

PERANCANGAN KOMIK REMAJA “*THE QUEEN OF KUSH*” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME



PROGRAM S-1 STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2026

PERANCANGAN KOMIK REMAJA “*THE QUEEN OF KUSH*” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME



PERANCANGAN

Oleh:

RADITYA KHRISNA PUTRA ANJONO

NIM 1912645024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **PERANCANGAN KOMIK REMAJA “THE QUEEN OF KUSH” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME** diajukan oleh Raditya Khrisna Putra Anjono, NIM 1912645024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Terra Bajiraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II



Francisca Sherly Tajau, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

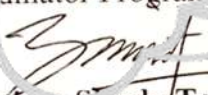
Cognate Anggota



D. Sri Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121004/ NIDN 0009097204

Koordinator Program Studi



Francisca Sherly Tajau, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RADITYA KHRISNA PUTRA ANJONO

NIM : 1912645024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir saya berjudul **PERANCANGAN KOMIK REMAJA “THE QUEEN OF KUSH” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME** tidak terdapat bagian dalam karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi dalam dokumen lain dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tugas Akhir ini dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya peneliti lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya peneliti lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, November 2025

Peneliti,



Raditya Khrisna Putra Anjono
NIM 1912645024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RADITYA KHRISNA PUTRA ANJON

NIM : 1912645024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK REMAJA “THE QUEEN OF KUSH” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu minta izin dari saya sebagai peneliti. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, November 2025

Peneliti,


Raditya Khrisna Putra Anjono
NIM 1912645024

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan komik remaja *The Queen Of Kush* dengan pendekatan feminisme dengan baik.

Tugas akhir Perancangan komik remaja *The Queen Of Kush* dengan pendekatan feminisme” ini diselesaikan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya ini merupakan karya yang jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi bagi penulis. Namun terlepas dari itu, diharapkan hadirnya perancangan ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber referensi bagi pembaca dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, November 2025

Peneliti,

Raditya Khrisna Putra Anjono

NIM 1912645024

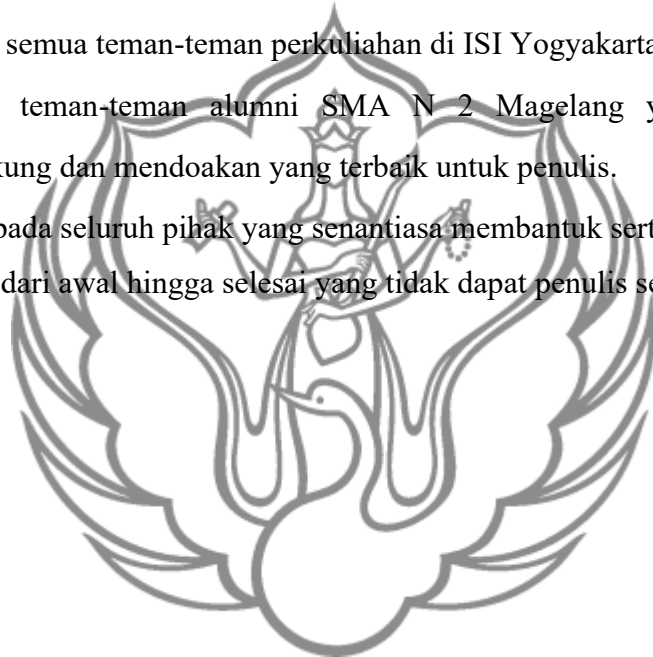


UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, penulis menyadari hadirnya doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah menemani dan membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan dan bimbingannya dalam menuntun penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan dan bimbingannya dalam menuntun penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* telah memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat.
9. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
10. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu yang sudah senantiasa sabar menunggu dan memberi dukungan kepada penulis dengan penuh kasih sayang.
11. Kakak, Adik serta seluruh kerabat yang sudah membantu mendoakan untuk kelancaran Tugas Akhir penulis.

12. Kepada Fitri Adisti Apta Waranggani yang telah banyak membantu penulis baik waktu, tenaga, dan masukan untuk membantu penulis selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Kepada Sabrina L. Wright selaku partner kerja saya sebagai penulis dalam cerita *Queen of Kush* .
14. Kepada teman-teman seperjuangan grup *Whatsapp PB Samba* yang selalu menghibur dan membantu memberi komentar dan kritikan kepada penulis, serta sebagai tempat penulis berkeluh kesah selama pengerjaan perancangan Tugas Akhir ini.
15. Kepada teman-teman Randatapak yang selalu penulis banggakan.
16. Kepada semua teman-teman perkuliahan di ISI Yogyakarta.
17. Kepada teman-teman alumni SMA N 2 Magelang yang senantiasa mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
18. Dan kepada seluruh pihak yang senantiasa membantuk serta mendukung penulis dari awal hingga selesai yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK REMAJA “*THE QUEEN OF KUSH*” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME

