

ABSTRAK

Sejarah adalah studi tentang masa lalu, terutama bagaimana hubungannya dengan manusia. Banyak cerita yang penuh dengan nilai-nilai moral, tetapi kurangnya motivasi dalam belajar sejarah membuat remaja tidak membaca sejarah. Batak adalah nama suku yang ada di Indonesia dan bertempat di Sumatera utara. Beberapa Agama yang dipercaya orang batak adalah kristem dan ada Islam, dan ada juga agama dan penganut animisme, Batak memiliki 12 raja yang dikenal sebagai Sisingamangaraja, Sisingamangaraja XII adalah Raja Batak yang paling terkenal dan telah diangkat sebagai Pahlawan Nasional Indonesia karena perjuangannya melawan Belanda pada masanya, tetapi sayangnya banyak yang tidak tahu cerita Sebelum Sisingamangaraja XII seperti Ompu Tua Na Bolon sebagai Sisingamangaraja X dan Ompu Suhahoan sebagai Sisingamangaraja XI, ini karena museum sejarah yang menjelaskan sejarah Batak hanya menjelaskan Sisingamangaraja XII, pada masa desain tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan, observasi, studi literatur, dan wawancara dengan sumber sebagai data primer, dan video, artikel dan buku sebagai data sekunder. Teori yang dipakai adalah teori desain komunikasi visual, ilustrasi, tipografi, komik, tata letak, warna, dan media pendidikan. Dari data yang diperoleh, sejarah Sisingamangaraja X dan XI tidak pernah diangkat dalam buku atau komik. Melalui desain buku Digital Comic ini, diharapkan dapat membawa remaja tahu ke Sisingamangaraja ke X dan XI dan kembali menikmati sejarah.

Kata kunci: Sejarah, Komik, Indonesia, Batak, Pemuda.