

**PENDIDIKAN KARAKTER *SIPAKATAU*, *SIPAKALEBBI*, DAN  
*SIPAKAINGE* DALAM KOMIK *AUGMENTED REALITY*  
PELAYARAN KE DUSUNG**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar sarjana sastra

Pada Fakultas Sastra

Universitas Hasanuddin

Oleh:

**Andi Muhammad Farid Wajadi R.A.**

**F021191021**

**MAKASSAR**

**2024**

**PENDIDIKAN KARAKTER SIPAKATAU, SIPAKALEBBI,  
DAN SIPAKAINGE DALAM KOMIK AUGMENTED  
REALITY PELAYARAN KE DUSUNG**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat ujian

Guna memperoleh gelar Sarjana Sastra

Pada Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

**Disusun dan diajukan Oleh :**

**ANDI MUHAMMAD FARID WAJADI R.A.**

Nomor Pokok : F021191021

Kepada

**DEPARTEMEN SASTRA DAERAH**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**

**SKRIPSI**

**PENDIDIKAN KARAKTER SIPAKATAU, SIPAKALEBBI, DAN  
SIPAKAINGE' PADA KOMIK AUGMENTED REALITY PELAYARAN  
KE DUSUNG**

Disusun dan diajukan oleh:

**ANDI MUHAMMAD FARID WAJADI R.A.**

**Nomor Pokok: F021191021**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 10 Juni 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

**Menyetujui**

**Komisi Pembimbing**

Konsultan I

Konsultan II

**Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.**  
NIP 196512311989032002

**Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M.Hum**  
NIP 198701032020121000

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
NIP 196407161991031010

Ketua Departemen Sastra Daerah  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

**Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.**  
NIP 196512311989032002

## SURAT PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1117/UN4.9.1/KEP/2023 30 Agustus 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Pendidikan Karakter Sipakatau, Sipakalebbi, Dan Sipakainge’ Pada Komik Augmented Reality Pelayaran Ke Dusung”** untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 10 Juni 2024

Konsultan I



**Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.**  
NIP 196512311989032002

Konsultan II



**Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M.Hum.**  
NIP 198701032020121000

Disetujui untuk diteruskan Kepada Panitia  
Ujian Skripsi,  
u.b. Dekan  
Ketua Departemen Sastra Daerah



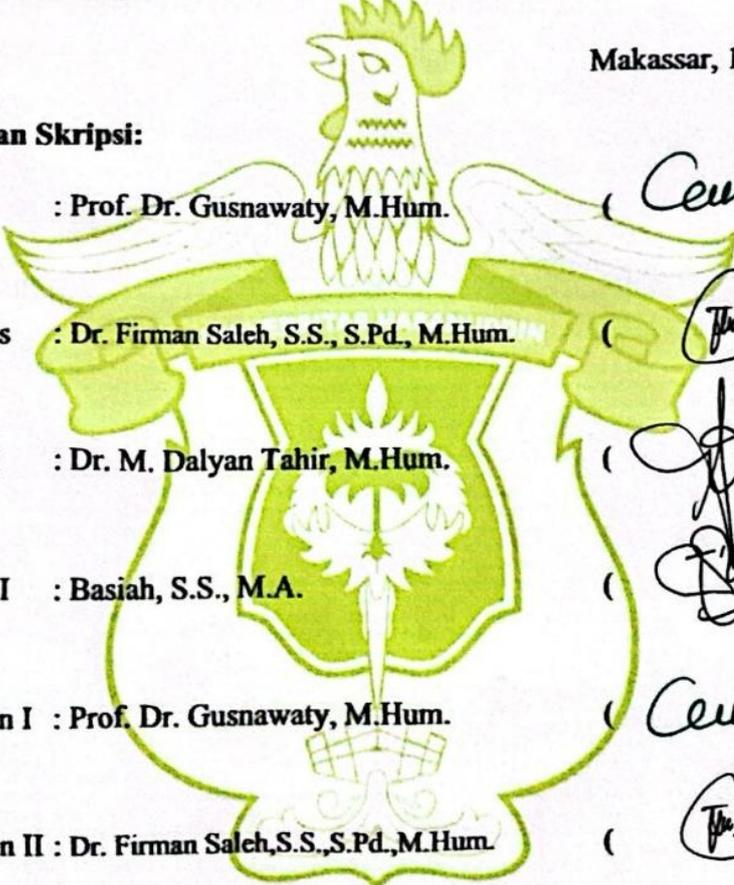
**Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum.**  
NIP 196512311989032002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari ini tanggal 10 Juni 2024, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“Pendidikan Karakter Sipakatau, Sipakalebbi, Dan Sipakainge’ Pada Komik Augmented Reality Pelayaran Ke Dusung”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 10 Juni 2024

**Panitia Ujian Skripsi:**

- 
1. Ketua : Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum. ( *Cenzy* )
  2. Sekretaris : Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M.Hum. ( *Firman* )
  3. Penguji I : Dr. M. Dalyan Tahir, M.Hum. ( *Dalyan* )
  4. Penguji II : Basiah, S.S., M.A. ( *Basiah* )
  5. Konsultan I : Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum. ( *Cenzy* )
  6. Konsultan II : Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M.Hum. ( *Firman* )

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Muhammad Farid Wajadi R.A.

Nim : F021191021

Program Studi : Sastra Daerah

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri, jika dikemudian hari ternyata plagiarism, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggung jawab secara pribadi dan tidak melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan tanpa paksaan ataupun dari pihak lain.

Makassar, 8 Agustus 2024

Peneliti



Andi Muhammad Farid Wajadi R.A.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengerjaan skripsi ini dengan judul “Pendidikan karakter *Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge* pada komik pelayaran ke Dusung”. Penulisan skripsi ini merupakan upaya penulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Sastra pada Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Tidak lupa penulis kirimkan shalawat serta salam kepada teladan dan junjungan kita Rasulullah Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini, penulis menemui beberapa kendala namun dengan ketekunan dan kerja keras serta doa tidak hentiya, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidaklah mudah tantangan dan tekanan yang dihadapi penulis sangat banyak. Hal tersebut memberikan pelajaran serta pengalaman penting bagi penulis bahwa tidak ada yang tidak bisa selama kita tetap berusaha dan berdoa. Ucapan terima kasih dan peluk hangat untuk diri penulis sendiri karena telah bertahan hingga akhir.

Menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan skripsi ini sekaligus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Amiruddin S.E., dan almarhuma Ibunda tercinta Andi Nuridah S.E., yang senantiasa berusaha dan bekerja keras demi pendidikan penulis selama ini, serta segala doa, bimbingan, limpahan kasih sayang, dan dukungan materil yang tiada hentinya kepada penulis selama ini, gelar ini akhirnya dipersembahkan kepada ibunda tercinta yang mengharapkan penulis dapat mengejar pendidikan setinggi-tingginya.

Penulis ucapkan terima kasih kepada andi nurirma syafitri selaku adik kandung penulis dan Muhammad Kefrin ramadhan sebagai sepupu 1 kali mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuan dan dukungan secara moril dan materil. Serta Zhafirah Azzah Fakhruddin S.Ked., selaku pasangan penulis bersedia selalu ada disaat penulis membutuhkan saran dan bantuan selama proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini penulis ucapkan terima kasih banyak atas segala perhatian, kasih sayang, nasehat dan bantuannya.

