

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PENGENALAN ESENSI PERJUANGAN R.A KARTINI KEPADA GENERASI MUDA

Godham Eko Saputro¹, Rina Rachmawati², Ifa Nurhayati³, Toto Haryadi⁴

¹program studi Pendidikan kesejahteraan keluarga, fakultas teknik, Universitas Negeri Semarang

²program studi Pendidikan tata busana, fakultas teknik, Universitas Negeri Semarang

³program studi Pendidikan tata kecantikan, fakultas teknik, Universitas Negeri Semarang

⁴program studi desain komunikasi visual, fakultas ilmu komputer, Universitas Dian Nuswantoro

corresponding author email: godham.eko@mail.unnes.ac.id¹

Abstrak

R.A Kartini adalah pejuang emansipasi wanita yang konsisten memperjuangkan hak kaum wanita supaya setara dengan kaum pria. Beliau membuka sekolah wanita pertama serta berjejaring korespondensi dengan koleganya di Belanda sampai akhir hayat. Namun kini pemahaman generasi muda tentang perjuangan RA Kartini menurun. Perjuangan RA Kartini hanya dikenang dengan melakukan selebrasi dan sebatas memakai kebaya dan perlombaan. Selain itu belum adanya buku cerita bergambar versi cetak dan versi digital yang bisa diakses secara luas dan mudah tentang perjuangan RA Kartini. Menilik permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengenalkan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda dalam bentuk buku cerita bergambar versi cetak dan digital. Metode penelitian deskriptif kualitatif dipilih melalui pendekatan analisis *framing*. Target audience penelitian ini adalah generasi muda *socio-economic* status B dengan segmentasi psikografis gaya hidup teknologi-savvy. Penelitian terdahulu menjadi landasan pengembangan penelitian ini, yang mana perbedaannya terletak pada konten yang disajikan. Penelitian terdahulu fokus pada peninggalan RA Kartini, sedangkan penelitian saat ini fokus pada esensi cerita perjuangannya.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, esensi perjuangan, R.A Kartini

Abstract

R.A Kartini was a fighter for women's emancipation / who consistently fought for women's rights to be equal to men. He opened the first women's school and maintained correspondence with colleagues in the Netherlands until the end of his life. However, now the younger generation's understanding of RA Kartini's struggle is declining. RA Kartini's struggle is only remembered by celebrating and limited to wearing a kebaya and competing. Apart from that, there are no printed or digital versions of illustrated story books that can be widely and easily accessed about RA Kartini's struggle. Considering these problems, the aim of this research is to introduce the essence of R.A Kartini's struggle to the younger generation in the form of printed and digital versions of illustrated story books. The qualitative descriptive research method was chosen through a framing analysis approach. The target audience for this research is the young generation of socio-economic status B with a psychographic segmentation of a technology-savvy lifestyle. Previous research became the basis for developing this research, the difference lies in the content presented. Previous research focused on the legacy of RA Kartini, while the research carried out focused on the essence of the story of her struggle.

Keywords: *essence of struggle, picture storybook, R.A Kartini*

1. PENDAHULUAN

Raden Ajeng Kartini atau populer dengan nama R.A Kartini adalah salah satu Pahlawan Nasional Indonesia sekaligus pelopor emansipasi wanita pribumi. Beliau lahir di Jepara, 21 April 1879 dari seorang Bupati Jepara bernama Raden Mas Sosroningrat dan ibu bernama M.A. Ngasirah seorang anak guru agama (Ideo & Maya, 2009). Kakek Kartini bernama Pangeran Ario Tjondronegoro IV yang juga merupakan seorang Bupati di Jepara. Medio awal 1900-an di Jawa masih lazim perlakuan diskriminasi terhadap kaum Wanita. Semasa hidupnya R. A Kartini banyak memperjuangkan emansipasi Wanita (Tim Media Pusindo, 2007:109) karena perempuan tidak diperbolehkan untuk mendapat pendidikan tinggi layaknya laki-laki. Lewat korespondensi dan bertukar pikiran dengan kolega dari Belanda membuat Kartini semakin kritis akan kepeduliannya dengan kesetaraan hak. Surat-surat Kartini akhirnya dibukukan pada tahun 1911 dengan bantuan JH Abendanon dengan judul *Door Duisternis tot Licht* dan diterjemahkan pada tahun 1939 oleh sastrawan Armijn Pane dan berjudul Habis Gelap Terbitlah Terang (Yustika, 2022). Berkat pemikirannya, R.A. Kartini dianggap sebagai pelopor emansipasi wanita di Indonesia dan dianugerahi Pahlawan Nasional Indonesia. Di era kini, bahkan peranan wanita sangatlah besar dalam berbagai bidang sehingga dapat bersama-sama dengan kaum laki-laki untuk memajukan bangsa dan negara (Dewayani, 2021).