Raditya Khrisna Putra Anjono

NIM 1912545024

Representasi tokoh perempuan dalam komik remaja masih didominasi oleh penggambaran stereotipikal, seperti peran sekunder, sifat lemah, serta kecenderungan hiperseksualisasi yang menempatkan perempuan sebagai objek visual. Kondisi ini bertolak belakang dengan perkembangan wacana feminisme yang menekankan kesetaraan gender, pemberdayaan perempuan, serta representasi perempuan yang kuat dan berdaya dalam media populer. Sebagai media visual dan naratif, komik memiliki potensi besar dalam membentuk cara pandang, nilai, serta identitas remaja, sehingga diperlukan pendekatan kreatif yang mampu menghadirkan representasi perempuan secara lebih progresif. Perancangan komik digital *The Queen of Kush* bertujuan untuk memperkenalkan sosok Queen Amanirenas, pemimpin perempuan Kerajaan Kush, yang berhasil melawan ekspansi Kekaisaran Romawi pada tahun 27–22 SM. Karya ini dirancang dengan pendekatan feminisme untuk menanamkan nilai keberanian, kepemimpinan, kemandirian, dan empati kepada remaja usia 15–19 tahun. Metode perancangan yang digunakan meliputi penentuan tujuan kreatif dan strategi kreatif, analisis target audiens, pengembangan narasi sejarah, pemilihan gaya visual komik Amerika, serta tahapan visualisasi mulai dari pendalaman naskah, sketsa, line art, pewarnaan, hingga tahap finishing. Keunikan karya ini terletak pada penggabungan narasi sejarah Queen Amanirenas dengan perspektif feminisme dalam format komik digital, yang masih jarang diangkat dalam komik remaja. Selain itu, cerita disampaikan melalui dua sudut pandang, yaitu perspektif rakyat dan keluarga kerajaan, sehingga memperkaya narasi sejarah dan menunjukkan kompleksitas kepemimpinan perempuan. Tokoh utama tidak digambarkan sebagai sosok ideal tanpa kelemahan, melainkan sebagai pemimpin yang memiliki kerentanan emosional dan konflik batin yang manusiawi, sehingga lebih dekat dengan realitas pembaca. Hasil perancangan menunjukkan bahwa komik *The Queen of Kush* mampu berfungsi sebagai media hiburan sekaligus edukasi, serta berkontribusi dalam memperluas wacana representasi perempuan yang setara dan berdaya dalam media komik.

Kata Kunci: sejarah, feminisme, *Queen of Kush*, komik.

ABSTRACT

DESIGNING A COMIC THE QUEEN OF KUSH WITH A FEMINIST APPROACH

Raditya Khrisna Putra Anjono

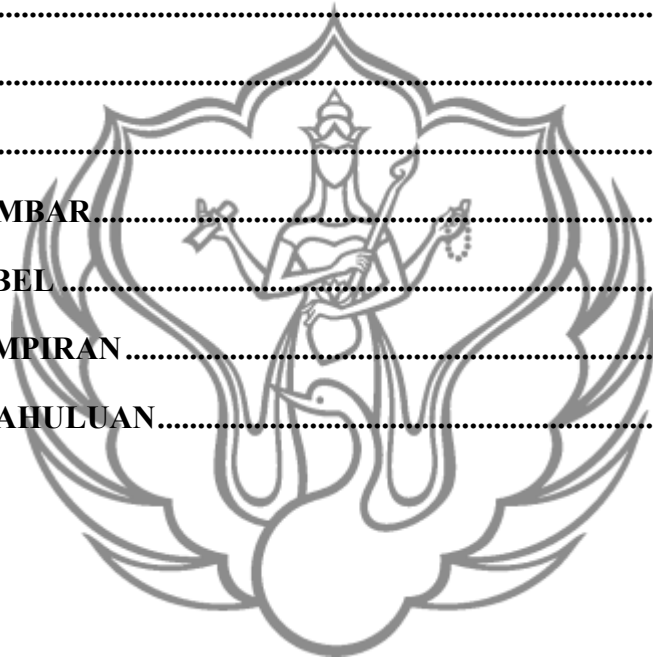
NIM 1912645024

*The representation of female characters in youth comics is still largely dominated by stereotypical portrayals, such as secondary roles, weakness, and tendencies toward hypersexualization that position women as visual objects. This condition contradicts the growing discourse of feminism, which emphasizes gender equality, women's empowerment, and strong, active representation in popular media. As a visual and narrative medium, comics possess significant potential to shape adolescents' perspectives, values, and identities; therefore, a creative approach is needed to present more progressive representations of women. The digital comic *The Queen of Kush* is designed to introduce the figure of Queen Amanirenas, a female leader of the Kingdom of Kush who successfully resisted the expansion of the Roman Empire between 27–22 BC. This work adopts a feminist approach aimed at instilling values of courage, leadership, independence, and empathy among adolescents aged 15–19. The design method involves defining creative objectives and creative strategies, analyzing the target audience, developing a historical narrative, selecting an American comic visual style, and implementing visualization stages including script development, sketching, line art, coloring, and finishing. The uniqueness of this work lies in the integration of historical narratives about Queen Amanirenas with a feminist perspective in a digital comic format, a theme that remains rarely explored in youth-oriented comics. Furthermore, the story is presented through dual perspectives—those of the general populace and the royal family—enriching the historical narrative while highlighting the complexity of female leadership. The main character is not portrayed as an idealized, flawless hero, but as a leader with emotional vulnerability and internal conflict, making her more relatable and authentic to young readers. The results of this design demonstrate that *The Queen of Kush* functions not only as a form of visual entertainment but also as an educational medium. The comic contributes to expanding discourse on equitable and empowered representations of women in comics, while also illustrating the role of visual communication design in conveying historical narratives and feminist values through popular media.*

Key Words: history, Feminist, Queen Kush and comic.

DAFTAR ISI

PERANCANGAN KOMIK REMAJA “ <i>THE QUEEN OF KUSH</i> ” DENGAN PENDEKATAN FEMINISME	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. 1	
B. 3	
C. 3	
D. 3	
E. 4	
1. 4	
2. 4	
3. 4	
F. 4	
G. 6	
H. 7	



BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS..... 10

A. Error! Bookmark not defined.

1. **Error! Bookmark not defined.**
2. **Error! Bookmark not defined.**
3. **Error! Bookmark not defined.**
4. **Error! Bookmark not defined.**

B. Error! Bookmark not defined.

1. **Error! Bookmark not defined.**
2. **Error! Bookmark not defined.**
3. **Error! Bookmark not defined.**

