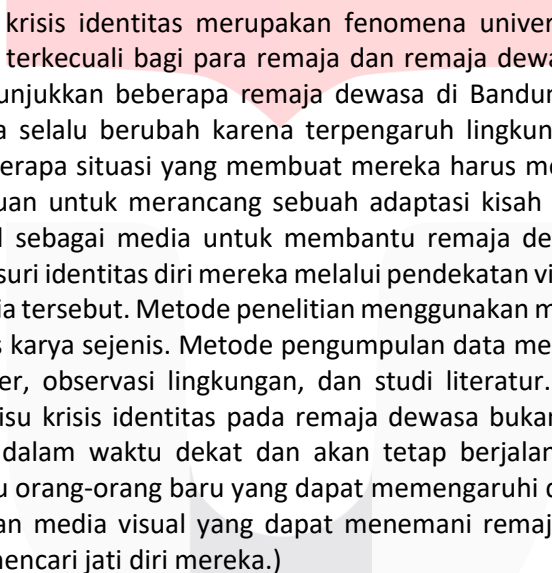


PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI EPOS LA GALIGO SEBAGAI MEDIA EKPLORASI IDENTITAS KEPADA REMAJA DEWASA USIA 18-25 TAHUN

Tiara Putri Ifanka¹, Olivine Alifaprilina Supriadi², Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, 4025

tiaralubis@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id, farihaen@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Fenomena krisis identitas merupakan fenomena universal bagi seluruh remaja di dunia, tak terkecuali bagi para remaja dan remaja dewasa di Indonesia. Data observasi menunjukkan beberapa remaja dewasa di Bandung kerap merasa identitas diri mereka selalu berubah karena terpengaruh lingkungan dan merasa tidak nyaman di beberapa situasi yang membuat mereka harus menyesuaikan diri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah adaptasi kisah *La Galigo* dalam bentuk komik digital sebagai media untuk membantu remaja dewasa usia 18-25 tahun dalam menelusuri identitas diri mereka melalui pendekatan visual yang mudah diterima kalangan usia tersebut. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis karya sejenis. Metode pengumpulan data melalui wawancara, penyebaran kuesioner, observasi lingkungan, dan studi literatur. Hasil penelitian menyatakan bahwa isu krisis identitas pada remaja dewasa bukan merupakan isu yang mudah hilang dalam waktu dekat dan akan tetap berjalan seiring mereka tumbuh dan bertemu orang-orang baru yang dapat memengaruhi diri mereka. Oleh karenanya dibutuhkan media visual yang dapat menemani remaja dewasa dalam perjalanan mereka mencari jati diri mereka.)

Kata kunci: krisis identitas, eksplorasi identitas, *La Galigo*, remaja dewasa, komik digital

Abstract: *The identity crisis phenomenon is universal among adolescents around the world, including adolescents and young adults in Indonesia. Observational data shows that some young adults in Bandung often feel their sense of identity constantly shifts due to environmental influences, and they experience discomfort in situations that require them to adapt. This study aims to design an adaptation of the La Galigo story in the form of a digital comic as a medium to help young adults aged 18–25 explore their identity through a visual approach that is easily accepted by this age group. The research uses qualitative methods and comparative analysis of similar works. Data collection methods include interviews, questionnaires, environmental observations, and literature studies. Results proved that the identity crisis issue surrounding young adults is not an issue that may disappear within a short period of time, and instead will continue to go on as young adults grow and*

meet new people that can affect their livelihood. Therefore, a visual media is needed to guide these young adults in their journey of self discovery.

Keywords: *identity crisis, identity exploration, La Galigo, young adults, digital comics*

PENDAHULUAN

La Galigo bukan hanya cerita fantasi dari Bugis, namun juga menceritakan tentang pencarian jati diri yang dialami oleh Sawerigading. Ia merasa asing karena walau terlahir sebagai manusia setengah dewa dan berdarah ningrat, Sawerigading dibesarkan tanpa kemegahan seorang putra mahkota dan jauh dari adiknya We Tenriabeng yang tinggal di dalam istana sementara Sawerigading harus tinggal di gubuk biasa. Sawerigading juga jatuh cinta pada adik dan saudari kembarnya yang menjadi salah satu konflik besar di kisah *La Galigo*, karena hal ini juga menjadi metafor dilema moral yang dialami Sawerigading serta harapan orang tuanya untuk Sawerigading supaya mematuhi norma-norma sosial yang ada. Sawerigading pun sering diceritakan sebagai pribadi yang mudah terbawa suasana, seenaknya sendiri, serta terkadang tidak memikirkan perasaan orang-orang di sekitarnya, yang membuat Sawerigading seorang tokoh yang tidak sempurna dan mencerminkan perilaku-perilaku yang dapat ditemui di kalangan remaja dewasa.

