



TUGAS AKHIR - RD141558

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
“HEROES OF INDONESIA” SERI 1 “IR. SOEKARNO”
SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN
PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK
USIA 8-12 TAHUN**

Dewi Purnamasari Suwignjo
3412100020

Dosen Pembimbing :
Raditya Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19761209 200312 1001

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2017



TUGAS AKHIR – RD 141558

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “*HEROES OF INDONESIA*” SERI 1 “IR. SOEKARNO” SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

Mahasiswa:

Dewi Purnamasari Suwignjo
NRP. 3412100020

Dosen Pembimbing:

Raditya Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19761209 200312 1001

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017**

“Halaman ini sengaja dikosongkan”



FINAL PROJECT – RD 141558

***DESIGNING DIGITAL COMIC “HEROES OF INDONESIA”
SERIES 1 “IR. SOEKARNO” AS AN ALTERNATIVE MEDIA TO
INTRODUCE INDONESIAN HEROES TO 8-12 YEARS OLD
CHILDREN***

Student:

Dewi Purnamasari Suwignjo
NRP. 3412100020

Lecturer:

Raditya Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19761209 200312 1001

***Visual Communication Design
Departement Of Product Design
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2017***

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “HEROES OF INDONESIA” SERI 1 “IR. SOEKARNO” SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Dewi Purnamasari Suwignjo

NRP. 3412100020

Surabaya, 1 Agustus 2017

Periode Wisuda: 116 (September 2017)

Mengetahui
Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui
Dosen Pembimbing


Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph. D
NIP. 19751014 200312 2001


R. Eka Rizkiantono, SSn, M.Ds.
NIP. 19761209 200312 1001

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya:

Nama Mahasiswa : **DEWI PURNAMASARI SUWIGNJO**

NRP : 3412100020

Dengan ini menyatakan bahwa karta Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ‘HEROES OF INDONESIA’ SERI 1 ‘IR. SOEKARNO’ SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN”** adalah

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 1 Agustus 2017
Yang Membuat Pernyataan



DEWI PURNAMASARI SUWIGNJO

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “HEROES OF INDONESIA” SERI 1
“IR. SOEKARNO” SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN
PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN**

Dewi Purnamasari Suwignjo

NRP. 3412100020

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk,

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Email: dewisuwignjo@gmail.com

ABSTRAK

Pahlawan nasional Indonesia sebagai salah satu sumber nilai keteladanan sulit mendapat perhatian dan *interest* dari generasi muda yang banyak terekspos oleh media dengan konten asing dan miskin informasi mengenai sejarah lokal. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu alternatif solusi untuk mengemas konten pahlawan nasional dalam media yang populer dan dekat dengan generasi muda saat ini. Konten sejarah dapat dikemas secara menarik melalui komik digital dan dapat diakses dengan mudah melalui *device* seperti *smartphone*.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian yaitu analisis artefak sebagai sumber penyusunan konten dilanjutkan dengan studi eksperimen sebagai bahan untuk diujikan kepada ahli. Wawancara dilakukan pada *stakeholder* dan *contextual inquiry* serta *post test* pada target audiens. Data yang diperoleh kemudian dianalisa dan dibandingkan dengan kompetitor dan komparator hingga memperoleh kriteria desain. Konsep dalam perancangan ini adalah *Edutainment Indonesian Heroes Digital Comic for Kids* yang bertujuan menyajikan cerita pahlawan nasional dalam bentuk *edutainment* yang dekat dengan anak.

Komik digital berhasil menyampaikan *value* keteladanan tokoh pahlawan jika disajikan dengan jelas dan normatif. Pengolahan konten dengan *storytelling* ditambah fitur digital seperti animasi menjadi daya tarik tersendiri bagi anak sesuai konsep *edutainment*. Pengemasan dengan perubahan pada *form* dan penyampaian isi cerita meningkatkan minat anak baik dalam penggunaan aplikasi serta nilai keteladanan.

Keywords: pahlawan, teladan, komik, digital, anak

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

***DESIGNING DIGITAL COMIC “HEROES OF INDONESIA” SERIES 1 “IR.
SOEKARNO” AS AN ALTERNATIVE MEDIA TO INTRODUCE
INDONESIAN HEROES TO 8-12 YEARS OLD CHILDREN***

Dewi Purnamasari Suwignjo

NRP. 3412100020

Program Study Visual Communication Design, Design Department,

Faculty of Civil Engineering and Planning

Email: dewisuwignjo@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia's national hero as a source of exemplary is hard to get attention and interest from younger generation who are exposed by media with foreign content while only have small amount information of local history. To overcome this, an alternative solution to present history content of Indonesian national hero in a medium that is popular and familiar to the younger generation nowadays is needed. Historical content can be presented in an interesting manner through digital comic and easy to access via devices such as smartphones.

There are several research methods such as artefact analysis used as source of content followed by experimental studies tested by experts. Interviews conducted on stakeholders and contextual inquiry and post test on the target audience. The data obtained are then analyzed and compared with competitors and comparators to obtain design criteria. The main concept in this design is Indonesian Heroes' Digital Comic Apps for Kids which aims to present a national hero story in edutainment form, also provide easy access for kids.

Digital comics will success better in convey the good value of heroes if presented clearly and normatively. Content which been retold in storytelling manner and digital features such as animation become the main attraction for children, conforming the concept of edutainment. The attempt to change story's form and content presentation increases the interest of the kids both in the use of the application and exemplary values.

Keywords: hero, role model, comic, digital, children

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah menyertai dan memampukan hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital ‘Heroes of Indonesia’ Seri 1 ‘Ir. Soekarno’ sebagai Media Alternatif Pengenalan Pahlawan Indonesia untuk Anak 8-12 Tahun.”

Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Apju Sutedjo, Ibu Tjio Lu Lu, Adik Daniel Putera Sutedja atas dukungan moral, tenaga dan doanya.
2. Bapak Raditya Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Sn.; selaku dosen pembimbing dan Bapak Denny Indrayana Setyadi, ST, M.Ds, Bapak Didit Prasetyo, ST, MT, dan Ibu Kartika Kusuma Wardani, ST, M.Si; selaku dosen penguji. Terima kasih atas ilmu dan saran yang telah diberikan.
3. SDN Kertajaya Surabaya, SDK Anak Bangsa Surabaya, dan SDK Theresia II Surabaya; Bapak Adjie dari Dinas Pendidikan Surabaya; Vega Mandalika komikus Webtoon “Nusantara Droid War”; Bapak Andi Taru selaku *Founder* dan CEO dari Educa Studio; Bapak Daniel Chandra selaku *Founder* Vizard Tales Games; Ibu Lia Nuralia S.S dan Bapak Dr. Purnawan Basundoro, S.S, M.Hum selaku narasumber sejarah; Bapak Adhicipta Wirawan selaku CEO Mechanimotion yang telah banyak membantu dalam proses riset.
4. Kevin Andrean H., Mahardhika P., Teman-teman Komsel JKI Bukit Zion, Bertha L. Aury, Samuel P. Anugerah, Jessica Carmeline, Karina Marsha, Mita Vegalisa, Hayyu P., dan penghuni ruang TA 108, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
5. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS.

Demikian laporan Tugas Akhir disusun, semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menerima kritik dan saran untuk kebaikan apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 1 Agustus 2017

Penulis

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR DIAGRAM	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Batasan Masalah.....	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6.1 Ruang Lingkup Studi	8
1.6.2 Ruang Lingkup <i>Output</i>	9
1.7 Manfaat Penelitian.....	9
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
1.8.1 BAB 1 Pendahuluan.....	10
1.8.2 BAB 2 Tinjauan Pustaka.....	10
1.8.3 BAB 3 Metode Penelitian	10

1.8.4	BAB 4 Analisis Penelitian.....	11
1.8.5	BAB 5 Konsep Desain.....	11
1.8.6	BAB 6 Kesimpulan dan Saran.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		13
2.1	Studi Eksisting	13
2.1.1	Studi Komparator	13
2.1.2	Studi Kompetitor	21
2.1.3	Kriteria Desain.....	27
2.2	Landasan Teori.....	30
2.2.1	Pengertian Tokoh Pahlawan Indonesia.....	30
2.2.2	Klasifikasi Tokoh Pahlawan	30
2.2.3	Kajian Subjek	31
BAB III METODE Riset DAN DESAIN.....		41
3.1	Diagram Rencanan Penelitian.....	41
3.2	Metode Penelitian	42
3.2.1	Data Primer.....	42
3.2.2	Data Sekunder.....	51
BAB IV ANALISIS HASIL RISET		53
4.1	Hasil Penggalan Data.....	53
4.1.1	<i>Depth Interview</i>	53
4.1.2	<i>Contextual Inquiry</i>	57
4.1.3	Studi Eksperimen.....	58
4.1.4	<i>Post Test</i> Kepada Target Segmen.....	61
4.1.5	Analisis Artefak.....	62
4.2	Formulasi Hasil Analisis Penelitian.....	66

4.2.1	Affinity Diagram.....	66
4.2.2	Kriteria berdasarkan Hasil Analisis Penelitian	67
4.3	Teknik Perancangan	67
4.3.1	Konsep Desain	68
4.3.2	Konten Desain.....	68
4.3.3	Kriteria Desain	68
BAB V KONSEP DESAIN		72
5.1	Deskripsi Perancangan	72
5.2	Segmentasi Target Audiens.....	72
5.3	Konsep Desain.....	72
5.3.1	<i>Big Idea</i>	73
5.3.2	<i>Output</i> Perancangan	73
5.3.3	Konsep Media	74
5.3.4	Konsep Pengembangan.....	75
5.4	Kriteria Desain	76
5.4.1	Struktur dan Konten Komik Digital.....	76
5.4.2	Gaya Bahasa.....	96
5.4.3	Judul Aplikasi	97
5.4.4	<i>Layout</i> UI	97
5.4.5	UX.....	98
5.4.6	Gaya Gambar Ilustrasi	98
5.4.7	Tipografi	99
5.4.8	Warna	101
5.4.9	Teknis Aplikasi	102
5.4.10	Perkiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan.....	103

5.5	Proses Desain	105
5.5.1	Gaya Gambar Ilustrasi	105
5.5.2	Desain Karakter	106
5.5.3	Warna.....	107
5.5.4	<i>Layout</i> UI.....	107
5.5.5	Logo Aplikasi	108
5.5.6	<i>Title Menu</i>	108
5.5.7	Desain <i>Environment</i>	108
5.5.8	Panel <i>Storyboard</i>	109
5.6	Alternatif Desain	110
5.6.1	Tampilan Komik.....	110
5.6.2	<i>Layout</i> UI.....	110
5.6.3	Logo Aplikasi	112
5.6.4	Ikon Aplikasi	112
5.7	Implementasi Desain.....	112
A.	<i>Splashscreen</i>	113
B.	<i>App Icon</i>	113
C.	Logo Aplikasi.....	113
D.	<i>Language Menu</i>	113
E.	<i>Title Menu</i>	114
F.	Tampilan Komik	114
G.	Kuis	114
H.	<i>UI Success</i> dan <i>Try Again</i>	115
I.	<i>Reward</i>	115
J.	<i>Credits</i>	115

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	117
6.1 Kesimpulan.....	117
6.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
BIODATA PENULIS.....	121
LAMPIRAN.....	123
Lampiran 1	123
Lampiran 2	124
Lampiran 3	125
Lampiran 4	126
Lampiran 5	128
Lampiran 6	129
Lampiran 7	130
Lampiran 8	134

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pahlawan Nasional	4
Gambar 1.2 Sang Pahlawan	4
Gambar 1.3 Buku Pahlawan	4
Gambar 1.4 Pahlawan Indonesia	4
Gambar 2.1 Halaman Menu LINE Webtoon	13
Gambar 2.2 Menu-menu Webtoon	18
Gambar 2.2 Halaman Menu Comics in Classroom	18
Gambar 2.4 Menu-menu Pahlawan Nasional	22
Gambar 2.5 Sang Pahlawan	25
Gambar 2.6 Panel format landscape dan portrait	32
Gambar 2.7 Gesture Android	33
Gambar 2.8 Animasi sprite dan bone	33
Gambar 2.9 <i>Common Resolution Smartphone</i>	35
Gambar 2.10 Responsive Design	36
Gambar 2.11 Tipografi Komik	38
Gambar 2.12 <i>Color Pallete Kids</i>	39
Gambar 2.13 <i>Style Comic</i>	39
Gambar 3.1 Protokol <i>Post Test</i>	50
Gambar 4.1 Depth Interview dengan Bapak Adjie	54
Gambar 4.2 <i>Contextual Inquiry</i> SDN Kertajaya	57
Gambar 4.3 Alat Bantu Papan Tulis	57
Gambar 4.4 Tanya jawab	57
Gambar 4.5 Informasi dari Buku	58
Gambar 4.6 Pekerjaan Rumah Kliping Pahlawan	58
Gambar 4.7 Studi Eksperimen dengan ahli sejarah	59
Gambar 4.8 Studi Eksperimen dengan CEO Vizard Tales	59
Gambar 4.9 Studi Eksperimen dengan CEO Mechanimation	60
Gambar 4.10 Studi Eksperimen Storyboard	61
Gambar 4.11 Foto Dokumentasi dalam Buku Biografi	64

Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Film “Soekarno”	65
Gambar 5.1 Studi Visualisasi Karakter Soekarno	96
Gambar 5.2 Tampilan <i>scrolling navigator bar</i>	97
Gambar 5.2 Model menu <i>read</i> aplikasi	98
Gambar 5.3 Gaya gambar untuk komik digital interaktif	99
Gambar 5.4 <i>Typeface</i> Arca Majora 3 Heavy	100
Gambar 5.5 <i>Typeface</i> Arca Majora 3 Bold	100
Gambar 5.6 <i>Typeface</i> Digital Strip	101
Gambar 5.7 <i>Typeface</i> Unmasked BB	101
Gambar 5.8 <i>Color Pallete</i> UI dan Konten Komik	102
Gambar 5.9 Voucher kode	105
Gambar 5.10 Stilasi dari Foto Realis	105
Gambar 5.11 Desain Karakter Soekarno	106
Gambar 5.12 Desain Karakter Pendukung	106
Gambar 5.13 Teknik Pewarnaan	107
Gambar 5.14 Sketsa layout UI	107
Gambar 5.15 Sketsa logo aplikasi	108
Gambar 5.16 Sketsa title menu aplikasi	108
Gambar 5.17 Stilasi environment	109
Gambar 5.18 Desain <i>environment</i>	109
Gambar 5.19 Storyboard	110
Gambar 5.20 Desain Tampilan Komik	110
Gambar 5.21 UI 1	111
Gambar 5.22 UI 2	111
Gambar 5.23 UI 3	111
Gambar 5.24 UI 4	112
Gambar 5.25 UI 5	112
Gambar 5.26 UI 6	112
Gambar 5.27 <i>Spashscreen</i>	113
Gambar 5.28 <i>App Icon</i>	113
Gambar 5.29 Logo	113

Gambar 5.30 <i>Language Menu</i>	113
Gambar 5.31 <i>Title Menu</i>	114
Gambar 5.32 <i>Menu Baca</i>	114
Gambar 5.33 <i>Kuis</i>	114
Gambar 5.34 <i>Pop Up Success dan Try Again</i>	115
Gambar 5.35 <i>Reward</i>	115
Gambar 5.36 <i>Credits</i>	115

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase Anak Tahu dan Tidak Tahu Film Pahlawan	3
Tabel 1.2 Presentase Anak Tahu dan Tidak Tahu Film Pahlawan	3
Tabel 1.3 Presentase Anak Suka Komik	5
Tabel 2.1 Tabel Analisis Studi Kompetitor	28
Tabel 2.2 Tabel Kriteria Desain	29
Tabel 3.1 Protokol <i>Depth Interview</i> Pengajar SD kelas IV	43
Tabel 3.2 Protokol <i>Depth Interview</i> Dinas Pendidikan Surabaya	44
Tabel 3.3 Protokol <i>Depth Interview</i> Pengembang Aplikasi Edukasi	45
Tabel 3.4 Protokol <i>Depth Interview</i> Ahli Sejarah	46
Tabel 4.1 Kriteria Berdasarkan Hasil Analisis	67
Tabel 5.1 Pertanyaan Soekarno dan Jawaban	82
Tabel 5.2 Pertanyaan Soekarno	84
Tabel 5.3 Kriteria Desain <i>Typeface</i>	99

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR DIAGRAM

Grafik 1.1 Pengenalan Anak terhadap Pahlawan Indonesia dan Asing	2
Grafik 1.2 Konsumsi Anak terhadap <i>Smartphone</i>	6
Diagram 3.1 Bagan Penelitian	41
Diagram 4.4 <i>Affinity Diagram</i>	66
Diagram 5.1 Diagram Konsep Desain	72
Diagram 5.2 Struktur Konsep Desain	78

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

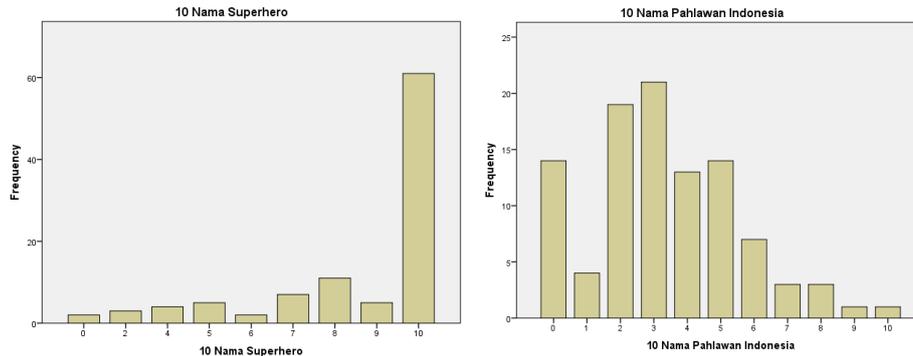
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai suatu bangsa dan negara memiliki warisan sejarah yang sarat dengan kisah perjuangan dan telah terekam dalam berbagai dokumen serta literatur. Termasuk di antaranya yaitu perjuangan para tokoh pahlawan, yang penuh dengan nilai-nilai keteladanan dan menjadi sumber ingatan serta inspirasi lintas jaman (Lia Nuralia, 2010). Terlebih, 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).

Hingga saat ini, terdapat 168 tokoh yang telah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional. Jumlah tersebut terdiri dari 156 pria dan 12 perempuan (Detakriaunews.com, 2015). Namun, dari jumlah pahlawan tersebut nyatanya tingkat pengenalan generasi muda terhadap tokoh-tokoh tersebut masih rendah. Seperti dinyatakan oleh Laksamana Pertama Benny Rijanto RS, Kepala Pusat Pendidikan Latihan Bahasa Kemenhan, dalam kegiatan “Selayang Pandang Wawasan Bangsa dan Bela Negara” pada 1 Juni 2016, mengatakan, “Generasi muda sekarang lebih mengenal kebudayaan asing serta tokoh pahlawan fiksi dibanding pahlawan nasional seperti Teuku Umar, dan Panglima Besar Jenderal Sudirman” (Republika.co.id, 2016). Anak-anak, sebagai golongan usia yang mulai mendapat pengenalan tokoh pahlawan di bangku kelas IV Sekolah Dasar, sebanyak 85% hanya mampu menyebutkan kurang dari 5 nama tokoh pahlawan dan hanya 7% yang dapat bercerita mengenai tokoh pahlawan tersebut. Sebaliknya, 87% anak mampu menyebutkan lebih dari 5 nama tokoh pahlawan fiksi asing yang biasa beredar di media hiburan dengan mudah.



Grafik 1.1 Pengenalan Anak terhadap Pahlawan Indonesia dan Asing

Anak yang menjadi sasaran kemajuan teknologi adalah golongan dengan psikografis yang mudah terpengaruh oleh media (Papalia D.E, 2009). Kurangnya menanamkan keteladanan dari tokoh-tokoh lokal sejak dini dapat berdampak pada lunturnya nasionalisme dalam diri generasi muda. Paparan konten asing yang tinggi dan dikemas melalui media hiburan terkini mendapat perhatian oleh anak Indonesia dan masih sulit disaingi oleh media-media lokal yang membawakan konten sejarah tokoh pahlawan. Berdasarkan studi yang dilaksanakan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), sebanyak 98 persen dari generasi muda usia 10-19 tahun tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet atau disebut *internet active user* (KOMINFO, 2014). Dengan luasnya jangkauan informasi internet, anak bebas mengakses informasi dan hiburan dari produk kreatif internasional sehingga menjadi terbiasa mengkonsumsi konten asing dibanding konten lokal seperti sejarah tokoh pahlawan. Angka kepopuleran *smartphone* di kalangan anak-anak turut mendukung maraknya konsumsi berbagai aplikasi yang bermuatan asing.

Banyak upaya yang telah dilakukan berbagai pihak untuk kembali menarik perhatian generasi muda terhadap warisan sejarah tokoh pahlawan. Beberapa di antaranya yaitu dengan mengemasnya dalam bentuk buku biografi dengan ataupun tanpa ilustrasi, film layar lebar, dan aplikasi digital. Dalam daftar koleksi jual Gramedia, buku mengenai pahlawan yang tersedia hanya sejumlah tujuh judul dan tidak termasuk golongan buku *bestseller* (Gramedia, 2016). Hal ini disebabkan media berupa buku biografi berisi teks deskriptif dan hanya satu dari

sekian jumlah judul yang dikemas dengan tambahan ilustrasi. Film layar lebar mengenai tokoh pahlawan beberapa kali tayang di Indonesia, namun perbandingan minat anak terhadap film pahlawan nasional masih tertinggal dibanding film pahlawan fiksi asing. Film pahlawan lokal seperti “Soekarno”, “Jenderal Soedirman”, “Soegija”, dan “Guru Bangsa: Tjokroaminoto” yang bersifat serius, walaupun mendulang respon positif dari orang dewasa namun tidak dikenal banyak anak. Selain itu, juga memiliki jumlah rata-rata penonton jauh dibawah film asing yaitu dibawah satu juta penonton. Sedangkan film pahlawan fiksi asing seperti *Captain America: Civil War* kerap menempati posisi pertama di *box office* Indonesia (Afrisia, 2016).

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tahu	26	26.0	26.0	26.0
Tidak tahu	74	74.0	74.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Tabel 1.1 Presentase Anak Tahu dan Tidak Tahu Film Pahlawan

Judul	Penonton
Soekarno	960.071
Jenderal Soedirman	106.231
Guru Bangsa: Tjokroaminoto	130.558
Soegija	370.873
Rata-rata	391.933

Tabel 1.2 Presentase Anak Tahu dan Tidak Tahu Film Pahlawan

Sejumlah tujuh aplikasi dengan konten tokoh pahlawan Indonesia beredar untuk *smartphone* pada toko aplikasi Play Store (GooglePlay, 2016). Namun aplikasi-aplikasi tersebut hanya berupa daftar nama pahlawan disertai keterangan deskriptif dan foto pahlawan sehingga merupakan sekedar perubahan format dari media buku menjadi digital dan tidak melakukan eksplorasi lebih jauh mengenai potensi media berbasis teknologi sehingga bersifat statis. Aplikasi ini juga tidak dirancang secara khusus untuk target anak-anak meninjau profil pengunduh dari *reviewers* yang adalah orang dewasa.



Gambar 1.1 Pahlawan Nasional



Gambar 1.2 Sang Pahlawan



Gambar 1.3 Buku Pahlawan



Gambar 1.4 Pahlawan Indonesia

(Sumber: Google Play, 2016)

Sejarah, termasuk dalamnya biografi para pahlawan dan kisah perjuangannya dapat dimaknai sebagai seni. Hal ini menyangkut kemampuan menyajikan peristiwa sejarah yang membutuhkan kemampuan artistik agar dapat membawa pembaca menikmati karya sejarah. Menurut George Macaulay Travelyan, menyajikan sebuah kisah peristiwa sejarah seperti halnya seni, juga membutuhkan intuisi, imajinasi, emosi, dan gaya bahasa (Eko Heru Prasetyo, 2015). Maka, mengemas konten pahlawan dalam berbagai media merupakan salah satu cara membawa target audiens menikmati karya sejarah. Namun, berbagai upaya yang telah dilakukan untuk mengemas tokoh pahlawan melalui buku biografi, film, dan aplikasi *mobile* dan bertujuan agar *audience* tertarik untuk menikmati karya sejarah memiliki kelemahan masing-masing. Buku biografi bersifat statis dan deskriptif, demikian pula aplikasi *mobile* yang hanya mendigitalkan format buku tanpa menggali lebih dalam potensi media berbasis teknologi. Film tokoh pahlawan mendapat respon positif dari masyarakat namun masih tertinggal dari tokoh pahlawan fiksi asing yang lebih dikenal generasi muda. Oleh karena media bermuatan pahlawan yang beredar cenderung bersifat serius, deskriptif, dan tidak memfasilitasi preferensi karakter anak, maka berakibat pada minat anak yang rendah untuk mengenal pahlawan sehingga beralih pada media dengan konten asing. Oleh karena itu, penyampaian cerita dengan pengayaan dan media yang tepat dapat menjadi sarana revitalisasi kisah pahlawan agar diminati terutama oleh anak-anak.

Komik adalah salah satu media yang dekat dengan generasi muda dan merupakan *trend* yang terus berkembang sejak awal tahun 2000. Komik dalam bentuk cetak adalah salah satu bacaan yang paling diminati dan paling laris terjual. Sepuluh judul yang menjadi *bestseller* toko buku Petra Togamas semuanya adalah komik (Togamas, 2016). Komik sejatinya telah lama digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide, pendapat, kritik, dan edukasi. Kekuatan komik sebagai media komunikasi terletak pada gaya penyampaian yang ringan, ilustratif, dan tidak kaku sehingga memudahkan pembaca menyerap pesan (McCloud, 2001). Selain itu, kepopuleran komik di kalangan anak-anak mencapai angka 87%, di mana anak-anak mengaku menyukai komik dan memiliki judul komik favorit masing-masing.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	88	88.0	88.0	88.0
	Tidak	12	12.0	12.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Tabel 1.3 Presentase Anak Suka Komik

Namun, komik yang membahas tentang tokoh pahlawan minim jumlahnya di pasar. Beberapa buku komik pahlawan oleh penerbit seperti Perusahaan Gas Negara (PGN), Tim Bee Media Indonesia, dan Tim REXA Pustaka kini tidak beredar lagi atau sulit ditemui di toko buku. Sedangkan komik pahlawan dalam bentuk digital sejauh ini hanya terdapat satu judul yaitu “Pangeran Diponegoro, Pahlawan dari Gua Selarong” dan hanya mendigitalkan format buku.

Diiringi perkembangan teknologi, komik kemudian berubah menjadi lebih inovatif dalam format dan memanfaatkan media digital untuk distribusi. Komik yang sebelumnya terbatas dalam bentuk cetak, kini dapat menambahkan fitur audio, animasi, dan interaktif. Komik dengan muatan fitur-fitur tersebut kemudian disebut komik digital. Proses distribusinya yang memanfaatkan internet menjadikan komik digital mudah diakses oleh anak-anak melalui *smartphone* mengingat sebanyak 75 persen anak 10-14 tahun memiliki *smartphone* (Nielsen, 2010).



Grafik 1.2 Konsumsi Anak terhadap *Smartphone*
(Sumber: Nielsen, 2016)

Komik digital telah digunakan untuk edukasi anak, diantaranya mencakup bahasan kisah sejarah tokoh terkenal dunia seperti Florence Nightingale, Mary Antoinette, dan sebagainya dalam sebuah aplikasi Comics in The Classroom. Aplikasi ini berhasil menjadi Top 50 Apps for Kids versi Guardian pada 2013 dan hingga kini telah berkembang dengan rilisnya aplikasi versi *school edition* dan *compedium* (Comics in The Classroom). Meninjau tingginya minat pada aplikasi tersebut menjadi bukti bahwa komik digital memiliki potensi besar sebagai medium penyampaian kisah sejarah keteladanan pahlawan Indonesia.

Dibarengi dengan teknologi digital, fitur-fitur komik dapat dikembangkan untuk menyampaikan pesan dengan lebih inovatif. Komik dalam bentuknya yang digital dapat memuat fitur audio, gambar gerak, dan interaktifitas sehingga dapat membantu menjadi salah satu daya tarik bagi anak dalam mempelajari tokoh pahlawan. Pendistribusian melalui internet memudahkan akses generasi muda melalui *gadget smartphone* yang dimiliki. Melalui ketertarikan anak pada komik, keunggulannya dalam menyampaikan informasi, bentuk pengemasan yang inovatif, dan kemudahan aksesnya diharapkan perancangan komik digital tokoh pahlawan Indonesia dapat mengenalkan kisah sejarah para pahlawan pada generasi muda. Dengan demikian tokoh pahlawan sebagai warisan sejarah Indonesia dapat dilestarikan, nilai-nilai keteladanan dapat tertanam sejak dini.

1.2 Identifikasi Masalah

- Pahlawan nasional yang adalah warisan bangsa memiliki nilai-nilai keteladanan dan diajarkan di pendidikan sekolah, namun sebanyak 85% anak hanya mampu menyebutkan kurang dari 5 nama tokoh pahlawan dan hanya 7% yang dapat bercerita mengenai tokoh pahlawan itu.
- Sebanyak 79,5% generasi muda Indonesia adalah *internet active user* dan mendapat paparan budaya asing yang tinggi dan terbiasa mengonsumsi konten asing dibanding sejarah tokoh pahlawan Indonesia.
- Media-media lokal yang memiliki konten mengenai tokoh pahlawan sudah ada namun tidak diminati anak karena : a) Berupa teks deskriptif dan bersifat statis juga serius, b) Kalah bersaing dengan produk kreatif asing yang dikemas dalam berbagai media terkini.
- Upaya pengenalan tokoh pahlawan melalui media digital berupa aplikasi *smartphone* sudah ada namun sekedar mendigitalkan konten sejarah dari format buku.
- Komik pahlawan minim jumlahnya dan sulit diakses anak. Dalam bentuk cetak banyak yang sudah tidak terbit lagi, dalam bentuk digital hanya terdapat satu judul.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Komik Digital yang dapat meningkatkan minat anak untuk mengenal nilai-nilai teladan tokoh pahlawan Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan adanya komik digital tokoh pahlawan Indonesia diharapkan dapat meningkatkan minat anak Indonesia untuk mengenal kisah perjuangan dan sifat serta nilai keteladanan para pahlawan Indonesia.

