

Perancangan Komik Strip Tokoh Punakawan Bertema Komedi Sebagai Media Pendidikan Karakter Di Indonesia

Agung Bagus Priyo Hananto¹, Rabendra Yudistira Alamin²

Desain Komunikasi Visual – Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Kota Surabaya, Indonesia

Email: ¹agung.hananto17@gmail.com, ²rabendrayudistira@gmail.com

Abstract

Character education for Indonesian youth is increasingly overshadowed by media promoting foreign values that do not align with Indonesian norms and cultural characteristics. This raises concerns about the potential erosion of cultural and moral values. To address this issue, it is crucial to introduce character education through media that is relevant and acceptable to the younger generation. One effective medium is online comic strips that deliver moral messages through engaging and entertaining stories and characters. The Punakawan characters have been selected as the main figures in these comic strips due to their profound philosophical nature and relevance to Indonesian culture and values. The Punakawan, including Semar, Gareng, Petruk, and Bagong, are well-known in wayang stories as symbols of wisdom, intelligence, and humor. Their characterization is expected to serve as a positive role model for youth in understanding and practicing moral and ethical values. The research methodology for designing these comic strips involves qualitative studies through in-depth interviews and direct observations with cultural experts, writers, and educators to grasp the values represented by the Punakawan characters. Literature reviews are also conducted to supplement the data and ensure accurate characterization. The result is a comedy-genre comic strip series posted on Instagram in 9 episodes, each containing 6-8 slides depicting the daily lives of the Punakawan with embedded character education messages. This comic strip aims to be an effective and enjoyable medium for introducing character education to Indonesian youth.

Keywords: Comic Strip, Punakawan Characters, Character Education, Comedy

Pendahuluan

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seperti perilaku baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, dan kerja keras (Lickona, 1999). Bangsa Indonesia sendiri telah menetapkan tujuan untuk menjadikan pendidikan karakter sebagai bagian penting dari sistem pendidikan, yang secara eksplisit diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang tersebut menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Samani & Hariyanto, 2011).

Pendidikan karakter di sekolah formal belum berhasil secara signifikan dalam membentuk moral generasi saat ini. Dalam jurnal "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah," globalisasi membawa pengaruh luas, termasuk di Indonesia, dengan dampak positif dan negatif. Dampak negatif terlihat di lembaga pendidikan formal, seperti kekerasan, pemaksaan, penganiayaan, dan pelecehan seksual yang sering muncul di media. Hal ini menunjukkan penurunan kualitas moral generasi saat ini, menjauh dari norma agama, sosial, dan karakter bangsa (Dalyono & Dwi Lestariningsih, 2017). Kondisi ini menandakan bahwa pendidikan karakter dan moral di sekolah formal belum maksimal. Krisis pendidikan karakter tersebut tidak bisa hanya diatasi di ruang lingkup pendidikan formal karena generasi muda dapat terpengaruh oleh pengaruh buruk yang tidak sesuai dengan pendidikan formal.

Berbagai media seperti tayangan televisi, film, sinetron atau dari media daring seperti platform YouTube dan Instagram, dapat menarget secara lebih spesifik audiens yang ingin dicapai dengan dukungan berbagai konten menarik. Penggunaan media teknologi yang dilakukan dengan benar akan dapat membuat aktivitas belajar dan upaya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017). Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan seseorang untuk bebas menemukan sumber-sumber pembelajaran positif yang diinginkan. Media internet yang kerap kali digunakan secara daring telah memberikan kemungkinan untuk seseorang untuk tidak hanya mempelajari sesuatu secara pakem melalui buku-buku yang sudah diterbitkan.

Komik strip adalah sederet panil (panel) berisi gambar-gambar yang dilengkapi dengan tulisan, yang menceritakan kisah dengan unsur menghibur. Komik strip yang dibukukan dan diterbitkan secara mandiri (tidak menjadi bagian dari terbitan lain seperti surat kabar atau majalah) disebut buku komik (*comic book*) atau yang lebih dikenal dengan komik (*comic*) saja. Buku komik dapat dibuat dan diterbitkan tidak berdasarkan strip komiknya (bukan strip komik yang dibukukan) (Sabin, 1996). Komik strip sering dijumpai memiliki genre komedi dengan desain karakter yang memang sengaja dibuat unik, aneh dan lucu. Komik strip umumnya berisi komentar humoristis tentang suatu peristiwa atau masalah actual (Wijana & Putu, 2004). Dalam hal ini, komik strip sering dijadikan sebagai media sosialisasi pendapat yang bersifat satir namun dibumbui dengan komedi yang jenaka. Seiring berkembangnya waktu, komik strip bukan hanya dapat ditemui dalam buku ataupun surat edar. Tapi dapat ditemui di sosial media yang biasanya diunggah oleh sang creator dalam akun pribadi mereka.