C. Error! Bookmark not defined.

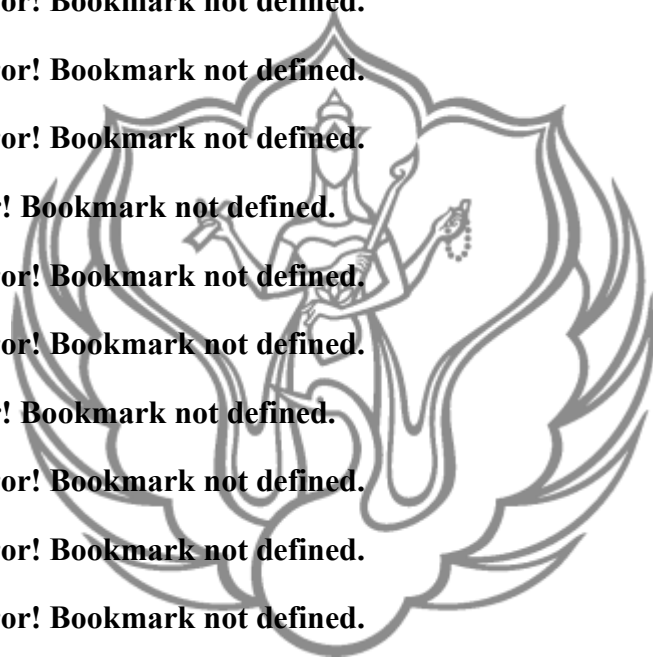
1. **Error! Bookmark not defined.**
2. **Error! Bookmark not defined.**

D. Error! Bookmark not defined.

1. **Error! Bookmark not defined.**
2. **Error! Bookmark not defined.**
3. **Error! Bookmark not defined.**
4. **Error! Bookmark not defined.**
5. **Error! Bookmark not defined.**
6. **Error! Bookmark not defined.**

E. Error! Bookmark not defined.

1. **Error! Bookmark not defined.**
2. **Error! Bookmark not defined.**
3. **Error! Bookmark not defined.**
4. **Error! Bookmark not defined.**



5. Error! Bookmark not defined.

6. Error! Bookmark not defined.

F. Error! Bookmark not defined.

BAB III KONSEP DESAIN 38

A. Error! Bookmark not defined.

1. Error! Bookmark not defined.

2. Error! Bookmark not defined.

B. Error! Bookmark not defined.

1. Error! Bookmark not defined.

2. Error! Bookmark not defined.

3. Error! Bookmark not defined.

4. Error! Bookmark not defined.

5. Error! Bookmark not defined.

6. Error! Bookmark not defined.

7. Error! Bookmark not defined.

8. Error! Bookmark not defined.

BAB IV PROSES DESAIN 68

A. Error! Bookmark not defined.

1. Error! Bookmark not defined.

2. Error! Bookmark not defined.

3. Error! Bookmark not defined.

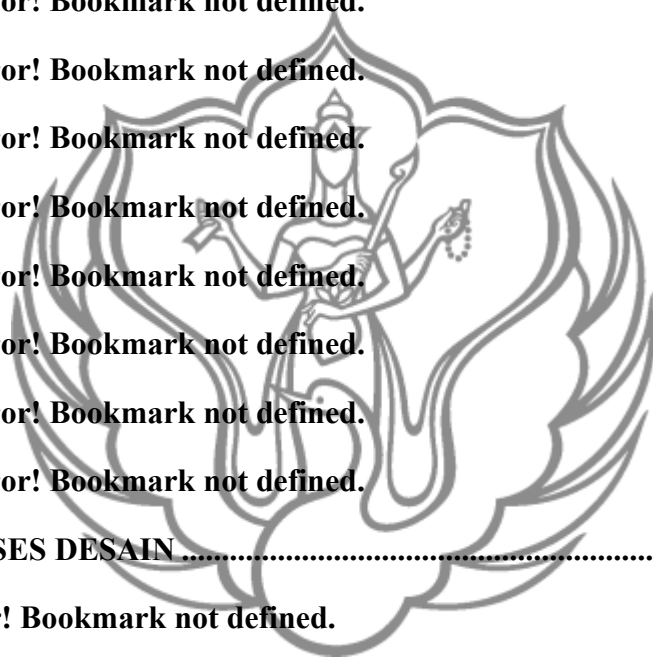
4. Error! Bookmark not defined.

5. Error! Bookmark not defined.

6. Error! Bookmark not defined.

7. Error! Bookmark not defined.

B. Error! Bookmark not defined.



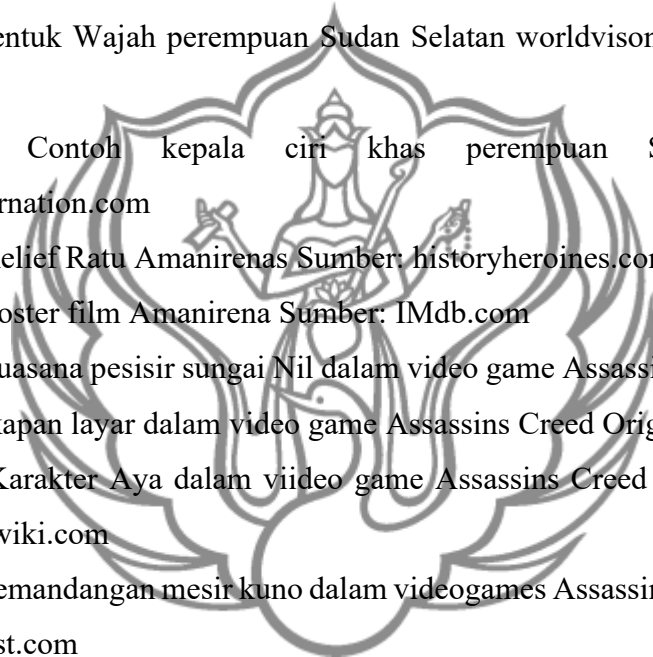
1.	Error! Bookmark not defined.	
2.	Error! Bookmark not defined.	
3.	Error! Bookmark not defined.	
C.	Error! Bookmark not defined.	
D.	Error! Bookmark not defined.	
BAB V PENUTUP.....		121
A.	Error! Bookmark not defined.	
B.	Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA.....		123
Buku		123
Cocca Caroline. 2016. Superwomen : Gender, Power and Representation Bloomsbury Academic.....		123
Cocca Caroline. 2021. Wonder Woman and Captain Marvel : Militarism and Feminism in Comic and Film. Rotledge.....		123
Maharsi Indira. 2011. Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata Buku....		123
McCloud Scott. 1993. Understanding Comic. HarperCollins Publishers....		123
Jurnal		123
Lash, R. (2020). Visual storytelling and cultural representation in contemporary historical comics. International Journal of Comic Art, 22(1), 310–329.....		123
Filer, J. (2017). Queenship and political authority in Nubia: Rethinking the role of the Kandake. African Historical Review, 49(1), 1–18.....		123
Wells, R. (2021). Representing historical women in visual media: Feminist frameworks in comic art. Feminist Media Studies, 21(6), 945–962.....		123
Zarroug, M. (2015). Military conflict and cultural resilience during the Roman–Kushite wars. Journal of Ancient Northeast African Studies, 10(2), 112–130.....		123