Untuk mengenang perjuangan beliau, tiap tanggal 21 April bangsa Indonesia memperingati Hari Kartini. Perkantoran, perguruan tinggi, bahkan sekolah jenjang TK, SD, SMP, dan SMA/SMK merayakan Hari Kartini dengan cara seremonial memakai batik maupun kebaya untuk wanita. Selain itu banyak juga sekolah yang merayakan dengan mengadakan berbagai perlombaan. Berbagai euforia di atas akan sia-sia bila esensi perjuangan R.A Kartini tidak lagi digali oleh masyarakat dan generasi muda. Hal ini sangat kontras bila kita lihat di sekitar kita masih banyak ditemui ketidakadilan, kemiskinan, ketimpangan kelas, dan keterbelakangan bagi kaum hawa. Hasil wawancara dengan Bapak Gilang Azmi selaku Pengelola Cagar Budaya dan Koleksi Museum R.A Kartini Rembang menyebutkan bahwa esensi perjuangan R.A Kartini adalah membebaskan kaum hawa dari belenggu ketidakadilan dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini sejalan dengan Mustika dalam suarabaru.id menggolongkan nilai-nilai utama keteladanan R.A Kartini dalam sikap emansipatif, nasionalis, kritis, kreatif, optimis, bersahaja, dan jujur. Nilai-nilai positif seperti di atas seharusnya dimiliki oleh masyarakat dan generasi muda karena dapat menjadi bekal untuk hidupnya ketika dewasa kelak.

Permasalahan yang dihadapi pada era sekarang, antara lain: 1) menurunnya pemahaman generasi muda tentang perjuangan RA Kartini, berdasarkan wawancara dengan Gilang Istighfaril Azmi, A.Md. Par., Pengelola Cagar Budaya dan Koleksi Museum R.A Kartini Rembang; 2) Mengenang perjuangan R.A Kartini hanya dengan melakukan selebrasi perjuangan dan dimaknai sebatas memakai kebaya dan perlombaan, padahal jasa beliau untuk kaumnya sangat relevan sampai sekarang; 3) Belum adanya buku cerita bergambar versi cetak dan versi digital yang bisa diakses secara luas dan mudah tentang perjuangan R.A Kartini.

Menilik dari permasalahan tersebut di atas, fenomena *gap* dan *research gap* yang ada, maka penulis melakukan penelitian tentang analisis dan perancangan buku cetak bergambar dan buku digital yang menjelaskan tentang sosok pejuang RA Kartini. Hal ini bermanfaat untuk memahami esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda, maka diperlukan media yang efektif dan efisien untuk memperkenalkan R.A Kartini secara lebih dalam dan detail. Keunggulan buku cerita bergambar sudah diteliti oleh berbagai ahli, antara lain: 1) Nurgiyantoro (2005:152) menjelaskan bahwa buku cetak bergambar mampu membangkitkan imajinasi pembaca secara nyata; 2) Kusrianto (2009:111) yang menyebutkan bahwa buku cerita bergambar memiliki keunggulan dalam ilustrasi, sehingga penjelasan lebih detil; 3) Faizah (2009:252) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar mampu dipahami dengan mudah oleh anak-anak dan semua kalangan serta umur; 4) Purwani, (2020:182) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar berperan penting dalam perkembangan anak sebagai individu; 5) Musafiroh (2008:21) yang menjelaskan bahwa buku cerita bergambar menimbulkan respon positif yang merangsang otak anak untuk menganyam jaringan intelektual.

Nurgiyantoro (2005:152) menyebutkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi. Ilustrasi adalah seni gambar yang bertujuan untuk memberi penjelasan dari maksud dan tujuan secara visual yang tidak hanya berfungsi sebagai pendukung cerita tetapi dapat berfungsi untuk mengisi sesuatu, seperti majalah, koran, tabloid, dan sebagainya dalam bentuk bermacam-macam, seperti sketsa, lukis, grafis, karikatur, bitmap, dan foto (Kusrianto, 2009:111). Arifin and Kusrianto (2009, 70-71) sepakat bahwa ilustrasi dalam perancangan buku memiliki empat fungsi, antara lain: (1) Fungsi deskriptif, yaitu sebagai pengganti uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang; (2) Fungsi ekspresif, yaitu dengan ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan suatu gagasan, maksud, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena; (3) Fungsi analitis/struktural, yaitu dengan ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail; dan (4) Fungsi kualitatif, yaitu ilustrasi biasanya menggunakan daftar, tabel, grafis, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan simbol.

