



Webtoon Festival Daul Madura Sebagai Upaya Pengenalan Budaya Madura Terhadap Remaja Usia 18-22 Tahun

Akbar Firmansyah^{1*}, Restu Ismoyo Aji², Masnuna³

¹⁻³Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

21052010064@upnjatim.ac.id^{1*}, restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id², masnuna.dkv@upnjatim.ac.id³

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis: 21052010064@upnjatim.ac.id*

Abstract. *Madura, an island in East Java, is known for its rich cultural heritage. Despite this, prevailing stereotypes in society often emphasize negative aspects of Madurese culture, which can obscure its valuable and positive traditions. One such cultural gem is Daul music—a vibrant and rhythmic musical expression that deserves greater public appreciation. This study explores the design and development of a digital comic titled “The Sparkle of Madura’s Daul”, which aims to introduce Daul music to a younger audience, particularly teenagers aged 18–22, through the Webtoon platform. Utilizing a qualitative descriptive method, the research gathered data through observation, questionnaires, and interviews to inform the design process. The comic is created not only as an engaging entertainment medium but also as a tool for cultural education and preservation. By integrating narrative and visual storytelling, the comic presents Daul music in a compelling and accessible format, positioning it as a cultural asset comparable to the well-known Karapan Sapi. The final product is intended to reshape perceptions of Madurese identity, promote cultural pride, and encourage the appreciation of traditional music among youth. This initiative highlights the potential of digital media to bridge generational and cultural gaps while revitalizing local heritage through creative means.*

Keywords: *Madura identity; Music festival; Preservation; Sparkle; Youth*

Abstrak. Madura merupakan sebuah pulau di Jawa Timur yang dikenal memiliki warisan budaya yang kaya. Namun, stereotip yang berkembang di masyarakat sering kali lebih menonjolkan aspek negatif budaya Madura, sehingga menutupi kekayaan tradisi positif yang dimilikinya. Salah satu kekayaan budaya tersebut adalah musik Daul—sebuah ekspresi musikal yang dinamis dan penuh ritme yang layak mendapatkan apresiasi lebih luas. Penelitian ini membahas perancangan dan pengembangan komik digital berjudul “The Sparkle of Madura’s Daul” yang bertujuan memperkenalkan musik Daul kepada remaja berusia 18–22 tahun melalui platform Webtoon. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, kuesioner, dan wawancara untuk mendukung proses perancangan. Komik ini tidak hanya dirancang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya. Melalui pendekatan naratif dan visual, komik ini menyajikan musik Daul secara menarik dan mudah diakses, serta menempatkannya sebagai aset budaya yang sejajar dengan Karapan Sapi yang lebih dahulu dikenal. Produk akhir dari perancangan ini diharapkan dapat membentuk ulang persepsi terhadap identitas budaya Madura, mendorong rasa bangga terhadap budaya lokal, serta meningkatkan apresiasi terhadap musik tradisional di kalangan generasi muda. Inisiatif ini menunjukkan potensi media digital sebagai jembatan antargenerasi dan sarana revitalisasi budaya melalui pendekatan kreatif.

Kata kunci: Festival musik; Gemerlap; Identitas Madura; Pelestarian; Remaja

1. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara dengan kearifan lokal yang luar biasa banyaknya. Secara selektif, keberagaman kearifan lokal tersebut dapat diangkat sebagai aset kekayaan budaya dan dijadikan modal dasar untuk memperkuat identitas bangsa Indonesia (Brata Ida Bagus, 2016). Adat dan budaya merupakan identitas suatu bangsa, sehingga harus dilestarikan agar tidak hilang dan punah. Untuk mencegah hal tersebut, diperlukan kesadaran dari masyarakat serta tanggung jawab pemerintah daerah setempat (Hasan et al., 2024).

Salah satu pulau di Provinsi Jawa Timur, yaitu Pulau Madura, memiliki beragam kekayaan budaya yang unik dan menarik. Namun, kondisi geografis Madura yang kurang menguntungkan membuat masyarakat luar cenderung memproyeksikan pulau ini sebagai wilayah yang terbelakang (Nur Azizah et al., 2023). Mereka lupa bahwa masalah kemiskinan dan keterbelakangan pendidikan bukanlah semata-mata persoalan lokal, melainkan berhubungan dengan permasalahan struktural berskala nasional yang juga terjadi di banyak wilayah lain (Raditya, 2023). Masyarakat luar mengenal Madura melalui budaya seperti Karapan Sapi, Sate Madura, Warung Madura, dan Baju Adat Pesa'an yang bercirikan warna loreng merah putih. Sayangnya, Madura juga seringkali diasosiasikan dengan stereotip negatif seperti pencurian besi, watak yang keras dan budaya carok, hal tersebut disebabkan pemahaman orang luar Madura yang tidak lengkap dan kurang utuh dalam memahami Madura (Saiful Hadi, Moh. Mashur Abadi, 2023, p. 12). Di sisi lain banyak sekali budaya Madura yang memiliki citra positif, tetapi eksistensinya masih kurang dikenali. Diperlukan identitas baru yang mengenalkan Madura menjadi lebih positif, yaitu dengan cara mengangkat citra positif budaya Madura yang sudah ada, yang eksistensinya belum menjangkau masyarakat luas.

Salah satu budaya dari Madura yang jarang diketahui oleh masyarakat luas adalah Musik tradisional khas Madura yaitu musik *Ul-Daul* atau musik *Tong-tong*. Penyebutan istilah musik *Daul* atau musik *Tong-tong* merujuk pada istilah yang sama yaitu merupakan seni pertunjukan parade musik tradisional Madura yang dilengkapi dekorasi megah layaknya kereta kencana Kerajaan. Musik tradisional ini pada zaman dahulu berfungsi untuk membangunkan warga saat sahur selama bulan Ramadan (Bagus Ananda Kurniawan, 2019). Bouvier (2002, p. 42), menggambarkan *Tong-tong* sebagai instrumen musik berupa kentongan yang dibuat dari batang atau akar bambu, menurut sejarahnya pada tahun 1986, Musik *Tong-tong* ini biasanya dimainkan selama bulan Ramadan, dengan para pemainnya yang berkeliling desa sepanjang malam sambil memukul alat tersebut.

