

# Perancangan Komik Digital *Biografi I Gusti Ngurah Rai* sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja

## Design of *I Gusti Ngurah Rai's Biographical Digital Comic* as an Educational Media for Character Education of Teenagers

Achmad Zainul Arif, Hariyanto\*, Abdul Rohma Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 03-01-2023; revised: 03-03-2023; accepted: 30-04-2023

### Abstrak

Perilaku yang dilakukan remaja biasanya hanya sekedar meniru sehingga sering kali tidak mengetahui efek dari perilaku tersebut yang menjerumus pada tindakan kriminal dan rusaknya karakter bagi remaja. Hal ini berdampak negatif bagi berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, perlu media yang menjembatani pendidikan karakter bagi remaja terutama pelajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah karya komik digital yang dapat memberikan sebuah edukasi melalui cerita tokoh sejarah republik Indonesia yang berasal dari Bali yaitu I Gusti Ngurah Rai. Metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan merumuskan 5W1H. Adapun metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* yang dirumuskan oleh David Kelly dan Tim Brown. Metode *design thinking* menggunakan lima tahap rancangan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* yang bertujuan untuk menciptakan sebuah hasil berupa komik digital berjudul *Biografi I Gusti Ngurah Rai*. Komik tersebut bercerita tentang perjalanan singkat kehidupan tokoh pahlawan nasional yang sudah terkenal di kalangan masyarakat dan telah banyak diabadikan di berbagai media. I Gusti Ngurah Rai memiliki karakteristik tauladan yang melekat selama masa hidupnya dari masa kecil hingga akhir hayatnya. Komik ini diunggah dalam format digital di platform komik digital *Line Webtoon*.

**Kata kunci:** I Gusti Ngurah Rai; *line webtoon*; pendidikan karakter

### Abstract

Behavior in adolescents is usually just an imitative activity and does not know the effects of this behavior which leads to criminal acts and damages the character of adolescents. This harms various aspects of life, especially in the world of education. Thus, it is a necessary forum for youth students to obtain an education, especially in character education. This research aims to produce a digital comic work that can provide education through stories based on the historical figure of the Indonesian republic from Bali, I Gusti Ngurah Rai. The data analysis method used is descriptive qualitative by formulating 5W1H. The design method used is the design thinking method formulated by David Kelly and Tim Brown. The design thinking method uses five design stages namely *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. This research aims to create a result in the form of a digital comic entitled *Biography of I Gusti Ngurah Rai*. This comic tells about the life journey of an Indonesian national hero who is well-known among the public. I Gusti Ngurah Rai had exemplary characteristics that stuck throughout his life from childhood to the end of his life. This comic is uploaded in digital format on the digital comic platform *Line Webtoon*.

**Keywords:** I Gusti Ngurah Rai; *line webtoon*; character education

## 1. Pendahuluan

Era globalisasi menjadikan teknologi berkembang sangat cepat dan tepat. Gaya hidup masyarakat yang bergantung pada media *online*, khususnya media sosial sudah menjadi rahasia umum. Begitu pula dengan persoalan gaya hidup remaja yang tidak dapat dipisahkan

dari perkembangan digital. Digitalisasi yang terjadi di kalangan masyarakat bertujuan memberikan kemudahan akses bagi masyarakat sehingga mendapatkan informasi dengan mudah dan terhubung secara cepat dengan dunia luar. Tidak hanya sekedar komunikasi, perkembangan teknologi melalui media sosial juga digunakan untuk meningkatkan aktivitas ekonomi, sosial, politik dan sarana edukasi bagi masyarakat. Akan tetapi, pemanfaatan media sosial saat ini tidak sepenuhnya berdampak positif bagi masyarakat, khususnya pelajar muda. Oleh karena itu, penting melakukan tindak pengawasan, tidak hanya bagi pengguna media sosial tersebut melainkan juga kepada *content creator* agar lebih banyak memberikan wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi pengguna media sosial. Menurut Harahap dan Adeni (2020), peningkatan yang melonjak pada unsur pengguna internet, terutama pengguna media sosial, menggambarkan bahwa saat ini masyarakat semakin terbuka dengan adanya literasi digital.

Keterbukaan akses informasi yang sangat luas menjadi salah satu kekhawatiran yang perlu ditindaklanjuti. Adanya perkembangan informasi yang tidak terbatas mengenai budaya dari luar dan dalam negeri menjadi salah satu faktor munculnya kasus kenakalan remaja. Hal tersebut berdampak pada perbuatan kriminal dan pelanggaran norma di masyarakat yang dilakukan oleh remaja, termasuk pelajar. Pelajar yang sering menonton figur publik (artis dan *influencer*) di berbagai *platform* media sosial yang cenderung memberikan pengaruh kurang baik terutama terkait ucapan dan perilaku. Hal tersebut tentunya sangat merusak nilai norma kesantunan dan cara siswa dalam berbahasa yang baik saat berkomunikasi dengan guru di sekolah. Selain itu, kecenderungan perilaku remaja yang gemar mengikuti tindak-tanduk figur publik yang cenderung negatif akan berpengaruh juga pada perubahan sifat dan sikap pelajar ke arah negatif (Faiz et al., 2021).