1.5 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 yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan pengenalan anak 8-12 tahun sebagai target primer terhadap tokoh pahlawan.
2. Yang dimaksud komik digital adalah komik dalam bentuk elektronik yang dapat memuat: a) audio, b) gambar gerak, dan c) fitur interaktif ringan.
3. Perancangan ini tidak membahas promosi, penjualan, dan distribusi lanjutan secara detail.
4. Sampel studi kasus yang digunakan dalam perancangan ini adalah dari kota Surabaya.
5. Pesan utama yang ingin disampaikan konten meliputi: a) informasi umum pahlawan, b) nilai nasionalisme, c) nilai kerja keras, d) pantang menyerah.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup studi dan *output* yang ditentukan sebagai area yang dikerjakan. Berikut adalah perinciannya:

1.6.1 Ruang Lingkup Studi

- **Studi Literatur**

Menggali lebih dalam mengenai konten pahlawan nasional Indonesia dan biografi lengkap mengenai tokoh yang dipilih sebagai sampel yaitu “Ir. Soekarno” untuk eksekusi dalam perancangan. Mempelajari teori mengenai teknik pembuatan komik dan bentuknya sebagai media komunikasi. Termasuk dalamnya gaya gambar yang sesuai untuk target segmen. Mencari referensi visual, fitur, dan sistem untuk komik digital. Mempelajari teori tentang pengembangan aplikasi *mobile*, termasuk di dalamnya desain UI dan UX.

- **Studi Eksisting**

Mempelajari dan menganalisis komik digital yang sedang populer di kalangan remaja sebagai studi komparator, juga aplikasi *mobile*

yang bertema pahlawan Indonesia dengan jumlah unduh dan *rating* paling tinggi sebagai studi kompetitor.

1.6.2 Ruang Lingkup *Output*

Output yang dihasilkan berupa Komik Digital termasuk di dalamnya konten grafis, cerita, UI, dan animasi singkat yang dirancang untuk *smartphone* dengan sistem operasi Android. Format *output* secara ringkas adalah sebagai berikut :

1. Mengangkat satu judul tokoh pahlawan yaitu “Ir. Soekarno” dari kategori “Proklamasi” dari konsep keseluruhan yang terdiri dari empat kategori tokoh pahlawan.
2. Terdiri dari halaman *splashscreen*, *home*, *credits*, *episodes*, *start reading*, *quiz*, dan *reward*.
3. Desain untuk *smartphone* dan *tablet* dengan resolusi 800 x 1280 pixel.
4. Jumlah halaman satu judul komik total sebanyak 160 halaman dalam 8 episode. Pembagian masing-masing episode sebanyak kurang lebih 20 halaman.
5. Tiap halaman mengandung panel-panel komik, audio narasi, *sound effect*, dan animasi ringan.
6. Halaman *quiz* berupa kurang lebih 3 kuis trivia tentang cerita yang dibaca.
7. Halaman *reward* berupa animasi singkat tentang *fact* pahlawan yang bersangkutan.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak Indonesia
 - a. Memberikan media alternatif pengenalan mengenai tokoh pahlawan yang tidak kaku, inovatif dan mudah diakses.
 - b. Menjadi media hiburan yang memiliki konten edukatif.

- c. Mendukung tumbuhnya rasa cinta terhadap warisan sejarah Indonesia sejak dini.
2. Bagi Masyarakat Indonesia
 - a. Memberikan media kreatif untuk pengenalan tokoh pahlawan nasional.
 - b. Melestarikan dan mempopulerkan sejarah Indonesia.
 3. Bagi Akademisi
 - a. Menjadi referensi dan data untuk pembahasan sejenis.
 - b. Sebagai referensi dan masukan untuk pembelajaran di bidang desain grafis.

1.8 Sistematika Penulisan

Struktur dan sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

1.8.1 BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang pentingnya pengenalan tokoh pahlawan pada generasi muda dan fenomena-fenomena yang berkaitan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

1.8.2 BAB 2 Tinjauan Pustaka

Membahas tentang teori yang digunakan untuk merancang komik digital. Menggali secara mendalam mengenai konten tokoh pahlawan. Berisi studi eksisting, yaitu studi komparator dan kompetitor, studi kasus mengenai media yang serupa dengan subjek yang beredar di masyarakat. Juga teori yang mendukung pengambilan keputusan kriteria desain, yaitu teori elemen visual.

1.8.3 BAB 3 Metode Penelitian

Menguraikan metode yang digunakan dalam rangka melakukan penelitian dan komponen-komponennya, termasuk juga protokol penelitian dengan tujuan untuk mendalami permasalahan dan kebutuhan sesungguhnya para pengguna. Dimulai dari pengumpulan data sekunder tentang fenomena-fenomena, studi

literatur untuk memperkuat landasan teori dan konten, melakukan penelitian primer untuk dasar perancangan konsep desain.

1.8.4 BAB 4 Analisis Penelitian

Penguraian hasil penelitian primer dan analisisnya, yang kemudian menjadi dasar dalam mengambil keputusan konsep desain dan menentukan kriteria desain.

1.8.5 BAB 5 Konsep Desain

Penguraian konsep desain final termasuk implementasi pada media digital meliputi desain karakter, layout panel, bentuk dialog dan narasi, UI, UX, dan sebagainya.

1.8.6 BAB 6 Kesimpulan dan Saran

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

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

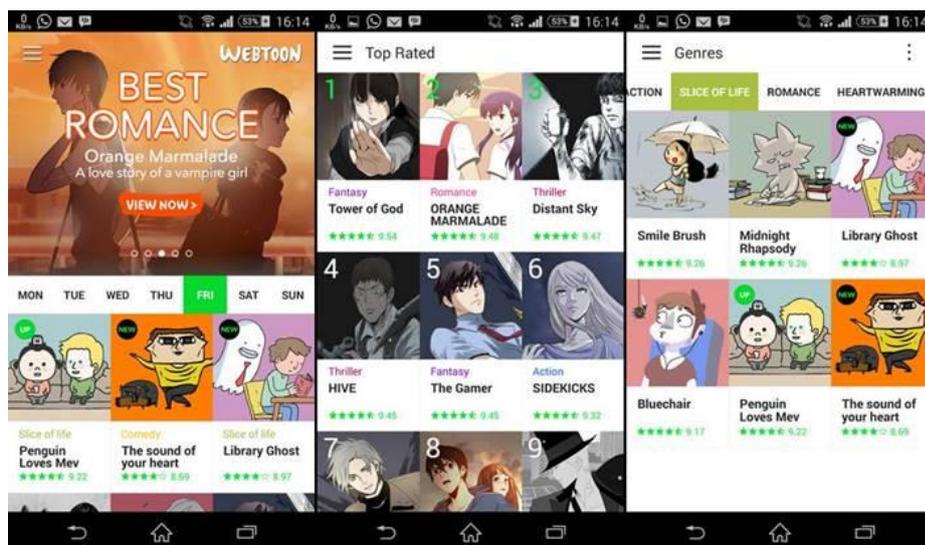
2.1 Studi Eksisting

Studi eksisting mempelajari media komparator dan kompetitor yang telah ada sebagai referensi dalam melakukan perancangan. Studi eksisting menghasilkan analisis yang digunakan mengambil keputusan desain awal.

2.1.1 Studi Komparator

Studi komparator membahas analisis penerapan teori-teori yang berkaitan dengan subjek pada media-media eksisting yang dianggap memiliki kualitas baik untuk dijadikan acuan desain. Teori yang dianalisa yaitu pengemasan konten secara digital, UI, UX, dan pendistribusian aplikasi *mobile* pada toko online.

LINE WEBTOON – Free Comics



Gambar 2.1 Halaman Menu LINE Webtoon

(Sumber: www.webtoons.com/id/)

Sistem Operasi	: Android dan iOS
Rating	: 4.4/5 dari 534.575 <i>reviewers</i>
Rate age	: 12+
Jumlah <i>Download</i>	: 10 juta
Pengembang	: NAVER Corp.
Kategori Aplikasi	: Komik
Tahun Rilis	: 2004

LINE Webtoon adalah sebuah platform yang menerbitkan komik secara digital dan tersedia di web dan *mobile* dengan sistem operasi android dan iOS. Webtoon sudah rilis sejak tahun 2004 dan mulanya populer di kalangan pembaca Korea Selatan. Webtoon menyediakan komik gratis bagi para pembaca. Webtoon menyediakan karya komik dari pembuat komik baik dari professional maupun amatir untuk dinikmati pembaca dari seluruh dunia. Menurut Junkoo Kim, *founder* Webtoon, hingga akhir tahun 2015, ada 6,5 juta, bahkan lebih, pembaca webtoon di seluruh dunia. LINE Webtoon juga sudah bekerjasama dengan 200 orang professional *artist* dan 140.000 *artist* amatir. Komikus profesional dengan karya yang berada di label Webtoon Official sedangkan komikus amatir dengan karya yang berada di label Webtoon Challenge.

Webtoon telah dirilis di Indonesia sejak lebih dari satu tahun lalu. Secara keseluruhan, LINE Webtoon memiliki 88 judul Webtoon yang tersedia untuk pembaca di Indonesia. 36 di antaranya adalah judul Webtoon lokal. Sedangkan sisa lainnya adalah webtoon dengan pengarang Korea ataupun Thailand. Indonesia termasuk negara tertinggi pengakses LINE Webtoon dengan enam juta pengguna aktif bulanan (Naufal, 2016).

A. Analisis Konten

Aplikasi Webtoon berisi komik digital dengan berbagai genre yaitu drama, fantasi, komedi, *slice of life*, *romance*, *thriller*, dan horor. Judul-judul komik dengan berbagai *author* yang berbeda dikelompokkan menurut genre tersebut. Selain berdasarkan genre, komik-komik tersebut dikelompokkan berdasarkan popularitas, komik terbaru, jadwal harian, dan webtoon *challenge*. Tiap judul terus *diupdate* sesuai jadwal terbit masing-masing, satu episode tiap kali terbit. Konten cerita bergantung pada masing-masing judul dan genre nya, semuanya mengandung unsur hiburan dan umumnya memiliki pesan moral dan budaya untuk disampaikan pada pembaca.

B. Analisis UI

Secara navigasi, LINE Webtoon memudahkan pembaca untuk menemukan komik yang mereka sukai dengan pembagian kategori-kategori judul menjadi dasar penyusunan UI menu. Navigasi utama menggunakan *tab-tab* yang mengelompokkan komik berdasarkan kategori dan label tertentu. *Gesture* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *touch* untuk memilih *tab* atau judul komik yang diinginkan, *swipe* untuk memunculkan menu navigasi di kiri layar, dan *scrolling* untuk melihat lanjutan menu di bawah, melihat episode, dan ketika membaca komik. Juga tersedia filter pada drop down menu untuk mengurutkan hasil pencarian berdasarkan tanggal, tingkat rating, banyak pembaca, dan sebagainya.

Layout UI pada menu menggunakan penataan mengikuti sistem *scrolling* sehingga dirancang memanjang ke bawah, membagi *width* layar menjadi tiga kolom, dan bentuk *button* segi empat. Sedangkan *layout* UI halaman komik disusun sederhana, yaitu komik dan panel-panelnya pada bagian atas, iklan, tombol *share* media sosial, tombol favorit, kontributor, webtoon lain yang disarankan, dan komentar di bagian paling bawah. Semuanya memanjang ke bawah dengan pembagian grid horizontal paling banyak 3 kolom dan grid vertikal tidak terbatas tergantung kebutuhan.

Desain komik mengikuti sistem *scrolling*. Dalam layar horizontal, panel komik berukuran normal umumnya sejumlah satu dan maksimal dua panel. Hal ini untuk memastikan baik gambar maupun tulisan terlihat dengan jelas pada berbagai layar *device* dengan ukuran yang berbeda. Sedangkan untuk jumlah ke bawah, tergantung pada panjang masing-masing komik per episode.

C. Analisis UX

Desain UI berkaitan dengan UX dirancang sederhana dan sejelas mungkin dengan tujuan memudahkan *user* untuk dapat segera menemukan komik yang diinginkan dan membacanya. Karena itu rancangan menu navigasi ditekankan untuk memudahkan pembaca menemukan komik yang dicari dengan adanya label kategori, fitur *sort by*, dan navigasi utama dengan *swipe* di sisi kiri layar. Usaha yang minim dalam proses navigasi dapat meningkatkan *engagement user*. Adanya saran komik membantu *user* menemukan komik lain yang berhubungan dengan minatnya. Pada menu *home* terdapat *slide* bergerak untuk menampilkan komik yang *difeature* sehingga pembaca baru dapat langsung mulai membaca dari komik-komik yang sedang populer. Adanya unsur animasi dan *sound effect* meningkatkan *experience* membaca cerita. Inti dari *experience* yang didapatkan *user* adalah kemudahan menemukan komik yang dituju, kejelasan dalam membaca, kualitas pengalaman membaca cerita, dan kemampuan untuk memberi *feedback* melalui komentar.

D. Analisis Interaktivitas

LINE Webtoon menyediakan fitur yang memungkinkan *author* untuk memberikan unsur interaktif pada komik yang dikarang, yaitu fitur audio dan animasi gif ringan. Namun tidak semua *author* memberikan unsur interaktif. Pada beberapa judul komik, seperti *Siren's Lament*, terdapat *background music*. Pada judul *7 Deadly Sins*, terdapat penggunaan gif sehingga gambar bergerak pada panel tertentu. Pada judul *Scream*, menggunakan *sound effect* yang dapat di-*trigger* ketika *user* mencapai panel tertentu, juga efek animatik pada gambar di panel tertentu.

E. Analisis Gaya Gambar

Gaya gambar pada komik-komik LINE Webtoon bergantung pada *author* namun telah melewati kurasi dari tim *official*. Secara keseluruhan,

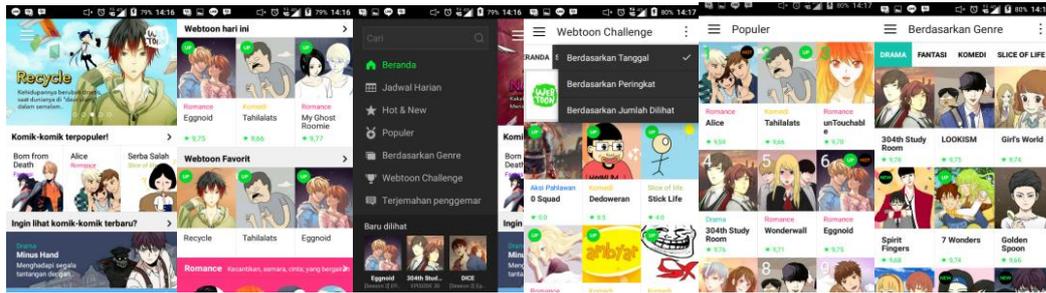
gaya gambar dominan pada LINE Webtoon adalah manga ataupun manhwa. Beberapa gaya gambar lain yang ada adalah gaya kartun dan karikatur yang biasanya terdapat pada komik komedi seperti “Si Juki” dan “Tahilalats”.

F. Analisis Warna

Warna yang digunakan pada LINE Webtoon merupakan warna netral yaitu putih, hitam, dan abu-abu baik untuk warna *background* menu maupun tipografi.. Karena Webtoon terdiri dari berbagai judul komik dengan pewarnaan masing-masing yang berbeda-beda, maka penggunaan warna netral pada UI akan memudahkan kesatuan dari elemen-elemen UI. Selain warna netral, UI juga menggunakan sedikit warna hijau sebagai warna identitas LINE Webtoon. Warna hijau digunakan untuk *highlight tab* dan *highlight font* di halaman menu. Pada masing-masing komik terdapat penggunaan warna yang beragam sesuai genre dan ciri khas masing-masing *author*.

G. Analisis Tipografi

Pengaplikasian tipografi dalam buku ini menggunakan satu jenis *font* untuk semua menu. Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif. Kemudian untuk penggunaan dengan tujuan berbeda, digunakan variasi warna dan ketebalan pada tulisan. Untuk label kategori, tipografi menggunakan *font bold* dengan ukuran lebih besar. Untuk identifikasi genre komik, tipografi menggunakan warna yang berbeda sesuai genre yang diwakili. Untuk keterangan dan deskripsi, tipografi menggunakan pengaturan *font* standar. Sedangkan untuk judul episode menggunakan huruf *uppercase*. Penggunaan jenis sans serif dan satu jenis *font* bertujuan agar desain memiliki kesan sederhana sehingga mudah dipadukan dengan berbagai judul komik dengan tampilan visual yang beragam.



Gambar 2.2 Menu-menu Webtoon

(Sumber : Google Playstore)

Comics in Classroom



Gambar 2.3 Halaman Menu Comics in Classroom

(Sumber: www.comicsintheclassroom.co.uk)

Sistem Operasi	: iOS
Rate age	: 12+
Pengembang	: Comics in The Classroom LTD
Kategori Aplikasi	: Edukasi
Tahun Rilis	: 2013

Comics in Classroom adalah sebuah aplikasi komik edukasi digital yang dirancang eksklusif untuk iPad. Dirilis sejak 2013 dan dikembangkan di negara UK. Comics in Classroom menyediakan tiga judul demo gratis dan untuk judul lain, *user* harus membeli melalui menu *store* pada aplikasi.

A. Analisis Konten

Comics in Classroom berisi komik edukasi tentang tokoh dan kejadian bersejarah dengan judul-judul seperti “The Attack on Pearl

Harbor”, “Mary Queen of Scots”, dan sebagainya. Judul-judul yang ada mencakup berbagai periode, kontinen, dan peristiwa yang terus di-*update* dengan judul-judul baru. Konten sejarah dikemas dalam bentuk audio literasi, dilanjutkan dengan gambar komik dengan balon bicara kosong yang diisi oleh *user*. Judul yang berbeda dikerjakan oleh ilustrator yang berbeda dengan tujuan untuk menyajikan variasi dalam segi visual. Dapat mewadahi semua jenis pembelajaran yaitu kinestetik, visual, dan auditori. Dapat digunakan dengan bebas baik di luar dan di dalam kelas.

B. Analisis UI

Navigasi Comics in Classroom dibagi menjadi tiga halaman menu utama yaitu halaman *my comics*, *guide*, dan *store*. Tidak menggunakan banyak tombol selain tombol *restore*. Pada halaman *store* UI terdiri dari judul halaman dan tombol *restore* di atas, *list* judul komik yang dapat dibeli berupa gambar *banner* judul pada bagian tengah halaman, dan tombol navigasi di bagian bawah halaman. *Gesture* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *touch* untuk menekan tombol dan melakukan pemilihan judul komik, *double tap* untuk melakukan *zoom in* pada panel, dan *swipe* untuk melanjutkan ke panel berikutnya.

Layout UI pada menu menggunakan penataan satu halaman dengan tombol navigasi ditempatkan pada bagian atas dan bawah halaman dengan porsi 10% dari keseluruhan komponen halaman. Sedangkan 90% porsi halaman digunakan sesuai fungsi halaman masing-masing, yaitu tombol *banner* judul komik untuk halaman *store* dan panel-panel komik pada halaman komik. *Layout* panel komik disusun seperti komik berukuran A5 pada umumnya mengingat aplikasi dirancang khusus untuk iPad yang memiliki ukuran kurang lebih sebesar kertas A5. Pada bagian bawah halaman terdapat thumbnail gambar-gambar panel berikutnya untuk dimasukkan sesuai urutan. Sedangkan menu *pop-up* audio literasi ditempatkan di tengah dengan tombol *close* di kanan atas menu *pop-up* itu.

C. Analisis UX

Desain navigasi yang sederhana memudahkan *user* untuk langsung masuk dalam konten komik sehingga tidak terbebani oleh usaha ataupun jumlah *touch* yang tidak perlu. Desain UI yang minimalis membantu *user* untuk fokus pada konten utama aplikasi, yaitu komik edukasi. Sebagian besar *experience user* dibangun dari konten komik yang memiliki unsur interaktif. *User* mendengarkan cerita berupa audio terlebih dahulu kemudian berdasarkan informasi yang telah didengar, *user* memasukkan teks dialog dalam balon bicara pada panel-panel komik. Setelah selesai, *user* melanjutkan pada panel berikutnya.

D. Analisis Interaktivitas

Interaktivitas Comics in Classroom berupa fitur audio pada pembacaan narasi dan keterlibatan *user* dalam meng-*input* dialog yang benar sesuai narasi yang dibacakan sebelumnya. Dengan demikian *user* diajak sepenuhnya berpikir dan mengingat kembali informasi sejarah melalui metode yang tidak statis. Selanjutnya *user* me-*review* sendiri benar tidaknya jawaban yang diberikan dengan membaca kelanjutan cerita komik.

E. Analisis Gaya Gambar

Gaya gambar pada Comics in Classroom beragam bergantung pada ilustrator masing-masing judul komik. Namun semua ilustrasi memiliki kesamaan gaya gambar komik realis eropa.. Menggunakan dominan *inking* dan pewarnaan cenderung gelap. Selain itu penggambaran karakter dan *environment* detail.

F. Analisis Warna

Warna yang digunakan pada Comics in Classroom merupakan warna netral yaitu hitam dan abu-abu untuk warna *background* pada menu. Penggunaan warna secara keseluruhan pada UI termasuk konten

komik cenderung gelap. Warna tipografi untuk UI menu adalah putih dengan *highlight* merah menyesuaikan logo aplikasi yang menggunakan warna dominan putih dan merah, sedangkan untuk warna tipografi pada dialog adalah hitam di atas dialog atau menu *pop-up* berwarna putih untuk menjaga kejelasan dalam membaca. Warna untuk tipografi judul komik beragam namun dengan *tone* kecokelatan. Selain itu *tone* warna pada konten komik cenderung kecokelatan sehingga keseluruhan aplikasi berkesan *grunge*.

G. Analisis Tipografi

Tipografi yang digunakan baik untuk menu, narasi pada menu *pop-up*, dan dialog dalam balon bicara menggunakan font sans serif dengan tampilan visual menyerupai font “Comic Sans MS”. Sedangkan untuk tipografi judul komik, masing-masing menggunakan jenis yang berbeda sesuai dengan karakter masing-masing cerita. “Mary Queen of Scots” menggunakan jenis script, “The Attack on Pearl Harbor” menggunakan jenis sans serif, “The Murder of Thomas Becket” menggunakan jenis dekoratif, dan seterusnya.

2.1.2 Studi Kompetitor

Studi kompetitor menganalisa media-media serupa yang menjadi pesaing. Dari hasil analisa tersebut dapat diperoleh standar kriteria desain yang mampu menjawab kebutuhan baik seperti yang sudah disediakan oleh kompetitor maupun belum.

Pahlawan Nasional

Pahlawan Nasional merupakan aplikasi ensiklopedia tokoh pahlawan Indonesia yang beredar sejak 2016 pada Playstore dengan jumlah download lebih dari 10.000 dan *rating* 4.5/5 dari 436 *reviewers*. Aplikasi ini berupa daftar 156 pahlawan nasional yang disusun berdasarkan data di situs web Kementerian Sosial per Januari 2010.



Gambar 2.4 Menu-menu Pahlawan Nasional

(Sumber : Google Playstore)

Sistem Operasi : Android

Rate age : 3+

Pengembang : Isnaini

Kategori Aplikasi : Edukasi

Tahun Rilis : 2016

A. Analisis Konten

Aplikasi Pahlawan Nasional berisi daftar pahlawan nasional Indonesia beserta penjelasan biografi masing-masing tokoh secara deskriptif dengan teks dan dilengkapi foto pahlawan yang bersangkutan. Informasi mengenai pahlawan yang disajikan mengacu pada sumber dari situs web Kementerian Sosial tahun 2010 sehingga terdapat beberapa pahlawan nasional baru yang dinobatkan setelah tahun 2010 namun tidak tercantum. Deskripsi masing-masing pahlawan cukup detil dan ringkas sehingga berguna jika ingin mengetahui pahlawan secara cepat. Deskripsi yang diberikan meliputi informasi umum tentang tokoh pahlawan seperti tanggal lahir, riwayat pendidikan, dan riwayat perjuangan secara singkat. Karena gaya penuturan ringkas, gaya bahasa yang digunakan adalah deskriptif tanpa unsur *storytelling*.

B. Analisis UI

Sistem navigasi dan pelabelan sangat sederhana. Hanya terdapat menu yang berisi daftar pahlawan, kemudian halaman biografi pahlawan

yang dilengkapi tombol “*home*” sebagai satu-satunya tombol navigasi untuk kembali ke halaman menu. Daftar nama pahlawan berupa nama tokoh pahlawan dengan *thumbnail* foto pahlawan yang tersaji dengan navigasi *scroll* dan tidakurut berdasarkan abjad. Di bawah nama pahlawan juga terdapat teks keterangan kategori tokoh pahlawan. *Gesture* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *touch* untuk menekan tombol dan melakukan pemilihan judul nama pahlawan.

Layout UI pada menu menggunakan penataan satu halaman dengan label-label *list* tokoh pahlawan yang berlaku sekaligus sebagai tombol untuk masuk ke halaman biografi. Label berbentuk persegi panjang yang tertata vertikal ke bawah hingga semua nama tokoh pahlawan sudah tercantum. Masing-masing label memiliki porsi 10% dari luasan dimensi halaman. Aplikasi dirancang untuk *smartphone*, karena itu desain UI dirancang sederhana dan terlihat oleh *device smartphone* dengan dimensi yang kecil. Namun, pada halaman biografi, walaupun UI sederhana, tetapi tidak diolah untuk menyesuaikan dengan porsi teks yang banyak.

C. Analisis UX

Desain navigasi sederhana dan sedikit, yaitu hanya tombol untuk masuk ke halaman biografi, tombol kembali ke menu utama, dan *scroll list* daftar nama pahlawan. *User* tidak kesulitan dalam eksplorasi dalam aplikasi karena memang struktur aplikasi sederhana. *User* tidak menghabiskan banyak waktu dalam aplikasi dan langsung menuju konten informasi yang dicari. *User* dapat masuk dan keluar dari aplikasi dengan cepat, namun karena tidak memiliki fitur tambahan lainnya, siklus penggunaan aplikasi berulang rendah. Hanya *user* yang membutuhkan informasi sejarah ringan saja yang akan kembali, dan umumnya untuk tugas sekolah atau kuliah.

D. Analisis Gaya Gambar

Gambar yang ada pada aplikasi ini berupa foto atau lukisan portrait pahlawan. Karena itu gaya gambar yang digunakan adalah realis, beberapa dengan warna, beberapa hitam putih, tergantung ketersediaan dokumentasi pahlawan yang bersangkutan. Karena menggunakan kumpulan dokumentasi tokoh pahlawan dari berbagai sumber maka gaya gambar yang digunakan, walau sama-sama realis namun kurang memiliki kesatuan.

E. Analisis Warna

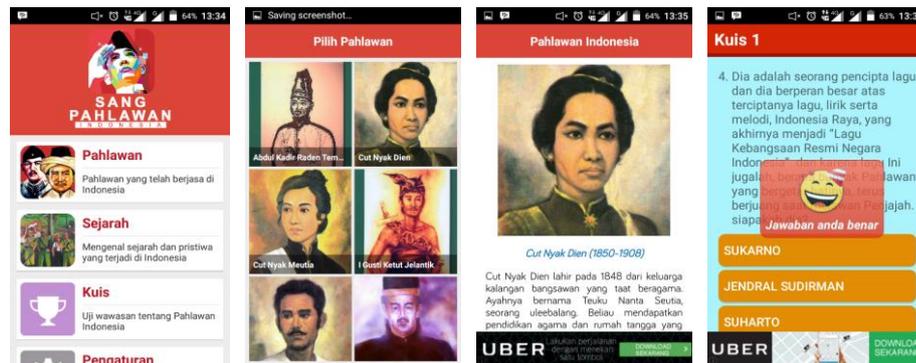
Warna yang digunakan pada Pahlawan Nasional adalah warna merah dan putih. Merah untuk warna *header*, dan warna putih untuk latar *background*. Nama tokoh pahlawan juga menggunakan warna merah sementara untuk teks lainnya menggunakan warna hitam. Nuansa warna keseluruhan terkesan formal dan kaku.

F. Analisis Tipografi

Tipografi yang digunakan baik untuk menu dan teks deskripsi pada halaman biografi menggunakan font sans serif dengan tampilan visual menyerupai font “Arial”. Tidak banyak olah tipografi pada teks yang ada selain penggunaan warna yang berbeda dan perbedaan ukuran. Teks pada halaman biografi tidak menggunakan olah *layout*, hanya menampilkan dalam bentuk paragraf.

Sang Pahlawan

Sang Pahlawan adalah aplikasi biografi tokoh pahlawan yang juga dilengkapi dengan fitur event sejarah dan kuis. Dirilis tahun 2016 dan beredar di Playstore dengan jumlah download lebih dari 5.000. Mendapat *rating* 4.5/5 dari 132 *reviewers*.



