikan kepada saya***



ABSTRACT

Getting to know Indonesian heroes is part of learning history and forming national identity. By knowing, the spirit of self-sacrifice and love for the country can be embedded in every human being of the Indonesian nation, especially the younger generation as the nation's successor. The level of introduction of the younger generation to national heroes is still low. The method used starts from the type of research that will be used, the object of research to be investigated more deeply, the subject of research involving several parties, research locations, research sampling, data collection techniques, data analysis techniques, drawing conclusions and design design flow. The purpose of this research is expected to arouse the interest of Indonesian children and learn the story of struggle and personality, as well as the exemplary values of Indonesian heroes, one of which is R.A. Kartini through digital comics.

Keywords: *Indonesian National Heroes, R.A Kartini, Digital Comics*



ABSTRAK

Mengenal tokoh pahlawan Indonesia merupakan bagian dari pembelajaran sejarah dan pembentukan identitas nasional. Dengan mengenal, jiwa rela berkorban dan cinta Tanah Air dapat tertanam dalam setiap insan bangsa Indonesia, terutama generasi muda sebagai penerus bangsa. Tingkat pengenalan generasi muda terhadap tokoh-tokoh pahlawan nasional masih rendah. Metode yang di gunakan dimulai dari jenis penelitian yang akan di gunakan, objek penelitian yang akan diteliti lebih dalam, subjek penelitian yang melibatkan beberapa pihak, lokasi penelitian, pengambilan sampel penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, penarikan kesimpulan dan alur perancangan desain. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menggugah minat anak-anak Indonesia dan mempelajari kisah perjuangan dan kepribadian, serta nilai keteladanan pahlawan Indonesia salah satunya R.A Kartini melalui komik digital.

Kata Kunci: Pahlawan Nasional Indonesia, R.A Kartini, Komik Digital



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan Komik Digital “Ibu Kita Kartini” Sebagai Media Memperkenalkan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama sehingga bisa selesai tepat pada waktunya.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM
2. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn.
3. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds
4. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi, Ibu Raray Istianah, S.Pd., M.Pd
5. Dosen Penguji Universitas Nusa Putra Sukabumi, Ibu Elida Christine Sari, S.Ds., M.Pd.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
7. Ibu tercinta yang memberikan dukungan moril dan materiil
8. Rekan –rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang saling membantu satu sama lain
9. Muhammad Galih Sundayana yang membantu memberi saran dan dukungan

Penulis menyadari bahwa skripisi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 20 Mei 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSAPUTRA ,saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : HESTI ASTUTI
NIM : 20180060019
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENIS KARYA : SKRIPSI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI MEDIA
MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : 20 Mei 2023

Matrai 10.000

HESTI ASTUTI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERUNTUKAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Posisi Penelitian.....	5
2.3 Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional R.A Kartini	5
2.4 Komik Digital	6
2.5 Ilustrasi.....	7
2.6 Panel Komik	8
2.7 Platform Komik Digital	10
2.8 Strategi STP (Segmenting, Targeting, Positioning).....	11
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	13

3.1 Persiapan	13
3.2 Pengolahan Ide.....	14
3.3 Strategi Komunikasi Visual	14
3.4 Analisis SWOT	15
3.5 Alat dan Bahan.....	15
3.6 Proses Berkarya	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Tahapan Proses Berkarya.....	19
4.2 Hasil dan Karya	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Segmentasi (<i>Segmenting</i>).....	11
Tabel 2.2 Target (<i>Targetting</i>)	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Style Kartun	7
Gambar 2.2 Style Semi Kartun	7
Gambar 2.3 Realis/Nyata	8
Gambar 2.4 Panel Baris	9
Gambar 2.5 Panel Kolom.....	9
Gambar 2.6 Panel Kombinasi	10
Gambar 3.1 Lenovo Ideapad Slim 3	15
Gambar 3.2 Adobe Photoshop	16
Gambar 3.3 Bagan Proses Berkarya	17
Gambar 4.1 Sketsa Panel 1	19
Gambar 4.2 Sketsa Panel 2	20
Gambar 4.3 Sketsa Panel 3	20
Gambar 4.4 Sketsa Panel 4	21
Gambar 4.5 Sketsa Panel 5	21
Gambar 4.6 Sketsa Panel 6	22
Gambar 4.7 Sketsa Panel 7	22
Gambar 4.8 Sketsa Panel 8	23
Gambar 4.9 Sketsa Panel 9	23
Gambar 5.0 Sketsa Panel 10	24
Gambar 5.1 Sketsa Panel 11	24
Gambar 5.2 Sketsa Panel 12	25
Gambar 5.3 Sketsa Panel 13	25
Gambar 5.4 Sketsa Panel 14	26
Gambar 5.5 Sketsa Panel 15	26