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis juga sampaikan terima kasih bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc., selaku rektor Universitas Hasanuddin;
2. Prof. Dr. Akin Duli, M.A., selaku Dekan beserta Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
3. Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum., selaku Ketua Departemen Sastra Daerah, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. sekaligus pembimbing I yang tak hentinya-hentinya membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dengan ilmunya, mencurahkan segenap pikiran, waktu dan tenaganya selama penulisan skripsi ini.
4. Pammuda, S.S., M.Si., selaku sekretaris Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
5. Dr. Firman Saleh S.S., S.Pd., M.Hum., selaku pembimbing II yang sekaligus menjadi senior penulis yang senantiasa membantu kegiatan akademik penulis

dari tahap awal dengan mencurahkan ilmu, waktu dan tenaganya selama ini. Dukungan semangat selama proses perkuliahan dan menjadi pengingat yang tidak hentinya diberikan kepada penulis agar tetap melanjutkan pengerjaan skripsi ini.

6. Basiah, S.S., M.Hum., yang telah memberikan masukan, saran serta bantuan segala keperluan penulis selama penulis menjadi Mahasiswa Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.
7. Hunaeni S.S., M.Si., Selaku dosen PA penulis telah memberikan masukan, saran serta bantuan segala keperluan penulis selama penulis menjadi Mahasiswa Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.
8. Para bapak dan ibu dosen, atas segala bekal ilmu yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Hasanuddin khususnya dosen-dosen Fakultas Ilmu Budaya.
9. Hadijah B S.S., selaku staf Departemen Sastra Daerah, yang sangat membantu penulis mengenai administrasi penulis dari penulis masih mahasiswa baru hingga menjelang mendapat gelar Sarjana (S1).
10. Seluruh staf serta pegawai dalam lingkup Fakultas Ilmu Budaya yang telah membantu dalam memberikan pelayanan yang berguna dalam kelancaran administrasi.
11. Kepada Zhafirah Azzah Fakhruddin S.Ked., yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaganya menemani penulis dalam setiap proses, menjadi teman, sahabat, partner, siap siaga membantu selama proses pengerjaan skripsi ini, terima kasih atas cinta dan pengorbanan yang tak ternilai rasanya penulis

mengucapkan terima kasih.

12. Terimakasih kepada sahabat sekaligus keluarga bagi penulis Aulia Amalia Ananda Nurwan (aulia), Muh Afwan Rasyid (apoy), Islahul Wathoni BN (islah), dan siti rahimi arif (mimi) yang tergabung dalam grup “LABAGA” (Lama Baru Gas) yang senantiasa kebersamai dan mewarnai kehidupan kampus penulis dalam proses apapun dari mahasiswa baru sampai ke tahap mendapat gelar sarjana (S1) penulis dan insyaallah seterusnya akan selalu saling kebersamai, terimakasih untuk selalu ada dan segala hiburan canda tawa, dukungan, semangat dan cinta serta kasih sayang yang kalian torehkan kepada penulis.
13. Kepada teman penulis dari Vandley Store ada kak rul, kak wawan, beby, dan bore terima kasih telah kebersamai penulis hingga saat ini atas segala untuk dukungan, kasih sayang serta pengalaman yang kalian berikan penulis ucapkan terima kasih.
14. Kepada teman alumni SDN Pannyikkokang I terima kasih telah kebersamai penulis hingga saat ini atas segala untuk dukungan, kasih sayang serta pengalaman yang kalian berikan penulis ucapkan terima kasih.
15. Kepada teman penulis yang dianggap seperti saudara sendiri Andri Anugrah S.AP. (Lato E’) terima kasih telah kebersamai penulis dari SMA hingga saat ini masih membantu penulis dalam banyak hal, memberi dorong buat penulis untuk segera menyelesaikan pendidikan penulis mengucapkan terima kasih
16. Kepada seluruh kakak dari maiqi kak musdar, kak blade, kak murot, kak dayat, kak akmal, kak ancu terima kasih telah banyak membantu penulis dalam

mecari pekerjaan serta dukungan yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi.

17. Kepada keluarga Kedua penulis dari IMPS UNHAS terima kasih untuk segala pelajaran, pengalaman, cinta, kasih sayang, serta segala dukungan yang kalian berikan kepada penulis.
18. Kepada muhammad haerul kadri teman yang selalu mendampingi dalam proses pengerjaan skripsi penulis terima kasih untuk pelajaran, pengalaman, canda tawa, serta segala dukungan yang diberikan kepada penulis.
19. Kepada Rastedy Nanjaya teman yang selalu mendampingi dalam proses pengerjaan skripsi penulis terima kasih untuk pelajaran, pengalaman, canda tawa, serta segala dukungan yang diberikan kepada penulis.
20. Kepada teman-teman tongkrongan Mobile Legend di warkop Wadjar suherman, ardi, dayat, kefrin. atas segala pengalaman, proses pembelajaran, canda tawa, kasih sayang yang telah dihabiskan dengan penulis juga menjadi sebuah kenangan manis yang berharga.
21. Terimakasih kepada teman-teman serta seluruh kakak yang berada dalam grup yang sering ubah nama. Kak appang, kak billy, kak ambo manu, kak andar kak najwan yang telah menemani penulis selama masa kuliah sampai menyelesaikan skripsi.
22. Kepada saudara seangkatan penulis Lamaddukelleng Sastra Daerah 2019 yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu terima kasih telah menjadi teman seperjuangan selama proses perkuliahan penulis, yang selalu setia menjalin kebersamaan dalam suka dan duka, memberikan motivasi pada saat penulis merasa jenuh dan membutuhkan arahan perihal akademik pun perihal

kehidupan kampus.

23. Seluruh keluarga besar IMSAD FIB–UH yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mendapatkan tempat sebagai anggota keluarga, serta pengalaman berorganisasi.
24. Keluarga seposko KKN UNHAS GEL.108 di Desa Timusu, Kabupaten Soppeng bapak posko tersayang Firdasu S.Sos., dan istri yang sedia menjaga penulis selama proses KKN dan teman-teman athaya, joe, dzul, Yuyu, aulika, kia, yane, nichlasul, kiki, heru cici yang telah memberikan pengalaman berharga dan tak terlupakan selama proses Kuliah Kerja Nyata.
25. Seluruh keluarga besar SOLATA yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mendapatkan tempat sebagai anggota keluarga, serta pengalaman berorganisasi.
26. Seluruh keluarga besar Gammara yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mendapatkan tempat sebagai anggota keluarga, serta pengalaman berorganisasi.
27. Seluruh keluarga besar alumni PIMNAS 35 yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mendapatkan tempat sebagai anggota keluarga, serta pengalaman berorganisasi.
28. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis selama menjalani pendidikan dibangku perkuliahan.

Kepada Allah Swt jualah penulis meminta dan memohon, semoga jasa-jasa baik semua pihak akan dibalas dengan pahala yang berlimpah. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi

ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak agar skripsi ini dapat lebih mencapai hasil yang lebih sempurna.

Akhir kata, semoga bantuan dan jerih payah seluruh pihak dapat terbatas dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Sehingga skripsi ini dapat menjadi tambahan referensi, informasi bagi para akademisi maupun praktisi dalam bidang kebudayaan.

Makassar, 10 Juni 2024

Andi Muhammad Farid Wajadi R.A.