Gambar 2.5 Sang Pahlawan
(Sumber : Google Playstore)

Sistem Operasi	: Android
Rate age	: 3+
Pengembang	: RITEKNO
Kategori Aplikasi	: Edukasi
Tahun Rilis	: 2016

G. Analisis Konten

Sang Pahlawan berisi tiga konten utama yaitu kumpulan biografi pahlawan, beberapa *event* bersejarah di Indonesia, dan kuis mengenai tokoh pahlawan. Menu biografi pahlawan terbagi menjadi kelompok tokoh pahlawan berdasarkan klasifikasi seperti “Pahlawan Proklamator”, “Pahlawan Revolusi”, “Pahlawan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia”, “Pahlawan Pergerakan Nasional”, “Pahlawan Pembela Kemerdekaan Indonesia”, dan “Pahlawan Nasional Indonesia”. Menu sejarah perjuangan langsung berisi judul-judul *event* bersejarah. Ketiga konten utama tersebut baik biografi, *event* perjuangan, maupun kuis memiliki elemen utama teks yang kemudian dilengkapi dengan gambar foto tokoh pahlawan untuk melengkapi keterangan.

H. Analisis UI

Navigasi Sang Pahlawan dibagi menjadi halaman menu utama yang kemudian menjadi penyambung ke lima halaman menu lainnya yaitu

halaman “Pahlawan”, “Sejarah”, “Kuis”, “Pengaturan”, dan “Tentang”. Navigasi perpindahan halaman mengandalkan tombol, dan pemilihan menu menggunakan *scroll*.

Pada menu “Pahlawan”, kategori pahlawan disusun secara vertikal dengan label persegi panjang dengan porsi 15% luasan dimensi layar. Dalam menu kategori pahlawan, judul atau nama pahlawan disajikan dengan *banner* ilustrasi pahlawan dengan keterangan teks nama pahlawan. Dalam halaman biografi dan isi *event* sejarah perjuangan disajikan dengan gambar di atas halaman dan uraian deskriptif pada secara paragraf di bawah. Judul halaman diletakkan pada kiri atas pada *header*. *Gesture* yang digunakan dalam aplikasi ini hanya *touch* untuk menekan tombol.

I. Analisis UX

User langsung memilih menu yang dibutuhkan di halaman awal. Pengelompokkan konten berdasarkan kategori-kategori yang relevan memudahkan *user* untuk mencapai konten yang dicari. Selain itu, navigasi yang sederhana hanya menggunakan prinsip tombol memudahkan *user* untuk berpindah halaman secara intuitif. Inti dari *experience user* diperoleh dari kemudahan dan kesederhanaan aplikasi sehingga memberikan akses yang cepat menuju konten.

J. Analisis Interaktivitas

Interaktivitas Sang Pahlawan berupa kuis singkat yang terbagi menjadi tiga, “Kuis 1”, Kuis 2”, dan “Kuis 3”. Setiap kuis terdiri dari sepuluh pertanyaan. Tidak ada pembeda yang jelas antara kuis satu dengan yang lainnya. Semua konten kuis adalah pertanyaan menyangkut informasi sejarah dari bacaan biografi tokoh pahlawan. Kuis seluruhnya terdiri dari teks tanpa keterangan gambar atau elemen pendukung lainnya.

K. Analisis Gaya Gambar

Menggunakan gambar pendukung dari berbagai sumber yang menampilkan informasi sejarah bersangkutan. Karena itu gaya gambar berupa foto dan lukisan realis.

L. Analisis Warna

Warna yang digunakan adalah merah dan putih. Merah digunakan untuk *header* dan putih untuk *background*. Warna teks judul menggunakan warna merah, untuk *bodytext* menggunakan warna hitam, warna teks nama tokoh pada *thumbnail* pahlawan menggunakan warna putih. Warna putih yang digunakan sebagai *background* membantu mengikat warna dari berbagai ilustrasi yang beragam. Dengan adanya pengelolaan elemen desain yang lain, tone warna merah putih yang dihasilkan tidak terkesan keras, namun lebih lembut. Secara keseluruhan kesan yang diberikan dari tone warna adalah *clean design*.

M. Analisis Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk seluruh aplikasi adalah jenis font sans serif dengan tampilan visual menyerupai font “Arial Black”. Menggunakan olah tipografi seperti variasi ukuran huruf, penggunaan huruf *uppercase* untuk menghasilkan hirarki informasi dan tampilan visual yang . Untuk font yang digunakan pada teks deskripsi berbeda dengan font menu, namun tetap dari jenis sans serif. Penataan teks deskripsi masih berupa paragraf namun dengan penataan *layout* lebih rapi.

2.1.3 Kriteria Desain

Berdasarkan studi komparator dan kompetitor tersebut, dapat diperoleh kriteria desain yang akan dijadikan dasar acuan studi eksperimen perancangan, yaitu sebagai berikut:

Nama Aplikasi	Kriteria yang Ditawarkan dan Diterima	Kriteria yang Ditawarkan dan Tidak Digunakan	Kebutuhan yang Diinginkan Tidak Disediakan	Kriteria yang Disediakan bukan Kebutuhan
Pahlawan Nasional	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang detil dan ringkas. • Gambar portrait pahlawan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Keterangan klasifikasi pahlawan, karena <i>user</i> tetap harus melakukan <i>scroll</i> lagi untuk mencari kategori tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan visual <i>layout</i> teks. • Informasi ter-<i>update</i> • Olah estetika visual dan UI. 	-
Sang Pahlawan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelompokkan pahlawan berdasarkan klasifikasi tertentu • Pengelolaan tampilan visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Menu pengaturan 	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi sajian informasi lebih jauh secara visual dan audio 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Menu <i>credits</i> • <i>Event</i> sejarah perjuangan
Simpulan	Informasi pahlawan detil, ringkas, terkelompok dengan baik. Dilengkapi dengan ilustrasi pahlawan bersangkutan dan desain aplikasi diolah dengan baik.	Keterangan klasifikasi sekaligus merupakan tombol yang menghubungkan pada halaman kategori. Optimalisasi desain <i>layout</i> sehingga mengeliminasi menu pengaturan.	Informasi <i>update</i> , olah UI, eksplorasi penyajian informasi secara visual dan audio	Kuis dan menu <i>credits</i> dapat menjadi fitur penambah.

Tabel 2.1 Tabel Analisis Studi Kompetitor

No	Kriteria	Comics in Classroom	LINE Webtoon	Simpulan
1	Konten Cerita	Tokoh dan kejadian bersejarah berdasarkan ahli sejarah	Hiburan dengan berbagai genre, sebagian besar mengandung pesan moral	Tokoh bersejarah yang dikemas secara pop.
2	Gaya Gambar	Realis komik eropa, detil	Manga atau manhwa, sebagian kecil kartun	Studi eksperimen stilasi dari gaya realis. Hipotesis perpaduan <i>style</i> antara realis-manga dengan kartun
3	Tipografi	Sans serif, <i>title</i> dekoratif	Sans serif, <i>title</i> dekoratif	Sans serif, <i>title</i> dekoratif
4	Warna	Gelap, <i>grunge</i>	Warna menu terang dan netral. Warna komik beragam <i>tone</i>	Warna netral untuk menu, dan warna beragam untuk komik namun satu jenis <i>style</i> pewarnaan
5	Layout Panel	Seperti buku komik cetak A5	Satu, maksimal dua panel menyamping	Satu, maksimal dua panel menyamping
6	Gaya Bahasa	Pop, sopan	Pop, tidak formal	Pop, tidak formal, sopan
7	Ranah	Edukasi	Hiburan	Edutainment
8	Konten <i>Recall</i>	Mengisi dialog bicara	-	Kuis trivia
9	Distribusi	iOS	Android dan iOS	Android, iOS pengembangan
10	<i>Pricing</i>	Sampel gratis, <i>in app purchase</i>	Gratis	Gratis dan <i>in app purchase</i>
11	UI <i>layout</i>	Grid persegi, banyak tab, memanjang ke bawah	Minimalis, sedikit tombol, satu halaman seukuran layar	Grid, minimalis, memanjang ke bawah, sedikit tombol
12	Navigasi	Tombol menu	<i>Scrolling, tab</i>	Scrolling, tombol menu
13	Filter	-	<i>Sort by</i>	Sudah diurutkan dalam kategori yang jelas
14	Interaktifitas	<i>User</i> mendengar narasi audio, menu pop-up	Audio dan gambar gerak	Audio, gambar gerak, narasi

		dan mengisi dialog komik		audio, dan quiz kaya quizup/ bible kids
15	Bentuk Media	<i>Platform</i> Komik	<i>Platform</i> komik	Platform komik
16	<i>Reward</i>	-	-	Animasi

Tabel 2.2 Tabel Kriteria Desain

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan baik aspek konten maupun media.

2.2.1 Pengertian Tokoh Pahlawan Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan adalah orang yang dihormati karena keberaniannya. Seorang pahlawan memiliki dua unsur penting, yaitu pertama, melakukan tindakan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi masyarakat lainnya, Kedua, nilai kepahlawanan memiliki kualitas sikap dan perilaku perjuangan yang bermutu serta jasa pengabdian dan pengorbanan bagi bangsa dan negara.

Pasal 1 nomor 4 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2009 Tentang Gelar, Tanda Jasa, Dan Tanda Kehormatan (“UU No. 20/2009”), menyatakan Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia. Sampai saat ini, terdapat 168 tokoh yang telah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional. Jumlah tersebut terdiri dari 156 pria dan 12 perempuan (Kuncoro Hadi, 2013).

2.2.2 Klasifikasi Tokoh Pahlawan

Pahlawan nasional secara sederhana dikelompokkan menjadi enam golongan, menurut jenis jasa dan perjuangannya, yaitu : a) Pahlawan Perintis

Kemerdekaan, yaitu mereka yang berjuang melawan penjajahan demi membela bangsa, b) Pahlawan Kemerdekaan Nasional, yang diberikan kepada mereka yang berjuang untuk memperoleh kemerdekaan Indonesia, c) Pahlawan Proklamator, yaitu mereka yang berjasa dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, d) Pahlawan Kebangkitan Nasional e) Pahlawan Revolusi, yaitu mereka yang gugur dalam peristiwa revolusi G 30 S/PKI, dan f) Pahlawan Nasional Indonesia. (Lia Nuralia, 2010).

2.2.3 Kajian Subjek

Kajian subjek membahas teori yang menyangkut subjek meliputi studi teori Komik Digital termasuk pengertian dasar komik, *Mobile Apps* termasuk penerapan komik digital sebagai aplikasi *mobile, Devices* di mana aplikasi komik bisa diakses, *UI, dan UX* bagi *user*.

Komik Digital

A. Pengertian Komik Secara Umum

Komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai kebutuhan. Komik pada awalnya ditujukan untuk menceritakan hal-hal secara semiotik (simbolis) dan hermeneutik (tafsiran). Pada mulanya, komik dimulai dari *comic strip* yang dimuat pada koran maupun majalah. Namun seiring perkembangannya, genre komik dan segmentasinya meluas, tidak terbatas pada hal lucu saja (Gumelar, 2011).

B. Komik Digital

Berdampingan dengan perkembangan teknologi, media komik tidak terbatas hanya pada media kertas saja. Saat ini, komik berkembang melalui media virtual seperti internet sehingga dapat diakses melalui komputer maupun *mobile phone*. Komik yang beredar pada berbagai media kemudian mendapat sebutan baru, seperti *webcomic, e-comic, dan mobile comic*. Dengan media baru, misalnya *smartphone*, penyusunan panel bisa beragam, cara membaca dapat memanfaatkan

teknologi *touchscreen* dengan *swipe* atau *scroll*, komik dapat digambar dan diwarnai secara digital melalui *software* yang mendukung, dan dapat dipublikasikan pada toko aplikasi di internet (Gumelar, 2011).

Komik digital sebagai pengembangan komik berikutnya, menggabungkan teks, ilustrasi, musik, animasi, dan unsur interaktif menjadi suatu media digital yang mengajak user untuk menikmati cerita melalui visual *storytelling* ala komik yang dipadukan dengan elemen gerak dan suara pada animasi, serta elemen interaktif yang mengajak user terlibat aktif untuk bermain dalam aplikasi tersebut. Komik tidak lagi menggunakan penuturan satu arah dan menyebabkan otak menerima informasi secara pasif.

Adapun komponen komik digital terdiri dari elemen-elemen berikut:

- **Panel**, adalah satu ilustrasi dalam frame persegi atau bentuk lainnya. Seperti komik pada umumnya, komik digital juga terdiri dari panel-panel yang disusun dengan urutan cerita tertentu. Bentuk penataan panel pada komik digital menyesuaikan dengan *device* yang digunakan. Untuk format *smartphone*, yang paling umum digunakan adalah *layout* berdasarkan rotasi *landscape* atau *portrait*.

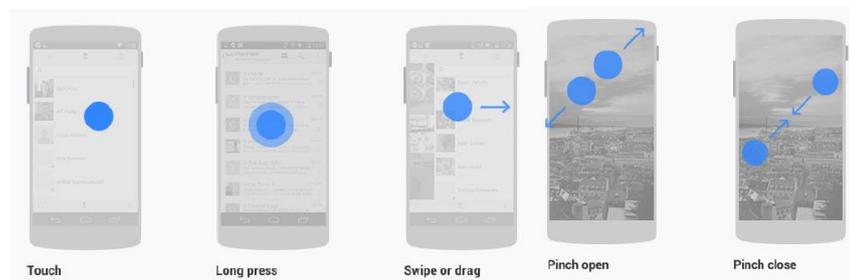


Gambar 2.6 Panel format *landscape* dan *portrait*

(Sumber : Google Playstore)

- **Gutter**, jarak antara panel satu dengan yang lain.
- **Dialog**, dalam komik digital dapat menggunakan balon bicara dan balon pikiran seperti komik umumnya, dan dapat juga dilengkapi dengan audio narasi atau audio dialog.

- **Navigasi**, pada konten komik digital dapat menggunakan berbagai *gesture*. Komik dengan *layout* portrait yang menggunakan penataan vertikal ke bawah umumnya menggunakan *gesture scroll* untuk menuju ke panel-panel berikutnya, sedangkan untuk komik dengan *layout landscape* umumnya menggunakan *gesture swipe* untuk menuju ke panel selanjutnya yang biasanya ditempatkan di kanan. Namun, navigasi tidak terbatas pada *gesture* tertentu saja, namun bisa mengeksplorasi pada *gesture* lain sesuai kreativitas.



Gambar 2.7 *Gesture* Android
(Sumber : developer.android.com)

- **Animasi**, yang digunakan untuk komik digital bisa bervariasi, dari cara pembuatannya, animasi berbasis *mesh* atau *frame-by-frame*. Dari bentuk animasinya, misalnya animasi animatik, yang merupakan animasi ringan. Juga bisa mengadaptasi tipe animasi *motion comic*. Jenis animasi yang digunakan dapat beragam karena tidak terbatas oleh media.



Gambar 2.8 Animasi sprite dan bone
(Sumber : wulverblade.com)

- **Musik**, tidak ada pakem musik yang digunakan untuk digital karena bergantung pada kreativitas pengembang. Namun secara umum dapat dibagi menjadi *background music* dan *sound effect*. *Sound effect* pada komik yang umumnya menggunakan teks tetap dapat digunakan walaupun menggunakan SFX sesungguhnya.
- **Interaktivitas**, yang digunakan dapat beragam bentuknya. Dapat berupa *minigame* dengan berbagai macam *gameplay* seperti misalnya kuis trivia, mencocokkan gambar, dan sebagainya.

Komik Digital sebagai Aplikasi *Mobile*

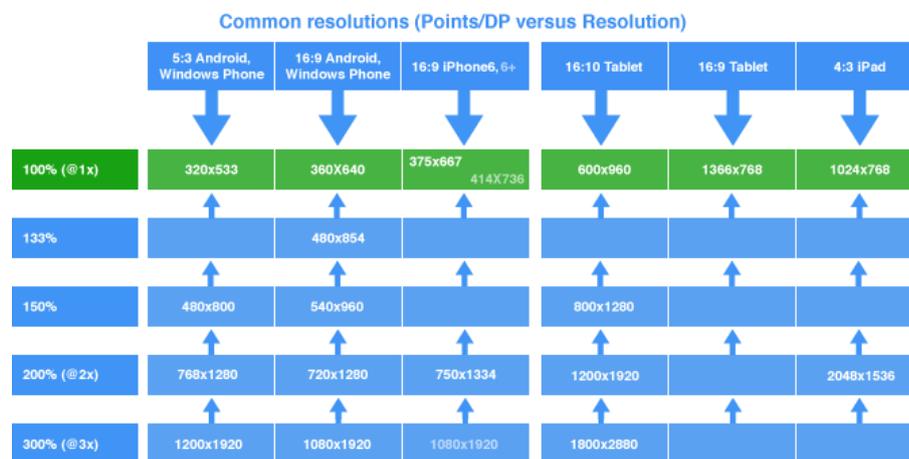
Aplikasi *mobile* atau *mobile apps* adalah aplikasi *software* yang dirancang untuk bekerja pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*. Aplikasi ini diunduh dan diinstal pada perangkat pengguna. Komik Digital pada dasarnya dapat dikembangkan pada beberapa *platform* yang tepat. Sebagai *mobile apps*, pengembangan komik digital mempertimbangkan aspek-aspek pengembangan aplikasi *mobile* pada umumnya. Prinsip yang perlu diperhatikan dan dapat diterapkan pada komik digital sebagai aplikasi *mobile* adalah : a) navigasi dan eksplorasi; b) mengorganisir dan mengkategorikan label menu; c) kemudahan *user* ketika menjelajah, termasuk ketika hendak kembali; d) tampilan yang *user-friendly*; e) Penyajian informasi yang jelas.

A. *Smartphone Device*

Pendistribusian aplikasi *mobile* salah satunya adalah pada perangkat *smartphone* atau telepon pintar. Adapun sistem operasi paling populer untuk *smartphone* saat ini adalah Android, iOS, dan Windows Phone. Aplikasi yang dibuat dirancang berdasarkan sistem operasi yang disasar. Dapat salah satu sistem operasi saja, ataupun semuanya. Umumnya pengembang aplikasi menysasar sistem operasi Android dan iOS karena dianggap paling populer.

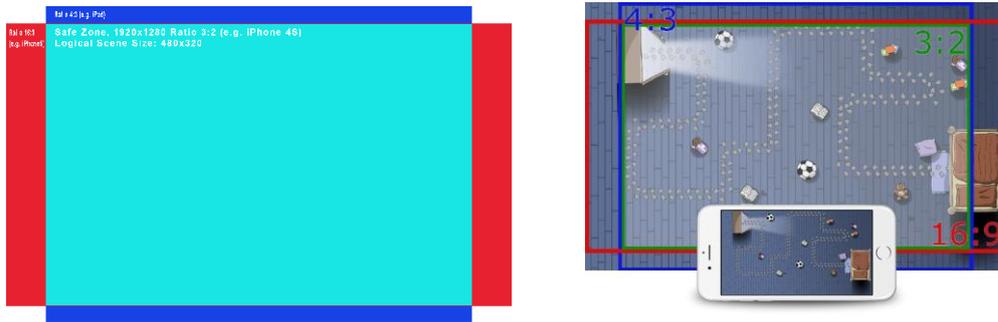
Dalam merancang aplikasi *mobile* perlu memperhatikan *device* yang digunakan *user*. *Device* yang beredar di pasaran memiliki berbagai macam

resolusi dan rasio. Secara umum, pembagian ukuran layar dibagi berdasarkan rasio 3:2, 4:3, 5:3, 16:9, dan 16:10. Ukuran *device* yang berbeda akan mempengaruhi ukuran aset yang dibuat. Oleh karena itu dalam perancangan perlu memperhatikan *responsive design*. Tampilan yang didesain perlu mempertimbangkan ukuran layar *smartphone* terkecil dan terbesar yang beredar di pasaran sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya bagus dilihat untuk ukuran besar namun tidak jelas di layar berukuran kecil. Layar *smartphone* tidak hanya memiliki resolusi yang berbeda, namun juga rasio yang berbeda (Kearney, 2016).



Gambar 2.9 Common Resolution Smartphone
(Sumber: *blog.fluidui.com*, 2016)

Responsive design adalah suatu set *guideline* yang berguna dalam mendesain *interface* untuk skala yang berbeda. Dalam pengembangan Komik Digital sebagai aplikasi *mobile*, berguna untuk mendesain aplikasi *multi-platform*. *Responsive apps* dapat dirangkum dalam beberapa point berikut: 1. Grafis dan UI yang mendukung banyak resolusi; 2. Mekanik aplikasi dapat berjalan pada berbagai tipe input; 3. Publikasi pada banyak platform dengan basis kode yang sama; 4. Data yang tersimpan sinkron dengan semua platform (Freeman, 2014). Desain aset aplikasi hendaknya memperhatikan: 1. Mendesain dengan pertimbangan aspek rasio yang berbeda bukan mendesain resolusi fix; 2. Mendesain UI yang sederhana dan dinamis yang bisa mudah beradaptasi pada resolusi yang berbeda; 3. Memiliki grafis yang bisa diolah ulang untuk menyesuaikan dengan kemampuan *device*.



Gambar 2.10 *Responsive Design*
(Sumber: v-play.net, 2016)

B. Toko Aplikasi

Pendistribusian aplikasi *mobile* dilakukan melalui toko aplikasi. Terdapat dua toko aplikasi populer, yaitu Google Play untuk sistem operasi android, dan App Store untuk sistem operasi iOS.

Google Play adalah toko *software* internasional yang dikembangkan oleh perusahaan raksasa Google. Dibuka pada Oktober 2008. Pada bulan Juli 2013, sebanyak lebih dari 50 miliar aplikasi diunduh melalui Google Play Store dari kurang lebih 1 juta aplikasi yang tersedia. Sedangkan pada Februari 2015, jumlah aplikasi yang tersedia lebih dari 1,4 juta. *Device* Android pasti menggunakan Google Play untuk akses beragam aplikasi, oleh karena itu, aplikasi yang diunggah di sini mendapat kesempatan tinggi untuk diunduh oleh target audiens.

Serupa dengan Play Store, App Store dikembangkan oleh perusahaan Apple dibuka pada 10 Juli 2008. Pada Januari 2011, dilaporkan terdapat lebih dari 10 miliar unduhan. Pada tahun 2012, App Store memiliki 650.000 aplikasi tersedia dan jumlah unduhan melalui App Store hingga saat itu telah mencapai 30 miliar aplikasi.

Dikenal beberapa model *pricing* untuk aplikasi *mobile*, yaitu : 1. **Free to Play**, di mana akses terhadap sebagian porsi konten aplikasi diberikan secara gratis; 2. **Freemium**, dimana konten aplikasi diberikan secara *full version* tetapi akan dikenakan biaya jika menggunakan fitur, fungsi, maupun membeli produk virtual tertentu tertentu atau dikenal dengan istilah *in-app-purchase*; 3. **Pay to Play**,

aplikasi dimana mengharuskan pengguna untuk membeli terlebih dahulu aplikasi sebelum dapat menggunakannya.

C. UI

UI (*User Interface*) atau desain antarmuka adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga perangkat tersebut bisa digunakan oleh manusia dengan nyaman. Selain itu desain *User Interface* mencakup *Layout* (tata letak), *Visual Design* (desain visual) dan *Branding*. UI sangat mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dan juga mempengaruhi UX. Dalam desain *layout* UI terdapat penyusunan hirarki informasi dengan menggunakan elemen dan prinsip desain.

D. UX

UX (*User Experience*) adalah bagaimana pengalaman *user* ketika menggunakan aplikasi. Banyaknya hambatan, kerumitan, informasi yang tidak jelas dan error dalam aplikasi akan menjadi *experience* yang buruk bagi pengguna dan akan berdampak pada pengguna yang tidak menggunakan aplikasi tersebut lagi dan beralih pada aplikasi lain. Desain UX berusaha memahami pengguna dan kebutuhannya ketika menggunakan aplikasi. Tujuan UX adalah mencari tahu siapa mereka, apa yang mereka capai dan apa cara terbaik bagi mereka untuk melakukan suatu aksi dalam aplikasi tersebut. Oleh karena itu desain UI yang baik akan sangat berpengaruh pada UX yang baik. Keduanya saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Penambahan fitur audio dan visual pada komik digital dapat memberikan nilai tambah pada UX. Semakin tinggi nilai UX, menjadikan *user* memiliki keinginan untuk kembali dan menjadi indikator kesuksesan aplikasi.

Elemen Visual

A. Tipografi

Penggunaan font dalam aplikasi akan mempengaruhi kesatuan dalam desain. Dalam pengaplikasiannya dalam UI, dan akan diakses oleh berbagai macam perangkat dengan resolusi layar yang berbeda, maka sangat penting menjaga keterbacaan dan kejelasan font. Penggunaan font dalam satu aplikasi tidak lebih dari dua jenis font. Dari font tersebut, akan dimodifikasi sesuai kebutuhan visual yang disukai anak.

Dalam konten komik sendiri yang menggunakan teks untuk dialog dan narasi juga SFX visual, menggunakan prinsip tipografi yang diaplikasikan sesuai fungsi masing-masing.



Gambar 2.11 Tipografi Komik
(Sumber: *webtoons.com*, 2016)

B. Teori Warna untuk Anak

Warna sebagai salah satu alat komunikasi dapat mempengaruhi *mood* dan masing-masingnya memiliki arti. Dalam penerapan warna untuk anak, warna cerah dan berwarna-warni dapat menarik perhatian, membangun mood, dan merangsang kreatifitas anak. Umumnya warna untuk anak bernuansa cerah dan berwarna-warni.

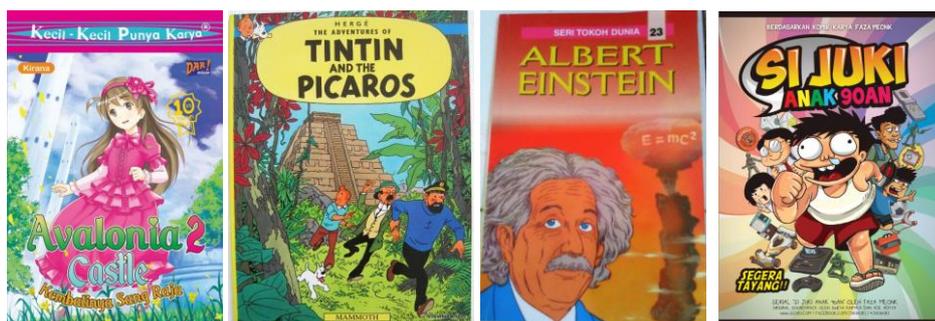


Gambar 2.12 *Color Pallete Kids*
(Sumber: Google Images, 2016)

Untuk anak dengan kelompok rentang usia yang berbeda memiliki preferensi warna yang berkembang, namun pada dasarnya masih mengacu pada keberagaman warna.

C. Gaya Gambar

Gaya gambar berpengaruh pada penyampaian pesan. Gaya gambar yang tepat untuk segmentasi yang tepat akan berhasil menarik perhatian dan menyampaikan komunikasi dengan lebih baik. Gaya gambar yang banyak digunakan untuk komik dan populer di kalangan anak adalah gaya manga, eropa, realis, dan kartun. Penggunaan gaya gambar yang unik dapat menjadi nilai tambah bagi komik.



Gambar 2.13 *Style Comic*
(Sumber: Google Images, 2016)

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB III METODE RISET DAN DESAIN

3.1 Diagram Rencanan Penelitian

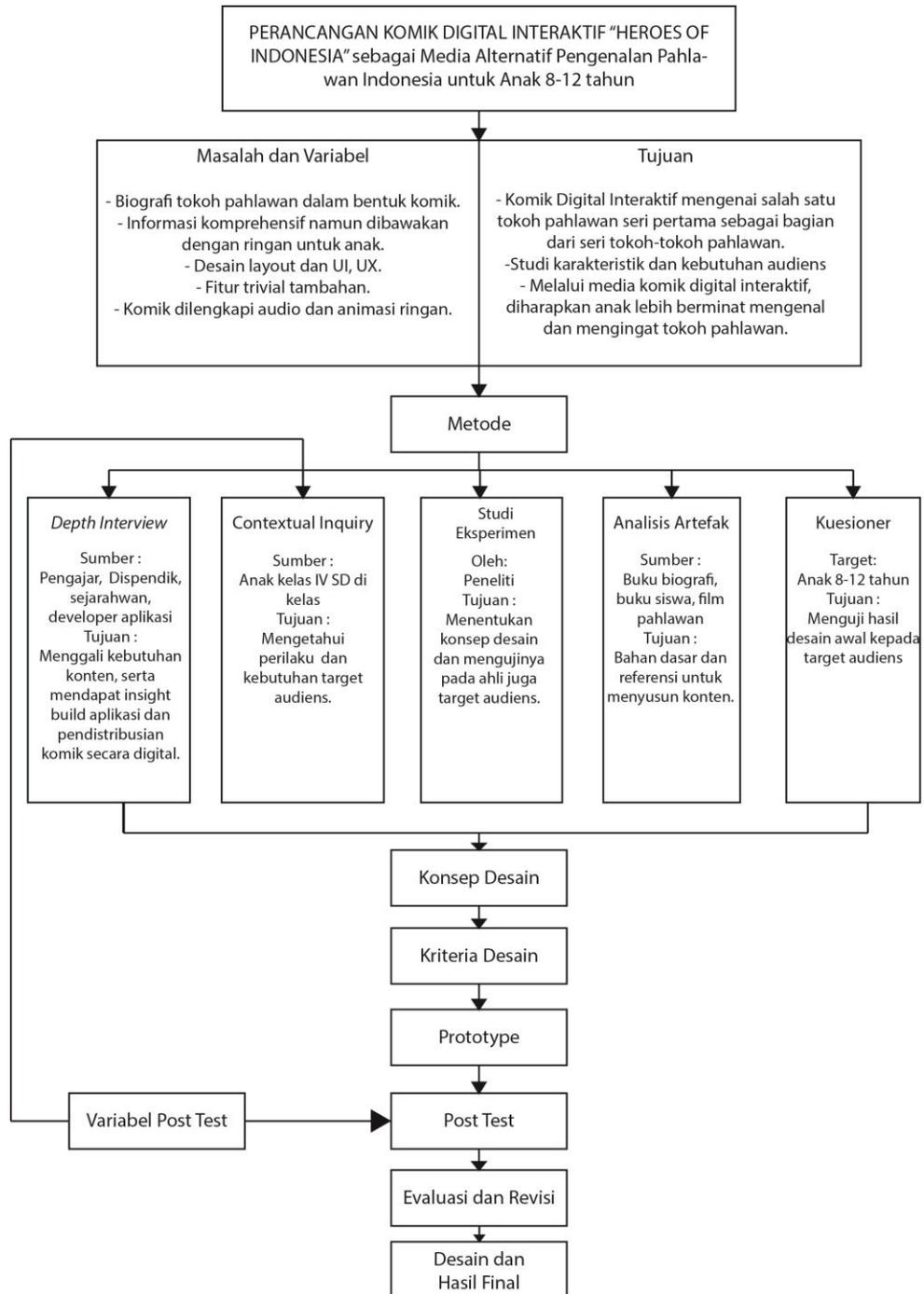


Diagram 3.1 Bagan Penelitian

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian adalah metode kualitatif dan kuantitatif untuk data primer, dimana metode kualitatif digunakan untuk mengambil data di lapangan melalui kegiatan *contextual inquiry*, memperoleh pendapat ahli dan *stakeholder* melalui *depth interview*, juga dalam menguji hasil eksperimen pada ahli melalui studi eksperimen. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hasil eksperimen dalam bentuk *post-test* pada target segmen. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui analisis artefak.