Menurut Erikson (1970), masa remaja adalah waktu ketika seseorang sering merasa bingung tentang kelebihan dan kekurangan dirinya, serta belum tahu dengan jelas siapa dirinya sebenarnya. Kebingungan dan ketidakpastian ini bisa membuat remaja merasa tidak tenang, tertekan, dan tidak yakin dengan peran mereka di masyarakat. Hal ini disebut dengan krisis identitas. Selama proses pencarian jati diri di kalangan remaja dewasa, mereka kerap merasa kebingungan, kehilangan arah hidup, kehilangan rasa percaya diri, hingga akhirnya mengalami depresi. Mengutip riset dari WHO yang dilakukan pada 2024, setidaknya 1 dari 7 remaja usia 10-19 tahun

memiliki masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, hingga gangguan perilaku. Proses pencarian jati diri yang berakhir menjadi gejala depresi dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti tekanan dari keluarga, krisis eksistensi diri, kegagalan dalam pendidikan, hubungan, maupun pekerjaan, serta perbandingan diri terhadap orang lain yang dilakukan melalui media sosial. Semakin bingung seorang remaja dewasa akan jati dirinya, maka semakin tinggi pula potensi mereka mengalami gejala depresi.

Untuk membawa kisah *La Galigo* kepada audiens muda, khususnya remaja dewasa usia 18-25 tahun, komik digital merupakan format yang dapat menarik perhatian rentang usia tersebut melalui visual-visual yang ditawarkan ketimbang harus membaca teks panjang (Supriadi 2020). Komik sebagai media pengetahuan untuk remaja juga membantu penyampaian materi karena tidak membosankan dan bahasanya yang mudah dianalisis untuk remaja (Septialti 2022). Selain itu, kisah *La Galigo* juga belum sering ditelusuri melalui media komik. Salah satu contoh komik yang membahas kisah ini yaitu berjudul *Pelayaran ke Dusung* yang memenangkan penghargaan di tahun 2023 silam namun hanya berupa sepenggal dari beberapa episode *La Galigo* dan masih kurang menarik secara visual.

METODE PENELITIAN

Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk merancang media visual yang dapat membantu remaja dewasa usia 18-25 tahun dalam menghadapi isu krisis identitas yang sering mereka alami. Berikut data khalayak sasaran dari penelitian ini:

Demografis

Usia : 18-25 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status : Pelajar dan mahasiswa

Status ekonomi : Menengah ke atas

Geografis

Target perancangan adalah remaja dewasa yang berdomisili di wilayah Kota Bandung.

Psikografis

Target perancangan adalah remaja dewasa yang memiliki hobi membaca komik digital, tertarik dengan kisah *La Galigo*, serta menyukai cerita genre fantasi.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi lingkungan, wawancara narasumber, survei, dan studi literatur. **Observasi** dilakukan dengan mengamati beberapa remaja dewasa di Kota Bandung yang mengalami isu krisis identitas sebagai sampel penelitian. **Wawancara** dilakukan untuk mendapatkan data primer mengenai proses pembuatan komik dari komikus Benishoga. **Survei** dilakukan untuk mengambil sampel acak mengenai data-data yang berkaitan dengan penelitian seperti genre dan gaya ilustrasi yang diminati pembaca melalui penyebaran kuesioner. **Studi literatur** dilakukan dengan menganalisis jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian untuk membantu peneliti agar memiliki referensi dari penelitian dengan tema serupa yang telah diterbitkan di waktu-waktu sebelumnya.