Faizah (2009:252) mendeskripsikan bahwa ada beberapa karakteristik dalam buku cerita bergambar, antara lain: a) Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung, b) Buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri, c) Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak, d) Gaya penulisannya sederhana, serta e) Terdapat ilustrasi untuk melengkapi teks. Buku cerita bergambar menjadi salah satu media yang tepat untuk usia anak-anak, hal ini didasarkan pada kemampuan anak untuk mengingat kembali informasi yang pernah diterima, sehingga semakin terasah dan berperan penting dalam perkembangan anak sebagai individu (Purwani, 2020:182). Selain itu, buku cerita bergambar menimbulkan respon positif yang merangsang otak anak untuk menganyam jaringan intelektual (Musafiroh, 2008:21). Maka dari itu tujuan akhir penelitian ini adalah merancang buku cerita bergambar pengenalan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda.

Teori utama pada penelitian ini adalah teori pembelajaran *konstruktivisme*, yaitu pembelajaran yang memperhatikan bagaimana konsep itu dibentuk oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan menalar dan mempertemukan antar komponen yang dapat diukur dan diketahui secara relatif dalam mendalami pengetahuan yang sebenarnya. *Konstruktivisme* membutuhkan kreatifitas guru dan kesiapan peserta didik untuk membentuk konsep yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Hudoyo, 1998:5-6). Dari berbagai keunggulan tersebut menjadikan penulis sepakat untuk menjadikan buku cerita bergambar sebagai media utama untuk mengenalkan esensi perjuangan R.A Kartini Kepada Generasi Muda. Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, maka selain dicetak secara fisik, buku cerita bergambar akan dirancang berformat buku digital (*e-book*) yang dapat diakses lewat *smartphone*, tablet, laptop, maupun komputer. Buku cerita bergambar versi cetak dapat didistribusikan sebagai *merchandise* eksklusif kepada para pengunjung Museum R.A Kartini Rembang. Harapannya kombinasi media digital dan konvensional ini akan mensukseskan program mengenalkan esensi perjuangan R.A Kartini pada generasi muda.

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis, masih ditemukan *gap* atau celah maupun kesenjangan penelitian berdasarkan pengalaman atau penelitian terdahulu. Sejauh ini belum banyak penelitian berbasis karya ilmiah atau karya Tugas Akhir yang mengangkat kisah atau biografi R.A Kartini. Buku tentang R.A Kartini mayoritas hadir dalam bentuk biografi, sejarah, atau monograf dengan beragam judul yang menyajikan informasi dengan gaya bahasa ilmiah, tepat untuk segmen usia remaja hingga dewasa (Prayogo, 2020). Tentunya kurang tepat untuk segmen anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif. Secara teori, perkembangan kognitif anak-anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit sehingga perlu menyajikan pesan yang logis dan nyata untuk mempermudah dalam memahaminya (Putra et al, 2022:70). Hal ini sesuai dengan kemampuan daya ingat manusia berdasarkan cara penyajian informasi, yang mana kombinasi penceritaan dan peragaan atau gambar menyumbang persentase terbesar dan terlama untuk diingat yakni 85% dalam 3 jam dan 65% dalam 3 hari, dibandingkan hanya menggunakan cara penceritaan atau peragaan / gambar secara terpisah (Trabrani, 2005:21).

Kebaharuan pada penelitian ini adalah: 1) wujud buku cerita bergambar dan versi digital yang mudah diakses oleh banyak kalangan, 2) pengemasan cerita perjuangan yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, dan 3) Kebaharuan penelitian ini juga akan diimplementasikan dalam memperkenalkan kembali budaya *storytelling* yang telah lama ditinggalkan. Sebagaimana disampaikan oleh sastrawan Murti Bunanta bahwa generasi emas sekarang lebih banyak berinteraksi dengan gadget dibanding dengan orang tua melalui buku atau alat peraga (Bunanta, 2017). *Storytelling* atau dikenal dengan istilah mendongeng, merupakan seni bercerita yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak (Asfandiyar, 2007:2). Substansi *storytelling* terletak pada proses bercerita, yang menentukan apakah cerita yang disampaikan bisa diserap oleh audiens dalam hal ini adalah anak-anak, sehingga menjadi salah satu cara efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif, sosial, dan konatif (Wardiah, 2017:44). Penelitian ini sangat relevan terkait pemanfaatan bahasa rupa sebagai media

untuk menyampaikan perjuangan RA Kartini yang potensial dikembangkan menjadi media *storytelling* berbasis visual maupun digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif, yakni mendalami fenomena sosial secara alamiah dan fokus pada permasalahan dalam lingkungan sosial berdasar kondisi realitas yang ada (Anggito dan Setiawan, 2018:8-9). Dalam konteks penelitian ini, penulis fokus pada fakta dan realita terkait esensi perjuangan R.A Kartini kurang dipahami oleh masyarakat dan generasi muda. Data-data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, studi pustaka, atau dokumentasi dijadikan sebagai landasan urgensi pentingnya perancangan buku cerita bergambar, yang akan dianalisis menggunakan analisis *framing* model Entman (Entman, 2007). Fakta tentang perjuangan R.A Kartini yang hanya dimaknai sebatas memakai kebaya dan lomba akan dianalisis dalam tabel *framing* yang berisi fakta, ideal, penyebab, serta *statement* dan hasilnya akan menjadi acuan perancangan buku cerita bergambar.

