

STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL DALAM PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DAN RANGKAIAN UPACARA METATAH UNTUK REMAJA HINDU MELALUI MEDIA WEBTOON

I Nyoman Miyarta Yasa ^{a,1}

Ni Luh Kadek Mei Ananda Sari ^b

^{a,b} Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Bumigora

¹ Corresponding Author, email: miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id (Yasa)

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20-01-2025

Revised: 17-03-2025

Accepted: 25-03-2025

Published: 31-03-2025

Keywords:

Tradition; Metatah;

Communication

Strategy; Hindu

Teenagers; Webtoon

ABSTRACT

Metatah is a Hindu tradition of filing six teeth from left to right which is part of Manusa Yadnya. This tradition aims to control sad ripu, which are six enemies within humans. From the initial data collection questionnaire, data was obtained that there is still a lack of understanding among Hindu teenagers regarding the history, stages, and meaning of the metatah ceremony which is a challenge that has the potential to reduce the quality of yadnya. Webtoon media was chosen as a means of education because of its practicality, accessibility via the internet, and flexibility to be read at any time. This study uses a descriptive qualitative research method to describe in detail the process of designing an educational webtoon with a design thinking design method that includes five main steps, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection techniques are carried out using observation, interview, and documentation methods. The data obtained are analyzed qualitatively through a categorization process which is then used in designing stories and visuals. This project produces a webtoon comic entitled "Metatah: A History, Journey & Meaning" which consists of four episodes and is published on the webtoon platform. Theoretically, this research contributes to the use of digital media based on visual narratives as an educational communication strategy in understanding culture among teenagers.

PENDAHULUAN

Manusa yadnya merupakan ritual penyucian yang ditujukan kepada manusia sejak lahir hingga akhir hayat (Sumarni, 2021, 69). Salah satu bentuk dari manusia yadnya adalah upacara metatah. Tradisi ini dilakukan satu kali seumur hidup oleh umat Hindu, baik pada laki-

laki maupun perempuan, ketika mereka telah memasuki usia remaja. Kata "metatah" berasal dari istilah "tatah" dalam bahasa Bali yang berarti "pahat." Secara simbolis, metatah menandai peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Sandhika, I., Sakka, A. R. A., & Sumilah, 2018, 4). Lebih dari itu, tujuan utama

dari upacara ini adalah untuk mengikis enam sifat buruk yang disebut sad ripu, yang ada dalam diri setiap manusia.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak remaja Hindu yang kurang memahami secara mendalam tentang upacara metatah, termasuk sejarah, rangkaian prosesi, dan makna yang terkandung di dalamnya. Melaksanakan yadnya tanpa memahami maknanya mencerminkan kualitas tamas, yaitu kualitas paling rendah. Sebaliknya, yadnya yang dilakukan dengan pemahaman yang mendalam memiliki kualitas lebih tinggi, yang dapat memberikan pengaruh positif bagi individu, masyarakat, dan lingkungan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjalankan yadnya dengan pemaknaan mendalam agar mencapai sifat satwika.

Meskipun upacara metatah sering diulas dalam berbagai buku, sebagian besar materi yang tersedia hanya berisi deskripsi tertulis tentang prosesi upacara. Hal ini cenderung mengurangi minat baca, terutama di kalangan remaja, karena teks yang dominan dan minimnya visualisasi membuat sulit bagi pembaca untuk membayangkan prosesi tersebut. Berangkat dari permasalahan ini, penulis tertarik untuk mengangkat rangkaian upacara metatah dalam bentuk komik webtoon. dalam komik *webtoon*, informasi disajikan secara naratif dan dialog serta dibuat dengan alur cerita yang menarik sehingga pembaca dapat terbawa suasana dan lebih nyaman dalam membaca. *webtoon* merupakan model komik masa kini yang digemari oleh kalangan remaja karena ceritanya yang bersifat ringan dan cepat. Jadi dapat diketahui komik *webtoon* merupakan format komik yang populer sedang disukai oleh anak-anak muda (Sinaga et al., 2023, 131). Rata-rata usia pengguna *webtoon* berkisar antara 18-25 tahun (Ashiddieq, J. A., & Aditya, 2021, 6), sehingga terlihat jelas target pembaca *webtoon* adalah para remaja.