3.2.1 Data Primer

Data yang diperoleh dengan melakukan penelitian langsung di lapangan. Metode pencarian data primer yang digunakan pada perancangan ini sebagai berikut:

Depth Interview

Depth Interview dilakukan untuk memperoleh pendapat dan *insight* dari para ahli, praktisi, dan *stakeholder* di bidang yang berkaitan dengan perancangan. Pihak yang terlibat dalam *depth interview* adalah ahli sejarah, *stakeholder* pengembang aplikasi edukasi, praktisi komikus, dan pengajar sebagai target segmen sekunder. Hasil *depth interview* digunakan untuk menjadi dasar konten desain dan mengevaluasi kriteria desain.

A. Pengajar Tema Kelima “Pahlawanku” Sekolah Dasar kelas IV

Dilakukan kepada pengajar dari tiga Sekolah Dasar yaitu SDN Kertajaya, SD Kristen Anak Bangsa, dan SD Katolik Theresia 2 sebagai *sample* yang mewakili pengajar Sekolah Dasar di Surabaya. *Depth interview* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan anak sebagai target primer dan pengajar sebagai target sekunder.

SDN Kertajaya:

Narasumber : Bapak Darmo
 Pekerjaan : Wali Kelas IVA SDN Kertajaya
 Hari/tanggal : Selasa, 15 Nopember 2016
 Pukul : 11.00 – 11.30
 Lokasi : SDN Kertajaya
 Jl. Pucang Jajar No.4 - 6, Kertajaya, Gubeng
 Surabaya, Jawa Timur 60282

SD Kristen Anak Bangsa:

Narasumber : Ibu Mia
 Pekerjaan : Wali Kelas IV SD Kristen Anak Bangsa
 Hari/tanggal : Kamis, 24 Nopember 2016
 Pukul : 12.00 – 13.00
 Lokasi : Sekolah Dasar Kristen Anak Bangsa
 Jalan Manyar Kartika Timur II No.6, Sukolilo
 Surabaya, Jawa Timur 60118, Indonesia

Berikut merupakan protokol wawancara terhadap pengajar SD kelas IV :

Fokus Penelitian	Kebutuhan anak dan pengajar berkaitan dengan pengetahuan tentang tokoh pahlawan.
Jenis Data	Konten dasar yang perlu dipahami anak mengenai tokoh pahlawan.
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana metode pembelajaran mengenai tokoh pahlawan diterapkan dalam kelas maupun pekerjaan rumah? 2. Media pembantu apa saja yang digunakan dalam KBM topik pahlawan di kelas? 3. Apa esensi penting dari tokoh pahlawan yang ingin dicapai oleh pihak pengajar kepada siswa? 4. Sejauh mana bobot materi yang disampaikan mengenai tokoh pahlawan? 5. Berdasarkan pengamatan pengajar, media apa yang menarik perhatian dan merangsang minat anak-anak untuk belajar lebih mengenai tokoh pahlawan? 6. Permasalahan apa yang dihadapi oleh pengajar selama ini dalam menyampaikan materi tokoh pahlawan? 7. Apakah dengan adanya komik digital dapat membantu meningkatkan minat anak mengenal tokoh pahlawan?

Tabel 3.1 Protokol *Depth Interview* Pengajar SD kelas IV

B. Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Surabaya

Depth interview dilakukan dengan Bagian Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Surabaya. *Depth interview* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal penting apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang aplikasi

edukasi dengan muatan sejarah dari sudut pandang Dinas Pendidikan sebagai target sekunder.

Narasumber : Bapak Adjie
 Pekerjaan : Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Surabaya
 Hari/tanggal : Selasa, 8 Nopember 2016
 Pukul : 10.00 – 11.00
 Lokasi : Dinas Pendidikan Surabaya
 Jl. Jagir Wonokromo No.354-356, Wonocolo
 Surabaya, Jawa Timur 60244

Berikut merupakan protokol wawancara terhadap Bapak Adjie :

Fokus Penelitian	Kebutuhan dari pihak Dinas Pendidikan berkaitan dengan media kreatif edukasi.
Jenis Data	Konten aplikasi komik digital
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Dinas Pendidikan mendukung penggunaan media kreatif dalam KBM? 2. Apakah Dinas Pendidikan menyediakan media kreatif tertentu untuk digunakan dalam kegiatan KBM? 3. Hal penting apa yang perlu diperhatikan dalam menyusun aplikasi edukasi komik digital dengan konten bermuatan sejarah? 4. Apakah dengan adanya komik digital dapat membantu pendidikan sejarah Indonesia?

Tabel 3.2 Protokol *Depth Interview* Dinas Pendidikan Surabaya

C. Pengembang Aplikasi Edukasi

Depth interview dilakukan dengan CEO pengembang aplikasi *mobile*. *Depth interview* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal penting apa saja yang perlu diperhatikan dari sudut pandang *stakeholder* dalam merancang aplikasi *mobile* dengan genre edukasi dan target anak-anak untuk mengembangkan konsep desain peneliti.

Educa Studio:

Narasumber : Andi Taru

Pekerjaan : CEO Educa Studio, *Game Developer*
 Hari/tanggal : Jumat, 7 Nopember 2016
 Pukul : 20.00 – 21.00
 Lokasi : Wawancara melalui surel

Berikut merupakan protokol wawancara terhadap pengembang aplikasi *mobile* :

Fokus Penelitian	Kesesuaian konsep aplikasi dengan target pasar.
Jenis Data	Konsep Aplikasi Komik Digital
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa pentingkah pengembangan aplikasi edukasi dalam membantu pelestarian sejarah di Indonesia khususnya mengenai tokoh pahlawan? 2. Apakah perkembangan aplikasi edukasi di pasar memiliki potensi? 3. Apa saja aspek-aspek terpenting dalam proses mengenalkan konten edukasi seperti tokoh pahlawan melalui aplikasi? 4. Sejauh mana pengetahuan mengenai sejarah tokoh pahlawan yang bisa dipelajari anak melalui aplikasi? 5. Apakah aplikasi edukasi dapat membantu proses pembelajaran? Dengan cara bagaimana? 6. Perlukah sebuah aplikasi edukasi yang mengenalkan sejarah tokoh pahlawan? 7. Apakah komik digital dapat membantu perkembangan aplikasi edukasi dan industri kreatif Indonesia?

Tabel 3.3 Protokol *Depth Interview* Pengembang Aplikasi Edukasi

D. Ahli Sejarah

Depth interview dilakukan kepada ahli sejarah. Dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pandangan ahli sejarah mengenai perkembangan pengenalan tokoh pahlawan di lingkungan anak dan permasalahan apa yang dihadapi sehingga berguna bagi peneliti untuk merumuskan kebutuhan target audiens. untuk mengembangkan konsep desain peneliti.

Narasumber : Lia Nuralia S,S.
 Pekerjaan : Peneliti arkeologi sejarah
 Hari/tanggal : Jumat, 7 Nopember 2016
 Pukul : 11.30 – 12.30
 Lokasi : Wawancara melalui surel

Berikut merupakan protokol wawancara terhadap Ibu Lia :

Fokus Penelitian	Hambatan pengenalan tokoh pahlawan kepada anak yang perlu dihindari
Jenis Data	Konten dan Konsep Aplikasi Komik Digital
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pentingkah anak mengenal tokoh pahlawan Indonesia? Jika penting adanya mengapa demikian? 2. Metode apa yang telah dilakukan selama ini oleh berbagai pihak untuk mengenalkan tokoh pahlawan kepada anak? 3. Apakah upaya dari berbagai pihak seperti misalnya sekolah dalam melestarikan sejarah tokoh pahlawan selama ini berhasil meningkatkan pengenalan anak terhadap tokoh pahlawan? 4. Media apa saja yang saat ini sudah beredar untuk mengenalkan tokoh pahlawan? Apakah media tersebut diminati anak? 5. Menurut pengamatan anda, fenomena apa saja yang memprihatinkan dan menghambat pengenalan anak akan tokoh pahlawan? 6. Menurut pengamatan anda, apakah anak Indonesia sudah mengenal dengan baik tokoh pahlawan? 7. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak Indonesia lebih mengenal tokoh superhero asing dibanding pahlawan Indonesia? 8. Apa saja yang perlu dipahami anak, khususnya dengan rentang usia 8-12 tahun mengenai tokoh pahlawan dan sejauh apa konten bahasan yang disarankan untuk diberikan kepada mereka? 9. Apakah adanya komik digital (yang diakses melalui smartphone) tentang tokoh pahlawan dapat membantu anak mengenal tokoh pahlawan, selain itu juga membantu melestarikan sejarah?

Tabel 3.4 Protokol *Depth Interview* Ahli Sejarah

Contextual Inquiry

Contextual inquiry adalah suatu metode kualitatif dimana termasuk di dalamnya kegiatan wawancara tradisional, mengamati objek, dan bertanya di sela-sela kegiatan objek. Peneliti mengikuti kegiatan objek. Dilakukan dengan tujuan untuk menggali respon target audiens yang adalah anak-anak 9-11 tahun dan

sebagai *sample* yaitu anak SD kelas IV terhadap topik tokoh pahlawan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Peneliti berada di kelas untuk mengamati dan melakukan interaksi langsung kepada anak-anak.

Hari/Tanggal : Selasa, 15 Nopember 2016
 Pukul : 11.30-13.30
 Lokasi : SDN Kertajaya Surabaya
 Jl. Pucang Jajar No.4 - 6, Kertajaya, Gubeng
 Surabaya, Jawa Timur 60282

Studi Eksperimen

Studi eksperimen digunakan untuk menyusun konsep awal yang akan diujikan melalui praktisi dan ahli bersangkutan untuk memperoleh saran dan masukan berdasarkan kondisi industri di lapangan.

A. Pembuatan *Draft* Naskah Cerita

Draft naskah meliputi cerita untuk *sample* tokoh yaitu “Ir. Soekarno” terdiri dari 720 panel komik yang dibagi menjadi 4 babak. *Draft* naskah yang dibuat untuk masing-masing babak yang terdiri dari kurang lebih 180 panel komik. *Draft* naskah cerita akan diujikan pada ahli sejarah pada pertemuan pertama.

Babak 1-2 : Masa kecil atau latar belakang tokoh
 Babak 3-4 : Kegiatan dan jasa yang dilakukan tokoh
 Babak 5-6 : Puncak konflik yang dialami tokoh
 Babak 7-8 : Penutup dan relevansi dengan perjuangan bangsa saat ini

Narasumber : Purnawan Basundoro (Dr., S.S, M.Hum)
 Pekerjaan : Direktur Badan Humaniora Unair
 Hari/tanggal : Kamis, 17 Nopember 2016
 Pukul : 13.30 – 14.30
 Lokasi : Rektorat Universitas Airlangga Kampus C

B. Desain Karakter, Penggayaan, dan Mockup *Layout Aplikasi*

Desain karakter studi eksperimen stilasi tokoh “Ir. Soekarno” dari dokumentasi artefak berupa foto realis hingga menjadi penggayaan yang tepat. Akan diujikan kepada ahli pengembang aplikasi. Desain karakter diringkas sebagai berikut :

- Desain karakter stilasi dari realis.

- Gaya gambar sudah disesuaikan dengan target segmen anak.
- Meliputi beberapa ekspresi dari tokoh.
- Desain ragam kostum tokoh.
- Karakter-karakter lain seperti, ayah dan ibu Soekarno, Fatmawati, dan Pak Tjokroaminoto.

Studi eksperimen dilakukan juga untuk *environmet* dan properti yang berkaitan dengan tokoh:

- Rumah nenek di Mojokerto
- Rumah masa kecil Soekarno di Surabaya
- Pengeras suara

Mockup Layout aplikasi meliputi desain *mockup* menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Berikut ringkasan desain *mockup*:

- Meliputi desain UI lengkap tiap menunya.
- Desain tombol-tombol navigasi.
- Menu halaman yang dibuat adalah menu home, credits, scenes, dan halaman komik.
- Berupa sketsa dengan warna.

Pembuatan alternatif desain karakter dan *mockup* menu akan diujikan kepada praktisi pada pertemuan kedua.

Vizard Tales:

Narasumber : Daniel Chandra
 Pekerjaan : CEO Vizard Tales, *Game Developer*
 Hari/tanggal : Jumat, 21 Oktober 2016
 Pukul : 18.00 – 19.00
 Lokasi : Essential School
 Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.112, Medokan Semampir,
 Sukolilo
 Surabaya, Jawa Timur 60119

Mechanimotion:

Narasumber : Adhicipta Wirawan
 Pekerjaan : CEO Mechanimotion, *Game Developer*

Hari/tanggal : Jumat, 26 Oktober 2016
 Pukul : 20.00 – 21.00
 Lokasi : Carls Jr. lantai 2
 Jalan Raya Kertajaya Indah Blok F No. 29, Mulyorejo
 Surabaya, Jawa Timur 60116

Peralatan Pendukung : Perekam audio, kamera, alat tulis

C. *Storyboard*

Storyboard meliputi keseluruhan cerita babak 1. Sudah disusun berdasarkan *draft naskah* cerita, desain karakter, dan desain *mockup* yang diujikan sebelumnya. *Storyboard* diuraikan sebagai berikut :

- Berupa sketsa tanpa warna
- Sejumlah 40 panel
- Sketsa sudah disusun dalam panel-panel UI
- Penempatan dialog sudah ada

Storyboard akan diujikan kepada praktisi komikus pada pertemuan ketiga dan keempat termasuk pengerjaan revisi sesuai yang disarankan.

Narasumber : Vega Mandalika
 Pekerjaan : Komikus Webtoon Nusantara Droid War
 Hari/tanggal : Kamis, 1 Desember 2016
 Pukul : 13.00 – 14.00
 Lokasi : Wawancara melalui surel

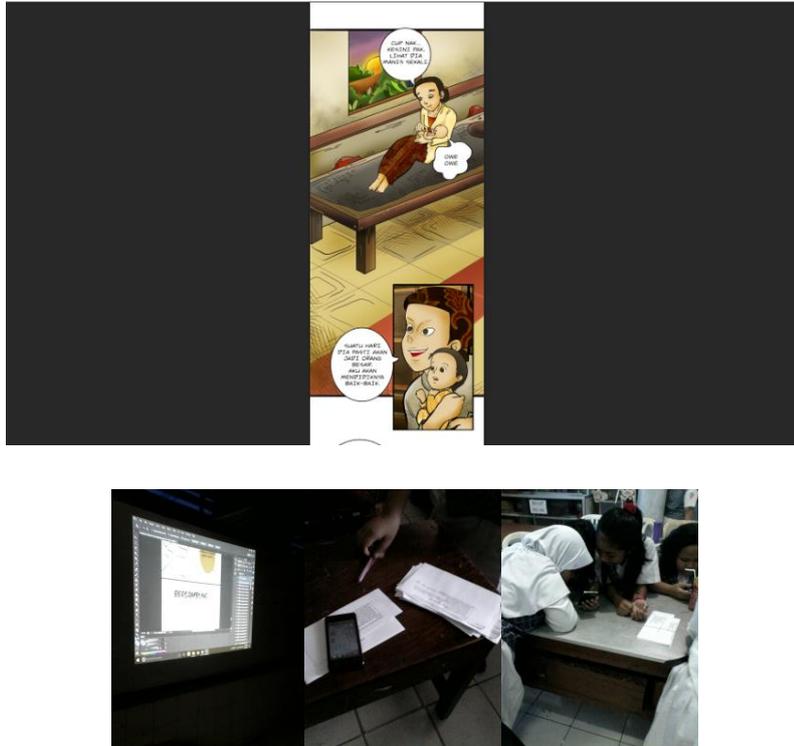
Post Test

Post Test dalam bentuk angket dilakukan kepada siswa SD kelas IV sebagai *sample* mewakili anak usia 8-12 tahun yang tengah mendapat materi pelajaran tentang tokoh pahlawan. Siswa SD kelas IV sebagai *sample* adalah siswa SDN Kertajaya, SD Kristen Anak Bangsa, dan SD Katolik Theresia 2. Pengambilan *sample* didasarkan pada bentuk SD yang merupakan sekolah negeri dan swasta, karakter latar belakang siswa yang berbeda, dan kualitas sekolah. Dilakukan setelah penyempurnaan *storyboard* menjadi komik digital awal. Yang diujikan adalah *prototype* komik digital yang sudah selesai meliputi halaman komik lengkap dengan audio, animasi, kuis, dan dapat dioperasikan pada *smartphone*. Siswa mencoba dari *smartphone* untuk bisa memberikan *feedback*.

Namun untukantisipasi keterbatasan alat uji, digunakan juga LCD untuk mendukung.

Peralatan Pendukung : Perekam video, kamera, LCD, *smartphone*

Tayangan LCD :



Gambar 3.1 Protokol *Post Test*

Angket digunakan untuk mengetahui :

1. Preferensi visual anak
2. Menguji variabel post test
3. *User Experience* saat menggunakan aplikasi.

Variabel *Post Test* meliputi :

1. Informasi umum yang ditangkap anak mengenai pahlawan tersebut seperti tempat lahir, orang tua, tempat tinggal, sekolah, dan sebagainya.
2. Nilai moral yang ditangkap dari episode yang dibaca, seperti tidak menyerah, membantu orang tua, dan sebagainya.

3. Kriteria pahlawan menurut anak setelah membaca, rela berkorban, rajin, dan sebagainya.

3.2.2 Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber data eksisting. Berikut adalah metode yang digunakan dalam memperoleh data sekunder:

Analisis Artefak

Analisis artefak adalah metode kualitatif yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis artefak eksisting. Dilakukan dengan tujuan untuk mendapat data sekunder yang berhubungan dengan tokoh pahlawan sebagai sumber konten dasar untuk perancangan.

Artefak yang diteliti berupa buku pelajaran siswa bermuatan tokoh pahlawan yang digunakan dalam KBM, buku literatur mengenai tokoh pahlawan seperti buku biografi dan buku pintar tokoh pahlawan, foto dan gambar dokumentasi dari tokoh pahlawan bersangkutan, serta film mengenai tokoh pahlawan. Artefak tersebut meliputi :

- Buku Siswa kelas IV SD Tema 5 “Pahlawanku” .
- Buku Biografi tokoh Soekarno, “Soekarno Penyambung Lidah Rakyat”.
- Film tokoh pahlawan “Soekarno: Indonesia Merdeka”.

3.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data sebagai dasar untuk menyusun konsep dan konten desain, untuk menguji hasil kriteria desain dari studi literatur, dan memperkuat data untuk menjadi solusi dari rumusan masalah yang diangkat. Melalui penelitian ini diperoleh konsep desain dan konten yang matang.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB IV

ANALISIS HASIL RISET

4.1 Hasil Penggalan Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisa dan diolah hingga menghasilkan konsep desain dan kriteria desain.

4.1.1 *Depth Interview*

Wawancara mendalam dilakukan pada beberapa pihak untuk memperoleh data kualitatif. Di antaranya dilakukan pada pengajar Sekolah Dasar, Dinas Pendidikan Surabaya, ahli pengembang aplikasi, dan ahli sejarah.

Depth Interview dengan Pengajar Sekolah Dasar Kelas IV

Depth Interview dilakukan kepada beberapa pengajar SD di Surabaya sebagai *sample* studi kasus. Dilakukan kepada pengajar kelas IV SD dimana pahlawan nasional menjadi topik dalam tema kelima.

A. Pengajar Kelas IV SDN Kertajaya

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Bapak Darmo, guru dan wali kelas IVA SD Kertajaya:

- Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 tematik dimana mata pelajaran digabung menjadi satu dalam tema tertentu.
- Buku yang digunakan adalah buku pemerintah yaitu buku siswa dan buku guru yang menjadi panduan KBM.
- Poin yang ingin ditekankan dari tema “Pahlawanku” adalah keteladanan dari tokoh pahlawan dan relevansi dengan masa kini.
- Selain dapat meneladani, anak juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang informasi dasar pahlawan dan jasa-jasanya.
- Banyaknya materi yang harus diajarkan tidak diimbangi dengan waktu dari pengajar untuk mempersiapkan berbagai media.
- Anak disuruh mencari sendiri tentang topik yang sedang dipelajari kemudian pengajar melakukan mencongak untuk menguji tingkat pengertian anak dari data yang diperoleh.
- Siswa mencari data Pekerjaan Rumah (PR) pahlawan umumnya dari internet dan dibuat kliping. Diharapkan anak tidak hanya mengumpulkan PR kliping namun juga membacanya.

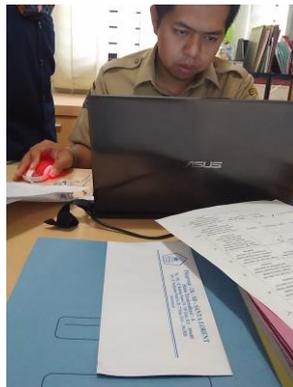
B. Pengajar Kelas IV SD Kristen Anak Bangsa Surabaya

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Ibu Mia, guru dan wali kelas IVA SD Kristen Anak Bangsa:

- Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 (K13) tematik.
- Buku yang digunakan adalah buku dari penerbit swasta “Quadra” dengan bobot materi teori cukup padat.
- Metode pembelajaran di kelas melalui diskusi, penugasan, dan permainan.
- Siswa diharapkan dapat mengetahui dan mengenal tokoh-tokoh pahlawan Indonesia dan meneladani *spirit* perjuangan pahlawan.
- Penggunaan internet, LCD, dan diskusi lebih menarik perhatian anak untuk belajar karena konten yang disampaikan melalui media perantara di atas umumnya melibatkan proses pembelajaran secara visual, auditori, dan kinestetik.
- Siswa tidak terlalu hafal dengan tokoh pahlawan Indonesia mungkin dikarenakan jumlah tokoh yang banyak.

Depth Interview dengan Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Surabaya

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Bapak Adjie, bagian Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Surabaya:



Gambar 4.1 *Depth Interview* dengan Bapak Adjie

- Pemerintah mendukung penggunaan media kreatif untuk pembelajaran terbukti Dinas Pendidikan Surabaya pernah melakukan kerjasama dengan 13 perguruan tinggi Surabaya untuk merancang media bantu ajar bagi anak Sekolah Dasar berbasis *flash*.

- Media tersebut ditempatkan pada *website* pemerintah untuk bebas digunakan oleh pengajar maupun siswa.
- Tidak semua pengajar mau menggunakan media tersebut, namun ada juga yang mau menggunakannya. Pemerintah memberi kebebasan kepada pengajar untuk menggunakan media kreatif.
- Dengan kemajuan teknologi, pendekatan kepada anak diharapkan turut mengikuti media kreatif dan tidak kembali pada metode lama.
- Keabsahan konten sejarah dalam merancang media bertema sejarah perlu diperhatikan dan diklarifikasi.

Depth Interview dengan CEO Educa Studio

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Bapak Andi Taru, *Founder* dan CEO dari Educa Studio:

- Adanya aplikasi edukasi dengan konten lokal sangat penting karena pada era teknologi dimana semua orang bebas mengunduh aplikasi gratis, dapat menggeser pengetahuan atau ketertarikan terhadap konten lokal seperti tokoh pahlawan. Harus diimbangi juga dengan aplikasi yang mengusung konten lokal.
- Aplikasi dengan konten edukasi seperti tokoh pahlawan tetap memiliki potensi walau memiliki *market share* tidak sebesar aplikasi yang diperuntukkan untuk semua segmen.
- Aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan aplikasi dengan konten edukasi adalah manfaat sebagai pemenuhan kebutuhan *user*, aspek penyajian berupa kualitas tampilan, aspek pendidikan/ konten yang disajikan
- Sifat aplikasi digital, dapat menampung konten tidak terbatas dan bisa terus dikembangkan sehingga konsep aplikasi tokoh pahlawan dapat dikemas dengan kreatif.
- Aplikasi bisa digunakan sebagai pengganti buku cetak, di mana di dalam aplikasi bisa ditambahkan unsur interaktif dan kolaboratif.
- Keberadaan aplikasi edukasi dengan konten pahlawan diperlukan dan dibutuhkan terutama jika disajikan dengan interaktif dan menarik.
- Komik merupakan bagian dari industri kreatif. Dan komik bisa menjadi sarana edukasi juga.

***Depth Interview* dengan Ahli Sejarah**

A. Ibu Lia Nuralia S.S

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Ibu Lia, sejarawan penulis buku “Kisah Tokoh Pahlawan Indonesia”:

- Anak perlu mengenal sejarah bangsanya, mengetahui jati dirinya, mewarisi semangat dan jiwa rela berkorban untuk sesama (humanisme), mengerti perbedaan tentang bangsanya dan menghargai perbedaan tersebut (toleransi), mengenal keberagaman suku bangsa, bahasa, dan budaya bangsa (multikulturalisme), mampu menegakkan kebenaran dan keadilan, serta mencintai bangsa dan negara (nasionalisme).
- Mendekatkan anak dengan pahlawannya harus menggunakan bahasa yang lebih komunikatif dan bersifat edutainment.
- Media visual elektronik cukup menarik perhatian anak-anak, terutama cerita tokoh pahlawan yang dikemas secara menarik, ringan, dan mudah dicerna oleh anak-anak.
- Anak-anak perlu diarahkan untuk memahami fakta yang sebenarnya di dalam kehidupan nyata.
- Pengenalan tokoh pahlawan dapat dilakukan dengan ringan dan menyenangkan. Dimulai dari apa arti kata pahlawan, kenapa seorang pahlawan harus namanya dan dikenang sampai sekarang, mengenal nama dan keluarga seorang tokoh/pahlawan, kebanggaan keluarga dan masyarakat apabila menjadi seseorang yang dikagumi/pahlawan, kehidupan kanak-kanak sang tokoh, stigma pahlawan terhadap seseorang adalah baik dan benar serta patut dijadikan teladan bagi anak-anak.
- Pendekatannya masih bersifat normatif; barulah memasuki usia remaja dan dewasa, sejarah diajarkan secara kritis.
- Mendekatkan anak-anak dengan dunianya seperti *gadget* dan perkembangan teknologi akan memberi peluang lebih besar tercapainya sasaran pengenalan tokoh pahlawan dan memudahkan akses informasi tentang pahlawan.
- Konten sejarah harus dikerjakan dengan cermat berdasarkan sumber-sumber yang akurat sehingga terhindar dari kontroversi.

4.1.2 *Contextual Inquiry*

Proses *contextual inquiry* dilakukan di kelas dengan materi “Pahlawanku” di hari Selasa 15 Nopember 2016 setelah kegiatan anak di perpustakaan pukul 11.30-13.30. Berikut merupakan hasil analisis yang diperoleh:

- Siswa mengikuti kegiatan KBM dengan mendengarkan ceramah dari guru.



Gambar 4.2 *Contextual Inquiry* SDN Kertajaya

- Guru menggunakan papan tulis sebagai alat bantu menjelaskan.



Gambar 4.3 Alat Bantu Papan Tulis

- Metode pembelajaran statis, tidak menggunakan media bantu audio, kinetik, maupun visual selain tulisan di papan.
- Siswa membaca materi dari buku pelajaran (buku siswa) kemudian terdapat proses tanya jawab (mencongak).



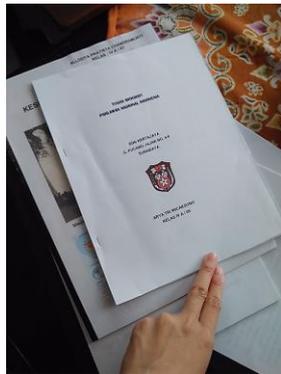
Gambar 4.4 Tanya jawab

- Siswa mengandalkan informasi dari buku untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.



Gambar 4.5 Informasi dari Buku

- Jawaban yang diberikan siswa berdasarkan membaca ulang apa yang tertulis di buku pelajaran.
- Siswa mendapat tugas PR untuk membuat kliping tentang tokoh pahlawan dengan mencari dari sumber internet.



Gambar 4.6 Pekerjaan Rumah Kliping Pahlawan

- Terdapat sebagian besar siswa yang tidak aktif menjawab pertanyaan dan hanya sebagian kecil yang aktif menjawab.

4.1.3 Studi Eksperimen

Studi eksperimen dilakukan dengan berdasarkan kriteria desain awal yang kemudian diujikan pada ahli untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi.