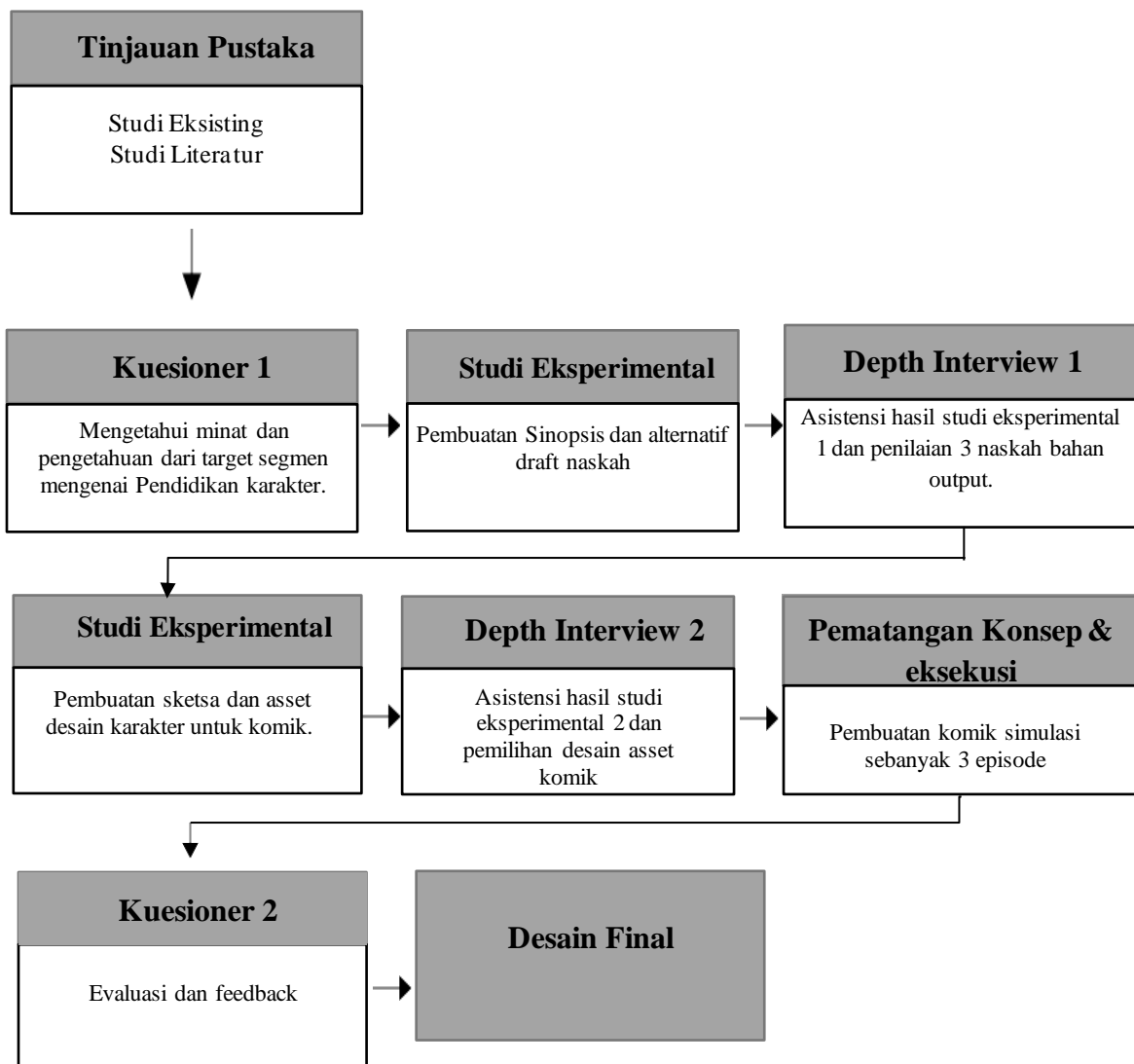
Punakawan dalam pewayangan Jawa terdiri atas Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Dalam cerita pewayangan, kelompok ini lebih sebagai penasihat spritual, pamomong, kadang berperan pula sebagai teman bercengkrama, dan penghibur di kala susah. Pada intinya, Semar dan anak-anaknya bertugas untuk mengajak para ksatria asuhannya untuk selalu melakukan kebaikan atau kareping rahsa (nafsu al mutmainah) (Nugroho, 2005). Tokoh Punakawan dalam setiap lelakon wayang selalu hadir sebagai penghibur dan penghidup suasana. Tokoh Punakawan sering kali membawakan lelucon-lelucon, kata-kata petuah atau lelucon satir yang menyindir untuk menghibur. Kembali penonton di kala para penonton sudah mulai bosan. Setiap karakter Punakawan pun memiliki filosofi masing-

masing dalam pembagian karakteristiknya. Dalam setiap pementasannya, dalang saat membawakan karakter punakawan selalu menggunakan Bahasa yang mudah dipahami, dialog-dialog lelucon atau percakapan sehari-hari dan sering membawakan kisah-kisah yang relate dengan kejadian yang sedang terjadi di dunia nyata yang dibawakan dalam lingkup pakem yang ditujukan agar para penonton mampu memahami situasi apa yang sedang diceritakan oleh dalang saat itu. Maka, dari keragaman karakter tersebut tokoh Punakawan dipilih penulis sebagai medium untuk membantu mensosialisasikan Pendidikan karakter melalui media komik strip online.