Tujuan dari media ini adalah untuk menarik minat remaja Hindu agar lebih

tertarik, memahami, dan mendalami tradisi ini sesuai ajaran agama. Komik webtoon ini akan menghadirkan alur cerita yang menggambarkan rangkaian prosesi upacara metatah, termasuk makna di balik setiap tahapannya, serta sejarah dan latar belakang yang mendasari tradisi tersebut.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Artikel milik Ida Bagus Dharma Putra Wirawan dan Marsono, mahasiswa Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang berjudul "Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu dalam Upacara Metatah Terhadap Pembelajaran *Panca Yadnya*" pada jurnal Getta: Jurnal Ilmu Pengetahuan tahun 2022 Vol. 5, Nomor 4 tahun 2022. Artikel ini bertujuan menjelajahi dan menggali makna serta implikasi nilai-nilai keagamaan dalam konteks pelaksanaan *metatah*, sekaligus mengkaji dampaknya terhadap pemahaman dan praktik *panca yadnya* (Ida Bagus Dharma Putra Wirawan dan Marsono, 2022, 348). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif sehingga wawancara, observasi dan dokumentasi menjadi media pengumpulan data. Penelitian ini membantu penulis dalam menguraikan pentingnya pemahaman pada upacara *metatah*, hal ini dikarenakan adanya pembahasan mengenai pengertian *metatah*, tujuan *metatah*, makna *metatah* dan rangkaian upacara *metatah* secara garis besar yang berkaitan dengan *panca yadnya*. Artikel ini memiliki kemiripan yaitu membahas tentang upacara *metatah*. Yang menjadi pembeda dari penelitian penulis adalah, penulis mengaplikasikan sebagian pembahasan penelitian ini menjadi bentuk visual berupa komik. Penelitian relevan kedua yang dijadikan acuan berjudul "Perancangan Komik Webtoon 'Eksplor Jajananku' untuk Remaja" karya Jennifer Riady dari Universitas Kristen Petra. Laporan ini diterbitkan pada tahun 2018. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan target perancangan ini, yaitu

remaja (Jennifer Riady, Heru Dwi Waluyanto, 2018, 4) Selain itu, penelitian ini juga memiliki kesamaan dalam pemilihan media publikasi, yaitu menggunakan platform Line Webtoon. Bedanya penelitian kami berfokus pada pengenalan sejarah dan rangkaian upacara metatah pada remaja Hindu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kualitatif, yang bersifat subjektif, deskriptif, serta berfokus pada interpretasi fenomena, realitas, atau fakta tertentu (Fadli, 2021, 38). Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan informasi secara visual mengenai sejarah dan rangkaian upacara metatah oleh umat Hindu di kota Mataram. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat, khususnya pada remaja Hindu kelompok usia 18-25 tahun sebagai target audiens. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder, yang mencakup informasi seputar sejarah dan rangkaian upacara metatah melalui media komik digital.

Proses perancangan komik digital ini mengadopsi alur kerja Design Thinking. Design Thinking merupakan pendekatan inovatif yang berpusat pada manusia untuk menciptakan solusi desain yang selaras dengan kebutuhan masyarakat, teknologi, atau tujuan bisnis (Kelley, D., & Brown, 2018, 5). Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, yang diintegrasikan ke dalam proses perancangan komik digital melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. *Empathize*: Tahap awal yang berfokus pada identifikasi permasalahan, meliputi pengumpulan data dan memahami latar belakang yang menjadi dasar perancangan.
2. *Define*: Proses ini mencakup perumusan masalah secara spesifik serta penetapan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan komik digital.

