

PENGEMBANGAN *WEB COMIC* FANTASI CERITA SURA DAN BAYA UNTUK MENGURANGI TINDAKAN RASISME REMAJA KOTA SURABAYA

Yusuf Nasrullah¹, Sumarwahyudi², Abdul Rahman Prasetyo³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, 0341 551312

e-mail : yusuf.nasrullah.1902516@students.um.ac.id¹, sumarwahyudi.fs@um.ac.id², prasetyo.fs@um.ac.id³

Abstraksi

Salah satu dampak negatif pertemanan di masa remaja adalah munculnya tindakan perundungan bermotif rasial. Padahal seperti yang kita ketahui, negara Indonesia merupakan negara dengan ribuan budaya. Begitu pula di Kota Surabaya, tercatat beberapa kali telah terjadi tindakan tersebut di tengah indahnya pertemanan masa remaja. Oleh karenanya dikembangkan suatu produk berupa komik web fantasi di mana merupakan komik yang diterbitkan dalam portal penerbitan daring dan tanpa hasil cetak berjudul *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* dengan tujuan menganalisa, mengembangkan, dan mengkomunikasikan wawasan anti rasisme kepada remaja Kota Surabaya agar tindakan tercela seperti itu dapat dikurangi secara kuantitas dan potensinya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Selain itu dilakukan juga uji validasi oleh ahli media dan ahli materi demi menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Sehingga ditemukan hasil bahwa komik web fantasi dapat dimanfaatkan sebagai media penyuluhan anti rasisme bagi remaja Kota Surabaya.

Kata Kunci : komik web fantasi, anti rasisme, legenda, remaja

Abstract

*One negative impact in teenage friendship is the appearance of racial motive bullying. As we know, Indonesia is a country with thousands of cultures. Likewise in Surabaya, it was recorded several times that this activity happened in the middle of the beautiful teenage friendship. Therefore, a developed product formed as a fantasy web comic which is published in an online publisher and not be printed entitled **Kweira and the Story of the Legend Sura and Baya** aims to analyzing, developing, and communicating anti-racism insights to Surabayan teenagers so that such actions can be reduced in quantity and potential. This research use ADDIE development model which includes stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In addition validation tests by media experts and material experts done also to assess the feasibility of the product. So the result is found that fantasy web comic is usable as anti-racism counseling media for Surabayan teenagers.*

Keywords: *fantasy web comic, anti-racism, legend, teenagers*

1. PENDAHULUAN

Secara umum, masing-masing manusia pasti berbeda satu sama lain. Sayangnya perbedaan tersebut seringkali menjadi sebab akan munculnya gerakan-gerakan yang mengangkat keunggulan ras, etnis, agama, fisik, dan adat. Fenomena ini dikenal sebagai rasisme dan diskriminasi (Paulinda, 2022). Di Indonesia upaya pengurangan tindakan

diskriminasi dan rasisme diatur dalam Undang-Undang No. 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis khususnya Pasal 15 Undang-Undang No. 40 Tahun 2008. Berbanding terbalik dengan harapan sosial yang dibangun negara, di Kota Surabaya tindakan rasisme tersebut sempat dialami oleh sekelompok mahasiswa asal Papua yang bertempat di Asrama Papua tepatnya pada Jalan Kalasan No 10 Kota Surabaya di tahun 2019. Masalah ini muncul dengan dilontarkannya kata-kata rasial dari massa kepada mahasiswa dan mahasiswi yang tinggal di lokasi tersebut (Akib, 2022). Bermula dari kabar mengenai pelecehan terhadap bendera Republik Indonesia yang dibuang di selokan, hingga hadirnya ujaran tidak baik terhadap mereka. Di sisi lain, dikutip dari portal berita www.suara.com, seorang *influencer* asal Surabaya juga menunjukkan pandangan rasialnya melalui sosial media pada tanggal 15 Oktober 2020 terhadap bahasa atau logat yang digunakan oleh masyarakat Surabaya dengan etnis Tionghoa.

Bersamaan dengan masalah tersebut, selain respon secara publik di masyarakat rasisme juga dapat terjadi dalam lingkup pertemanan. Seperti pada kasus pertemanan di masa remaja dampak positif dan negatif merupakan kontribusi konstruktif untuk masa depan mereka. Hal ini dikarenakan waktu yang dihabiskan bersama teman sebaya di masa remaja lebih lama dibandingkan dengan bersama keluarga di rumah (Soekoto, 2020). Dampak negatif yang dimaksud dari terjalannya hubungan pertemanan antar remaja sendiri dapat terwujud dengan munculnya penolakan berupa tindakan diskriminasi. Kecenderungan untuk memilih lingkaran pertemanan yang memiliki satu pemikiran dan pemahaman yang sama akhirnya memicu remaja untuk membuat kelompok-kelompok atas faktor tersebut. Pola yang sama ini lah yang mengakibatkan pengesampingan dan diskriminasi seperti perundungan, penghinaan, serta pengucilan, dapat terjadi di tengah-tengah mereka (Nugroho et al., 2021).

Negara Indonesia sendiri diketahui secara umum sebagai negara dengan ribuan kebudayaan yang pada masing-masing kebudayaan pasti memiliki nilai-nilai tradisional yang dikembangkan dan terus lestari. Mitologi serta cerita rakyat yang merupakan salah satu dari banyaknya nilai-nilai tradisional suatu kebudayaan juga menjadi poin utama dalam pelestarian kebudayaan saat ini. Sedikitnya peluang bagi Seni dan Budaya dalam meningkatkan kekuatan suatu kelompok, diperlukan upaya untuk menunjukkan pentingnya peran Seni dan Budaya itu sendiri terhadap masyarakat untuk memperbaiki kualitas hidup (Rahayuningtyas, dkk., 2021). Hal ini terjadi seperti cerita asal usul Kota Surabaya yang sejak dahulu tersebar melalui informasi dari pembicaraan oleh masyarakat setempat hingga saat ini dapat dengan mudah ditemui di berbagai media komunikasi. Umumnya cerita tersebut melambangkan keegoisan masing-masing hewan dalam hal ini merupakan seekor ikan hiu dan seekor buaya. Oleh karenanya tentu cerita rakyat tersebut jika ditinjau mampu mengangkat serta menjadi representatif unik atas polemik rasisme yang terjadi di masyarakat.

Salah satu contoh *platform* yang memberikan kesempatan bagi siapa saja dalam berkarya tanpa batasan tema yang mendasari karyanya ialah *LINE Webtoon* (*Naver Webtoon*), di mana dalam hal ini produk yang diperkenankan untuk diterbitkan yaitu *web comic* atau dalam Bahasa Indonesia disebut komik web. *LINE Webtoon* sendiri diketahui didirikan tahun 2004 oleh 김 준 구 (Kim Jun-Koo) di Korea Selatan (Haliem et al., 2018). Sesuai produk yang menjadi wajah utama dari *LINE Webtoon* itu sendiri yaitu *web comic*, perbedaannya dengan komik biasa terletak hanya pada medianya saja. Di satu sisi komik merupakan buku cetak bergambar lengkap dengan narasi yang dicetak dalam balon teks, sedangkan *web comic* merupakan komik dalam penawaran yang sama namun diterbitkan dalam situs web atau portal penerbitan daring dan tanpa hasil cetak.