Gambar 5.6 Sketsa Panel 16	27
Gambar 5.7 Sketsa Panel 17	27
Gambar 5.8 Sketsa Panel 18	28
Gambar 5.9 Sketsa Panel 19	28
Gambar 6.0 Sketsa Panel 20	29
Gambar 6.1 Sketsa Panel 21	29
Gambar 6.2 Sketsa Panel 22	30
Gambar 6.3 Sketsa Panel 23	30
Gambar 6.4 Sketsa Panel 24	31
Gambar 6.5 Sketsa Panel 25	31
Gambar 6.6 Sketsa Panel 26	32
Gambar 6.7 Sketsa Panel 27	32
Gambar 6.8 Sketsa Panel 28	33
Gambar 6.9 Sketsa Panel 29	33
Gambar 7.0 Sketsa Panel 30	34
Gambar 7.1 Sketsa Panel 31	34
Gambar 7.2 Sketsa Panel 32	35
Gambar 7.3 Sketsa Panel 33	35
Gambar 7.4 Sketsa Panel 34	36
Gambar 7.5 Sketsa Panel 35	36
Gambar 7.6 Sketsa Panel 36	37
Gambar 7.7 <i>Storyboard</i> Panel 1-12	37
Gambar 7.8 <i>Storyboard</i> Panel 13-25	38
Gambar 7.9 <i>Storyboard</i> Panel 26-36	38
Gambar 8.0 <i>Coloring</i> Panel 1	39
Gambar 8.1 <i>Coloring</i> Panel 2	39
Gambar 8.2 <i>Coloring</i> Panel 3	40
Gambar 8.3 <i>Coloring</i> Panel 4	40
Gambar 8.4 <i>Coloring</i> Panel 5	41
Gambar 8.5 <i>Coloring</i> Panel 6	41
Gambar 8.6 <i>Coloring</i> Panel 7	41
Gambar 8.7 <i>Coloring</i> Panel 8	42



Gambar 8.8 <i>Coloring</i> Panel 9	42
Gambar 8.9 <i>Coloring</i> Panel 10	42
Gambar 9.0 <i>Coloring</i> Panel 11	43
Gambar 9.1 <i>Coloring</i> Panel 12	43
Gambar 9.2 <i>Coloring</i> Panel 13	44
Gambar 9.3 <i>Coloring</i> Panel 14	44
Gambar 9.4 <i>Coloring</i> Panel 15	45
Gambar 9.5 <i>Coloring</i> Panel 16	45
Gambar 9.6 <i>Coloring</i> Panel 17	46
Gambar 9.7 <i>Coloring</i> Panel 18	46
Gambar 9.8 <i>Coloring</i> Panel 19	46
Gambar 9.9 <i>Coloring</i> Panel 20	47
Gambar 10.0 <i>Coloring</i> Panel 21	47
Gambar 10.1 <i>Coloring</i> Panel 22	48
Gambar 10.2 <i>Coloring</i> Panel 23	48
Gambar 10.3 <i>Coloring</i> Panel 24	49
Gambar 10.4 <i>Coloring</i> Panel 25	49
Gambar 10.5 <i>Coloring</i> Panel 26	50
Gambar 10.6 <i>Coloring</i> Panel 27	51
Gambar 10.7 <i>Coloring</i> Panel 28	51
Gambar 10.8 <i>Coloring</i> Panel 29	52
Gambar 10.9 <i>Coloring</i> Panel 30	52
Gambar 11.0 <i>Coloring</i> Panel 31	53
Gambar 11.1 <i>Coloring</i> Panel 32	53
Gambar 11.2 <i>Coloring</i> Panel 33	54
Gambar 11.3 <i>Coloring</i> Panel 34	54
Gambar 11.4 <i>Coloring</i> Panel 35	55
Gambar 11.5 <i>Coloring</i> Panel 36	55
Gambar 11.6 Tifografi	56
Gambar 11.7 Komik Ibu Kita Kartini.....	57