3. *Ideate*: Tahap pra-produksi ini melibatkan pengembangan konsep seperti tema, pembuatan naskah cerita, desain karakter, pemilihan warna, hingga penyusunan storyboard.
4. *Prototype*: Pada tahap ini, proses produksi dimulai, mencakup pembuatan garis dasar (lineart), pewarnaan (coloring), penyuntingan, hingga karya selesai dan siap diuji.
5. *Test*: Tahap akhir ini dilakukan saat komik dipublikasikan. Umpan balik dari pembaca digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahapan *Emphatize*

Dalam metode *design thinking*, pengumpulan data merupakan bagian dari *emphatize* untuk memperoleh informasi secara langsung untuk memudahkan proses perancangan. Informasi yang diperoleh memiliki peranan penting untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam perancangan komik *webtoon* upacara metatah di Mataram. Oleh sebab itu perancang memerlukan data yang akurat. Informasi ini digunakan untuk menentukan konsep awal yang digunakan dalam perancangan. Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah wawancara, kuisioner, dan studi kepustakaan dari internet serta dokumentasi.

Gambar 1 Memohon Doa Restu



(Sumber: Vidia Production,2024)

Gambar 1 merupakan proses memohon doa restu pada orang tua sebelum dimulainya upacara *ngendag*. Proses ini juga disebut prosesi sungkeman. Menurut Asih dkk, 2023 selain sebagai kewajiban orang tua, dalam pelaksanaan metatah juga terkandung nilai bakti sang anak ketika melakukan prosesi sungkeman.

Gambar 2 Proses *Ngerajah Gigi*



(Sumber: Vidia Production, 2024)

Gambar 2 adalah proses *ngerajah*/ mengikir gigi pada puncak upacara yaitu upacara *ngendag*. Upacara ini dilakukan dengan memotong enam buah gigi terdiri dari empat gigi seri dan dua taring atas sebagai sebuah simbol. dimohonkan kepada *Ida Hyang Siwa* dengan memohon tirtha potong gigi, sebagai penyucian dan melebur segala kekotoran dalam diri yang bersifat Adharma (Ida Bagus Naba, 2021).

Gambar 3 *Mejaya-Jaya*



(Sumber: Vidia Production, 2024)

Gambar 3 merupakan acara terakhir yaitu *mejaya-jaya* yang berarti kemenangan seorang anak melawan musuh yang ada di dalam dirinya.

Pada tanggal 03 April 2024 pukul 17.30 wita, perancang melakukan wawancara dengan teknik wawancara semi berstruktur kepada seorang pemangku yang pernah terlibat dengan upacara *metatah*. Beliau adalah Jro Mangku Murbiyase. Pemilihan Jro Mangku Murbiyase sebagai narasumber dikarenakan beliau sudah sering memimpin atau terlibat dengan upacara-upacara keagamaan terutama *metatah*. Sebagai seorang pemimpin agama yang sudah menjadi *pemangku* sejak tahun 1990 sampai sekarang, beliau mengetahui bagaimana upacara *metatah*. Narasumber juga menyebutkan bahwa dirinya sudah berkeliling Kota Mataram untuk membantu upacara-upacara keagamaan.

Narasumber menyebutkan bahwa *metatah* adalah memotong gigi diantara enam gigi dari gigi taring kiri sampai gigi taring kanan. Karena disebut memotong gigi, dulunya harus dipaksa dikikir semua namun sekarang agar pelaksanaan berjalan baik dan mulus, proses pemotongan gigi hanya dilakukan dengan mengikir gigi sedikit saja. Awalnya, pemangku akan bertanya kepada orang yang akan melaksanakan metatah. Setelah disetujui olehnya, barulah keluarga tertua atau keluarga yang dianggap bisa meminta *padewasaan* atau hari yang baik untuk upacara *metatah*. Apabila sudah diberikan hari, bulan dan tanggal, disanalah proses pelaksanaan metatah dimulai yang akan dipuput oleh *ida pedanda* atau *pujangga* yang sudah disucikan. Lalu, apabila keluarga dari orang yang akan *metatah* bisa mengerjakan sarana atau *banten* yang digunakan dalam upacara *metatah* itu alangkah baiknya tetapi kalau tidak ada yang bisa di dalam keluarga tersebut, sarana atau banten bisa dibeli dengan syarat ada *serati banten* yang sudah bersedia untuk mengerjakan atau menyediakan. Juga menurut keluarga yang akan melaksanakan upacara *metatah* tersebut, apakah mereka mampu dengan harga yang ditentukan atau tidak, terserah dari keluarga itu. Menurut narasumber, persiapan lain metatah adalah dipan kecil yang bisa dipakai

dua orang untuk tidur, sebagaimana layaknya menghormati seorang raja saat tertidur serta menggunakan sprei dan bantal yang dilapisi sarung yang indah.