Metode Analisis

Untuk mendapatkan referensi dalam perancangan karya, metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu matriks perbandingan dan analisis karya visual sejenis. **Matriks perbandingan** dilakukan untuk

menganalisis perbedaan dari komik-komik digital dengan tema serupa yang akan dijadikan sebagai contoh dalam penelitian ini. **Analisis karya visual sejenis** dilakukan untuk mencari referensi terkait dalam proses pembuatan komik digital agar dapat dijadikan pedoman dalam penelitian ini.

HASIL DAN DISKUSI

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan, untuk menciptakan komik yang dapat menarik perhatian pembaca yaitu dengan menambah elemen kejutan di setiap episodnya serta menghubungkan cerita yang akan dibawakan dengan kehidupan personal pembaca agar dapat menimbulkan hubungan dari pembaca terhadap karya. Lalu dari hasil observasi lingkungan, beberapa remaja dewasa di Kota Bandung merasa bahwa mereka kerap merasa seperti orang luar ketika berada di lingkungan yang kurang sesuai dengan sifat personal mereka dan proses pencarian jati diri mereka selalu berubah-ubah menyesuaikan lingkup pertemanan dan orang-orang baru yang mereka temui seiring hidup mereka berjalan.

Dari data-data yang telah diperoleh, komik digital yang dirancang mengambil judul "***Mappadae Sawerigading***" yang memiliki arti 'Sawerigading berbicara' dalam bahasa Bugis—serta merupakan referensi kepada buku Friedrich Nietzsche yang berjudul *Thus Spoke Zarathustra*, buku filosofi yang salah satu temanya berupa bagaimana seorang individu dapat menciptakan nilai-nilai kehidupan mereka sendiri tanpa harus dibatasi oleh ajaran agama, norma setempat, atau tradisi—seperti halnya Sawerigading sebagai tokoh utama *La Galigo*. Komik digital ini akan diceritakan dari sudut pandang tokoh *passureq* atau penyair tradisional Bugis bernama Sanna yang akan ikut berpetualang bersama Sawerigading dan merekam kisah hidupnya seiring ia mengenal sosok Sawerigading yang dibalik kegagahan dan sifat

sembronya, merasa bahwa dirinya tidak benar-benar memiliki tempat berpulang dan berusaha membuktikan jerih payahnya untuk meminang seorang putri dari negeri seberang pada orang tua dan saudari kembarnya We Tenriabeng agar ia mendapat pengakuan yang layak dari keluarganya. Konsep pesan dari komik digital ini yaitu menjadi komik yang bisa membantu remaja dewasa usia 18-25 tahun untuk memahami identitas diri mereka lebih dalam melalui narasi yang mudah dipahami, diselipi humor, serta digambarkan dengan gaya ilustrasi yang menarik.



Gambar 1 Sampul komik digital *Mappadae Sawerigading*

Sumber: dokumentasi penulis

Dari hasil analisis karya visual sejenis, komik digital dibuat dengan gaya ilustrasi *anime*, terdiri dari setidaknya 50 panel di setiap episodenya dengan jarak antarpanel yang tidak terlalu jauh maupun terlalu dekat, menggunakan tipografi sans serif di bagian isi, dibaca dari atas ke bawah, serta memadukan gaya pakaian modern dan tradisional untuk desain karakternya. Konsep visual yang akan dibawakan dalam komik digital ini yaitu palet warna *muted* atau berisi warna-warna dengan saturasi rendah, *noise effect* untuk menambahkan tekstur di setiap halamannya, *line art* tipis untuk

penggambaran detail-detail kecil di desain karakter, serta semiotika visual seperti sifat karakter yang dapat disimpulkan dari cara mereka berpakaian atau permainan warna-warna tertentu pada desain karakter.



Gambar 2 Desain karakter Sanna

Sumber: dokumentasi penulis

Untuk perancangan media pendukung dari karya utama, dilakukan penekanan pada promosi karakter dan gaya ilustrasi yang dibawakan untuk menarik minat pembaca. Karena komik yang sifatnya berbasis penokohan karakter dan ilustrasi yang menarik, media pendukung dirancang untuk mengenalkan tokoh-tokoh yang akan muncul dalam komik digital ini supaya pembaca juga merasa terikat dengan desain karakter yang ditampilkan.