## DAFTAR SINGKATAN

- AR** : Augmanted Reality
- Trisipaka** : Sipaktau, Sipakalebbi, dan Sipakainge
- KPD** : Komik Pelayaran ke Dusung
- TPD** : Teks Pelayaran ke Dusung
- B** : Bait
- Q** : Representasi bunyi glottal stop dalam Bahasa Bugis. Misalnya, ucapan /amboq/ artinya bapak
- é* : Etaling /maté/ artinya mati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
A. Landasan Teori .....	11
1. <i>Komik pada pendidikan karakter</i> .....	11
2. <i>Nilai-nilai karakter</i> .....	14
3. <i>Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge</i> .....	15
4. <i>Komik</i> .....	19
5. <i>Komik pelayaran ke Dusung</i> .....	22
6. <i>Penokohan komik</i> .....	24
B. Penelitian Relevan .....	26
C. Kerangka Pikir .....	30
D. Defenisi Operasional .....	33
BAB III METODE PENELITIAN .....	34
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	34
C. Sumber Data .....	35
D. Metode Pengumpulan Data .....	35
E. Metode Analisis Data .....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	39
A. Hasil .....	39

B. Pembahasan .....	40
1. Peran tokoh dalam pendidikan karakter .....	40
2. Nilai pendidikan karakter Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge dalam komik Augmented Reality "Pelayaran ke Dusung" .....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	77

## ABSTRAK

**Andi Muhammad Farid Wajadi R.A. 2024.** “Pendidikan Karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada Komik pelayaran ke Dusung”. (Dibimbing oleh Gusnawaty dan Firman Saleh).

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pembentukan kepribadian dan moral individu, terutama dalam konteks pendidikan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendidikan nilai karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada komik berbasis Augmented Reality “Pelayaran ke Dusung”. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis konten untuk mengeksplorasi pesan moral yang disampaikan melalui cerita dalam peran karakter pada tokoh dalam komik. Objek penelitian ini adalah komik berbasis Augmented Reality “Pelayaran ke Dusung” karya Firdaus, dkk yang telah terbit dan tersedia untuk publik melalui buku dan situs website. Metode analisis data yang digunakan adalah tematik, dilakukan melalui pembacaan teliti terhadap komik serta pencatatan nilai-nilai karakter yang diungkapkan oleh tiap para pemeran tokoh dalam cerita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik berbasis Augmented Reality “Pelayaran ke Dusung” mengandung banyak pesan moral yang disampaikan melalui karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*. *Sipakatau* adalah sikap saling menghormati, dan saling menghargai sesama manusia. *Sipakalebbi* adalah sikap menghargai pendapat orang lain, kemampuan orang lain, memuliakan utamanya karena gelar yang disandangnya, dan memberi pujian atas nama kerajaan yang diperolehnya. *Sipakainge* merupakan sikap memberi perhatian untuk saling mengingatkan, memberi masukan kritik maupun teguran yang bijaksana, memberi nasihat dan saling mendukung. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya memanfaatkan media seperti komik untuk menyampaikan nilai-nilai karakter kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Perluas analisis terhadap komik-komik lain atau melibatkan responden anak-anak untuk mengukur pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui komik.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, nilai-nilai karakter, *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, *Sipakainge*, komik.

## ABSTRACT

**Andi Muahammad Farid Wajadi R.A. 2024.** “Character Education of Sipakatau, Sipakalebbi, and Sipakainge in the Comic of Voyage to Dusung”. (Supervised by Gusnawaty and Firman Saleh).

Character education is an important aspect in the building of individual personality and morals, especially in the context of children's education. This study aims to analyze the character value of Sipakatau, Sipakalebbi, and Sipakainge education in the Augmented Reality-based comic “Pelayaran ke Dusung”. The research method used is content analysis to explore moral messages conveyed through stories in the role of characters in comics. The object of this research is the Augmented Reality-based comic “Pelayaran ke Dusung” by Firdaus, et al, which has been published and is available to the public through books and websites. The data analysis method used is thematic, carried out through careful reading of the comic and recording the character values expressed by each character in the story.

The results showed that the Augmented Reality-based comic “Voyage to Dusung” contains many moral messages conveyed through the characters Sipakatau, Sipakalebbi, and Sipakainge. Sipakatau is an attitude of mutual honor, and mutual respect for fellow human beings. Sipakalebbi is the attitude of respecting other people’s opinions, other people’s abilities, honoring them because of the titles they hold, and giving praise for the name of the kingdom they have earned. Sipakainge has an attitude to remind each other, provide thoughtful input, criticism and admonition, give advice and be supportive. The implication of this research is the importance of utilizing media such as comics to deliver character values to children in an interesting and fun way. Expanding the analysis to other comics or involving children respondents to measure their understanding of the character values conveyed through comics.

**Keywords:** character education, character values, Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge, comics.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Memperkenalkan komik “Pelayaran ke Dusung” sebagai objek penelitian yang relevan. Komik ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembaca, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, penting untuk memahami nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya, serta mengetahui peran tokoh dalam komik. Komik pelayaran ke Dusung ini tidak hanya mengandung nilai-nilai universal, tetapi juga mencerminkan konteks budaya dan kehidupan lokal masyarakat Bugis, yang membuatnya relevan dan penting untuk dianalisis dalam konteks pendidikan karakter tokoh.

Literatur anak-anak, termasuk komik, memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak-anak. Komik adalah media yang menarik dan dapat memberikan peluang untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai penting melalui cerita dan karakter-karakternya.

pendidikan karakter *sipakatau*, *sipakalebbi*, dan *Sipakainge* dalam komik “Pelayaran ke Dusung” dapat dipahami dalam beberapa konteks:

1. Dalam masyarakat modern, pendidikan karakter menjadi semakin penting dalam membentuk individu yang bertanggung jawab, beretika, dan memiliki nilai-nilai moral yang kuat. Komik menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan membangun karakter.

2. Komik “Pelayaran ke Dusung” merujuk pada budaya dan tradisi lokal, yang sering kali kaya akan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam cerita rakyat atau mitos. Nilai-nilai ini menjadi landasan penting dalam mencari karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada tokoh dalam komik.
3. Komik sering digunakan sebagai alat pendidikan belajar bagi anak-anak karena daya tarik visualnya dan naratif yang menarik. Dengan memasukkan nilai-nilai karakter seperti keberanian, kejujuran, dan kesetiaan ke dalam cerita, komik “Pelayaran ke Dusung” dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai tersebut kepada generasi muda.
4. Penting bagi pendidikan karakter untuk tidak hanya berfokus pada nilai-nilai teoritis, tetapi juga mempertimbangkan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Komik ini mungkin menggambarkan situasi-situasi yang bisa ditemui dalam kehidupan nyata.

Pendidikan karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* dalam komik "Pelayaran ke Dusung" dapat dilihat sebagai upaya untuk menggabungkan kekayaan budaya lokal dengan pendidikan moral yang penting bagi perkembangan anak-anak dan remaja.