Munculnya pandemi virus COVID-19 dalam tiga tahun ke belakang juga menjadi penyebab *webcomic* marak digemari. *LINE Webtoon* merupakan *platform* paling terkenal yang digunakan remaja untuk memfasilitasi mereka dalam kegiatan membaca, kebanyakan dari mereka pasti memiliki akses, dan *platform* ini dapat meningkatkan motivasi literasi bagi

mereka (Angelica & Katemba, 2023). Selain itu *webcomic* menjadi lebih sering dibaca oleh remaja sebab kebiasaan membaca *digital* kini secara global didominasi oleh remaja yang 69% dari mereka merupakan pengguna aktif *smartphone* (Dhanti et al., 2020). Menurut Moezzi dalam (LC et al., 2022) rancangan fiksi dapat memberikan strategi naratif untuk pengaruh sosial dengan menampilkan efek dari kondisi alternatif. Oleh karena itu akan sangat efektif apabila komik dapat diakses secara daring seperti komik web, sebab dengan adanya komik web yang berbasis digital maka kegiatan membaca komik dapat dengan mudah dilakukan kapanpun dan dimanapun (Irfandi & Kristiana, 2021).

Sebagai proses utama dalam penelitian pengembangan, dilakukan juga pencarian penelitian serupa yang dapat dijabarkan sebagai berikut. Penelitian pertama yang ditulis oleh (Pratama & June, 2022) dengan judul *Perancangan dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja* yang bertujuan untuk menjabarkan materi pendidikan seks dengan memanfaatkan keunggulan media komik. Peneliti dalam penelitian ini memiliki luaran berupa komik web yang didasari oleh kurang sadarnya anak-anak terhadap pendidikan seks dengan menerapkan tahapan dari model pengembangan ADDIE. Sehingga berdasar penelitian tersebut, dapat diperhatikan persamaan penggunaan model pengembangan, penggunaan isu sosial sebagai latar belakang, dan rumusan target uji yakni remaja secara umum. Selain itu diikuti pula dengan penelitian kedua oleh (Nuryanah et al., 2021) yang bertajuk *Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar* dengan tujuan untuk menyebarkan pengetahuan toleransi terhadap siswa-siswi Sekolah Dasar melalui media *webcomic* yang dipercaya mampu mendukung pembelajaran dengan suasana baru, sehingga kemudian dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Pada penelitian ini, juga digunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil akhir implementasi yakni 91,44% oleh siswa yang menjadi responden sehingga layak digunakan. Berdasar penelitian kedua tersebut maka dapat diamati persamaan dalam tujuannya yaitu menyebarkan informasi berupa sikap anti diskriminasi-dalam pengembangan ini rasisme-yaitu toleransi. Sementara model yang diusung juga sama menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry. Walau demikian pengembangan yang mengangkat topik rasisme pada media *webcomic* belum pernah dilakukan, sehingga gagasan awal penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi pembeda akan hasil penelitian dan pengembangan produk dari hasil penelitian dan pengembangan produk yang lain.

Oleh karena itu dengan mengangkat kekuatan multikulturalisme yang dimiliki Negara Indonesia, pengembangan *webcomic* yang terinspirasi dari cerita rakyat asal usul Kota Surabaya ini dirasa tepat untuk menjadi sumber wawasan kebudayaan bagi remaja demi menghindari tindakan rasisme terjadi secara terus-menerus di tengah-tengah mereka. Selain itu bersamaan dengan genre yang dirujuk yaitu fantasi, *webcomic* yang digarap berdasar proses serta hasil analisis juga bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis, mendeskripsikan hasil pengembangan, dan mendeskripsikan hasil uji coba produk di samping juga meningkatkan kemampuan berimajinasi remaja Kota Surabaya. Dari luaran yang dikejar, ditargetkan karakteristik remaja yang memiliki rasa toleransi tinggi, peduli sesama, sehingga mampu menciptakan kehidupan sosial budaya yang aman, tentram, serta sejahtera.

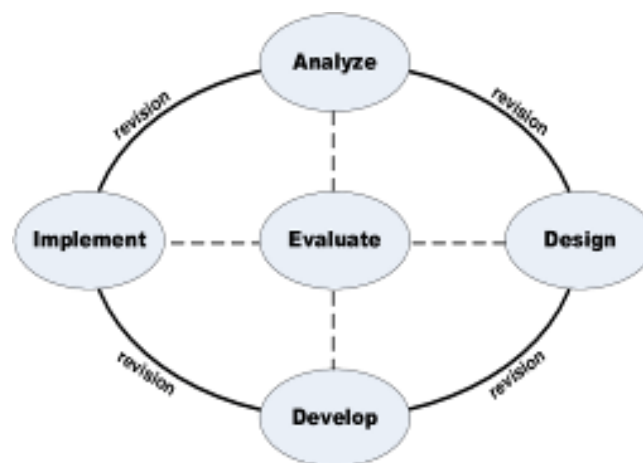
2. METODE

Metode secara ilmiah diketahui sebagai proses yang teratur dengan mempergunakan pola pikir yang terstruktur agar hasil dari segala hal yang telah dilaksanakan dapat berjalan sesuai rencana. Dalam hal ini *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Ibnu dalam (Purnama, 2016) memerinci bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk yang secara umum akan diawali

dengan analisis kebutuhan, dilanjut dengan proses pengembangan, dan diakhiri dengan evaluasi.

2.1. Metode Pengembangan

Dalam penelitian R&D ini pengembangan yang diusung yakni model ADDIE oleh Dick dan Carry yang dikembangkan pada tahun 1996. ADDIE sendiri memiliki beberapa prosedur antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Nababan, 2020). Meski tepatnya metode ADDIE dilakukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran, pada penelitian ini dilakukan untuk penyuluhan atas isu-isu umum yang terjadi di tengah masyarakat namun tetap dengan target sasaran yakni akademisi yang masih berada pada jenjang SMP dan SMA. Metode ini sendiri meliputi pengujian tim ahli, penelitian individu skala terbatas maupun luas, dan revisi produk akhir hingga hasil dapat terbukti teruji secara empiris dan tidak memiliki kesalahan lagi (Cahyadi, 2019).



Gambar 1. Bagan Tahap Proses Pengembangan ADDIE
(Sumber : Anggraeni, et al. 2019)

Seperti yang telah disebut sebelumnya bahwa metode ADDIE memiliki 5 (lima) tahapan yang bila diimplementasikan pada penelitian pengembangan ini akan terancang rencana sesuai tahapannya. Pertama-tama pada tahap analisis, dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan. Salah satu caranya ialah dengan menyebarkan kuesioner ke beberapa target pasar. Selain itu dilakukan juga analisis yang meliputi identifikasi kesenjangan masalah, penetapan tujuan secara instruksional, kriteria target penyuluhan, rekomendasi media dan pendefinisian media (Reyvalda et al., 2019). Setelah dilakukan beberapa langkah tersebut maka akan ditemukan solusi sementara yakni hipotesis yang mampu diangkat sebelum kemudian menuju prosedur selanjutnya yang akan menguatkan hipotesis yang diperoleh.

Di sisi lain pada tahap desain atau perancangan perencanaan desain. Perancangan tersebut dilaksanakan berdasar tujuan indikatif dan penentuan metode validasi media (Reyvalda et al., 2019). Pada penelitian ini dilakukan perancangan komik web dengan judul *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* yang meliputi tema, alur, warna, penokohan, dan perencanaan *layout*.

Sedangkan pada tahap pengembangan dilakukan produksi media, validasi media, dan pengamatan media. Secara sederhana pada tahapan ini dilakukan proses lanjutan dari penemuan rancangan pada tahapan sebelumnya (Mawan et al., 2017). Pada kasus pengembangan komik web, yang akan dilakukan ialah mengerjakan apa yang sudah dirancang, yakni komik web sesuai episode dengan masing-masing cerita sesuai dengan

linimasa yang direncanakan. Langkah terakhir dalam tahap ini ialah menguji dalam skala kecil.

Selanjutnya pada tahap ini hasil digunakan untuk proses penyuluhan. Proses ini dalam ranah penyuluhan dilakukan ketika produk telah valid sehingga dapat diuji dalam skala besar (Mawan et al., 2017). Salah satu wujud dari tahap ini dalam penelitian pengembangan komik web yang diusung adalah proses publikasi atau penyebaran secara luas melalui laman *LINE Webtoon* secara daring sehingga dapat dinikmati siapa saja.