Setelah dilakukan kuesioner terhadap pemuda Madura dan luar pulau Madura pada hari Sabtu, 21 September 2024, dengan jumlah responden sebanyak 100 orang, diperoleh hasil bahwa 57% responden tidak mengetahui musik *Daul*, dan 43% responden mengetahui musik *Daul*, hampir seluruh responden yang tidak mengetahui musik *Daul* berasal dari luar pulau Madura, dan sebanyak 91% responden tidak mengetahui sejarah musik *Daul*. Mayoritas responden yang berusia 18-22 tahun tersebut menyebut Karapan Sapi sebagai budaya pertama yang terlintas dari Madura. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa musik *Daul* kurang dikenal di kalangan remaja luar pulau Madura. Hal ini disebabkan oleh pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memudahkan mereka mengakses informasi dan budaya dari

negara lain yang lebih menarik perhatian dibandingkan dengan budaya lokal (Angela & Yoedtadi, 2019).

Untuk mengenalkan sejarah dan pertunjukan musik *Daul* kepada generasi muda, diperlukan media yang tepat. Banyak penelitian mendukung bahwa komik dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran sejarah dengan mengintegrasikan cerita-cerita sejarah sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai alat belajar sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Menurut Solihat (2020), komik adalah suatu cerita yang tersusun dari kumpulan gambar yang dilengkapi dengan keterangan berupa teks untuk menjelaskan alur ceritanya, komik juga dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dan komik yang menyampaikan cerita tentang potensi lokal daerah disebut dengan pendidikan kearifan lokal (local wisdom education). Dilansir dari cbr.com (7/8/24) komik digital maupun cetak memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, pecinta komik cetak kebanyakan membeli sekaligus untuk koleksi, sedangkan pecinta komik digital lebih kepada mereka yang hanya ingin menikmati alur ceritanya, komik fisik dan komik digital memberikan banyak pilihan terhadap penggemar, karena ada yang cocok untuk satu sisi dan ada yang cocok pada sisi yang lain. Komik digital dapat menampilkan komik tanpa batas dengan hanya menggeser halamannya saja, seperti istilah *infinite canvas* yang dikenalkan oleh Scott McCloud (2008, p. 200) dalam ruang lingkup digital, komik dapat ditampilkan secara *infinite* vertikal atau horizontal, salah satu platform komik digital yang menerapkan *infinite canvas* yaitu *Webtoon* yang populer saat ini. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, 80% responden memilih komik digital (*Webtoon*) sebagai media yang bagi mereka menarik untuk mengetahui cerita dan sejarah musik *Daul*, 8% responden memilih komik cetak, 5% responden memilih komik strip, sisanya memilih saran lain seperti majalah, tiktok dan watpatt. *Webtoon* menempati posisi teratas dalam hal popularitas dibandingkan platform komik digital lainnya. Berdasarkan observasi melalui *Google Play Store* dan *App Store* pada 21 Oktober 2024, aplikasi *Webtoon* memiliki jumlah unduhan tertinggi di antara platform sejenis. Di *Google Play Store*, aplikasi ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali. Sebaliknya, platform komik digital lain hanya mencapai kurang dari 10 juta unduhan di *Google Play Store* dan sekitar 4 ribu unduhan di *App Store*. Data ini menunjukkan dominasi *Webtoon* di pasar komik digital serta tingginya minat pengguna terhadap platform tersebut. *Webtoon* dapat diharapkan menjadi media yang tepat dalam mengenalkan musik *Daul*.

2. KAJIAN TEORITIS

Festival Musik Daul

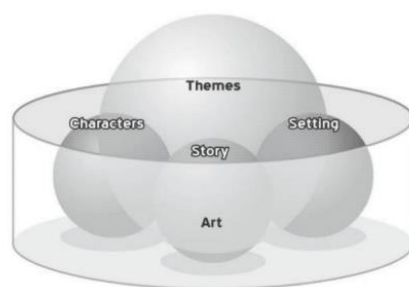
Musik *Daul* atau musik *Tong-tong* merupakan musik tradisional yang berasal dari pulau Madura yang biasa ditampilkan pada acara festival tahunan dan parade karnaval (Kemendikbudristek, n.d.). Penyebutan istilah musik *Daul* atau Musik *Tong-tong* merujuk pada istilah yang sama yaitu merupakan seni pertunjukan parade musik tradisional yang dilengkapi dekorasi megah layaknya kereta kencana Kerajaan. Berdasarkan sejarahnya musik *Daul* pada awalnya sebagai musik untuk membangunkan sahur pada saat bulan ramadhan, hingga pada perkembangannya pemerintah kabupaten sumenep mengadakan festival dan diperlombakan sehingga terus mengalami inovasi yang lebih baik (Bagus Ananda Kurniawan, 2019). Pada pertunjukannya pemain musik *Daul* memainkan alat musik di atas kereta *Daul* yang telah dilengkapi dekorasi, musik *Daul* biasa dimainkan oleh sekitar 25-40 pemain dan terdapat sekitar 12 jenis alat musik. Upaya yang dilakukan pemerintah kabupaten Sumenep yaitu dengan mengadakan festival pada setiap peringatan hari jadi Sumenep (Nugroho, 2021). Untuk rute parade biasa berjarak sekitar 5 kilometer dengan rute lurus, dan jarak antara group musik berjarak 15 menit setelah penampilan urutan peserta (Putra, 2024). Musik *Daul* terus mengalami perkembangan dalam inovasinya termasuk pada aransemen musik yang ditampilkan salah satunya yaitu pada penampilan musik *Daul* dalam bentuk tampilan panggung (Rozikin, 2018).

Komik Webtoon

Komik Digital merupakan komik yang dibuat, diterbitkan, dan dikonsumsi melalui media digital, komik digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer, kelebihan dari komik digital yaitu mudahnya akses terhadap internet pada saat ini dan juga komik digital seringkali memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memberikan pengalaman pembaca yang interaktif seperti, animasi, musik, dan elemen lainnya. Komik digital dapat menampilkan komik tanpa batas dengan hanya menggeser halamannya saja, seperti istilah *infinite canvas* yang dikenalkan oleh Scott McCloud (2008, p. 200) dalam ruang lingkup digital, komik dapat ditampilkan secara *infinite* vertikal atau horizontal, salah satu platform komik digital yang menerapkan *infinite canvas* yaitu *Webtoon* yang populer saat ini. *Webtoon* merupakan platform komik digital yang dikembangkan oleh *NAVER Corporation* dan *LINE Corporation* sejak tahun 2004. Berbeda dengan komik konvensional, pada *Webtoon* terdapat elemen-elemen khusus yang tidak dapat dimiliki komik cetak, dan dari segi cara membacanya juga berbeda dengan komik cetak, cara baca *Webtoon* yaitu vertikal dari atas ke

bawah, dan dalam *Webtoon* juga dapat menambahkan komentar di akhir setiap episodenya, tidak hanya itu pembaca dapat menikmati teknologi FX toon pembaca dapat menikmati suara dan animasi pada komik yang dibacanya (Lestari & Irwansyah, 2020). Pada penelitian sebelumnya juga menampilkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi dari pada media selain komik, komik juga sangat efektif untuk menjadi media khususnya materi yang berkaitan dengan sejarah (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Menurut Araki (2017:41-42), struktur komik dibangun atas empat elemen utama yang saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri. Setiap elemen memiliki pengaruh terhadap elemen lainnya, menciptakan keselarasan dalam keseluruhan narasi. Selain itu, keempat elemen ini dilengkapi dengan dialog untuk memperluas dan memperdalam cerita dalam komik tersebut. (Hirohiko Araki, 2017, pp. 41–42)



