

Perancangan Komik Digital Kisah R. A. Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Remaja Perempuan Indonesia Usia 15-18 Tahun

Faradilla Mauliana Firda, Diana Aqidatun Nisa, dan Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
 Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia
e-mail: faradillamaulianaf@gmail.com

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. Makalah 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. Perancangan komik digital ini menghasilkan rancangan komik digital tentang kisah hidup RA Kartini yang diunggah pada platform *Line Webtoon*. Diharapkan dengan adanya komik digital ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi, kepada remaja perempuan melalui keteladanan sosok R. A. Kartini.

Kata Kunci— komik digital, pendidikan karakter, pahlawan Indonesia, remaja perempuan, dan R. A. Kartini.

Abstract—*The patriarchal culture that still exists in the community and the reduced women's interest in education can cause the condition of Indonesian women is less advanced compared to men. Therefore, it is necessary to have character education for teenagers, especially teenage girls. With character education in adolescent girls, it is hoped that they will be able to realize changes in the values, attitudes, morals, and mindsets of the younger generation of the nation's successors. As one of the efforts to build the character of teenage girls in Indonesia, it is necessary to have an effective media to convey character education materials. This paper discusses how to design a digital comic about the story of R. A. Kartini as an effort to build character for teenage girls aged 15-18 years. The data collection method used in this design is a qualitative method with primary data sources as well as quantitative. Primary data sources are obtained from observations, questionnaires and interviews, while secondary data sources are through literature studies. The analytical technique used to*

formulate the data that has been obtained is the method of 5W + 1 H analysis, qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The design of this digital comic resulted in a digital comic about the life story of R. A. Kartini which was uploaded on the Line Webtoon platform. It is hoped that this digital comic can provide inspiration and motivation for young girls aged 15-18 years through the example of R A Kartini.

Keywords— *digital comic, character education, Indonesian hero, teenage girl, and R. A. Kartini.*

I. PENDAHULUAN

Fakta di lapangan bahwa sekarang ini perempuan masih tertinggal dibandingkan dengan laki-laki baik di bidang pembelajaran, kesehatan, ekonomi, sampai keterwakilan dalam politik. Sebagai gambaran, dari data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Indonesia pada 2019 mengatakan, wanita dengan pendidikan paling tinggi Sekolah Dasar (SD) menempati jatah terbanyak, ialah 27% dari total wanita di Indonesia. Apalagi, 15% dari wanita di Indonesia tidak mengenyam pendidikan sama sekali. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) pula mengatakan kalau tingkatan kesetaraan gender di Indonesia masih sedikit. Hal tersebut terlihat dalam indeks kesetaraan gender yang dipublikasikan oleh Badan Program Pembangunan PBB (UNDP). Indonesia terletak pada peringkat 103 dari 162 negara, atau terendah ketiga se-ASEAN [1].

Kondisi martabat dan kedudukan perempuan saat ini banyak terpengaruh oleh sejarah, budaya, ideologi, dan aktivitas kehidupan sehari-hari [2]. Masih adanya budaya patriarki dikalangan masyarakat, mengakibatkan sebagian orang tua lebih memprioritaskan anak laki-lakinya untuk menjalani pendidikan semaksimal mungkin daripada anak perempuan. Menurut budaya negeri ini, anak perempuan lebih diutamakan untuk mengerjakan tugas domestik daripada publik [3]. Hal tersebut mengakibatkan adanya diskriminasi di bidang pendidikan kepada perempuan, maka perempuan tidak dapat mengeksplorasi kompetensi dan potensi diri yang dipunyai sepenuhnya.

Selain dari faktor luar tersebut, kurangnya tingkat kesadaran akan pentingnya pendidikan yang tinggi pada

perempuan itu sendiri juga dapat mengakibatkan ketimpangan gender. Meningkatkan pendidikan pada perempuan dapat meningkatkan kesadaran mereka mengenai perkara yang buruk, sehingga menunjang perbaikan kesehatan serta kesejahteraan untuk wanita [5]. Perihal tersebut disebabkan, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk proses alih budaya ataupun alih ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), namun pula sekaligus selaku proses alih nilai (*transfer of value*). Dapat disimpulkan jika pendidikan selain proses perangkaian serta penyaluran ilmu, juga berhubungan dengan proses pertumbuhan serta pembuatan karakter ataupun kepribadian.

Untuk membangun karakter generasi bangsa, tergantung pula pada prinsip pola pikir seorang ibu. Kedudukan perempuan sebagai seorang ibu menjadikan mereka sebagai sumber pendidikan pertama yang didapatkan oleh anak [2]. Dengan bekal pendidikan, bisa menjadikan perempuan sebagai Guru terbaik untuk keturunannya. Hingga, seseorang ibu wajib berpendidikan besar sebab ilmu tersebut bisa digunakan buat mengarahkan anak-anaknya, baik mengarahkan nilai moral, nilai agama, serta nilai kehidupan yang lain. Sehingga dapat mewujudkan dan menyampaikan nilai-nilai moral yang baik memerlukan pola pikir dewasa, terbuka, serta pemahaman nilai-nilai luhur kebudayaan.