DAFTAR ISTILAH

<i>Platform:</i>	fondasi atau dasar di mana suatu sistem dapat digunakan dengan sebaik mungkin secara maksimal dan optimal.
<i>Genre:</i>	Dalam semua jenis seni, genre adalah suatu kategorisasi tanpa batas-batas yang jelas.
<i>Gender:</i>	<i>Gender</i> adalah persepsi masyarakat atau yang mengacu pada peran, perilaku, ekspresi, dan identitas seseorang, baik laki-laki maupun perempuan.
Segmentasi:	Proses membagi pasar menjadi kelompok-kelompok konsumen potensial, di mana setiap kelompok memiliki karakter yang sama dan cenderung memiliki perilaku pembelian yang sama.
Nasionalisme:	Kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa yang secara potensial atau aktual bersama-sama mencapai, mempertahankan, dan mengabadikan identitas, integritas, kemakmuran, dan kekuatan bangsa.
Priyayi:	Istilah dalam kebudayaan Jawa untuk kelas sosial dalam golongan bangsawan.
Karisidenan:	Sebuah daerah administratif yang dikepalai oleh residen. Menurut sejarah, pembagian administratif jenis keresidenan hanya pernah digunakan di India Britania dan kemaharajaannya, dan Hindia Belanda serta penerusnya Indonesia.
Studi Literatur:	Cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengenal tokoh pahlawan Indonesia merupakan bagian dari pembelajaran sejarah dan pembentukan identitas nasional. Dengan mengenal, jiwa rela berkorban dan cinta Tanah Air dapat tertanam dalam setiap insan bangsa Indonesia, terutama generasi muda sebagai penerus bangsa (Ajisaka, 2004). Namun, dari jumlah pahlawan tersebut nyatanya tingkat pengenalan generasi muda terhadap tokoh-tokoh tersebut masih rendah. Dirjen Pemberdayaan Sosial dan Penanggulangan Kemiskinan Kementerian Sosial Hartono Laras mengungkapkan "Kita terus terang saja banyak generasi muda kita tidak mengenal pahlawan." Dengan luasnya jangkauan informasi internet, remaja bebas mengakses informasi dan hiburan dari produk kreatif internasional sehingga menjadi terbiasa mengonsumsi konten asing dibanding konten lokal seperti sejarah tokoh pahlawan nasional.

Raden Adjeng Kartini atau lebih sering dikenal dengan nama R.A. Kartini merupakan salah satu Pahlawan Nasional Indonesia. Ia dikenal sebagai pelopor emansipasi wanita pribumi kala itu. Berkaca dari pengalaman hidupnya sebagai perempuan Jawa di masa itu, R.A. Kartini begitu mengidamkan persamaan derajat antara laki-laki dan perempuan. Ia tak sependapat dengan budaya turun temurun yang melazimkan seorang perempuan hanya pasif melakoni alur kehidupan. Selain itu, dirinya ingin membuktikan jika perempuan bisa menggantikan peran laki-laki (Puthut Dwi Putranto Nugroho, 2020).

Alasan dipilihnya R.A. Kartini sebagai objek perancangan komik digital ini karena R.A. Kartini mempunyai sikap yang pantang menyerah dalam menggapai mimpinya yaitu mengangkat derajat kaum perempuan meskipun di tentang oleh adat istiadat. Sikap pantang menyerah R.A. Kartini inilah yang membuat penulis tergerak untuk membuat kisahnya ke dalam komik digital kemudian sikap dan semangat R.A. Kartini diharapkan bisa ditiru oleh generasi muda.

Media memperkenalkan tokoh pahlawan R.A. Kartini dalam penelitian ini adalah komik digital. Definisi komik sendiri adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membuat suatu alur cerita. Biasanya komik diproduksi dalam bentuk cetak seperti koran, majalah, atau berbentuk buku tersendiri.

Sedangkan definisi digital sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan *printed material*, yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh si mesin pintar komputer, gadget, *smartphone* dan sejenisnya (Tetty Hermawati, 2015).

Platform yang digunakan untuk menerbitkan komik R.A. Kartini ini adalah Webtoon. Webtoon adalah sebuah *platform* penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Aplikasi ini sangat populer di negara asalnya, yaitu Korea Selatan maupun secara global. Di dalamnya terdapat beberapa *genre* seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life*. Webtoon bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Beda dengan manga (komik Jepang) yang biasanya hanya hitam putih (Agnes, 2015).