Kecenderungan untuk mengikuti dan meniru tindakan atau kegiatan yang saat sedang *trend* merupakan salah satu dampak negatif akibat adanya globalisasi digital melalui media sosial. Adapun tantangan yang dihadapi kebanyakan remaja dan pelajar saat ini adalah perubahan pola hidup yang sangat cepat akibat adanya globalisasi dan literasi digital melalui media sosial. Hal tersebut berdampak pada kecenderungan remaja dan pelajar yang memiliki jiwa atau kehidupan egosentris dan serba instan. Apabila hal tersebut tidak segera diatasi oleh pihak berwenang (pemerintah yang bertugas atau pihak sekolah) dengan baik dan tepat, maka konseskuensi yang dihadapi akan menjerumuskan remaja dan pelajar pada perilaku negatif yang jauh lebih buruk (Kumala & Sukmawati, 2020). Remaja merupakan fase pencarian karakter dan jati diri. Maka, tak jarang lingkungan menjadi tempat yang tidak cocok bagi proses pencarian jati diri seorang remaja. Pencarian karakter dan jati diri seorang remaja seringkali mengalami ketidakcocokan dengan lingkungan sekitar sehingga kenakalan remaja tidak dapat dikendalikan dengan baik. Perasaan dan keinginan untuk melakukan hal yang baru, cenderung dilakukan tanpa mengindahkan dampak yang ditimbulkan baik terhadap diri sendiri dan lingkungan sosial di masa mendatang (Sunnah et al., 2020)

Masyarakat memiliki peran penting, khususnya dalam dunia pendidikan untuk mengedukasi remaja dan pelajar muda terkait pendidikan karakter. Memberikan penyampaian dan contoh yang mudah dipahami, serta sesuai dengan perkembangan zaman di kalangan remaja penting dilakukan untuk membentuk karakter yang kuat dalam diri remaja dan pelajar muda. Hal tersebut penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas keterampilan, pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan pola pikir yang lebih baik, berkualitas dan bijaksana dalam mengambil keputusan bagi remaja dan pelajar. (Lumanto, 2022). Adapun, pendidikan karakter bisa didapatkan melalui berbagai sumber. Dari

lingkup paling inti, yaitu keluarga, tokoh masyarakat, orang yang berpengaruh hingga karakter fiktif yang disajikan lewat berbagai macam media, dengan mengambil nilai-nilai baik sesuai norma kehidupan yang berlaku pada kalangan tertentu. Implementasi pendidikan karakter bertujuan membentuk karakter remaja dan pelajar yang berbudaya dan bernilai luhur sehingga memiliki kepribadian yang santun dan baik terhadap lingkungan hidup di sekitarnya (Setiawan, 2021).

Sejarah kemerdekaan Indonesia tidak akan pernah dilupakan, terutama seorang tokoh yang berhasil menggerakkan seluruh elemen masyarakat untuk bersatu tujuan. Melalui perjuangan dan tindakannya yang berdampak baik bagi lingkungan, seorang yang mempunyai karakter kuat dan bisa menjadi pemimpin bagi semua masyarakat. Tokoh pahlawan nasional adalah salah satu sosok yang dapat menjadi sumber dalam pendidikan karakter. I Gusti Ngurah Rai merupakan sosok penting dalam sejarah Indonesia. Tokoh pahlawan nasional yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, karakter yang cerdas yang mempunyai jiwa kesatria serta nilai patriotisme dapat menjadi salah satu sumber dalam pendidikan karakter. I Gusti Ngurah Rai memiliki sifat kepedulian sosial yang sangat tinggi, hal tersebut tampak dari kepekaannya untuk berempati dan ketertarikannya dalam memberikan bantuan kepada masyarakat di sekitarnya. Karakter yang dimiliki I Gusti Ngurah Rai inilah yang membuatnya sangat dicintai oleh rakyat (Kristianingrat & Kertih, 2019). Sikap dan sifat kepahlawanan I Gusti Ngurah Rai memberi inspirasi penulis dalam merancang komik digital yang memiliki muatan informasi dan penggambaran karakter. Komik tersebut diharapkan menjadi sumber inspirasi pendidikan karakter bagi remaja.

Komik merupakan media cerita yang banyak diminati remaja. Menurut Soedarsono (2015) komik adalah media baca yang bertujuan untuk memberikan informasi yang dibentuk dari susunan gambar dan kata. Media yang memberikan suguhan gambar disertai tulisan dan dialog membuat para pembaca larut dalam cerita yang disajikan. Gambar yang menarik diperlukan untuk memperkuat imajinasi pembaca. Selain itu, penggunaan warna pada komik memiliki peran kuat, yakni sebagai pendukung nuansa pada bacaan komik itu sendiri. Komik cenderung mudah untuk dipahami pembacanya karena terdiri dari teks dan dialog singkat yang disertai gambar untuk memberikan gambaran bagi pembaca (A. Putra & Milenia, 2021). Industri literasi dalam bidang komik sendiri juga mengalami transformasi setiap masanya, yang didorong dengan adanya perubahan teknologi dan cara berkomunikasi di tengah masyarakat (Lestari & Irwansyah, 2020). Saat ini perkembangan komik mulai bergeser pada sebuah bacaan yang praktis dan banyak menggunakan teknologi. Komik digital saat ini sedang banyak digandrungi oleh hampir seluruh kalangan masyarakat. Adapun komik digital dapat dengan mudah diidentifikasi melalui proses produksi dan ketersediaannya yang dapat diakses di berbagai *platform* media sosial. Sementara itu, secara umum produksi komik konvensional dilakukan melalui percetakan kertas dan pembukuan lalu diperjualbelikan di berbagai toko buku baik secara *offline* dan *online* sehingga baru bisa dinikmati oleh pembacanya (Ramadhan & Rasuardie, 2020)