Dengan adanya pendidikan karakter pada remaja perempuan yakni usia 15-18 tahun diharapkan peranannya sanggup menciptakan perubahan nilai-nilai perilaku, ahklak, wawasan, kemampuan, dan pengetahuan generasi muda penerus bangsa yang cocok dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Ketidakstabilan emosional dan dalam berbagai hal lainnya terdapat pada usia ini karena pada masa ini dia mulai mencari jati diri. Pada periode pertumbuhan ini, kemandirian sudah sangat terlihat, pikiran berkembang menjadi lebih logis, dan akan menjadi banyak meluangkan waktu di luar lingkungan keluarga.

Sehubungan dengan pembentukan karakter, karakter seseorang dipengaruhi oleh aspek genetis serta aspek area seorang [7]. Pada aspek area, kepribadian seorang banyak didapatkan dari orang lain yang sering ada di sekitarnya ataupun yang memotivasinya, sehingga perilaku itu mereka tiru. Peniruan ini dilakukan melalui proses menyaksikan, mendengar, dan mempelajari. Hingga diperlukan adanya sosok yang bisa dijadikan panutan untuk mereka.

Ada banyak tokoh pejuang perempuan Indonesia di bidang pendidikan yang dapat dijadikan contoh, salah satunya adalah R. A. Kartini. Beliau diketahui dalam sejarah bangsa Indonesia sebagai sosok pahlawan perempuan yang semangat berjuang untuk mendapatkan hak kalangan perempuan Indonesia sehingga hari kelahirannya diperingati sebagai Hari Kartini, momen memperingati perlawanan pahlawan-pahlawan perempuan yang turut melawan penjajahan Belanda. R. A. Kartini mempunyai karakter sosok yang berwatak kuat, mandiri, berpandangan luas, pemikiran modern, memiliki semangat nasionalisme, berjiwa sosial, serta rasa religiositas [8]. Karakter inilah yang perlu ditanamkan pada remaja perempuan saat ini. Agar saat mereka memasuki fase dewasa, mereka sudah memiliki pengetahuan tentang perilaku apa yang baik dan benar.

Untuk menanamkan pendidikan karakter kepada remaja perempuan bukanlah hal yang mudah. Dibutuhkan media

komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan tentang kisah R A Kartini kepada remaja. Oleh sebab itu, perancangan ini menggunakan media komik, khususnya komik digital sebagai media perancangan. Pengguna komik digital semakin digemari. Salah satu platform digital yang populer adalah LINE Webtoon, dengan pembaca sebanyak 6 juta pengguna aktif di Indonesia. Sebagian besar pengguna tersebut berusia 16-24 tahun [9]. Dengan komik, sebuah kisah dapat dijelaskan dengan mudah dengan didukung adanya gambar, sehingga dapat berisikan nilai-nilai menjadi lebih singkat melalui bentuk cerita. Komik digital lebih efisien dan mudah diakses, karena hanya menggunakan kuota internet pembaca bisa mengakses beragam komik dengan genre yang beda-beda dibandingkan harus membeli komik di toko buku [10]. Menurut hasil kuesioner yang disebarakan kepada 100 responden, sekitar 65% remaja perempuan pernah menjumpai atau mengalami diskriminasi terhadap perempuan., sekitar 35% menjawab pendidikan tinggi tidak penting bagi perempuan, sekitar 50% mengaku belum mengetahui bagaimana kisah perjuangan R A Kartini hingga beliau dapat diangkat menjadi pahlawan nasional. Sehingga, berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, penulis tertarik untuk membuat perancangan yang berjudul “Perancangan Komik Digital Kisah R. A. Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Perempuan Indonesia Usia 15-18 Tahun” . Perancangan ini merupakan perancangan yang memiliki urgensi yang tinggi serta bermanfaat untuk membangun karakter remaja perempuan usia 15-18 tahun.

II. METODE

Terdapat beberapa tahapan harus dilakukan dalam menyusun Perancangan ini untuk menemukan metode sesuai yang tepat dari awal hingga akhir. Berikut merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam menyusun perancangan ini :

A. Menemukan permasalahan desain

Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan permasalahan yang sedang terjadi dan membutuhkan solusi secepatnya, yakni dengan menggunakan studi literatur dan pengumpulan informasi dan fakta objek. Salah satu permasalahan yang dapat ditemukan adalah perempuan masih tertinggal dibandingkan laki-laki, kesetaraan gender di Indonesia masih kurang, dan masih ada remaja perempuan yang kurang berminat untuk mengenyam pendidikan. Sedangkan untuk permasalahan desain pada perancangan komik *webtoon* yaitu visual yang inspiratif dan edukatif. komik yang dibuat harus memiliki nilai edukatif dan informatif untuk menarik minat baca pada remaja perempuan.

B. Hipotesis sementara

Hipotesis sementara yang didapatkan perancang adalah masih adanya diskriminasi dan budaya patriarki terhadap perempuan dan kurangnya minat pendidikan perempuan, menjadi salah satu penyebab kesetaraan gender di Indonesia masih kurang.