Adapun metode perancangan buku cerita bergambar mengadaptasi metode Bryan Lawson yang langsung fokus pada penemuan solusi dari masalah yang ada, berdasarkan pengalaman penulis / perancang / desainer. Hal ini sesuai dengan karakter penulis yang akan bereksplorasi menyajikan nilai-nilai perjuangan RA Kartini dalam media buku cerita bergambar, yang mengacu pada tiga tahapan yakni: Permasalahan, Analisis – Sintesis – Evaluasi, dan Solusi (Lawson, 2005). Metode ini pernah diterapkan penulis dalam penelitian sebelumnya yakni *Design of Virtual Gallery Museum R.A Kartini Jepara Through the Mobile Learning Approach* dan dimuat dalam prosiding internasional (Saputro et al, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis *Framing*

Urgensi pentingnya buku cerita bergambar pengenalan esensi perjuangan RA Kartini kepada generasi muda mendorong penulis melakukan observasi, wawancara, hingga studi Pustaka guna mengumpulkan beragam data terkait permasalahan penelitian. Adapun data-data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode *framing*, yakni memecah satu masalah besar dan mengkotak-kotakkannya menjadi beberapa masalah yang lebih kecil namun spesifik dan dijabarkan pada poin-poin realita, penyebab, kondisi idela, *statement*, dan info. Hal ini sebagaimana telah dilakukan penulis dalam peneltiian sebelumnya berjudul “Edukasi Kampanye Anti Hoax Melalui Komik Strip” (Saputro dan Haryadi, 2018). Analisis *framing* bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis *framing* penelitian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Realita	Penyebab	Ideal	Statement	Info
1	Menurunnya pemahaman generasi muda tentang perjuangan RA Kartini	Generasi muda terpapar konten-konten luar negeri yang sangat masif	Generasi muda paham tentang sejarah perkembangan bangsa khususnya perjuangan RA Kartini	Kenali dan terus-kan semangat juang RA Kartini sebagai upaya menghargai jasa pahlawan	Semangat juang RA Kartini yang utama yakni memperjuangkan Pendidikan bagi kaum Perempuan
2	Mengenang perjuangan RA Kartini hanya dengan melakukan selebrasi perjuangan dan dimaknai se-batas memakai kebaya dan perlombaan	Kelirunya pemahaman dan substansi perjuangan RA Kartini yang dibiarkan berlarut-larut	Mengenang perjuangan bukan dengan perayaan, melainkan dengan mempelajari gagasan-gagasan RA Kartini	Jangan hanya focus selebrasi, temukan dan terapkan substansi perjuangan RA Kartini	Substansi perjuangan RA Kartini merupakan salah satu simbol perubahan pentingnya peran kaum Perempuan
3	Belum adanya buku cerita bergambar versi cetak dan versi digital yang bisa diakses secara luas dan mudah tentang perjuangan RA Kartini	Perjuangan RA Kartini banyak disajikan secara verbal dalam bentuk artikel maupun berita, di sisi lain, buku cerita bergambar yang ditemukan di toko buku mayoritas bercerita tentang konten luar	Penyajian perjuangan pahlawan salah satunya RA Kartini dihadirkan melalui media yang menarik agar generasi muda tertarik mempelajari dan menerapkannya	Hadirkan media yang mampu mengakomodasi substansi perjuangan RA Kartini secara komunikatif dan estetis tanpa mengurangi esensi cerita, salah satunya dalam bentuk buku cerita bergambar	Buku cerita merupakan salah satu media yang tepat, karena melibatkan 2 indera aktif yakni mata dan telinga untuk menyimak konten di dalamnya

Berdasarkan analisis *framing* di atas, penulis memilih poin nomor 3 sebagai fokus penelitian dan menjadi landasan perumusan buku cerita bergambar. *Statement* poin nomor 3 yakni “hadirkan media yang mampu mengakomodasi substansi perjuangan RA Kartini secara komunikatif dan estetis tanpa mengurangi esensi cerita” menjadi solusi

dari permasalahan penelitian/realita yang ada. Melalui media yang tepat, pesan atau nilai utama perjuangan RA Kartini berpeluang bisa disampaikan secara lebih menarik, agar generasi muda bersedia mempelajari dan menerapkannya sesuai dengan bidang yang ada. Sehingga, fokus luaran penelitian ini yaitu buku cerita bergambar yang sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan.