Pengamat komik dari Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta, Bambang Tri Rahadian, menilai yang membuat orang Indonesia banyak membaca webtoon karena komik adalah cerita ringan dan cepat. Model komik ini sesuai dengan mayoritas karakter pembaca masa kini terutama remaja, meski sebenarnya masih ada penikmat komik dengan cerita Panjang (Muhammad Andika Putra, 2020).

Melalui ketertarikan anak dalam komik, keunggulannya pada menyampaikan informasi, bentuk pengemasan yang inovatif, & kemudahan aksesnya maka dibutuhkan perancangan komik digital tokoh pahlawan Indonesia sebagai sarana mengingat kembali kisah R.A. Kartini untuk generasi muda. Dengan demikian tokoh pahlawan menjadi warisan sejarah Indonesia dan bisa dilestarikan, nilai-nilai keteladanan bisa tertanam.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang berjudul “Perancangan Komik Digital Ibu Kita Kartini Sebagai Media Memperkenalkan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama” mempunyai rumusan masalah yaitu bagaimana mengingat tokoh pahlawan Indonesia R.A. Kartini agar dapat meningkatkan nilai-nilai keteladanan untuk anak sekolah menengah pertama melalui media komik digital?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan dari masalah dalam penelitian ini berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, agar bahasan tetap berada dalam fokus dan koridor yang jelas:

1. Komik digital R.A. Kartini ini dibuat menggunakan *style* semi kartun sebagai target *style* komik yang akan di buat pada perancangan komik digital ini
2. Pesan utama yang ingin disampaikan konten meliputi: a) pengenalan tokoh pahlawan R.A. Kartini, b) nilai nasionalisme, c) nilai kerja keras, d) pantang menyerah

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menggugah minat anak-anak Indonesia dan mempelajari kisah perjuangan dan kepribadian, serta nilai keteladanan pahlawan Indonesia yaitu R.A. Kartini
2. Mendeskripsikan cara merancang komik digital bertemakan pahlawan wanita Indonesia

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai banyak manfaat baik terhadap anak Indonesia, masyarakat Indonesia, maupun akademisi. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terhadap anak Indonesia meliputi: a) memberikan media alternatif untuk memperkenalkan pahlawan wanita Indonesia dengan cerita yang mudah dipahami oleh usia anak sekolah menengah pertama, b) memberikan media hiburan sekaligus edukatif, c) menambah rasa nasionalisme dan menerapkan nilai-nilai keteladanan untuk anak usia sekolah menengah pertama.
2. Terhadap masyarakat Indonesia meliputi: a) memperkenalkan tokoh pahlawan nasional kepada seluruh masyarakat Indonesia menggunakan media kreatif, b) sebagai pelestarian dan penyebaran sejarah Indonesia
3. Terhadap akademisi meliputi: a) referensi dan data untuk dijadikan bahan penelitian serupa, b) sebagai media referensi dan masukan untuk pembelajaran di bidang desain komunikasi visual

1.6 Sistematika Penulisan

Struktur dan sistematika penulisan penelitian ini adalah tata cara, metode atau urutan untuk merampungkan sebuah penelitian yang di dalamnya terkandung pendahuluan, tinjauan Pustaka, metode, pembahasan dan penutup. Sistematika penulisan ini antara lain sebagai berikut:

1.6.1 BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang pentingnya pengenalan tokoh pahlawan nasional terutama R.A. kartini, komik digital, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB 2 Tinjauan Pustaka

Menjelaskan teori-teori yang berkaitan pada penelitian dan pengembangan ini. Peneliti menjabarkan tentang penelitian terdahulu, posisi penelitian, pengenalan tokoh pahlawan nasional R.A. Kartini, komik digital, ilustrasi, panel komik, platform komik digital, dan strategi STP (Segmenting, Positioning, Positioning).

1.6.3 BAB 3 Metodologi Penelitian

Menguraikan metode yang digunakan dalam rangka melakukan penelitian dan komponen-komponennya. Dimulai dari persiapan berkarya, pengolahan ide, strategi komunikasi visual, analisis swot, alat dan bahan, dan proses berkarya.

1.6.4 BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data ini didasarkan pada pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian dengan cara yaitu tahapan-tahapan selama proses berkarya meliputi *story line*, *story board*, *coloring*, bahasa, tifografi dan hasil karya.