Lalu, ada sarana lain yang diletakkan di samping tempat upacara *metatah* yang disebut dengan *banten pengendaq*. Urutan upacaranya setelah peserta metatah sudah siap, dia akan duduk di samping atau belakang tempat tidur untuk menunggu perintah *sang hyang tatah* atau orang yang bertugas untuk *natahin*. Setelah banten itu dipuja, barulah peserta *metatah* akan melakukan pemujaan. Pertama, melakukan pemujaan pada *bhatara surya*, kedua memohon *panugrahan/doa* restu dari orang tua, barulah dilaksanakan upacara metatah dimulai dari anak yang paling besar. Narasumber juga menyebutkan bahwa peserta *metatah* tidak boleh ganjil seperti satu orang, tiga orang, atau lima orang dan diharuskan genap. Beliau menjelaskan alasan dibalik syarat itu yang merupakan mitos, yang katanya dimana pernah terjadi ketidakharmonisan atau ketidakmulusan upacara *metatah* tersebut. Jika yang melaksanakan metatah hanya satu orang maka dapat ditambahkan oleh saudara, saudara misan atau saudara lainnya yang sudah *metatah* boleh melengkapi agar jumlahnya tidak ganjil. Lalu, setelah selesai ditatah, peserta metatah diberi cermin untuk melihat apakah gigi yang dikikir sudah cukup. Setelah itu peserta *metatah* diminta berkumur dengan air putih dan membuang air bekas kumurnya pada kelapa gading yang sudah dibuang airnya lalu peserta metatah secara simbolis diobati giginya dan peserta *metatah* bisa turun dari tempat tidurnya dengan urutan menginjakkan kakinya pada *banten paningkeb* untuk perempuan barulah ia turun dari tempat metatah. Disana juga terdapat sapu lidi untuk menghalau seumpama ada yang hal-hal yang tidak diinginkan. Barulah ia duduk ke tempat semula dan kembali *natab* pada *banten peras* masing-masing. Barulah rangkaian upacara terakhir yaitu *mejaya-jaya* yang dimulai dari

sembahyang kepada *bhatara surya*, leluhur dan *bhatara samudaya*. Dan *sang muput upacara* melakukan proses *mejaya-jaya*.

Narasumber juga menjelaskan bahwa pentingnya *metatah* dilakukan karena seorang manusia yang masih hidup dan masih remaja akan mempelajari suatu yang akan diserap, maka dari pada itu semasih remaja baik laki-laki maupun perempuan mempunyai taring itu berarti masih bersifat atau memiliki sifat *adharma*. Setelah melaksanakan upacara *metatah*, narasumber menyebutkan bahwa mereka bisa mengendalikan *adharma* menjadi *dharma*. Dalam Agama Hindu, *tatah* atau tata dalam kata *metatah* berarti tata cara. Dari metatah itulah, seseorang bisa mempunyai pemikiran-pemikiran yang bersifat dewasa dengan tata cara berbicara yang baik, berpikir yang baik dan berlaku yang baik. Tradisi *metatah* dilakukan pada saat seseorang sudah memasuki masa remaja yaitu jika pada perempuan adalah saat sudah mengalami menstruasi atau tanda-tanda pubertas begitu pula pada laki-laki saat ia mengalami perubahan suara, perubahan bentuk tubuh dan tanda-tanda pubertas lainnya. Pada zaman modernisasi sekarang, kebanyakan upacara metatah tidak khusus dilaksanakan tersendiri seperti upacara-upacara lainnya. Misalnya, ada saudara atau kakak dari orang yang menikah maka upacara metatah bisa diikutkan dalam acara pernikahan tersebut. Narasumber juga berharap tradisi ini tidak dilupakan oleh generasi muda dan terus dijalankan agar tidak mengalami kepunahan.