Buku cerita bergambar menjadi salah satu media *digital storytelling* yang memanfaatkan teknologi digital dengan mengkombinasikan narasi dan cerita melalui gambar, audio, video, hingga animasi (Zuana, 2018). Dengan dukungan dari berbagai medium tersebut, buku ilustrasi sebagai salah satu bagian dari media digital bisa diimplementasikan secara lebih luas dengan bantuan internet dan menjadi salah satu cara efektif menyebarkan konten edukasi (Prasetyawati, 2020). Buku cerita bergambar akan dirancang menggunakan metode Bryan Lawson.

3.2 Perencanaan Buku Cerita bergambar dengan Metode Bryan Lawson

Perencanaan dan perancangan buku cerita bergambar tentang kisah perjuangan RA Kartini dimulai dari hal yang paling substansi yakni urgensi pentingnya buku tersebut. Metode ini terdapat tiga tahapan utama yakni: Permasalahan, Analisis-Sintesis-Evaluasi, dan Solusi. Adapun metode Bryan Lawson yang diadaptasi dalam penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Metode Bryan Lawson dalam perencanaan buku cerita bergambar
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tahap	Bahasan utama	Penjabaran
Per-masalah-an	Poin-poin masalah	a. Menurunnya pemahaman generasi muda tentang perjuangan RA Kartini b. Mengenang perjuangan RA Kartini hanya dengan melakukan selebrasi perjuangan dan dimaknai sebatas memakai kebaya dan perlombaan, padahal jasa beliau untuk kaumnya sangat relevan sampai sekarang c. Belum adanya buku cerita bergambar versi cetak dan versi digital yang bisa diakses secara luas dan mudah tentang perjuangan RA Kartini
Analisis-Sintesis-Evaluasi	Urgensi pengenalan esensi perjuangan RA Kartini kepada generasi muda (yang telah dilakukan: yang akan dilakukan)	a) Selebrasi perjuangan RA Kartini memakai kebaya dan perlombaan Kelebihan : meriah dan menjadi hiburan Kekurangan: menghilangkan esensi nilai-nilai perjuangan b) Peluncuran <i>virtual gallery</i> museum RA Kartini Kelebihan : interaktif dan modern Kekurangan: hanya fokus pada artefak peninggalan, bukan esensi nilai perjuangan c) Merancang buku cerita tentang esensi perjuangan RA Kartini (teks saja) Kelebihan : cocok untuk kalangan remaja, <i>simple</i> , ringkas, murah diproduksi Kekurangan: terkesan serius dan membosankan, pasif, membutuhkan konsentrasi lebih

		d) Merancang buku cerita bergambar tentang esensi perjuangan RA Kartini (ilustrasi dan narasi) Kelebihan : cocok untuk kalangan anak, memperjelas esensi cerita, interaksi komunikasi antara orangtua dengan anak lebih aktif dan intens, mengembangkan imajinasi Kekurangan: harus pandai menceritakan kisah karena teks lebih sedikit, mahal diproduksi Dari perbandingan di atas, berdasarkan pertimbangan kelebihan dan kekurangannya, buku cerita bergambar menjadi pilihan yang lebih tepat dibanding media atau cara lain. Hal ini didasarkan pada sudah banyaknya penyajian kisah perjuangan RA Kartini dalam bentuk tulisan (khususnya yang bersifat resmi) dan banyak pula berbentuk digital (aplikasi dan sejenisnya). Pemilihan juga didasarkan pada target audiens yakni untuk generasi muda (khususnya anak-anak) yang perlu didampingi orang tua dalam menyimak kisah RA Kartini, karena kemampuan membaca anak-anak belum sebagus usia remaja.
	Menentukan format buku cerita bergambar	1) Versi cetak (1 lembar 1 halaman sisi) Kelebihan : <i>layout</i> terkesan bersih, tidak mempermudah dalam membaca, pembaca bisa fokus tiap lembar/halaman Kekurangan: produksi mahal, buku menjadi tebal dan berat 2) Versi cetak (1 lembar 2 halaman/bolak balik) Kelebihan : lebih ringan dan ringkas, seperti membaca buku sebagaimana mestinya kekurangan: <i>layout</i> terkesan penuh, mengurangi konsentrasi membaca 3) Versi digital (<i>e-book</i>) Kelebihan : <i>paperless</i>, mudah dibawa Kekurangan: tidak cocok untuk anak-anak dan berpotensi ketergantungan <i>gadget</i> Berdasarkan perbandingan di atas, mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan, maka versi buku cerita bergambar yang dipilih yakni versi cetak 2 sisi dan versi digital. Pertimbangan versi cetak 2 sisi yaitu ringkas dan tidak berat, yang dikombinasikan dengan versi digital semakin leluasa. Kedua format tersebut cocok untuk kalangan orang tua sebagai pendamping (pencerita kisah), remaja, serta anak-anak, sehingga target pembacanya lebih luas.
Solusi	Solusi yang dihasilkan	Buku cerita bergambar dipilih sebagai media pengenalan esensi perjuangan RA Kartini dalam versi cetak dan digital, yang tepat untuk kalangan pembaca dari orang tua, remaja, maupun anak - anak. Adapun formatnya ukuran A4, 1 lembar 2 halaman sisi/bolak balik, disertai narasi sebagai penjelas cerita dengan ilustrasi <i>full color</i>.