Penggambaran karakter yang kuat memiliki peran penting dalam perancangan komik digital karena penyampaian cerita dan pesan menggunakan media visualisasi karakter utama yang akan ditampilkan. Pada tahapan desain karakter, seorang komikus atau penulis komik memberikan gambaran karakter dan latar belakang melalui atribut yang digunakannya. Adapun setiap karakter harus memiliki desain dan gaya yang dapat menjelaskan tentang ilustrasinya tersebut (Hidayat & Rosidin, 2018)

Penelitian ini merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan media edukasi mengenai pentingnya pendidikan karakter di kalangan remaja, dengan menyajikan sebuah biografi singkat mengenai perjuangan tokoh pahlawan nasional yaitu I Gusti Ngurah Rai. Komik yang diunggah dalam platform *Line Webtoon* ini mengisahkan kehidupan tokoh I Gusti Ngurah Rai dari masa remaja hingga dewasa. Dunia komik turut mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberangi dengan akses internet yang serba mudah dan murah. Komik mengiringi jalannya perkembangan teknologi dengan upaya digitalisasi, hal itu tampak pada munculnya komik digital. *Line Webtoon* merupakan salah satu wujud platform atau media publikasi komik digital yang digunakan untuk mengunggah komik. Platform *Line Webtoon* sendiri sangat populer di beberapa negara Asia khususnya Indonesia, Korea, dan Thailand (Nurfatah, 2020). Selain itu, melalui komik ini peneliti menggambarkan karakter yang kuat dalam sifat dan jiwa kesatria seorang tokoh pahlawan nasional sehingga dapat mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan pengorbanan yang begitu besar. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan literasi pelajar melalui media komik digital. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber alternatif untuk memberikan wawasan dan edukasi tentang pentingnya pendidikan karakter melalui tokoh I Gusti Ngurah Rai. Pemanfaatan media komik digital saat ini juga populer digunakan sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan siswa. Adapun hasil yang diharapkan melalui publikasi komik digital ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa khususnya dalam hal kreativitas dan produktivitas yang lebih positif (Angga et al., 2020)

## 2. Metode

### 2.1. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif. Metode kualitatif memiliki sifat deskriptif, subjektif yang menginterpretasikan sebuah fenomena, realita atau fakta (Armisha & Abidin, 2021). Tujuan utama dalam perancangan penelitian ini untuk memberikan edukasi pendidikan karakter serta gambaran informasi pada tokoh pahlawan I Gusti Ngurah Rai. Cakupan pada ruang lingkup penelitian perancangan komik Biografi I Gusti Ngurah Rai ini adalah kabupaten Pasuruan tepatnya di MTsN 1 Pasuruan. Penelitian ini akan memberikan sebuah informasi edukasi dengan segmentasi target pada kalangan remaja dalam rentang usia 12 hingga 18 tahun ke atas. Selain itu, pemanfaatan data primer dan sekunder juga digunakan, khususnya data terkait biografi I Gusti Ngurah Rai melalui media komik digital.

Tahapan penelitian dilakukan mulai dari pengumpulan data yang terkait tentang dampak negatif penggunaan sosial media secara berlebihan. Karakter I Gusti Ngurah Rai dalam hal ini akan dijadikan sebagai bahan acuan proses pembuatan komik digital biografi I Gusti Ngurah Rai, dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode wawancara, dalam hal ini pelaksanaan wawancara akan dilaksanakan terhadap para pelajar untuk mengetahui pengaruh sosial media dalam membentuk perubahan sikap atau karakter pada diri sendiri.

Pemanfaatan data sekunder dalam penelitian ini dilakukan dengan mengolah berbagai sumber, seperti penelitian terdahulu untuk diketahui kontribusi dan kekurangannya sehingga memunculkan kebaruan dalam penelitian ini, studi literatur yang didapat dari internet yang berwujud artikel, referensi dan data teori komik, ilustrasi, warna, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan fokus penelitian ini.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode 5W1H sebagai patokan. 5W1H dapat dijabarkan sebagai berikut, (1) *what* 'apa', yaitu apa manfaat komik ini bagi pembaca?; (2) *where* 'di mana', yaitu di mana komik digital ini didapatkan?; (3) *when* 'kapan', yaitu kapan komik ini dipublikasikan?; (4) *Who* 'siapa', yaitu siapa target pembaca komik digital ini?; (5) *Why* 'mengapa', yaitu mengapa memilih biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai objek perancangan komik digital?; dan (6) *how* 'bagaimana', yaitu bagaimana perancangan komik digital yang menarik minat remaja?

## 2.2. Perancangan

Proses perancangan komik digital ini menggunakan alur dari *Design Thinking* yang dipopulerkan David Kelly dan Tim Brown. *Design Thinking* merupakan sebuah metode pendekatan yang bertumpu pada manusia untuk berinovasi dalam perancangan serta mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal kesuksesan lainnya (Armisha & Abidin, 2021). Berikut beberapa tahapan dari *design thinking*.

Pertama, *empathize* adalah tahapan yang dilakukan dengan mengidentifikasi masalah melalui penjelasan dalam latar belakang. Selain itu, pada tahapan awal ini dilakukan pengumpulan data yang bermanfaat sebagai bahan data untuk perancangan komik digital. Dalam hal ini penulis mencari informasi dengan cara wawancara secara tidak langsung, memberikan pertanyaan kepada pelajar di MTsN 1 Pasuruan mengenai dampak negatif pemanfaatan media sosial yang berlebihan dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Setelah semua data sudah terkumpul sebagai latar belakang masalah kemudian mencari sumber data lain melalui kajian literatur. Data tersebut diharapkan dapat meminimalisir permasalahan yang ada dengan diwujudkan perancangan komik sebagai alternatif solusi media edukasi karakter lewat cerita biografi. I Gusti Ngurah Rai dipilih karena sosok pahlawan tersebut mempunyai sifat dan karakter yang bisa dijadikan panutan atau contoh bagi perilaku remaja yang saat ini sangat sulit dilepaskan dari penggunaan media sosial. Selain itu, media ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bacaan yang informatif bagi semua kalangan dan masyarakat umum.

