

PERANCANGAN KOMIK PEPADU SEBAGAI MEDIA LITERASI REMAJA KOTA MATARAM DESIGN OF PEPADU COMIC AS A LITERACY MEDIA FOR TEENAGERS IN MATARAM CITY

Amru Ridho Rahman¹, Hasbullah², Muhammad Fathoni³
idorahman.ir@gmail.com¹, hasbullah@universitasbumigora.ac.id²,
muhammad.fathoni@universitasbumigora.ac.id³
Universitas Bumigora

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji perancangan komik Pepadu yang difungsikan sebagai media literasi untuk remaja di Kota Mataram dalam mengenalkan tradisi Peresean. Proses perancangan menggunakan metode design thinking, yang memungkinkan desain komik didasarkan pada kebutuhan dan preferensi remaja sebagai pengguna utama. Hasil penelitian berupa buku komik berukuran A5 dengan narasi visual yang menekankan nilai-nilai literasi, kreativitas, dan budaya lokal. Komik ini dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang mampu meningkatkan keterlibatan remaja dalam aktivitas membaca.

Kata Kunci: Komik, Media Literasi, Design Thinking, Remaja, Mataram.

ABSTRACT

This study examines the design of the Pepadu comic as a literacy medium for teenagers in Mataram City, specifically aimed at introducing the Peresean tradition. The design process employed the design thinking method, which allows the comic to be developed based on the needs and preferences of teenagers as the primary users. The result of this research is an A5-sized comic book featuring visual narratives that emphasize literacy values, creativity, and local culture. The comic is designed not only as a form of entertainment but also as an educational medium capable of enhancing teenagers' engagement in reading activities.

Keywords: Comic, Literacy Media, Design Thinking, Teenagers, Mataram.

PENDAHULUAN

Sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya, Indonesia memiliki berbagai tradisi lokal yang sarat nilai pendidikan. Nilai-nilai seperti keberanian, solidaritas, dan kearifan lokal dapat ditemukan dalam banyak praktik budaya. Salah satu tradisi khas Sasak di Lombok adalah Peresean, yaitu pertarungan ritual menggunakan tongkat rattan dan perisai, yang mencerminkan nilai keberanian, ketepatan, sportivitas, dan harmoni pasca-benturan[1]. Literasi merupakan fondasi penting dalam perkembangan generasi muda. Di era digital, pendekatan baru dibutuhkan agar literasi tidak hanya terbatas pada teks, melainkan mencakup bentuk visual dan kreatif. Tingkat literasi keluarga dan remaja di Mataram (khususnya NKRI) masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal minat baca dan keterlibatan terhadap tradisi lokal, meskipun belum ada data spesifik wilayah Mataram. Studi sebelumnya di Lombok Tengah menunjukkan perlunya inovasi dalam literasi berbasis budaya lokal[2]. Komik telah terbukti sebagai media efektif untuk meningkatkan literasi, baik di sekolah dasar maupun tingkat pendidikan lainnya, dengan hasil validasi yang tinggi dalam berbagai penelitian perkembangan komik edukatif. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini merancang komik Pepadu sebuah media literasi visual yang mengangkat tradisi Peresean dan dirancang menggunakan pendekatan

design thinking, dengan format buku ukuran A5. Tujuannya adalah menciptakan media yang relevan, edukatif, dan menarik bagi remaja Kota Mataram.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metodologi Design Thinking dalam merancang buku komik Pepadu. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, yang terdiri dari lima langkah, yaitu:

a. Empathize

Tahap awal dilakukan dengan memahami kebutuhan remaja Kota Mataram melalui observasi, wawancara, serta studi literatur mengenai minat baca dan keterkaitan dengan budaya lokal, khususnya tradisi Peresean..

b. Define

Hasil pengumpulan data dirumuskan menjadi pernyataan masalah yang spesifik, misalnya rendahnya minat baca remaja terhadap literasi berbasis budaya lokal.

c. Ideate

Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide kreatif berupa konsep cerita, gaya visual, dan format komik yang sesuai dengan preferensi remaja.

d. Prototype

Ide yang terpilih diwujudkan dalam bentuk prototipe komik berukuran A5. Desain meliputi sketsa tokoh, alur cerita, dan tata letak panel.

e. Test

Prototipe diuji coba kepada kelompok remaja Kota Mataram untuk memperoleh umpan balik. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki desain sebelum finalisasi produk.

Perangkat lunak Medibang Paint digunakan untuk membuat ilustrasi digital, sedangkan tata letak buku dirancang dengan menekankan prinsip komunikasi visual yang efektif, mengintegrasikan elemen ilustrasi dan narasi yang saling melengkapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Empathize

Menurut [3], Wawancara adalah dialog yang memiliki tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut.