Uji Kepada Ahli Sejarah

Berikut merupakan hasil studi eksperimen konten *draft* naskah komik kepada Bapak Purnawan Basundoro (Dr., S.S, M.Hum):



Gambar 4.7 Studi Eksperimen dengan ahli sejarah

- Melakukan beberapa revisi pada naskah yang berkaitan pada keabsahan sejarah, yaitu nama lama kampus ITB.
- Merevisi runutan cerita pengadilan Soekarno dan hubungannya dengan pledoi “Indonesia Menggugat”.
- Menyarankan penggalian lebih dalam mengenai tokoh pahlawan, salah satunya “Soekarno” melalui buku biografi “Soekarno Penyambung Lidah Rakyat”.
- Tidak mencantumkan kisah sejarah tentang dunia percintaan secara detail dari tokoh “Soekarno”.
- Sampel yang diambil harus bisa mewakili daerah-daerah Indonesia.
- Memberikan persetujuan tentang bobot konten sudah sesuai dengan anak-anak usia 8-12 tahun.

Uji Kepada Ahli Pengembang Aplikasi

A. Uji Hasil Studi Eksperimen kepada CEO *Game Developer* Vizard Tales

Berikut merupakan hasil studi eksperimen konsep aplikasi dengan Bapak Daniel Chandra:



Gambar 4.8 Studi Eksperimen dengan CEO Vizard Tales

- Target segmentasi yang adalah anak-anak lebih dispesifikkan pada rentang usia tertentu.

- Gaya visual yang dipilih berdasarkan hasil studi eksperimen adalah gaya Kartun Eropa karena menurut ahli paling sesuai dengan selera pasar anak-anak.
- Pentingnya penambahan fitur audio karena anak-anak tidak terlalu suka membaca.
- Untuk target segmen anak tidak menggunakan fitur *advertising* dalam aplikasi.

B. Uji Hasil Studi Eksperimen kepada CEO Mechanimotion Surabaya

Berikut merupakan hasil studi eksperimen konsep aplikasi dengan Bapak Adhicipta Wirawan:



Gambar 4.9 Studi Eksperimen dengan CEO Mechanimotion

- Memperhatikan ukuran panel karena *device* yang digunakan adalah *smartphone* yang ukurannya sangat bervariasi. Untuk ukuran *smartphone* kecil dikawatirkan tidak terlihat jelas.
- Perlu memperhatikan faktor *reusable* aplikasi, sehingga pengguna bisa menggunakan aplikasi secara berulang.
- Menciptakan konten yang diminati anak dan diterima orang tua.
- Faktor *reusable* sangat berkaitan dengan *need* pengguna. *Need* pengguna perlu dicari, terutama yang berkaitan dengan tokoh pahlawan.
- Penambahan fitur *unlock* untuk *chapter* selanjutnya. Pengguna baru bisa mengakses setelah menyelesaikan *obstacle* tertentu.
- Menggandeng pihak pendidik sebagai target *market* sekunder.

C. Uji Kepada Praktisi Komikus

Berikut merupakan hasil studi eksperimen *storyboard* dengan komikus Webtoon Vega Mandalika:

Variabel Post Test

Sebagian besar anak dapat mengingat informasi umum yang disajikan dengan daya tangkap yang berbeda. Untuk variabel informasi umum, satu anak rata-rata mengingat empat dari tujuh poin yang ditanyakan.

Nilai moral yang ditangkap anak bervariasi namun semuanya bersifat normatif. Terdapat sebagian besar jawaban yang memiliki kesamaan dikarenakan pola pikir dan gaya jawab yang masih terbawa khas pelajaran sekolah. Namun terdapat sebagian kecil jawaban yang kritis dan menunjukkan opini anak bersangkutan.

Anak menjawab kriteria pahlawan berdasarkan yang telah diketahui dari pelajaran sekolah.

User Experience

Anak membutuhkan waktu kurang lebih 10 -15 menit untuk membaca satu episode. Fitur audio dan animasi ringan menjadi daya tarik besar bagi anak untuk membaca. Anak kesulitan untuk kembali membaca ke atas atau ke bawah karena panjang *scroll* komik.

4.1.5 Analisis Artefak

Analisis artefak mempelajari media yang sudah ada berkaitan dengan tokoh pahlawan, dalam perancangan ini yaitu Soekarno. Sebagai dasar untuk menentukan konten.

Analisis Buku Pelajaran SD Kelas IV Tema V “Pahlawanku”

Buku “Pahlawanku” adalah seri buku tematik yang digunakan dalam KBM siswa kelas IV SD. Terdiri dari buku siswa dan buku guru. Pengajar memberikan materi kepada siswa berdasarkan buku ini. Tingkat kedalaman materi yang diberikan mengenai tokoh pahlawan juga mengacu pada buku siswa “Pahlawanku”. Diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Indonesia dan yang digunakan adalah edisi revisi 2016. Buku siswa tidak bersifat pada teori, namun sifatnya merupakan panduan kegiatan yang harus dilakukan siswa, oleh karena itu siswa tidak memperoleh materi secara detil dari buku, melainkan harus mencari sendiri dari berbagai sumber. Berikut merupakan analisis dari segi konten dan aspek visual:

A. Konten

- Kurikulum yang digunakan dalam penyusunan buku ini adalah kurikulum 2013 yang lebih berperan sebagai pegangan buku aktivitas dan menekankan pada aspek penerapan
- Materi tentang pahlawan nasional meliputi informasi dasar tentang pahlawan seperti terdapat pada buku pintar pahlawan umumnya.
- Terdapat enam tokoh pahlawan nasional yang diangkat yaitu Soekarno, Ki Hajar Dewantara, Pattimura, Bung Tomo, Cut Nyak Din, dan Pangeran Diponegoro.
- Bahasa yang digunakan dalam buku adalah bahasa formal yang disesuaikan dengan anak-anak.
- Informasi tentang tokoh pahlawan dilanjutkan dengan aktivitas yang merefleksikan pemahaman dari teladan tokoh pahlawan bersangkutan.

B. Elemen Visual

- Desain tampilan cover menggunakan teknik ilustrasi kartun.
- Layout buku menggunakan sistem satu kolom, dengan gambar pendukung ilustrasi gaya kartun, tidak menggunakan kaidah desain, hanya ditata rapi. Buku berwarna.

Analisis Buku Biografi Tokoh Pahlawan

Sumber dan referensi konten adalah dari berbagai buku biografi pahlawan. Selain itu juga merupakan studi dari media eksisting mengenai pahlawan yang beredar di masyarakat. Beberapa judul yang digunakan adalah tentang tokoh pahlawan yang diambil sebagai *sample* untuk pengerjaan perancangan seperti buku biografi “Soekarno, Penyambung Lidah Rakyat” untuk bahan konten dari tokoh Soekarno, buku pintar tokoh pahlawan, dan sebagainya. Berikut merupakan analisis dari segi konten dan aspek visual:

A. Konten

- Menceritakan kisah hidup tokoh secara komprehensif dan serius.
- Berupa cerita yang berbobot berat, deskriptif, dan detil. Mengandung falsafah dan pemikiran yang masih belum dapat dimengerti oleh anak-anak.
- Seluruhnya disajikan dengan tulisan sehingga mengintimidasi anak untuk membaca, terkesan tebal dan banyak.
- Bahasa yang digunakan adalah bahasa bercerita, formal, dan sopan.
- Terdapat foto-foto dokumentasi tokoh selama hidupnya.

B. Elemen Visual

- Cover berupa ilustrasi wajah tokoh dan dengan gaya realis karena merupakan foto.
- Tidak ada elemen gambar lain kecuali foto-foto dokumentasi pahlawan.



Gambar 4.11 Foto Dokumentasi dalam Buku Biografi

(Sumber: Adams, 2016)

Analisis Film Pahlawan

Film mengenai tokoh pahlawan menjadi referensi visual untuk perancangan. Film yang digunakan untuk studi artefak adalah film mengenai tokoh pahlawan bersangkutan yaitu “Soekarno: Indonesia Merdeka”. Berikut merupakan analisis dari segi konten dan aspek visual:

A. Konten

- Menceritakan kisah hidup tokoh pada bagian-bagian yang penting saja namun cukup komprehensif.
- Dapat dinikmati anak-anak, walaupun jalan cerita yang berdasarakan sejarah masih belum sepenuhnya bisa dimengerti anak-anak.
- Gaya bahasa sopan namun merupakan bahasa percakapan sehari-hari.
- Didukung dengan audio dan visual sehingga memberikan gambaran lebih jelas mengenai peristiwa sejarah.

B. Elemen Visual

- Karakter tokoh digambarkan dengan tampilan visual dari cara berpakaian, dialog, dan alur cerita.
- Warna, pakaian, unsur budaya, lingkungan, situasi digambarkan dengan jelas.



Gambar 4.12 Screenshot Film “Soekarno”
(Sumber: *Soekarno Indonesia Merdeka*, 2013)

4.2 Formulasi Hasil Analisis Penelitian

Formulasi hasil analisis penelitian menggunakan metode *affinity diagram* hingga memperoleh kata kunci yang diolah menjadi *big idea* konsep desain.

4.2.1 Affinity Diagram

Menggunakan *affinity diagram*, kebutuhan dan masalah dari masing-masing pihak dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan jenisnya untuk mendapat *keyword* yang menjadi dasar konsep desain.



Diagram 4.1 Affinity Diagram

4.2.2 Kriteria berdasarkan Hasil Analisis Penelitian

Kriteria	Pengajar	Dispe ndik	Ahli Sejarah	Pengemban g Aplikasi	Praktisi Komikus	Feedback User	Simpulan
Konten Cerita	- Teladan dan relevansi - Info dasar ada	Absah	- Absah - Normatif - Arti pahlawa n - info dasar - stigma pahlawa n baik	- Aspek <i>reusable</i> - Fitur <i>Unlock</i>	- Alur cerita terlalu cepat - Menjabark an karakter tokoh	- Ada cerita yang tidak dipahami	Esensi teladan dan relevansi, absah, normatif, info dasar, <i>reusable</i> , fitur <i>unlock</i> , alur cerita tidak terlalu cepat, diperjelas, karakter tokoh diperkuat
Gaya Bahasa	-	-	Ringan	Pop, anak- anak	- Pop, <i>user friendly</i>	Ada kata yang tidak dipahami	Ringan, pop, anak-anak, ada keterangan kata-kata sulit
Gaya Gambar	-	-	-	Kartun Eropa	Tidak masalah	Realis- manga	Kartun Eropa kombinasi Realis-manga
Tipografi	-	-	-	Tidak terlalu banyak tulisan	Jangan kaku, <i>User Friendly</i>	Jelas dan bagus	Tidak terlalu banyak teks, <i>user friendly</i> , jelas, bagus
Warna	-	-	-	flat	-	Bayangan , gradasi	Flat, bayangan, gradasi
Layout Panel	-	-	Besar, jelas	Panel besar	Panel besar	Besar, jelas	Panel besar, jelas
Ranah	Edutainme nt	Eduka si	Edutain ment	Edutainment	Hiburan	Hiburan	Edutainment
Konten <i>Recall</i>	Mencong gak	-	-	Kuis tanya jawab	-	Kuis tanya jawab gratis	Kuis trivia
<i>Pricing</i>	-	-	-	Tidak menyarankan iklan	-	-	Freemium
Navigasi	-	-	-	<i>scroll</i>	<i>scroll</i>	Tidak masalah <i>scrolling</i>	<i>scroll</i>
Interaktifi tas	Animasi	-	-	Kuis Trivia, audio narasi, animasi ringan	-	Seperti <i>game</i>	Trivia, animasi ringan, audio
<i>Reward</i>	-	-	-	Animasi terbuka setelah <i>unlock</i>	-	Seperti <i>game</i>	Animasi singkat sebagai <i>reward unlock</i>

Tabel 4.1 Kriteria Berdasarkan Hasil Analisis

4.3 Teknik Perancangan

Teknik perancangan mulai dari menentukan konsep, konten, dan kriteria desain sebagai berikut:

4.3.1 Konsep Desain

Menggunakan *affinity diagram* memformulasikan masalah dan dirumuskan ke dalam bentuk *keyword*. Masalah terbagi menjadi enam kelompok yang dirumuskan dalam *keyword* lokal, dinamis, *easy access*, *edutainment*, *for kids*, dan komprehensif. Berikutnya dari *keyword* tersebut ditarik satu kalimat kunci yang menjadi dasar konsep desain yaitu “Edutainment Indonesian Heroes Digital Comic for Kids”. Kemudian konten dan kriteria desain dijabarkan dan diuraikan melalui berdasarkan analisis hasil penelitian.

4.3.2 Konten Desain

Konten desain diperoleh dari analisis artefak yang kemudian diujikan bobotnya kepada ahli pendidikan dan ahli sejarah. *Contextual Inquiry* juga dilakukan untuk menentukan kebutuhan target audiens diikuti oleh *depth interview* kepada ahli pendidikan dan ahli sejarah. Konten desain juga diujikan seiring melakukan uji eksperimen. Mendapat masukan dari pengembang aplikasi mengenai konten yang berkaitan juga dengan konsep desain.

4.3.3 Kriteria Desain

Kriteria desain sebagai acuan dalam pembuatan media mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

A. Konten Cerita

Menyediakan informasi dasar seperti daerah asal, kelahiran, jasa-jasa, dan kematian pahlawan bersangkutan. Juga menekankan pada esensi keteladanan dari tokoh pahlawan tersebut dan relevansi yang bisa diterapkan pada masa kini. Informasi yang diberikan harus teruji keabsahannya dan berdasarkan target audiens yang adalah anak-anak, maka pendekatannya bersifat normatif. Konten juga harus memiliki aspek *reusable*, yang membuat pengguna ingin menggunakan aplikasi secara berulang, tidak cepat bosan, sehingga ditambahkan adanya fitur *unlock*. Pengemasan cerita perlu memperhatikan penyusunan alur cerita agar tidak terlalu cepat dan karakter tokoh diperkuat.

B. Gaya Bahasa

Konten yang merupakan sejarah kerap mengandung kata-kata sulit yang tidak dipahami anak-anak sehingga diperlukan adanya keterangan yang mendukung. Bahasa yang digunakan menyesuaikan dengan tingkat kognitif anak

sehingga ringan. Sifatnya juga sopan walaupun tidak formal. Gaya pop diperlukan sebagai bagian dari *edutainment*.

C. Gaya Gambar

Studi eksisting yang dilanjutkan dengan studi eksperimen menjadi dasar awal pengembangan gaya gambar yang kemudian diujikan kepada ahli praktisi dan target audiens. Praktisi lebih memilih gaya gambar kartun Eropa, sedangkan target audiens memilih gaya gambar yang familiar dengan konsumsi media asing sehari-hari yaitu *realis-manga*. Berdasarkan hasil uji tersebut, menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan, namun juga tidak melupakan peran desainer sebagai pengambil keputusan desain dan pengembangan gaya hingga memiliki nilai keunikan dan orisinalitas.

D. Tipografi

Tidak menggunakan terlalu banyak tulisan dan menggunakan *typeface* yang memiliki kesan *user friendly*. Sehingga komik tidak terkesan deskriptif dan serius. Juga memperhatikan estetika dan *legibility* dalam memilih font.

E. Warna

Menggunakan gabungan teknik pewarnaan flat, bayangan, dan gradasi sebagai bentuk penggabungan dari teknik yang dipilih sehingga menghasilkan *style* yang unik dan memiliki nilai orisinalitas.

F. Layout Panel

Panel besar dengan maksimal tiga panel menyamping karena memperhatikan *device* yang digunakan bervariasi antar pengguna. Kriteria diterapkan berdasarkan studi eksisting yang diperkuat oleh studi eksperimen.

G. Ranah

Komik digital merupakan gabungan dari konsep edukasi dan *entertainment* yaitu *edutainment*. Komik digital dikemas sebagai aplikasi *mobile* dengan genre edukasi.

H. Konten Recall

Membantu target audiens untuk menangkap esensi dan pesan, serta informasi yang dapat dipelajari dari episode bersangkutan dalam bentuk kuis trivia. Berdasarkan hasil *contextual inquiry* dan wawancara yang menunjukkan respon positif *target audiens* terhadap metode tanya jawab.

I. Pricing

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara dengan pihak pengembang disarankan tidak menggunakan iklan untuk aplikasi anak. Dari target audiens menyukai aplikasi gratis. Oleh karena itu mengusung sistem Freemium, di mana menyajikan konten sebagian secara gratis dan memerlukan pembayaran untuk akses lebih lanjut.

J. Navigasi

Menggunakan navigasi konten komik *scroll* yang terbukti berdasarkan hasil analisis nyaman digunakan untuk *device smartphone*. Menambahkan *scrolling navigation bar* untuk kenyamanan saat ingin menuju bagian tertentu.

K. Interaktifitas

Melibatkan target audiens aktif berinteraksi melalui kuis trivia dan didukung dengan animasi ringan dan audio narasi dan SFX.

L. Reward

Mendukung interaktifitas dan fitur *unlock*. Menyediakan *reward* berupa animasi singkat mengenai fakta pahlawan bersangkutan. Sebagai hadiah ketika berhasil menjawab kuis trivia dengan benar, diikuti dengan *unlock chapter* berikutnya sesuai dengan ketersediaan episode yang gratis.

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan komik digital adalah salah satu upaya untuk mengenalkan sejarah tokoh pahlawan pada anak-anak sebagai golongan usia yang menerima pelajaran sejarah di sekolah dan perlu ditanamkan kecintaan terhadap warisan sejarah bangsa sejak sedini mungkin. Komik digital ini dikemas dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk digunakan oleh anak-anak usia 8-12 tahun serta anak-anak pada umumnya. Juga pada tahap selanjutnya dapat digunakan oleh pihak lain yang mungkin membutuhkan seperti pengajar maupun orang tua anak.

Konsep visual dan kriteria desain untuk merancang ditentukan berdasarkan hasil analisis dari metode penelitian yang dilakukan sebelumnya. Data yang diperoleh dari *depth interview* dengan pengajar, pengembang aplikasi sebagai *stakeholder*, ahli sejarah, dan Dinas Pendidikan menjadi dasar dalam menentukan konten dan konsep aplikasi komik. Studi eksperimen kepada pengembang aplikasi, ahli sejarah, dan praktisi komik dilakukan untuk menguji hasil desain yang dibuat berdasarkan kriteria desain yang sebelumnya diperoleh dari studi eksisting. Bersama dengan data-data lain yang diperoleh dari analisis artefak, *contextual inquiry*, dan *post test* kemudian diterapkan sebagai dasar konsep, konten, dan kriteria desain final.

5.2 Segmentasi Target Audiens

- Usia : 8-12 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : anak-anak pada umumnya, siswa SD kelas IV
- Tinggal di perkotaan di Indonesia
- Memiliki akses *smartphone*
- Suka hiburan berbasis teknologi
- Suka komik

5.3 Konsep Desain

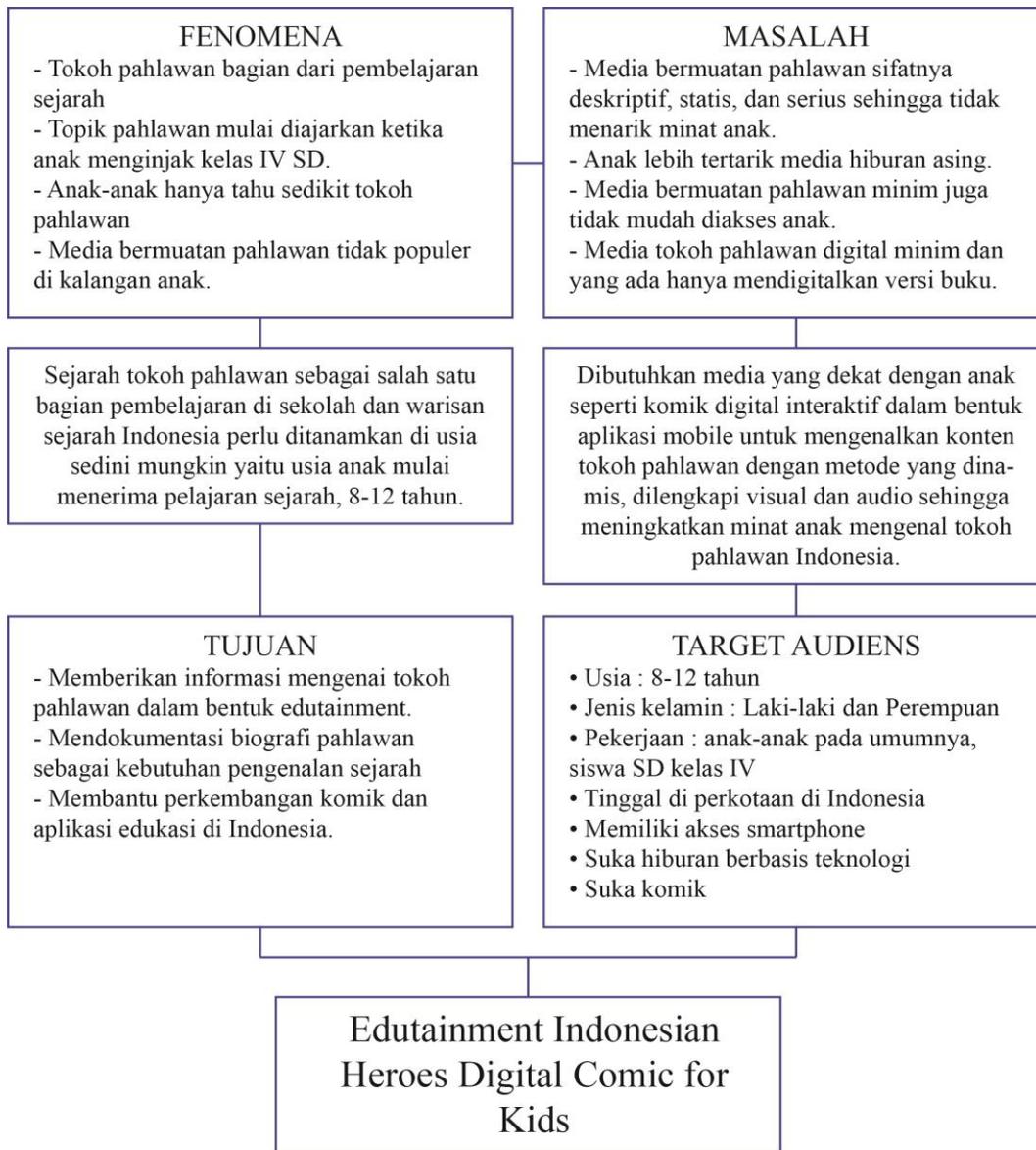


Diagram 5.1 Diagram Konsep Desain

5.3.1 *Big Idea*

Konsep desain yang digunakan ditentukan melalui hasil analisis data-data yang diperoleh dari studi eksisting, *depth interview*, analisis karakter target audiens melalui *contextual inquiry*, penentuan bobot konten dari analisis artefak yang kemudian diujikan kepada ahli melalui studi eksperimen dan kepada target audiens melalui kuesioner *post test*. Dari hasil analisis tersebut meliputi di dalamnya analisis masalah dan kebutuhan pengguna, dapat ditarik ide besar yang menjadi dasar konsep perancangan ini.

Konsep desain perancangan ini dapat dirumuskan melalui “*Edutainment Indonesian Heroes Digital Comic for Kids*”. Melalui konsep ini akan diuraikan sejarah tokoh pahlawan Indonesia, biografi sang tokoh, momentum-momentum penting dalam perjuangannya, jasa dan teladannya yang ditujukan untuk dikonsumsi anak-anak baik secara umum, maupun sebagai siswa Sekolah Dasar. Melalui komik digital ini, diharapkan akan meningkatkan minat anak untuk lebih mengenal dan mudah mengingat mengenai tokoh pahlawan, mulai dari informasi umum hingga keteladanan yang dapat dipetik dari pahlawan bersangkutan serta membantu perkembangan aplikasi dengan konten edukasi di Indonesia. *Keyword* untuk komik digital ini adalah lokal, dinamis, *easy access*, *edutainment*, *for kids*, dan komprehensif.

5.3.2 *Output Perancangan*

Hasil luaran dari perancangan ini adalah komik digital yang dikemas dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan kategori aplikasi edukasi. Komik ini membahas tentang biografi tokoh pahlawan meliputi tanggal lahir, daerah asal, jasa-jasa pahlawan, perjuangan pahlawan, gelar yang diberikan, hingga meninggalnya pahlawan tersebut. Pahlawan yang dibahas dalam perancangan ini merupakan seri 1 yang mewakili jumlah total pahlawan nasional yang berjumlah 168 tokoh. Pahlawan yang dibahas dalam perancangan ini adalah Soekarno. Dalam konsep besar, tiap pahlawan diuraikan melalui komik dengan judul yang berbeda sesuai nama masing-masing tokoh dalam satu aplikasi. Tiap judulnya

kemudian dibagi lagi menjadi episode-episode dengan runutan sesuai dengan masa kehidupan tokoh. Namun untuk perancangan ini, hanya satu judul yang dibuat sebagai sampel yaitu “Ir. Soekarno”. Penguraian biografi tokoh tersebut dalam bentuk komik digital lengkap dengan animasi ringan, audio, dan kuis di akhir cerita.

5.3.3 Konsep Media

Konsep media yang digunakan untuk perancangan komik digital tokoh pahlawan Indonesia adalah:

- Elemen Visual dan Audio

Berdasarkan hasil analisis penelitian, didapatkan data bahwa dalam proses pengenalan tokoh pahlawan pada target audiens anak-anak diperlukan elemen-elemen yang dekat dan menarik minat anak umumnya berupa elemen visual dilengkapi audio. Sehingga komik digital ini dilengkapi dengan animasi ringan audio narasi dan *sound effect*.

- Sederhana dan runtut

Pengguna perlu memahami runtutan peristiwa yang terjadi dalam hidup tokoh pahlawan. Informasi yang disajikan harus jelas dan mudah dimengerti dalam bentuk cerita. Oleh karena itu struktur aplikasi dirancang sederhana, dan konten sejarah disajikan dengan sederhana dalam episode-episode berdasarkan masa hidup tokoh dalam urutan peristiwa yang jelas. Juga didukung dengan desain UI yang jelas dan gambar ilustrasi sebagai keterangan pendukung.

- Interaktifitas sederhana

Elemen keterlibatan yang ada pada konsep interaktif menjadi poin pendukung untuk menarik minat anak. Oleh karena itu, setiap akhir episode terdapat kuis trivia sebagai sarana mengingat kembali apa

yang sudah dibaca, dan sebagai kunci untuk bisa melakukan *unlock* episode berikutnya. Selain itu juga terdapat *reward* berupa animasi tentang fakta tokoh bersangkutan.

5.3.4 Konsep Pengembangan

Konsep pengembangan meliputi distribusi aplikasi selanjutnya berkaitan dengan *stakeholder*:

Stakeholder

Essential Music, Art and Multimedia Learning Center adalah pusat kursus musik, seni, dan multimedia yang memiliki visi mendorong murid menerapkan integrasi antara musik, seni, dan multimedia. Bertempat di Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.112, Medokan Semampir, Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60119. Essential memiliki *unique selling point* mengunggulkan kegiatan komunitas selain kursus reguler yang dimiliki. Melalui komunitas, Essential ingin memfasilitasi murid-muridnya untuk berkolaborasi dan menerapkan ilmu yang dipelajari menjadi proyek nyata. Integrasi musik, seni, dan multimedia tersebut diterapkan dalam komunitas.

Aplikasi komik digital merupakan salah satu perwujudan integrasi musik (audio), seni, dan multimedia (*digital art*). Aplikasi komik digital yang memiliki muatan pendidikan dan ditujukan untuk anak, selain dapat menjadi contoh konkret karya integrasi sesuai visi Essential juga dapat menjadi media promosi serta *brand image* bagi Essential.

Essential Music, Art and Multimedia Learning Center berperan sebagai investor yang mendanai proses produksi juga *shareholder* yang memegang saham bersih 50%. Pendanaan adalah selama satu tahun pertama. Setelah periode satu tahun berakhir, *stakeholder* akan mulai mendapat 50% penghasilan sebagai ganti pendanaan awal dan juga sebagai keuntungan pihak investor selanjutnya.

Pihak *stakeholder* memperoleh :

- Keuntungan dari profit bersih sebanyak 50%
- Logo perusahaan pada *splashscreen* aplikasi
- Pencantuman nama perusahaan pada menu *credits*

Distribusi

Pada konsep pengembangan selanjutnya, distribusi aplikasi diperkirakan akan berkembang meluas mengingat distribusi melalui toko aplikasi menjadikan

media mudah diakses oleh individu dari berbagai negara. Oleh karena itu aplikasi dengan rincian sebagai berikut:

Sistem operasi : Android dan iOS

Kategori aplikasi : Edukasi

Target area : Indonesia, area jangkauan Playstore

5.4 Kriteria Desain

Kriteria desain merupakan acuan dan arahan dalam merancang media aplikasi. Berisi aturan, standar, serta batasan dalam menggunakan elemen desain dalam perancangan. Berikut adalah kriteria-kriteria desain:

5.4.1 Struktur dan Konten Komik Digital

Struktur dan konten komik digital ini ditentukan berdasarkan alur yang diperoleh dari hasil analisis *depth interview* dan studi eksperimen dengan para ahli serta menyesuaikan dengan bobot konten yang diajarkan di sekolah.

A. Struktur

Dalam segi konten, pesan dan nilai keteladanan yang hendak disampaikan meliputi :

1. Informasi umum yang ditangkap anak mengenai pahlawan tersebut yaitu tempat lahir, orang tua, tempat tinggal, dan sekolah.
2. Nilai moral yang ditangkap dari episode yang dibaca; episode 1: tidak menyerah, membantu orang tua, percaya, dan disiplin; episode 2: disiplin dan gigih; episode 3: cita-cita besar dan rasa nasionalisme
3. Kriteria pahlawan menurut anak setelah membaca, rela berkorban, rajin, pantang menyerah, gigih, kerja keras, dan nasionalis.