Dan terakhir yakni tahap evaluasi di mana dijelaskan dua jenis evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Hk et al., 2023). Evaluasi diambil untuk mengukur hasil atas tujuan yang ingin dicapai, sehingga akan dideskripsikan kelebihan, kendala, dan kekurangan dari proses di tiap-tiap tahap serta proses secara keseluruhan.

2.2. Desain Uji Coba

Untuk mengetahui keefektifan dari pengembangan yang digagas, pada uji coba produk dilakukan dua kali yakni uji coba oleh ahli dan dalam uji coba kelompok kecil. Uji coba oleh para ahli merupakan uji coba yang dilakukan pertama kali dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji coba skala kecil akan dilakukan menggunakan angket dengan melibatkan 10 siswa-siswi SMP dan SMA yang termasuk dalam kategori remaja rentang usia 12-21 tahun yang tersebar di Kota Surabaya.

2.3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sendiri instrumen merupakan aspek yang penting. Hal ini dikarenakan instrumen merupakan alat ukur yang akan menyajikan informasi berupa data untuk melengkapi apa yang telah diteliti (Sapaile & Intang Sappaile, 2007). Pada penelitian ini instrumen digunakan untuk memperoleh data seputar penilaian atas efektifitas komunikasi dari produk yang dikembangkan yang dalam kasus ini berupa komik web. Terdapat beberapa jenis instrumen yang juga dapat dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

- 1) Kuesioner terbuka, di mana responden diberi kebebasan memberi pernyataan dalam konteks daftar pertanyaan yang diberikan.
- 2) Dokumen/arsip, di mana peneliti atau penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka seperti yang ada pada buku, artikel jurnal, hingga artikel berita.
- 3) Observasi tidak terstruktur, di mana peneliti atau dalam hal ini pengkarya mengamati kebiasaan remaja di internet terutama pada platform komik web seperti *LINE Webtoon (Naver Webtoon)*.
- 4) Kuesioner tertutup, berbeda dengan kuesioner terbuka, kuesioner tertutup memiliki batasan dalam jawaban yang dapat dipilih oleh responden.

2.6. Teknik Analisis Data

Pada permasalahan yang diangkat dan dikembangkan, terdapat dua teknik yang dapat dilakukan untuk mengolah data. Teknik pertama yakni kualitatif di mana dalam buku Memahami Metode Penelitian Kualitatif dijelaskan bahwa pendekatan penelitian kualitatif sendiri merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan metode observasi, wawancara, analisis isi, dan metode pengumpulan data lain untuk menyajikan respons-respons dari perilaku subjek (Agustinova, 2015). Oleh karena itu informasi yang disajikan ditampilkan dalam bentuk deskriptif.

Selain itu, untuk mengolah data dari kisi-kisi dan angket digunakan teknik kuantitatif. Dengan pemaparan yakni data diolah menjadi bentuk presentase hingga kemudian dikategorikan ke dalam beberapa kategori untuk mengetahui kondisi layak atau tidak layak dan perlu perbaikan atau tanpa perbaikan. Pengolahan data kuantitatif sendiri berwujud angka atau nominal yang disajikan dalam bentuk analisis bersifat deskriptif kuantitatif. Hasil

dari tiap poin pada instrumen disesuaikan dengan skala *likert* yang memiliki tingkatan urut mulai dari sangat baik hingga sangat kurang baik. Berikut merupakan tabel skala yang dimaksud.

Tabel 1. Skor dan Kriteria Penentuan Skala *Likert*
(Sumber : Akbar (2013) dalam (Pranata et al., 2021))

| Skala Penilaian | Kriteria |
|-----------------|---|
| 1 | Tidak baik serta tidak layak dipergunakan |
| 2 | Kurang baik serta kurang layak dipergunakan |
| 3 | Cukup baik serta cukup layak dipergunakan |
| 4 | Sangat baik serta sangat layak dipergunakan |

Setelah disesuaikan dengan kriteria pada tabel skala di atas, hasil dari kisi-kisi yang sudah dilengkapi oleh validator akan diolah menjadi bentuk presentase yang kemudian dikategorikan pada empat kategori hasil produk.

$$Presentase = \frac{X (\text{Skor yang dipilih})}{Xi (\text{Skor Maksimal})} \times 100\%$$

(Sumber: (Pranata et al., 2021))

Berikut kategori sesuai hasil presentase yang diperoleh.

Tabel 2. Kategori Pengambilan Putusan Revisi
(Sumber : Akbar (2013) dalam (Pranata et al., 2021))

| Skala Nilai (%) | Kategori | Keputusan |
|-----------------|--------------------|--|
| 85-100 | SB (Sangat Baik) | Dinilai sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 70-85 | B (Baik) | Dinilai valid sehingga dapat digunakan dengan perbaikan skala kecil |
| 50-70 | KB (Kurang Baik) | Dinilai kurang valid sehingga disarankan untuk tidak digunakan karena memerlukan perbaikan skala besar |
| 0-50 | SK (Sangat Kurang) | Dinilai tidak valid sehingga tidak diperbolehkan untuk digunakan |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. (Analysis) Analisis

Berdasar hasil survey melalui kuesioner terbuka yang di awal telah disebarluaskan kepada 20 remaja SMP/ sederajat dan SMA/ sederajat Kota Surabaya sebagai responden, diperoleh respon yang bermacam-macam mengenai hubungan pertemanan yang dapat dijalin antar sesama remaja. Responden yang merasa pernah mengalami atau bahkan hanya menyaksikan tindakan perundungan dan rasisme antar remaja di Kota Surabaya membagi alasan yang memotivasi pelaku untuk melakukan tindakan tersebut sebagai berikut: (1) Kurangnya edukasi dan didikan dari orang tua; (2) Adanya perbedaan yang cukup menonjol baik dari sikap, hingga ras dan agama; (3) Dipeliharanya budaya senioritas; (4) Adanya pihak yang dianggap lemah; dan (5) Banyaknya waktu luang yang dapat digunakan untuk melakukan tindakan tersebut. Sudrajat & Hariati (2022: 15) juga menemukan bahwa faktor penyebab terjadinya perundungan dilingkungan sekolah adalah, perbedaan fisik yang mencolok, kurangnya rasa percaya diri, adanya kecenderungan penerapan senioritas yang tinggi, serta adanya pihak yang dianggap lemah. Selain itu faktor

penyebab terjadinya perundungan di tingkat remaja adalah faktor yang terdapat dalam diri remaja itu sendiri, selain itu juga dipengaruhi oleh perbedaan yang terdapat antar remaja yang melakukan perundungan seperti perbedaan ekonomi, agama, gender dan etnisitas (Bu'ulolo et al., 2022).

Sedangkan pada tingkat kemungkinan tindakan perundungan dan rasial dapat terjadi di tengah-tengah pertemanan antar remaja, responden terbagi dalam beberapa kategori yakni: (1) Kemungkinan jarang ditemui; dan (2) Kemungkinan sering ditemui. Beberapa responden bahkan menekankan bahwa berdasar pengalaman yang mereka alami baik di dalam instansi formal seperti sekolah atau lingkungan sekitar rumah, sering sekali terjadi tindakan perundungan dan rasial sampai-sampai dapat setiap hari ditemui oleh mereka. Sejalan pula dengan solusi yang ditawarkan, responden kuesioner yang telah disebar juga menyatakan bahwa kampanye anti tindakan tercela seperti tindakan rasisme melalui media komik web dirasa mampu mencegah dengan perlahan potensi-potensi yang mampu diciptakan atas tindakan tersebut di tengah-tengah hubungan pertemanan di masa remaja. Hal ini dikarenakan komik secara spesifik termasuk salah satu media yang dapat digunakan sebagai wadah edukasi dalam melawan rasisme (Prayoga, 2020). Selain itu komik juga dapat menampilkan karakter visual yang kreatif dalam memberikan edukasi terkait dengan nilai toleransi dalam menghargai perbedaan nilai-nilai budaya dari berbagai daerah sehingga dapat mengurangi rasisme bagi pembacanya (Negoro, 2022).