C. Penentuan Tujuan Perancangan dan Manfaat

Dalam perancangan ini tujuan yang hendak dicapai adalah memberikan inspirasi dan motivasi kepada remaja perempuan

usia 15-18 tahun melalui sosok kisah R A Kartini. Dan juga untuk membuat media literasi digital pendukung berupa komik digital yang mudah diakses dan dipahami untuk remaja ataupun masyarakat. Sebagai media upaya membangun karakter remaja perempuan di Indonesia, usia 15-18 tahun agar tidak terjerumus dalam degradasi moral

D. Studi Literatur dan Eksisting

Studi literatur pada perancangan ini menggunakan literatur buku, jurnal, dan website. Selain mencari literatur, pada tahap ini juga mencari perancangan yang serupa untuk dijadikan studi eksisting. Studi eksisting ialah tahapan mencari acuan, memastikan serta melaksanakan analisa kajian objek yang hendak dibesarkan serta dijadikan komparator serta kompetitor selaku perbandingan output perancangan. Pada perancangan ini studi eksisting, kompetitor, serta komparator yang digunakan merupakan Novel bertajuk “Pejuang Emansipasi Wanita” (cerita R. A. Kartini) diterbitkan oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Jawa Timur serta Pembelajaran. id. novel ini bisa diakses lewat aplikasi “Kipin” yang bisa diunduh secara gratis.

E. Pengumpulan data

Pada langkah ini ialah proses buat mengumpulkan informasi baik informasi yang bertajuk kuantitatif ataupun kualitatif lewat sumber- sumber yang terpaut. Tipe informasi yang digunakan dalam perancangan ini merupakan informasi primer serta sekunder. Informasi primer diperoleh dari wawancara, menyebar kuesioner kepada sasaran audiens, serta observasi media. Sebaliknya buat informasi sekunder, diperoleh lewat riset literatur dari novel, harian ataupun perancangan lebih dahulu.

a. Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada seorang komikus Doni Cahyono, agar perancang mengetahui langkah-langkah pembuatan komik digital dan aspek-aspek komik digital yang dapat menarik pembaca dalam membaca komik digital. Wawancara juga dilakukan kepada salah satu target audiens, Diva Rachel A.S, agar perancang mengetahui karakteristik remaja dan komik digital yang menjadi favorit remaja.

b. Observasi Media

Observasi media dalam perancangan ini bertujuan untuk mengetahui kisah hidup atau biografi dari R.A Kartini. Observasi ini dilakukan dengan melalui “R. A. Kartini” yang disutradarai oleh Sjumandjaja dan rilis pada tahun 1982 dan juga platform Youtube.

c. Kuesioner

Perancang menyebarkan kuesioner melalui platform Google Form kepada remaja perempuan usia 15-18 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui minat remaja perempuan mengenai sosok R A Kartini, pendidikan karakter, dan komik digital.

F. Analisis data

Tahap ini adalah tahap untuk menyusun dan membuat rumusan data yang diperoleh dalam pengumpulan data yang menggunakan metode analisis 5W + 1 H, serta analisis

deskriptif kuantitatif dan kualitatif

Analisis Data 5W+1H

Teknik analisis ini dipilih oleh perancang karena mudah untuk memecahkan suatu permasalahan dan juga untuk menyimpulkan suatu informasi. Teknik ini memuat unsur *what, who, when, why, dan how*. Data yang didapatkan dari analisis ini adalah sebagai berikut:

1. Perempuan Indonesia masih tertinggal daripada laki-laki. Salah satu contoh, berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Indonesia pada 2019 menyampaikan bahwa, perempuan dengan pendidikan tertinggi Sekolah Dasar (SD) berada dalam porsi terbesar, yakni 27% dari total perempuan di Indonesia. Tingkat kesetaraan gender di Indonesia masih rendah. Masih banyak remaja perempuan yang belum mengetahui bagaimana kisah perjuangan R A Kartini hingga ia diangkat menjadi pahlawan nasional
2. Media yang dirancang dalam perancangan ini adalah Komik Digital Kisah R. A. Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Remaja Perempuan Indonesia Usia 15-18 Tahun
3. Konten yang diusung dalam perancangan ini yaitu mengenang kisah hidup R. A. Kartini sebagai sosok keteladanan karakter perempuan yang baik untuk para remaja perempuan Indonesia
4. Komik Digital merupakan media yang dipilih perancang karena melalui komik digital dapat memudahkan dan menyederhanakan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh perancang terhadap target audiens. Selain itu, media tersebut mudah diakses oleh remaja ataupun masyarakat. Memberikan inspirasi dan motivasi kepada remaja perempuan usia 15-18 tahun melalui sosok kisah R A Kartini sehingga pembaca dapat menambah minat perempuan untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya, sehingga dapat membantu mengurangi masalah kesetaraan gender di Indonesia
5. Target audiens yang menjadi sasaran dari perancangan ini adalah remaja perempuan seluruh Indonesia, khususnya yang sedang berada di tahap akhir SMP, SMA, dan tahap awal perkuliahan yakni usia 15-18 tahun. Yang memiliki keinginan tinggi untuk menjadi individu yang lebih baik dan memiliki keingintahuan yang tinggi
6. Menggunakan media komik digital yaitu Webtoon yang memiliki gaya visual menarik maka dari itu bisa memudahkan dalam memahaminya oleh remaja, dibantu dengan penyampaian cerita yang simple, tidak berbelit, dan tidak menggurui sehingga remaja dapat memahami dengan mudah konten yang ingin disampaikan
7. Komik digital ini akan diterbitkan pada platform Webtoon Kanvas yang merupakan media yang sesuai dengan target audiens.

