

ABSTRAKSI

Raden Ajeng Kartini merupakan salah satu tokoh wanita yang dapat menjadi teladan bagi pada wanita generasi muda. Namun tokoh R. A. Kartini yang diajarkan pada anak kelas 4 SD ini tidaklah begitu rinci dan susah dipahami oleh anak kelas 4 SD dengan media pembelajaran ceramah. *Motion comic* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak kelas 4 SD. Sehingga muncul rumusan masalah yaitu bagaimana mengenalkan riwayat hidup R. A. Kartini kepada siswa kelas 4 SD secara menarik dan lebih rinci.

Untuk mengerti kebutuhan apa saja yang perlu diterapkan pada *motion comic* ini, dilakukan analisa dengan melakukan wawancara terhadap siswa kelas 4, 5, dan 6 SD baik yang menyukai mengenai topik sejarah maupun yang tidak serta guru pengajar. Sehingga didapatkan kebutuhan sistem yang dapat memenuhi tujuan *motion comic* ini dimana *motion comic* ini dikemas dengan cerita yang cukup dimengerti oleh anak kelas 4 SD dan diberikan animasi yang menarik.

Setelah kebutuhan sistem diketahui, untuk menyelesaikan *motion comic* hingga dapat diuji coba dibutuhkan tahap desain dan tahap implementasi. Proses desain dimulai dari membuat desain karakter hingga desain tampilan yang menggunakan *software Paint tool SAI, Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Illustrator CS6*. Pada proses implementasi, aplikasi ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk implementasi program. serta *software Audacity* untuk mengatur suara sebagai proses dari implementasi *dubbing*.

Tahap berikutnya dilakukan verifikasi dan validasi yang menyatakan *motion comic* ini sangatlah menarik dan cerita yang ada mudah dimengerti sehingga kuis kecil yang diberikan mendapatkan perbedaan signifikan pada sebelum dan sesudah menggunakan *motion comic* ini. Serta kesimpulan yang dapat diambil adalah *motion comic* ini dapat membantu siswa kelas 4 SD untuk belajar mengenai R. A. Kartini.

(Kata kunci : *motion comic, kartini, sejarah*)