Pada fase awal, dilakukan pengumpulan informasi melalui pengamatan, percakapan, dan telaah literatur. Wawancara dilakukan dengan Bapak Haji Safwan, seorang budayawan serta salah satu aktivis persean yang tinggal di desa Badrain, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat, untuk mendapatkan informasi mengenai Pepadu dan Tradisi Peresean secara keseluruhan. Hasil wawancara disatukan dengan kajian pustaka dari buku "Perisean di Lombok Nusa Tenggara Barat"[4] dan buku "Presean"[5]. Dokumentasi pengumpulan data juga dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tentang lokasi dan ciri-ciri cerita.

b. Define

Tahap Define memiliki tujuan untuk menjelaskan secara lebih rinci tentang kebutuhan yang diidentifikasi dari tahap empathize. Penelitian menunjukkan bahwa remaja cenderung lebih menyukai media yang berbasis visual daripada teks yang panjang[6]. Selain itu, tradisi daerah seperti Peresean belum banyak diangkat dalam media bacaan yang populer untuk kalangan remaja[7]. Berdasarkan analisis masalah ini, terdapat

asumsi bahwa remaja memerlukan media literasi dalam bentuk komik yang dapat menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dengan penampilan visual yang modern.

c. Ideate

Konsep perancangan didedikasikan untuk pengembangan buku komik yang memiliki ilustrasi kartunis yang sederhana dan menarik bagi kalangan remaja. Buku ini memiliki ukuran A5 dan terdiri dari panel-panel komik. Premis cerita dari komik ini ialah: Raka, anak kota yang keras kepala dan dikenal sering tawuran, dipaksa pindah ke desa setelah sebuah insiden besar di sekolah. Di sana, ia bertemu kakeknya, seorang mantan pepadu. Awalnya diremehkan karena dianggap hanya “anak kota”, Raka justru menemukan jalan baru lewat latihan peresean. Dari kakeknya, ia belajar nilai wiraga, wirama, dan wirasa—bukan hanya untuk bertarung, tapi juga untuk mengendalikan diri. Ujian sesungguhnya datang ketika ia harus menghadapi Aji di arena, bukan untuk membuktikan siapa terkuat, melainkan untuk menunjukkan sportivitas dan persaudaraan sejati. Penggunaan tipografi dengan font "Kdam Thmor Pro" untuk judul bertujuan untuk menciptakan kesan yang kuat dan tegas, sambil tetap menyampaikan nuansa tradisional yang juga modern. dan "CC-WildWords" untuk teks di dalam balon komik, digunakan untuk menciptakan nuansa santai namun tetap mudah dipahami.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!#\$%&/.|*`@',?::)

Gambar 1 Font Kdam Thmor Pro
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ&
 1234567890(\$.,!?)

46

Gambar 2 Font CC-WildWords
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

d. Prototype

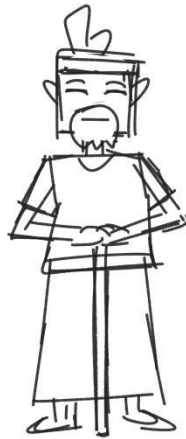
Tahap ini menghasilkan prototype buku komik yang mencakup beberapa desain karakter, mulai dari tokoh utama Raka, rival dari tokoh utama Aji, kakek Raka, ibu Raka, ayah Raka, dan beberapa karakter lainnya.



Gambar 3 Sketsa Raka
(Sumber: Dokumen Pribadi)

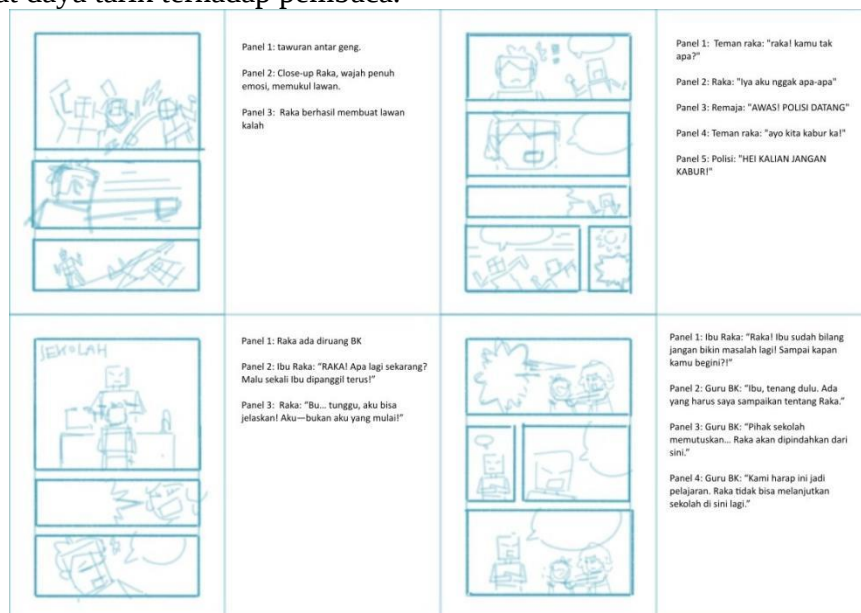


Gambar 4 Sketsa Aji
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5 Sketsa Kakek Raka
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Serta storyboard untuk 36 halaman komik. Proses digitalisasi ilustrasi komik menggunakan software Medibang Paint, dengan gaya visual kartunis sederhana untuk memperkuat daya tarik terhadap pembaca.