Berdasarkan semua yang telah penulis uraikan di atas, perancangan komik strip ini akan mengulas terkait bagaimana Pendidikan karakter itu semestinya berjalan, bagaimana adab yang seharusnya generasi muda tetap ikuti seraya menghibur audiens dengan cerita-cerita lucu yang dibawakan oleh tokoh Punakawan. Dengan demikian perancangan ini diharapkan mampu menjadi bahan belajar generasi muda untuk mengetahui bagaimana Pendidikan karakter bangsa yang seharusnya menjadi ciri khas warga Indonesia. Pendekatan ilustrasi karakter yang lucu dan genre cerita komedi digunakan dalam perancangan komik strip ini agar tujuan pengajaran Pendidikan karakter menjadi lebih mudah dicerna oleh berbagai generasi terutama generasi muda di Indonesia.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan komik strip ini meliputi studi eksisting, studi literatur, wawancara mendalam, kuesioner, dan studi eksperimental. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder. Perancangan komik strip disusun melalui alur perancangan seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan
(Sumber : Hananto, 2024)

1. Studi Eksisting

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "eksisting" diartikan sebagai ada, keberadaan, atau keberlangsungan. Dalam konteks penelitian, studi eksisting merujuk pada analisis atau kajian terhadap kondisi atau situasi yang ada saat ini, termasuk peninjauan literatur dan data yang telah ada sebelumnya, untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik tertentu. Tujuan mengkaji dan menganalisis karya-karya tersebut untuk membantu pematangan ide, konsep dan relevansi terhadap topik yang sedang dibahas dalam perancangan komik strip yang akan dibuat.

2. Studi Literatur

Menurut Hart dalam salah satu kutipan bukunya yang berjudul *Doing a literature review: Releasing the social science research imagination*. Sage Publications. Studi literatur adalah tahapan yang dilakukan sebagai peninjauan ulang, analisis kritis, dan evaluasi dari literatur

yang relevan dengan suatu topik penelitian tertentu (Hart, 1998). Metode ini tergolong dalam pengumpulan data sekunder dan bersifat kualitatif, didasarkan pada teori yang diutarakan oleh penulis literatur terkait. Tujuan pelaksanaan studi literatur adalah untuk mengungkap berbagai teori yang relevan dengan masalah yang dibahas dalam perancangan yang dilakukan.

3. Depth Interview

Menurut Johnson, definisi dari *depth interview* adalah sebuah metode penelitian kualitatif di mana wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai subjek yang kompleks, sering kali melalui pertanyaan terbuka yang dirancang untuk mendorong responden berbicara secara bebas (Johnson, 2002). Wawancara adalah metode pengumpulan data kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi subyektif dari narasumber. Pemilihan narasumber yang tepat dan relevan dengan permasalahan penelitian sangat mempengaruhi kualitas data primer yang diperoleh. Metode wawancara mendalam dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan mengikuti protokol penelitian untuk memastikan proses pengambilan data berlangsung secara teratur.

4. Kuesioner

Arikunto mendefinisikan kuesioner sebagai suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada subjek yang diselidiki, dengan harapan mereka akan memberikan respon terhadap pertanyaan tersebut (Arikunto, 2010). Jenis kuesioner dibedakan menjadi dua, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka memungkinkan responden untuk memberikan jawaban secara bebas tanpa batasan tertentu, sedangkan kuesioner tertutup menyediakan pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden, sehingga hasil kuesioner dapat dikelompokkan berdasarkan pilihan jawaban tersebut. Metode kuesioner ini termasuk dalam kategori pengumpulan data kuantitatif.

5. Studi Eksperimental

Studi eksperimental merupakan metode penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen untuk mengamati dampaknya terhadap variabel dependen dalam kondisi yang dikendalikan secara ketat. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dengan memberikan perlakuan tertentu kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut. Dalam studi eksperimental, peneliti berupaya mengurangi pengaruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, sehingga dapat dipastikan bahwa perubahan pada variabel dependen merupakan hasil dari manipulasi variabel independent (Martin & Hanington, 2012). Merujuk pada pernyataan tersebut, aksi yang dimaksud merujuk pada subjek dari suatu perancangan, sementara pengukuran efek berarti mengevaluasi dampak hasil perancangan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan demikian, dalam pengertian yang lebih singkat, studi eksperimental bertujuan untuk menilai tanggapan terhadap subjek perancangan (dalam hal ini, komik strip) dan kesesuaiannya dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

Studi eksperimental dalam perancangan komik strip dilakukan untuk mengembangkan

rancangan kasar purwarupa berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, baik dari sumber primer maupun sekunder. Selanjutnya, studi eksperimental yang diuji dengan metode lain akan menghasilkan data terbaru untuk memperbaiki purwarupa. Setelah purwarupa melalui proses evaluasi yang dianggap memadai, maka dapat memasuki tahap akhir dan diuji kepada audiens target.

Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan sebagai langkah pertama dalam menyusun perancangan ini, akhirnya didapati identifikasi masalah yaitu bagaimana media pendidikan karakter yang belum cukup diajarkan pada pelajar usia 15-18 tahun. Media komik strip yang diunggah pada media sosial Instagram yang mengangkat para tokoh punakawan dan bertema komedi ini dapat menjadi Solusi untuk mengajarkan pendidikan karakter dengan media yang lebih menarik dan mempunyai kesan *fun* untuk dibaca pelajar usia 15-18 tahun. Setelah dilakukannya riset tentang bagaimana penerjemahan pendidikan karakter, akhirnya didapati butir pendidikan karakter versi dari Syarbini yang isinya memiliki bobot pendidikan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang ada di Indonesia.