Pengamatan dokumentasi dilakukan pada foto acara *metatah* pada peserta *metatah* yaitu Ni Luh Putu Septiani Wulandari. Perancang melakukan proses upacara *metatah* pada tanggal 21 September 2023 yang dirangkaikan dengan upacara *ngeroras*. Peserta melakukan proses persembahyang serta memohon doa restu kepada orang tua.

Gambar 4 Memohon Doa Restu

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024i)

Gambar 5 Proses Ngerajah Gigi

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Gambar 6 Mejaya-jaya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

2. Tahapan *Define*.

- Analisis SWOT

Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) serta ancaman (*threats*) (Rangkuti, 2010, 67-72). Adapun penjabarannya sebagai berikut:

- a. Kekuatan(*strength*), *metatah* adalah tradisi yang wajib dilaksanakan oleh umat hindu dan memiliki kisah sejarah/asal mula, rangkaian dan makna yang menarik serta komik *webtoon* merupakan media yang cocok dengan target *audiens* dengan menambahkan informasi mengenai upacara *metatah* yang dikemas dengan alur cerita yang menarik sehingga pembaca merasa nyaman.
- b. Kelemahan(*weaknesses*), jarangnya media informasi tentang upacara *metatah* yang dikemas dengan menarik dan biasanya berupa deskripsi serta ada batasan dalam komik *webtoon* sehingga harus membuat banyak episode dan tidak semua remaja familier menggunakan *webtoon* sebagai aplikasi membaca komik.
- c. Peluang(*opportunity*), kemudahan dalam mengakses komik *webtoon* menggunakan internet serta tampilan komik yang penuh dengan warna dan gambar membuat informasi tentang upacara *metatah* lebih mudah dipahami.
- d. Ancaman(*threats*), komik *webtoon* biasanya memuat cerita fiksi dan didominasi oleh genre romantis, sehingga komik *webtoon* ini harus diselingi dengan alur cerita yang ringan agar target audiens tidak bosan sekaligus mudah memahami informasi yang ada di dalamnya.

- Konsep Judul dan Konsep Cerita

Judul komik *webtoon* ini adalah Metatah: A History, Journey & Meaning. Pemilihan kata “history” berarti sejarah dari upacara metatah.

Pemilihan kata “*journey*” yang berarti perjalanan ini merujuk pada sejarah yang melatarbelakangi upacara metatah serta bagaimana rangkaian dari upacara metatah tersebut dan “*meaning*” yang berarti makna yang merujuk pada apa saja makna yang terkandung dalam upacara metatah. Konsep cerita dirancang dengan menggunakan 5W+1H agar memudahkan perancang untuk menentukan isi cerita dengan konsisten. Berikut adalah penjabaran dari 5W+1H:

- a. *What/apa* yang hendak diceritakan?
Komik webtoon ini menceritakan seorang gadis remaja bernama Ika yang memiliki keingintahuan tentang upacara metatah.
- b. *Where/dimana* setting tempat yang akan digunakan? Setting tempat yang digunakan adalah Nusa tenggara barat
- c. *When/kapan* cerita dalam komik terjadi? dengan alur cerita yang menarik sehingga pembaca merasa nyaman. Cerita dalam komik ini terjadi pada tahun 2024.
- d. *Why/ mengapa* problem/masalah dalam cerita bisa terjadi? Pada saat Ika melihat story whatsapp temannya yang sedang memakai pakaian metatah namun Ika tidak tahu bahwa temannya sedang metatah dan mengira temannya sedang menikah. Karena terjadi kesalahpahaman, Ika langsung menyerbarkan informasi tersebut kepada semua teman sekelasnya.
- e. *Who/siapa* saja tokoh dalam cerita?
Dalam komik ini perancang membuat beberapa tokoh karakter yaitu:
 1. Made Arunika Putri atau Ika, merupakan tokoh utama berusia 19 tahun yang tinggal di Kota Mataram. Ika adalah seorang mahasiswa yang agak ceroboh namun ceria dan selalu bersemangat. Dia tertarik dengan upacara metatah setelah mengalami kesalahpahaman saat melihat story whatsapp temannya.
 2. Nengah Kirani atau Kiran, merupakan tokoh pembantu yang merupakan teman Ika. Sama seperti Kiran, dia berumur 19 tahun

dan tinggal di Kota Mataram. Dia adalah orang yang menjelaskan bagaimana upacara metatah kepada Ika.