Strategi penyampaian konten, pesan dan nilai keteladanan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menempatkan informasi umum pada narasi yang dikemas dalam balon narasi dengan warna berbeda dari balon dialog biasa.

2. Mengemas adegan penting dalam panel yang dilengkapi audio dan gambar gerak.
3. Membatasi kisah dalam koridor normatif, yaitu kisah-kisah pahlawan bersangkutan yang menonjolkan nilai utama kerja keras, nasionalisme, dan pantang menyerah.
4. Menampilkan budaya dan kebiasaan melalui dialog dan penggambaran kostum dan *environment*.
5. Mengemas cerita pahlawan pada koridor stigma bahwa pahlawan itu baik.

Dengan penggunaan strategi penyampaian pesan, diharapkan anak akan mampu mengingat dan menyebutkan informasi umum dan nilai-nilai keteladanan seperti tersebut di atas dari pahlawan bersangkutan.

Dalam segi struktur, terdapat tiga menu utama yaitu menu *read*, pengaturan, dan *credits*. Konten komik terdapat dalam menu *read*, dibagi berdasarkan kurang lebih delapan episode tergantung dari biografi masing-masing tokoh pahlawan. Namun untuk episode empat hingga delapan dalam perancangan ini masih dalam label *unlock*. Berikut merupakan diagram struktur dan konten dari aplikasi komik digital diikuti uraian penjelasannya:

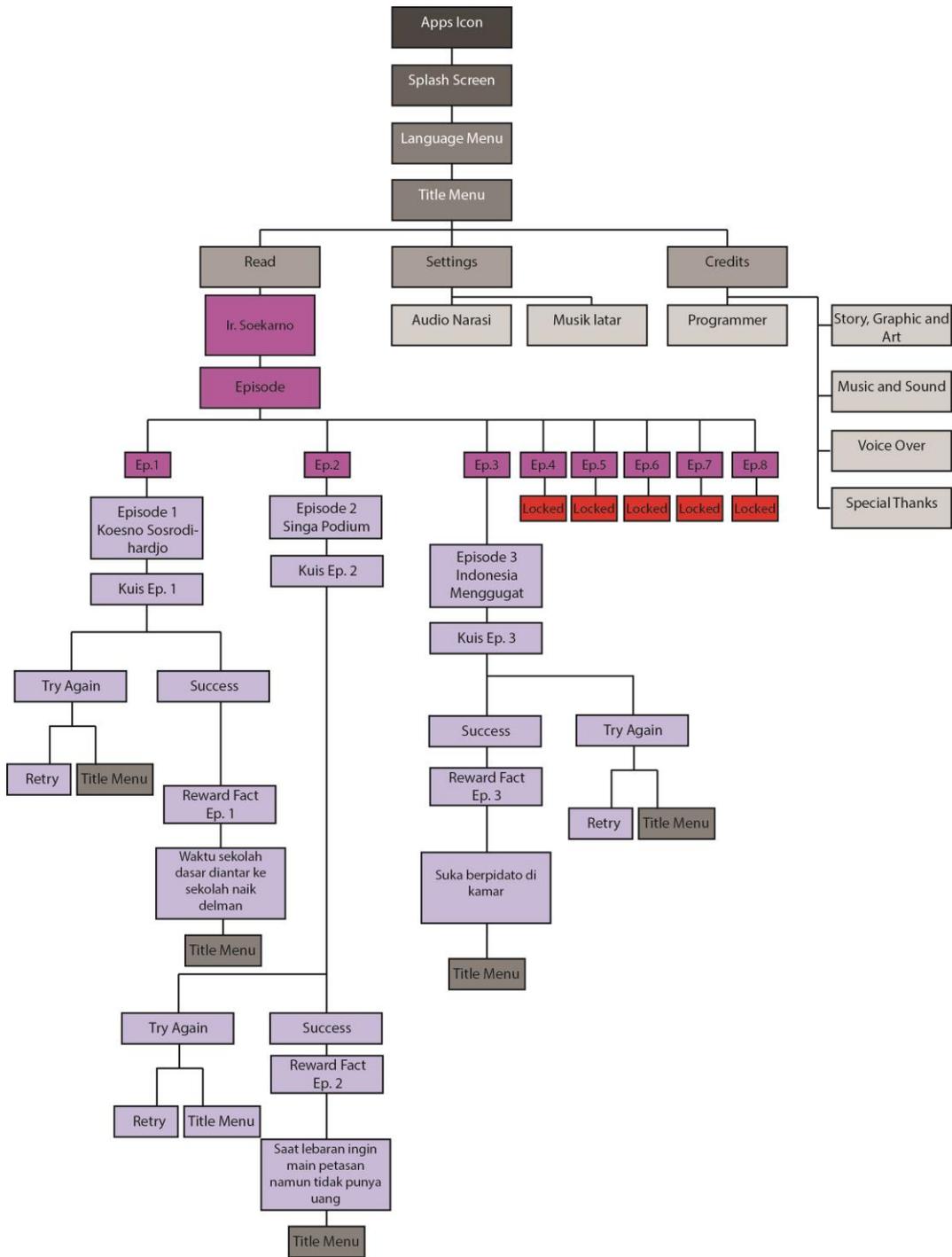


Diagram 5.2 Struktur Konsep Desain

B. App Icon

Ikon aplikasi yang akan ditampilkan pada toko aplikasi dan *thumbnail* pada *smartphone* ketika aplikasi diinstal. Merupakan kesan pertama yang dilihat calon pengunduh. Menggunakan logo aplikasi yang didesain ulang menyesuaikan bentuk bulat atau persegi.

C. Splash Screen

Berupa tampilan singkat pada awal *launch* aplikasi. Berisi logo *engine* program dan logo aplikasi. Dianimasikan kurang lebih masing-masing 3 detik dengan animasi *fade in* dan *fade out*.

D. Language Menu

Menu untuk memilih bahasa. Aplikasi tersedia dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Tampilan berupa tombol pemilihan bahasa dengan *background* logo dan gambar *wallpaper*.

E. Title Menu

Merupakan menu utama yang berlaku sebagai halaman navigasi utama. Berisi tiga tombol navigasi ke tiga menu yaitu menu *read*, *setting*, dan *credits*, juga tombol *exit*. Pada menu ini, pengguna memilih tokoh pahlawan yang hendak dibaca dengan cara *swipe* gambar tokoh pahlawan. Untuk perancangan ini, menu *swipe* tersebut dapat dilihat namun belum berfungsi karena batasan perancangan. Terdapat deskripsi singkat mengenai tokoh yang dipilih juga keterangan dalam kategori mana tokoh tersebut termasuk.

Terdapat enam kategori tokoh pahlawan, yaitu : a) Kategori Pahlawan Perjuangan Kemerdekaan, b) Kategori Pahlawan Pergerakan Nasional, c) Kategori Pahlawan Proklamator, d) Kategori Pahlawan Pembela Kemerdekaan, e) Kategori Pahlawan Revolusi, dan f) Kategori Pahlawan Nasional. Untuk perancangan ini, judul yang diambil adalah “Ir. Soekarno” dari kategori pahlawan proklamasi.

F. *Episode Menu*

Tiap judul tokoh pahlawan terdiri dari kurang lebih 8 episode yang masing-masing merupakan tahapan hidup dari tokoh pahlawan bersangkutan. Tiap episode sebanyak kurang lebih 20 halaman, di mana satu halaman mengandung kurang lebih dua panel. Konten tiap episode menyesuaikan cerita dari masing-masing tokoh, namun secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

Episode 1-2 : Masa kecil atau latar belakang tokoh

Episode 3-4 : Awal kegiatan dan jasa yang dilakukan tokoh

Episode 5-6 : Puncak konflik dan perjuangan yang dialami tokoh

Episode 7-8 : Penutup dan relevansi dengan perjuangan bangsa saat ini

Kuis diberikan pada akhir masing-masing episode. Tiap kuis terdiri dari 3 pertanyaan tiap episodanya. Total kuis untuk satu judul adalah 24 pertanyaan. Pertanyaan berupa pilihan ganda dengan pilihan jawaban a sampai d. Pertanyaan dan jawaban merupakan kombinasi teks dan gambar.

Menyajikan bonus fakta mengenai tokoh yang bersangkutan. Berupa animasi singkat dengan durasi 5 detik disertai kalimat keterangan yang dikemas menjadi infografis sederhana. Diperoleh jika menyelesaikan seluruh soal kuis episode bersangkutan dengan benar yaitu 3 pertanyaan. Untuk satu judul total terdapat 8 animasi *reward*.

- **Episode 1 – Koesno Sosrodihardjo**

Menceritakan kelahiran Soekarno. Asal orang tua Soekarno dan keadaan hidup masa kecil Soekarno yang miskin. Pergantian nama dari Koesno Sosrodihardjo menjadi Soekarno.

- **Episode 2 – Putera Sang Fajar**

Sifat Karno yang menunjukkan kepemimpinan sejak kecil. Kepindahannya ke sekolah dasar Belanda. Dan penghinaan yang diterima dari anak-anak Belanda. Hingga lulus dan hendak masuk ke sekolah menengah di HBS dengan tinggal bersama Pak HOS.

Tjokroaminoto.

- **Episode 3 – Singa Podium**

Menceritakan Soekarno yang indokos di rumah Pak Tjokro dan menimba ilmu darinya dan teman-teman politiknya yang lain. Soekarno juga bersekolah di HBS.

- **Episode 4 - PNI**

Soekarno aktif mengikuti Pak Tjokro dan mulai berpidato juga dan membakar semangat rakyat.. Lulus dari sana melanjutkan perguruan tinggi ke Bandung. Bertemu dengan istrinya, Inggit dan menikah. Mendirikan PNI dan aktif berpidato.

- **Episode 5 – Indonesia Menggugat**

Soekarno ditangkap di Yogyakarta dan dimasukkan dalam penjara Banceuy untuk diadili. Soekarno membacakan pledoinya “Indonesia Menggugat” di pengadilan.

- **Episode 6 – Dibuang ke Ende**

Soekarno akhirnya dibebaskan setelah dua tahun dan aktif di Partindo. Tak lama ia ditangkap lagi dan dibuang ke Ende Flores. Di sana ia terkena malaria, dan akhirnya dipindahkan ke Bengkulu hingga Jepang menyerbu Sumatera.

- **Episode 7 – Jepang Datang**

Pada tahun 1942 Indonesia dikuasai Jepang. Kedatangan Jepang dan peran Soekarno dalam bernegosiasi serta memanfaatkan kerjasama penindasan Jepang menjadi senjata bagi kemerdekaan Indonesia.

- **Episode 7 – Proklamasi!**

Pendudukan Jepang berakhir setelah peristiwa bom Hiroshima dan Nagasaki. Jepang menyerah tanpa syarat pada Sekutu pada Agustus 1945. Pada 17 Agustus 1945, atas nama bangsa Indonesia, Bung Karno bersama Bung Hatta memproklamkan kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur 52.

- **Kuis Trivia**

Episode	No	Pertanyaan dan Jawaban
1	1	Di manakah Soekarno dilahirkan? a. Surabaya b. Mojokerto c. Blitar d. Tulungagung Jawaban : A
	2	Nama 'Soekarno' diambil dari pahlawan Mahabarata yang bernama... a. Sukarno b. Gatotkaca c. Karna d. Koesno Jawaban : C
	3	Sukarno pernah tinggal dengan kakeknya di Tulungagung. Nama kakek Soekarno adalah... a. Raden Kian Santang b. Koesno Sosrodihardjo c. Raden Soekemi Sosrodihardjo d. Raden Hardjokromo Jawaban : D
2	1	Ayah dan ibu Soekarno bernama...

		<p>a. Raden Hardjokromo dan Raden Soekarmini</p> <p>b. Raden Soekemi Sosrodihardjo dan Raden Soekarmini</p> <p>c. Raden Soekemi Sosrodihardjo dan Ida Ayu Nyoman Rai</p> <p>d. Raden Hardjokromo dan Ida Ayu Nyoman Rai</p> <p>Jawaban : C</p>
	2	<p>Apa nama sekolah Soekarno di Mojokerto yang bukan sekolah untuk pribumi?</p> <p>a. Eerste Inlandse School</p> <p>b. Europeesche Lagere School</p> <p>c. Hogere Burger School</p> <p>d. Europeesche Inlandse School</p> <p>Jawaban : B</p>
	3	<p>Soekarno rajin membantu ibu mengerjakan apa?</p> <p>a. Menumbuk padi</p> <p>b. Memfoto</p> <p>c. Belajar</p> <p>d. Main bola</p> <p>Jawaban : A</p>
3	1	<p>Di mana Soekarno bersekolah di Surabaya?</p> <p>a. Eerste Inlandse School</p> <p>b. Europeesche Lagere School</p> <p>c. Hogere Burger School</p> <p>d. Europeesche Inlandse School</p> <p>Jawaban : C</p>
	2	<p>Soekarno tinggal di rumah siapa selama bersekolah di Surabaya?</p> <p>a. Raden Hardjokromo</p> <p>b. Tjokroaminoto</p>

		c. Raden Kian Santang d. Muso Jawaban : B
	3	Darimana Soekarno belajar politik di Surabaya? a. Raden Hardjokromo b. Raden Soekemi Sosrodihardjo c. Raden Kian Santang d. Tjokroaminoto dan kawan-kawan Jawaban : D

Tabel 5.1 Pertanyaan Soekarno dan Jawaban

No	Episode 1	Episode 2	Episode 3	Episode 4
1.	Kelahiran	Nama orang tua	Sekolah menengah di	Perguruan tinggi di
2.	Pergantian nama	Sekolah di Mojokerto	Indekos di	Organisasi yang diikuti
3.	Tinggal bersama kakek	Rajin membantu ibu	Menimba ilmu dari	Bertemu siapa di Bandung yang jadi istri
No	Episode 5	Episode 6	Episode 7	Episode 8
1.	Ditangkap di	Dibuang ke	Tahun dikuasai Jepang	Alasan Jepang menyerah
2.	Membacakan pledoi apa	Terkena penyakit apa	Di mana Soekarno berunding	Siapa yang memproklamkan kemerdekaan
3.	Ditahan di	Bertemu wanita yang akan jadi istri	Jenderal Jepang yang membantu	Proklamasi dibacakan di

Tabel 5.2 Pertanyaan Soekarno

- **Reward Fact**
- Episode 1: Waktu sekolah dasar diantar ke sekolah naik delman.
- Episode 2: Saat lebaran sangat ingin bermain petasan namun tidak punya uang untuk membeli.

- Episode 3: Suka berpidato sendiri di kamar
- Episode 4: Berpidato kemana-mana hingga dijuluki Singa Podium
- Episode 5: Menulis pledoi di atas tempat buang air karena tidak ada Tempat lagi untuk menulis.
- Episode 6: Suka merenung di bawah pohon
- Episode 7: Soekarno dikatai antek Jepang
- Episode 8: Soekarno menulis teks proklamasi dengan pena pinjaman

G. Sinopsis Plot Berdasarkan Panel

Konten cerita komik terdiri dari 8 episode dengan jumlah halaman masing-masing episode sebanyak 20 halaman setara dengan kurang lebih 40-50 panel. Berikut adalah uraian sinopsis plot berdasarkan panel :

Episode 1 - Koesno Sosrodihardjo

Panel 1-4 : Perkenalan karakter kedua orang tua Soekarno. Ida Ayu Rai Srimben dan Raden Soekemi Sosrodihardjo. Memperkenalkan bahwa ibu adalah orang Bali sedangkan bapak adalah orang Jawa.

Panel 4 : Menceritakan bapak adalah seorang guru, sebelumnya ia bekerja di Bali, kemudian pindah ke Surabaya bersama ibu setelah menikah. Profesi bapak sebagai guru di Bali, ia minta dipindahtugaskan ke Surabaya.

Panel 5-10 : Tempat tinggal orang tua Soekarno di Surabaya dengan menyewa rumah murah. Orang tua Soekarno miskin.

Panel 11-12 : Kelahiran Soekarno pada Kamis Pon, 6 Juni 1901 dua minggu sejak gunung Kelud meletus. Menurut mitos, gunung meletus merupakan tanda hadirnya seorang pemimpin besar seperti kisah Prabu Airlangga yang lahir disertai letusan gunung Kampud.

Panel 13-20 : Pada Kamis Pon tersebut, seorang bayi laki-laki yaitu Soekarno lahir. Lahir pukul setengah enam pagi saat fajar mulai

menyingsing. Orang tuanya menamainya Koesno Sosrodihardjo. Karena lahir saat fajar menyingsing, ia disebut ibunya “Putra Fajar”. Katanya orang yang lahir saat fajar menyingsing, memiliki nasib yang sudah digariskan.

Panel 21-37 : Soekarno tumbuh semakin besar. Namun Soekarno kecil sering sakit-sakitan. Bapak Soekarno sangat percaya pada mistik dan memutuskan untuk mengganti nama Koesno menjadi Soekarno. Nama itu berasal dari nama panglima perang Bharata Yudha.

Episode 2 – Putera Sang Fajar

Panel 1-5 : Ayah Soekarno yang adalah seorang guru, memiliki disiplin yang keras. Suka mengajar Soekarno membaca dan menulis. Juga suka mendisiplin Soekarno dengan keras.

Panel 6-8 : Soekarno bersekolah di Inlandsche School, sekolah untuk Bumiputera hingga kelas 5 SD. Bapak menceritakan niatnya untuk menyekolahkan Soekarno di SD Belanda.

Panel 9-14 : Soekarno menceritakan diskriminasi yang sering dialami oleh anak Belanda.

Panel 15 : Cita-cita bapak adalah menyekolahkan Soekarno ke sekolah tinggi Belanda. Namun karena tidak ada tingkat lanjutan untuk sekolah Bumiputera setelah 5 SD, ayah Soekarno memasukkannya ke Europeesche Lagere School, sekolah dasar Belanda.

Panel 16 – 19 : Soekarno yang dipanggil “jago” oleh teman-temannya diajak untuk memancing. Soekarno memancing untuk diberikan pada ibu agar menghemat.

Panel 20 : Keluarga Soekarno miskin. Ibu sering tidak mampu beli beras, hanya mampu beli padi. Soekarno sering membantu ibunya menumbuk padi juga memancing ikan agar bisa membantu berhemat.

Panel 21-26 : Di ELS, banyak anak Belanda. Kaum Bumiputera adalah minoritas. Soekarno sering diejek oleh anak-anak Belanda. Perlakuan tidak adil sering diterima kaum Bumiputera.

Panel 27-31 : Soekarno lulus walaupun mengalami diskriminasi tidak enak oleh anak Belanda.

Panel 32 : Soekarno pulang untuk bersiap-siap berkemas berangkat ke Surabaya.

Panel 33-39 : Soekarno tidak membawa banyak barang kecuali sebuah tas kecil. Ditemani guru kenalan bapak, Soekarno berangkat ke Surabaya naik kereta api pagi-pagi

Panel 40-42 : Soekarno yang berumur 15 tahun berpamitan dengan orang tuanya untuk pergi ke Surabaya. Ia mendapat restu dari ibu. Ibu memberikan pesan bahwa Soekarno tidak boleh lupa bahwa ia adalah putra fajar.

Episode 3 - Singa Podium

Panel 1-5 : Soekarno tiba di Surabaya. Dan mencari tempat tinggal Pak Tjokro.

Panel 6-9 : Soekarno yang pindah ke Surabaya bertemu dengan Pak Tjokro. Ia indekos di salah satu kamar di rumah belakang Pak Tjokro. Di rumah Pak Tjokro Soekarno bertemu dengan anggota keluarga Pak Tjokro, yaitu Bu Tjokro, Harsono, Anwar, Siti Oetari, dan anak bungsunya.

Panel 10-19 : Biaya sewanya kamar Soekarno murah. Kamarnya sederhana, kecil, dan gelap karena Soekarno tidak punya uang untuk membeli bola lampu.

Panel 20-22 : Soekarno yang miskin namun menabung hingga bisa beli sepeda untuk ke sekolah.

Panel 23-30 : Ketika Pak Tjokro berkumpul dengan rekan-rekannya membahas politik, Soekarno muda ikut mendengarkan dan berdiskusi.

Panel 31-33 : Dari sinilah, kecintaan terhadap tanah air dalam hati Soekarno tumbuh dan makin kuat.

Panel 34 : Kadang Soekarno begitu terbakar semangatnya hingga meluncurkan pidatonya di atas meja hingga mengagetkan teman-teman di kamar kos lainnya.

Episode 4 - PNI

Panel 1-3 : Soekarno menemani Pak Tjokro ke pertemua-pertemuan. Ia mempelajari bagaimana Pak Tjokro berpidato. Dan akhirnya menjadi ketua Jong Java.

Panel 4-9 : Soekarno juga sering menulis artikel-artikel bernuansa nasionalis dengan nama samaran.

Panel 10-14 : Soekarno yang bersekolah di HBS lagi-lagi merupakan minoritas. Di HBS terdiri dari 300 siswa, hanya 2 di antaranya yang merupakan orang pribumi.

Panel 15-18 : Walaupun tidak disukai karena kebangsaannya, Soekarno menjadi kesayangan seorang Profesor. Profesor Hartagh mengatakan bahwa Soekarno suatu hari akan menjadi pemimpin besar.

Panel 19-23 : Pada tahun 1922 Soekarno yang waktu itu masih mengikuti para pemimpin politik saja, turut hadir dalam rapat Radicale Concentratie. Dan ia merasa terbakar untuk berbicara, ketika berbicara ia begitu bersemangat membakar semangat rakyat. Ia akhirnya dihentikan oleh P.I.D, polisi Belanda.

Panel 24-29 : Kecintaannya terhadap tanah air dan kemahirannya dalam berpidato, menggugah semangat nasionalis rakyat mulai terlihat sehingga Soekarno makin dikenal dan dicintai rakyat.

Panel 30-32 : Setelah lulus dari HBS pada 10 Juni 1921, Soekarno ingin melanjutkan ke sekolah tinggi di negeri Belanda, namun ditentang oleh ibunya. Akhirnya Soekarno meneruskan di Technische Hoogeschool te Bandoeng yang namanya saat ini adalah ITB.

Panel 33-35 : Ia pindah ke Bandung, di sinilah ia bertemu dengan Inggit Garnasih. Soekarno kemudian menikah dengan Inggit pada tahun 1923.

Panel 36-39 : Pada 25 Mei 1926 Soekarno lulus dari perguruan tinggi dan mulai terjun sepenuhnya dalam politik. Pada 4 Juli 1927, Soekarno mendirikan PNI, Partai Nasional Indonesia. Tujuan PNI adalah kemerdekaan Indonesia yang sepenuhnya.

Panel 40-41 : Pada tahun 1928, Soekarno gencar melakukan pidato, sekali seminggu ia berpidato di Bandung Utara, Selatan, Timur, Barat, Tengah, dan daerah sekitarnya. Ia pun menggunakan peci ke mana-mana sebagai identitas ciri khasnya. Peci pun kelak menjadi populer.

Panel 42-43 : Soekarno dijuluki Singa Podium karena seringnya berpidato. Pada sore hari, rakyat menyemut di lapangan untuk mendengarkan pidato Soekarno.

Panel 44-46 : Di pagi hari ia menarik urat leher di gedung bioskop sebagai tempat pertemuan karena biaya sewanya murah. Sampai-sampai berdatangan para pejuang dari berbagai penjuru pulau Jawa ke Bandung untuk mendengarkan pidatonya.

Panel 47-50 : Soekarno mulai dikenal dan dicintai rakyat. Sedangkan ia juga mulai dikenal dan dibenci Belanda. Sikap cinta tanah air dan semangat juang membela tanah air yang patut diteladani. Relevansi keteladanan saat ini.

Episode 5 - Indonesia Menggugat

Panel 1-4 : Pengaruh Soekarno makin kuat hingga menjadikannya berada dalam daftar hitam nomor satu orang Belanda.

Panel 5-8 : 9 Desember 1929, Soekarno ditangkap di Yogyakarta. 50 orang polisi mengepung rumah tempat ia menginap, dan akhirnya Soekarno dibawa ke Bandung dan ditahan di penjara Banceuy.

Panel 9-13 : 18 Agustus 1930, setelah delapan bulan meringkuk dalam tahanan perkara ini dihadapkan dimuka pengadilan. Kehidupan di penjara sangat tidak enak. Di sini ia menulis pledoinya yang berjudul “Indonesia Menggugat”.

Panel 14-18 : Pledoi tersebut dibacakan di muka pengadilan setelah delapan bulan Soekarno ditahan di penjara Banceuy. Namun pengadilan memutuskan 4 tahun hukum penjara untuk Soekarno di penjara Sukamiskin.

Panel 19-24 : “Indonesia Menggugat” ini tersebar ke seluruh pengadilan Eropa dan banyak protes resmi yang berdatangan. Pengadilan Austria mengemukakan bahwa tuduhan terhadap Soekarno tidak pernah dibuktikan, dan putusan hukum terhadap Soekarno sangat tidak berperikemanusiaan.

Panel 25-28 : Akhirnya Gubernur Jenderal de Graeff mengubah hukuman penjara Soekarno menjadi dua tahun. Pada 31 Desember 1931 Soekarno dibebaskan.

Panel 29-32 : Pada 28 Juli 1932 Soekarno masuk Partai Indonesia (Partindo) dan menjadi ketuanya. Soekarno kembali aktif dalam dunia pergerakan.

Episode 6 – Dibuang ke Endeh

Panel 1-4 : Pada 1933, ia kembali ditangkap lagi oleh perintah Belanda di rumah Thamrin, di Jakarta.

Panel 5-9 : Namun kali ini, tanpa diadili Soekarno dibuang ke Endeh Flores bersama istrinya Inggit, Ibu Amsi mertuanya, dan Ratna Djuami anak angkatnya.

Panel 10-15 : Soekarno hanya sempat berpamitan sebentar dengan orang tuanya dalam perpisahan yang berurai air mata.

Panel 16-19 : Endeh adalah sebuah kampung nelayan dengan penduduk sebanyak 5000 kepala yang masih terbelakang.

Panel 20-24 : Orang-orang Endeh tidak terlalu akrab terhadap Soekarno. Soekarno dan istrinya merasa kesepian. Ditambah lagi pada masa pembuangan ini, Ibu Amsi meninggal dunia.

Panel 25-29 : Soekarno kemudian banyak menghabiskan waktu untuk menulis dan mementaskan 12 naskah drama dalam suatu perkumpulan drama yang dinamainya “Sandiwara Kelimutu”.

Panel 30-34 : Soekarno sering merenung di bawah pohon. Di saat-saat itulah konsep Pancasila dilahirkan. Karena sering merenung di daerah bersemak-semak, suatu hari Soekarno terserang malaria dan beritanya terdengar hingga ke Jakarta.

Panel 35-39 : Atas protes yang diajukan Thamrin, pemerintah Belanda memindahkan Soekarno ke Bengkulu pada Februari 1938.

Panel 40-44 : Sudah hampir lima tahun ketika itu Soekarno tinggal di Endeh. Soekarno akhirnya tinggal di Bengkulu.

Panel 45-49 : Di Bengkulu, Soekarno berharap mendapat teman-teman yang akrab. Namun orang-orang di sana tidak bersahabat.

Panel 50-53 : Di Bengkulu inilah Soekarno bertemu dengan Fatmawati.

Panel 54-57 : Pada 12 Februari 1942, Jepang menyerbu Sumatera. Selain Sumatera, Jepang juga menyerbu daerah-daerah lain. Tentara Belanda sibuk melarikan diri kembali ke negaranya. Pesan dan relevansi.

Episode 7 – Jepang Datang

Panel 1-4 : Jepang datang disambut dengan sukacita oleh rakyat Indonesia, mengira dibebaskan. Bendera Merah Putih dikibarkan. Namun, segera Jepang memerintahkan penurunan bendera itu, menunjukkan bahwa mereka bukanlah pembebas seperti yang diharapkan rakyat.

Panel 5-8 : Kapten Sakaguchi, Komandan dari daerah Padang mengundang Soekarno bertemu Kolonel Fujiyama dan melakukan pembicaraan di Bukittinggi. Pada pertemuan ini terjadi perundingan yang penting bagi Indonesia. Soekarno setuju untuk bekerjasama dengan Jepang agar suatu hari dapat mengambil keuntungan darinya agar bisa merdeka. Melalui Sakaguchi, Soekarno dihadiahi sebuah mobil Buick.

Panel 9-13 : Soekarno banyak bekerjasama dengan Jepang hingga disalahartikan sebagai seorang kolaborator Jepang. Ia membantu Jepang dalam persoalan beras dan persoalan pemerintahan yang lain. Namun demikian, Soekarno tidak mau menerima pemberian apa-apa kecuali yang sangat dibutuhkan saja dari Jepang karena ia tidak ingin berhutang budi pada orang Jepang yang adalah penjajah.

Panel 14-18 : Sementara itu Jenderal Imamura, Panglima Tertinggi tentara pendudukan yang bermarkas di Jakarta, memerintahkan agar para pemimpin bangsa Indonesia mendirikan suatu badan pemerintahahn. Namun mereka tidak mau mendirikan badan pemerintahan tanpa Soekarno. Akhirnya Soekarno diperintahkan untuk pergi ke Jakarta.

Panel 19-24 : Soekarno tiba di Jakarta disambut Anwar Tjokroaminoto, Sartono, dan Hatta. Jepang menyediakan rumah untuk Soekarno di Jakarta.

Soekarno dan para pemimpin lain saling bertukar kabar mengenai kondisi semangat perjuangan rakyat di sana.