1.6.5 BAB 5 Penutup

Poin-poin masalah yang sudah berhasil diselesaikan melalui penelitian ini dan saran perbaikan terhadap poin-poin masalah yang belum berhasil diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penyebab anak remaja tidak mengenal pahlawan nusantara ialah karena lebih menyukai konten *youtuber* yang sering mereka lihat. Hal ini menjadi tantangan bagi generasi penerus bangsa dalam mempertahankan jiwa nasionalisme di era modernisasi. Upaya yang dilakukan penulis dalam menghadapi perosalan ini adalah membuat karya komik digital bertemakan pahlawan Wanita. Dipilihnya R.A. Kartini sebagai tokoh dalam komik digital, di harapkan anak remaja bisa meniru rasa semangat dan pantang menyerah dalam menggapai cita-cita.

5.2 Saran

Perancangan komik ini diharapkan menjadi sebuah inovasi baru dalam bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran non formal yang dilakukan pada anak mengenai pentingnya pendidikan sejarah yang berasal dari Indonesia sendiri juga bukan tanpa alasan. Selain itu di harapkan penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya, pihak akademisi maupun masyarakat umum dengan point-point sebagai berikut:

1. Sikap pantang menyerah R.A. Kartini bisa di jadikan contoh untuk di tiru oleh generasi muda
2. Mampu menggali sejarah-sejarah nusantara lainnya, yang sampai saat ini masih belum dikenal secara umum
3. Menciptakan kegiatan pembelajaran dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan desain dan teknologi yang semakin maju
4. Menanamkan jiwa nasionalisme kepada generasi muda dengan media kreatif

DAFTAR PUSTAKA

E-BOOK

Kartini and Coté, J. (2014) *Kartini - the complete writings 1898-1904*. Monash University.

Kartini, R.A. et al. (1964) *Raden Adjeng Kartini: Letters of a Javanese princess*. New York: Norton.

Kartini, Symmers, A.L. and Couperus, L. (2014) *Letters of a Javanese princess 1921*. Ithaca, NY: Cornell University Library.

JURNAL

Kurnia, A. (2022) 'E-BOOK ekonomi berbasis komik digital sebagai media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Jurnal Utilitas*, 8(1), pp. 17–26. doi:10.22236/utilitas.v8i1.8587.

Lestari, A.F. and Irwansyah, I. (2020) 'Line Webtoon Sebagai industri komik digital', *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), p. 134. doi:10.35308/source.v6i2.1609.

Meilinda, N., Malinda, F. and Aisyah, S.M. (2020) 'Literasi Digital Pada remaja digital (SOSIALISASI Pemanfaatan media Sosial Bagi pelajar Sekolah Menengah Atas)', *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1). doi:10.36982/jam.v4i1.1047.

Mendrofa, windy P. (2022) *Dampak Literasi digital Bagi Remaja* [Preprint]. doi:10.31219/osf.io/w85cu.

Novrizal, A., Wibawanto, W. and Nugrahani, R. (2022) 'Multimedia interaktif mengenal pahlawan Nasional Indonesia', *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), pp. 83–98. doi:10.24821/jags.v8i1.4979.

WEBSITE

Pratiwi, N. (2019, September 14). *Resensi Buku R. A. Kartini : Biografi SINGKAT 1879-1904*. RESENSI BUKU R. A. KARTINI : BIOGRAFI SINGKAT 1879-1904. Retrieved October 14, 2022, from <https://nnitapratii.blogspot.com/2019/08/resensi-buku-r-kartini-biografi-singkat.html>

Putra, M. A. (2020, October 4). *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. hiburan. Retrieved October 14, 2022, from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>

Sejarah Singkat Kartini, tokoh Pahlawan Nasional Pembela wanita. merdeka.com. (2016, April 21). Retrieved October 14, 2022, from <https://www.merdeka.com/pendidikan/sejarah-singkat-kartini-tokoh-pahlawan-nasional-pembela-wanita.html>

s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Membuat-SkripNaskah-Cerita-Komik-Dengan-Mudah-dan-Hasil-Menarik/c25affd63bc8efe2bd6af2e7e1d3fc0071b6ff34

Wirawan, C. (2020, May 3). *4 gaya gambar Komik Yang Wajib Kamu Tahu*. Kreativv. Retrieved October 14, 2022, from <https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/view-all/>