Analisis deskriptif kualitatif

Kesimpulan dari wawancara dengan narasumber Author Webtoon, Doni Cahyono adalah sebagai berikut:

1. Gaya gambar dan genre berpengaruh terhadap target

audiens karena pembaca sekarang sudah punya banyak referensi komik, jadi mereka lebih kritis dalam hal ini. Sehubungan dengan mayoritas pembacanya yang berasal dari kalangan anak muda maka, agar dapat menarik pembaca komikus digital harus bisa membuat cerita yang menarik dan sesuai dengan target audiensnya, gunakan desain visual karakter yang ikonik agar dapat mudah diingat, gunakan warna-warna yang terlalu mencolok karena dapat mengganggu mata saat dilihat.

2. Sebagai author komik dengan tema yang berkaitan dengan edukasi haruslah memperbanyak referensi, perbanyak baca komiknya, melakukan riset data yang akurat agar tidak terjadi kesalahan penyampaian informasi. Referensi komik tentang sejarah bisa didapatkan dengan mencari komikus yang spesialis genre sejarah. Kemudian amati dan pelajari bagaimana teknik *storytelling* mereka, komposisi, dan warnanya hingga mereka dapat menggambarkan nuansa sejarah dengan tepat.

Perancang juga melakukan wawancara dengan narasumber Diva Rachel A. S sebagai target audiens. Poin-poin yang didapat dari wawancara tersebut :

1. Pembaca menyukai komik digital karena lebih, mudah diakses, praktis dan murah. Selain itu komik digital lebih menarik karena berwarna dan terkadang ada *background* musik yang dapat mendukung suasana dalam cerita
2. Remaja sangat antusias untuk membaca komik webtoon. Biasanya mereka akan mengikuti akun resmi media sosial dari komik favoritnya. Informasi yang ingin mereka dapat dari sana adalah cuplikan episode yang akan datang, *spin off* atau *fun fact*, dan info menarik lainnya tentang komik tersebut. Selain itu, di sana mereka biasanya mencari gambar yang dapat mereka simpan ataupun dijadikan *wallpaper* pada *handphone* mereka.
3. Dalam membaca komik digital, yang menjadi pertimbangan utama pembaca merupakan bagian ilustrasi yang ditampilkan dan alur cerita.
4. Pembaca remaja perempuan menyukai genre romance, slice of life, drama, fantasi dan dengan tokoh berpikiran positif dengan visual karakter tokoh yang rupawan dan menarik.
5. Untuk pewarnaan, audiens menyukai warna cerah dan tidak menimbulkan kesan suram. Warna-warna seperti soft pastel adalah warna yang populer di kalangan remaja perempuan. Selain itu, warna yang cerah juga lebih menarik untuk dilihat.

Observasi media

Perancang menggunakan film “Kartini” yang disutradarai oleh Sjumandjaja dan rilis pada tahun 1982 sebagai media observasi secara tidak langsung. Menurut ibu Asri Miminingtyas yang merupakan kerabat dekat R. A. Kartini, film tersebut sudah mendapatkan ijin dan diawasi oleh kerabat dekat beliau sehingga cerita dalam film tersebut dapat dipastikan kebenarannya [11]. Poin-poin yang didapatkan dalam kisah hidup R. A. Kartini yang perancang dapatkan dari film tersebut:

1. Tema film ini adalah sejarah perjuangan Kartini dalam

melawan diskriminasi terhadap wanita.

2. Latar tempat utama dalam film ini adalah rumah Kartini. Sedangkan latar waktu Yang digunakan adalah Indonesia masa Hindia Belanda pada akhir tahun 1800-an hingga awal 1900-an. Latar suasana yang paling terasa adalah semangat perjuangan yang ditunjukkan oleh Kartini. Selain itu juga terdapat suasana pendukung yakni sedih dan haru.
3. Tokoh utama dalam film ini adalah Kartini. Ia digambarkan mempunyai watak yang pemberani, pantang menyerah, rendah hati, dan tangguh. Sejak kecil Kartini terkenal sebagai anak yang sangat aktif bergerak dan lincah, sehingga kakak dan ayahnya memanggilnya Trinil (kuda liar).
4. Tokoh protagonis dalam film ini di antaranya adalah Sosroningrat, Ngasirah, Kardinah, Rukmini. Sedangkan tokoh antagonis yang tampak antara lain yakni Slamet, Busono, Woerjan, dan Sulastri. Selain itu juga terdapat beberapa tokoh pendukung dalam film ini, diantaranya yaitu Kartono, Stela, dan Raden Djoyo Adiningrat.
5. Di era itu feodalisme pula sangat kokoh serta ketat. Ngasirah apalagi wajib memanggil anak-anak kandungnya sendiri dengan panggilan “Ndoro”, sebaliknya mereka memanggilnya dengan “Yu”. Hsnya kepada garwa padmi saja putra gadis Bupati Jepara itu memanggil “Ibu”.
6. Pada tahun 1892, kala dia berumur 12, dia mulai merasakan hidupnya dalam tembok pingitan yang bagi adat selaku masa menunggu hingga datang saatnya menikah. Walaupun dengan berat hati, dia lakukan pula masa itu, dia mengisinya dengan membaca buku-buku yang dia peroleh dari kakaknya, Sosorokartono. Dia merenungkan keadaan kaumnya dan adat feodal yang membelenggunya dalam wujud tulisan, yang dia kirimkan pada sahabat penanya.
7. Tidak lama kemudian kedua adik Kartini yaitu Kardinah dan Rukmini juga harus melaksanakan adat pingitan. Kemudian mereka banyak menghabiskan waktu bersama-selama masa pingitan tersebut.
8. Sehabis hadapi masa pingitan dekat sepanjang 4 tahun, ayahandanya mau membahagiakan putri-putrinya dengan sedikit melonggarkan ketentuan pingitan mereka.
9. Kartini pula mengawasi secara dekat kemampuan serta permasalahan rakyat desa balik gunung dalam bidang kriya ukir kayu. Dia mau meningkatkan serta tingkatkan mutu kerajinan dan mendistribusikan penjualan kerajinan ukir Jepara sampai ke luar negara. Dia berupaya mengirimkan hasil ukiran serta kerajinan batik ke dalam pameran seni di Den Haag pada tahun 1898.
10. Ia memperoleh kesempatan bersekolah ke Belanda dan orang tuanya sudah mengizinkannya. Namun impian ini pun dibatalkan sendiri karena pengaruh Tn. Abendanon yang sangat membujuk Kartini juga mendapatkan nasehat dari ibunya dengan pendekatan dari hati ke hati. Ia memilih untuk menerima lamaran pernikahan dari Bupati Rembang.