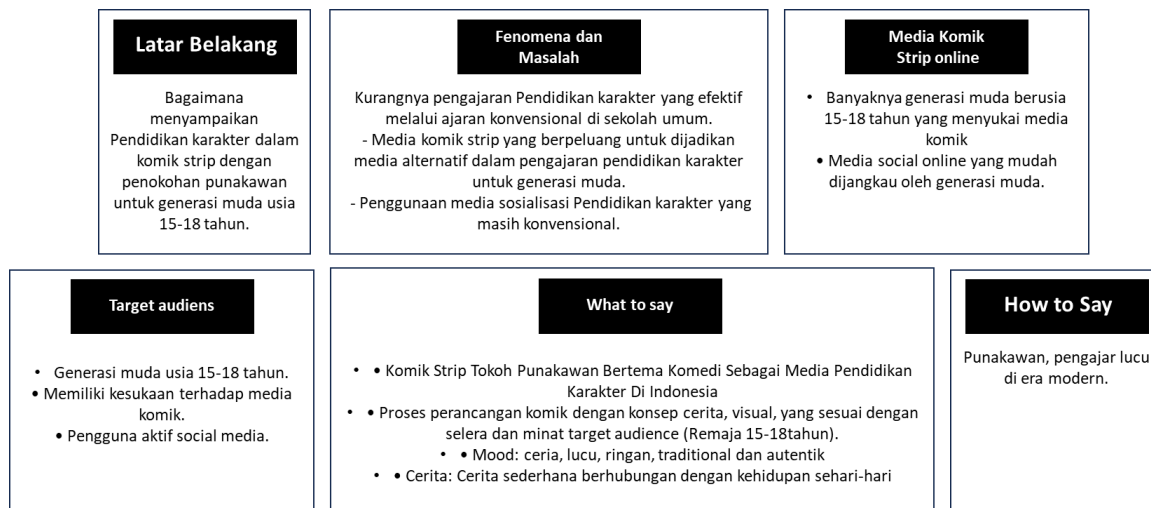
Dalam butir pendidikan karakter versi Syarbini sendiri, terdapat 18 butir pendidikan karakter yang diantaranya adalah : 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. 18 butir pendidikan karakter tersebut, dipilih karena penerjemahannya yang sesuai dengan budaya karakter bangsa yang turun temurun diajarkan. Setelah menelaah butir terjemahan pendidikan karakter yang ada, akhirnya dilakukan pembuatan *draft* naskah yang digunakan sebagai acuan cerita yang nantinya akan diterjemahkan dalam medium komik strip yang akan diunggah di laman Instagram resmi dari komik perancangan. Penerjemahan 18 butir pendidikan karakter menjadi *draft* naskah komik strip juga bertujuan agar cerita komik strip yang ada memiliki kontinuitas cerita yang mengandung pendidikan karakter yang sedang dirancang dalam medium komik strip.

Dalam penceritaannya, medium komik strip nantinya akan menjadikan tokoh wayang punakawan sebagai tokoh sentral dalam cerita yang nantinya tokoh ini akan membawakan pendidikan karakter secara tersirat dengan dibalut tema komedi yang dekat dengan masyarakat serta membawakan konflik-konflik yang sedang terjadi pada saat ini.

Dalam penceritaannya akan digambarkan bagaimana kehidupan sehari-hari para tokoh punakawan dan bagaimana di setiap episode, terdapat konflik yang nantinya akan ada kaitannya dengan bagaimana seharusnya pendidikan karakter diterapkan di dalam konflik tersebut dengan dibalut dengan cerita komedi. Dalam cerita komik strip ini sendiri akan memiliki *setting* tempat yang kebanyakan akan disajikan di area sekitaran hunian dari tokoh punakawan itu sendiri.

Berdasarkan dari hasil analisis dan penelitian yang telah dilakukan, konsep dari perancangan ini memiliki kata kunci yang relevan terkait dengan penyampaian. Kata

kunci tersebut antara lain adalah “Komik strip, Punakawan, Pendidikan Karakter dan Komedi”. Target audiens dari perancangan yang telah dilakukan adalah remaja di kisaran usia 15-18 tahun yang pada periode usia itu membutuhkan pengajaran pendidikan karakter yang efektif untuk membentuk karakter yang sesuai dengan butir pendidikan karakter untuk rentang umur tersebut yang sudah disampaikan oleh syarbini dan yang sudah diatur oleh UU nomer 3 tahun 2003 tentang pendidikan karakter bangsa. Target audien yang sudah disebutkan memiliki kecenderungan mengakses media sosial dalam kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu medium unggahan yang sesuai dengan rentang umur yang sudah disebutkan adalah media sosial Instagram yang mempunyai fitur unggahan gambar yang sering diakses oleh audiens yang sudah disebutkan. Dalam penyampiannya juga sudah disebutkan bahwa pembawaan yang akan dipilih adalah komik strip bertema komedi yang lebih mudah diterima oleh audiens yang sudah disebutkan, maka dari itu kata kunci komedi agar pendekatan yang nantinya dimasukkan dalam cerita komik dapat diterima audiens lebih mudah.



Gambar 2. Peta konsep perancangan serial komik strip punakawan bertema komedi
(Sumber : Hananto, 2024)