Kedua, *Define* adalah tahapan setelah *empathize* yang dilakukan dengan merumuskan masalah dan menentukan tujuan yang menjadi landasan perancangan komik digital ini. Tahap perumusan masalah akan dilakukan oleh penulis jika semua data dirasa sudah memenuhi kriteria untuk latar belakang masalah yang akan dibahas. Tahap ini dilakukan dengan membuat kerangka teoritik sebagaimana permasalahan yang dialami berikut solusi yang akan dilakukan. Hal tersebut menjadi landasan untuk tahap perancangan supaya tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Selain itu diharapkan menjadi salah satu solusi atau alternatif edukasi mengenai pendidikan karakter untuk para pelajar terlebih masyarakat umum.

Ketiga, *ideate* adalah tahapan pra-produksi yang dilakukan dengan melakukan fiksasi konsep berupa tema, naskah cerita, karakter, warna. Dalam hal ini rancangan dan konsep komik disusun hingga menjadikan sebuah bahan yang siap dijadikan karya dalam bentuk komik. Konsep dasar atau landasan tersebut menjadikan media ini sebagai alternatif atau solusi pendidikan karakter melalui cerita inspiratif karakter tokoh pahlawan yang memiliki sifat dan kepribadian yang baik untuk dijadikan salah satu contoh dari pendidikan karakter. Komik secara teknis dalam hal ini adalah mencari dan membuat beberapa konsep referensi karya yang sudah ada dengan tema yang ingin dibuat, serta konsep dalam publikasi agar karya yang sudah dibuat tidak sia-sia dan tepat sasaran sesuai dengan tujuan penelitian, yakni sebagai media edukasi pendidikan karakter lewat cerita singkat biografi I Gusti Ngurah Rai.

Keempat, *prototype* merupakan tahapan yang meliputi desain karakter, *storyboard*, sketsa, *lineart*, *coloring*, *editing*, dan *finishing*. Tahapan tersebut dideskripsikan sebagai berikut: (1) Penulis mulai melakukan kegiatan perancangan atau visualisasi dalam karakter utama yaitu I Gusti Ngurah Rai, dengan mencari referensi visual terdahulu berupa foto berwarna hitam putih serta seri uang kertas pecahan lima puluh ribu rupiah yang diterbitkan pada tahun 2005. Selain referensi secara visual penulis berusaha mencari sumber literasi mengenai bagaimana penjelasan dari narasumber tertentu yang bisa menceritakan sosok pahlawan I Gusti Ngurah Rai pada zamannya; (2) Setelah data dan sumber yang dibutuhkan untuk visualisasi terkumpul, tahap selanjutnya ialah membuat sosok karakter yang cocok dan sesuai kebutuhan dan rancangan dari konsep, referensi dan sumber yang sudah didapat; (3) Tahap berikutnya ialah teknis pembuatan komik dengan membuat *storyboard* sesuai urutan adegan dan dialog serta tahapan kejadian yang ingin ditampilkan; (4) Penulis membuat sketsa dari *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya sesuai urutan yang dibutuhkan; (5) Setelah sketsa selesai dilanjutkan proses *inking* atau *lineart* untuk memperjelas sketsa serta menentukan garis yang tepat dan jelas; (6) Proses selanjutnya adalah pemberian warna yang cocok dengan tema atau kejadian yang diceritakan, warna meliputi tiga tahap yaitu warna dasar, warna gelap atau bayangan dan warna terang atau pencahayaan; dan (7) *Finishing* adalah tahap pemberian balon kata serta dialog atau narasi sesuai urutan dan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Kelima, *test* menjadi tahapan terakhir yang dilakukan pada saat karya akan dipublikasi dengan memanfaatkan komentar pembaca sebagai bentuk bahan evaluasi penulis. Tahap terakhir dalam perancangan komik adalah upload atau publikasi, dalam hal ini secara teknis platform webtoon sudah memberikan syarat dan ketentuan mengenai ukuran pada gambar yang ingin diunggah, penulis akan menyesuaikan gambar dan ukuran agar dapat diupload kedalam *platform* komik web yaitu *Webtoon*. Selanjutnya penulis mempromosikan komik Biografi I Gusti Ngurah Rai melalui kanal media sosial dengan target pembaca, yaitu remaja (pelajar) serta lingkungan umum yang ada di sekitar penulis sebagai bahan evaluasi dan mengetahui respon karya komik digital ini bagi kalangan masyarakat umum.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ini menghasilkan komik digital yang mempunyai tema sejarah, yang menyajikan cerita tentang kehidupan seorang pahlawan nasional, yakni I Gusti Ngurah Rai dari masa kecil hingga akhir hayatnya. Komik ini memiliki empat episode yang diunggah di *platform* digital Webtoon. Dalam proses perancangannya terdapat beberapa tahap, yakni sebagai berikut.