Panel 25-28 : Pembicaraan sesama tiga pemimpin menghasilkan keputusan bahwa Soekarno akan bekerja demi kemerdekaan dengan terang-terangan, Hatta membantu, sedangkan Syahrir mengadakan gerakan bawah tanah dan gerakan rahasia lainnya.

Panel 29-32 : Bulan Maret 1942, badan PUTERA berdiri, tugas Soekarno mengerahkan bantuan rakyat di garis belakang, mengatasi persoalan-persoalan rumit seperti kurangnya bahan sandang, sabun, listrik, obat-obatan. Soekarno yang mengajak rakyat untuk mengatasi hal-hal tersebut.

Panel 33-37 : Soekarno juga menggunakan kelihaiannya berpidato untuk menggerakkan semangat kemerdekaan rakyat. Dari luar ia tampak seperti kolaborator Jepang, namun sebenarnya ia berusaha memanfaatkan kerjasama politik tersebut demi kemerdekaan Indonesia.

Panel 38-42 : Namun demikian kekerasan Jepang tetap tercium oleh rakyat, pemimpin-pemimpin pun kerap disikasa jika menentang Jepang.

Episode 8 – Proklamasi!

Panel 1-5 : Pada tahun 1943, Soekarno mengalami penurunan kesehatan. Ia adalah penderita malaria dan penyakit ginjal. Hubungan dengan Inggit tidak baik. Akhirnya mereka bercerai dan Soekarno menikah dengan Fatmawati pada Juni 1943.

Panel 6-9 : Tahun berikutnya, Fatmawati melahirkan seorang putera. Usia Soekarno pada saat itu adalah 43 tahun. Nama putera Soekarno yang pertama adalah Guntur Soekarnoputra. Orang tua Soekarno turut mendampingi kelahirannya. Tak lama setelah melihat kelahiran cucunya, ayah Soekarno jatuh sakit. Berbulan-bulan dirawat oleh Fatmawati akhirnya beliau berpulang.

Panel 10-14 : Pada pertengahan 1943, PETA lahir, rakyat Indonesia dilatih menjadi tentara demi kepentingan perang Jepang melawan sekutu, namun bagi Soekarno. Ini menjadi alat untuk memiliki pertahanan bagi bangsa Indonesia kelak.

Panel 15-19 : PETA pernah melakukan pemberontakan namun hanya menghasilkan pertumpahan darah dan gagal. Beberapa generasi muda Indonesia tidak memahami taktik Soekarno dan terburu-buru mengecapnya sebagai kolaborator Jepang yang tidak bisa dipercaya.

Panel 20-24 : Juli 1944, Pulau Saipan jatuh ke tangan Amerika. Jepang terdesak, dan 7 September 1944 Tokyo mengumumkan janji kemerdekaan Indonesia dengan segera. Jawa Hokokai didirikan. Februari 1945 Jepang kehilangan Filipina. Jepang makin melemah

Panel 25-29 : Pemimpin Indonesia berkumpul untuk menentukan bentuk sesungguhnya bangsa Indonesia di masa yang akan datang. 28 Mei 1944 sidang Badan Persiapan diadakan di gedung bekas Dewan Rakyat. Banyak golongan-golongan bersuara dengan kepentingan sendiri-sendiri. Setelah perdebatan yang tidak bertitik temu akhirnya Soekarno memberikan konsep Pancasila dan diterima.

Panel 30-34 : Tanggal 15 Agustus 1945 Jepang menyerah tanpa syarat pada sekutu. Para pemimpin Indonesia tegang, dan para pemuda tidak sabar mendesak Soekarno untuk menyatakan kemerdekaan.

Panel 35-39 : Soekarno diculik dalam peristiwa Rengasdengklok. Pemuda sudah tidak sabar untuk revolusi, namun revolusi gagal dan tidak terjadi apa-apa. Soekarno akhirnya dijemput kembali .

Panel 40-43 : Laksamana Maeda menyediakan rumahnya untuk Soekarno menuliskan kalimat proklamasi. Jam 4 pagi Soekarno yang tidak tidur dua hari mengalami kumat demam.

Panel 44-4 : Diawali dengan upacara, proklamasi diucapkan, dilanjutkan

pengibaran bendera. Hari jam sepuluh, revolusi dimulai dengan semboyan “Sekali Merdeka Tetap Merdeka!” Nilai keteladanan dan relevansi.

H. Desain Karakter

Berdasarkan studi artefak dapat dilakukan proses adaptasi dan penggambaran tokoh Soekarno dari buku biografi “Soekarno Penyambung Lidah Rakyat” sebagai berikut :

- Ceria, “Akan tetapi, dimata orang luar aku selalu gembira. Pembawaanku adalah demikian”, hal 6.
- Mudah tersenntuh oleh perempuan, “Katakanlah, aku bereaksi lebih baik terhadap wanita. Wanita lebih mengerti. Wanita lebih bisa turut merasakan. Kuanggap mereka memberikan kesegaran”, hal 7.
- Perasa, “Sukarno adalah seorang manusia perasaan”, hal 1.
- Tenang, “Aku tenang. Sangat tenang. Aku tahu, inilah saatnya”, hal 49.
- Menggeledek, “akan tetapi aku begitu bersemangat dan menggeledek terus”, hal 35.
- Suka anak-anak, “Saya sangat mencintai anak-anak.”, hal 82.
- Berani berkorban untuk cita-cita merdeka, “Aku telah mempersiapkan diri selalu untuk menghadapi kesulitan”, hal 49.
- Keras hati, “Aku bisa keras seperti baja, tapi akupun bisa sangat lunak”, hal 1.
- Berjiwa seni, “Akan tetapi aku bersyukur kepada Yang Maha Pencipta, karena aku dilahirkan dengan perasaan halus dan darah seni”, hal 1.



Gambar 5.1 Studi Visualisasi Karakter Soekarno

I. *Setting*

Menu pengaturan berisi pengaturan sederhana yaitu menyalakan atau mematikan audio narasi dalam menu cerita komik dan *mute* semua suara.

J. *Credits*

Menu credits berisi daftar departemen penyusun yang terlibat dalam pengembangan keseluruhan aplikasi. Daftar kredit meliputi departemen *Story, Art and Graphic, Music and Sound, Voice Over, dan Programmer*. Dalam konteks perancangan ini, kredit sebagian besar ditujukan kepada perancang kecuali *Voice Over* dan *Music and Sound*.

5.4.2 Gaya Bahasa

Komik digital ini memiliki elemen utama penyampaian cerita dengan metode *storytelling*. Dilengkapi dengan gambar, maka penyampaian informasi yang dilakukan adalah melalui kombinasi narasi dan dialog percakapan. Gaya bahasa yang digunakan bersifat santai, tidak formal, sopan, percakapan sehari-hari, namun tetap memperhatikan EYD, dan menggunakan kosakata yang ringan. Pemilihan gaya bahasa ini disesuaikan dengan target audiens yang merupakan anak-anak usia 8-12 tahun dengan tingkat pendidikan kurang lebih kelas IV SD.

Terdapat penggunaan istilah-istilah lama seperti “Bumiputera” atau “Inlander” yang diperlukan sebagai bagian dari jalan cerita. Istilah-istilah tersebut akan disertai dengan penjelasan di bawah bagian panel yang bersangkutan. Terdapat penggunaan kalimat ejekan yang dibutuhkan dalam alur cerita namun dibatasi tanpa penggunaan kata umpatan.

5.4.3 Judul Aplikasi

Sebagai bagian dari *branding* aplikasi, menggunakan nama yang mencerminkan isi aplikasi dan mudah diingat. Nama dengan arti “Pahlawan Indonesia” yang menunjukkan isi aplikasi dengan lugas, namun berbeda dengan aplikasi lain yang sudah menggunakan nama yang sama. Nama yang digunakan adalah *Heroes of Indonesia*, bahasa Inggris dari “Pahlawan Indonesia” yang disingkat menjadi “HOI” sehingga mudah dihafal pada benak anak-anak dan enak dilafalkan. Penggunaan judul Inggris juga mengantisipasi pengembangan aplikasi berikutnya dalam taraf global.

5.4.4 Layout UI

Penggunaan *layout* pada UI aplikasi ini menyesuaikan dengan fitur *scroll*, *swipe*, dan *button*. Model UI yang berbeda namun umumnya berpusat di tengah dengan ukuran besar agar dapat terlihat dengan baik di *smartphone* kecil atau besar. Pada menu baca dilengkapi *scrolling navigation bar* untuk memudahkan pembaca melakukan *scroll* dengan cepat.

Pengguna mengetuk layar sekali untuk memunculkan *navigation bar* dan kemudian melakukan *scroll* secara cepat menuju bagian yang diinginkan. Ketuk sekali lagi untuk menghilangkan tampilan *navigation bar*. Pada tengah layar bawah terdapat nomor halaman sebagai petunjuk navigasi angka pasti halaman selain *bar* navigasi.

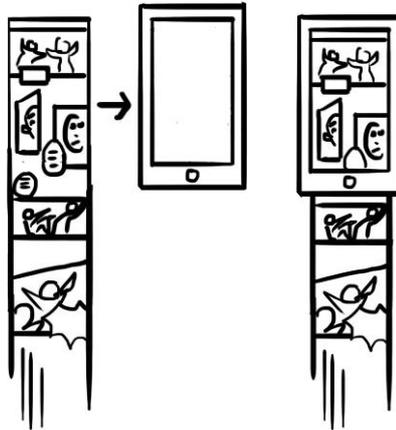


Gambar 5.2 Tampilan *scrolling navigator bar*

5.4.5 UX

User needs terhadap konsep aplikasi secara keseluruhan yang ingin dipenuhi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Informasi Kategori Pahlawan
- Gambar dokumentasi riil tokoh bersangkutan disertai ulasan singkat mengenai tokoh tersebut
- Ukuran terlihat jelas dari semua *device*
- Kenyamanan saat ingin melompat ke bagian tertentu di menu baca



Gambar 5.2 Model menu *read* aplikasi

5.4.6 Gaya Gambar Ilustrasi

Berdasarkan analisis penelitian dan studi eksperimen, gaya gambar yang digunakan dalam konten komik adalah stilasi dari dokumentasi foto realis Soekarno dengan hasil gaya gambar perpaduan realis-manga dengan kartun eropa. Merupakan ilustrasi digital yang dibuat secara keseluruhan dengan *software painting* Adobe Photoshop mulai dari proses sketsa, *lineart*, hingga pewarnaan.

Penggunaan ilustrasi pada beberapa bagian aplikasi sebagai salah satu elemen utama khususnya pada konten komik. Selain itu juga digunakan untuk bagian menu *title*, *thumbnail chapter*, *header chapter*, *reward animation (heroes' fact)*.



Gambar 5.3 Gaya gambar untuk komik digital

5.4.7 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam aplikasi terbagi menjadi dua yaitu tipografi untuk UI dan tipografi untuk konten komik. Tipografi untuk UI menggunakan font dengan penekanan pada kejelasan dan kesan *clear* yang bagus digunakan untuk aplikasi pada umumnya karena menekankan pada kejelasan informasi yang diperoleh pembaca. Tipografi untuk komik menggunakan beberapa font yang berfungsi sebagai font untuk dialog dan font untuk efek. Font untuk dialog menggunakan satu font yang sama sedangkan font untuk efek bisa beragam sesuai kebutuhan.

Berikut merupakan kriteria desain untuk elemen tipografi pada aplikasi komik digital ini dengan acuan dimensi layar 800x1280:

		Jenis Huruf	Ukuran	Style
UI	Button	ARCA MAJORA 3 BOLD	13 pt	Uppercase, tracking 25em
	Category Title	ARCA MAJORA 3 HEAVY	8 pt	Uppercase, bold, align left, tracking 50em
	Title Episodes	Arca Majora 3 Bold	8 pt	Bold, align left
	Title Heroes	ARCA MAJORA 3 HEAVY	12 pt	Uppercase, bold, align left
	Body Text	Arca Majora 3 Bold	7 pt	leading 7 pt, align left
Konten Komik	Caption	Digital Strip	6 pt	Uppercase, bold, align

				center leading 7 pt
	Dialogue	Unmasked BB	8 pt	Uppercase, align center, leading 7 pt
	Text Sound Effect	Fighting Spirit	≥ 36 pt	Uppercase

Tabel 5.3 Kriteria Desain *Typeface*

Untuk UI, digunakan satu *family font* yaitu typeface Arca Majora 3. Untuk *family* Arca Majora 3 Heavy digunakan pada titles dengan hirarki informasi atas bersifat judul atau keterangan utama. Arca Majora 3 Heavy dipilih karena memiliki karakter *clear, clean*, dan berat atau tebal sehingga cocok untuk menampilkan informasi utama. Penggunaan *typeface* ini pada bagian judul pembagian kategori pahlawan dan judul masing-masing pahlawan.

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.4 *Typeface* Arca Majora 3 Heavy

Untuk bagian sub-judul, *typeface* yang digunakan adalah Arca Majora 3 Bold. *Typeface* ini digunakan untuk informasi UI dengan hirarki lebih rendah seperti tombol, judul episode, dan *body text* keterangan episode. Arca Majora 3 Bold dipilih karena memiliki karakter yang bersih, jelas, dan memiliki ketebalan yang cukup untuk menjadi sub-judul maupun teks deskripsi. Penggunaan *typeface* ini divariasikan pada pengaturan *bold, leading, dan tracking*.

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.5 *Typeface* Arca Majora 3 Bold

Untuk konten komik, digunakan tiga *font* yang berbeda untuk masing-masing fungsi *caption*, dialog, dan teks efek suara. Untuk *caption* atau narasi menggunakan *typeface* Digital Strip. Digital Strip dipilih karena memiliki karakter komik, bersih, tegak sehingga cocok untuk menampilkan narasi komik yang tidak terkesan terlalu serius namun secara hirarki berada lebih tinggi satu tingkat daripada teks dialog. Penggunaan *typeface* ini di dalam *box* narasi.

A B C D E F G
 H I J K L M N
 O P Q R S T U
 V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.6 *Typeface* Digital Strip

Untuk dialog menggunakan *typeface* Unmasked BB. Unmasked BB dipilih karena memiliki karakter komik, bersih, *fun* sehingga cocok untuk menampilkan dialog komik yang berada pada hirarki di bawah narasi. Penggunaan *typeface* ini di dalam balon pikiran dan balon bicara. Sedangkan untuk teks efek suara menggunakan variasi *font* umumnya *typeface decorative* untuk menyampaikan efek suara yang sesuai dengan adegan tertentu.

A B C D E F G H I
 J K L M N O P Q
 R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.7 *Typeface* Unmasked BB

5.4.8 Warna

Warna yang digunakan dalam keseluruhan aplikasi komik digital dapat dibagi menjadi dua yaitu warna UI dan warna konten komik. Warna UI menggunakan warna netral yaitu putih dan abu-abu sebagai warna *background*. Selain itu juga menggunakan warna merah dan kuning sebagai warna identitas aplikasi Heroes of Indonesia (HOI) dan digunakan untuk *highlight*. Warna dapat digunakan untuk *background* maupun teks dengan prinsip kontras dan *unity*.

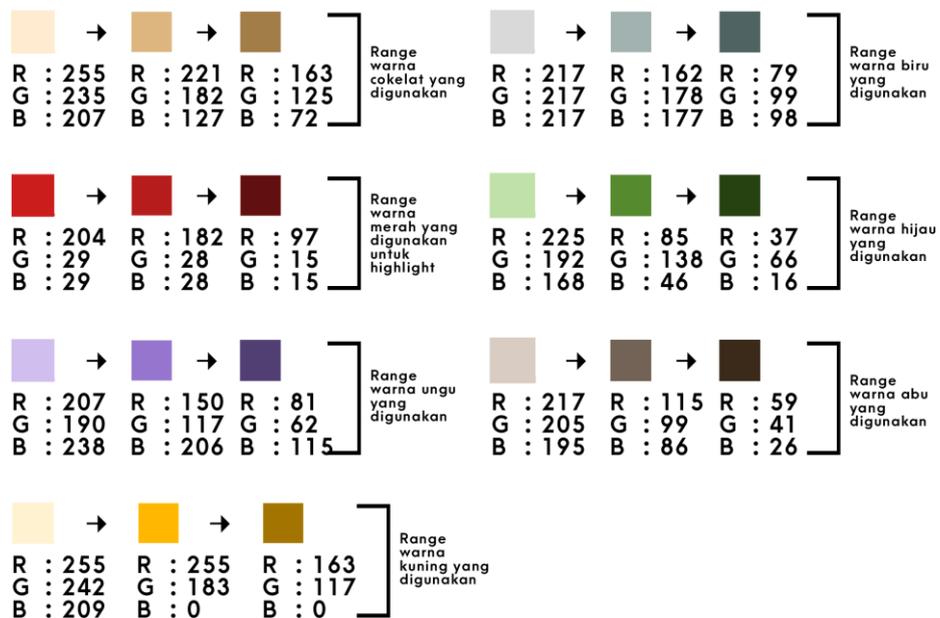
Warna yang digunakan untuk konten komik beragam sesuai kebutuhan visual cerita. Namun tone warna yang digunakan adalah tone warna cerah dengan saturasi rendah. Sedangkan untuk teknik pewarnaan yang digunakan berdasarkan

hasil analisis *post test* menggunakan campuran gaya pewarnaan gradasi dan bayangan.

UI



KONTEN KOMIK



Gambar 5.8 Color Pallette UI dan Konten Komik

5.4.9 Teknis Aplikasi

Secara keseluruhan aplikasi, terdapat hal teknis yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi kemudahan proses distribusi nantinya di toko aplikasi dan kenyamanan pengguna baik ketika saat proses unduh maupun pemakaian.

Sistem Operasi : Android

Rate age : 3+

Format file : APK

File size : ±150 mb

Kategori aplikasi : Edukasi
 Resolusi : 72 dpi (untuk *screen*)
 Dimensi : 800 x 1280 pixel

Aplikasi dirancang seringan mungkin agar semua jenis *device* dapat memasangnya tanpa kesulitan. Selain itu juga menghindari keterbatasan kuota yang mungkin dimiliki sebagian pengguna. Aplikasi didesain responsif agar tidak merusak tampilan ketika dipasang pada berbagai macam *device* pengguna yang memiliki beragam rasio resolusi layar.

Spesifikasi minimum *smartphone* dan tablet yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi:

- Android 4.4 KitKat
- RAM 2 GB
- ROM 16 GB
- *No network connection*

5.4.10 Perkiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan

Komik Digital ini akan didistribusikan melalui toko aplikasi Playstore dengan sistem *pricing* Freemium. Dengan demikian dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak secara langsung maupun melalui orang tua. Selain itu pengajar juga bisa menggunakannya sebagai target audiens sekunder. Untuk *in-app purchase*, pengguna dapat membeli voucher kode melalui minimarket. Pengguna membeli secara tunai dan kemudian mendapatkan surel berisi voucher kode. Kode kemudian dapat digunakan dalam *Playstore* menjadi saldo yang digunakan untuk *unlock* episode. Maka diperkirakan biaya produksi dan harga *in-app purchase* sebagai berikut:

Biaya Account Play Store

25 US Dollar x 13.000 Rupiah = **Rp 325.000,00**

Biaya Riset

Print Dokumen Proposal = 7 x Rp 20.000,00 = Rp 140.000,00

Kenangan untuk Responden :

Pin = 10 x Rp 4000,00 = Rp 40.000,00

Stiker = 3 x Rp 9500,00 = Rp 28.500,00

Mug = 1 x Rp 20.000,00 = Rp 20.000,00

Snack = 40 x Rp 1000,00 = Rp 40.000,00

Total biaya riset = **Rp 268.500,00**

Biaya Desain

- Biaya Desain UI
Rp 150.000,00/*mockup*
15 *layout* UI x Rp 150.000,00 = Rp 2.250.000,00
 - Biaya Ilustrasi *Lineart*
Rp 15.000,00/panel
160 halaman x 2 panel = 320 panel x Rp 15.000,00
= Rp 4.800.000,00
 - Biaya *Digital Coloring*
Rp 40.000,00/panel
160 halaman x 2 panel = 320 panel x Rp 40.000,00
= Rp 12.800.000,00
 - Biaya Animasi
Rp 50.000,00/panel
160 halaman x 2 panel = 320 panel x Rp 50.000,00
= Rp 16.000.000,00
- Total biaya desain = **Rp 35.850.000,00**

Biaya Voice Over

Rp 100.000,00/karakter
6 judul x 5 karakter = 30 x Rp 100.000,00
Total biaya Voice Over = **Rp 3.000.000,00**

Biaya Pemrograman

System Programmer 1 paket aplikasi = **Rp 7.000.000,00**

Jumlah Total Biaya Produksi

- Biaya *Account* Play Store Rp 325.000,00
 - Biaya Riset Rp 268.500,00
 - Biaya Desain Rp 35.850.000,00
 - Biaya Voice Over Rp 3.000.000,00
 - Biaya Pemrograman Rp 7.000.000,00
- Total Rp 46.443.500,00
- Biaya Markup Penjualan 30% Rp 13.933.050,00
- Total biaya produksi **Rp 60.376.550,00**

Biaya Operasi di Masa Depan (1 tahun)*Biaya Programmer System Check*

Rp 1.000.000,00/ bulan
12 bulan x Rp 1.000.000,00 = Rp 12.000.000,00

Advertisement Cost

Rp 1.000.000,00/ bulan
12 bulan x Rp 1.000.000,00 = Rp 12.000.000,00

Total biaya operasi masa depan **Rp 24.000.000,00**

Dengan perkiraan *in-app purchase* terbeli per *download* **Rp 30.000,00**

$$BEP(\text{Number of Downloads}) = \frac{\text{Development Cost} + \text{Future Operation Cost}}{\text{Price}}$$

$$BEP(\text{Number of Downloads}) = \frac{60.375.550 + 24.000.000}{30.000}$$

$$= 2813 \text{ download}$$



Gambar 5.9 Voucher kode

5.5 Proses Desain

Proses desain dilakukan setelah kriteria desain dirumuskan. Proses desain awal dimulai sebagai bagian dari studi eksperimen dan kemudian disempurnakan setelah diujikan kepada para ahli dan *post test*. Kriteria desain diaplikasikan pada elemen visual dalam aplikasi melalui proses eksekusi dan produksi hingga nantinya dihasilkan aplikasi komik digital final. Proses desain melalui beberapa tahap mulai dari sketsa, *rough design*, dan desain komprehensif.

5.5.1 Gaya Gambar Ilustrasi

Desain gaya gambar dilakukan berdasarkan studi komparator. Eksperimen dilakukan hingga mendapat gaya gambar terbaik.



Gambar 5.10 Stilasi dari Foto Realis

Setelah melakukan sketsa stilasi, dilanjutkan dengan desain karakter menggunakan stilasi terbaik yang terpilih.

5.5.2 Desain Karakter

Desain karakter dilakukan berdasarkan studi artefak, baik literatur teks, dokumentasi foto, maupun karya film yang pernah dirilis sebelumnya. Sketsa yang dibuat sudah menggunakan gaya gambar stilasi terpilih. Desain karakter meliputi karakter utama dan karakter-karakter pendukung.



Gambar 5.11 Desain Karakter Soekarno



Gambar 5.12 Desain Karakter Pendukung

5.5.3 Warna

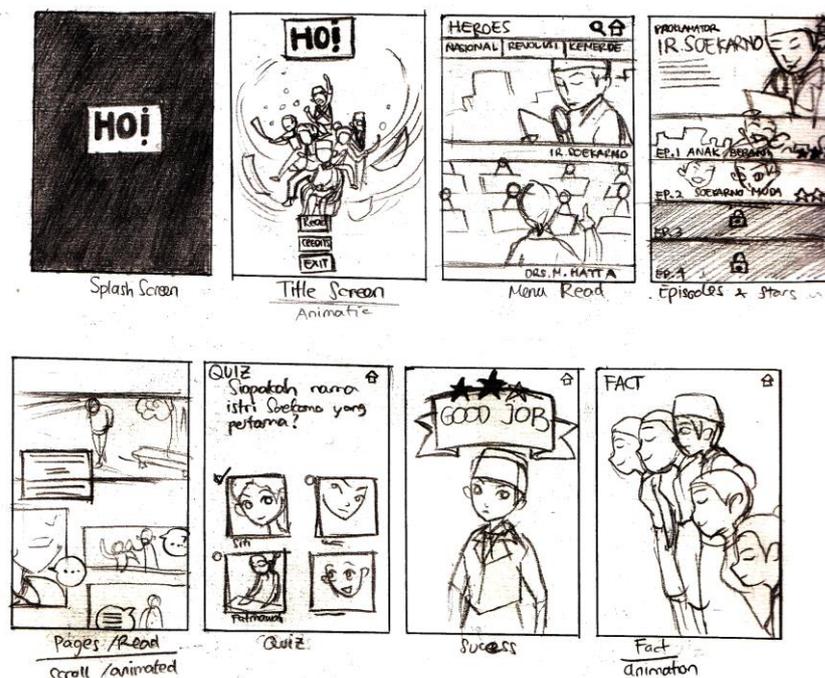
Desain karakter kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan. Terdapat beberapa teknik pewarnaan yang dicoba yaitu teknik pewarnaan *flat*, bayangan, dan gradasi. Hingga dipilih teknik pewarnaan final dengan menggabungkan teknik bayangan dan gradasi.



Gambar 5.13 Teknik Pewarnaan

5.5.4 Layout UI

Desain *layout UI* dilakukan berdasarkan studi komparator. Desain awal berupa sketsa yang kemudian dilanjutkan dengan desain langsung secara digital agar dapat dilakukan uji kenyamanan dalam penggunaan.



Gambar 5.14 Sketsa layout UI

5.5.5 Logo Aplikasi

Desain logo menggunakan *logotype* dari inisial nama aplikasi. Alternatif logo dibuat secara sketsa dan dipilih satu yang terbaik.



Gambar 5.15 Sketsa logo aplikasi

5.5.6 Title Menu

Menu judul merupakan ilustrasi yang sudah mengaplikasikan gaya gambar dan pewarnaan terpilih. Berisi karakter-karakter yang mewakili aplikasi HOI. Dimulai dari proses sketsa hingga pewarnaan.



Gambar 5.16 Sketsa *title menu* aplikasi

5.5.7 Desain *Environment*

Desain lingkungan dilakukan berdasarkan studi artefak yaitu, dokumentasi foto, maupun karya film yang pernah dirilis sebelumnya. Sketsa yang dibuat sudah menggunakan gaya gambar stilasi terpilih.



Gambar 5.17 Stilasi *environment*



Gambar 5.18 Desain *environmet*

5.5.8 Panel *Storyboard*

Elemen-elemen komik sebelumnya kemudian dirangkai dalam *storyboard* sudah mencakup strategi penyampaian pesan dan aspek *storytelling*. Terdapat beberapa perubahan selama proses desain pada cerita dalam *storyboard* untuk menyesuaikan muatan dan panjang konten.



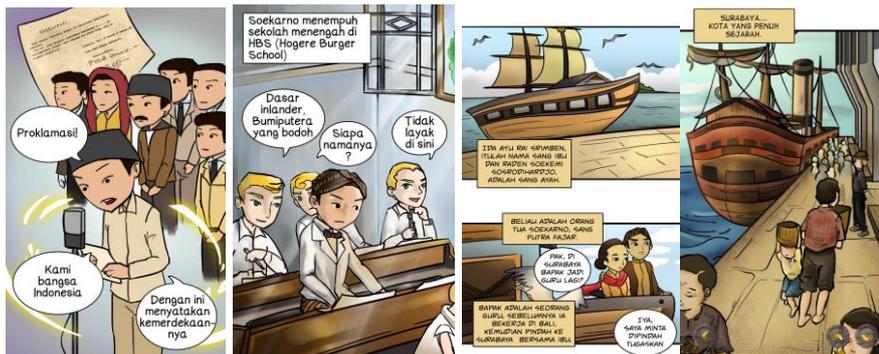
Gambar 5.19 Storyboard

5.6 Alternatif Desain

Alternatif desain terdiri dari beberapa pilihan alternatif pada desain-desain media yang dirancang. Dipilih alternatif desain terbaik yang dikembangkan menjadi desain final.

5.6.1 Tampilan Komik

Menggunakan strategi penyampaian cerita, setelah melalui proses *storyboard*, komik dieksekusi menjadi desain final. Terdapat beberapa alternatif *paneling* seperti tampak pada gambar berikut.



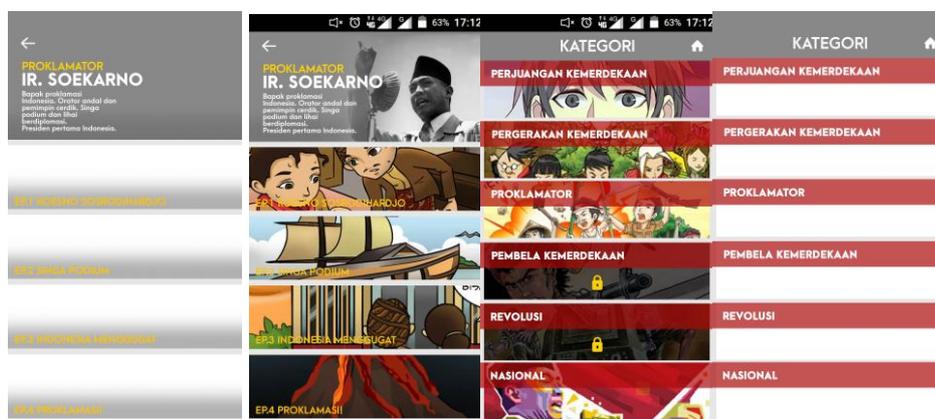
Gambar 5.20 Desain Tampilan Komik

5.6.2 Layout UI

UI terdiri dari beberapa menu. Masing-masing menu didesain dalam beberapa alternatif.