Sureq La Galigo sebagai epos terpanjang di dunia menyimpan keunikan tersendiri yang membedakannya dengan manuskrip lainnya. Dengan jumlah baris yang paling kurang 225.000 karya sastra Bugis itu lebih panjang daripada epos bahasa Sansekerta Mahabharata, yang jumlah barisnya antara 160.000 dan

200.000 (Toa, 2017). Namun, kajian terhadap La Galigo terbatas di kalangan akademis saja sehingga menyebabkan generasi muda kurang mengetahui eksistensi mahakarya leluhur Bugis yang sarat akan nilai spiritual, artistik, dan sastra ini. Hanya segelintir orang yang dapat memahami isinya, mengingat bahasa serta ketinggian sastra yang digunakan. Kondisi ini juga terjadi pada dunia pendidikan formal dan non-formal yang hanya mempelajari aksara lontara secara linguistik serta kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan youth-friendly sehingga nilai sosial budaya, *Sipakatau Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* dalam Sureq La Galigo cenderung mengalami dekadensi dari waktu ke waktu khususnya di kalangan siswa.

Muatan lokal (mulok) merupakan program pendidikan dalam bentuk mata pelajaran yang materi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya, serta kebutuhan daerah yang wajib dipelajari oleh peserta didik di masing-masing daerah. Pengertian muatan lokal juga dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Definisi muatan lokal tercantum dalam Pasal 1 ayat 1 dan 2, yang berbunyi “Muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, yang isinya berupa muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal”.

Penerapan ini bertujuan untuk mencari nilai-nilai karakter serta peran tokoh yang ada dalam cerita berbasis kearifan lokal yaitu trisipaka (*Sipakatau*,

*Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*) sesuai dengan karakter masyarakat Bugis. Berdasarkan observasi belum ada media pembelajaran edukatif dan interaktif pada pelajaran muatan lokal yang berkaitan dengan peran karakter dalam sebuah cerita komik lokal. Selain itu, pengetahuan dan literasi mengenai aksara lontara dan budaya La Galigo juga mengalami degradasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mencari nilai karakter tokoh yang mengaktualisasikan melalui penerapan nilai-nilai trisipaka yang berarti saling memanusaiakan, saling menghargai, dan saling mengingatkan. Nilai trisipaka mendorong individu bertindak sebagai bystander yang membela pada situasi bullying dan menjadi figur yang disukai oleh teman sebaya (Halima, Khumas and Zainuddin, 2021).

Memperkuat karakter anak dan kedisiplinan orang tua yang kita harapkan dapat diterapkan dalam keluarga, masyarakat, negara, dan bangsa. Terkadang tindakan yang kita lakukan secara tidak sadar menjadi kontradiktif. Misalnya, anak-anak dihukum ketika mereka melakukan kesalahan. Anak memerlukan pemahaman yang jelas tentang tindakan apa yang diperbolehkan dan tindakan apa yang dilarang. Melalui komik alegoris, batasan-batasan ditetapkan dalam bentuk cerita dengan menggunakan karakter binatang untuk menyampaikan non-teladan. Dalam kasus lain, anak mampu mengekspresikan dirinya dengan menghargai dirinya sendiri tanpa menyakiti perasaannya (Jennita, 2016).

Perkembangan modern menggunakan teknologi untuk membuat segala sesuatu serba instan. Sebenarnya, itu memiliki efek positif pada kehidupan manusia, tetapi juga menambah beban dan tanggung jawab bagi masyarakat di era teknologi saat ini. Era digital memiliki banyak manfaat, seperti akses yang

mudah, pencarian informasi yang cepat, dan pembelajaran yang mudah dan dapat dilakukan di mana saja, tetapi juga memiliki efek negatif yang harus dihindari. Pendidikan karakter juga mencakup kedisiplinan, kreativitas dalam berpikir, berkata, dan bertindak, serta pembiasaan untuk berpikir positif dan memperhatikan apa yang diajarkan.

Upaya meningkatkan pengetahuan dan peran karakter pada tokoh telah dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya melalui komik dan *augmented reality* (AR). Komik memiliki hasil valid dengan total rata-rata 3,60 dan memperoleh tanggapan positif siswa sebesar 92% yang ditinjau dari gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual serta semuanya memenuhi indikator polya dan lulus persyaratan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Di sisi lain, media AR berpengaruh dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima dengan persentase sebesar 75% (Damayanti, 2021). Oleh karena itu, media komik dan AR telah terbukti valid dan layak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan karakter siswa. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, tidak ditemukan media komik yang mengombinasikan nilai kearifan lokal trisipaka dengan AR dalam mengaktualisasi karakter siswa (Andriani, Ramadani and Kritis, 2022).

Keunggulan komik berbasis AR menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai trisipaka melalui inovasi Komik La Galigo berbasis AR. Komik ini didasarkan pada naskah La Galigo sebagai karya sastra terpanjang di dunia dan telah diakui sebagai *Memory of the World* UNESCO. Nilai budaya maritim ini relevan dengan nilai trisipaka, karena hampir semua episode La Galigo

mengusung tema utama pelayaran dan perantauan. Kedua tema ini mengandung budaya maritim yang mengajarkan kepada manusia tentang banyak hal, antara lain sikap egalitarian, keterbukaan, musyawarah, menghargai perbedaan, dan independent (Toa, 2017). Budaya maritim ini sejalan dengan nilai trisipaka yang menekankan pada sikap religius, toleran, mandiri, menghargai prestasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan dan masyarakat, bertanggung jawab, nasionalis, peduli sosial, komunikatif, dan rasa ingin tahu (Jamaluddin *et al.*, 2022).

Program komik La Galigo “Pelayaran ke Dusung” berbasis AR bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai karakter mulia trisipaka. Program ini menjadi metode yang efektif dalam diri melalui penerapan nilai-nilai trisipaka. Media komik dan aplikasi AR dengan konsep *blended learning* dapat meningkatkan minat, semangat, dan antusias dalam pelajaran muatan lokal Bahasa Daerah Bugis yang ditandai dengan kemampuan membaca aksara lontara pada teks komik dan aplikasi AR Gammara yang *user friendly* dan interaktif. Selain itu, dapat mengenali dan memahami La Galigo sebagai warisan budaya leluhur yang sarat dan kental dengan nilai-nilai karakter, keberagaman, dan inklusivitas yang harus dilestarikan dan diamankan. Inovasi komik La Galigo berbasis AR bertujuan untuk membantu dan mendukung muatan lokal dalam menyampaikan materi sekaligus fasilitator pembelajaran yang efektif.

Komik “Pelayaran ke Dusung” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter mulia trisipaka pada penelitian “pendidikan Nilai - Nilai Budaya Bugis (*Sipakatau, Sipakalebbi,*

dan *Sipakainge*) dalam La Galigo melalui Komik Berbasis AR pembaca dan melihat melalui AR menanamkan nilai - nilai karakter yang terdapat pada komik. Namun hingga saat ini, belum ada penelitian selanjutnya tentang apa saja nilai karakter yang terdapat pada komik “Pelayaran ke Dusung” dan bagaimana aktualisasi nilai tersebut yang terdapat dalam karakter tokoh yang ada pada cerita. Maka dari itu, saya tertarik untuk meneliti nilai - nilai karakter dalam komik “Pelayaran ke Dusung”, khususnya *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, dan bagaimana peran tokoh yang terdapat dalam komik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana peran tokoh dalam pendidikan karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* dengan menggunakan media komik “Pelayaran ke Dusung”?
2. Bagaimana nilai karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada komik “Pelayaran ke Dusung”?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan menjelaskan peran tokoh *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* dalam komik Augmented Reality “Pelayaran ke Dusung”.
2. Mendeskripsikan nilai pendidikan karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan

*Sipakainge* dalam komik Augmented Reality “Pelayaran ke Dusung”.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pemahaman pendidikan karakter. Temuan tersebut dapat digunakan untuk memperkaya teori yang sudah ada dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui sastra anak.
2. Penelitian ini membantu mengembangkan dan memperjelas konsep-konsep pendidikan karakter seperti keberanian, kerjasama, dan integritas. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan wawasan baru tentang cara efektif mengajarkan konsep-konsep tersebut kepada anak.
3. Penelitian ini juga akan membawa pada pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh sastra anak terhadap perkembangan kepribadian dan nilai moral anak. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas sastra anak dan memperluas wawasan mengenai peran sastra dalam pendidikan karakter.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam kajian ilmu pengetahuan terutama peranan pendidikan dan nilai-nilai budaya serta dapat melihat sisi karakter yang terdapat di dalam cerita

leluhur.

