

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KISAH R. A. KARTINI SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KARAKTER REMAJA PEREMPUAN INDONESIA USIA 15-18 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan Oleh :

Faradilla Mauliana Firda

18052010048

Dosen Pembimbing I:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing II

Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KISAH R. A. KARTINI
SEBAGAI
UPAYA MEMBANGUN KARAKTER REMAJA PEREMPUAN
INDONESIA USIA 15-18 TAHUN**

Disusun Oleh:

Faradilla Mauliana Firda

18052010048

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Januari 2023

Pembimbing I



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I



Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Penguji II



Masnuna, ST., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KISAH R. A. KARTINI SEBAGAI
UPAYA MEMBANGUN KARAKTER REMAJA PEREMPUAN
INDONESIA USIA 15-18 TAHUN**

Disusun Oleh:

Faradilla Mauliana Firda

18052010048

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Januari 2023

Pembimbing I

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II

Ailena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds

NPT. 182 19870119 076

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dyan Agustin, S.T., M.T

NIP3K. 19770817 202121 2004

ABSTRAK

Budaya patriarki yang masih ada di kalangan masyarakat dan kurangnya minat perempuan terhadap pendidikan dapat menyebabkan kondisi perempuan Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan laki-laki. Oleh sebab itu diperlukan adanya pendidikan karakter kepada remaja, terutama remaja perempuan. Dengan adanya pendidikan karakter pada remaja perempuan diharapkan dapat menerapkan perubahan nilai-nilai sikap, moral, dan pola berpikir para generasi muda penerus bangsa. Sebagai salah satu upaya untuk membangun karakter remaja perempuan di Indonesia, diperlukan adanya media yang efektif untuk menyampaikan materi pendidikan karakter.

Peancangan ini meneliti bagaimana cara membuat komik digital kisah R. A. Kartini sebagai upaya membangun karakter untuk remaja usia 15-18 tahun. Dalam perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Sumber data primer didapatkan dari observasi, kuesioner dan wawancara, sedangkan sumber data sekunder melalui studi literatur.

Teknik analisis yang digunakan untuk merumuskan data yang telah didapatkan adalah metode Analisis 5W + 1 H, analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang sudah diperoleh kemudian menghasilkan kata kunci “Inspiratif, Heroik, dan Dramatis”. Hasil perancangan komik digital ini berupa komik digital tentang kisah hidup R. A. Kartini yang diunggah pada platform Line Webtoon.

Dengan menggunakan media komik digital maka remaja perempuan tetap mendapatkan pendidikan karakter dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh target audiens. Kedepannya diharapkan dengan adanya komik digital dengan judul “Panggil Saja Aku Kartini” ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi, kepada remaja perempuan melalui keteladanan sosok R A Kartini.

Kata Kunci : Komik Digital, Pendidikan Karakter, Pahlawan, Remaja Perempuan, R.A Kartini

ABSTRACT

The patriarchal culture that still exists in society and the lack of women's interest in education can cause the condition of Indonesian women to still be left behind compared to men. therefore it is necessary to have character education for adolescents, especially young girls. With character education for young girls, it is hoped that they will be able to implement changes in the values, attitudes, morals, and mindset of the next generation of young people. As one of the efforts to build the character of young women in Indonesia, an effective media is needed to convey character education material.

This design reaserching how to make a digital comic about the story of R.A. Kartini as an effort to build character for young girls aged 15-18 years. In this design the data collection methods used are qualitative and quantitative methods. Primary data sources were obtained from observation, questionnaires and interviews, while secondary data sources were obtained through literature studies.

The analysis technique used to establish the data that has been obtained is the 5W + 1H analysis method, qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The data that has been obtained, generate the keywords "Inspirational, Heroic, and Dramatic". The result of this digital comic design is a digital comic about the life story of R. A. Kartini which is uploaded on the Line Webtoon platform.

By using digital comic, young girls still get educational characters in an interesting way and are easily understood by the target audience. In the future, it is hoped that digital comics with the title "Just Call Me Kartini" can provide inspiration and motivation for young women through the example of R A Kartini.