Untuk waktu penelitian telah dilaksanakan rentang waktu 5 bulan, dimulai pada bulan april sampai dengan bulan agustus 2023. Sedangkan lokasi penelitian berada di Museum R.A Kartini Rembang, yang terletak di Jl. Gatot Subroto No.8, Rembang. Museum R.A Kartini Rembang dipilih karena merupakan kediaman otentik R.A Kartini hidup semasa hidupnya dimana tentunya berhubungan dengan berbagai data yang dicari oleh penulis

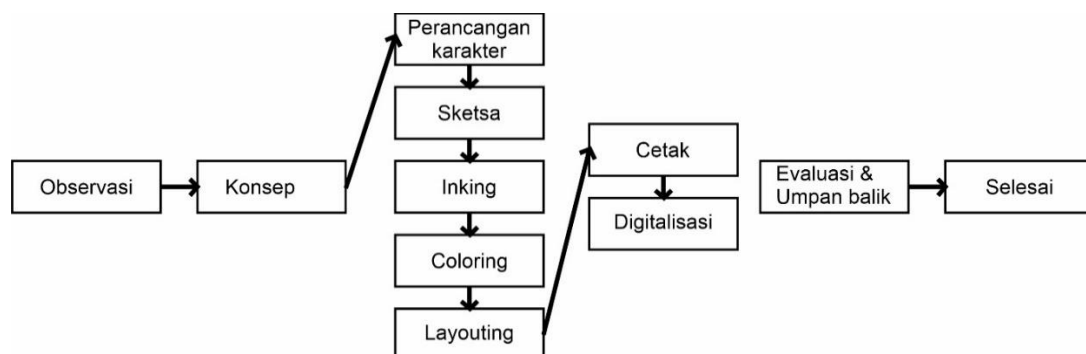
sesuai dengan fokus yang telah ditentukan. Disana penulis dipandu langsung oleh Ibu Retna Dyah Radityawati, SS, M.Hum., yang menjabat sebagai Sub Koordinator Sejarah, Museum dan Cagar Budaya Museum R.A Kartini Rembang.



Gambar 1. Museum R.A Kartini Rembang beserta koleksi foto R.A Kartini semasa hidup
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3 Perancangan Buku Cerita Bergambar

Dalam penelitian ini, penulis memulai perancangan buku cerita bergambar R.A Kartini dari tahap observasi, konsep, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, *inking*, coloring, sampai *layouting*.

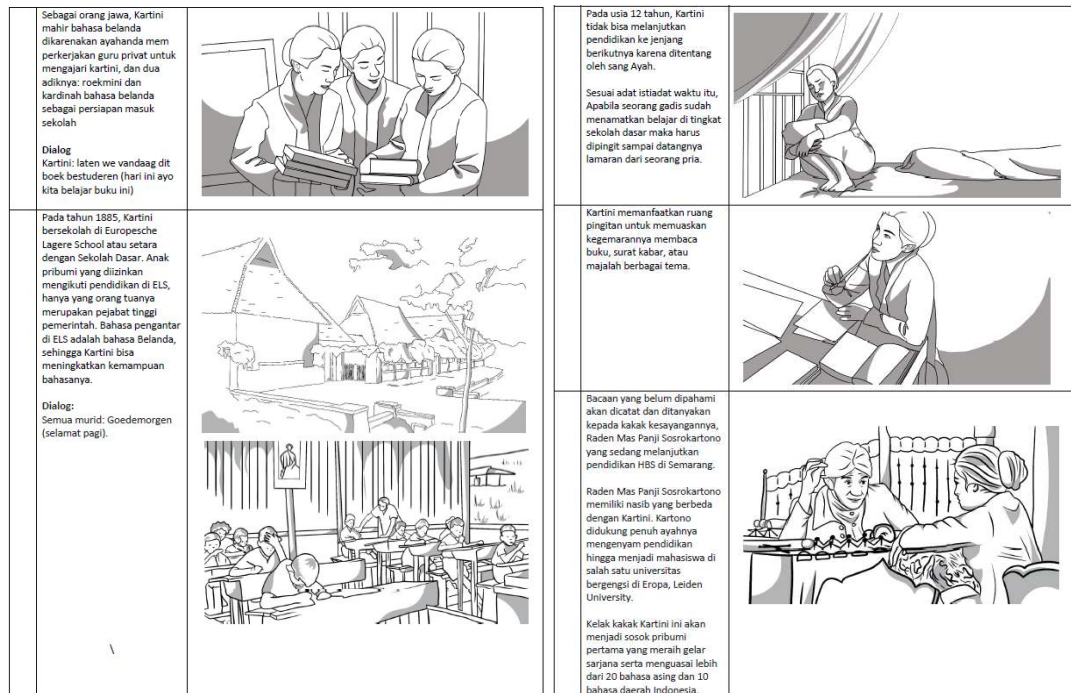


Gambar 2. Tahapan perancangan
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