## 2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan bahan ajar dengan penekanan pada pendidikan karakter. Materi-materi tersebut dapat digunakan dalam kurikulum sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler yang menekankan pada pengembangan karakter.
2. Komik “Pelayaran ke Dusun” yang mengangkat tema pendidikan karakter dapat memberikan dampak positif bagi pembaca khususnya anak-anak dan remaja. Dapatkan inspirasi dan belajar dari karakter buku komik.
3. Dengan membaca komik yang mengedepankan pengembangan karakter, pembaca dapat belajar bagaimana berinteraksi secara positif dengan orang lain, membangun hubungan baik, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.
4. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu dalam membentuk generasi yang memiliki karakter yang kuat dan positif. Anak-anak yang terpengaruh oleh nilai-nilai yang diperoleh dari bacaan mereka dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli, dan berintegritas.
5. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bahan pertimbangan dalam membangun generasi penerus bangsa yang lebih baik dan mengenal serta menghargai nilai-nilai budaya leluhur. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ide bagi penulis yang akan datang dibidang manajemen

pemasaran, pendidikan karakter, kebudayaan dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan.

Dengan demikian, penelitian tentang pendidikan karakter dalam komik "Pelayaran ke Dusung" memberikan manfaat praktis dalam pengembangan pendidikan karakter dan manfaat teoritis dalam pemahaman tentang konsep-konsep pendidikan karakter dan literatur anak-anak.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Komik pada pendidikan karakter**

Menurut definisi, pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kecakapan fundamental, baik secara intelektual maupun emosional kearah alam dan sesama manusia. Hal yang ingin dicapai dari proses pendidikan ini adalah tertanamnya pengalaman, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan pada diri siswa (Masnur, 2022). Sedangkan kata karakter sendiri berasal dari kata *charassein* yang dalam bahasa Yunani diartikan sebagai melukis atau menggambar. Hal ini seperti orang yang memahat batu metal atau melukis pada kertas. Dari pengertian tersebut, kata karakter kemudian sebagai pola perilaku yang bersifat individual berupa keadaan moral seseorang (Mustari, Daryanto and Darmiatun, 2013).

Beberapa kasus seperti *bullying* remaja menunjukkan lemahnya pembentukan karakter di Indonesia. Pendidikan karakter harus diterapkan pada anak usia dini. Ini karena anak kecil meniru apa yang mereka lihat, terutama pada contoh yang tidak patut dicontoh. Pada anak usia dini, seseorang cenderung tertarik pada pemeran karakter tokoh. Oleh karena itu, komik pelayaran ke Dusung digunakan untuk membina karakter anak dengan nilai-nilai pendidikan yang terkandung. Menurut Sugihastuti (2013:25-26), pelayaran ke Dusung meliputi karya sastra dan teks sastra yang terdapat dalam La Galigo. Penulis berharap dapat memengaruhi pembaca untuk meniru tokoh-tokoh yang baik

daripada yang jahat melalui gambar tokoh dalam teks pelayaran ke Dusung (Sugihastuti, 1998).

Pendidikan karakter, yaitu pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Dalam buku lain, Kemendiknas juga menyebutkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good (moral feeling)* dan perilaku yang baik (*moral action*) sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik (Ni Putu Suwardani, 2020).

Pada hakikatnya pendidikan karakter di seluruh dunia memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (*smart*), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (*good*). Pendidikan karakter merupakan kunci yang sangat penting dalam membentuk manusia yang baik (Wahyuni, 2021).

Tujuan pendidikan karakter di sekolah tidak lain adalah untuk mengubah kualitas tiga dimensi pendidikan yang diukur dari hasil belajar: kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari ketiga domain tersebut, domain kognitif yang paling

sering dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi materi pelajaran (Barnawi and Arifin, 2017).

Kementerian Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu siswa mengidentifikasi, memelihara, dan menginternalisasikan nilai-nilai agar mampu bersikap dan bertindak layaknya manusia (Harahap, 2019). Selain itu, pendidikan karakter tidak hanya tentang benar dan salah, tetapi juga tentang bagaimana memperoleh kebiasaan yang baik, kesadaran dan pemahaman dalam hidup serta meningkatkan pendidikan tinggi. Lebih penting daripada pendidikan moral. Peduli pendidikan karakter identik dengan sikap dan pola perilaku luhur yang sangat diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Mulyasa, 2013).

Abidin menunjukkan bahwa domain luas pengembangan kepribadian mencakup pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Pendidikan karakter didasarkan pada integrasi. Dengan kata lain, pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai kebangsaan agar peserta didik menjadi individu yang religius dalam berkeluarga, bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa (Abidin, 2017).

Pendidikan karakter di sekolah difasilitasi oleh guru yang memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip pendidikan karakter. (Hamid and Saebani, 2013). Kemendiknas tahun 2010 dalam (Hasanah, 2020). Merekomendasikan 11 prinsip pendidikan karakter yang efektif sebagai berikut:

- 1 Mengedepankan nilai-nilai inti etika sebagai dasar karakter
- 2 Mengidentifikasi karakter secara komprehensif meliputi pikiran, perasaan,

dan tindakan.

- 3 Gunakan pendekatan perseptif, positif, dan efektif untuk pengembangan karakter.
- 4 Menciptakan komunitas sekolah yang peduli.
- 5 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan perilaku yang baik.
- 6 Kami menyediakan kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai setiap siswa, membangun karakter, dan membantu mereka berhasil.
- 7 Menggali pertumbuhan motivasi diri siswa.
- 8 Semua personel sekolah berfungsi sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab pendidikan karakter dan mengikuti nilai-nilai inti yang sama.
- 9 Ada kepemimpinan moral bersama dan dukungan luas untuk membangun prakarsa pendidikan karakter.
- 10 Libatkan anggota keluarga dan masyarakat sebagai mitra dalam upaya pembangunan karakter.
- 11 Penilaian karakter sekolah, peran personel sekolah sebagai guru karakter, dan ekspresi karakter positif dalam kehidupan siswa.

## **2. Nilai-nilai karakter**

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu konsep pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik sebagai warga negara yang berkarakter. Hubungan pendidikan kewarganegaraan dengan pengembangan

karakter dikemukakan oleh Samsuri (2011:20) yang menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan mempunyai aspek yang tidak dapat dipisahkan dari pengembangan karakter warga negara dan aspek moralitas masyarakat. Tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar bukan hanya untuk mempersiapkan siswa memasuki sekolah pascasarjana. Berikutnya adalah penanaman akhlak guna mengembangkan warga negara yang baik (Samsuri, 2012).