Keterangan: Diagram unsur dasar komik

Gambar 1. Unsur Dasar Komik

Sumber: Araki, 2017:42)

Beberapa tahapan dalam pembuatan komik menurut Araki ((2017, p. 177), proses pembuatan komik umumnya terdiri dari beberapa langkah:

1. Ide

Pembuatan komik dimulai dari ide, yang bisa muncul dari lingkungan sekitar dan perlu dipertimbangkan dari sudut pandang pembaca. Ide ini berfungsi menentukan konsep, tema, karakter, dan latar.

2. Konsep dan Sketsa

Ide dikembangkan menjadi konsep dan dituangkan ke dalam sketsa atau naskah untuk menjaga alur dan menyampaikan gagasan kepada pihak seperti editor.

3. Tata Letak Panel

Sketsa kasar digunakan untuk merancang alur cerita, letak panel, balon kata, dialog, dan efek suara.

4. Halaman

Proses akhir mencakup pemberian garis (lineart), warna, teks, dan elemen grafis lainnya untuk menyempurnakan komik.

Remaja Usia 18-22 Tahun

Menurut Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia yang berusia 16-30 tahun. Rentang ini menunjukkan bahwa pemuda mencakup masa peralihan yang kompleks, yang mana individu mengembangkan identitas, mengambil tanggung jawab sosial, dan berperan aktif dalam masyarakat. Pemuda sering kali berada dalam fase pencarian jati diri, pengembangan karier, serta membangun hubungan sosial dan politik (UU NO. 40, 2009)

Masa remaja merupakan masa yang mana terdapat perubahan yang sangat cepat baik secara biologis maupun secara psikologis, dalam masa transisi ini remaja akan mengalami berbagai tantangan untuk mencapai kesejahteraan. Remaja rentan dengan ide-ide baru, norma, kebiasaan budaya lain, hal ini dapat berpengaruh terhadap budaya tradisional. Hal ini perlu diwaspadai sebagai bagian dari permasalahan identitas nasional (Hastuti et al. 2021, p. 219). Usia 18-22 tahun dipilih lantaran usia tersebut rentan akan permasalahan seperti diatas, sehingga menjadi target usia yang ideal untuk membentuk identitas dan jati diri, dan pada usia 18-22 tahun merupakan usia yang berkontribusi banyak pada pertunjukan musik *Daul*.

3. METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan data yang akurat dan dapat diuji kebenarannya, sehingga dapat mencapai tujuan perancangan komik digital tentang musik *Daul*, peneliti menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, dan observasi untuk mengumpulkan data.

Metode kuantitatif digunakan untuk mencari tahu apa saja yang dibutuhkan target audiens sehingga perancangan ini menjadi relevan dengan mereka, seperti media *Webtoon* digunakan pada perancangan ini karena audiens lebih mudah dalam mengakses perancangan ini dan desain yang disukai oleh target audiens. Metode kualitatif juga digunakan pada perancangan ini, untuk memvalidasi data-data yang telah ada di sumber literatur lain dan data yang belum ada, sehingga data yang diperoleh menjadi akurat dan dapat diuji kebenarannya, seperti contoh wawancara dengan kelompok musik *Daul* dan juga pelatih.

Metode observasi digunakan pada perancangan ini untuk mencari tahu secara detail tentang pertunjukan musik *Daul*, Pada perancangan ini peneliti menghadiri secara langsung

Festival musik *Daul*, sehingga memperoleh beberapa data mengenai detail dari dekorasi, teknis pertunjukan, dan suasana dari pertunjukan parade musik *Daul* ini. Bagian ini memuat penjelasan tentang tahap-tahap penelitian yang menggambarkan urutan logis untuk mendapatkan output penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.

Proses perancangan dalam penelitian ini disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan untuk menghasilkan solusi desain yang efektif dalam memperkenalkan musik *Daul* sebagai budaya khas Madura kepada remaja usia 18–22 tahun. Proses dimulai dari pengamatan terhadap fenomena kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap musik *Daul*, dilanjutkan dengan identifikasi masalah berupa belum tersedianya media edukatif yang menarik. Selanjutnya ditetapkan tujuan perancangan, yaitu menciptakan media visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Rumusan masalah difokuskan pada cara penyampaian informasi budaya yang tepat dan media yang sesuai. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, data primer seperti wawancara, serta data sekunder berupa literatur dan referensi visual. Analisis data dilakukan untuk menemukan pola dan kebutuhan desain, yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam perumusan konsep visual. Dari konsep tersebut dikembangkan beberapa alternatif desain yang dievaluasi hingga diperoleh hasil akhir berupa media edukatif dalam bentuk komik *Webtoon*. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan musik *Daul* serta meningkatkan apresiasi remaja terhadap budaya lokal Madura.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Kuesioner

Pada perancangan ini peneliti menyebarkan kuesioner terhadap masyarakat Madura dan luar pulau Madura, total responden yang mengisi kuesioner tersebut berjumlah 100 orang. Berikut poin-poin yang diperoleh dari hasil kuesioner.

1. 57% responden tidak tahu tentang musik *Daul* ini, hampir seluruhnya berasal dari luar pulau Madura, hal ini disebabkan karena festival musik *Daul* jarang terjadi di luar pulau.
2. 43% responden tahu musik *Daul*, mayoritas mereka mengetahui musik *Daul* dari festival tahunan.
3. 91% responden tidak mengetahui sejarah awal musik *Daul*.
4. *Webtoon* lebih banyak dipilih sebagai media yang tepat karena gratis sehingga semakin banyak menjangkau masyarakat.

Analisis Data Observasi

Pada festival tahun 2024 yang diadakan di kabupaten Sumenep diikuti oleh 40 group musik *Daul* dengan rute festival kurang lebih 5 km. Berikut poin penting hasil analisis observasi yang dilakukan pada saat festival musik TongTong/*Daul* 2024:

1. Acara dimulai pada pukul 18.00, dan diawali dengan pertunjukan tari gebyar sumekar dan juga terdapat penampilan tari Gatot koco dari Jawa Tengah yang merupakan tamu pada acara festival pada malam hari itu.
2. Pada festival tersebut setiap group musik akan diberikan kesempatan untuk menyajikan penampilan terbaiknya di depan panggung kurang lebih 5 menit sebelum memulai perjalanan pada parade festival, urutan tersebut sesuai dengan nomor urut yang telah di dapat masing-masing group musik.
3. Peraturan dilapangan, tidak boleh ada lebih dari 50 peserta pada saat unjuk gelar di depan panggung, peserta yang melebihi batas tersebut akan di diskualifikasi.
4. Setiap group musik *Daul* diiringi oleh penari yang mengikuti aransemen musik, yang bernari di depan kereta *Daul*, minimal terdapat 3-8 orang penari.
5. Pemenang Festival musik *Daul/Tong-tong* se-Madura pada tahun 2024 juara umum dimenangkan oleh group musik “Angin Ribut” yang diumumkan pada tanggal 15 Desember 2024, pukul 11.08 WIB.



Keterangan: Pengumuman juara festival musik *Tong-tong* 2024

Gambar 2. Pengumuman Juara Festival

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DDlr4mRvRqq/?igsh=OTdnNGtsdWZsanNj>,
diakses pada 15 Desember (2024)

Analisis Data Wawancara

Berikut data yang telah didapatkan dari hasil wawancara:

1. Desain dari dekorasi musik *Daul* tidak memiliki pakem tertentu, jadi dekorasi dibuat sesuai dengan keinginan group musik itu sendiri, tetapi untuk lagu tradisional memiliki aransemen yang berbeda-beda setiap group musik, namun liriknya tetap sama
2. Komponen penyusun musik *Daul* terdiri dari sasis (rangka), dekorasi, alat musik dan pemain. Kebanyakan group musik *Daul* mempersiapkan musik tradisional ini untuk festival tahunan.
3. Ukuran kereta musik *Daul* yaitu dengan panjang sebanyak 13 meter, lebar 6 meter dan tingginya sekitar 9 meter
4. Lagu yang digunakan yaitu aransemen dari lagu daerah seperti *Pornama e Pengghir Sereng*, *Kerapan Sape*, *Melate Pote*, dan lain-lain.

5W + 1H**Table 1. Analisis 5W + 1H**

5W + 1H	Pertanyaan	Hasil Analisis
What (Apa)	Apa Permasalahannya?	Musik <i>Daul/Tong-tong</i> merupakan budaya dari pulau Madura yang biasa ditampilkan melalui Festival tahunan di kabupaten Sumenep Madura, namun musik <i>Daul</i> masih belum dikenal oleh masyarakat luas sebagai budaya khas dari pulau Madura. Dari 49 responden yang berdomisili di luar pulau Madura, sebanyak 43 orang tidak mengetahui musik <i>Daul</i> . Dari 51 orang Madura, sebanyak 14 orang tidak tahu festival musik <i>Daul</i> ini. Hal ini menandakan musik <i>Daul</i> masih belum populer di kalangan masyarakat dibandingkan dengan stereotip negatif yang melekat pada pulau Madura. Festival musik <i>Daul</i> memiliki potensi yang cukup baik untuk mengenalkan Madura dengan citra yang lebih positif.
	Apa media yang dirancang?	Media pada perancangan ini adalah komik digital <i>Webtoon</i> sebagai upaya untuk mengenalkan budaya khas pulau Madura terhadap remaja usia 18-22 tahun.
	Apa isi konten yang akan di sampaikan?	Cerita akan memuat kisah seorang remaja dengan rintangan besar yang dihadapi mengikuti festival musik <i>Daul</i> dan pengenalan awal mula musik <i>Daul</i> .
Why (Mengapa)	Mengapa harus komik digital?	Komik digital memiliki akses yang lebih mudah terhadap target audiens yaitu remaja dan juga masyarakat secara luas, komik digital memerlukan biaya yang cukup murah sehingga masih dapat dinikmati oleh target audiens remaja usia 18-22 tahun.
Who (Siapa)	Siapa target audiens dari perancangan ini?	a) Demografis 1) remaja laki-laki dan perempuan 2) Beragama Islam, Kristen, Hindu, Budha, Kong Hucu (Semua agama) 3) Usia 18-22 tahun 4) Berada di bangku SMA dan Mahasiswa
		b) Geografis Remaja laki-laki dan perempuan seluruh Indonesia, terutama remaja Madura

		c) Psikografis 1) Mencintai Budaya Indonesia 2) Suka membaca <i>Webtoon</i> 3) Memiliki keingintahuan yang tinggi
When (Kapan)	Kapan Masalah itu terjadi?	Permasalahan itu terjadi ketika remaja Indonesia saat ini khususnya remaja Madura yang mulai lebih tertarik pada budaya luar, sehingga budaya yang ada di daerahnya seperti musik <i>Daul</i> ini mulai terlupakan.
Where (Di mana)	Di mana komik digital itu akan diedarkan?	Komik digital pada perancangan ini akan diedarkan pada platform <i>Webtoon</i> kanvas yang merupakan media yang dekat dengan target audiens.
How (Bagaimana)	Bagaimana strategi komunikasi di <i>Webtoon</i> kanvas untuk remaja?	Dengan membuat cerita yang relate dengan remaja, contohnya yaitu memilih genre romance, drama dan komedi yang merupakan genre favorit mereka. Dan juga grafis yang bagus remaja cenderung membaca <i>Webtoon</i> berdasarkan grafis yang menarik.

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Sintesis Data

Berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan, penulis dapat melakukan sintesis data yang bertujuan untuk menjadikan perancangan ini dapat memiliki makna yang relevan dengan data yang diperoleh. Berikut poin-poin penting dari hasil sintesa data:

1. *Webtoon* digunakan sebagai media untuk mengenalkan musik *Daul* dengan cerita yang menampilkan parade festival dan sejarah musik *Daul*. Dan menjadi media yang menarik bagi remaja 18-22 tahun.
2. Pada perancangan ini ditekankan untuk berfokus pada desain ilustrasi cerita yang megah, yang sesuai dengan festival musik *Daul*, dan juga remaja usia 18-22 tahun lebih mengutamakan grafik,
3. Cerita memuat alur yang sederhana dan mendorong konflik pada festival musik *Daul*, yang nantinya menceritakan tentang semangat dan seperti apa pertunjukan musik *Daul*.
4. Dibutuhkan media sosial dari cerita ini untuk menyebarkan terhadap target audiens, yang berisikan konten tentang musik tradisional ini, sehingga mengarahkan audiens untuk membaca di *Webtoon*.

Perumusan Konsep

Perumusan Keyword

Dari permasalahan di atas menghasilkan perumusan keyword berikut “Gemerlap *Daul* Identitas Madura” keyword tersebut memiliki definisi sebagai sebuah tema pengenalan pertunjukan festival musik *Daul/Tong-tong* sebagai identitas baru yang dapat melekat dengan

suku Madura, melalui cerita komik drama yang menampilkan kemegahan dan kemeriahan festival. secara denotatif Kata “Gemerlap *Daul*” memiliki makna cahaya dan suasana yang berkilap-kilap atau berkilauan yang dihasilkan dari pertunjukan musik *Daul*. Sedangkan kata “Identitas Madura” memiliki makna ciri-ciri atau jati diri suku Madura yang diwakilkan oleh festival musik *Daul* tersebut. Secara konotatif dari “Gemerlap *Daul* Identitas Madura”. Kata “Gemerlap *Daul*” memiliki makna semangat dan antusiasme dalam menikmati, mempersiapkan dan mempertunjukkan kemeriahan lampu dekorasi dan ayunan kereta *Daul* dalam festival tahunan. Gemerlap *Daul* juga dapat diartikan sebagai pengaruh baik buruk dari serangkaian peristiwa atau konflik yang terjadi pada saat festival tahunan, padatnya penonton dan selesainya acara sampai pagi buta menjadi sisi lain dari festival musik *Daul* ini. Kemudian ‘Identitas Madura’ *Daul* Madura seringkali dimainkan secara bersama-sama oleh sekelompok orang yang mencerminkan nilai solidaritas, kekompakan dan tekad dalam mencapai tujuan. Dan dalam proses persiapannya membutuhkan waktu dan kerja keras, dengan berbagai inovasi yang tercipta setiap tahunnya sehingga festival musik *Daul* masih berkembang hingga saat ini.

Konsep Verbal

Sinopsis Cerita

Pada setiap perancangan cerita dibutuhkan sinopsis yang menjelaskan keseluruhan alur cerita secara singkat. Sinoopsis cerita memudahkan untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan cerita sebelum maupun sesudah cerita tersebut di buat. Pada perancangan ini menggunakan teori penulisan cerita dari araki (2017, p. 86), yaitu teori ki-shō-ten-ketsu. Berikut Alur cerita yang akan digunakan pada perancangan komik ini. Berikut Sinopsis yang akan digunakan pada perancangan komik ini:

Sinopsis: Seorang remaja berusia 19 tahun bernama Samir, sangat ingin mengikuti festival musik *Daul*, ia menantikan festival yang tertunda selama 2 tahun akibat pandemi. Setelah festival kembali diadakan, semangat Samir kembali membara lantaran ditemani oleh Laras, wanita cantik yang merupakan cucu dari maestro sekaligus pelatih musik *Daul* yaitu kakek Jiwo. Namun, masalah kembali muncul ketika Roky dan Ade yang diam-diam membakar kereta *Daul* mereka, sehingga Samir dan teman-teman tidak dapat mengikuti festival karena kereta *Daul* terbakar. Samir sangat terpuruk dan putus asa karena tidak dapat ikut festival yang ia impikan dan nantikan selama 2 tahun, namun Laras menenangkan Samir. Sampai pada kakek Jiwo memberikan solusi kepada Samir untuk menggunakan dekorasi legendaris yang dapat dibuat dalam waktu singkat. Pada saat festival group musik Roky dan Ade mendapat karma, lampu pada dekorasi kereta mereka padam sehingga disoraki oleh para

penonton. Pada akhirnya Samir bisa ikut festival musik *Daul* dengan dekorasi legendaris tersebut.

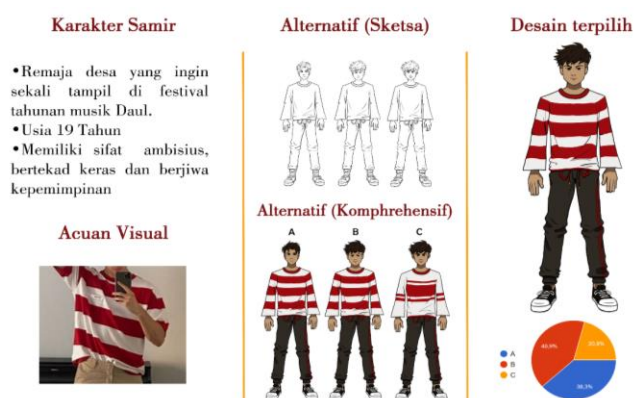
Konsep Visual

Karakter Komik

Karakter pada perancangan ini terdapat 5 tokoh utama yang berperan penting pada cerita ini, tokoh tersebut terdiri dari Samir, kakek Jiwo, Laras, Roky, Ade. Pada perancangan ini terdapat 3 alternatif pada setiap Karakter, kemudian disebar melalui kuesioner yang diisi oleh 115 responden remaja rata-rata usia 18-22 tahun.

Samir

Samir Merupakan remaja usia 19 Tahun yang tinggal di desa, Sejak kecil ia sangat suka bermain musik tradisional hingga usai 17 tahun yang harusnya ia dapat mengikuti festival namun tertunda lantaran pandemi, hingga ia menunda festivalnya sampai pandemi berakhir diusia ia 19 tahun. Samir menggunakan baju loreng merah putih yang menjadi stereotip dari madura sehingga jika hanya dari karakter ini dapat diketahui mengenalkan Madura dari baju khasnya, meskipun pada desain ini memiliki lengan yang panjang, pada aslinya baju adat Madura kaos lengan pendek dan luaran hitam atau disebut *Pesa'an*.



Keterangan: Proses pembuatan karakter Samir

Gambar 3. Development karakter Samir

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Berdasarkan tiga alternatif desain di atas, mayoritas audiens memilih alternatif desain B untuk karakter Samir, dengan persentase 40,9%.



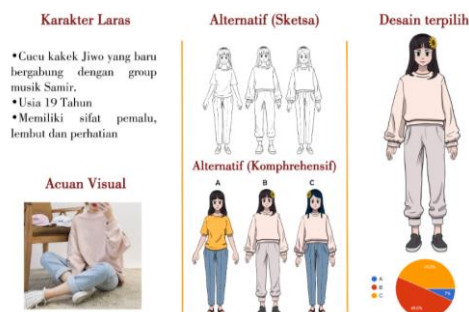
Keterangan: Lembar aksi karakter Samir

Gambar 4. Aksi karakter Samir

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Laras

Laras merupakan cucu dari kakek Jiwo yang baru pindah dan tinggal bersama kakek Jiwo, Laras berusia 19 tahun ia merupakan sosok yang pemalu dan lembut. Laras sangat suka sekali dengan budaya Indonesia. Dalam cerita Laras selalu menemani Samir saat terpuruk ketika kereta *Daul* kelompok musik mereka terbakar.

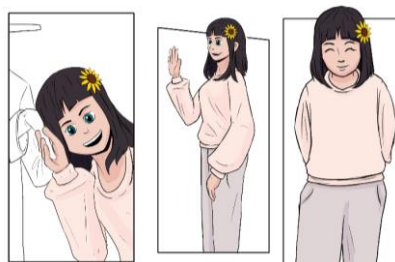


Keterangan: Proses pembuatan karakter Laras

Gambar 5. Development karakter Laras

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari tiga alternatif desain Laras di atas, mayoritas responden memilih alternatif desain B untuk karakter Laras, dengan persentase 49,6%.



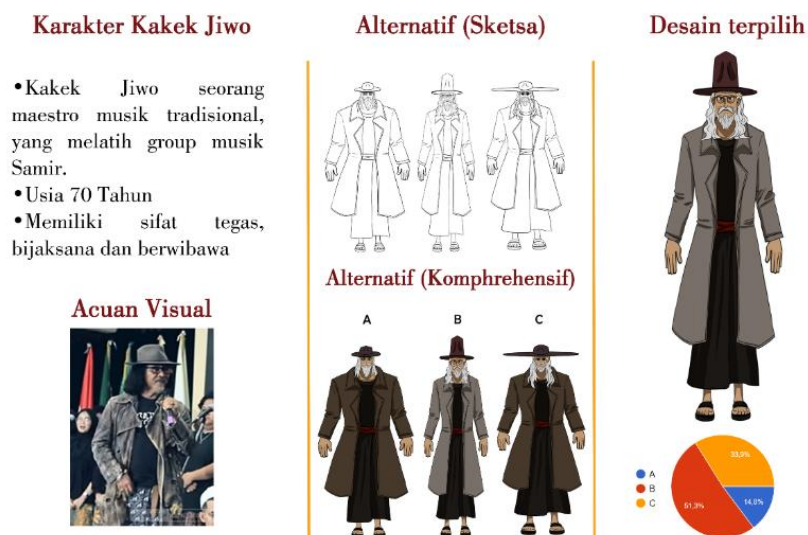
Keterangan: Lembar aksi karakter Laras

Gambar 6. Aksi karakter Laras

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Kakek Jiwo

Kakek Jiwo merupakan maestro musik tradisional *Daul* yang melatih anak-anak muda untuk bermain musik tradisional. Kakek Jiwo berusia 70 tahun merupakan sosok yang tegas dan berwibawa. Referensi yang digunakan pada perancangan komik ini untuk karakter kakek Jiwo yaitu tokoh sastrawan dan penyanyi Indonesia Sujiwo Tejo.



Keterangan: Proses pembuatan karakter kakek Jiwo

Gambar 7. Development karakter Kakek Jiwo

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari tiga alternatif desain kakek Jiwo di atas, mayoritas responden memilih alternatif desain B, dengan persentase 51,3%.



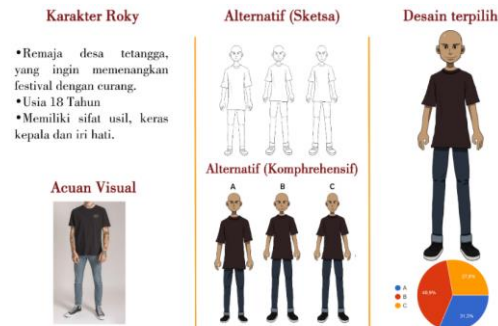
Keterangan: Lembar aksi karakter kakek Jiwo

Gambar 8. Aksi karakter Kakek Jiwo

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Roky

Roky Merupakan remaja yang berasal dari Desa sebelah merupakan sosok yang nakal. Rocky berusia 17 tahun memiliki kepala botak karena hukuman dari ayahnya. Konsep pakaian yang digunakan Rocky yaitu celana jeans dan kaos polos.

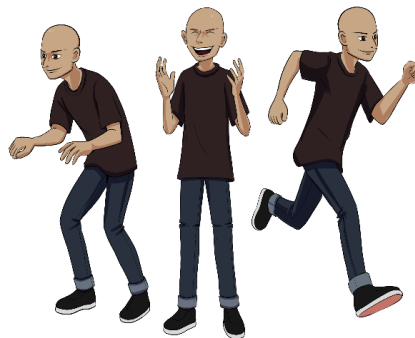


Keterangan: Proses pembuatan karakter Roky

Gambar 9. Development karakter Roky

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari tiga alternatif desain Roky di atas, mayoritas responden memilih alternatif desain B, dengan persentase 40.9%.



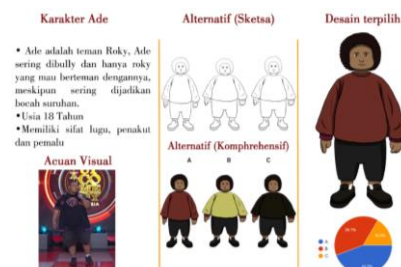
Keterangan: Lembar aksi karakter Roky

Gambar 10. Aksi karakter Roky

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Ade

Ade merupakan anak yang sering dijauhi oleh teman-teman sebayanya karena tubuhnya yang gendut dan hanya Roky yang menerimanya sehingga ia sering bermain bersama Roky, namun Ade cenderung sering disuruh atau menjadi bawahan Roky.

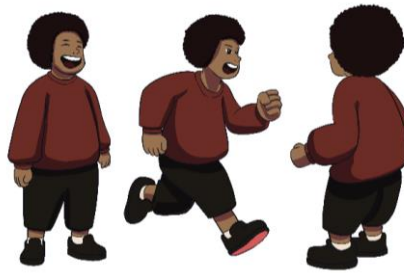


Keterangan: Proses pembuatan karakter Ade

Gambar 11. Development karakter Ade

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

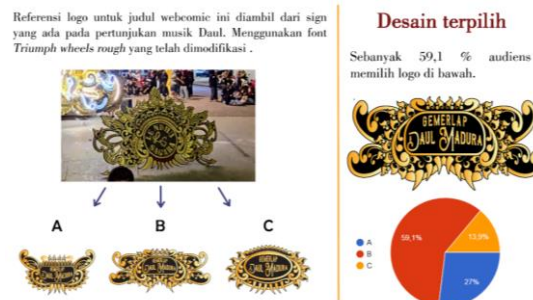
Dari tiga alternatif desain Ade di atas, mayoritas responden memilih alternatif desain A, dengan persentase 45,2%.