Komik strip punakawan bertema komedi sebagai media pendidikan karakter di Indonesia menunjukkan dialog dan adegan yang *fresh* dan komikal disertai pesan tersirat yang akan disampaikan salah satu karakter setelah konflik klimaks dalam penceritaan per episodenya. Kalimat tersebut merupakan tujuan ringkas terkait bagaimana perancangan ini akan dibuat dan disampaikan selanjutnya. Setelah itu, penyampaian tersebut akan disederhanakan lagi menjadi dengan *how to say* dari perancangan ini yang berbunyi “Punakawan, pengajar lucu di era modern” sebagai representasi dari bagaimana cara penyampaian yang akan diberikan. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian yang telah dilakukan, konsep visual yang akan diterapkan pada perancangan komik strip ini mengadaptasi gaya gambar *cartoon*. Gaya gambar tersebut dipilih karena dinilai sesuai dan mampu membawakan cerita bertema komedi dengan baik. Ide nuansa warna yang digunakan

dalam perancangan komik strip ini akan menggunakan representasi warna yang cerah untuk menggambarkan suasana *fun* dan komikal yang ada dalam penceritaan komik strip ini, sehingga warna yang dipilih untuk desain karakter dan lingkungan yang ada di sekitarnya adalah warna merah terang, jingga dan kekuning-kuningan. Penerapan dari warna tersebut ada dalam desain karakter, latar belakang gambar dari per panel dan bangunan yang ada dalam komik strip dengan tetap memerhatikan elemen-elemen komik yang telah ada. Seperti elemen balon dialog, ekspresi wajah dan penempatan panel yang sesuai dengan kaidah penulisan komik.

Berdasarkan hasil riset dengan audiens umur 15-18 tahun yang sudah dikurasi, didapati bahwa audiens menyukai gambar komik yang mempunyai atmosfer yang menyenangkan serta penceritaan yang cukup pendek. Maka dari itu secara spesifikasi, media komik strip dibuat dengan format .jpeg, dengan rasio 1:1, berukuran 25 x 25 sentimeter untuk menyesuaikan frame yang disediakan Instagram. Jumlah halaman komik strip dibatasi mempunyai minimal halaman atau untuk media Instagram disebut “slide” sebanyak minimal 4 slide gambar dan maksimal 8 slide gambar termasuk cover agar cerita yang disampaikan tidak terlalu bertele-tele bagi audiens yang dituju.

Luaran dari perancangan komik strip mempunyai tahapan untuk pembuatannya yang terdiri dari fase pra produksi, produksi dan tahapan pasca produksi. Tahap pra-produksi mencakup pengembangan konsep visual utama yang akan diterapkan dalam cerita, seperti karakter, lingkungan, dan properti. Pada tahap produksi, konsep-konsep yang telah dirumuskan digunakan sebagai panduan dalam pengerjaan, sehingga elemen visual yang telah dirancang mulai diimplementasikan menjadi sebuah karya yang lengkap. Proses pasca-produksi bertujuan untuk menentukan cara penyebaran hasil rancangan serta merencanakan kelanjutan dari perancangan tersebut.

1. Tahap pra-produksi

Judul dari perancangan komik strip yang telah ditetapkan adalah “Komikawan”. Judul “Komikawan” adalah penggabungan dari kata “komik” dan kata “punakawan” yang merepresentasikan bahwa tokoh utama dari cerita yang akan dibawakan komik strip ini adalah para Punakawan. Karakter punakawan sendiri terdiri dari semar, petruk, gareng dan bagong yang akan menjadi “pengajar” dalam cerita perancangan komik strip berjudul Komikawan ini.

Palet warna yang digunakan didominasi dengan *tone* warna jingga, merah dan kuning serta warna coklat dan hitam sebagai warna atribut yang dipakai tokoh punakawan sehari-hari dalam penceritaannya. Warna yang telah disebut adalah representasi *mood* yang ingin dibawakan oleh komik ini, Dimana warna-warna yang telah disebut mempunyai *mood* ceria yang sesuai dengan tema komedi yang akan dibawakan. Disertakan juga penjelasan palet warna dan logo yang akan dipasang disetiap sampul depan komik strip.



Gambar 3. Sketsa logo dan hasil akhir logo komikawan
(Sumber : Hananto, 2024)



Gambar 4. Palet warna komikawan
(Sumber : Hananto, 2024)