**Tabel 1. Perancangan komik digital biografi I Gusti Ngurah Rai**

Tahap	Hasil
<i>Empathize</i> <i>Define</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efek penggunaan media sosial yang berlebihan pada perilaku dan karakter remaja</li> <li>• Merancang komik digital tentang biografi I Gusti Ngurah Rai.</li> <li>• Bertujuan memberikan edukasi terkait pendidikan karakter melalui karakter tokoh pahlawan.</li> <li>• Target perancangan pembaca webtoon dan masyarakat berusia 12 hingga 20 tahun.</li> </ul>
<i>Ideate</i> <i>Prototype</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan cerita, alur, warna, ilustrasi, dan tipografi.</li> <li>• Melakukan berbagai tahapan, dimulai dari mendesain karakter, menuliskan <i>storyboard</i>, sketsa, <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, <i>editing</i>, dan <i>finishing</i>.</li> </ul>
<i>Test</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan publikasi.</li> </ul>

### 3.1. Identifikasi Data (*Empathize*)

Tahap pertama perancangan komik adalah *empathize*, yakni melakukan perancangan komik biografi I Gusti Ngurah Rai dengan target pembaca rentang usia 12–20 tahun. Pada rentang tersebut remaja khususnya pelajar banyak yang menggunakan *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* sebagai salah satu alat yang mempermudah kegiatan manusia dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lainnya, seharusnya memiliki dampak positif khususnya dalam interaksi sosial remaja dan lingkungannya. Akan tetapi, pada kenyataannya ketersediaan *smartphone* dan media sosial justru banyak memberi dampak negatif yang tidak baik untuk diimplementasikan masyarakat khususnya remaja dan pelajar di lingkungan sekitarnya (Faisyal et al., 2022). Platform *Line Webtoon* mempunyai peran penting sebagai media pilihan penulis, karena aplikasi tersebut menyediakan fitur publikasi bagi penulis dan alternatif hiburan bagi pembaca komik dengan akses mudah dan murah. *Line Webtoon* merupakan aplikasi digital yang menyediakan berbagai genre bacaan komik dan dapat diunduh atau diakses secara gratis bagi masyarakat (Putri & Lubis, 2018).

### 3.2. Tujuan Kreatif (*Define*)

Perancangan komik biografi I Gusti Ngurah Rai bertujuan memberikan sebuah edukasi dan informasi tentang sosok karakter yang mampu dijadikan contoh oleh kalangan remaja dan masyarakat luas dalam sikap dan perbuatan, sesuai nilai pendidikan karakter. Diharapkan juga komik ini memberikan wawasan baru tentang banyaknya tokoh pahlawan Indonesia agar tidak lupa dengan jasanya.

#### 3.2.1. Metode analisis data

Pada metode analisis data, dapat dilakukan dengan merumuskan pertanyaan dan jawaban berdasarkan metode 5W1H. Inti pertanyaan dan jawaban yang akan dijelaskan di bawah, harus mencakup pertanyaan *What* (apa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (kenapa), *Who* (siapa), dan *How* (bagaimana). Keenam pertanyaan tersebut dapat dijawab berdasarkan bahan referensi dan data yang telah dikumpulkan penulis tentang biografi I Gusti Ngurah Rai. Penjelasan di atas lebih rinci dapat dikemukakan sebagai berikut:

*What* (apa), dalam perancangan komik ini menjadi acuan sifat karakter yang dicerminkan dalam menceritakan perjalanan hidup tokoh pahlawan I Gusti Ngurah Rai. *Where* (dimana) merupakan penentuan tempat komik digital ini akan dipublikasikan, yakni melalui platform media sosial berupa *Line Webtoon*. *Why* (kenapa), menjadi dasar alasan dalam melakukan perancangan komik biografi I Gusti Ngurah Rai, yakni penggunaan media sosial yang sangat tinggi sehingga efek buruk bagi sifat dan karakter yang berubah. *When* (kapan) menjadikan dasar waktu yang digunakan untuk mengunggah atau memublikasikan komik yaitu tanggal 4 Desember 2021, setelah penyelesaian komik rampung disegerakan untuk dipublikasi. *Who* (siapa), menjadikan acuan untuk target pembaca komik biografi I Gusti Ngurah Rai, yaitu para pelajar yang menggunakan *smartphone* dengan rentang usia 12-20 tahun ke atas dan pada masyarakat umum lainnya. *How* (bagaimana), menjadikan sebuah acuan berpikir, cara, dan bagaimana merancang komik ini agar menarik, yaitu menggunakan sebuah karakter yang digunakan sebagai pemandu bacaan komik digital ini serta mengemas dengan visual yang semi realis.

### 3.3. Konsep Kreatif Perancangan Komik (*Ideate*)

Setelah menentukan tujuan perancangan komik digital, proses selanjutnya ialah melakukan ideasi atau perancangan konsep kreatif dalam komik. Perancangan konsep kreatif dimulai dari *storyboard*, sketsa, warna, dan tipografi dengan menyesuaikan tema karakter dalam komik digital berikut. Tahapan selanjutnya ialah pra-produksi, yaitu komik biografi sejarah yang harus mempunyai info yang lengkap serta penggambaran visual yang mewakili kejadian.

#### 3.3.1. Judul komik

Judul dalam perancangan komik digital ini adalah *Biografi I Gusti Ngurah Rai*. Judul ini dipilih karena muatan dari komik ialah perjalanan seorang I Gusti Ngurah Rai dari masa kecil hingga menjelang wafat. Semasa hidupnya sosok I Gusti Ngurah Rai banyak mencerminkan perilaku atau sifat bermasyarakat sesuai dengan norma dan pendidikan yang dapat dijadikan pedoman pada saat ini. Oleh karena itu, judul untuk komik ini menggunakan biografi karena isi dari cerita ini tentang tahap I Gusti Ngurah Rai semasa hidupnya.