Pada kuesioner yang diberikan, responden menyebutkan pula secara khusus komik web rancangan komikus asal Korea Selatan yang telah terbit sebelumnya sebagai referensi kampanye anti penolakan baik berupa perundungan atau rasisme bagi remaja di sekolah seperti *webtoon* berjudul "*Lookism*", "*The Real Lesson*", dan "*Study Group*". Maka dari itu, berdasar contoh-contoh komik web yang telah diterbitkan sebelumnya, responden juga merasa akan sangat efektif apabila tingkat waktu yang dihabiskan remaja di media sosial mampu diarahkan ke ranah yang lebih positif seperti membaca komik web yang mengusung tema anti perundungan dan tindakan rasial di platform-platform membaca komik secara daring seperti *LINE Webtoon* (*Naver Webtoon*).

3.2. (Design) Desain

3.2.1. Konsep Isi

a) Imajinasi Kreatif

Andri Wicaksono (2014: 3) dalam bukunya *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajarannya* menuliskan bahwa karya sastra lahir dari imajinasi pengarang dari realitas yang ada dan berkembang di masyarakat. Sama seperti komik yang dirancang ini yang melibatkan karya tulis dengan cerita yang diimajinasikan dari cerita aslinya. Dalam kata lain cerita asli akan dikembangkan menjadi cerita yang baru dan berbeda namun masih akan menampilkan beberapa unsur utama cerita referensinya. Pada kasus ini cerita yang dikembangkan dan diimajinasikan ialah cerita rakyat asal-usul Kota Surabaya di mana terdapat pertempuran sengit antara ikan hiu Sura dan buaya Baya.

b) Alur Cerita

Alur cerita merupakan kumpulan tahapan-tahapan peristiwa sehingga menimbulkan suatu kisah yang dihadirkan oleh tokoh-tokoh atau pelaku-pelaku yang ada dalam cerita (Suryadi & Nuryatin, 2017). Dalam komik yang mengangkat kisah Sura dan Baya ini akan digunakan alur maju di mana peristiwa yang hadir dilakukan atau dialami oleh tokoh utama dan yang lainnya secara berurutan. Oleh karena itu komik ini akan dirancang memiliki sejumlah tujuh episode atau *chapter total*.

c) Tokoh dan Penokohan

Karakter merupakan pelaku dalam karya sastra, sedangkan penokohan merupakan cara penulis atau dalam hal ini komikus dalam menggambarkan atau mengembangkan karakter sebuah cerita (Suryadi & Nuryatin, 2017). Dalam komik ini tokoh yang diangkat akan sepenuhnya memiliki ciri-ciri dan digambarkan berasal dari Indonesia. Oleh

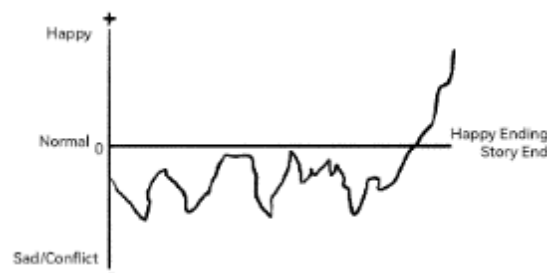
karenanya akan pula divisualisasikan tokoh-tokoh multiras mulai dari ras Asia Tenggara yakni penduduk Indonesia bagian barat dan sebagian bagian tengah, hingga ras melanesia yakni penduduk Indonesia bagian tengah dan timur.

d) Latar atau *Setting*

Latar atau *Setting* biasanya digambarkan secara fisik yakni unsur tempat dan ruang dalam sebuah cerita (Suryadi & Nuryatin, 2017). Latar menjadi sangat penting karena mampu menggambarkan suasana secara keseluruhan. Atmosfer yang ditawarkan juga akan didapat melalui pemandangan latar yang divisualisasikan. Dalam komik ini latar tempat yang dipilih ialah Kota Surabaya itu sendiri. Hal ini dikarenakan topik yang diangkat menceritakan kisah asal-usul kota pahlawan satu ini, oleh karenanya penggunaan Kota Surabaya dirasa tepat untuk menggambarkan suasana cerita imajinatif Sura dan Baya yang telah dikembangkan kali ini.

e) Konflik Cerita

M.S Gumelar dalam *Comic Making* menyatakan bahwa cerita memiliki dinamika di mana melibatkan banyak konflik supaya pembaca merasa tertarik dan akan hanyut di dalam cerita. Dalam komik yang dirancang akan menggunakan pola akhiran bahagia atau *Happy Ending Story End* yang mana dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut;



Gambar 2. Pola Cerita Berakhiran Bahagia
(Sumber :(Gumelar, 2011))

f) Sinopsis

Cerita dimulai ketika Kweira Watuluwu sang tokoh utama dalam visualisasi remaja perempuan pendatang berkulit gelap yang berkekuatan sihir menerima perilaku *bullying* di SMA (Sekolah Menengah Atas) atas dasar rasisme dari beberapa oknum dalam kelompok Baya yang ada di sekolah. Hingga konflik muncul berupa pelaku *bullying* (sebagian besar merupakan kelompok Baya yang ada di sekolah) yang diterima dalam proses pendaftaran OSIS sedangkan kelompok korban *bullying* malah tidak diterima. Hal ini membuat kekuatan sihir Kweira kemudian dimanfaatkan untuk menguak asal usul ketegangan antara kelompok Sura dan Baya yang terjadi, hingga akhirnya mampu menumbangkan oknum-oknum yang curang di sekolah (dalam hal ini pelaku *bullying* dan kepala sekolah yang melakukan transaksi suap menyuap atas dasar pemikiran rasial). Pada akhirnya cerita akan ditutup dengan pesan yang disampaikan oleh tokoh utama Kweira yang berbunyi “Baik kita Sura atau kita Baya, jika hidup dan tinggal di satu wilayah yang sama, maka kita semua adalah Surabaya.”

3.2.2. Konsep Visual

a) Gaya Komik

Pada tahap eksekusinya, gaya yang akan diusung ialah *semi cartoon style* di mana merupakan gaya gambar gabungan realis dan *cartoon*. Dalam buku berjudul *Comic Making* dijelaskan bahwa gaya *semi cartoon style* ini bergantung pada *skill* atau kemampuan dari komikus, ini juga lah yang akan menunjukkan level atau tingkatan komikus dalam berkarya komik (Gumelar, 2011). Dalam komik Eropa dan Amerika, gaya

ini ada pada komik *Teen Titans* dan *Batman*, sedangkan dalam komik jepang ada *Sailor Moon* dan *Naruto* sebagai pengusung gaya ini dalam komiknya.

b) Gaya Tulisan

Tipografi dalam komik mempunyai peran penting yakni menyampaikan pesan melalui visualitasnya (Armisha & Abidin, 2021). Pada kasus ini tulisan atau tipografi akan diletakkan pada balon teks atau berdiri sendiri sebagai representasi dari suara. Tulisan memiliki berbagai perbedaan sesuai fungsinya, baik dari segi visualitas, atau secara verbal.