Török, L. (1997). The concept of kingship and queenship in ancient Meroe. Journal of Sudan Archaeological Research, 5(3), 55–72.	123
DAFTAR LAMAN.....	124
LAMPIRAN.....	125

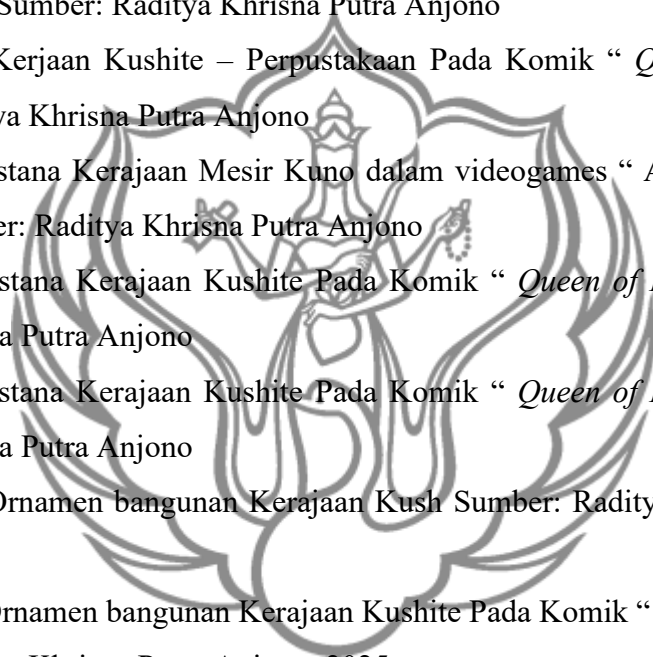


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel komik strip Doraemon karya Fujiko F. Fujin Sumber: doraemon.fandom.com	12
Gambar 2.2 Contoh parit dalam komik Sumber: abiigumilar.wordpress.com	12
Gambar 2.3 Contoh dan penjelasam balon kata pada komik Sumbwe: x.com/kosmiknetwork	13
Gambar 2.4 Komik Lucky Luke karya Maurice de Bevere gramedia.com	15
Gambar 2.5 Gaya komik Amerika Sumber: rotentomatoes.com	16
Gambar 2.6 Karakter manga dalam majalah Shonen Jump Sumber: comicvine	17
Gambar 2.7 Woman dalam komik Sumber: wikipedia.com	20
Gambar 2.8 Bentuk Wajah perempuan Sudan Selatan worldvisoninternation.com	28
Gambar 2.9 Contoh kepala ciri khas perempuan Sudan Selatan worldvisoninternation.com	28
Gambar 2.10 Relief Ratu Amanirenas Sumber: historyheroines.com	30
Gambar 2.11 Poster film Amanirena Sumber: IMdb.com	31
Gambar 2.12 Suasana pesisir sungai Nil dalam video game Assassins Creed Origin Sumber: Tangkapan layar dalam video game Assassins Creed Origin	32
Gambar 2.13 Karakter Aya dalam viideo game Assassins Creed Origin Sumber: assassinscreedwiki.com	32
Gambar 2.14 Pemandangan mesir kuno dalam videogames Assassins Creed Origins Sumber: Nerdist.com	33
Gambar 2.15 Komik Black Sand : Seven Kingdom Sumber: blacksand.com	34
Gambar 3.1 Contoh monolog sebagai pengantar cerita Sumber: readcomiconline	40
Gambar 3.2 <i>Layout</i> horizontal dan vertical dalam komik Sumber: leetoo.net	64
Gambar 3.3 Contoh relief Mesir Kuno Sumber: medium.com	65
Gambar 3.4 Logo Komik Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	65
Gambar 4.1 Black Sand karya Manuel Godoy dan Lenormand Sumber: Blacksand.com	67
Gambar 4.2 Sungai Nill sudut pandang atas Sumber: Liveaboard.com	69



Gambar 4.4 Sungai Nill sudut pandang atas Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	70
Gambar 4.5 suasana pesisir Sungai Nill dalam videogames Asassins Creed Origin (Sumber: Tangkapan layer dalam videogames Assassin Creed Origins)	70
Gambar 4.7 Pesisir Sungai Nill didaerah Philae Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	71
Gambar 4.8 Kerjaan Kushite, Sudan Selata Sumber: Ancienthistory.com	71
Gambar 4.10 Kerjaan Kushite – Capital City of Moroe Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	72
Gambar 4.11 Perpustakaan Papyrus Mesir Kuno dalam videogames “ <i>Aassassins creed Origin</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	73
Gambar 4.13 Kerjaan Kushite – Perpustakaan Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	74
Gambar 4.14 Istana Kerajaan Mesir Kuno dalam videogames “ <i>Aassassins creed Origin</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	74
Gambar 4.16 Istana Kerajaan Kushite Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	75
Gambar 4.18 Istana Kerajaan Kushite Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono	76
Gambar 4.19 Ornamen bangunan Kerajaan Kush Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono/ 2025	77
Gambar 4.21 Ornamen bangunan Kerajaan Kushite Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	78
Gambar 4.22 Cyrene area gulat di Mesir Kuno dalam videogames “ <i>Aassassins creed Origin</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	78
Gambar 4.24 Palace Stadium Kerajaan Kushite Pada Komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	80
Gambar 4.25 Visual wajah paras Perempuan Afrika Sumber: idnpinterest.com	80
Gambar 4.26 Visual wajah paras Perempuan Afrika Sumber: idnpinterest.com	81
Gambar 4.27 Visual wajah paras Perempuan Afrika Sumber: idnpinterest.com	81
Gambar 4.28 Desain awal Amanirenas dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	82