#### 3.3.2. Isi komik

##### Episode 1: Prolog

Sejarah tak dapat menghapus kiprah salah seorang pahlawan nasional Bali, yaitu I Gusti Ngurah Rai. Besarnya jasa pahlawan tersebut menyebabkan namanya umum digunakan sebagai nama tempat atau jalan bahkan menjadi salah satu gambar pahlawan dalam seri uang tahun 2005. Secara tidak langsung pada bagian ini sedikit memberikan informasi umum tentang penamaan dari sosok I Gusti Ngurah Rai. Kemudian menampilkan gambaran secara singkat kejadian yang akan disajikan di episode berikutnya, mulai dari episode satu tentang gambaran masa kecil hingga episode terakhir bagaimana sosok I Gusti Ngurah Rai berjuang hingga titik darah penghabisannya dengan menjunjung tinggi karakteristik cara pahlawan dari Bali berperang.

##### Episode 2: Si Kancil

Episode dua memuat masa kecil I Gusti Ngurah Rai mulai dari riwayat sekolah serta alasan I Gusti Ngurah Rai sewaktu kecil disebut dengan julukan Si Kancil. Mulai dari sini karakter kecil I Gusti Ngurah Rai sudah terlihat sebagai sosok anak yang mungkin saat ini bisa dikatakan menonjol dari segi karakter.

##### Episode 3: Intel Belanda dan Nasionalisme

Episode tiga memuat proses penugasan dari pihak penjajah kepada I Gusti Ngurah Rai untuk menjadi mata-mata musuh, karena dulu I Gusti Ngurah Rai adalah seorang tentara yang berjuang dipihak Belanda. Meskipun begitu beberapa dalam beberapa peristiwa beliau ikut serta membela bangsa dan rakyatnya sendiri yang berjuang dan mempertahankan kemerdekaannya khususnya di pulau Bali.

##### Episode 4: Puputan Margarana

Episode empat memuat penggambaran perjuangan I Gusti Ngurah Rai yang rela mengorbankan dirinya untuk memperjuangkan negara dan hak rakyat Indonesia melalui modal keberanian dan sifat kesatria yang ditunjukkan hingga berakhirnya masa peperangan terakhir. Selain itu, melalui kisah Puputan Margarana diperlihatkan pula karakter dan prinsip dari para pejuang yang ada di wilayah Pulau Bali, bahwa keyakinan dan kepercayaan Hindu-Bali yang

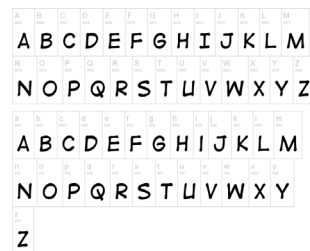
dijalankan memberikan kekuatan untuk berkorban demi tanah kelahiran, rakyat Bali dan bangsa Indonesia.

### 3.2.3. Warna

Pemilihan warna untuk perancangan komik digital ini banyak menggunakan warna gelap. Hal tersebut dikarenakan untuk menyesuaikan kejadian atau momen emosional secara singkat. Kesan yang dibawakan adalah dramatis dan mencekam, beberapa warna diantaranya adalah coklat, merah dan abu-abu.

### 3.2.4. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam komik ini menggunakan beberap jenis font sebagai berikut:



Gambar 1. Digital strip (*Digital Strip Font / Dafont.Com, n.d.*)

Font di atas digunakan untuk percakapan pada balon kata dan juga efek suara visual.



Gambar 2. Neothic (*Neothic Font / Dafont.Com, n.d.*)

Font di atas digunakan untuk judul komik.

### 3.4. Prototype



Gambar 3. Refrensi karakter I Gusti Ngurah Rai (*"Sejarah Masa Hidup Biografi I Gusti Ngurah Rai, Pahlawan Nasional Yang Gagah Berani Dari Bali," 2020*)

### 3.4.1. Desain karakter

Tahap ini berisi data yang sudah dikumpulkan berdasarkan riset literatur dan artikel. Sewaktu masih anak-anak, I Gusti Ngurah Rai memiliki perawakan yang cenderung kecil dan lebih sering bermain dengan teman sebayanya (Kristianingrat & Kertih, 2019).



**Gambar 4. Desain karakter I Gusti Ngurah Rai masa kecil hingga dewasa**

Gambar 4 adalah hasil visualisasi sederhana untuk dijadikan landasan proses pembuatan komik sosok utama, yaitu I Gusti Ngurah Rai. Pada tahap ini, dilakukan sketsa karakter I Gusti Ngurah Rai dengan sosoknya ketika masih berusia belia, remaja hingga beranjak dewasa. Pembuatan desain karakter ini disesuaikan dengan kemampuan visualisasi dari penulis.

### 3.4.2. Storyboard

Penggambaran *storyboard* cenderung digunakan pada cerita bergambar atau komik yang sederhana. Setelah menggambar panel dan menentukan *angel* yang sesuai, tahap berikutnya ialah menggambar dengan garis kasar. Setelah semua pembuatan *storyboard* selesai, perlu melihat kembali apakah ada bagian *storyboard* yang kurang sesuai dari adegan yang ingin ditampilkan. Pada proses pemahaman, *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah (Gora et al., 2022).



**Gambar 5. Proses storyboard**

### 3.4.3. Sketsa

Sketsa yang dibuat bertujuan memperjelas pada proses sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan adalah memperjelas panel, selanjutnya garis objek dan karakter dipertegas lagi, tidak lupa menghapus garis-garis objek yang tidak dibutuhkan. Begitu pula dengan mimik wajah atau ekspresi dan pose karakter turut diperjelas. Tahap sketsa ini berpengaruh pada proses selanjutnya. Sketsa merupakan awal proyek dan bagian desain tahap pertama yang dilakukan sehingga menghasilkan hasil gambar yang maksimal (Nurchahyo, 2022).