Sesuai dengan target yakni remaja, maka dirumuskan gaya tulisan yang dinamis namun tetap *readable* (mudah dibaca). Dalam hal ini digunakan *font* yang juga biasa ditemukan dalam komik-komik web lain seperti komik berjudul *WEE!!!* karya Amoeba UwU yaitu *font* bertajuk *Anime Ace Regular* yang tampilannya sebagai berikut:

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

c) *Layout*

Layout dalam artiannya yakni tata letak, seperti tata letak teks, gambar, dan lainnya yang ada pada sebuah halaman (Armisha & Abidin, 2021). *Layout* sendiri berperan penting dalam menampilkan halaman yang menarik. Meski memang memiliki beberapa perbedaan dalam tampilannya, komik yang dicetak dalam buku dengan komik web sangat berbeda pada pengaturan *layout*-nya (Dal Yong Jin, 2019). Pada komik yang dicetak dalam buku *layout* digambarkan dalam panel yang beragam dalam satu halaman dan dengan jumlah yang tidak menentu, sedangkan dalam komik web *layout* menjadi lebih mudah dengan penerapan *vertical layout* di mana pembaca hanya perlu melakukan *scrolling* ketika membaca. Oleh sebabnya dalam komik ini akan diterapkan *vertical layout* dengan panel yang beruntutan ke bawah sehingga pembaca dapat membaca lebih mudah.

d) Warna

Selain gaya, tulisan, dan layout unsur lain yang paling penting dalam komik adalah warna. Warna sendiri pada dasarnya merupakan spektrum tertentu yang ada pada suatu cahaya sempurna (Langga, et al., 2021). Beberapa warna ialah warna cerah yang lebih variatif mampu menampilkan kesan "*playful*" khas remaja (Jordan & Handayani, 2015). Dalam pengembangan *webcomic* ini sesuai dengan warna-warna yang digemari remaja, maka akan ditampilkan dalam warna-warna yang cerah namun tetap menimbulkan kesan "fantasi" sesuai dengan *genre* yang diterapkan.

Dalam komik ini, juga akan digunakan warna yang bervariasi sehingga tiap-tiap warna mampu mewakili tiap-tiap karakter. Hal ini dilakukan selain untuk membedakan karakter satu dan yang lainnya juga sebagai bentuk penggambaran emosi dan pengembangan karakter yang ada. Visualisasinya dapat dilihat dalam bentuk latar belakang atau unsur-unsur lain yang ada pada komik.

e) Desain Judul

Visualisasi judul digambarkan dengan warna violet atau ungu yang memberi kesan magis dan mistis. Hal ini disesuaikan dengan kekuatan tokoh utama Kweira Watuluwu yang mampu mengendalikan partikel sihir. Berikut merupakan desain judul yang berhasil dikembangkan.



Gambar 3. Desain Judul “Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya”
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

f) Desain Karakter

Karakter dalam komik web ini dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok Sura dan kelompok Baya, di mana merupakan referensi langsung dari kisah asli asal usul kota Surabaya. Kelompok Sura sendiri digambarkan sebagai kelompok pendatang yang kini tinggal dan menetap di Kota Surabaya, sedangkan kelompok Baya merupakan kelompok penduduk asli Kota Surabaya. Untuk menggambarkan bentuk fisik remaja, dilakukan identifikasi berdasar sebagaimana nyatanya di kehidupan. Khususnya di usia sekolah SMA, remaja secara fisik memiliki postur tubuh yang proposional, ideal dan menarik dengan cara melakukan diet, rutin berolahraga, perawatan diri, dan mengonsumsi obat tertentu (Saepudin et al., 2022). Selain itu tampilan fisik karakter *webcomic* ini juga disesuaikan dengan kebiasaan berpenampilan pelajar sekolah menengah Kota Surabaya, maka desain seragam yang dikenakan oleh karakter akan dikembangkan langsung dari desain seragam beberapa sekolah menengah di Kota Surabaya.

1) Kelompok Sura



Gambar 4. Desain Karakter Kweira Watulu
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)



Gambar 5. Desain Karakter Ramon, Victor, dan Julian
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

2) Kelompok Baya



Gambar 6. Desain Karakter Belinda Lavenia
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)



Gambar 7. Desain Karakter Rachel dan Kadita
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

3) Desain Sampul

Terdapat dua jenis dan ukuran sampul komik digital yang sesuai dengan petunjuk komunitas laman *LINE Webtoon* (*Naver Webtoon*), yakni sampul 1:1 (persegi) dan sampul 9:16 (persegi panjang). Sampul sendirinya diibaratkan sebagai pakaian dan aksesoris yang dikenakan oleh manusia (Prasetyo et al., 2022). Karena itu, pada sampul media komik yang dikembangkan dimuat visualisasi karakter utama “Kweira” dengan kekuatan magisnya. Berikut merupakan tampilan sampul yang sudah direalisasikan.



Gambar 8. Desain Sampul 1:1 dan 9:16
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

4) Tampilan Komik

Panel komik yang diterapkan disesuaikan dengan komik web pada umumnya yang mana mengharuskan pembaca melakukan gulir bawah (*scrolling*) untuk membacanya. Pada *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* digunakan ukuran 800px untuk lebar dan 3840px untuk panjang. Hal ini dikarenakan ukuran tersebut, khususnya 800px untuk lebar merupakan ukuran yang pas untuk lebar layar *smartphone* pada umumnya (Putra & Kristiana, 2020). Berikut merupakan cuplikan tampilan komik web yang telah diwujudkan secara nyata.



Gambar 9. Tampilan Komik di Aplikasi *Webtoon*
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

Komik yang memuat cerita asal usul Kota Surabaya ini dibuat dengan satu episode awal mula dan enam episode isi cerita. Khususnya pada bagian isi terdiri dari bagian perkenalan, bagian konflik, dan bagian penyelesaian. Selain itu juga dalam akhir bagian penyelesaian terdapat satu pesan singkat yang memuat amanat untuk diresapi bagi para pembaca.



Gambar 10. Tampilan Komik di Aplikasi *Webtoon*
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

3.3. (Develop) Pengembangan

Untuk memastikan penanaman nilai-nilai kehidupan dan seberapa menarik tampilan visual dari sebuah media berwujud *webcomic* yang dikembangkan maka harus dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini disebabkan komik yang pada dasarnya selain menampilkan gambar-gambar yang mengilustrasikan sebuah situasi juga sekaligus menyampaikan pesan-pesan secara verbal.

Melalui kisi-kisi yang telah dirancang *validator* yang merupakan ahli di masing-masing bidang berhak memberi nilai dari skala 1 hingga 4. Dengan instrumen yang memuat dua aspek dan satu aspek lainnya dan dalam 10 pernyataan bagi masing-masing ahli penilaian ditampilkan dalam bentuk presentase. Rincian pengertian skala yang dimaksud adalah seperti yang ditampilkan pada tabel skala *likert*.

3.3.1. Hasil Validasi Ahli Media

Untuk memvalidasi media, pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh seorang yang kompeten dalam bidang seni, bersamaan dengan desain, ilustrasi, dan kemampuan berkomunikasi dengan remaja. Hasil yang diperoleh dari kisi-kisi penilaian yang telah diterima kembali adalah:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

| NO | Aspek | Jumlah Butir Pernyataan | X | Xi | P (%) | Simpulan |
|----------|---------------|-------------------------|----|----|-------|----------|
| 1 | Aspek Visual | 4 | 15 | 16 | 93,75 | SB |
| 2 | Aspek Teknis | 4 | 13 | 16 | 81,25 | B |
| 3 | Aspek Lainnya | 2 | 8 | 8 | 100 | SB |
| Σ | | 10 | 36 | 40 | 90 | SB |

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media di atas, diketahui bahwa persentase keseluruhan yang mewakili tampilan visual media dalam komik web ini ialah 90%. Di mana jika ditarik kesimpulan maka termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya produk dinilai sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan untuk perincian dari masing-masing aspek ialah 93,75% untuk aspek visual, 81,25% untuk aspek teknis, dan 100% untuk aspek lainnya meliputi kesesuaian tampilan sampul dan *thumbnail*.