Keywords : Digital Comic, Character Education, Indonesian Hero, Teenage Girl, R A Kartini

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faradilla Mauliana Firda
NPM : 18052010048
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Judul : Perancangan Komik Digital Kisah R. A. Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Remaja Perempuan Indonesia Usia 15-18 Tahun

Dengan sebenarnya, perancang menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian ataupun perancangan suatu gelar sarjana dan diploma di suatu Universitas lain maupun hasil penelitian lain. Sejauh yang perancang ketahui, skripsi ini juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Surabaya, 3 Januari 2023

Selasa, 3 Januari 2023



Faradilla Mauliana Firda

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang maha esa atas limpahan rahmat, hidayah dan karunianya sehingga laporan ilmiah perancangan Komik Digital Kisah R. A. Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Remaja Perempuan Usia 15-18 Tahun dapat terselesaikan. Perancangan ini merupakan salah satu kontribusi dalam upaya pendidikan karakter untuk remaja perempuan Indonesia. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada pembaca untuk mempunyai sifat heroik seperti R. A. Kartini.

Terima kasih kepada beberapa pihak yang telah bersedia membantu dan memberikan banyak dukungan kepada saya dalam proses penyusunan laporan ilmiah ini, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua dan kakek saya yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin maupun dalam urusan finansial kepada saya
3. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak memberikan saran dan masukan pada perancangan ini.
4. Kepada Ibu Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing dua yang juga telah memberikan masukan dan bimbingan dalam melakukan penulisan laporan serta perancangan
5. Kepada Doni Cahyono yang telah membantu dalam memberikan informasi mengenai pembuatan komik digital Webtoon
6. Kepada Siti Muawana dan Lailatusy S. A. selaku teman saya yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat selama proses perancangan berlangsung.
7. Kepada Fahira Devi yang telah membantu saya untuk menyusun dialog dalam cerita
8. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah dan tugas akhir ini.
9. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa DKV UPN Angkatan 2018 UPN “Veteran” Jawa Timur yang selalu memberikan semangat, mengingatkan progress tugas akhir dan saling mendukung satu sama lain

Saya selaku penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan, pengerjaan dan eksekusi perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan, namun diharapkan perancangan ini dapat sedikit berkontribusi dalam peningkatan pendidikan karakter

untuk remaja perempuan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 3 Januari 2023

Faradilla Mauliana Firda

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	5
2.1. Tinjauan Tentang sejarah hidup R. A Kartini	5
2.1.1. Latar Belakang Keluarga RA Kartini	5
2.1.2. Masa kecil hingga masa pingitan.....	5
2.1.3. Masa setelah pingitan RA Kartini	6
2.1.4. Masa Pernikahan dan Hidup Berkeluarga RA Kartini.....	7
2.1.5. Peran R.A Kartini dalam kehidupan masa kini	9
2.2. Tinjauan Tentang Remaja	10
2.3. Tinjauan Tentang Perempuan.....	11
2.4. Tinjauan Tentang Karakter.....	11
2.5. Tinjauan Tentang Komik	12
2.5.1. Definisi komik.....	12

2.5.2.	Jenis-jenis komik	12
2.5.3.	Definisi komik digital	16
2.5.4.	Unsur Komik Webtoon	16
2.6	Tinjauan teori desain komunikasi visual.....	25
2.6.1	Unsur desain komunikasi visual.....	25
2.6.2	Tinjauan tentang warna.....	26
2.6.3	Tinjauan tentang tipografi.....	28
2.7	Studi Eksisting.....	30
2.8	Studi Kompetitor	32
2.9	Studi Komparator.....	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		36
3.1	Definisi Operasional Judul.....	36
3.1.1.	R A Kartini.....	36
3.1.2.	Remaja Perempuan	36
3.1.3.	Karakter.....	37
3.1.4.	komik digital.....	37
3.2	Target Perancangan.....	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.3.1.	Data Primer	38
3.3.2.	Data Sekunder	39
3.4	Teknik Sampling.....	40
3.4.1	Populasi.....	40
3.4.2	Sampel	41
3.5	Tahapan Perancangan	42
3.6	Teknik Analisis Data.....	44
3.7	Alur berpikir	45
BAB IV ANALISA DATA		46