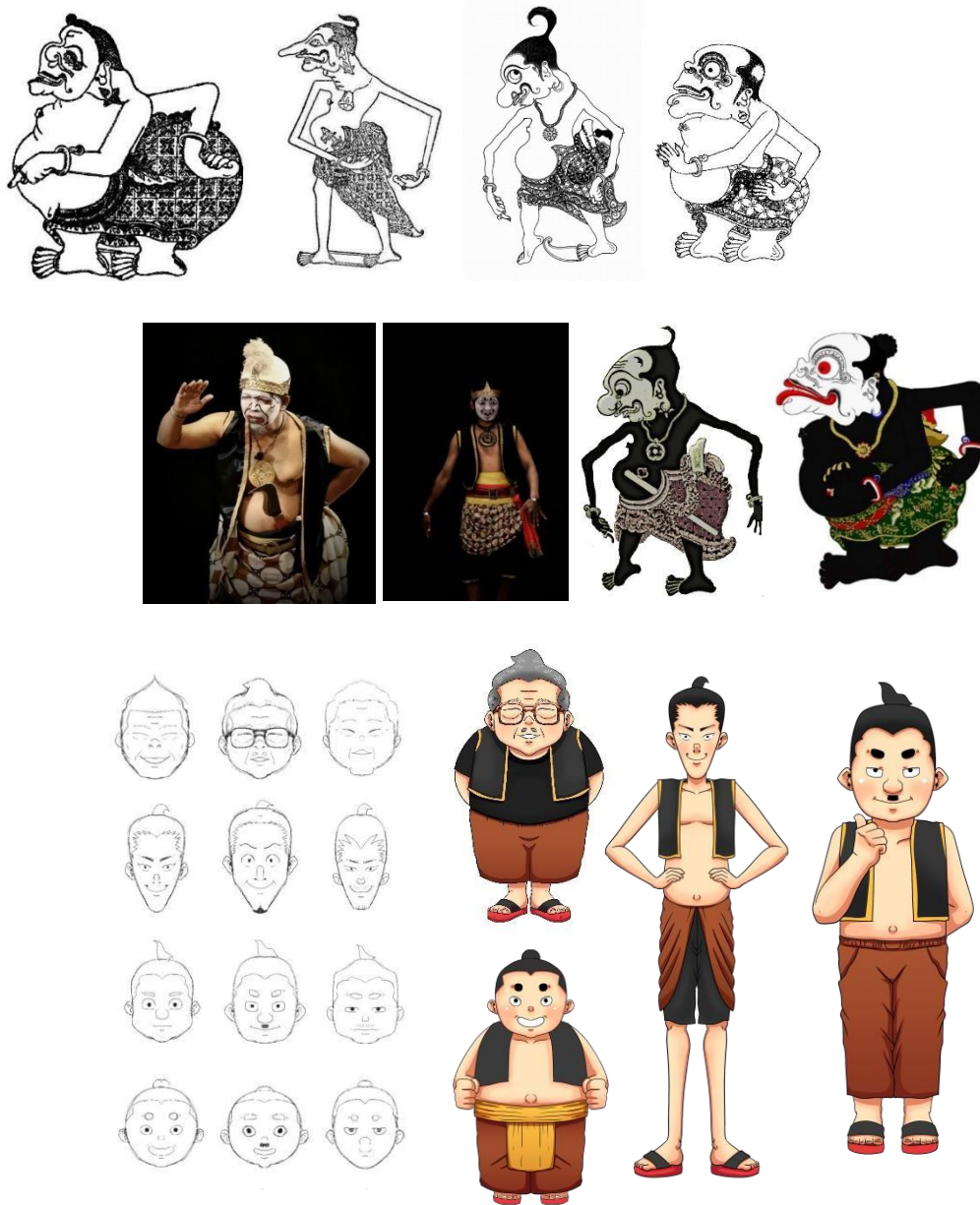
Proses selanjutnya adalah pembuatan draft naskah yang setiap episodenya diambil dari 18 butir pendidikan karakter yang sudah disebutkan oleh sarbini. Hal yang harus diperhatikan dalam setiap pembuatan episodenya adalah cerita yang sederhana, *to the point*, lucu dan tentunya harus tema besar dari setiap episode adalah bagaimana dala satu episode tersebut dapat membahas dan mengajarkan pendidikan karakter yang sudah disebutkan.

7. Judul :	Komikawan (Komik Punakawan) : (Nilai Mandiri)
Dialog :	<p>Slide 1 :</p> <p>(Suasana di teras rumah saat para punakawan berkumpul Bersama di siang yang lumayan panas)</p> <p>Semar : "Kalau siang-siang terang gini, mbah semar jadi inget dulu waktu masih muda."</p> <p>Gareng : (Sambil pegang hp) "Emangnya mbah semar pas waktu masih muda dulu gimana mbah?"</p> <p>Semar : "Waktu masih muda, mbah dulu buat jajan, Harus bolak-balik dari rumah ke pasar setiap hari jalan kaki."</p> <p>Semar : "ada mungkin jarak dari rumah ke pasar sekitar 3 kilo an. Tapi mbah dulu gak ngerasa capek karena mbah gak mau ngrepotin ortu mbah"</p> <p>Slide 2 :</p> <p>(Petruk terlihat sedang fokus ke hp) Petruk : "Hng.. terus mbah?"</p> <p>Semar : "Pernah satu Ketika, mbah harus jalan kaki dari pasar ke rumah siang-siang, Panas lagi"</p> <p>Semar : "Itu karena mbah gak punya uang kembalian buat orang yang beli dagangan mbah. Jadi mbah ke rumah buat tuker uang"</p> <p>Semar : "Eh pas mbah sampai ke pasar lagi, eh pembelinya malah ilang, gajadi beli"</p> <p>Semar : "Mbah pulang sambal sedih, tapi gak mau bilang ke mbah buyut karena gak mau ngrepotin. Takutnya mbah uyut khawatir"</p> <p>Slide 3 :</p> <p>Semar : "Kalau jaman dulu memang orang-orang nya mandiri. Dididik nya lumayan keras sama ortu jaman dulu. Lingkungan pun belum ada teknologi canggih"</p> <p>Semar : "Jadi apa-apa harus puter otak"</p>

Gambar 5. Contoh naskah komikawan di episode yang membahas tentang nilai kemandirian

(Sumber : Hananto, 2024)

Perancangan komik strip pendidikan karakter yang menargetkan audiens kisaran umur 15-18 tahun ini harus mempertimbangkan desain tokoh utama yaitu punakawan, agar tetap mempertahankan pakem bentuk tokoh punakawan dalam cerita pewayangan jawa tapi dapat digambarkan lebih modern. Penggambaran tokoh punakawan yang ada di komik strip ini juga akan menampilkan mimic muka yang lucu serta ekspresif guna membantu penyampaian komedi agar lebih dapat diterima oleh target audiens. Berikut proses pembuatan karakter punakawan untuk perancangan komik strip ini.