Di sisi lain, validator pada lembar kisi-kisi juga mencantumkan beberapa poin sebagai komentar, yaitu (1) topik telah diilustrasikan secara menarik; (2) topik memberikan sisi edukatif bagi pembaca; (3) visualisasi memiliki gaya khas anak muda yang dirasa sesuai dengan target audiens *webcomic* yang diusung.

3.3.2. Hasil Validasi Ahli Materi

Selain ahli media, pada penelitian pengembangan ini konten materi yang dimuat akan divalidasi oleh seorang yang kompeten dalam bidang seni terkhusus di Kota Surabaya, dan memahami cerita rakyat asli Kota Surabaya. Hasil yang diperoleh dari kisi-kisi penilaian ahli materi yang telah diterima kembali adalah:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

| NO | Aspek | Jumlah Butir Pernyataan | X | Xi | P (%) | Simpulan |
|----------|---------------|-------------------------|----|----|-------|----------|
| 1 | Aspek Isi | 4 | 13 | 16 | 81,25 | B |
| 2 | Aspek Bahasa | 3 | 8 | 12 | 66,67 | KB |
| 3 | Aspek Lainnya | 3 | 10 | 12 | 83,33 | B |
| Σ | | 10 | 31 | 40 | 77,5 | B |

Tidak semata-mata sama dengan hasil validasi oleh ahli media, pada bagian materi, ahli materi merasa perlu dilakukan satu perbaikan yang signifikan. Persentase akhir yang diperoleh setelah diterapkan rumus perhitungan data sendiri ialah 77,5% yang termasuk dalam kategori Baik di mana artinya adalah produk dinilai valid sehingga dapat digunakan dengan perbaikan skala kecil. Meski demikian, sebetulnya revisi yang dilakukan tergolong skala besar, hal ini dikarenakan penilaian pada masing-masing aspek yang salah satunya terhitung kurang baik dengan rincian 81,25% pada aspek isi, 66,67% pada aspek bahasa, dan 83,33% dalam aspek lainnya meliputi kesesuaian judul dan sub judul, kesesuaian sinopsis, dan kesesuaian interaksi dengan pembaca.

Kurangnya nilai pada aspek bahasa membuat produk harus diperbaiki. Perbaikan yang dimaksud yakni pengubahan gaya bahasa yang sebelumnya terbaca seperti gaya bahasa *Suroboyoan* kasar menjadi *Suroboyoan* alus di mana, beberapa kata-kata gaul khas *arek-arek Suroboyo* yang kasar seperti kata *jancok*, *cok*, dan *asu* diarahkan untuk diubah ke bahasa gaul yang lebih sopan. Berikut merupakan rincian revisi pada produk ketika disandingkan.

Tabel 5. Hasil Revisi Produk
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

| NO | Komentar Ahli | Produk Sebelum Revisi | Produk Setelah Revisi |
|----|---|---|---|
| 1 | <p>Penggunaan bahasa gaulnya perlu diubah ke istilah-istilah yang lebih baik atau sopan.</p> <p>Misal: <i>cok</i> menjadi <i>astaghfirullah</i> atau bahasa lain yang lebih baik atau sopan</p> |  |  |
| | <p>Keterangan</p> | <p>Penggunaan kata <i>cok</i> di Chapter 01 diubah menjadi kata <i>Woy</i> dalam konteks sapaan.</p> | |
| 2 | <p>Penggunaan bahasa gaulnya perlu diubah ke istilah-istilah yang lebih baik atau sopan.</p> <p>Misal: <i>cok</i> menjadi <i>astaghfirullah</i> atau bahasa lain yang lebih baik atau sopan</p> |  |  |
| | <p>Keterangan</p> | <p>Penggunaan kata <i>jancok</i> di akhir chapter 01 diubah menjadi kata gaul yang lebih halus yaitu <i>Jambu</i> dalam konteks umpatan.</p> | |
| 3 | <p>Penggunaan bahasa gaulnya perlu diubah ke istilah-istilah yang lebih baik atau sopan.</p> <p>Misal: <i>cok</i> menjadi <i>astaghfirullah</i> atau bahasa lain yang lebih baik atau sopan</p> |  |  |
| | <p>Keterangan</p> | <p>Penggunaan kata <i>asu</i> yang berarti anjing di pertengahan chapter 02 diubah menjadi kata gaul yang lebih dianggap sopan yakni <i>bjirr</i> (plesetan dari kata <i>anjir</i>)</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| 4 | <p>Penggunaan bahasa gaulnya perlu diubah ke istilah-istilah yang lebih baik atau sopan.</p> <p>Misal: <i>cok</i> menjadi <i>astaghfirullah</i> atau bahasa lain yang lebih baik atau sopan</p> |  |
| | <p>Keterangan</p> | <p>Penggunaan kata umpatan <i>jancok</i> di pertengahan chapter 02 diubah menjadi kata umpatan yang lebih halus yakni kata <i>jambu</i></p> |
| 5 | <p>Penggunaan bahasa gaulnya perlu diubah ke istilah-istilah yang lebih baik atau sopan.</p> <p>Misal: <i>cok</i> menjadi <i>astaghfirullah</i> atau bahasa lain yang lebih baik atau sopan</p> |  |
| | <p>Keterangan</p> | <p>Penggunaan kata penyesalan <i>cok</i> di akhir chapter 05 diubah menjadi kata yang bermakna sama namun lebih dianggap candaan yaitu kata <i>bjirr</i></p> |

3.4. (Impliment) Implementasi

Hasil uji coba produk pada 10 remaja Kota Surabaya dilakukan sebagai tahap akhir pengembangan di mana produk dinikmati secara langsung oleh target uji. Di sisi lain, penilaian oleh 10 remaja tersebut harus dijumlah untuk menemukan hasil akhirnya sesuai dengan rumus presentase yang disinggung sebelumnya. Berikut data hasil uji coba dengan presentase akhir.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

| NO | Aspek | Jumlah Butir Pernyataan | X | Xi | P (%) | Simpulan |
|----------|--------------|-------------------------|-----|-----|-------|----------|
| 1 | Aspek Materi | 3 | 106 | 120 | 88,33 | SB |
| 2 | Aspek Media | 5 | 182 | 200 | 91 | SB |
| Σ | | 8 | 288 | 320 | 90 | SB |

Berdasar data dari hasil uji coba produk, diperoleh hasil yang lebih baik setelah dilakukan revisi produk di beberapa bagian yang dinyatakan harus direvisi oleh ahli media dan ahli materi. Tercatat 88,33% rata-rata penilaian pada aspek materi oleh 10 responden atau target uji dan 91% rata-rata untuk aspek media. Sedangkan secara keseluruhan, diperoleh 90% rata-rata yang artinya produk dinilai sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Sehingga pada akhirnya produk bisa dinyatakan layak untuk ditayangkan

kepada masyarakat secara umum untuk media penyuluhan anti rasisme pada remaja terkhusus remaja usia SMP dan SMA di Kota Surabaya.

Melalui kolom komentar terbuka yang dilakukan bersamaan dengan uji coba produk terhadap 10 target uji, diperoleh komentar yang sebagian besar baik. Berikut merupakan komentar yang dimaksud.