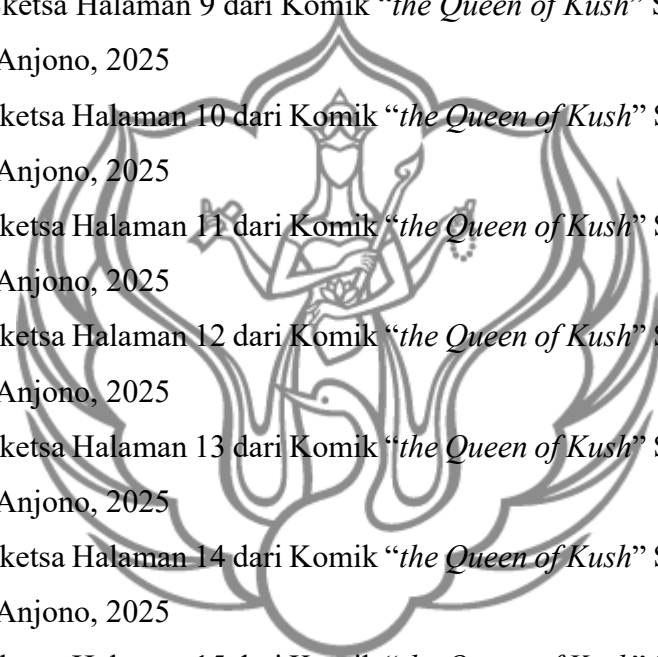
Gambar 4.29 Desain kedua Amanirenas dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	83
Gambar 4.30 Final desain karakter Amanirenas dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	83
Gambar 4.31 Visual wajah paras laki-laki penduduk Nubia kuno Sumber: africame.factsanddetails.com	84
Gambar 4.32 Desain karakter Haaris dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	84
Gambar 4.33 Visual wajah perempuan penduduk Afrika Sumber: idnpinterest.com	85
Gambar 4.34 Desain karakter Shalonda dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	85
Gambar 4.35 Visual raja Firaun dalam hieroglyph Sumber: africame.factsanddetails.com	86
Gambar 4.36 Desain karakter Kharaphkael dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	86
Gambar 4.37 gambar petarung Kush dalam games Wildfire Sumber: Wildfire.com	87
Gambar 4.38 Desain karakter Jalen dalam komik “ <i>Queen of Kush</i> “ Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	87
Gambar 4.39 Sampul Depan dan Belakang dalam Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	88
Gambar 4.40 Sketsa Halaman 1 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	88
Gambar 4.41 Sketsa Halaman 2 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	89
Gambar 4.42 Sketsa Halaman 3 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	89
Gambar 4.43 Sketsa Halaman 4 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	90
Gambar 4.44 Sketsa Halaman 5 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	90



Gambar 4.45 Sketsa Halaman 6 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	91
Gambar 4.46 Sketsa Halaman 7 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	91
Gambar 4.47 Sketsa Halaman 8 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	92
Gambar 4.48 Sketsa Halaman 9 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	92
Gambar 4.49 Sketsa Halaman 10 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	93
Gambar 4.50 Sketsa Halaman 11 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	93
Gambar 4.51 Sketsa Halaman 12 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	94
Gambar 4.52 Sketsa Halaman 13 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	94
Gambar 4.53 Sketsa Halaman 14 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	95
Gambar 4.54 Sketsa Halaman 15 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	95
Gambar 4.55 Sketsa Halaman 16 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	96
Gambar 4.56 Sketsa Halaman 17 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	96
Gambar 4.57 Sketsa Halaman 18 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	97
Gambar 4.58 Sketsa Halaman 1 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	97
Gambar 4.59 Sketsa Halaman 2 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	98
Gambar 4.60 Sketsa Halaman 3 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	98



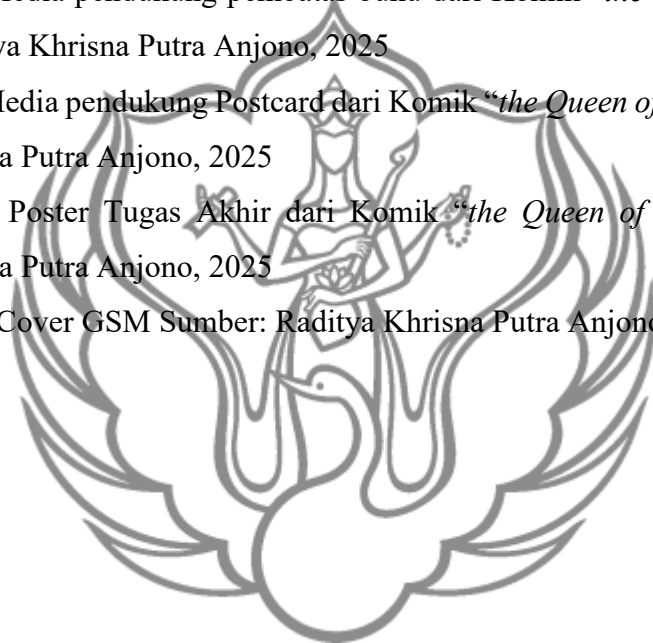
Gambar 4.61 Sketsa Halaman 4 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	99
Gambar 4.62 Sketsa Halaman 5 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	99
Gambar 4.63 Sketsa Halaman 6 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	100
Gambar 4.64 Sketsa Halaman 7 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	100
Gambar 4.65 Sketsa Halaman 8 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	101
Gambar 4.66 Sketsa Halaman 9 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	101
Gambar 4.67 Sketsa Halaman 10 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	102
Gambar 4.68 Sketsa Halaman 11 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	102
Gambar 4.69 Sketsa Halaman 12 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	103
Gambar 4.70 Sketsa Halaman 13 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	103
Gambar 4.71 Sketsa Halaman 14 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	104
Gambar 4.72 Sketsa Halaman 15 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	104
Gambar 4.73 Sketsa Halaman 16 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	105
Gambar 4.74 Sketsa Halaman 17 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	105
Gambar 4.75 Sketsa Halaman 18 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	106
Gambar 4.76 Sampul depan dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	106