Analisis deskriptif kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 target audiens. Dengan tujuan ntuk memperoleh informasi mengenai pendapat remaja perempuan terhadap masalah diskriminasi wanita, pendidikan dan juga sosok R. A

Kartini. Selain itu, untuk memperoleh gambaran mengenai komik yang diminati Hasil kuesioner tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sebanyak 65% audiens masih mengalami ataupun menemukan adanya diskriminasi terhadap perempuan. Berarti dapat disimpulkan bahwa ternyata diskriminasi terhadap perempuan masih banyak dijumpai dalam masyarakat Indonesia.
2. Menurut 65% remaja perempuan, pendidikan sangatlah penting bagi kaum perempuan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ternyata masih banyak remaja perempuan yang kurang berminat terhadap pendidikan.
3. Ada 53% remaja perempuan suka pelajaran sejarah, Remaja perempuan masih ada yang menyukai pelajaran sejarah, sehingga ada kemungkinan komik bertema sejarah dapat menarik pembaca remaja perempuan.
4. Menurut 91% remaja perempuan sudah mengenal sosok R A Kartini.
5. Menurut 60% remaja perempuan belum mengetahui bagaimana kisah hidup R A Kartini sehingga beliau diangkat menjadi pahlawan nasional Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa ternyata remaja perempuan sudah mengenal sosok R A Kartini namun mereka belum mengetahui kisah hidup beliau.
6. Gaya gambar yang disukai audiens adalah semi realis atau semi kartun seperti kebanyakan gaya gambar pada komik Webtoon yang populer, yakni sebanyak 91% audiens. Sedangkan 8% memilih gaya gambar realis.
7. Sebanyak 44% audiens memilih gaya pewarnaan vintage yang cocok untuk perancangan ini. Sedangkan 28% memilih *colorful*, 23% memilih pastel, dan sisanya memilih monokrom.
8. Sebanyak 41% remaja perempuan menyukai bacaan dengan porsi teks dan gambar sama banyak, 40% menyukai lebih banyak gambar daripada teks, 16% menyukai lebih banyak teks daripada gambar. Jadi remaja perempuan menyukai bacaan yang teks dan gambar sama banyak ataupun gambar lebih banyak daripada text.
9. Sebanyak 67% menyukai komik digital, 59% novel digital, dan 40% E-book. Media bacaan yang sering diakses oleh remaja perempuan adalah komik digital, novel digital, dan e-book. Selain itu, ternyata media sosial dan video juga dapat dijadikan untuk media bacaan oleh remaja perempuan.

Sebanyak 69% remaja perempuan setuju bahwa komik digital dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik, 24% ragu, dan 6% sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa komik digital dapat menjadi media pembelajaran bagi remaja.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep kreatif

Keyword yang dirasa sesuai dan tepat untuk perancangan komik digital kisah R. A Kartini sebagai media pendidikan karakter untuk remaja perempuan usia 15-18 tahun ini yaitu,

“Inspiratif, Dramatis, dan Heroik”. Kata kunci tersebut mempersingkat rincian identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, serta data riset yang telah dilakukan.

Keyword dalam perancangan ini adalah “Inspiratif, dramatis, dan heroik”. Kata “Inspiratif” memiliki makna bersifat inspirasi, sebaliknya inspirasi merupakan ilham ataupun imajinasi yang berupa energi cipta ataupun kreativitas. Kata “dramatis” di dalam KBBI mempunyai arti menimpa drama merupakan komposisi syair ataupun prosa yang diharapkan bisa menggambarkan kehidupan serta sifat lewat tingkah laku ataupun diskusi yang dipentaskan. Kata “heroik” di dalam KBBI memiliki makna bersifat kepahlawanan. Makna dari *keyword* tersebut adalah “Inspiratif “ yaitu cerita yang disampaikan yakni tentang kisah hidup R A Kartini yang penuh dengan nilai-nilai luhur yang dapat menjadi panutan bertingkah laku. “Dramatis” yaitu cerita dibawakan dengan cara yang mengesankan dan mengharukan sehingga dapat membangun koneksi emosional dengan pembaca. Visual yang dramatis dapat digambarkan melalui penggunaan warna, komposisi, dan sudut pandang dalam komik. “Heroik” adalah tema keseluruhan perancangan, yang mengenai kisah keteladanan semangat perjuangan Kartini untuk melawan diskriminasi kaum perempuan pada masanya.