Gambar 3 Gantungan kunci akrilik

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Stiker *die cut*

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5 Pembatas buku

Sumber: dokumentasi penulis



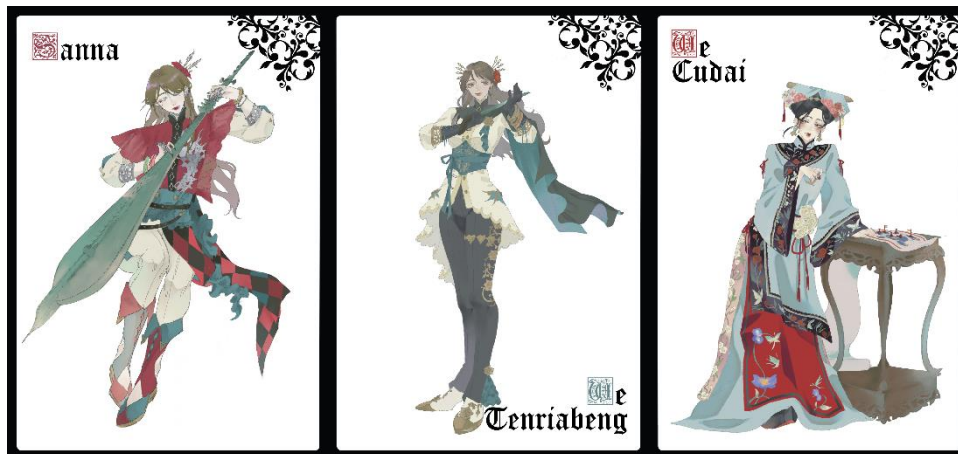
Gambar 6 X-banner

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 7 Standee akrilik

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 8 Art print A5

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 9 Heart badge

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 10 *Mockup* buku konsep

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 11 Poster

Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Dari hasil rancangan Komik Digital Adaptasi Epos La Galigo sebagai Media Ekplorasi Identitas untuk Remaja Dewasa Usia 18-25 Tahun, dapat disimpulkan bahwa krisis identitas yang dimiliki oleh rentang usia tersebut bukan suatu isu yang mudah hilang dalam waktu singkat dan akan tetap berjalan seiring berjalannya usia karena orang-orang akan terus berubah jika lingkungan di sekitar mereka berubah dan mereka terus bertemu orang baru. Maka dari itu dibutuhkan media visual yang dapat menemani remaja dewasa dalam perjalanan mereka mencari jati diri mereka.

Diharapkan hasil penelitian dari laporan ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi untuk penelitian dengan topik yang sama di masa depan nantinya. Untuk penelitian ke depannya, saran yang dapat diberikan penulis yaitu sebaiknya daerah asal subjek penelitian terkait tidak terlalu jauh dari peneliti untuk memudahkan riset lapangan jika studi literatur dirasa kurang memenuhi target penelitian, perbanyak referensi karya visual yang nantinya akan bisa dijadikan referensi pembuatan karya, utamakan keinginan pembaca terhadap komik digital yang hendak dirancang yang datanya dapat diperoleh melalui survei dan observasi untuk memaksimalkan hasil akhir karya, dan yang terakhir jika subjek penelitian berupa naskah panjang seperti *La Galigo* diusahakan untuk dirangkum sebaik mungkin agar memudahkan peneliti melakukan riset dan menyusun hasil karya supaya tidak keluar dari topik utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnold, W. (2004, April 7). *Robert Wilson Illuminates Indonesian Creation Myth*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2004/04/07/theater/robert-wilson-illuminates-indonesian-creation-myth.html>
- Erikson, E. (1970). "Identity crisis" in perspective. In E. Erikson, *Life History and the Historical Moment*. New York: Norton.
- Septialti, Delita & Shaluhayah, Zahroh & Widjanarko, Bagoes. (2022). The Effectiveness of Using Comics in Efforts to Increase Adolescent Health Knowledge: A Literature Review. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*. 7. 10.30604/jika.v7iS1.1134.
- Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2020). WEBTOON AS A PLATFORM TO RAISE COVID-19 AWARENESS. *International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe)*, 1. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade>
- World Health Organization. (2024, October 9). *WHO and UNICEF release guidance to improve access to mental health care for children and young people*. World Health Organization. <https://www.who.int/news/item/09-10-2024-who-and-unicef-launch-guidance-to-improve-access-to-mental-health-care-for-children-and-young-people>