Gambar 4.77 Halaman hak cipta dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	107
Gambar 4.78 Halaman 1 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	107
Gambar 4.79 Halaman 2 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	108
Gambar 4.80 Halaman 3 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ”= Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	108
Gambar 4.81 Halaman 4 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	109
Gambar 4.82 Halaman 5 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	109
Gambar 4.83 Halaman 6 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	110
Gambar 4.84 Halaman 7 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	110
Gambar 4.85 Halaman 8 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	111
Gambar 4.86 Halaman 9 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	111
Gambar 4.87 Halaman 10 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	112
Gambar 4.88 Halaman 11 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	112
Gambar 4.89 Halaman 12 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	113
Gambar 4.90 Halaman 13 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	113
Gambar 4.91 Halaman 14 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	114
Gambar 4.92 Halaman 15 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	114

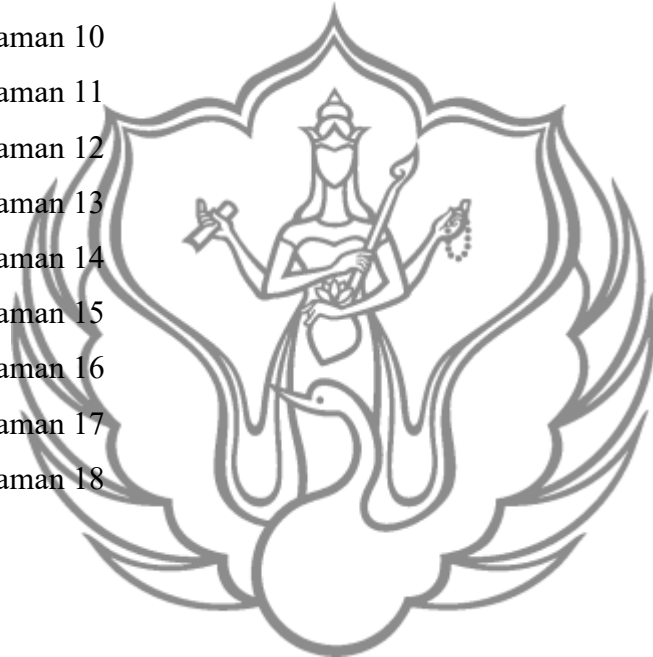


Gambar 4.93 Halaman 16 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	115
Gambar 4.94 Halaman 17 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	115
Gambar 4.95 Halaman 18 dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	116
Gambar 4.96 Cover Halaman Belakang dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	116
Gambar 4.97 Poster dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	117
Gambar 4.98 Media pendukung pembatas buku dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	118
Gambar 4.99 Media pendukung Postcard dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	118
Gambar 4.100 Poster Tugas Akhir dari Komik “ <i>the Queen of Kush</i> ” Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	119
Gambar 4.101 Cover GSM Sumber: Raditya Khrisna Putra Anjono, 2025	119



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Halaman 1	43
Tabel 3.2 Halaman 2	44
Tabel 3.3 Halaman 3	45
Tabel 3.4 Halaman 4	46
Tabel 3.5 Halaman 5	48
Tabel 3.6 Halaman 6	49
Tabel 3.7 Halaman 7	51
Tabel 3.8 Halaman 8	52
Tabel 3.9 Halaman 9	53
Tabel 3.10 Halaman 10	54
Tabel 3.11 Halaman 11	55
Tabel 3.12 Halaman 12	56
Tabel 3.13 Halaman 13	57
Tabel 3.14 Halaman 14	58
Tabel 3.15 Halaman 15	59
Tabel 3.16 Halaman 16	60
Tabel 3.17 Halaman 17	60
Tabel 3.18 Halaman 18	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Konsultasi.....	107
Lampiran 2: Sidang Tugas Akhir.....	107
Lampiran 2: Pameran Karya Tugas Akhir.....	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan salah satu media populer yang memiliki pengaruh besar, khususnya di kalangan remaja. Keunggulan komik terletak pada perpaduan antara visual dan narasi, sehingga cerita yang disampaikan dapat diterima secara lebih cepat, menarik, dan emosional. Visualisasi karakter, ekspresi, serta dunia yang dibangun di dalam komik mampu menciptakan keterikatan emosional antara pembaca dengan tokoh cerita. Oleh karena itu, komik sering dianggap sebagai media hiburan sekaligus sarana pendidikan informal yang dapat membentuk pola pikir, nilai, serta identitas generasi muda.

Dalam sejarah dunia, terdapat banyak tokoh perempuan yang memiliki peran penting dalam bidang kepemimpinan, politik, budaya, dan perjuangan sosial. Tokoh-tokoh seperti Cleopatra di Mesir, Joan of Arc di Prancis, Rani Lakshmbai di India, hingga Kartini di Indonesia menunjukkan bahwa perempuan mampu menjadi pemimpin, penggerak perubahan, serta simbol perlawanan terhadap ketidakadilan. Namun, kontribusi tokoh-tokoh perempuan ini sering kali kurang mendapatkan sorotan yang seimbang dalam media populer, termasuk komik, dibandingkan dengan tokoh laki-laki. Minimnya representasi ini berkontribusi pada terbatasnya figur panutan perempuan yang dapat dijadikan referensi oleh generasi muda.