Dalam penyampaian cerita pada perancangan ini menggunakan konsep strategi verbal dan non verbal.

B. Konsep Verbal (Komunikasi)

Pesan pendidikan karakter akan disampaikan secara tidak langsung atau tergambar dalam cerita, yakni terutama melalui perilaku tokoh Kartini. Bagian narasi dirancang sedemikian rupa dengan tujuan agar dapat menyampaikan keteladanan dan inspirasi bagi pembaca. Sehingga tidak membosankan dan dapat dipahami dengan mudah. Gaya bahasa yang digunakan yakni bahasa Indonesia yang formal namun tidak terlalu kaku dan juga selipan bahasa Jawa untuk menambah suasana lokal dalam cerita.

a. Judul komik

Pada perancangan ini, judul komik yang akan digunakan adalah “Panggil Saja Aku Kartini”. Selain mengacu pada *keyword*, judul tersebut dikutip dari surat yang dikirimkan Kartini untuk Stella Zeehandelaar, sahabat pena pertamanya. Judul ini dipilih karena sesuai dan dapat mewakili keseluruhan cerita yang dibahas.

b. Konsep Cerita

Cerita yang hendak diangkat berfokus pada kisah hidup atau biografi Kartini selaku tokoh utama. Menarasikan kehidupan Kartini dari lahir, tercipta serta terbentuknya kepribadian Kartini di masa kecil, beranjak anak muda, sampai usahanya jadi memperjuangkan emansipasi perempuan yang berhubungan dengan pembuatan perilakunya di masa kecil. plot cerita di Jepara pada masa Hindia-Belanda tahun 1870-an hingga 1900-an. Cerita hendak di informasikan lewat sudut pandang orang ketiga. Alur cerita yang digunakan adalah alur maju mundur atau campuran.

Sebagai pembuka, dalam Chapter 1 akan dimulai dengan bagaimana pandangan Kartini tentang keadaan kaum

perempuan Jawa pada masa itu. Chapter 2 akan menceritakan tentang hari kelahiran Kartini dan bagaimana latar belakang keluarganya, masa kecil Kartini, bagaimana karakternya saat masih kecil, bagaimana ia mendapat julukan “trinil” atau kuda liar dari ayah dan kakaknya, dan masa ia sekolah. Chapter 3 akan membahas tentang masa pingitan. Tentang bagaimana tersiksanya Kartini saat dalam masa pingitan dan apa yang ia dapatkan semasa menjalani pingitan. Chapter 4 akan menceritakan bagaimana perjuangan kartini melawan belenggu pingitan bersama adik-adiknya, yaitu Rukmini dan Kardinah. Chapter 5 membahas tentang masa penuh harapan dan kekecewaan bagi Kartini, keinginannya untuk mengambil beasiswa yang ia dapatkan tidak diizinkan oleh ayahnya, pernikahan adiknya yaitu Kardinah, dan Konflik batin yang dialaminya. Chapter 6 membahas tentang Pernikahan Kartini. Dan chapter 7 sebagai epilog membahas tentang akhir hayat Kartini, hingga ia diangkat menjadi pahlawan nasional dan kelahirannya menjadi peringatan hari Kartini.

C. Konsep visual

a. Gaya Visual

Berdasarkan data hasil wawancara dan studi kompetitor, komparator, dan eksisting maka gaya gambar yang hendak digunakan yakni gaya gambar karakter tokoh komik menggunakan gaya gambar semi cartoon seperti komik jepang dan Korea dan menggunakan kesan warna warm tone, klasik dan sederhana. Hal tersebut dipilih sesuai dengan target audiens remaja perempuan agar yang menyukai tampilan visual yang menarik.

b. Tipografi

Pada perancangan komik digital ini, menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik remaja agar pesan yang disampaikan mudah dibaca oleh remaja dan menarik remaja untuk membaca komik digital. Berikut tipografi yang akan digunakan:

Tipografi komik

Tipografi pada balon kata akan berfungsi sebagai percakapan dalam komik sehingga akan digunakan paling banyak. Font yang digunakan adalah Anime Ace BB (Gambar 2).

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFG
 HIJKLMN
 OPQRSTU
 VWXYZ
 0123456789
 ,:;!"?@#\$%&*~</\>`

Gambar 1. font Anime Ace BB

Tipografi judul Komik

Proses pembuatan judul komik dimulai dari penamaan judul, pemilihan font, hingga kemudian terpilih satu desain fix Tipografi yang menggunakan typeface sanserif, font Tw Cen MT Condensed dan script, font Photograph sygnature. Warna keemasan pada judul dipilih karena melambangkan

kesuksesan, kemakmuran, dan kebahagiaan.