Gambar 6. Moodboard desain karakter Punakawan untuk perancangan komik strip
Komikawan
(Sumber : Hananto, 2024)

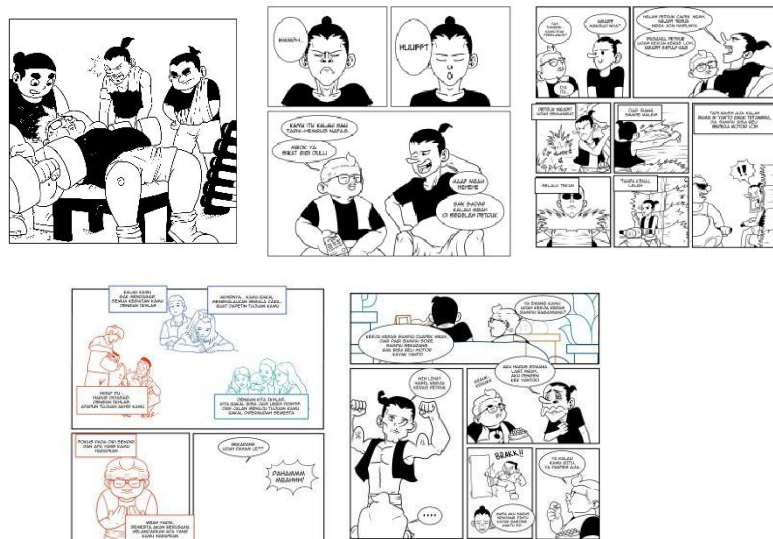
Environment merupakan lokasi di mana kejadian dalam cerita berlangsung. Latar utama dalam komik strip Komikawan meliputi area rumah para tokoh punakawan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam merancang berbagai latar tempat dan dalam cerita komik strip Komikawan.



Gambar 7. Konsep desain environment rumah punakawan di komik strip komikawan
(Sumber : Hananto, 2024)

2. Tahap Produksi

Proses produksi komik strip Komikawan dimulai dengan tahap pembuatan sketsa yang sesuai dengan naskah yang telah disiapkan. Sketsa ini dibuat untuk menentukan visualisasi adegan dan karakter secara keseluruhan. Setiap panel dalam komik dirancang untuk mengikuti alur cerita yang sudah ditentukan dalam naskah, dengan perhatian khusus pada ekspresi karakter, pengaturan komposisi, serta detail latar belakang yang mendukung narasi. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan awal yang penting, sehingga memerlukan revisi dan penyesuaian agar sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan.



Gambar 8. Proses sketsa salah satu episode komikawan
(Sumber : Hananto, 2024)

Setelah sketsa selesai, proses produksi dilanjutkan ke tahap pewarnaan. Pada tahap ini, komik strip diwarnai menggunakan palet warna yang telah ditentukan sebelumnya, yang berfungsi untuk menciptakan suasana dan karakteristik visual yang konsisten di seluruh cerita. Pewarnaan dilakukan untuk menonjolkan elemen-elemen penting dalam setiap panel, seperti penekanan pada karakter utama atau detail latar yang signifikan. Penggunaan palet warna yang terkoordinasi membantu menjaga kesinambungan visual dan estetika yang sesuai dengan tema cerita, serta memberikan identitas visual yang khas bagi komik strip Komikawan.



Gambar 9. Proses produksi pewarnaan salah satu episode komik strip Komikawan
(Sumber: Hananto, 2024)

Hasil perancangan ini menghasilkan komik strip berjudul Komikawan yang akan di unggah di laman Instagram resmi dari Komikawan dengan nama akun @komikawan1 di Instagram. Spesifikasi dari komik strip ini adalah gambar dengan resolusi 25x25 cm dengan setiap episodenya minimal berjumlah 4-8 halaman/slide Instagram yang dapat diakses melalui laman Instagram resmi dari akun komikawan atau @komikawan1.

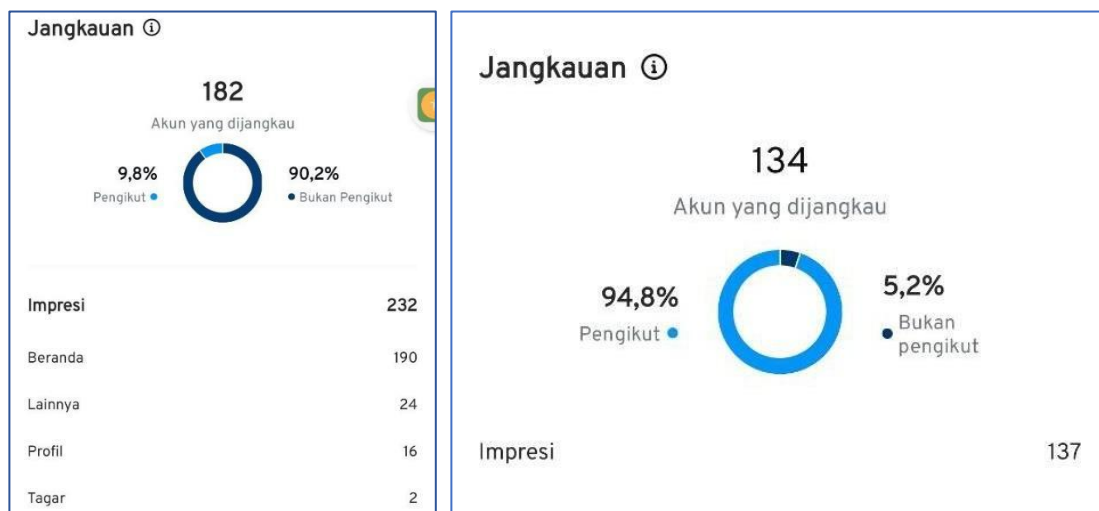
3. Tahap Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi komik strip Komikawan, salah satu media yang paling diminati oleh audiens berusia 15-18 tahun adalah Instagram. Berdasarkan data penelitian, sebanyak 76 persen dari audiens tersebut lebih memilih Instagram dibandingkan dengan platform media sosial lainnya seperti Twitter atau Facebook. Hal ini menunjukkan bahwa Instagram merupakan platform yang efektif untuk menjangkau target audiens yang diinginkan, karena memiliki fitur yang mendukung visualisasi konten kreatif seperti komik strip, sehingga menjadi platform yang ideal untuk menyebarluaskan karya ini.