Nilai merupakan hakikat yang terdapat pada sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Rosnawati *et al.*, 2021). Kepribadian adalah hati dan jiwa bawaan seseorang, watak, sifat dan akal, sikap, sifat dan budi pekerti. “*The Value of Character Education*” didasarkan pada pendapat David Elkind dan Freddie Sweet yang meyakini bahwa pendidikan karakter adalah upaya sadar untuk membantu masyarakat memahami, mengembangkan, dan mengamalkan nilai-nilai etika dasar atau usaha.

Menurut (Zubaedi, 2015), pendidikan karakter merupakan upaya sadar untuk mewujudkan kebajikan berupa sifat-sifat manusia yang baik secara obyektif yang tidak hanya baik bagi individu tetapi baik bagi semua orang. Pendidikan karakter merupakan upaya sistematis yang secara sadar bertujuan untuk meningkatkan karakter setiap individu (Utami, 2019). Dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa nilai pendidikan karakter dimaknai sebagai upaya sadar dan sengaja untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter yang dapat dipahami dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge**

Bugis banyak mengandung petuah-petuah atau nasihat yang telah diwariskan nenek moyangnya. Dapat dilihat dari *Sipa' Sipakatau* (saling menghargai), *sipakalebbi* (saling menghormati), dan *Sipakainge* (saling mengingatkan) dalam interaksi masyarakat Bugis dan kemudian lebih dikenal dengan istilah 'Falsafah 3- S'. Adapun nilai *sipakamase* merupakan perwujudan dari *Sipakalebbi*. *Sipakamase* artinya saling mengasihi, nilai dalam falsafah ini mencerminkan tentang kepedulian, simpati dan empati yang menjadi landasan ikatan emosional yang kuat dengan sesama manusia. Nilai dari falsafah *Sipakatau*, *Sipakainge* dan *Sipakamase* mengandung nilai-nilai positif yang seharusnya ditanamkan pada diri setiap individu untuk dimiliki agar menjadi pribadi yang lebih baik (Irnawati, 2020).

*Sipakatau* adalah konsep yang memandang setiap manusia sebagai manusia. Ditinjau dari etimologi kata *Sipakatau* terdiri atas tiga morfem yaitu morfem bebas tau yang berarti orang atau manusia dan morfem terikat atau paka dapat berarti menjadikan sesuai kata dasar yang diikutinya serta awalan si- yang berarti saling. Jadi, kata *Sipakatau* dapat berarti, saling memanusiakan atau saling menghormati dalam harkat dan martabat sebagai manusia yang berbudi luhur. Seorang manusia hendaklah memperlakukan siapa pun sebagai manusia seutuhnya, sehingga tidaklah pantas memperlakukan orang lain di luar perlakuan yang pantas bagi manusia. Konsep ini memandang manusia dengan segala penghargaannya. Siapa pun dia dengan kondisi sosial apa pun dia, dengan kondisi fisik apapun dia, dia pantas diperlakukan selayaknya sebagai manusia (Mallombasi and Rahim, 2012).

Seorang manusia sejati memperlakukan manusia lain dengan segala hak yang diberikan kepada semua manusia. Dia melihat orang lain sebagaimana dia melihat dirinya sendiri sebagai sesama manusia. Dalam kehidupan sosial kita, sudah selayaknya mempertimbangkan manusia dalam segala bidang. Intinya, kita harus saling menghormati tanpa menyebut dia miskin atau kaya atau dalam keadaan apapun. Kita harus mengejar mereka secara individual, tanpa memandang status, materi atau atribut sosial yang terkait dengan mereka, hanya karena mereka adalah manusia.

*Sipakalebbi* adalah konsep yang memandang manusia sebagai makhluk yang senang dipuji dan diperlakukan dengan baik, diperlakukan dengan selayaknya. Karena itu manusia Bugis tidak akan memperlakukan manusia lain dengan seadanya, tetapi ia cenderung memandang manusia lain dengan segala kelebihanannya. Setiap orang mempunyai kelemahan dan kelebihan. Untuk setiap kelebihan manusia lainnya itulah ia akan diperlakukan. Saling memuji akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan, sehingga siapa pun yang berada dalam kondisi tersebut akan senang dan bersemangat.

Sifat *Sipakalebbi* membuat setiap orang menikmati hidup sebagai keindahan. Penerapan budaya *Sipakalebbi* dalam kerangka sekolah dapat menciptakan suasana nyaman di lingkungan, meminimalisir terjadinya konflik keputusan untuk mencapai keselarasan tujuan antar pemangku kepentingan, termasuk guru dan siswa. Dengan demikian pembelajaran menjadi lancar dan kondusif.

*Sipakainge* berarti setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adakalanya kita terpeleset, terjerumus dan tergoda atas perbuatan-perbuatan yang melanggar norma. Dalam kondisi inilah kita akan saling mengingatkan. Akan saling memberi peringatan. Siapa pun yang berbuat salah akan diperingatkan perbuatannya yang salah tersebut. Sehingga siapa pun akan selalu diingatkan untuk berjalan di jalan yang lurus. Tidak ada orang yang bebas dari peraturan.

Adat telah dilakukan dan disetujui. Adat mengatur tata hubungan serta peran dan fungsi setiap komponen masyarakat. Pelanggar ini akan dihukum. Pentingnya budaya Sipakainge bagi masyarakat Bugis disebutkan dalam salah satu *Pappasena tau rioloe* tentang penyebab kehancuran negara. Pesannya mengatakan *maduanna, mabbicara tenriamparanni Arung Mangkau`e*. Artinya jika raja yang berkuasa tidak mau lagi diingatkan akan hal ini, salah satu nilai yang harus dimiliki oleh seorang individu adalah walani, tentunya untuk mengimplementasikan budaya tersebut. (keberanian).

Bahkan seorang raja tidak bisa menjadi raja kecuali dia melindungi dan membantu rakyatnya. Bagi orang Bugis, budaya kritik bukanlah budaya tabu. Bahkan, itu sudah menjadi kebutuhan. Budaya Signakanne memastikan bahwa mereka yang berkuasa selalu diingatkan akan kekuasaannya. Kritik dan saran ini tentunya sangat diperlukan untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang telah kami buat.

La Galigo adalah karya tulis dan karya lisan. Panjang ceritanya mengalahkan kisah perang saudara Mahabarata (India). Kisah ini berasal dari Sulawesi Selatan, Luwu. Bertutur tentang asal muasal kehidupan manusia di Bumi. Kini pementasannya sudah mendunia dan mirisnya masih sedikit penghuni bangsa

ini yang tahu akan cerita asal negara mereka sendiri.

La Galigo sebagai karya sastra terpanjang di dunia dan telah diakui sebagai *Memory of the World UNESCO*. Nilai budaya maritim ini relevan dengan nilai *trisipaka*, karena hampir semua episode La Galigo mengusung tema utama pelayaran dan perantauan. Kedua tema ini mengandung budaya maritim yang mengajarkan kepada manusia tentang banyak hal, antara lain sikap egalitarian, keterbukaan, musyawarah, menghargai perbedaan, dan independen (Toa, 2017).