Gambar 6. Proses sketsa

#### 3.4.4. Lineart

Tahap *out-lining* merupakan tahap awal pengembangan dari sketsa yakni membuat garis *outline* dengan mempertebal garis sketsa yang sudah selesai, memperjelas karakter, objek atau *background*.



Gambar 7. Proses lineart

#### 3.4.5. Coloring

Tahap *coloring* dilakukan dengan menambahkan warna. *Coloring* bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih menonjol pada komik, memberikan efek, dan menambah suasana pada cerita. Dalam beberapa proses pemilihan warna yang baik untuk cerita bergambar tidak diharuskan untuk memilih warna asli tapi bisa menggunakan warna yang berbeda untuk menghidupkan *mood* dalam gambar (Junior et al., 2020). Tahap ini diawali dengan memberi warna dasar, setelah itu ditambah dengan warna gelap atau jatuhnya bayangan. Tahap akhir adalah memberikan jatuhnya pencahayaan, pemberian warna dilakukan pada objek dan *background*.



Gambar 8. Proses coloring

### 3.4.6. Editing dan Finishing

Setelah semua tahapan menggambar selesai, proses berikutnya ialah pemberian balon kata dan teks, atau juga bisa penambahan efek suara berupa tulisan dengan jenis font tertentu. Komik menjadi salah satu media komunikasi visual populer yang menggunakan teknik menggambar dan pemilihan kalimat dalam *bubble text* yang lebih sederhana. Hal ini bertujuan untuk memberikan fokus kekuatan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat agar lebih mudah dipahami (Garnida, 2019).

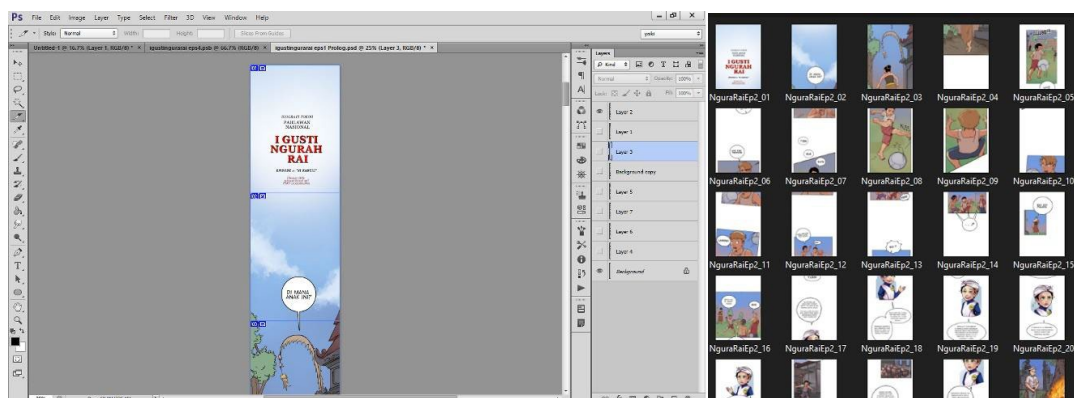


Gambar 9. Proses editing dan finishing

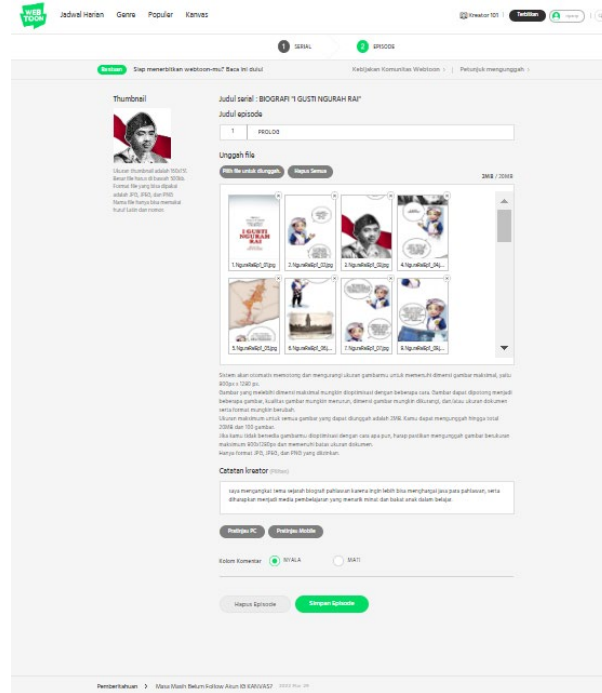
### 3.5. Test

#### 3.5.1. Publikasi

Tahap berikutnya ialah pengolahan ukuran pada gambar untuk dipotong sesuai ukuran yang sudah ditentukan oleh *platform* komik digital. Adapun beberapa persyaratan ukuran *thumbnail* yang digunakan, yakni 1080 x 1080 pixels yang memiliki bobot file kurang dari 500Kb. Sementara itu, ukuran *thumbnail* vertikal adalah 1080 x 1920 pixels dengan bobot file kurang dari 700Kb. Adapun tipe format yang digunakan dan diizinkan hanya berupa JPG, JPEG, dan PNG (Line, 2020).