Komik strip *Komikawan* yang diunggah dalam format 4-8 slide halaman di Instagram lebih mudah dikonsumsi oleh audiens. Format ini memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menikmati cerita secara visual dengan cepat dan sederhana melalui fitur

carousel. Kemudahan akses ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, di mana audiens dapat dengan mudah menavigasi setiap slide komik hanya dengan menggeser layar. Hal ini juga memudahkan penyebaran konten dan meningkatkan kemungkinan komik dilihat oleh lebih banyak pengguna, mengingat Instagram adalah platform yang populer dan ramah pengguna.

Setelah unggahan komik strip di laman Instagram, dilakukan post test untuk mengetahui respons audiens terhadap komik strip *Komikawan*. Hasilnya menunjukkan bahwa komik yang telah diunggah berhasil menjangkau sekitar 200 akun, dengan rata-rata perolehan sekitar 30 likes per unggahan. Data ini mengindikasikan bahwa konten komik strip *Komikawan* mendapatkan perhatian dan respon yang positif dari audiens di platform tersebut. Evaluasi ini memberikan wawasan penting mengenai efektivitas distribusi dan daya tarik konten terhadap target audiens, serta dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pemasaran yang lebih baik di masa depan.



Gambar 10. Panel insight instagram setelah komikawan di unggah
(Sumber : Hananto, 2024)

Rangkuman proses pasca produksi komik strip *Komikawan* antara lain : Instagram dipilih sebagai platform utama untuk distribusi konten karena 76 persen audiens berusia 15-18 tahun lebih memilih Instagram daripada media sosial lainnya. Komik strip diunggah dalam format 4-8 slide halaman, memanfaatkan fitur carousel yang memudahkan audiens untuk mengakses dan menikmati cerita dengan mudah. Post test yang dilakukan menunjukkan bahwa komik tersebut berhasil menjangkau sekitar 200 akun dengan rata-rata 30 likes per unggahan, yang mengindikasikan respon positif dari audiens terhadap konten yang disajikan.

Kesimpulan

Instagram merupakan platform yang efektif untuk mendistribusikan komik strip Komikawan, terutama karena mayoritas audiens berusia 15-18 tahun lebih memilih platform ini dibandingkan media sosial lainnya, seperti Twitter atau Facebook. Hal ini terbukti dari data penelitian yang menunjukkan 76 persen dari target demografis tersebut lebih tertarik menggunakan Instagram. Pemanfaatan format komik strip dengan 4-8 slide halaman yang diunggah melalui fitur carousel memungkinkan audiens untuk mengakses dan menikmati konten dengan mudah, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka. Post test yang dilakukan setelah unggahan konten menunjukkan bahwa komik strip tersebut mampu menjangkau sekitar 200 akun dengan rata-rata perolehan 30 likes per unggahan. Hasil ini mengindikasikan bahwa distribusi komik strip *Komikawan* di Instagram berhasil menarik perhatian audiens dan mendapatkan respon positif, serta menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mencapai dan melibatkan target audiens yang diinginkan. Komik strip pendidikan karakter yang diunggah di Instagram dengan format 4-8 halaman merupakan medium pengajaran yang sesuai untuk audiens berusia 15-18 tahun. Format ini memanfaatkan visual dan narasi singkat yang dapat menarik minat remaja, memudahkan mereka untuk memahami dan merenungkan pesan-pesan moral dan nilai-nilai karakter yang disampaikan. Instagram sebagai platform populer di kalangan remaja memungkinkan komik strip tersebut menjangkau audiens yang lebih luas dan relevan, sehingga menjadikan media ini sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan pendidikan karakter. Selain itu, fitur carousel yang tersedia di Instagram mempermudah akses dan konsumsi konten, sehingga materi pendidikan karakter dapat diserap dengan lebih efisien dan menarik, mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Dalyono, B., & Dwi Lestariningsih, E. (2017). IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH. *Bangun Rekaprima*, 3(2), 33–42.
- Hart, C. (1998). Doing a literature review: Releasing the social science research imagination. In *Sage Publications*.
- Johnson, J. M. (2002). In-depth interviewing. *Handbook of Interview Research: Context and Method*, 1, 106–124.
- Lickona, T. (1999). Character Education: Seven Crucial Issues. *Action in Teacher Education*, 20(4), 77–84. <https://doi.org/10.1080/01626620.1999.10462937>
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.
- Nugroho, S. Y. (2005). *Semar & filsafat ketuhanan*. Gelombang Pasang.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Sabin, R. (1996). Comics: A History of Comic Art. Comix and Graphic Novels. *Phaidon Press*.

- Samani, M., & Hariyanto, M. S. (2011). *Konsep dan model pendidikan karakter*. PT REMAJA ROSDAKARYABANDUNG.
- Wijana, I., & Putu, D. (2004). *Kartun*. Yogyakarta: Ombak.