Naskah yang berjumlah 12 jilid ini mengandung 6000 halaman, 300.000 bait syair yang menurut pengumpulnya pada abad ke-18 diawetkan baru sepertiga dari seluruh cerita. Melebihi epos India Mahabarata atau Ramayana yang jumlah barisnya antara 160.000 dan 200.000. La Galigo dikenal dengan Sureq Selleang, *Sureq Galigo* atau *Bicarrana (Pau Paunna)* Sawerigading, merupakan sebuah kitab yang dianggap suci oleh masyarakat Luwu masa lampau. Kesakralannya hingga kini masih diyakini. Episode turunnya manusia pertama ini bercerita tentang, awal mula diturunkannya manusia pertama yakni putra penguasa langit Patotoqe (penentu nasib) bernama La Togeq Langiq atau Batara Guru. “Tenangkanlah hatimu, anakku Latogeq Langiq. Turunlah ke bumi dengan hati yang lapang(Sulselprov, 2013).

#### **4. Komik**

Komik adalah lambang-lambang dan gambar-gambar yang posisinya berdekatan ataupun bersebelahan di dalam suatu urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan dari pembacanya. Komik juga sering disebut sebagai media sastra gambar, komik juga dapat

menjadi salah satu media komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan suatu informasi, komik memiliki kelebihan mudah dimengerti serta memiliki alur cerita yang menarik (Dani, 2022).

Menurut (Daryanto, 2016), komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata bahasa belanda "*komiek*" yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno "*komikos*" yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*" yang berarti bersuka ria atau bercanda. Terlebih lagi jika penggunaan media komik berbasis virtual akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi sehingga konsep-konsep pembelajaran yang diberikan akan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik serta tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Zulfiah, Hidayah and Negara, 2022).

Komik digital merupakan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan games, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah

pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu (Yasni, 2018).

Menurut Danaswari dalam (Aprilia, Aka and Permana, 2021) komik memiliki beberapa ciri:

1. Untuk membuat kartun untuk digambar, Anda memerlukan karakter. Deskripsi karakter dalam kartun, yaitu apa yang dijelaskan dalam kartun.
2. Jenis ekspresi wajah karakter. Saat memutuskan ekspresi emosional dari karakter yang kita buat. Misalnya ekspresi wajah saat tertawa, sedih, marah, kesal, atau kaget.
3. Balon kata yang menjadi elemen utama dari setiap komik gambar dan kata. Keduanya menggambarkan satu sama lain. Sehingga menampilkan dialog antar karakter.
4. Garis-garis gerakan, apa yang digambar, menjadi hidup dalam imajinasi pembaca.
5. Setting yang dapat memberikan konteks kepada pembaca atas materi yang disampaikan dalam komik.
6. Untuk menjaga kesinambungan cerita yang sedang berlangsung sebagai rangkaian panel, masing-masing gambar atau materi.

Menurut Masdiono dalam (Ulva, 2017), unsur komik meliputi:

1. Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari judul seri, judul cerita, kredit (pengarang, gambar pensil, tinta, pena warna), dan indicia (kredit penerbit, tanggal terbit, pemilik hak cipta).

## 2. Halaman konten

Halaman konten terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, info, narasi, efek suara, dan gang/saluran.

## 3. Sampul komik

Sampul komik biasanya dicetak dengan nama penerbit, nama seri, judul komik, pengarang komik, dan nomor volume.

## 4. *Splash page*

Halaman pembuka atau halaman penuh. Biasanya tidak ada bingkai atau panel. Anda juga dapat memberikan judul, penulis, cerita, dan ilustrator di halaman ini.

## 5. *Double-spread page*

Dua halaman penuh bisa berupa panel yang berbeda. Biasanya memberikan kesan 'wah' atau keren, atau membuatnya terlihat sangat spesial untuk membuat pembaca terpikat.

## 5. **Komik pelayaran ke Dusung**

Komik pelayaran ke Dusung merupakan komik yang menceritakan perjalanan pelayaran pertamakali Sawerigading yang beranjak remaja dan telah mendapatkan restu langsung dari ayahnya yakni Batara Lattu. Komik ini juga terdapat nilai keberanian, kesetiaan, pantang menyerah, patuh terhadap orang tua, serta saling mengasihi. Komik pelayaran ke dusung menggabungkan antar gambar polos dan gambar berwarna pada buku serta dapat dipindai langsung untuk mengakses *augmented reality* sebagai bahan yang dapat digunakan melalui aplikasi android. Jika dipindai gambar yang terdapat pada komik akan

mengeluarkan bentuk 3D dan mengeluarkan efek suara yang menggambarkan sejarah dari toko yang terdapat pada komik. Komik pelayaran ke Dusung juga menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dengan penulisan latin dan Bahasa Bugis dengan penulisan aksara lontara, di sisi kiri tulisan Bahasa Indonesia dan gambarnya telah berwarna sementara di sisi kanan pada komik menggunakan Bahasa Bugis yang masih belum terwarnai. Komik ini dapat ditemukan secara langsung melalui *Play Store* dengan nama aplikasi *Gammara* berlogo *G* serta dapat dilihat melalui situs web *AnyFlip*. komik pelayaran ke Dusung.

Menurut (Nugraha, Sularsa and Zani, 2022) *augmneted reality* adalah aplikasi penggabungan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Terdapat tiga prinsip dari *augmented reality*, pertama yakni *augmented reality* itu nyata dan virtual, kedua adalah beroperasi secara interaktif dalam waktu nyata, dan yang ketiga adalah perpaduan tiga dimensi antara objek virtual dan dunia nyata (Mursyidah and Saputra Rahayu, 2022).

*Augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang menambahkan konten digital kedalam kehidupan nyata, melalui bantuan sebuah kamera, hasil tangkapan dunia nyata secara *real time* (waktu nyata) akan ditambahkan konten digital untuk memperluas informasi yang dapat diberikan kepada pengguna (Permana *et al.*, 2022).

*Augmented reality* merupakan sistem yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Menggabungkan lingkungan nyata dan virtual.

2. Berjalan secara interaktif dalam waktu nyata.
3. Berintegrasi dalam tiga dimensi (3D).

Tujuan *augmented reality* adalah menjadikan dunia nyata sebagai basis, menggabungkan beberapa teknologi virtual, dan menambahkan data kontekstual untuk membuat pemahaman kita tentang manusia sebagai pengguna menjadi lebih jelas dari sebelumnya. Data kontekstual ini dapat berupa deskripsi audio, data lokasi, konteks sejarah, atau bentuk lainnya. Saat itu, *augmented reality* banyak digunakan di berbagai bidang seperti medis, militer, manufaktur, hiburan, museum, dan permainan edukasi (Rahmat, 2011).

*Augmented reality* biasa digunakan untuk memvisualisasikan objek secara bersamaan (*real time*). Spesifikasi fitur *Augmented reality* adalah sebagai berikut (Pratama, 2014):

1. Menggabungkan objek fisik dengan antarmuka digital.
2. Membuat operasi model objek virtual.

Video atau kamera yang digunakan dalam aplikasi *Augmented reality* menangkap penanda gambar pertama yang teridentifikasi. Setelah mengenali posisi dan orientasi penanda, masukkan hasil perhitungan ke dalam matriks. Kemudian gunakan matriks ini untuk menentukan kamera virtual relatif terhadap penanda (Rahmat, 2011).