Tabel 7. Komentar Kelompok Kecil
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

| NO | Subjek | Komentar |
|----|-------------------------|---|
| 1 | Responden ¹ | Dengan cara spt ini menurut saya bisa menginspirasi para remaja dan bisa jdi dampak baik untuk mengurangi kenakalan remaja |
| 2 | Responden ² | Sangat cukup baik |
| 3 | Responden ³ | Karena saya sendiri bukan peminat Komik yang benar benar berminat, bagi saya untuk gambar dan penceritaan sudah sangat bagus dan layak untuk masyarakat menikmati dan membacanya. Untuk saran, lebih diperbanyak episodenya. |
| 4 | Responden ⁴ | Penggambaran karakternya unik dan alur ceritanya juga bagus, mudah di pahami oleh pembaca. |
| 5 | Responden ⁵ | BAGUSS bwangetetet |
| 6 | Responden ⁶ | Tidak ada |
| 7 | Responden ⁷ | Pewarnaan background terlalu mencolok. Selain itu secara keseluruhan sudah ok |
| 8 | Responden ⁸ | Bagus karena bangga dengan karya anak bangsa,dan mengajarkan sesuatu. |
| 9 | Responden ⁹ | Desain webtoon nya udah keren banget, terus topik menarik karena yang dipilih memang sering terjadi di Indonesia tapi biasanya guru guru gak terlalu peduli trus keren aja bisa ada kekuatan ajaib gitu mungkin kalo ada di dunia nyata, pembully bakalan kapok deh |
| 10 | Responden ¹⁰ | Menurutku udah bagus, mulai dari ilustrasi, tatanan cerita, dan lainnya udah bagus |

3.5. (Evaluation) Evaluasi

Berdasar tahap pengembangan ADDIE, proses terakhir dalam runtutan yang ada adalah proses evaluasi. Pertama-tama evaluasi formatif merupakan evaluasi yang ditujukan untuk menemukan kekurangan pada setiap tahap sebagai umpan balik (Cahyadi, 2019). Pada tahap analisis sebagai tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE ditemukan bahwa remaja yang menjadi responden sering menemui kasus perundungan dilingkungan pertemanan mereka. Saat ini kasus perundungan semakin sering ditemukan dikalangan remaja khususnya di lingkungan sekolah (Rudy & Ginting, 2023). Selain itu ditemukan juga bahwa tindakan rasisme juga bisa jadi meliputi perilaku *bullying* yang terjadi dalam pertemanan di masa remaja.. Sebagai contoh, seorang siswa yang memiliki kulit hitam bisa menerima penolakan berupa perundungan dari teman-temannya yang memiliki kulit putih, atau dalam kasus lain seorang siswa berkebutuhan khusus yang berbeda dari mayoritas siswa lainnya (Arifuddin et al., 2021).

Setelah ditemukan permasalahan, maka dicari titik temu untuk merumuskan jawaban. Oleh karena itu ditemukan bahwa penerapan dalam wujud nyata pengembangan ini menggunakan komik bergenre fantasi yang dipublikasikan melalui laman membaca komik secara online pada aplikasi seluler bernama *LINE Webtoon (Naver Webtoon)*. Dilakukannya publikasi pada dasarnya demi mencapai tujuan utama dari pengembangan *webcomic* ini yakni mencegah terjadinya tindakan rasisme bagi remaja Kota Surabaya.

Penggunaan media komik dipilih sebagai suatu alternatif yang dapat dijadikan sebagai wadah edukasi anti rasisme di kalangan remaja karena menampilkan visual yang menarik sehingga penggunaan media sosial dapat dialihkan ke hal-hal yang lebih berguna. Hal ini disebabkan komik sebagai sebuah media edukasi dapat digunakan khususnya bagi remaja karena saat ini para remaja sangat menggemari komik (Hanafiah et al., 2023). Selanjutnya sekaligus merujuk pada tahap kedua pengembangan ADDIE, desain yang digunakan pada komik ini sudah disesuaikan dengan tampilan karakter dan fisik remaja di era sekarang dengan alur cerita yang jauh lebih modern.

Sementara itu pada tahap pengembangan, ditemukan beberapa keunggulan dan kelemahan dari produk. Hal ini sesuai dengan hasil validasi ahli media dan materi. Ahli Media sebagai seseorang yang kompeten dalam bidang ilustrasi digital sendiri memberi reaksi positif terhadap tampilan, gaya, pemilihan warna, penerapan unsur dan prinsip desain yang ada. Di sisi lain komentar ahli materi meliputi kekurangan yang ada pada aspek bahasa-terkhusus bahasa kasar keseharian *arek-arek Suroboyo*-sehingga dalam tahap ini perlu dilakukan revisi pada balon teks yang memuat kata-kata kasar.

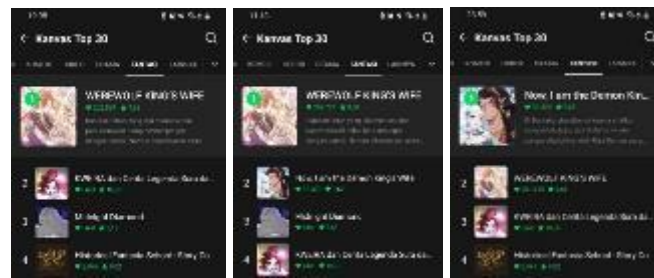
Selanjutnya untuk pengimplementasian komik ini ditujukan kepada remaja pada khususnya dan masyarakat umum pada umumnya yang bertujuan untuk mencegah bahkan mengurangi tindakan rasisme di kalangan remaja. Setelah dilakukan revisi atas komentar yang disampaikan oleh para ahli, produk kemudian diujicobakan kepada 10 responden yang termasuk dalam kategori (1) Berdomisili di Kota Surabaya dan sekitarnya; (2) Berusia dalam rentang 12-21 tahun atau termasuk dalam golongan remaja SMP dan SMA; (3) Bersekolah di Kota Surabaya dan sekitarnya; (4) Pernah hingga berminat membaca *webcomic*. Melalui pelaksanaannya yang dilakukan menggunakan kuesioner tertutup berupa angket dengan penilaian skala *likert*, diperoleh respon positif dari kesepuluh responden yang diuji.

Sebagai langkah lebih lanjut, produk berupa *Webtoon* dengan tajuk *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* ini dapat dikembangkan lagi ke cerita-cerita selanjutnya meski dengan plot yang berbeda. Banyak peluang seperti penggunaan latar belakang cerita rakyat yang berbeda hingga pergantian tokoh-tokoh antagonis yang ada. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan ini dapat menarik lebih banyak pembaca dan bukan hanya dari kalangan remaja.

Sesuai dengan publikasi produk yang dilakukan pada laman *LINE Webtoon* dan sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya, komik web yang dikembangkan ini juga berhasil menerima respon positif terkait dengan gaya ilustrasi dan alur oleh pembaca secara umum yang datang mengunjungi. Selain itu, beberapa kali juga *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* berhasil meraih peringkat *Top 5* pada kategori komik fantasi di seksi komik kanvas (komik *indie*). Berikut merupakan tampilan komik web *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* setelah dipublikasi pada *platform LINE Webtoon (Naver Webtoon)*.