Sejarah panjang industri komik, baik di tingkat global maupun lokal, menunjukkan bahwa tokoh perempuan kerap kali ditempatkan dalam posisi sekunder. Mereka digambarkan sebagai tokoh pendukung yang berfungsi memperkuat narasi tokoh laki-laki. Selain itu, representasi perempuan dalam komik tidak jarang terjebak dalam stereotip klasik, seperti digambarkan lemah, emosional berlebihan, pasif, atau sekadar menjadi objek daya tarik visual (hiperseksualisasi). Fenomena ini sejalan dengan kritik feminis yang dikemukakan Laura Mulvey melalui konsep male gaze, yaitu kecenderungan media populer menampilkan perempuan sebagai objek tontonan bagi laki-laki, bukan sebagai subjek yang aktif dan berdaya.

Komik remaja masih didominasi oleh representasi tokoh perempuan yang stereotipikal: lemah, bergantung pada tokoh laki-laki, atau sekadar berfungsi sebagai elemen visual. Kondisi ini berbanding terbalik dengan perkembangan wacana feminisme yang menekankan kesetaraan gender, pemberdayaan perempuan, serta pentingnya representasi perempuan yang kuat dan mandiri dalam media populer.

Kondisi tersebut bertolak belakang dengan semakin menguatnya wacana feminisme di berbagai ranah kehidupan sosial. Feminisme menekankan kesetaraan hak, peran, dan kesempatan bagi perempuan, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, politik, maupun budaya. Simone de Beauvoir dalam karyanya *The Second Sex* menyebutkan bahwa perempuan selama berabad-abad diposisikan sebagai *the Other* (yang lain), sehingga keberadaannya kerap dinilai berdasarkan relasinya dengan laki-laki. Komik yang berorientasi feminis berupaya mematahkan konstruksi ini dengan menempatkan perempuan sebagai tokoh utama, pemimpin, sekaligus agen perubahan dalam alur cerita.

Dalam konteks inilah komik *Queen of Kush* dirancang dengan mengangkat figur historis Queen Amanirenas sebagai sumber inspirasi utama. Queen Amanirenas merupakan ratu Kerajaan Kush yang dikenal karena jiwa kepemimpinan, keberanian, serta kemampuannya memimpin perlawanan terhadap kekuasaan Romawi. Sosoknya mencerminkan kepemimpinan perempuan yang tegas, strategis, dan berorientasi pada kesejahteraan rakyat, sekaligus menentang dominasi kekuatan patriarki dan imperialisme. Karakteristik kepemimpinan Queen Amanirenas tersebut dinilai relevan dan inspiratif untuk dijadikan contoh dalam perancangan komik, khususnya sebagai figur panutan bagi pembaca remaja.

Melalui reinterpretasi kreatif, tokoh utama dalam komik ini, Kush, digambarkan sebagai seorang remaja perempuan yang mewarisi nilai-nilai kepemimpinan Queen Amanirenas: berani, kritis, berempati, serta mampu mengambil keputusan dalam situasi sulit. Dengan latar dunia fantasi yang kental dengan sistem patriarki, komik ini berupaya menyampaikan pesan-pesan feminis secara lebih halus, menyenangkan, dan dekat dengan pengalaman remaja, tanpa terkesan menggurui.

Selain itu, perancangan komik ini juga bertujuan membangun narasi bahwa perempuan dapat menjadi pemimpin yang kuat tanpa harus kehilangan sisi manusiawinya. Perempuan tidak diposisikan sebagai pahlawan sempurna tanpa cela, melainkan sebagai sosok yang memiliki kerentanan, konflik batin, dan perjalanan emosional yang autentik. Dengan demikian, pembaca remaja dapat melihat tokoh utama bukan sekadar figur ideal yang jauh dari realitas, tetapi sebagai cermin dan sumber inspirasi dalam membangun identitas, kepercayaan diri, serta kesadaran akan kesetaraan gender.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik dengan tokoh perempuan yang berkarakter feminis dan dapat menyampaikan kesetaraan gender.

C. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari perancangan ini :

1. Hasil akhir dari perancangan ini yaitu berupa komik digital dan komik fisik.
2. Target *audience* dari perancangan ini yaitu para peminat komik, meliputi komikus dan pembaca komik itu sendiri di Indonesia rentang usia remaja mulai dari 14 tahun.

D. Tujuan Perancangan

1. Memberikan sumbangsih tema cerita feminisme untuk remaja pada dunia komik nasional/internasional
2. Mendorong pembaca remaja untuk berpikir kritis mengenai kesetaraan gender.
3. Menghasilkan komik remaja dengan tokoh utama wanita yang berkarakter feminis dan dapat menyampaikan kesetaraan gender.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa DKV

Sebagai penambah pengetahuan serta referensi bagi mahasiswa peminat komik yang hendak merancang desain karakternya atau menyusun tugas akhir.

2. Bagi Instansi

Sebagai literatur yang dapat menjadi sumber informasi untuk menambah pengetahuan mahasiswa dan memberikan masukan bagi instansi yang berurusan dengan perancangan desain karakter

3. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media referensi dan masukan bagi penulis komik atau pembaca komik mengenai penggambaran karakter perempuan yang realistis.

F. Definisi Operasional

a. Komik

Komik dalam konteks ini didefinisikan sebagai karya naratif visual yang menggabungkan ilustrasi dan teks dalam panel-panel berurutan untuk menyampaikan cerita. Komik yang dimaksud adalah komik remaja dengan gaya semi-realistis, berwarna, serta disajikan dalam media digital (platform daring seperti Webtoon) dan/atau cetak.

b. Komik Remaja

Komik remaja adalah karya komik yang dirancang khusus untuk segmen usia 13–20 tahun, dengan tema yang dekat pada pengalaman, fantasi, maupun aspirasi kelompok usia tersebut. Komik remaja biasanya menampilkan konflik seputar identitas diri, persahabatan, cinta, perjuangan hidup, atau pencarian makna. Dalam *Queen Kush*, komik remaja dioperasionalkan melalui genre fantasi dan petualangan yang tetap relevan dengan problematika remaja, seperti pencarian jati diri dan peran sosial.

c. Tokoh Perempuan

Tokoh wanita dalam penelitian ini didefinisikan sebagai karakter perempuan yang berperan sebagai pusat narasi, memiliki agensi (kendali atas pilihan dan tindakan), dan menjadi penggerak utama cerita. Tokoh

