

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *webcomic* yang mengangkat kisah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa Bandung Lautan Api ini merupakan upaya strategis untuk menghadirkan media edukasi sejarah yang lebih relevan dengan generasi muda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa 73,5% responden usia 18-30 tahun belum pernah mendengar kisah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian masyarakat, terutama dalam memperkenalkan peristiwa sejarah yang penting. *Webcomic* ini dirancang sebagai media digital yang memadukan unsur edukasi dan hiburan, dengan memanfaatkan platform LINE Webtoon yang populer di kalangan generasi muda. Platform ini dipilih karena kemampuannya menjangkau audiens yang luas serta mendukung penyajian cerita melalui ilustrasi yang menarik dan narasi yang komunikatif.

Perancangan ini tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga didukung oleh riset yang mendalam, seperti analisis data kuesioner, observasi, wawancara, dan penggunaan metode TOWS untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Data ini digunakan untuk merumuskan konsep verbal, visual, dan media yang mendukung penyajian kisah sejarah secara menarik. Dengan genre sejarah dan aksi, *webcomic* ini ditargetkan untuk pembaca berusia 18-30 tahun, dengan harapan mampu membangkitkan minat mereka terhadap cerita sejarah bangsa. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menjawab tantangan pembelajaran sejarah di era digital. Penggunaan medium digital seperti LINE Webtoon memungkinkan penyebaran cerita yang lebih luas, sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih modern dan interaktif.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar perancangan visual terus ditingkatkan dengan memperhatikan kualitas ilustrasi, pemilihan warna, dan tata letak yang mampu menarik perhatian serta memudahkan pembaca dalam menikmati alur cerita. Penggunaan elemen visual yang dinamis dan konsisten dapat meningkatkan daya tarik

webcomic sebagai media edukasi. Selain itu, fitur interaktif seperti trivia sejarah, tautan ke sumber referensi, atau elemen multimedia dapat ditambahkan untuk memperkaya pengalaman pembaca. Fitur ini juga berpotensi meningkatkan pemahaman sejarah secara lebih mendalam, sekaligus menjembatani pembelajaran formal dan informal dengan cara yang lebih menarik.

Strategi promosi juga menjadi aspek yang krusial untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Promosi melalui media sosial maupun komunitas pembaca komik dapat dilakukan untuk memperkenalkan *webcomic* ini kepada khalayak yang lebih besar. Terakhir, diperlukan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan tetap relevan dan berkualitas. Umpan balik dari pembaca perlu dikumpulkan secara rutin untuk menyempurnakan cerita, ilustrasi, dan pengalaman keseluruhan. Dengan langkah-langkah ini, *webcomic* yang dirancang diharapkan dapat menjadi media edukasi sejarah yang efektif dan memberikan kontribusi nyata dalam membangun kesadaran sejarah serta nasionalisme masyarakat.