PANGGIL SAJA AKU

Kartini

Gambar 2. Judul komik

c. Warna

Palet warna yang digunakan dalam perancangan yakni warna yang *soft* dan *warm tone* yang dapat menggambarkan kesan klasik, sesuai dengan setting latar waktu dan tempat dalam cerita yang akan diangkat dalam perancangan. Warna terinspirasi oleh film-film dengan tema sejarah, salah satunya adalah film Bumi Manusia (gambar 4).



Gambar 3. Referensi warna

d. Layout komik

Penyusunan layout komik digital ini mengikuti standar komik Webtoon yaitu bentuk penyusunan panel yang secara vertikal dari atas ke bawah. Ukuran lembar kerja digital yang digunakan yaitu 800px x 2000px dan berwarna.

Pengaturan jarak antar panel juga harus diperhatikan karena berfungsi seperti pembatas untuk memberikan kesan mengalir pada komik Webtoon. Penggambaran layout ini juga tak lepas dari pewarnaan komik yang menggambarkan perasaan tokoh dan suasana komik digital

Konsep perancangan

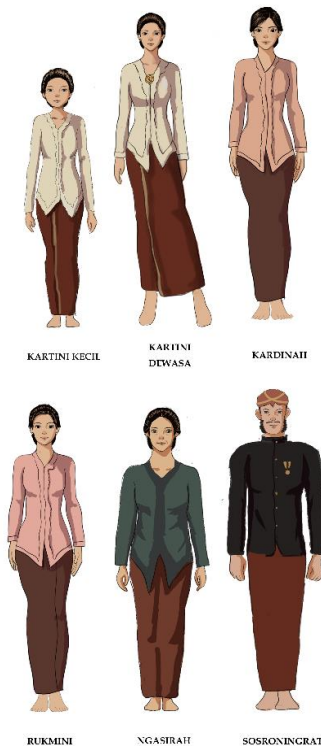
1) Tokoh komik

Desain untuk tokoh ini digambarkan sesuai dengan ciri-ciri karakter dan juga foto-foto keluarga Kartini agar karakter dapat mudah dikenali (gambar 4). Misalnya untuk tokoh protagonis maka wajahnya digambarkan lebih ramah.



Gambar 4. Beberapa foto keluarga Kartini.

Berdasarkan acuan foto-foto tersebut, desain beberapa karakter dalam komik disampaikan pada gambar 5. Tokoh utama dalam komik ini adalah Kartini. Karakter Kartini digambarkan memiliki watak yang optimis, semangat, rajin, suka menolong, dan berpikir rasional. Sedangkan beberapa karakter lainnya yang akan muncul dalam komik adalah Ngasirah sebagai ibunya Kartini, Sosroningrat sebagai ayahnya Kartini, Rukmini dan Kardinah sebagai adik-adik Kartini. Selain itu, terdapat beberapa teman dan kenalan Kartini seperti Letsy sebagai teman kartini saat bersekolah, Stella Zeehandelaar sebagai sahabat pena pertama Kartini, Tn. Dan Ny. Abendanon yang juga merupakan sahabat pena Kartini.



Gambar 5. Desain karakter pada komik

Thumbnail Komik

Pada tampilan halaman sebuah komik pada platform Webtoon, terdapat cover berbentuk bulat yang juga berfungsi sebagai sampul komik. Bagian ini akan berisi ilustrasi yang menjadi identitas dan gambaran dari komik yang disampaikan. Format yang di gunakan adalah 1080*1080px untuk *square thumbnail* dan 1080*1920px untuk *vertical thumbnail*.

Kartini terkenal melalui surat-suratnya yang kemudian di bukukan, Habis Gelap Terbitlah Terang. Oleh karena itu, konsep yang digunakan untuk *thumbnail* adalah Kartini sedang membawa buku dan pena (gambar 6 dan 7).



Gambar 6. Square Thumbnail komik



Gambar 7. Vertical thumbnail komik

D. Konsep media

Hasil karya dalam perancangan ini berupa komik digital yang akan diunggah dalam platform Line Webtoon. Konten dalam komik mengambil kisah hidup R A. Kartini dari kecil sampai dewasa, sehingga bisa terlihat bagaimana kepribadian Kartini dan menjadi salah satu pejuang yang sukses memperjuangkan hak-hak perempuan. Dengan begitu, diharapkan dapat membantu pembaca mengambil nilai-nilai luhur yang akan disampaikan.

Konsep media utama pada perancangan yang hendak dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media utama dalam perancangan ini adalah komik digital

- (Webtoon), yang berjudul “Panggil Saja Aku Kartini“
2. Komik digital terdiri dari 6 chapter
 3. Pada chapter tertentu terdapat trivia sejarah berupa dokumentasi foto ataupun penjelasan lebih lanjut mengenai suatu peristiwa yang ada dalam cerita.
 4. Ukuran komik digital 800 x 20.000 px dengan resolusi 300 dpi
 5. Komik dapat diakses dalam platform *Webtoom Canvas*
https://www.webtoons.com/id/challenge/panggil-saja-aku-kartini/list?title_no=822689

Dalam platform *Webtoon*, komik yang hendak diterbitkan harus ada sinopsis atau ringkasan cerita. Sinopsis atau ringkasan cerita berguna untuk menyampaikan informasi tentang isi cerita dalam komik kepada pembaca secara singkat. Sinopsis juga digunakan untuk menarik pembaca agar ingin tahu lebih lanjut tentang komik tersebut. Sinopsis komik dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah kisah hidup Raden Ajeng Kartini, sang pelopor kebangkitan perempuan pribumi kala itu? Menyelim kembali kepada sejarah yang ada. Pernah tergores tulisan-tulisan seorang pahlawan yang memperjuangkan hak-hak perempuan Bumiputera Indonesia. | "Jangan biarkan kegelapan kembali datang. Jangan biarkan kaum perempuan kembali diperlakukan semena-mena" ~ R.A. Kartini.