a) Buku Cerita Bergambar R.A Kartini Versi Cetak

1) *Storyboard*

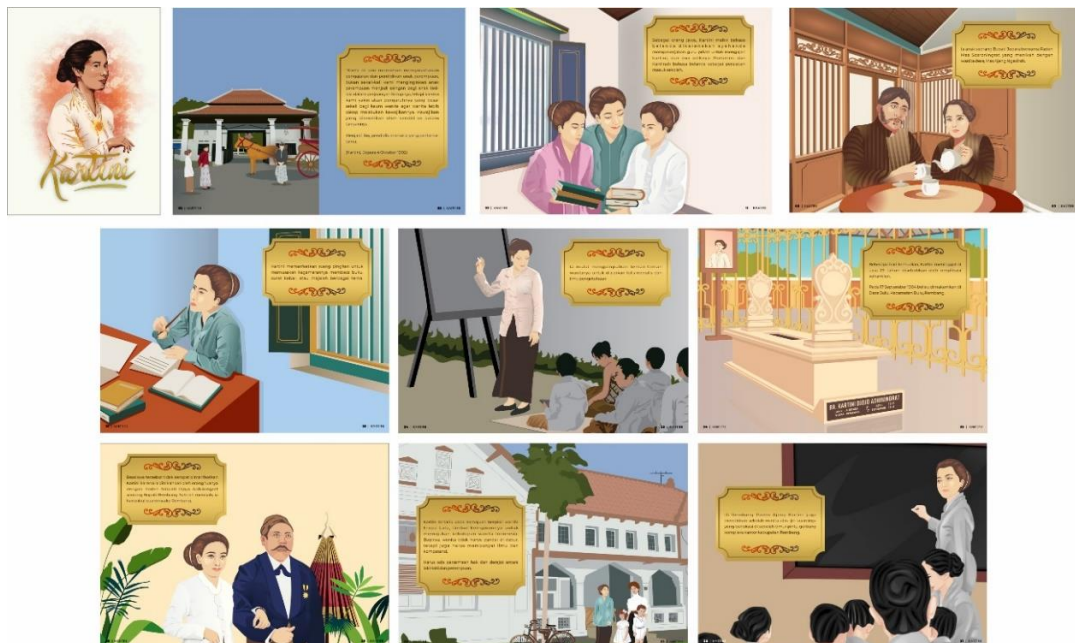
Pada tahap ini penulis menyusun ide, konsep, dan desain yang akan diwujudkan dalam *storyboard*. Ide dan konsep akan dirancang berdasarkan riset ke Museum, hasil wawancara, hasil membaca buku biografi, pencarian referensi sejarah lewat internet, pengumpulan foto-foto yang relevan dengan R.A Kartini, serta menonton beberapa film tentang Kartini (versi Dian Sastro dan versi PFN).



Gambar 3. *Storyboard* buku cerita bergambar
[Sumber: Dokumentasi penulis]

b) Hasil jadi berupa buku cetak dan *e-book*

Spesifikasi buku yang akan dibuat adalah ukuran A4 (29.7 cm x 21 cm) *portrait* (berdiri), berwarna, sampul depan dan belakang *hard cover* (tebal), isi menggunakan kertas ivory 120 gram.



Gambar 4. Hasil jadi buku cerita bergambar RA Kartini
[Sumber: Dokumentasi penulis]



Gambar 5. Buku cerita bergambar R.A Kartini versi cetak
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Buku cerita bergambar versi digital ditautkan atau *embed* ke website resmi Museum R.A Kartini Rembang yaitu <https://museumkartiniirembang.id/> yang dapat diakses dengan mudah dan cepat melalui perangkat *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, maupun *laptop*.