3. Kakak laki-laki Kiran, adalah tokoh yang mendampingi Kiran saat upacara metatah.
4. Dosen, adalah tokoh yang memarahi Ika dan Kiran dalam beberapa episode.
- f. *How/bagaimana* si tokoh memecahkan masalahnya?
Akhirnya, Kiran menjelaskan kepada Ika tentang upacara metatah mulai dari sejarah, rangkaian serta makna-maknanya.

3. Tahapan *Ideate*

Ideate adalah tahap dimana perancang membuat konsep yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang akan dituangkan pada media komik *webtoon*.

- Jenis Komik

Komik ini berisi informasi mengenai sejarah, rangkaian dan makna dari upacara *metatah* yang divisualisasikan dalam bentuk komik *webtoon* sebagai pendukung dari teks deskripsi yang ada di dalamnya.

- Format dan Ukuran

Format : *Vertical Scrolling*

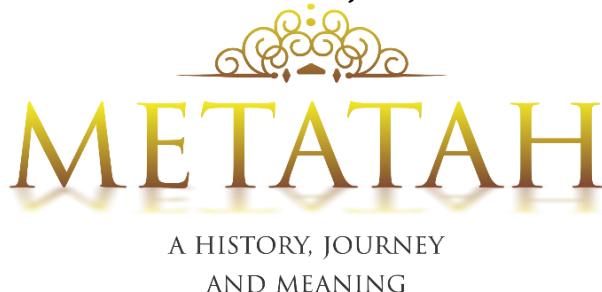
Ukuran Komik : 800 px x 1280 px (menyesuaikan jumlah panel) Format dan ukuran dipilih untuk menyesuaikan ketentuan yang ditetapkan oleh pihak *webtoon*.

- Tipografi

Perancang menggunakan jenis font *serif* untuk bagian judul *webtoon*. Penggunaan font *serif* memberikan kesan tradisional, elegan dan berkelas. Font *serif* yang perancang gunakan dalam pembuatan *webtoon* ini adalah *Trajan Pro 3*. Sedangkan pada dialog, perancang menggunakan font *Anime Ace BB*. Font ini termasuk dalam jenis font *comic*. Font ini sering digunakan dalam

pembuatan komik *webtoon* karena memberikan kesan ramah dan mudah dibaca.

Gambar 7 Judul



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

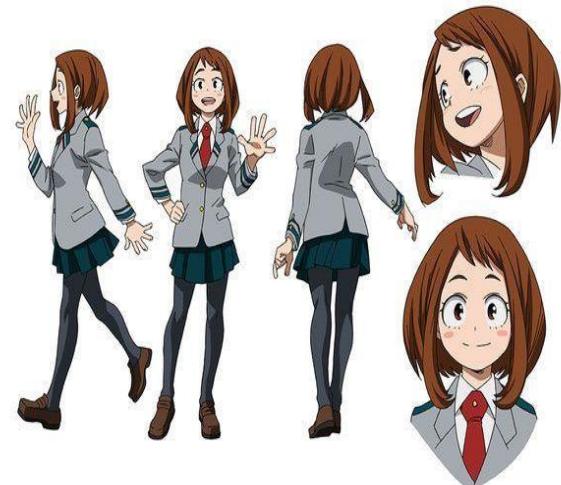
- Gaya Ilustrasi,

Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan *webtoon* ini adalah gaya ilustrasi *japan style*. Gaya ilustrasi *japan style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar *manga* (komik) Jepang, yang terkenal dengan mata besar si tokoh, rambut yang kaya warna, hingga gesture tokoh yang tak biasa (Putri dan Iis Purnengsih, 2023). Penggunaan gaya ilustrasi *japan style* atau identik dengan style *anime/manga* didukung dari media yang digunakan dan kemampuan dari perancang, melihat penggayaan visual *webtoonist* Indonesia yang mayoritas mengarah ke gaya ilustrasi *japan style/manga* yang dimodifikasi dengan style sendiri. Dalam riset yang dilakukan oleh Roux Crimsonella dalam *risamedia.com* yang ditulis oleh Excel pada tahun 2018, 27,9% responden mengungkapkan alasan gaya gambar *anime/manga* diminati dalam industri kreatif lokal yaitu karena style ini unik secara visual.