Isi Komik Digital

Konsep cerita yang digunakan mengadaptasi poin-poin utama dalam cerita hidup Kartini. Cerita yang diartikan sudah dikaji serta digali sehingga bisa diambil poin - poin yang bisa digunakan selaku rujukan serta acuan utama dalam menyusun cerita (gambar 8). Poin-poin tersebut adalah sebagai berikut :

1. Prolog : Perempuan Bumiputra
2. Chapter 1 : Keluarga
3. Chapter 2 : Belunggu
4. Chapter 3 : Titik terang
5. Chapter 4 : Harapan dan Kekecewaan
6. Chapter 5 : Jalan Sempang
7. Epilog : pahlawan nasional

Spesifikasi Karya :

Judul : *chapter 1 – prolog*
 Media : Komik digital
 Ukuran : 800px x 2000px
 Output : Webtoon Canvas

Deskripsi:

Chapter ini seolah-olah menceritakan bagaimana bayangan Kartini ketika sedang menulis tentang keadaan perempuan pribumi kala itu dan cita-citanya untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, karakter-karakter yang ada pada bagian awal digambarkan sebagai siluet. Kemudian juga ada bayangan buku habis gelap terbitlah terang yang merupakan petunjuk untuk pembaca bahwa buku tersebut merupakan suatu hal yang penting dalam cerita.

IV. KESIMPULAN

Sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan bisa disusun

kesimpulan bahwa edukasi pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan melalui pengenalan tokoh pahlawan yang berkarakter positif untuk menjadi panutan remaja. Karakter RA Kartini dalam berbagai bidang kehidupan terutama bidang pendidikan menarik untuk dipelajari. R.A. Kartini mempunyai karakter kepribadian yang penting untuk dimiliki perempuan, seperti kemandirian dan sikap pantang menyerah. Perancangan ini menghasilkan rancangan komik digital tentang biografi atau kisah hidup R.A. Kartini Karya yang dibuat meliputi 7 chapter. Komik digital sebagai media yang sangat mudah diakses dapat menjadi media alternatif upaya membangun karakter remaja perempuan Indonesia. Komik digital menjadi media komunikasi yang efektif dalam membawakan pesan tentang kisah R A Kartini kepada target audiens karena sebuah kisah dapat dijelaskan dengan mudah karena didukung dengan adanya gambar, sehingga audiens dapat menerima pesan yang ada dengan mudah.



Gambar 8. Sample komik chapter 1.

Hambatan yang dialami oleh perancang dalam merencanakan proyek ini disebabkan oleh kurangnya manajemen waktu dalam pengerjaan perancangan. Sehingga diperlukan kemampuan manajemen waktu yang baik agar

perancangan yang dikerjakan dapat menghasilkan karya yang optimal. Adanya komik digital ini, memang tidak sepenuhnya dapat langsung merubah pandangan remaja perempuan terhadap pendidikan karakter, namun setidaknya mampu memberi sedikit motivasi untuk terus memperjuangkan cita-cita, menghargai arti sebuah perjuangan para pahlawan bangsa, serta semakin mengenal R A Kartini. Selain itu karya ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada ilustrator lain untuk membuat suatu karya dalam bentuk komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPS. (2019). Profil Perempuan Indonesia . Indonesia. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- [2] Manembu, Angelia E. (2017). Peranan Perempuan Dalam Pembangunan Masyarakat Desa (Suatu Studi di Desa Maumbi Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara).
- [3] Apriandira, S. (2021). Perilaku Diskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik. *JURNAL KOLABORASI RESOLUSI KONFLIK*, 3, 1-13.
- [4] Novarita. (2015). Pendidikan dan Pembentukan Karakter dengan Pembelajaran Jurnal Kepribadian. *SEMINAR NASIONAL “Pembangunan Karakter Melalui Pendidikan dan Pembelajaran”*, 234-235.
- [5] Nadya, Canty. (2018). Perempuan dan Pendidikan: Implementasi Pemikiran Kartini. Artikel <https://medium.com/lingkaran-solidaritas/perempuan-dan-pendidikanimplementasi-pemikiran-kartini-603fa062b87a> (diakses pada 23 Juni 2022)
- [6] Suwardani, N. P. (2020). “QUO VADIS” PENDIDIKAN KARAKTER: dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat. Dnpasa: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- [7] Manijo (2013). Menggali Pendidikan Karakter Anak “Perspektif R.A. Kartini”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhotul Atfal*. Vol 1 No 1
- [8] Hakim, Alfian F. (2018). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 7 (3), 204 – 205.
- [9] Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 135.
- [10] Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca. *JOM FISIP* Vol. 5 No. 1, 2-3.
- [11] Putra, A. N. 2021, 20 April. Kesaksian Keturunan R. A. Kartini [Video]. *Youtube*. <https://youtu.be/E6qZILFr3VR.L>