4.1	Analisa Data Hasil Wawancara	46
4.1.1.	Analisa Data Hasil Wawancara Author Webtoon	46
3.3.3.	Analisa Data Hasil Wawancara Target Audiens	48
4.2	Analisa Data Hasil Kuesioner	49
4.3	Analisa Data Hasil Observasi	56
4.4	Analisis Data 5W+1H	57
4.5	Sintesa Data.....	59
4.6	Analisis Consumer Insight	60
4.7	Unique Selling Point (USP)	60
BAB V KONSEP DESAIN		61
5.1.	Perumusan Konsep	61
5.2.	Definisi Keyword.....	62
5.2.1.	Makna Denotatif	62
5.2.2.	Makna Konotatif.....	62
5.2.3.	<i>What to Say</i>	63
5.2.4.	<i>How to Say</i>	63
5.3.	Konsep Verbal (Komunikasi).....	63
5.3.1.	Konsep Cerita	64
5.3.2.	Judul komik	65
5.4.	Konsep Visual	65
5.4.1.	Gaya Visual	66
5.4.2.	Warna.....	66
5.4.3.	Layout series cover page.....	67
5.4.4.	Layout komik	68
5.4.5.	Tipografi.....	68
5.5.	Konsep Media.....	70
5.5.1.	Media Utama	70

5.5.2. Media Pendukung	70
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	72
6.1 Eksplorasi Desain	72
6.1.1 Studi karakter	72
6.1.2 Alternatif desain karakter	81
6.1.3 Desain karakter terpilih.....	83
6.1.4 Alternatif tipografi judul	84
6.1.5 Background Lokasi	85
6.2 Implementasi pada media.....	86
6.2.1. Tampilan halaman profil komik	86
6.2.2. Thumbnail komik	86
6.2.3. Isi Komik.....	88
6.3 Media Pendukung	91
6.4 Biaya Produksi.....	96
BAB VII KESIMPULAN.....	98
7.1 Kesimpulan.....	98
7.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Komik si juki.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 2. 2 Buku Komik Miiko.....</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 2. 3 Novel Grafis.....</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 2. 4 Webtoon Nostalgia Dua Warna.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2. 5 Komik Kartun.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2. 6 Komik Semirealis.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2. 7 Komik Realis.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2. 8 Tampilan Layout Webtoon.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2. 9 Contoh Penempatan Teks Dan Karakter.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2. 10 Contoh Pengaturan Ruang Antar Panel.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 11 Contoh Panel Bervariasi.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 12 Contoh Panel Kotak.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 13 Contoh Panel Ilustrasi.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 2. 14 Contoh penggunaan gutter.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 2. 15 teknik leading the eye.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 2. 16. Contoh Transisi Moment to Moment.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 2. 17 Contoh Transisi Action to Action.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 2. 18 Contoh Transisi Subject to Subject.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 2. 19 Contoh Transisi Scene to Scene.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2. 20 Contoh Transisi Aspect to Aspect.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2. 21 Contoh Transisi Non Sequitur.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2. 22 Contoh Balon Ucapan, Balon Pikiran, dan Captions.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2. 23 Komik berwarna dan hitam putih dan eksplorasi warna pada komik.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2. 24 Contoh Bunyi Huruf.....</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 2. 25 Warna Primer.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2. 26 Warna Sekunder.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2. 27 Warna Tersier.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2. 28 Warna Netral.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2. 29 Typeface Anime Ace BB.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 2. 30 cover komik “Pejuang Emansipasi Perempuan”.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 2. 31 isi komik “Pejuang Emansipasi Perempuan”.....</i>	<i>30</i>