Gambar 10. Tampilan Komik di Aplikasi *Webtoon*
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)



Gambar 11. Tampilan Komik di Aplikasi *Webtoon*
(Sumber: Dokumentasi dan Analisis Perancang)

4. KESIMPULAN

Di era digital seperti saat ini, proses bertukar informasi mulai menjadi sangat mudah. Tidak terkecuali komik web yang juga menjadi alternatif yang digemari banyak kalangan terutama untuk mengisi waktu luang. Sebagai contoh hadirnya komik web dengan tajuk *Lookism*, *The Real Lesson*, dan *Study Group* yang membawa konteks kampanye anti perundungan atau *bullying* ke dalam sesuatu yang lebih menyenangkan untuk diikuti. Oleh karena itu, pengembangan komik web berjudul *Kweira dan Cerita Legenda Sura dan Baya* juga akan menciptakan dampak yang sama ketika diintensikan untuk menambah wawasan multikulturalisme remaja Kota Surabaya dalam tujuan mencegah bahkan mengurangi kuantitas tindakan perundungan atas dasar isu rasial yang terjadi di sekitarnya. Dengan hasil pengumpulan data melalui uji validitas oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba produk yakni produk dapat dinyatakan berhasil. Rata-rata penilaian yang didapat dari *validator* ahli media sendiri ialah 90% di mana jika ditarik kesimpulan maka termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya produk dinilai sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Di sisi lain rata-rata penilaian oleh *validator* ahli media ialah 77,5% yang termasuk dalam kategori Baik di mana artinya adalah produk dinilai valid sehingga dapat digunakan dengan perbaikan skala kecil. Sementara itu, setelah produk direvisi maka produk akan diuji coba pada beberapa target uji yakni 10 responden remaja asal Kota Surabaya yang menghasilkan nilai rata-rata 90% yang mana sama seperti hasil dari ahli media sehingga jika ditarik kesimpulan maka termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya produk dinilai sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Dalam proses perwujudannya, produk yang dimaksud sendiri meliputi analisis berupa survey terhadap 20 target pasar yang tersebar di Kota Surabaya untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang ada. Selanjutnya produk dikembangkan dari cerita rakyat asal usul Kota Surabaya yang diimajinasikan ulang sehingga tampak lebih variatif. Proses dilakukan hingga pada akhirnya dipublikasikan pada platform *LINE Webtoon/Naver Webtoon*.

Penelitian yang dikemas dalam pengembangan produk bersifat publik ini sendiri dirasa perlu dilakukan lebih sering. Banyak sekali isu-isu sosial baik dalam lingkup yang kecil hingga lingkup yang besar sekalipun hadir di tengah masyarakat namun belum ditemukan secara utuh solusi yang efektif untuk hal-hal tersebut. Padahal banyak sekali bakat-bakat terpendam yang sebetulnya mampu memberi sedikit dampak positif untuk mengubah sesuatu yang tengah menjadi polemik di dalam kehidupan. Sayangnya, tidak semua bakat tersebut lari ke ranah yang lebih mampu mendapatkan perhatian lebih.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Calpulis. Yogyakarta. Indonesia
- Akib, M. (2022). Analisis Hukum Atas Ujaran Rasis di Asrama Papua Surabaya. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v4i1.144>

- Angelica, B., & Katemba, C. V. (2023). EFL Students' Perception on Webtoon: Reading Activity. *PANYONARA: Journal of English Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/panyonara.v5i1.8267>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran Fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1 pendidikan teknik elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO: Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 29(1), 26-40.
- Arifuddin, A., Asrul, M., Nasir, S., Syafar, M., Saleh, L. M., & Jafar, N. (2021). Study of Verbal Bullying in Early Adolescents (Case Study of Pallangga 5 Junior High School and Sungguminasa 3 Junior High School). *Medico-Legal Update*, 21(1), 1553–1559. <https://doi.org/10.37506/mlu.v21i1.2466>
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Barik*, 3(1), 30–43.
- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Bullying Di Sma Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), Article 1.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R. (2020). *Webcomic Design "The Importance Of Environmental Awareness" For Teenager*.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. PT Indeks. Jakarta Barat. Indonesia
- Haliem, P. O., Rusdi, F., & Utami, B. (2018). Pengaruh Terpaan Media Line Webtoon Wonderwall terhadap Opini Pembaca Mengenai Isu Kesehatan Mental. *Prologia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3730>
- Hanafiah, N. T., Kadarisman, A., & Siswanto, R. A. (2023). Perancangan Komik Edukasi Untuk Menghimbau Para Remaja Menggunakan Bahasa Yang Sopan Designing Educational Comics To Encourage Teenagers To Use Polite Language. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Hk, H. N., Apriani, Y., Sintya, D. A., Novita, N., & Mumtadza, A. R. (2023). Model-Model Desain Intruksional: Dick & Carey, Assure, Dan Addie, Dalam Pengembangan Alat Peraga Edukatif. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v7i1.10579>
- Irfandi, A., & Kristiana, N. (2021). Perancangan Webcomic Tentang Panembahan Ronggosukowati Dan Jokopiturun. *Barik*, 3(1), 263–276.
- Jin, D. Y. (2019). East Asian Perspective in Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication*, 13(2009), 2085-2238.
- Jordan, Z. N., & Handayani, S. R. (2015). *Batik Kontemporer Motif Pixelspace Invaders*. 10.
- Langga, F. X., Sumarwahyudi, & Prasetyo, A. R. (2021). Analisis Visual Desain Cover Novel-novel Karya Boy Candra. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p560-572>
- LC, R., Song, Z., Sun, Y., & Yang, C. (2022). Designing narratives and data visuals in comic form for social influence in climate action. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.893181>
- Mawan, A. R., Indriwati, S. E., & Suhadi, S. (2017). Pengembangan Video Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Bermuatan Nilai Karakter Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Dalam Menanggulangi Penyakit Diare. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), Article 7.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/jpmpi.v6i1.19657>

- Negoro, A. T. (2022). Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Ikonik: Jurnal Seni dan Desain*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.51804/ijds.v4i1.1600>
- Nugroho, D. W., Jati, P. A. K., & Mu'tashim, W. (n.d.). *Remaja Dan Diskriminasi. academia.edu*
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Paulinda, R. N. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Korban Diskriminasi Ras Dan Etnis Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2008. *Jurnal Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9(4), Article 4. <https://doi.org/10.31604/justitia.v9i4.1929-1939>
- Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2), Article 2.
- Prasetyo, A. R., Rahmawati, N., & Kusumanada, A. P. (2022). Analisis Visual Cover Majalah Bobo Tahun 2015. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 4(02), Article 02. <https://doi.org/10.33479/cd.v4i02.592>
- Pratama, J., & June, J. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(3), 327-342.
- Prayoga, W. (2020). *Perancangan Informasi Edukasi Tentang Rasisme Melalui Media Komik Strip* [Other, Universitas Komputer Indonesia]. https://doi.org/10/UNIKOM_Wisnu%20Prayoga_12_Bab%20III.pdf
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), Article 1. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *Barik*, 1(2), 153–165.
- Rahayuningtyas, W., Pramono, A., Sumarwahyudi, S., Hidajat, R., & Istiar, M. (2021). Developing Digital Storytelling of Wayang Topeng Malang As Platform for Cultural Literacy for Students. *KnE Social Sciences*, 387–393. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8561>
- Reyvalda, R., Rustandi, Y., & Warnaen, A. (2019). Desain Media Penyuluhan Interaktif Berbasis Flash Player dengan Model ADDIE pada Materi Probiotik sebagai Pakan Aditif Sapi Perah. *Jurnal Penyuluhan Pembangunan*, 1(1), 64–70. <https://doi.org/10.34145/jppm.v1i1.16>
- Sapaile, O., & Intang Sapaile, B. (2007). *Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(66), 379-391. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v5i1.101>
- Soekoto et al. - 2020—*Kualitas Pertemanan dan Agresi Relasional Pada Rem.pdf*. (n.d.). Retrieved September 13, 2022, from http://repository.ubaya.ac.id/38686/7/Darmawan%20Muttaqin_Kualitas%20Pertemanan%20dan%20Agresi%20Relasional%20Pada%20Remaja%20di%20Kota%20Surabaya%20-%20Artikel.pdf
- Sudrajat, H., & Hariati, R. H. (2022). Integrasi Bullying Terhadap Afektif Siswa di Sekolah. *Al-Amin Journal: Educational and Social Studies*, 7(01), 13–23. <https://doi.org/10.54723/jurnalalamin.v7i01.117>

- Suryadi, R., & Nuryatin, A. (2017). Nilai Pendidikan dalam Antologi Cerpen Senyum Karyamin Karya Ahmad Tohari. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.15294/seloka.v6i3.20261>
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra: Dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Penerbit Garudhawaca.