Gambar 5.21 UI 1



Gambar 5.22 UI 2



Gambar 5.23 UI 3



Gambar 5.24 UI 4

5.6.3 Logo Aplikasi

Alternatif logo aplikasi yang dibuat berdasarkan sketsa terpilih menggunakan tiga warna identitas HOI.



Gambar 5.25 UI 5

5.6.4 Ikon Aplikasi

Alternatif *app icon* yang dibuat berdasarkan logo terpilih.



Gambar 5.26 UI 6

5.7 Implementasi Desain

Desain final yang dikembangkan dari alternatif desain sebelumnya dan diimplementasikan pada media final.

A. Splashscreen



Gambar 5.27 Spashscreen

B. App Icon



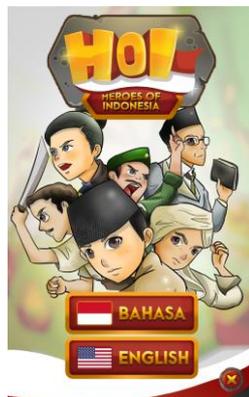
Gambar 5.28 App Icon

C. Logo Aplikasi



Gambar 5.29 Logo

D. Language Menu



Gambar 5.30 Language Menu

E. Title Menu



Gambar 5.31 Title Menu

F. Tampilan Komik



Gambar 5.32 Menu Baca

G. Kuis



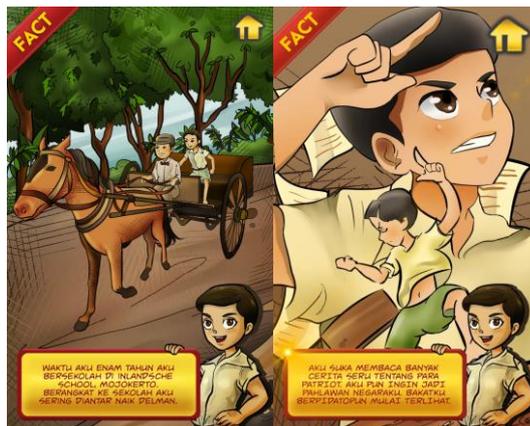
Gambar 5.33 Kuis

H. UI Success dan Try Again



Gambar 5.34 Pop Up Success dan Try Again

I. Reward



Gambar 5.35 Reward

J. Credits



Gambar 5.36 Credits

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan riset penelitian dan pengembangan konsep sebagai solusi desain dari Perancangan Komik Digital “Heroes of Indonesia” Seri 1 “Ir. Soekarno” sebagai Media Alternatif Pengenalan Pahlawan Indonesia untuk Anak Usia 8-12 tahun, maka dapat ditarik beberapa poin kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat keberhasilan penyampaian *value* pesan kepada target audience untuk variabel informasi umum sang tokoh rata-rata sebanyak 74,4 %; untuk variabel nilai moral 64,1 %; dan variabel kriteria pahlawan sebanyak 76,9 %. Menyampaikan nilai-nilai keteladanan tokoh pahlawan melalui komik digital terbukti dapat berhasil namun memiliki tingkat penangkapan *value* yang beragam. Untuk informasi umum, anak cenderung lebih mampu menjawab dengan benar karena merupakan informasi pasti. Untuk nilai moral dan kriteria pahlawan yang ditangkap sangat beragam sesuai daya cerna masing-masing anak.
2. Penggunaan animasi yang memuat gerak dan audio meningkatkan antusiasme anak dalam membaca. Sedangkan kuis dapat ditampung anak dalam jumlah sedikit. Mengenalkan tokoh pahlawan melalui komik digital lebih mengarah pada pengemasan yang *entertain*. Karena selain mempertahankan minat anak untuk membaca juga untuk menambah nilai jual. Unsur edukatif dimasukan secara *subtle* agar anak tidak cepat bosan.
3. Penggunaan aplikasi membutuhkan kemampuan beli dan mengerti cara membayar aplikasi virtual. Oleh karena itu *target user* terbatas pada anak-anak yang memiliki kualifikasi tersebut.
4. Interpretasi komikus terhadap cerita tokoh bersangkutan sangat penting dan harus objektif supaya tidak mendistorsi *value* asli yang perlu disampaikan dan keabsahan dari sisi nilai sejarah.
5. Desain UI penting dalam menyampaikan informasi penggunaan aplikasi sehingga dapat mengantarkan pengguna menikmati komik secara maksimal tanpa kendala teknis.

6.2 Saran

Dalam perancangan ini, terdapat beberapa hal yang belum dapat disempurnakan oleh penulis dan perlu diperbaiki pada pengembangan perancangan ini selanjutnya. Hal-hal tersebut antara lain :

- a. Penyajian value yang ingin disampaikan harus jelas dengan cara *entertain*. Karena kemampuan anak untuk berpikir kritis masih rendah sehingga perlu dibantu dengan penyampaian nilai yang pasti untuk menghindari salah tangkap atau penangkapan nilai yang melebar.
- b. Penggunaan fitur animasi dan interaktif yang mengesankan aplikasi bersifat *entertain* dapat dimaksimalkan mengingat bahwa fitur tersebut merupakan daya tarik lebih dari aplikasi ini. Untuk ke depan penyampaian informasi edukasi dapat dikemas dengan lebih bervariasi.
- c. Pengembangan lebih lanjut pada judul-judul yang lain memerlukan pemahaman mendalam mengenai aspek optimisasi yang lebih *advance* agar memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada setiap *smartphone* pengguna. Sehingga dapat mempertahankan pengguna yang masih memiliki *smartphone* dengan spesifikasi rendah karena alasan-alasan tertentu.
- d. Penggunaan audio dengan sifat *looping* perlu ditelaah lebih lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna yang heterogen. Tidak semua pengguna dapat berkonsentrasi membaca dengan adanya fitur audio yang *looping* terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrisia, R. S. (2016, Juli 29). *Jumlah Penonton Film Indonesia Tertinggi setelah Enam Tahun*. Retrieved Oktober 12, 2016, from CNN Indonesia: <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160729000615-220-147779/jumlah-penonton-film-indonesia-tertinggi-setelah-enam-tahun/>
- Ajisaka, A. (2004). *Mengenal Pahlawan Indonesia*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Darmawan, H. (2012). *How to Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Yogyakarta: PlotPoint Publishing.
- Detakriaunews.com. (2015, November 10). *Tahukah Anda Berapa Jumlah Pahlawan Nasional yang Kita Punya?* Retrieved September 14, 2016, from Detak Riau News: <http://detakriaunews.com/berita-tahukah-anda-berapa-jumlah-pahlawan-nasional-yang-kita-punya.html>
- Eko Heru Prasetyo, S. (2015). *Sejarah Sebagai Seni*. Retrieved Oktober 13, 2016, from penasejarah.com: <http://penasejarah.com/sejarah-sebagai-seni/>
- Fakhrurroddi. (2015, Desember 2). *Pengguna Smartphone 61 Persen di Bawah 30 Tahun*. Retrieved Oktober 13, 2016, from riauonline.co.id: <http://www.riauonline.co.id/2015/12/02/pengguna-smartphone-61-persen-di-bawah-30-tahun>
- GooglePlay. (2016, Oktober 12). *Google Play*. Retrieved Oktober 12, 2016, from play.google.com: <https://play.google.com/store/apps/similar?id=com.Deviluke.mahARdika>
- Gramedia. (2016, Oktober 11). *Gramedia*. Retrieved Oktober 11, 2016, from Gramedia.com: <http://www.gramedia.com/search/?q=pahlawan+indonesia>
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- KOMINFO. (2014, Februari 18). *98 Persen Anak dan Remaja Tahu Internet*. Retrieved Oktober 12, 2016, from Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+dan+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker
- Kuncoro Hadi, S. (2013). *Buku Pintar Super Lengkap Pahlawan Nasional*. Yogyakarta: Familia.
- Lia Nuralia, I. I. (2010). *Kisah Perjuangan Pahlawan Indonesia*. Bandung: Ruang Kata.

- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul asli Understanding Comics: The Invisible Art)*. Jakarta: Kepustakaan Populer.
- Naufal, I. (2016, Agustus 15). *Indonesia Pembaca Aktif Terbanyak LINE WEBTOON*. Retrieved September 9, 2016, from Inilah.com:
<http://teknologi.inilah.com/read/detail/2317194/indonesiapembacaaktif-terbanyaklinewebtoon>
- Papalia D.E, S. O. (2009). *Human Development (Perkembangan Manusia edisi 10 buku 2)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Republika.co.id. (2016, Juni 3). *Pemuda yang tak Kenal Pahlawan Indonesia*. Retrieved September 7, 2016, from Republika Online:
<http://www.republika.co.id/berita/koran/kesra/16/06/03/o86m062pemuda-yangtakkenalpahlawanindonesia>
- Togamas, P. (2016, Oktober 13). *Best Seller*. Retrieved Oktober 13, 2016, from togamas.co.id: <http://togamas.co.id/list-bseller-1>
- (2008). Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air. In T. H. Winardi, *ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 4 Untuk SD/MI Kelas 4* (pp. 115-116). Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional .

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Surabaya, 21 September 1994. Dewi P. Suwignjo telah menempuh pendidikan di SDK Stella Maris, SMPK St. Stanislaus II, dan SMAK St. Stanislaus Surabaya dan menyelesaikan studi S-1 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Departemen Desain Produk, bidang studi Desain Komunikasi Visual. Memulai hobi menggambar sejak usia 7 tahun dan terus menekuni bidang *2D visual art*. Saat ini penulis berusaha untuk mewujudkan minatnya di bidang komik dan pengembangan aplikasi dalam “Perancangan Komik Digital ‘*Heroes of Indonesia*’ Seri 1 ‘Ir. Soekarno’ sebagai Media Alternatif Pengenalan Pahlawan Indonesia untuk Anak Usia 8-12 Tahun” sebagai judul tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1. Selanjutnya penulis berharap dapat melanjutkan pengembangan aplikasi dan produk kreatif berbasis *2D art* lainnya.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kuesioner *Post Test*

1. Setelah membaca komik “Koesno Sosrodihardjo”, teladan apa yang bisa kamu petik dari Soekarno?

.....

2. Apa yang kamu ingat dari topik berikut :

a. Orang tua Koesno / Soekarno.....

b. Di mana Soekarno dilahirkan.....

c. Masa kecil Soekarno bersama kakek nenek.....

d. Alasan nama Koesno diganti menjadi Soekarno.....

e. Kehidupan ekonomi keluarga Soekarno.....

f. Dimana Soekarno bersekolah.....

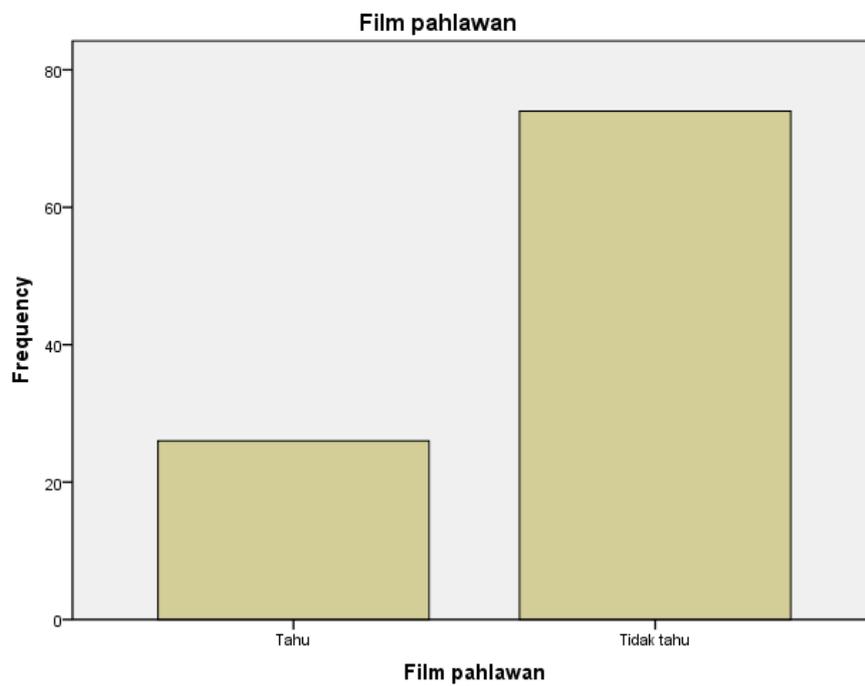
g. Mengapa Soekarno disebut Putera Sang Fajar.....

3. Apakah Soekarno adalah pahlawan menurutmu? Mengapa?

.....

Lampiran 2**Data Statistik Anak Mengetahui Film Pahlawan Indonesia**

		Film pahlawan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tahu	26	26.0	26.0	26.0
	Tidak tahu	74	74.0	74.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	



Lampiran 3**Data Statistik Post Test Preferensi Kriteria Visual Anak****JK**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	55	55.0	55.0	55.0
	Perempuan	45	45.0	45.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Typo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Gaya Font 1	22	22.0	22.0	22.0
	Gaya Font 2	33	33.0	33.0	55.0
	Gaya Font 3	45	45.0	45.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Logo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Alternatif Logo 1	32	32.0	32.0	32.0
	Alternatif Logo 2	63	63.0	63.0	95.0
	Alternatif Logo 3	5	5.0	5.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Warna

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Flat Color	1	1.0	1.0	1.0
	Bayangan	61	61.0	61.0	62.0
	Gradasi	38	38.0	38.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 4

**Data Statistik Pengenalan Anak Terhadap Tokoh
Pahlawan Indonesia dan Asing**

10 Nama Superhero

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	2.0	2.0	2.0
	2	3	3.0	3.0	5.0
	4	4	4.0	4.0	9.0
	5	5	5.0	5.0	14.0
	6	2	2.0	2.0	16.0
	7	7	7.0	7.0	23.0
	8	11	11.0	11.0	34.0
	9	5	5.0	5.0	39.0
	10	61	61.0	61.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

10 Nama Pahlawan Indonesia

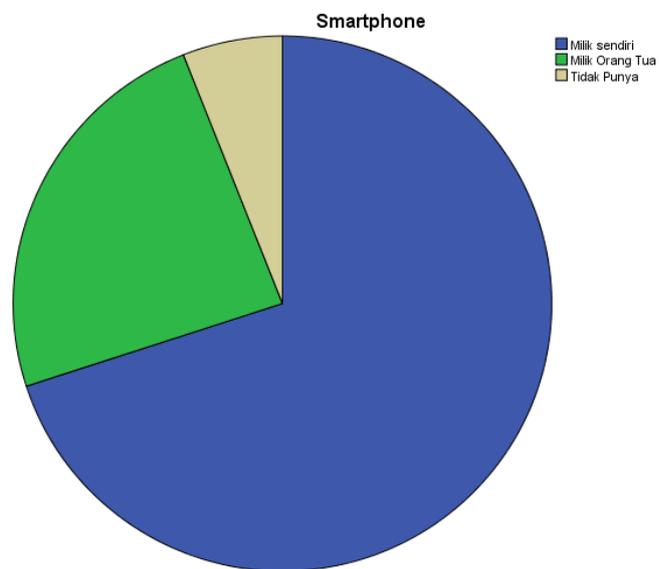
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	14.0	14.0	14.0
	1	4	4.0	4.0	18.0
	2	19	19.0	19.0	37.0
	3	21	21.0	21.0	58.0
	4	13	13.0	13.0	71.0
	5	14	14.0	14.0	85.0
	6	7	7.0	7.0	92.0
	7	3	3.0	3.0	95.0
	8	3	3.0	3.0	98.0
	9	1	1.0	1.0	99.0
	10	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

5 Tokoh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<3	69	69.0	69.0	69.0
	<3	10	10.0	10.0	79.0
	<3	14	14.0	14.0	93.0
	3	5	5.0	5.0	98.0
	>3	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

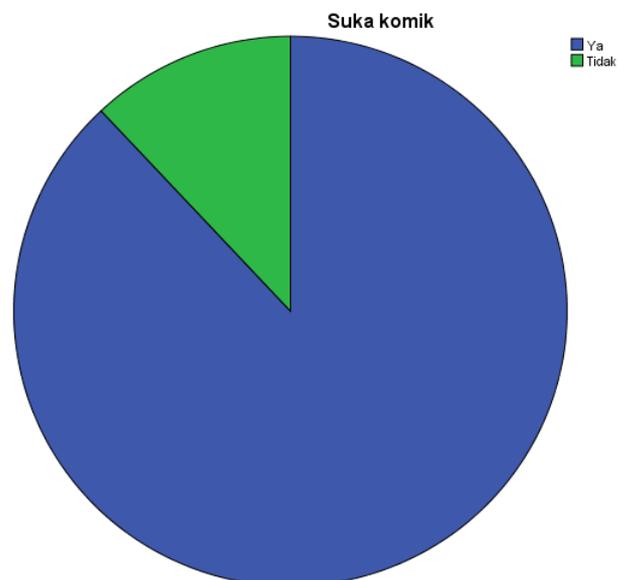
Lampiran 5**Data Statistik Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Anak**

		Smartphone			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Milik sendiri	70	70.0	70.0	70.0
	Milik Orang Tua	24	24.0	24.0	94.0
	Tidak Punya	6	6.0	6.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	



Lampiran 6**Data Statistik Kesukaan Anak pada Komik**

		Suka komik			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	Ya	88	88.0	88.0	88.0
	Tidak	12	12.0	12.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	



Lampiran 7

Episode 1. Koesno Sosrodihardjo

(15 panel = 30+ panel kecil)

Hari itu adalah Kamis Pon, 6 Juni 1901, dua minggu sudah sejak gunung Kelud meletus. Menurut mitos Jawa dan cerita para sepuh, gunung meletus adalah tanda hadirnya pemimpin besar, seperti legenda lahirnya prabu Airlangga yang disertai letusan gunung Kampud (nama kuno gunung Kelud). Dan pada Kamis Pon ini, seorang bayi lelaki lahir, jam setengah enam pagi, saat fajar mulai menyingsing. Bapak ibunya menamainya Koesno Sosrodihardjo. Ida Ayu Rai Srimben, itulah nama sang ibu dan Raden Soekemi Sosrodihardjo, adalah sang ayah. Bapak adalah seorang guru, sebelumnya ia bekerja di Bali, kemudian pindah ke Surabaya bersama ibu. Dan di Surabayalah, Koesno, putera sang fajar dilahirkan. Namun, si Koesno kecil sering sakit-sakitan sehingga menyebabkan bapak mempertimbangkan nama baru untuknya. Koesno kecil berubah nama menjadi Soekarno. Karna dari nama seorang panglima perang dalam kisah Bharata Yudha dan awalan “su” yang berarti “baik”. Ia masih berumur 5 tahun ketika itu.

Keluarga Soekarno miskin, ibu tidak mampu membeli beras murah yang biasa dibeli oleh para petani. Ia hanya bisa membeli padi. Jadi Soekarno tiap pagi membantu ibunya menumbuk padi. Kadang Soekarno mencarikan ikan untuk ibu tersayang supaya bisa menghemat pengeluaran. Bapak, yang adalah seorang guru, memiliki disiplin yang keras. Ia suka mengajar Soekarno membaca dan menulis. Walaupun demikian, bapak memiliki harapan yang tinggi pada Soekarno. “Aku selalu berdoa agar engkau menjadi seorang patriot dan pahlawan besar dari rakyatnya. Semoga engkau menjadi Karna yang kedua”, demikian kata bapak.

Soekarno kecil bersekolah di Inlandsche School, sekolah untuk Bumiputera, sampai kelas 5. Karena cita-cita bapak ingin menyekolahkan Soekarno ke sekolah tinggi Belanda, maka bapak memasukkan Soekarno ke Europeesche Lagere School di Mojokerto, sekolah dasar Belanda. Ketika sudah waktunya untuk masuk sekolah menengah, Soekarno bersekolah di Hogere Burger School di Surabaya. Di Surabaya inilah Soekarno tinggal bersama keluarga Tjokroaminoto, seorang pemimpin politik di Jawa. Soekarno berumur 15 tahun ketika ia berangkat ke Surabaya.

Episode 2. Singa Podium

Oemar Said Tjokroaminoto berumur 33 tahun ketika Soekarno tiba di Surabaya. Ia dijuluki “Raja Jawa yang tidak dinobatkan” oleh Belanda, seorang yang cinta tanah airnya. Di rumah Pak Tjokro, Soekarno tinggal dengan membayar kos. Kamarnya sederhana, kecil, dan gelap karena Soekarno tidak punya uang untuk membeli bola lampu. Di kamar inilah Soekarno sering menghabiskan waktu untuk membaca, sementara anak-anak lain seusianya bermain. Kadang Soekarno begitu terbakar semangatnya hingga meluncurkan pidatonya di atas meja hingga mengagetkan teman-teman di kamar kos lainnya.

Ketika Pak Tjokro berkumpul dengan rekan-rekannya membahas politik, Soekarno muda ikut mendengarkan dan bertanya,

“Mengapa nasib kita tidak berubah jika rakyat kita telah berjuang melawan sistem ini sejak berabad-abad?”

“Karena pahlawan-pahlawan kita selalu berjuang sendiri-sendiri. Masing-masing berperang dengan pengikut yang kecil di daerah yang terbatas.”

Sementara kawan-kawannya yang lain pergi menonton sepakbola, Soekarno duduk dan belajar banyak dari Pak Tjokro dan rekan-rekannya. Dari sinilah, kecintaan terhadap tanah air dalam hati Soekarno tumbuh dan makin kuat. Soekarno menemani Pak Tjokro ke pertemua-pertemuan. Ia mempelajari bagaimana Pak Tjokro berpidato. Dan akhirnya menjadi ketua Jong Java. Soekarno juga sering menulis artikel-artikel bernuansa nasionalis dengan nama samaran.

Di HBS terdiri dari 300 siswa, hanya 2 di antaranya yang merupakan orang pribumi. Walaupun tidak disukai karena kebangsaannya, Soekarno menjadi kesayangan seorang Profesor. Profesor Hartagh mengatakan bahwa Soekarno suatu hari akan menjadi pemimpin besar. Pada tahun 1922 Soekarno yang waktu itu masih mengikuti para pemimpin politik saja, turut hadir dalam rapat Radicale Concentratie. Dan ia merasa terbakar untuk berbicara, ketika berbicara ia begitu bersemangat membakar semangat rakyat. Ia akhirnya dihentikan oleh P.I.D, polisi Belanda. Kecintaannya terhadap tanah air dan kemahirannya dalam berpidato, menggugah semangat nasionalis rakyat mulai terlihat sehingga Soekarno makin dikenal dan dicintai rakyat.

Setelah lulus dari HBS pada 10 Juni 1921, Soekarno ingin melanjutkan ke sekolah tinggi di negeri Belanda, namun ditentang oleh ibunya. Akhirnya Soekarno meneruskan di ITB. Ia pindah ke Bandung, di sinilah ia bertemu dengan Inggit Garnasih. Soekarno kemudian menikah dengan Inggit pada tahun 1923. Dari perguruan tinggi Soekarno belajar dan mahir menggambar konstruksi bangunan. Ia kerap ditawarkan proyek pemerintah Belanda, namun menolaknya. Pada 25 Mei 1926 Soekarno lulus dari perguruan tinggi dan mulai terjun sepenuhnya dalam politik.

Pada 4 Juli 1927, Soekarno mendirikan PNI, Partai Nasional Indonesia. Tujuan PNI adalah kemerdekaan Indonesia yang sepenuhnya. Pada tahun 1928, Soekarno gencar melakukan pidato, sekali seminggu ia berpidato di Bandung Utara, Selatan, Timur, Barat, Tengah, dan daerah sekitarnya. Hingga ia dijuluki Singa Podium. Pada sore hari, rakyat menyemut di lapangan untuk mendengarkan pidato Soekarno. Di pagi hari ia menarik urat leher di gedung bioskop sebagai tempat pertemuan karena biaya sewanya murah. Sampai-sampai berdatangan para pejuang dari berbagai penjuru pulau Jawa ke Bandung untuk mendengarkan pidatonya.

Episode 3. Indonesia Menggugat

(15 panel)

Pengaruh Soekarno makin kuat hingga menjadikannya berada dalam daftar hitam nomor satu orang Belanda. 9 Desember 1929, Soekarno ditangkap di Yogyakarta. 50 orang polisi mengepung rumah tempat ia menginap, dan akhirnya Soekarno dibawa ke Bandung dan ditahan di penjara Bantjeuj. 18 Agustus 1930, setelah delapan bulan meringkuk dalam tahanan. perkara ini dihadapkan dimuka pengadilan. Namun pengadilan memutuskan 4 tahun hukum penjara untuk Soekarno di penjara Sukamiskin. Kehidupan di penjara sangat tidak enak, namun demikian di sinilah Soekarno menulis pledoi terkenalnya setebal 170 halaman yang bertajuk "Indonesia Menggugat".

"Indonesia Menggugat" ini tersebar ke seluruh pengadilan Eropa dan banyak protes resmi yang berdatangan. Pengadilan Austria mengemukakan bahwa tuduhan terhadap Soekarno tidak pernah dibuktikan, dan putusan hukum terhadap Soekarno sangat tidak berperikemanusiaan. Akhirnya Gubernur Jenderal de Graeff mengubah hukuman penjara Soekarno menjadi dua tahun. Pada 31 Desember 1931 Soekarno dibebaskan.

Pada 28 Juli 1932 Soekarno masuk Partai Indonesia (Partindo) dan menjadi ketuanya. Soekarno kembali aktif dalam dunia pergerakan. Pada 1933, ia kembali ditangkap lagi oleh pemerintah Belanda di rumah Thamrin, di Jakarta. Namun kali ini, tanpa diadili Soekarno dibuang ke Endeh Flores bersama istrinya Inggit, Ibu Amsi mertuanya, dan Ratna Djuami anak angkatnya. Soekarno hanya sempat berpamitan sebentar dengan orang tuanya dalam perpisahan yang berurai air mata.

Endeh adalah sebuah kampung nelayan dengan penduduk sebanyak 5000 kepala yang masih terbelakang. Di pembuangan ini, Ibu Amsi meninggal dunia. Soekarno kemudian banyak menghabiskan waktu untuk menulis dan mementaskan 12 naskah drama dalam suatu perkumpulan drama yang dinamainya "Sandiwara Kelimutu". Suatu hari Soekarno terserang malaria dan beritanya terdengar hingga ke Jakarta. Atas protes yang diajukan Thamrin, pemerintah Belanda memindahkan Soekarno ke Bengkulu pada Februari 1938. Sudah hampir lima tahun ketika itu Soekarno tinggal di Endeh. Soekarno akhirnya tinggal di Bengkulu, dan tak lama pada 12 Februari 1942, Jepang menyerbu Sumatera.

Lampiran 8**Pertanyaan_01**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	23.1	23.1	23.1
	1	30	76.9	76.9	100.0
Total		39	100.0	100.0	

Pertanyaan_02

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	18	46.2	46.2	46.2
	1	21	53.8	53.8	100.0
Total		39	100.0	100.0	

Pertanyaan_03

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	33.3	33.3	33.3
	1	26	66.7	66.7	100.0
Total		39	100.0	100.0	

Pertanyaan_04

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	17.9	17.9	17.9
	1	32	82.1	82.1	100.0
Total		39	100.0	100.0	

Pertanyaan_05

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	0	17	43.6	43.6	43.6
	1	22	56.4	56.4	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pertanyaan _06

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	7.7	7.7	7.7
	1	36	92.3	92.3	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pertanyaan _07

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	7.7	7.7	7.7
	1	36	92.3	92.3	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

V4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	35.9	35.9	35.9
	anak baik, pahlawan	2	5.1	5.1	41.0
	baik	1	2.6	2.6	43.6
	baik, rajin sekolah	1	2.6	2.6	46.2
	baik, taat	1	2.6	2.6	48.7
	harus sekolah agar sukses	1	2.6	2.6	51.3
	ingin menjadi pahlawan	1	2.6	2.6	53.8
	mempertahankan Indonesia	1	2.6	2.6	56.4
	menolong orang	1	2.6	2.6	59.0
	pantang menyerah	1	2.6	2.6	61.5
	pantang menyerah, kerja keras	1	2.6	2.6	64.1
	percaya diri	5	12.8	12.8	76.9

percaya diri, bersemangat, bekerja keras, sopan	1	2.6	2.6	79.5
presiden pertama	2	5.1	5.1	84.6
sabar	1	2.6	2.6	87.2
sabar, mengusir penjajah	1	2.6	2.6	89.7
selalu berusaha	2	5.1	5.1	94.9
tidak menyerah walau keluarga bawah	1	2.6	2.6	97.4
tidak putus asa	1	2.6	2.6	100.0
Total	39	100.0	100.0	

V13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	23.1	23.1	23.1
	bekerja keras, pantang menyerah	2	5.1	5.1	28.2
	berani	1	2.6	2.6	30.8
	berani membuat perubahan	2	5.1	5.1	35.9
	berani, toleransi	1	2.6	2.6	38.5
	berjasa pada negara	1	2.6	2.6	41.0
	berjuang	1	2.6	2.6	43.6
	berjuang membela bangsa	3	7.7	7.7	51.3
	berkorban	1	2.6	2.6	53.8
	melanjutkan sekolah walaupun teman sekolah adalah musuhnya	1	2.6	2.6	56.4
	memerdekakan Indonesia	2	5.1	5.1	61.5
	memperjuangkan Indonesia	6	15.4	15.4	76.9
	menolong orang	1	2.6	2.6	79.5
	menyelamatkan dari perbudakan	1	2.6	2.6	82.1
	menyelamatkan Indonesia	4	10.3	10.3	92.3
	pahlawan baik	1	2.6	2.6	94.9
	pemberani	1	2.6	2.6	97.4
	tidak mudah putus asa	1	2.6	2.6	100.0
	Total	39	100.0	100.0	