Gambar 6 Sketsa Storyboard
(Sumber: Dokumen Pribadi)

e. Test

Tahap Test dalam penelitian ini direncanakan dilakukan dengan melibatkan remaja Kota Mataram sebagai target pengguna. Mengingat karya masih dalam bentuk storyboard, proses pengujian bersifat asertif berupa evaluasi awal terhadap narasi, premis, dan tata visual panel. Uji coba akan difokuskan pada respons pengguna terhadap keterbacaan cerita, keterhubungan dengan budaya lokal Peresean, serta daya tarik visual komik. Tahap test bertujuan memperoleh umpan balik nyata untuk penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap finalisasi[8]. Oleh karena itu, meskipun prototipe masih berupa rancangan, diasumsikan remaja dapat memberikan masukan berharga terkait kesesuaian konten dengan kebutuhan literasi mereka.

KESIMPULAN

Komik Pepadu dirancang sebagai media literasi yang mengusung tema budaya lokal Peresean. Proses perancangan yang dilakukan dengan metode design thinking memungkinkan peneliti merumuskan masalah, menggali kebutuhan pengguna, serta menghasilkan rancangan yang relevan dengan karakteristik remaja Kota Mataram.

Produk akhir penelitian saat ini masih dalam bentuk storyboard, dengan alur cerita dan karakter yang sudah terdefinisi jelas. Walaupun belum diwujudkan dalam bentuk buku komik cetak, storyboard ini telah memberikan gambaran menyeluruh mengenai konsep yang akan dikembangkan.

Asumsi hasil penelitian menunjukkan bahwa komik ini dapat berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang memperkuat literasi visual dan pengenalan budaya lokal. Nilai-nilai seperti sportivitas, keberanian, dan solidaritas yang terdapat dalam tradisi Peresean dapat diinternalisasikan melalui narasi visual komik.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya media literasi berbasis budaya lokal dalam mendukung pembelajaran remaja. Komik Pepadu diharapkan dapat melengkapi kebutuhan media baca kreatif sekaligus mendukung pelestarian tradisi Sasak di era modern.

Saran

Penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan storyboard, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memfinalisasi produk menjadi buku komik cetak berukuran A5. Tahap produksi selanjutnya diharapkan melibatkan proses ilustrasi digital yang lebih detail, pewarnaan, serta tata letak panel yang konsisten.

Selain itu, uji coba yang lebih komprehensif kepada remaja sebagai pengguna utama perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana komik Pepadu dapat meningkatkan minat baca. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui forum diskusi kelompok maupun kuesioner terstruktur.

Disarankan juga agar penelitian mendatang menggandeng pendidik, komunitas literasi, serta budayawan lokal untuk memperkuat konten cerita dan nilai-nilai budaya yang disajikan. Kolaborasi ini akan memperkaya substansi sekaligus menjaga keaslian tradisi Peresean.

Akhirnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media literasi visual lainnya. Dengan demikian, komik Pepadu tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan budaya yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Asyari, Kadri. (2022). Nilai-Nilai Sosial di Balik “Konflik dan Kekerasan”: Kearifan Suku Sasak dalam Tradisi Mbait dan Peresean. *Jurnal Penelitian Keislaman*.
- Melani Sulastri dkk. (2024). Budaya Peresean Sebagai Implementasi Nilai-Nilai Pancasila untuk Pendidikan Karakter Masyarakat Desa Pengadang, Kab. Lombok Tengah, NTB. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Armini, I. G. A., Prawitasari, R. R. D., & Sumarheni, I. G. A. A. (2013). *Perisean di Lombok Nusa Tenggara Barat*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. [
- Arzaki, H. D. (2018). *Peresean*. Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat: Pusat Studi dan Kajian Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat.
- Ike Nurjanah, Mudopar, & Ira Rahayu. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Deiksis*, 14(1), 15–26. Universitas Swadaya Gunung Jati.
- Asyari, A., & Kadri. (2022). Nilai-Nilai Sosial di Balik “Konflik dan Kekerasan”: Kearifan Suku

Sasak dalam Tradisi Mbait dan Peresean. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 18(2), 133–147. UIN Mataram.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.