<i>Gambar 2. 32 Cover Judul Komik “Someday”</i>	32
<i>Gambar 2. 33 Isi Komik “Someday”</i>	32
<i>Gambar 2. 34 cover komik “A Tempoe Doloe Story”</i>	34
<i>Gambar 2. 35 Isi Komik “A Tempoe Doloe Story”</i>	34
<i>Gambar 3. 1 alur berpikir</i>	45
<i>Gambar 4. 1 wawancara dengan author Doni Chyono</i>	46
<i>Gambar 4. 2 wawancara dengan target audiens</i>	48
<i>Gambar 4. 3 Hasil kuesioner diskriminasi wanita</i>	50
<i>Gambar 4. 4 Hasil kuesioner pendidikan perempuan</i>	50
<i>Gambar 4. 5 Hasil kuesioner pelajaran sejarah</i>	51
<i>Gambar 4. 6 Hasil kuesioner pengenalan sosok R A Kartini</i>	51
<i>Gambar 4. 7 Hasil kuesioner pengetahuan kisah hidup R A Kartini</i>	52
<i>Gambar 4. 8 Hasil kuesioner kriteria bacaan</i>	52
<i>Gambar 4. 9 Hasil kuesioner media bacaan yang disukai remaja perempuan</i>	53
<i>Gambar 4. 10 Hasil kuesioner komik sebagai media pembelajaran</i>	53
<i>Gambar 4. 11 Hasil kuesioner gaya gambar</i>	54
<i>Gambar 4. 12 Hasil kuesioner gaya pewarnaan</i>	55
<i>Gambar 4. 13 Aplikasi Webtoon di playstore</i>	56
<i>Gambar 4. 14 Webtoon kanvas genre sejarah</i>	56
<i>Gambar 5. 1 Perumusan keyword</i>	61
<i>Gambar 5. 2 Acuan gaya visual</i>	66
<i>Gambar 5. 3 Referensi warna</i>	66
<i>Gambar 5. 4 Warna yang akan dipakai</i>	67
<i>Gambar 5. 5 cover page</i>	67
<i>Gambar 5. 6 layout komik digital webtoon</i>	68
<i>Gambar 5. 7 font Anime Ace BB</i>	69
<i>Gambar 5. 8 vijaya</i>	69
<i>Gambar 5. 9 font Photograph signature</i>	69
<i>Gambar 5. 10 Simple print font</i>	69
<i>Gambar 5. 18 Foto acuan kartini kecil</i>	74
<i>Gambar 6. 1 referensi visual kartini</i>	72
<i>Gambar 6. 2 Foto R.M. Sosroningrat</i>	75

<i>Gambar 6. 3 Foto M.A Ngasirah.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 6. 4 Foto Kartini(kiri), Kardinah (tengah), Rukmini(kanan)</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 6. 5 acuan karakter kardinah.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 6. 6 acuan karakter kardinah.....</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 6. 7 Desain karakter terpilih.....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 6. 8 Alternatif desain tipografi judul.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 6. 9 Tipografi judul yang terpilih.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 6. 10 Referensi dan sketsa background lokasi.....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 6. 11 Tampilan pada smartphone</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 6. 12 Tampilan pada PC.....</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 6. 13 Format thumbnail webtoon.....</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 6. 14 patung R.A.Kartini</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 6. 15 square thumbnail komik.....</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 6. 16 vertical thumbnail komik</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 6. 17 thumbnail pada chapter komik.....</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 6. 18 cuplikan chapter prolog.....</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 6. 19 cuplikan chapter 1</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 6. 20 cuplikan chapter 2</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 6. 21 cuplikan chapter 3</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 6. 22 cuplikan chapter 4</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 6. 23 Cuplikan Epilog.....</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 6. 24 Poster untuk feed IG.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 6. 25 Tampilan Akun Instagram</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 6. 26 Poster promosi</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 6. 27 tampilan wallpaper pada Hp</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 6. 28 tampilan wallpaper pada PC</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 6. 29 notebook A5.....</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 6. 30 desain bookmark</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 6. 31 bookmark</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 6. 32 desain dan hasil cetak gantungan kunci.....</i>	<i>96</i>
<i>Gambar 6. 33 desain dan hasil cetak standing acryluc.....</i>	<i>96</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 5. 2 Karakter kartini kecil.....</i>	<i>72</i>
<i>Tabel 6. 1 Karakter kartini dewasa</i>	<i>72</i>
<i>Tabel 6. 2 sketsa karakter kartini dewasa.....</i>	<i>73</i>
<i>Tabel 6. 3 sketsa karakter kartini kecil</i>	<i>75</i>
<i>Tabel 6. 4 karakter sosroningrat</i>	<i>76</i>
<i>Tabel 6. 5 Karakter Sosroningrat</i>	<i>77</i>
<i>Tabel 6. 6 karakter ngasirah</i>	<i>77</i>
<i>Tabel 6. 7 sketsa karakter ngasirah.....</i>	<i>78</i>
<i>Tabel 6. 8 Karakter kardinah dan rukmini</i>	<i>79</i>
<i>Tabel 6. 9 Karakter kardinah</i>	<i>80</i>
<i>Tabel 6. 10 sketsa karakter rukmini</i>	<i>81</i>
<i>Tabel 6. 11 Alternatif desain karakter dan acuannya.....</i>	<i>82</i>
<i>Tabel 6. 12 rincian biaya produksi.....</i>	<i>97</i>