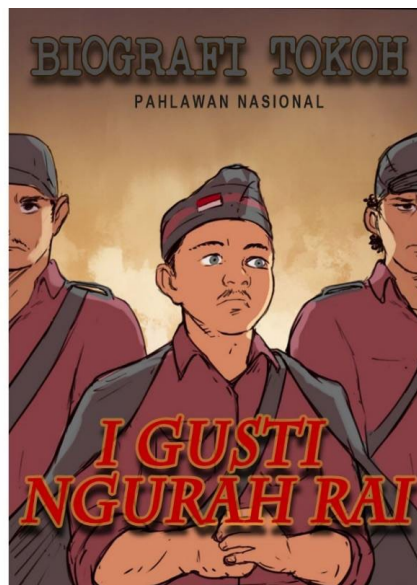


Gambar 10. Proses pemotongan gambar



Gambar 11. Proses unggah

Publikasi dalam hal ini bertujuan mendapatkan apresiasi pembaca dari kalangan remaja. Media digital menjadi salah satu sarana yang bermanfaat dalam memperoleh perhatian dan daya tarik pembaca. Upaya yang dilakukan penulis adalah dengan membagikan tautan *Webtoon Biografi I Gusti Ngurah Rai* di media sosial dan membuat media poster sebagai upaya promosi.



Gambar 12. Poster publikasi

Publikasi dilakukan melalui media sosial, seperti WhatsApp, Instagram, dan Twitter. Pemanfaatan media sosial tersebut dilakukan sebagai sarana promosi dikarenakan kepopuleran dan perkembangan yang begitu pesat pada kalangan remaja bahkan masyarakat umum. Media sosial memiliki banyak manfaat positif, khususnya di era globalisasi dan digitalisasi

saat ini, yaitu menjadi sarana komunikasi bagi seorang *content creator*, penulis, dan komikus dalam mempromosikan komik yang telah diciptakannya (Putra dan Yasa, 2019).

#### 4. Simpulan

Media komik digital Biografi I Gusti Ngurah Rai menghadirkan empat episode yang diunggah pada *platform* komik digital Webtoon. Perancangan komik digital Biografi I Gusti Ngurah bertujuan memberikan edukasi mengenai pendidikan karakter pada remaja yang terdampak kegiatan ikut-ikutan karena adanya pengaruh dari penggunaan media sosial yang berlebihan. Perancangan komik digital ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada kalangan remaja khususnya pelajar, sehingga dapat memahami dan mengimplementasikan sikap serta karakteristik yang telah divisualisasikan dalam Biografi I Gusti Ngurah Rai. Hasil data yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa perancangan komik digital ini diharapkan menjadi salah satu bentuk upaya dalam penanaman pendidikan karakter remaja, khususnya pelajar.

#### Daftar Rujukan

- Angga, P. M., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93-106. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Komik Webtoon sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Barik*, 3(1), 30-43. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42410>
- Digital Strip Font* | *dafont.com*. (n.d.). Retrieved December 27, 2022, from <https://www.dafont.com/digital-strip.font>
- Faisyal, Sudarmika, D., & Lestari, I. R. (2022). Realitas Sosial Smartphone dalam Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Oratio Directa Journal of Communication Sciences*, 4(1), 616-635. Retrieved from <https://www.ejurnal.ubk.ac.id/index.php/oratio/article/view/212>
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati, P. (2021). Tinjauan Analisis Kritis terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1766-1777. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1014>
- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 278-285. DOI: <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i3.116>
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi di Indonesia. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 7(2), 13-23. Retrieved from <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/1273>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(2), 278-298. DOI: <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Junior, R. A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Mengenai Sistem Pencernaan sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 1-11. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10362>
- Kristianingrat, I. G. A., & Kertih, I. W. (2019). Menggali Nilai-Nilai Kepahlawanan I Gusti Ngurah Rai sebagai Sumber Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 103-110. DOI: <https://doi.org/10.23887/pips.v3i2.3336>
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak Cyberbullying Pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55-65. DOI: <https://doi.org/10.24252/asjn.v1i1.17648>
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. DOI: <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>

- Line. (2020). *Pusat Bantuan / WEBTOON*. Retrieved from <http://help2.line.me/>
- Lumanto, S. B. (2022). Perkembangan Teknologi Media Sosial terhadap Karakter Anak dan Peran Orang Tua di dalamnya. OSF Preprints. DOI: <https://doi.org/10.31219/osf.io/wgpkt>
- Neothic Font / dafont.com*. (n.d.). Retrieved December 27, 2022, from <https://www.dafont.com/neothic.font>
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86-97. DOI: <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>
- Nurfatah, M. I. (2020). Perancangan Informasi Permainan Tradisional Bancakan Melalui Media Komik Digital Webtoon. Tesis. Universitas Komputer Indonesia. Retrieved from <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3005>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43. DOI: <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM)*, 5(1), 1-15. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/208551/>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 2-18. DOI: <https://doi.org/10.36806/v8i1.79>
- Kintamani.id. (2020). Sejarah Masa Hidup Biografi I Gusti Ngurah Rai, Pahlawan Nasional yang Gagah Berani dari Bali). URL: <https://www.kintamani.id/sejarah-masa-hidup-biografi-i-gusti-ngurah-rai-pahlawan-nasional-yang-gagah-berani-dari-bali/>
- Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 319-327. DOI: <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1795>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sunnah, I., Ariesti, N. D., & Yuswantina, R. (2020). Pembinaan Kesehatan Mental di Era Digital untuk Remaja "Stop Bullying, Bijaklah dalam Bersosial Media." *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)*, 2(1), 49-55. DOI: <https://doi.org/10.35473/ijce.v2i1.523>
- Tera Garnida, -. (2019). Analisis Visual "Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel" Karya Gerdi W.K. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu>