

## Perancangan dan Pengembangan Komik Wisata Kecamatan Belakang Padang

**Tony Wibowo<sup>1</sup>, Jaslina<sup>2</sup>**  
Universitas Internasional Batam  
e-mail: [Tony.wibowo@uib.ac.id](mailto:Tony.wibowo@uib.ac.id)<sup>1</sup>, [2031156.jas@uib.edu](mailto:2031156.jas@uib.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Kehidupan manusia semakin bergantung pada teknologi digital. Hal ini terlihat dari beberapa aspek termasuk politik, kesehatan, pendidikan, seni, dan bahkan pariwisata. Ketergantungan yang terjadi dari teknologi digital adalah penyebarluasan informasi yang efisien, cepat, dan luas. Penyebaran informasi secara digital telah menjadi salah satu metode yang sering digunakan, khususnya dalam penerapan *rebranding* untuk memajukan dunia pariwisata. Salah satu cara untuk melakukan *rebranding* adalah dengan perancangan dan pengembangan multimedia seperti videografi, fotografi, dan ilustrasi. Salah satu masalah yang dihadapi oleh masyarakat Kecamatan Belakang Padang adalah kurangnya *branding* dalam memperkenalkan Kecamatan Belakang Padang. Oleh karena itu, dikembangkanlah komik atau *webtoon* yang dapat memperkenalkan wisata Kecamatan Belakang Padang dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Tujuan perancangan dan pengembangan komik wisata bertujuan untuk meningkatkan peluang dalam memajukan bidang pariwisata dengan memperkenalkan wisata Kecamatan Belakang Padang serta menarik wisatawan. Hasil akhir dari kegiatan ini berupa komik atau *webtoon* yang menggambarkan wisata di Kecamatan Belakang Padang.

### Abstract

*Human life is increasingly dependent on digital technology, this can be seen from several aspects including politics, health, education, arts, and even tourism. The effects of dependency happened because of the efficiency, fastness, and comprehensiveness when sharing information. Dissemination of information digitally has become one of the most frequently used methods, especially in the application of rebranding to advance the world of tourism. One way to rebrand is by designing and developing multimedia, such as videography, photography, and illustration. One of the problems faced by the people of the Kecamatan Belakang Padang is the lack of branding in introducing the Kecamatan Belakang Padang. Therefore, a comic or webtoon was developed that could submit tourism to Kecamatan Belakang Padang using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. Designing and developing tourist comics aims to increase opportunities in advancing the tourism sector by introducing tourism in the Rear Padang District and attracting tourists. The final result of this activity are comics or webtoon that describes tourism in the Kecamatan Belakang Padang.*

**Keywords:** *Comic, Digital Art, Mascot, Promotion, Tourist*

### Pendahuluan

Belakang Padang merupakan salah satu kecamatan tertua dari Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, Indonesia yang terletak di antara perbatasan Singapura dan Indonesia. Kecamatan Belakang Padang memiliki enam kelurahan, yaitu Kelurahan Pemping, Kelurahan Kasu, Kelurahan

Pecong, Kelurahan Pulau Terong, Kelurahan Sekanak Raya, dan Kelurahan Tanjung Sari. Pada umumnya, penghasilan utama masyarakat Belakang Padang adalah sebagai nelayan. Namun seiring berjalannya waktu, Belakang Padang juga mulai dikenal karena kulinernya. Alat transportasi umum yang digunakan

Kecamatan Belakang Padang adalah becak, perahu pancung, dan pompong.



**Gambar 1.** Kecamatan Belakang Padang  
Sumber: hariankepri.com (2021)

Setiap inovasi teknologi yang diciptakan telah menjadi ketergantungan dalam segala aspek kehidupan manusia mulai dari ekonomi, politik, pendidikan, seni, hingga pariwisata (Mukhsin, 2020). Inovasi yang dimaksud juga termasuk perkembangan teknologi dalam dunia digital. Penyebarluasan informasi secara digital sudah bukan merupakan hal yang baru di zaman sekarang ini, bahkan telah menjadi metode yang paling efektif dikarenakan skalanya yang mendunia. Hal tersebut menjadikan sistem informasi sebagai unsur yang penting dalam penerapan *rebranding*, terutama dalam dunia pariwisata (Isdarmanto et al., 2020). Salah satu cara untuk melakukan *rebranding* adalah dengan perancangan dan pengembangan multimedia, seperti videografi, fotografi, dan ilustrasi.

Perancangan dan pengembangan ilustrasi yang disebar dalam media sosial dapat menarik perhatian dari masyarakat yang menggunakannya. Penggunaan ilustrasi berupa komik sebagai media promosi wisata juga dapat menarik rasa penasaran dari para pembacanya untuk memvalidasi ilustrasi tersebut (Wardhani et al., 2020). Penggunaan karakter maskot dalam media promosi dapat meningkatkan ketertarikan dari pembaca dengan apa yang di promosikan (Alamsah & Abidin, 2022). Oleh karena itu, dibuatlah karakter maskot 2D sampan layar bernama 'Laya' yang menggambarkan tradisi tahunan dan

sejarah dari Kecamatan Belakang Padang. Karakter 'Laya' juga dijadikan sebagai objek yang mendeskripsikan suasana dan situasi tempat wisata di Kecamatan Belakang Padang dalam Komik Wisata Belakang Padang.

### Masalah

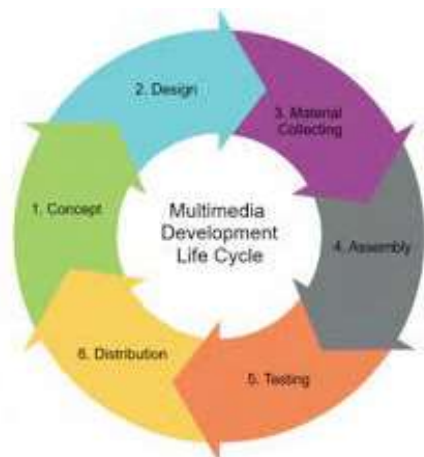
Salah satu masalah yang dihadapi oleh masyarakat Kecamatan Belakang Padang adalah kurangnya *branding* dalam memperkenalkan Kecamatan Belakang Padang. Oleh karena itu, sesuai dengan peta jalan pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ilmu Komputer Universitas Internasional Batam, penulis memiliki keahlian dalam multimedia berniat untuk menjalankan program pengembangan desa digital di Kelurahan Tanjung Sari, Kecamatan Belakang Padang. Dalam program ini yakni merancang dan mengembangkan komik atau *webtoon* yang memperkenalkan wisata Kecamatan Belakang Padang.

Untuk memperkenalkan wisata di Kecamatan Belakang Padang dalam media yang menarik dan unik, dilakukanlah perancangan dan pengembangan multimedia berupa komik atau *webtoon*. Konten dari komik yang dibuat berisikan persuasi dan deskripsi tempat wisata Kecamatan Belakang Padang yang ditujukan kepada calon wisatawan. Selain komik, dilakukan juga perancangan dan pengembangan karakter maskot 2D dengan tujuan untuk menjadi ciri khas serta karakter khusus yang mempromosikan tempat-tempat wisata di Kecamatan Belakang Padang. Setelah perancangan dan pengembangan komik serta karakter maskot 2D, dilakukanlah distribusi (penyerahan) kepada pihak Kelurahan Tanjung Sari, Kecamatan Belakang Padang.

### Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan komik adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Dalam penelitian Roedavan

(2022) dijelaskan bahwa MDLC memiliki 6 tahapan, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collection*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).



**Gambar 2.** Diagram MDLC  
Sumber: *Informatics Journal* (2020)

## 1. Pengonsepan (*Concept*)

Pada tahap ini, dilaksanakan kegiatan *site visiting* ke Belakang Padang untuk mencari informasi terkait budaya sekitar dan lokasi yang biasanya menjadi tempat wisata. Pengonsepan pertama dilakukan dengan mencari tahu ciri khas yang menonjol dari Kecamatan Belakang Padang untuk dijadikan sebagai karakter maskot 2D. Pengonsepan juga dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat wisata untuk lebih mengenal suasana, situasi, serta tempatnya dan kemudian menuliskan ide-ide perancangan dan pengembangan ke dalam catatan. Catatan dari hasil *site visiting* berisikan;

- Kecamatan Belakang Padang merupakan kecamatan pertama serta merupakan pulau tertua di Kota Batam.
- Kecamatan Belakang Padang memiliki semboyan “Penawar Rindu” dengan harapan masyarakat yang pernah berwisata ke Belakang Padang

selalu membawa perasaan rindu baik terhadap kuliner, suasana, maupun tempat wisatanya.

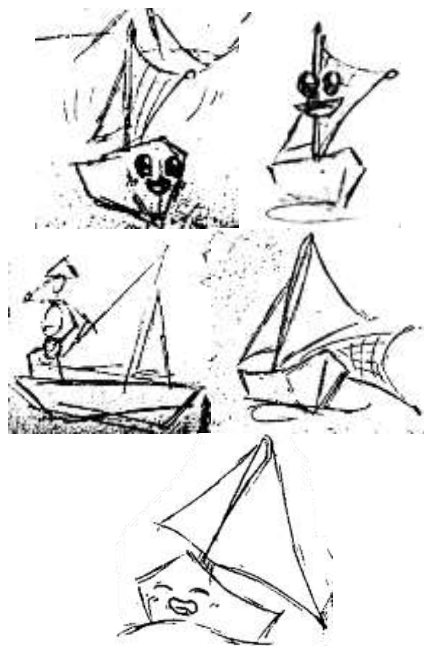
- Kecamatan Belakang Padang juga dikenal dengan kulinernya yang lezat, khususnya kuliner di pagi hari. Tidak sedikit masyarakat dari Kota Batam yang dengan sengaja pergi ke Pulau Penawar Rindu untuk menikmati sarapan di pagi hari.
- Kecamatan Belakang Padang memiliki sejarah yang berhubungan dengan perahu layar. Perahu layar menjadi transportasi utama sejak tahun 1980-an. Namun, seiring perkembangannya zaman penggunaan transportasi laut yang sering digunakan berubah menjadi perahu pancung. Dikarenakan masyarakat ingin menjaga sejarah sekaligus melestarikan tradisi penggunaan perahu layar, dijadikanlah perlombaan perahu layar sebagai acara tahunan dalam rangka Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus.
- Mata pencaharian utama masyarakat Kecamatan Belakang Padang ialah sebagai nelayan ataupun mata pencaharian warga pesisir pada umumnya.

Berdasarkan hasil catatan, dilakukanlah perancangan maskot 2D yang berhubungan dengan perahu layar dan/atau nelayan. Konten dari komik juga menjelaskan tentang Kecamatan Belakang Padang secara singkat berdasarkan hasil catatan.

## 2. Perancangan (*Design*)

Setelah ditemukannya konsep yang sesuai, tahap perancangan dimulai dengan menggambarkan beberapa sketsa yang berupa karakter

maskot 2D dan kemudian memilahnya. Konsep dari perancangan karakter maskot berdasarkan hasil catatan dari *site visiting* yang berhubungan dengan perahu layar dan/atau nelayan.



**Gambar 3.** Sketsa Perancangan Maskot 2D  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Setelah berdiskusi dengan pihak Kecamatan Belakang Padang, karakter maskot 2D yang dipilih ialah maskot perahu layar tanpa adanya jala dan nelayan (lihat gambar 3). Karakter maskot 2D kemudian diberi nama 'Laya' yang terinspirasi dari kata 'Layar'.

### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Pengumpulan bahan juga dilakukan dengan mengambil foto dan video mengenai lokasi wisata yang berpotensi untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan komik.

### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Setelah semua bahan dan desain dasar telah dikumpulkan, maka dilakukanlah pengembangannya. Pengembangan berupa 2D, yaitu pengembangan maskot yang awalnya berupa sketsa

kasar tradisional menjadi karakter maskot digital yang kemudian dilanjutkan dengan pengembangan komik secara digital. Perancangan dan pengembangan komik wisata Kecamatan Belakang Padang beserta karakter maskot 2D menggunakan aplikasi Paintstorm Studio. Alat digital yang digunakan berupa *brush tool*, *eraser tool*, *lasso tool*, *transform tool*, *text tool*, *hue and saturation*, *color balance*, dan *clipping mask tool*.

### 5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian kelayakan komik dan karakter maskot 2D dilakukan oleh dosen pembimbing dan hasil dari pengujian yaitu berupa catatan masukan dari dosen pembimbing. Pengujian yang dilakukan oleh dosen pembimbing dilakukan dengan mempertimbangkan kecocokan desain, warna, penerapan ide dan konsep, serta keunikan dengan data yang telah disurvei.

### 6. Pendistribusian (*Distribution*)

Setelah perancangan dan pengembangan komik selesai, pendistribusian dilakukan dengan penyerahan komik wisata kepada mitra, yaitu Kecamatan Belakang Padang, Kelurahan Tanjung Sari.

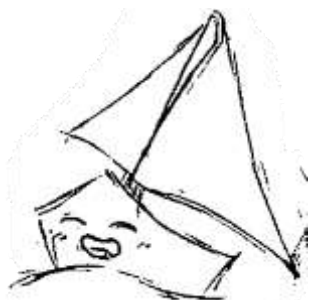
## Pembahasan

### Perancangan Luaran Kegiatan

Awal perancangan komik dilakukan dengan merancang karakter maskot 'Laya' yang merupakan ciri khas menonjol dari Kecamatan Belakang Padang, yaitu perahu layar. Perahu layar telah digunakan oleh kecamatan ini sejak tahun 1980-an dan telah menjadi salah satu budaya yang dilestarikan setiap tahunnya. 'Laya' merupakan karakter penting dalam komik wisata. Selain untuk menjadi wajah Kecamatan Belakang Padang, 'Laya' juga menjadi pemeran utama di komik wisata sekaligus pembicara dalam memperkenalkan wisata-wisata yang ada di



belakang padang. Perancangan karakter 'Laya' dilakukan menggunakan pensil, penghapus, dan kertas gambar.



**Gambar 4.** Sketsa Karakter 'Laya'  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Perancangan komik wisata dilakukan setelah perancangan karakter maskot 'Laya' selesai dilakukan. Konten komik berdasarkan hasil penggalian informasi tentang wisata yang ada di Kecamatan Belakang Padang, khususnya di Kelurahan Tanjung Sari selama *site visiting*. Perancangan komik wisata dilakukan menggunakan aplikasi Paintstorm Studio. Alat yang digunakan berupa *brush tool*, *lasso tool*, *eraser tool*, dan *grid*.



**Gambar 5.** Sketsa Komik Wisata  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

### Proses Implementasi Luaran

Perancangan dan pengembangan komik wisata Kecamatan Belakang Padang beserta karakter maskot 2D menggunakan aplikasi Paintstorm Studio. Alat digital yang digunakan berupa *brush tool*, *eraser tool*, *lasso tool*, *transform tool*, *text tool*, *hue and saturation*, *color balance*, dan *clipping mask tool*. Gambar berikut merupakan panel pertama yang berisikan ajakan serta pengenalan pulau yang unik

yaitu 'Pulau Penawar Rindu'. Awal 3 panel mendeskripsikan secara singkat tentang Kecamatan Belakang Padang.

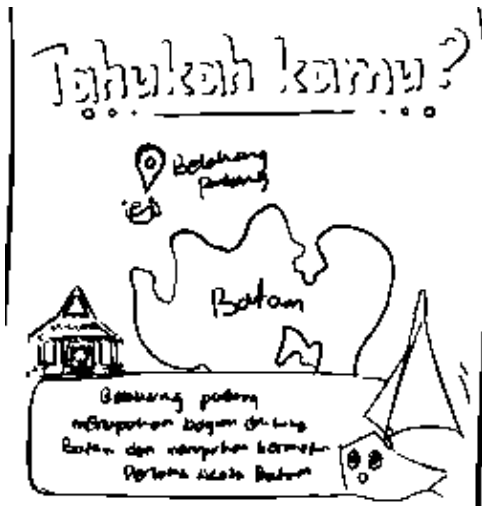


**Gambar 6.** Sketsa Komik Wisata Panel 1  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

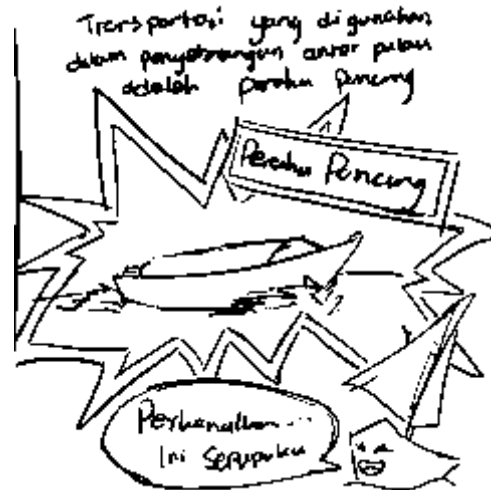


**Gambar 7.** Komik Wisata Panel 1  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar berikut merupakan panel kedua yang berisikan penjelasan singkat lokasi dari tempat wisata yang dimaksud yaitu Pulau Penawar Rindu dan menceritakan fakta umum yang belum tentu diketahui oleh setiap masyarakat Kota Batam.



Gambar 8. Sketsa Komik Wisata Panel 2  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)



Gambar 10. Sketsa Komik Wisata Panel 3  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)



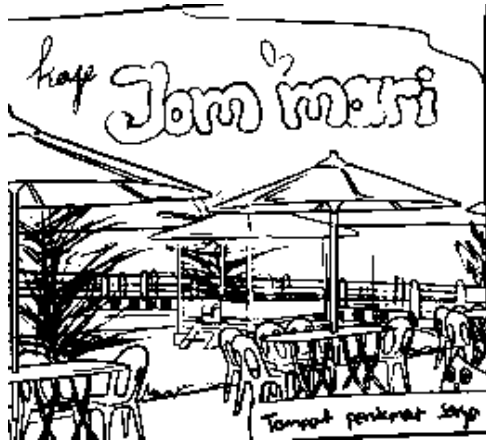
Gambar 9. Komik Wisata Panel 2  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)



Gambar 11. Komik Wisata Panel 3  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar berikut merupakan panel ketiga yang berisikan penjelasan singkat mengenai transportasi yang digunakan untuk pergi ke tempat wisata serta transportasi sehari-hari yang digunakan untuk penyebrangan antarpulau di Kecamatan Belakong Padang.

Gambar berikut merupakan panel keempat yang berisikan gambaran dari salah satu tempat wisata di Kecamatan Belakong Padang, yaitu Kafe Jom Mari yang dikenal dengan keindahan dan kenikmatan makanannya.



Gambar 12. Sketsa Komik Wisata Panel 4  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)



Gambar 13. Komik Wisata Panel 4  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Gambar berikut merupakan panel kelima yang berisikan gambaran dari tempat wisata Kafe Jom Mari yang menawan saat senja tiba dan penjelasan singkat dari wisata tersebut.

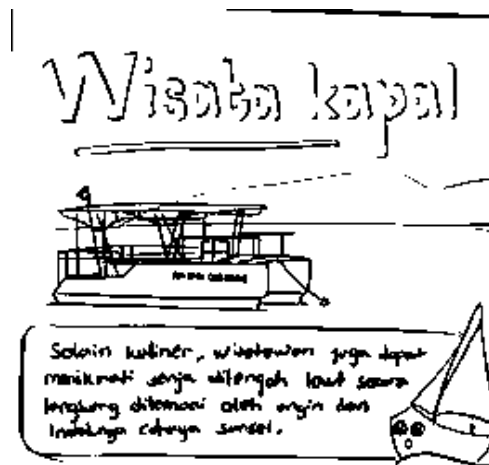


Gambar 14. Sketsa Komik Wisata Panel 5  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)



Gambar 15. Komik Wisata Panel 5  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Gambar berikut merupakan panel keenam yang berisikan salah satu keunikan yang disediakan tempat wisata kepada pengunjung dalam menikmati makanan Kafe Jom Mari, yaitu dengan menikmatinya dalam kapal.



Gambar 16. Sketsa Komik Wisata Panel 6  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)





**Gambar 17.** Komik Wisata Panel 6  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Gambar berikut merupakan hasil akhir dari komik wisata yang telah selesai dirancang dan dikembangkan. Pada 3 panel pertama menggunakan latar yang konsisten berwarna kuning dan berisikan informasi umum tentang Kecamatan Belakang Padang. Kemudian, 3 panel selanjutnya berisikan informasi tentang salah satu wisata yang ada di Kecamatan Belakang Padang, yaitu Café Jom Mari.



**Gambar 18.** Hasil Akhir Komik Wisata  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Gambar berikut merupakan hasil akhir dari komik wisata yang telah selesai dirancang dan dikembangkan. Pada 3 panel pertama menggunakan latar yang konsisten berwarna kuning dan berisikan informasi umum tentang Kecamatan Belakang Padang. Kemudian, 3 panel selanjutnya berisikan informasi tentang salah satu wisata yang ada di Kecamatan Belakang Padang, yaitu Café Jom Mari.

### Kondisi Setelah Implementasi

Hasil akhir dari komik wisata telah diserahkan ke pihak Kelurahan Tanjung Sari, namun masih belum ada arahan lanjutan dari pihak kelurahan untuk menjalankan implementasinya. Hasil implementasi dari komik wisata diharapkan dapat dilakukan dengan menyebarkannya ke media sosial seperti Instagram. Penulis juga merekomendasikan pembuatan serta pengembangan akun Instagram untuk Kelurahan Tanjung Sari dalam memperkenalkan wisata maupun informasi seputar Kecamatan Belakang Padang.

### Simpulan

Proyek Kemanusiaan Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dalam mengembangkan Komik Wisata Belakang Padang bertujuan untuk meningkatkan peluang dalam memajukan bidang pariwisata dengan memperkenalkan wisata Kecamatan Belakang Padang dan menarik wisatawan. Manfaat dari kegiatan juga berupa penerapan IS/IT pada masyarakat dataran gigir khususnya kepada masyarakat yang tinggal di Kelurahan Tanjung Sari, Kecamatan Belakang Padang. Perancangan dan pengembangan proyek kemanusiaan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil dari proyek kemanusiaan berupa komik digital dalam bentuk *file .png* yang berisikan persuasi dan deskripsi tempat wisata di Kecamatan Belakang Padang.

Diharapkan kegiatan Proyek Kemanusiaan Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka ini dapat berkembang dan dilanjutkan di masa depan. Perkembangan selanjutnya dapat dilakukan dalam bentuk pengembangan media sosial pemostingian seperti Instagram, penambahan target atau tempat-tempat wisata di Belakang Padang, dan promosi dalam bentuk animasi ataupun *vlog*.

Kegiatan ini tidak akan berhasil dilakukan tanpa adanya pihak-pihak yang berperan aktif dalam membantu persiapan hingga perkembangan proyek. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada;



1. Bapak Yudi Admajianto, S.STP selaku Ketua Kecamatan Belakang Padang
2. Bapak Tauran, S.Pd.I selaku Ketua Kelurahan Tanjung Sari
3. Ibu Nurhassanah selaku Ketua Seksi Kesejahteraan Kecamatan Belakang Padang
4. Ibu Mardiana selaku Sekretaris Kelurahan Tanjung Sari
5. Bapak Dr. Hendi Sama sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer
6. Sir Tony Wibowo, S.Kom., M.MSI. selaku Ketua Program Studi sekaligus dosen pembimbing
7. Bapak Muhammad Ilyas selaku narasumber dari sejarah Belakang Padang
8. Bapak Bayu Syahputra, S.Kom., M.A sebagai Sekretaris Program Studi
9. Ibu Linda selaku pemilik *homestay*
10. Serta teman-teman yang telah membantu dalam pengumpulan bahan kebutuhan proyek.

<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>

Wardhani, A. K., Chandra, E., & Agustina, M. rafi. (2020). Tinjauan Visual Promosi Pariwisata untuk Pengembangan Budaya Betawi di Jakarta. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(2), 119–127. <https://doi.org/10.24114/gondang.v4i2.19751>

#### Daftar Pustaka

- Alamsah, R., & Abidin, M. R. (2022). Perancangan Maskot untuk Mendukung Identitas Visual Objek Wisata Air Merambat Roro Kuning Bajulan Nganjuk. *Jurnal Barik*, 3(2), 151–164.
- Isdarmanto, Christantinus, Sunarto, H., & Anthony. (2020). Strategi Branding Pengembangan Industri Pariwisata 4.0 melalui Kompetitif Multimedia di Era Digital. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 1–20.
- Mukhsin. (2020). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi Menerapkan Sistem Informasi Desa dalam Publikasi Informasi Desa di Era Globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7–15. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v3i1.43>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *ResearchGate*.