Keterangan: Lembar aksi karakter Ade

Gambar 12. Aksi karakter Ade
Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Desain Judul

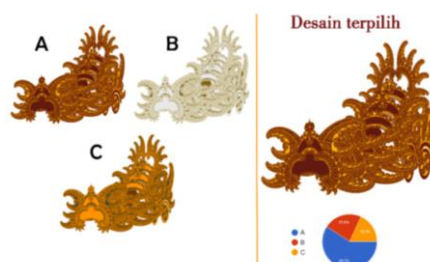


Keterangan: Proses pembuatan logo judul komik

Gambar 13. Logo Judul
Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari alternatif judul di atas, desain judul yang terpilih yaitu alternatif B dengan dengan persentase 59,1%

Desain Kereta Daul

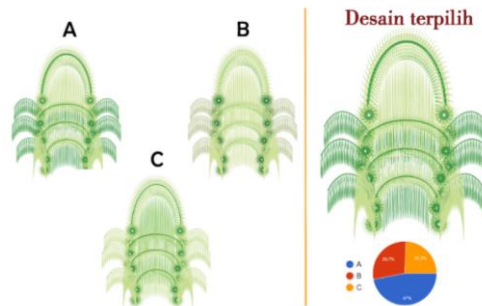


Keterangan: Alternatif kereta Daul

Gambar 14. Desain Kereta Daul
Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari tiga alternatif kereta di atas, banyak terpilih yaitu alternatif kereta A, dengan persentase 60% jumlah responden.

a) Kereta *Daul Janur*



Keterangan: Alternatif Kereta *Daul Janur*

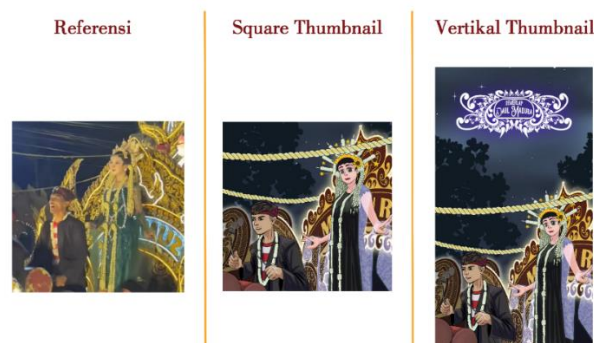
Gambar 15. Desain Kereta Janur

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Dari tiga alternatif kereta janur di atas, yang banyak terpilih yaitu alternatif kereta A dengan persentase 47% jumlah responden.

Implementasi Desain

Desain thumbnail



Keterangan: Proses pembuatan thumbnail komik

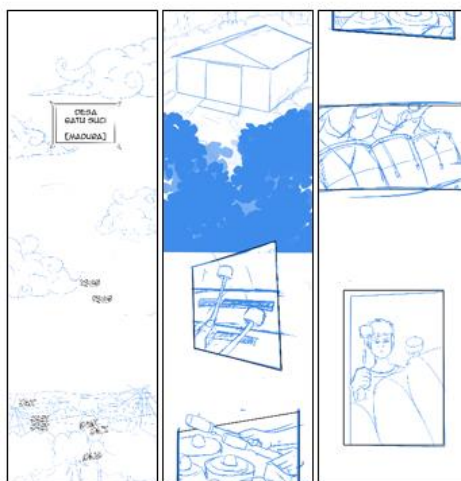
Gambar 16. Thumbnail Komik

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika menonton secara langsung acara festival musik *Tong-tong/Daul* beberapa group musik terdapat semacam maskot wanita yang memakai pakaian seperti pengantin yang berdiri diatas kereta, berdasarkan hal tersebut maka thumbnail pada perancangan webcomic ini terinspirasi dari adegan tersebut.

Isi Webtoon

Pengerjaan webtoon ini melalui 4 tahapan yaitu sketsa, *line art*, *base colour* dan *full render*.

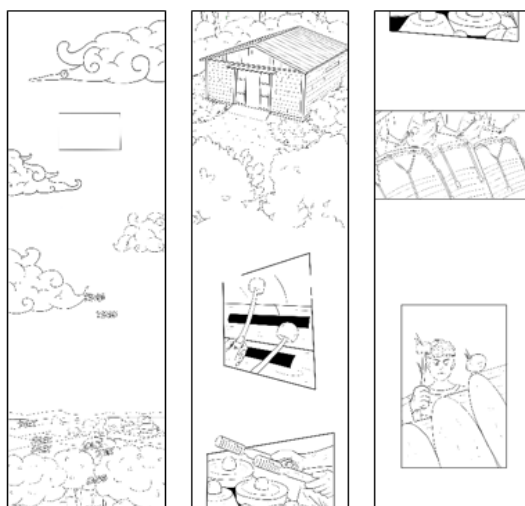


Keterangan: Review Sketsa Gemerlap Daul Madura

Gambar 17. Review sketsa Komik

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Pada tahap sketsa biasanya hanya menggambarkan abstraksi dari alur cerita yang telah di buat, pada tahap ini *angle*, perspektif, balon kata dan panel ditentukan namun penggambarannya hanya berupa coretan kasar yang masih belum rapi, untuk merapikan gambar maka masuk pada tahap berikutnya yaitu line art



Keterangan: Review line art Gemerlap Daul Madura

Gambar 18. Line art Isi Komik

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Pada tahap *line art* gambar coretan sketsa kasar lebih dirapikan lagi untuk memperjelas bentuk karakter dan latar yang ada dalam cerita, pada tahap *line art* harus dapat diketahui bentuk dari karakter yang digambarkan sehingga dapat dipahami, setelah itu masuk pada tahapan berikutnya yaitu *base colour*.

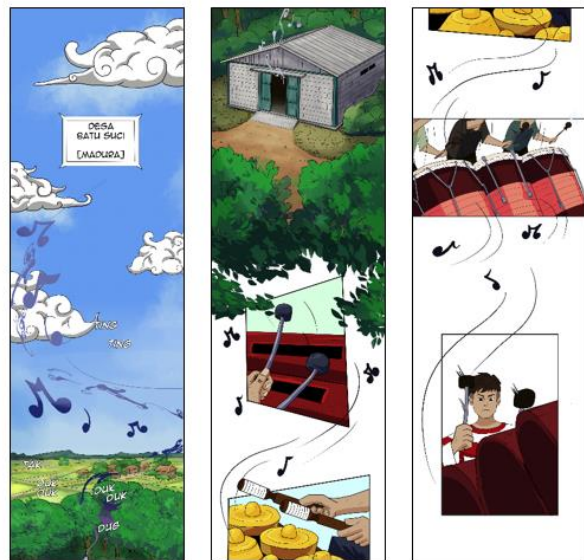


Keterangan: *Review base colour* Gemerlap Daul Madura

Gambar 19. Base colour Isi Komik

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Base colour atau warna dasar merupakan tahapan yang dilakukan setelah line art, supaya pada cerita webtoon dapat terlihat warna sehingga mencerminkan suasana yang dapat dirasakan oleh pembaca pada tahap ini gambar masih datar sehingga perlu melakukan tahapan berikutnya yaitu shading dan penentuan arah cahaya pada tahap *full rendering*.