Queen Kush dioperasionalkan sebagai representasi perempuan remaja yang kuat, kritis, mandiri, namun tetap manusiawi dengan konflik emosional dan kerentanan.

d. Feminisme

Feminisme dalam proposal ini tidak hanya dipahami sebagai teori, tetapi juga sebagai prinsip pengaryaan. Feminisme dioperasionalkan sebagai pendekatan dalam merancang tokoh, alur, dan visualisasi yang menekankan kesetaraan gender, penolakan terhadap stereotip seksis, serta representasi perempuan sebagai subjek aktif, bukan objek. Nilai feminisme dalam komik Queen Kush diterjemahkan melalui narasi perjuangan tokoh perempuan melawan sistem patriarki, pengambilan keputusan yang otonom, serta penggambaran karakter yang kompleks dan berdaya.

e. Patriarki

Patriarki didefinisikan sebagai sistem sosial dan budaya yang menempatkan laki-laki sebagai pusat kekuasaan dan menganggap perempuan sebagai subordinat. Dalam konteks komik Queen Kush, patriarki dioperasionalkan sebagai latar konflik utama: sistem kerajaan yang dikuasai laki-laki dan meremehkan kapasitas kepemimpinan perempuan.

f. Representasi Perempuan

Representasi perempuan dalam media mengacu pada cara perempuan ditampilkan, diposisikan, dan dipersepsikan melalui karakterisasi maupun visual. Dalam komik ini, representasi perempuan dioperasionalkan melalui penghindaran hiperseksualisasi, penekanan pada ekspresi karakter dan psikologi, serta penampilan tokoh utama yang lebih menonjolkan sifat kepemimpinan daripada penampilan fisik.

g. Queen Kush

Queen Kush dioperasionalkan sebagai judul dan sekaligus tokoh utama dalam komik yang dikembangkan. Secara naratif, Queen Kush adalah seorang remaja perempuan pewaris takhta yang berjuang membuktikan dirinya mampu menjadi pemimpin adil di tengah sistem

patriarki. Secara konseptual, Queen Kush adalah simbol pemberdayaan perempuan, kemandirian, dan perjuangan feminis dalam bingkai komik remaja.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan komik Queen Kush menggunakan pendekatan praktik penciptaan (*practice-based research*), yaitu metode yang memadukan riset teoretis dengan produksi karya seni. Tahapannya dibagi menjadi tiga bagian: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra-Produksi

Tahap awal berfokus pada riset dan pengembangan ide.

- a. Riset Literatur & Audiens: Mengkaji teori feminisme (Beauvoir, Butler, Tong), konsep *male gaze* (Mulvey), serta tren komik remaja di platform digital. Observasi preferensi remaja terhadap genre populer (fantasi, petualangan, *coming-of-age*).
- b. Konsep Cerita: Menetapkan premis tentang seorang gadis pewaris takhta yang menantang sistem patriarki. Genre dipilih fantasi–petualangan agar menarik untuk remaja.
- c. Desain Karakter: Membuat *character sheet* tokoh utama dan pendukung. Queen Kush digambarkan kuat, kritis, mandiri, tanpa visual hiperseksual.
- d. Naskah & Storyline: Menulis sinopsis 10 bab pertama, membuat *storyboard* awal, dan menentukan konflik utama serta resolusi.

2. Produksi

Tahap ini adalah proses penciptaan visual dan narasi komik.

- a. Riset Literatur & Audiens: Mengkaji teori feminisme (Beauvoir, Butler, Tong), konsep *male gaze* (Mulvey), serta tren komik remaja di platform digital. Observasi preferensi remaja terhadap genre populer (fantasi, petualangan, *coming-of-age*).
- b. Konsep Cerita: Menetapkan premis tentang seorang gadis pewaris takhta yang menantang sistem patriarki. Genre dipilih fantasi–petualangan agar menarik untuk remaja.

- c. Desain Karakter: Membuat *character sheet* tokoh utama dan pendukung. Queen Kush digambarkan kuat, kritis, mandiri, tanpa visual hiperseksual.
 - d. Naskah & Storyline: Menulis sinopsis 10 bab pertama, membuat storyboard awal, dan menentukan konflik utama serta resolusi.
3. Pasca Produksi
- Tahap ini fokus pada penyempurnaan karya dan publikasi.
- a. Evaluasi & Revisi: Membandingkan hasil dengan tujuan awal, lalu melakukan *peer review*.
 - b. Uji Coba Terbatas: Menyebarkan bab awal ke kelompok kecil pembaca remaja untuk umpan balik.
 - c. Finalisasi: Perbaiki teknis (warna, tata letak, dialog).
 - d. Publikasi & Distribusi: Mengunggah ke platform digital (misalnya Webtoon), memanfaatkan media sosial untuk promosi, serta merencanakan versi cetak.
 - e. Alur Singkat
 - f. Riset → Konsep → Desain Karakter & Naskah → Sketsa → Line Art → Pewarnaan → Dialog → Revisi → Uji Audiens → Publikasi.

H. Metode Analisis Data

Menggunakan teori *Design Thinking* dengan melalui beberapa tahap:

1. Empathize

Observasi karakter Feminim dari berbagai komik yang beredar . Serta melakukan pencarian referensi dan acuan tentang penggambaran karakter yang baik dan benar disertai wawancara komikus.

2. Define

Menganalisis hasil observasi karakter lalu menyesuaikan dengan riset analisis sosial budaya yang dianut oleh sebagian besar perempuan di Indonesia yang diperoleh baik melalui angket, buku maupun internet.

3. Ideate

Membuat Ide dan konsep desain karakter feminim komik berdasarkan hasil referensi dan riset.

4. Prototype

Membuat rancangan beberapa desain karakter feminim dan komik mulai dari sketsa, *coloring* dan *finishing* disertai dengan perancangan masing-masing latar belakang dan *background* karakter.

5. Test

Mengimplementasikan karakter dalam sebuah komik dengan menampilkan beberapa *chapter*.



I. Skematika Perancangan