Selain itu ada beberapa yang memilih jawaban yaitu 25,8% bahwa style *anime/manga* mudah dikenal identitasnya, 17,1% memilih jawaban bahwa style ini mengikuti tren, 16,7 memilih jawaban bahwa style ini memiliki kebebasan berekspresi dan 12,5 memilih jawaban banyak teman dengan minat yang sama. Referensi dari penggayaan ilustrasi perancang diambil dari gaya ilustrasi *anime/manga my hero academia* yang dimana

setiap karakter memiliki ciri khas masing-masing dengan warna-warna yang memberi ciri khas pada karakternya.

Gambar 8 Referensi Gaya Ilustrasi



©堀越耕平/集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

- Desain Karakter

Setelah menentukan gaya ilustrasi, tahapan selanjutnya adalah merancang desain karakter. Berikut adalah visual karakter yang terdapat dalam perancangan *webtoon* "Metatah: A History, Journey & Meaning".

Gambar 9 Desain Karakter Ika



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Karakter utama bernama Made Arunika Putri atau biasa dipanggil Ika. Ika adalah seorang mahasiswi di sebuah kampus swasta di Kota Mataram. Dia tinggal di Mataram dan berusia 20 tahun. Ika memiliki kepribadian yang ceria dan bersemangat namun ceroboh dan terlalu cepat menyimpulkan sesuatu. Ika cepat tertarik dan penasaran terhadap apapun yang belum diketahuinya.

Gambar 10 Desain Karakter Kiran



(Sumber: Dokumen Pribadi)

Karakter pembantu bernama Nengah Kirani Asmara atau biasa dipanggil Kiran. Kiran adalah teman dekat Ika. Dia tinggal di Mataram dan berusia 20 tahun juga. Berbeda dengan Ika, Kiran memiliki sifat yang tenang dan penyabar. Dia juga pandai menjelaskan sesuatu kepada teman-temannya.

4. Tahap *prototype*

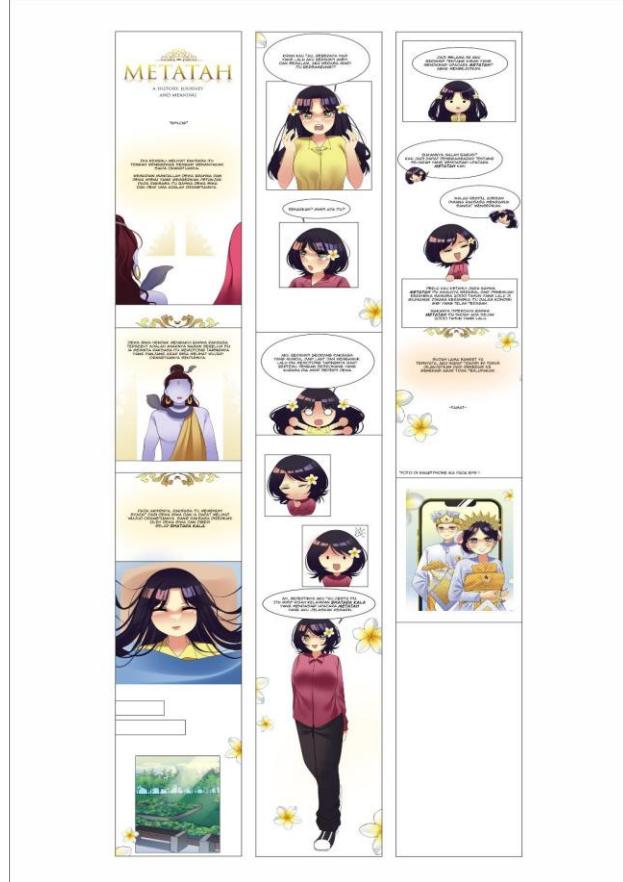
Perancang mulai memberikan *lineart*, warna dan melakukan *finishing* pada sketsa.