Keterangan: *Review full render* Gemerlap Daul Madura

Gambar 20. Full render Isi Komik

Sumber: Dokumen Pribadi, (2025).

Tahap *full render* merupakan hasil akhir dari gambar yang telah diproses, semua shading pencahayaan bahkan juga *effect* melengkapi tahap ini, pada tahap ini biasa karya siap untuk dipublikasi.

Isi cerita *Webtoon* terdiri dari 5 episode yang akan menceritakan alur perjalanan karakter Samir untuk tampil pada acara festival musik *Daul*. Cerita ini dapat dibaca di platform *Webtoon* dengan judul “Gemerlap *Daul* Madura”. Cerita juga berisi kilas balik sejarah awal perkembangan musik *Daul* dari awal mula berkembang hingga saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Webtoon* festival *Daul* Madura menghasilkan output media berupa komik digital *Webtoon* yang bertujuan untuk mengenalkan budaya musik *Daul* di kalangan remaja, dengan mengenalkan kisah dan pertunjukan musik *Daul* melalui gaya visual kekinian. *Webtoon* ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya wawasan masyarakat luar terhadap budaya yang ada di pulau Madura, mayoritas dari mereka hanya mengenal Madura dari budaya karapan sapi, sate dan beberapa dari mereka melekatkan pada stereotip negative, padahal masih banyak budaya yang belum mereka ketahui seperti musik tradisional *Daul* ini.

Dari berbagai budaya yang ada di Madura, musik *Daul* dipilih melalui studi pendahuluan dan kuesioner karena memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan secara kreatif. Konten yang disajikan dalam *Webtoon* ini berfokus pada perjalanan tokoh utama dalam mengikuti festival musik *Daul* sebagai warisan budaya Madura, yang dikemas dalam narasi fiksi remaja penuh semangat dan konflik inspiratif. *Webtoon* Gemerlap *Daul* Madura tercipta melalui tahapan proses studi pendahuluan, pengumpulan dan pengolahan data, perumusan keyword dan konsep, pembuatan desain final, hingga publikasi di platform *Webtoon*.

Minat terhadap budaya lokal seperti musik *Daul* memiliki potensi untuk tumbuh, jika diberikan media alternatif yang menarik dan relevan dengan karakteristik serta kegemaran remaja masa kini. Diharapkan melalui perancangan *Webtoon* ini, remaja dapat terdorong untuk mengenal lebih dalam dan memiliki kepedulian terhadap pelestarian budaya musik *Daul*. Perancangan ini juga membuka peluang penelitian lanjutan untuk mengukur seberapa efektif *Webtoon* Gemerlap *Daul* Madura dalam menumbuhkan minat budaya lokal di kalangan remaja. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam perancangan ini adalah membangun atmosfer yang menggambarkan suasana khas Madura secara kuat dan otentik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam aspek visual dan naratif untuk perancang berikutnya yang ingin mengangkat tema serupa dalam media komik digital.

DAFTAR REFERENSI

- Angela, N., & Yoedtadi, M. G. (2019). Pemanfaatan media sosial oleh Komunitas Historia Indonesia. *Prologia*, 3(2), 393. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6371>
- Araki, H. (2017). *The craft of creating manga*. VIZ Media LLC.
- Bagus Ananda Kurniawan, C. A. (2019). Pengembangan dan pelestarian kesenian musik tradisional Tong - Tong implementation in the context of development. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 36–41. <https://doi.org/10.21070/kanal.v%vi%i.3061>
- Bouvier, H., Hidayat, R. S., & Charras, J. (2002). *Lèbur: Seni musik dan pertunjukan dalam masyarakat Madura*. Forum Jakarta-Paris, École française d'Extrême-Orient, Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan, Yayasan Obor Indonesia.
- Brata, I. B. (2016). Kearifan budaya lokal perekat identitas bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.1007/s11104-008-9614-4>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 1–10.
- Hadi, S., & Abadi, M. M. (2023). *Dialektika Madura dalam pusaran stigma*. In H. Rahman (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). IAIN Madura Press.
- Hasan, Z., Np, A. F., Tobing, A. L., Rajasa, H. I., Nugraha, R. F., & Herpa, W. R. (2024). Peran serta masyarakat dalam melestarikan budaya lokal sebagai identitas bangsa untuk menjaga keutuhan NKRI. *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum dan Politik*, 2(3), 1–15. <https://doi.org/10.59581/doktrin.v2i3.3158>
- Hastuti, R., Soetikno, N., & Heng, P. H. (2021). *Remaja sejahtera remaja nasionalis*. Penerbit Andi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (n.d.). *Musik Tong-Tong Kabupaten Sumenep*. Retrieved July 10, 2024, from <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/budayakita/wbtb/objek/AA001383>
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134. <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- McCloud, S. (2008). *Reinventing comics*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nugroho, T. S. A. (2021). Musik Tongtong sebagai pemberdayaan ekonomi dan identitas lokal masyarakat Kabupaten Sumenep Madura. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 7(1), 23–30. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v7i1.110>
- Nur Azizah, M., Hazin, M., & Mariyam, S. (2023). Analisis komparatif stereotip budaya Madura oleh etnik Jawa di Desa Jaddung Pamekasan. *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.19105/meyarsa.v4i1.7513>
- Putra, R. A. M. (2024). Kata kunci: Manajemen, pertunjukan musik, parade budaya. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 4(2), 1–10. (Catatan: Perlu cek ulang data jurnal jika tersedia)

- Raditya, A. (2023). Dunia hitam: Arena reproduksi Bajing Madura. (Informasi penerbit tidak tersedia, harap ditambahkan jika ada)
- Rozikin, M. K., & Syahputra, M. (2018). Karya musik “Overture Ul-Daul” dalam tinjauan variasi melodi. *Solah*, 8(1), 1–12.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/solah/article/view/24217/22143>
- Solihat, I., Wahid, I., & Juansah, D. E. (2020). Representasi kritik dalam komik daring Tahilalats dan implikasinya bagi pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 192–204.
- Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009. (2009). Presiden Republik Indonesia. Demographic Research. (Catatan: Referensi ini tidak lazim dalam format APA; mohon periksa kembali konteks pemakaian dan sumbernya.)