Gambar 5. E-book yang dapat diakses di laman <https://museumkartiniirembang.id/>
[Sumber: Dokumentasi penulis]

4. KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan memiliki tujuan untuk merancang buku cerita bergambar pengenalan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda. Melalui penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa hasil yang dapat menjawab permasalahan yang telah dijabarkan di pendahuluan. Pertama, buku cerita bergambar pengenalan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda versi cetak telah selesai

dirancang. Pada tahap selanjutnya adalah penulis mendigitalkan buku tersebut supaya dapat diakses secara daring melalui website resmi Museum R.A Kartini Rembang. Kedua, penggunaan media dengan unsur *storytelling* seperti buku cerita bergambar untuk mengenalkan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda dinilai sebagai wujud inovasi karena target audiens yang disasar adalah para generasi muda dengan *socio-economic* status B dengan segmentasi psikografis gaya hidup teknologi-savvy. Hal ini sejalan dengan kebaruan penelitian ini, yaitu: 1) wujud buku cerita bergambar dan versi digital yang mudah diakses oleh banyak kalangan, 2) objek penelitian yang berbeda dan 3) tokoh pejuang RA Kartini yang diangkat dalam buku cerita bergambar ini belum pernah diangkat sebagai buku cerita bergambar dan digital, 4) Kebaruan penelitian ini juga akan diimplementasikan dalam memperkenalkan kembali budaya *storytelling* yang telah lama ditinggalkan. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Rembang sebagai instansi yang mengelola Museum R.A Kartini Rembang dapat terus menjaga dan mengenalkan esensi perjuangan R.A Kartini kepada generasi muda. Sedangkan saran untuk penelitian selanjutnya adalah merancang film layar lebar 3D Animasi R.A Kartini, supaya karya animasi lokal dapat menembus *platform* internasional dan Indonesia semakin dikenal oleh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A. dan Setiawan, J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi pertama. Sukabumi: CV Jejak.
- Arifin, Syamsul, and Adi Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Rerefensi*. Edisi pertama. Jakarta: Grasindo.
- Asfandiyar, Y. A. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Edisi kedua. Jakarta: Mizan.
- Bunanta, M. 2017. *Budaya Mendongeng yang Tergerus Zaman*. Diakses dari: <https://www.medcom.id/rona/keluarga/VNxJpJqk-budaya-mendongeng-yang-tergerus-zaman> [diakses pada 13 Desember 2023].
- Entman, R. M. 2007. Framing Bias: Media in the Distribution of Power. *Journal of Communication*, 57 (1), pp.163-173.
- Faizah, U. 2009. *Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia*. Cakrawala Pendidikan.
- Ideo, W. dan Maya, N. 2009. *Seri Pahlawan Nasional.: R. A. Kartini*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. 2021. *Kartini dan Kesetaraan Gender: No One Left Behind*. URL: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-jabar/baca-artikel/13859/Kartini-dan-Kesetaraan-Gender-No-One-Left-Behind.html> [Diakses pada 20 Februari 2023].
- Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Lawson, B. 2005. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Architectural Press.
- Musafiroh, T. 2008. *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Grasindo.
- Nurdiyantoro, B. 2005. *Satra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Prayogo, Y. 2020. *Inilah 8 Buku yang Berkisah tentang Kartini, Pramoedya pun Menulis*. URL: <https://www.kalderanews.com/2020/04/inilah-8-buku-yang-berkisah-tentang-kartini-pramoedya-pun-menulis/> [Diakses pada 20 Februari 2023].
- Priyanto, H. 2021. *Nilai-nilai Utama Keteladanan R.A. Kartini*. URL: <https://suarabaru.id/2021/09/17/nilai-nilai-utama-keteladanan-r-a-kartini-2> [Diakses pada 20 Februari 2023].
- Purwani, R. 2020. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV. *Jurnal PBSI*, 8 (2), pp.180-194.
- Pusindo, Tim Media. 2007. *Pahlawan Indonesia*. Depok: Puspa Swara Group.
- Putra, A., Damayanti, P. S. dan Srirahmawati, I. 2022. *Bimbingan dan Konseling Solusi Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. Solok: CV Mitra Cendikia Media.
- Prasetyawati, A. 2020. Digital Storytelling Kog Bisa?: Mengubah Keberlimpahan Informasi Menjadi Media Edukasi. *Jurnal IPTEK-KOM*, 22 (2), pp: 199-212
- Saputro, G. E., Haryadi, T., & Wahyuningsih, S. E. 2022. Design of Virtual Gallery Museum R.A Kartini Jepara Through the Mobile Learning Approach. *The 4th Vocational Education International Conference*. <https://www.atlantispress.com/proceedings/veic-22/125978686>.
- Saputro, G. E. & Haryadi, T. 2018. Edukasi Kampanye Anti Hoax Melalui Komik Strip. *Jurnal Demandia*, 15 (2), pp: 94-111
- Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Wardiah, D. 2017. Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Wahana Didaktika*, 15 (2), pp: 42-56.
- Yustika, G. 2022. *Mengenal Perjuangan Kartini Melalui Buku Habis Gelap Terbitlah Terang*. URL: <https://www.orami.co.id/magazine/habis-gelap-terbitlah-terang> [Diakses pada 20 Februari 2023].
- Zuana, Muhammad Mujtaba Mitra. 2018. Digital Storytelling: An Attractive Media to Teach Narrative Text in Speaking Class." *ALSUNA : Journal of Arabic and English Language* 1 (1), pp: 26–39