Gambar 11 Final Episode 1, 2024



Gambar 12 Final Episode 2, 2024



Gambar 14 Final Episode 3, 2024



Gambar 13 Final Episode 3

5. Tahap test

Test merupakan tahap terakhir dalam *design thinking* yaitu melakukan uji coba dari hasil perancangan yang telah dibuat kepada target audiens. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan *google form* - mengenai tanggapan target audiens setelah membaca *webtoon* "Metatah: A History, Journey & Meaning".

- | | |
|--|--|
| 1. Nama audiens : I Gusti Made Otti Vandra | |
| Umur : 22 tahun | |
| Pekerjaan : Mahasiswa | |
| Domisili : Mataram | |

Memberi tanggapan terhadap komik ini, menurutnya alur cerita yang disampaikan mudah diikuti dan disampaikan dengan bagus. Ilustrasi yang digambarkan juga bagus dan menggambarkan cerita yang ingin disampaikan. Benar-benar bagus sebagai media edukasi anak muda terkait upacara *metatah*. Dengan media komik web selain mendapatkan informasi, menurutnya komik *webtoon* ini membuatnya

tidak bosan saat membaca karena adanya ilustrasi yang menarik dengan gambar yang bagus.

2. Nama audien : Ketut Ary Sujaya Umur
Umur : 22 tahun
Pekerjaan : Totur
Domisili : Mataram

Memberi tanggapan terhadap komik ini, menurutnya alur cerita dan ilustrasi cukup mudah dipahami. *Webtoon* tersebut sudah bagus. Dari penggambaran karakter juga sudah baik dan jelas. Selain itu, ditambahnya genre komedi menambah keseruan alur cerita. Akan tetapi, akses platform yang digunakan agak tersendat di browser

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, perancang menarik kesimpulan yaitu perancang telah merancang komik *webtoon* sebagai media informasi yang menarik untuk remaja Hindu dalam memahami sejarah, rangkaian dan makna upacara *metatah* dengan menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu *emphasize, define, ideate, prototype* dan *test*. Isi komik ini memberikan informasi mengenai *metatah* dengan penjelasan yang dikemas dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik. Hal ini akan membantu remaja Hindu di Kota Mataram dan orang-orang yang tertarik pada *metatah* & *webtoon* untuk memahami dan mengetahui lebih jelas tentang tradisi Agama Hindu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashiddieq, J. A., & Aditya, P. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Cerita Pencak Silat. *Eproceedings Of Art & Design*, 8(6).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Ida Bagus Dharma Putra Wirawan Dan Marsono.

(2022). Nilai- Nilai Pendidikan Agama Hindu Dalam Upacara Metatah Terhadap Pembelajaran Panca Yadnya. *Jurnal Getta: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(4), 342–351.

Ida Bagus Naba, I. B. G. P. (2021). Nilai Filosofis Dan Etika Dalam Lontar Tattwa Kala. *Caraka Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 49–59.

Jennifer Riady, Heru Dwi Waluyanto, A. Z. (2018). Perancangan Komik Webtoon "Eksplor Jajananku" Untuk Remaja. *Jurnal Adi Warna*, 7(2), 1–9.

Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An Introduction To Design Thinking*. Institute Of Design At Stanford.

Rangkuti, F. (2004). *Analisis Swot Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Pt. Gramedia Pustaka Utama.

Sandhika, I., Sakka, A. R. A., & Sumilah, D. A. (2018). *Metatah: Tradisi Memasuki Masa Remaja Pada Masyarakat Bali Di Desa Pepuro Barat Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur*. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Sinaga, A. L. D., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Edukasi Pemilahan Sampah Di Taman Kota Untuk Usia 14-17 Tahun. *Jurnal Tantra Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 125–136.

Sumarni, N. (2021). Konsep Pendidikan Agama Hindu Dalam Tradisi Metatah. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 12(1), 67–87.