

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON “THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI GENERASI MUDA USIA 15-25 TAHUN

Nama Mahasiswa : Muhammad Riyandi Alamsyah Gunawan

NIM : 3031810025

Dosen Pembimbing : Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.

ABSTRAK

Saat ini teknologi sudah semakin berkembang, hampir semua kegiatan bisa dilakukan hanya melalui sebuah gawai. Gawai bisa menjadi sumber informasi dan media edukasi jika digunakan dengan baik dan benar. Era digitalisasi juga membawa dampak yang kurang baik terhadap generasi muda, karena dengan adanya perkembangan teknologi generasi muda menjadi kurang tertarik dengan sejarah kebudayaan. Namun, dengan adanya era digitalisasi pula, semua hal bisa berubah menjadi sesuatu yang menarik salah satunya yaitu mempelajari sejarah dengan cara yang berbeda melalui gawai. Pada penelitian ini, topik yang diangkat adalah sejarah dari Damar Kurung yang saat ini kurang diminati oleh generasi muda di Kabupaten Gresik. Untuk mendapatkan data yang akurat, metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini yaitu menggunakan tiga aspek yang meliputi aspek pembuat (observasi dan wawancara), aspek pemirsa (kuisioner), dan aspek imaji (pandangan penulis terhadap objek yang diteliti). Pada perancangan komik digital ini penulis memiliki target yaitu generasi muda usia 15-25 tahun yang berdomisili di Kabupaten Gresik. Hasil atau luaran pada penelitian ini berupa komik digital webtoon yang berjudul “*The Story Behind Damar Kurung*” yang didalamnya menceritakan tentang potongan sejarah Damar Kurung dan juga cerita dari karakter-karakter yang terdapat pada Damar Kurung kemudian dikemas dalam komik yang informatif namun tetap mengangkat genre fantasi.

Kata Kunci : Era Digitalisasi, Damar Kurung, Webtoon.

***DESIGN OF THE WEBTOON DIGITAL COMIC “THE STORY
BEHIND DAMAR KURUNG” AS AN EDUCATION MEDIUM
FOR YOUNGER GENERATION AGE 15 TO 25 YEARS OLD***

Studen Name : Muhammad Riyandi Alamsyah Gunawan

Student ID Number : 3031810025

Thesis Advisor : Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.

ABSTRACT

Current technology is growing, almost all activities can be done only through a gawai. Gawai became a source of information and media education if it is used well and correctly. The digitalisasi also caused a downside to the younger generation, because with the technology development young people become less interested in cultural history. But, with the era digitalisasi also, all things could change be interesting one of them is studying the history of gawai through in a different way. In this study, they raised is the history of a robe currently less attractive to young generation gresik district. To get accurate data, methods used by a writer on penelitian is using three aspects including the maker (observation and interview), the audience (kuisioner), and a writer of imaji (view) ditelith object. This digital comic on designing peulis have targeted young people aged 15-25 years who lives in Gresik district. The results or outer covering of to research it will be comic digital webtoon titled “The Story Behind Damar Kurung” in which told me about pieces history resin brackets and also the story of the characters which is found in resin brackets then packed in whose comic than informative but still raised genre of fantasy.

Keyword : *The Era of Digitalisasi, Damar Kurung, Webtoon.*