## **6. Penokohan komik**

Penokohan komik adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tokoh dapat diartikan sebagai orang-orang

yang tampil dalam suatu cerita atau drama dan diperlihatkan mempunyai kualitas atau kecenderungan moral tertentu yang diungkapkan dalam bahasa atau tindakannya. Sedangkan penokohan memberikan gambaran yang jelas tentang tokoh-tokoh dalam cerita (Nurgiyanto, 2011).

Pengertian tokoh menurut Baldic adalah seseorang yang menjadi pemeran dalam cerita atau drama fiksi, sedangkan penokohan adalah kehadiran langsung atau tidak langsung seorang tokoh dalam cerita atau drama fiksi dan bagaimana caranya. mengajak pembaca untuk memaknai sifat-sifatnya melalui perkataan dan tindakannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa kualitas pribadi seorang tokoh berkaitan erat dengan penerimaan pembaca. Dalam hal ini, khususnya dari sudut pandang teori resepsi, pembacalah yang sebenarnya memberi makna berdasarkan kata-kata (verbal) dan tindakan (nonverbal). Perbedaan antara satu karakter dengan karakter lainnya lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada penampilan. Nurgiyanto (2011) juga membedakan tokoh berdasarkan peran dan kepentingannya dalam cerita fiksi secara keseluruhan. Menurut Nurgiyanto (2011) Karakter dibagi menjadi dua bagian:

- 1) Protagonis tokoh protagonis adalah orang yang mendapat prioritas cerita dalam novel. Ini adalah karakter yang paling banyak dibicarakan. Karena tokoh protagonis paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh lain, maka dialah yang menentukan perkembangan keseluruhan alur cerita.
- 2) Karakter tambahan kemunculan karakter tambahan biasanya diabaikan, atau setidaknya kurang mendapat perhatian. Sinopsis hanya berisi inti

cerita, jadi karakter tambahan biasanya diabaikan.

## **B. Penelitian Relevan**

Firdaus, dkk., dengan judul penelitian “Diseminasi Nilai-Nilai Budaya Bugis (*Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*) dalam La Galigo melalui Komik Berbasis *Augmented Reality* di SDN Pannyikkokang 1” merupakan penelitian yang menjadi rujukan dan sumber dari penelitian ini (Firdaus *et al.*, 2022). Hasil dari penelitian tersebut berupa komik “Pelayaran ke Dusung” dan kegiatan *role-play* karakter komik pada siswa di SDN Pannyikkokang 1. Persamaan penelitian yaitu sama-sama berfokus pada pendidikan karakter siswa, khususnya karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* melalui komik. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah lebih berfokus pada telaah nilai karakter yang terkandung pada komik dan bagaimana reaktualisasinya pada siswa setelah diberikan intervensi berupa *role-play* karakter komik.

Ira Ainun Zulfiah, dkk., dengan judul penelitian adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI” (Zulfiah, Hidayah and Negara, 2022). Hasil penelitian tersebut menguraikan kelayakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. Dari hasil penelitian keseluruhan uji validitas dari dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan dua orang ahli bahasa, diperoleh nilai kelayakan dengan hasil penilaian rata-rata 83,27%.

Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI sangat layak sebagai media pembelajaran dan 89,28% menunjukkan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI

sangat menarik sebagai media pembelajaran. Memiliki persamaan memanfaatkan pembelajaran melalui komik berbasis virtual dan memiliki perbedaan yaitu pengembangan virtual dan pengembangan karakter melalui pembelajaran komik berbasis *Augmented Reality* (Zulfiah, Hidayah and Negara, 2022).

Miranti Widi Andriani, dan Amelia Ramadani, dengan judul penelitian adalah Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar, hasil penelitian menguraikan Penerapan media *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 sekolah dasar dengan persentase sebesar 75%. Persamaan penelitian yaitu penggunaan media *Augmented Reality* untuk memberikan intervensi pada siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu media penggabungan antara aplikasi *Augmented Reality* dan komik. Selain itu sasaran dari penelitian sebelumnya adalah kemampuan berpikir siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada karakter siswa (Andriani, Ramadani and Kritis, 2022).

Yunus, dkk., dengan judul *Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge, dan Sipakatou*. sebagai Nilai Dasar Pendidikan Karakter di Kota Palopo, hasil penelitian menguraikan nilai kearifan lokal kota Palopo sejalan dengan nilai-nilai pluralis yang tumbuh dan berkembang di Indonesia yang terwujud dalam konsep *pesse* seperti *Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge, Sipakatou* yang ditunjukkan dengan peribahasa *Mali siparappe, rebba sipatokkong, malilu Sipakainge* (orang lain terbawa arus, maka ditolong, orang jatuh dibantu, jika dia salah maka diingatkan. Masyarakat Palopo saat ini menghargai perdamaian, dan dengan senang hati membantu sesamanya tanpa mengenal agama dan suku. Persamaan penelitian

ini terletak pada nilai dasar pendidikan karakter *Sipakataui*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*. Sementara perbedaan dari penelitian ini terletak pada penambahan nilai *Sipakatou* serta penggabungan pembelajaran melalui komik dan aplikasi *Augmented Reality* (Yunus, Alfurqan and Hidayat, 2021).

Syahriana Ramadani, dkk., dengan judul Internalisasi Budaya *Sipakataui*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, dan *Pammali* dalam Kepatuhan Pajak UMKM Kota Makassar, hasil penelitian menguraikan Nilai *Sipakataui*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, dan *Pammali* mampu meningkatkan kepatuhan pajak UMKM di Kota Makassar. Nilai budaya *sipakataui* memiliki arti saling menghargai dan menghormati akan kewajiban wajib pajak terhadap suatu negara, *Sipakainge* artinya memberi nasihat, kritik dan teguruan diri sendiri maupun orang lain yang membangun agar tidak menghindari pajak serta *Sipakalebbi* artinya memberi pujian dan memperlakukan manusia dengan selayaknya antara pelayanan fiksus dan wajib pajak maupun sebaliknya (Ramadani, Sinring and Tenriwaru, 2021).

Budaya *pammali* berperan membangun budi pekerti yang luhur bagi manusia sebagai pengendalian diri dalam lingkungan usaha dan masyarakat. Perbedaan penelitian terletak pada penerapan nilai *Sipakataui*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, dan *pammali* pada peningkatan kepatuhan pajak UMKM. Sementara persamaan dari penelitian ini terdapat pada penggunaan nilai *Sipakataui*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* (Ramadani, Sinring and Tenriwaru, 2021).

Salwa Azzahra Fitri, dkk., dengan judul Nilai pendidikan karakter dalam komik fabel “Sang Penyelamat” karya Eddy Winarmo, Risyanto dan Yozaf Muhammad hasil dari peneliti mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter

pada komik fabel “Sang Penyelamat” dalam upaya membangun karakter anak usia dini. Nilai-nilai pendidikan komik fabel dapat secara sadar menegaskan sifat anak usia dini baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Komik fabel ini dijadikan sarana membentuk karakter anak usia dini dari segi kepribadian, mengasah emosi, dan imajinasi. persamaan dari penelitian ini adanya nilai-nilai pendidikan karakter melalui komik, sementara perbedaan dari penelitian ini bertujuan untuk membangun karakter usia dini tidak menjelaskan isi dari karakter tokoh yang ada pada komik (Fitri S. A and Khaerunnisa, 2022).

Hendri dengan judul Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kearifan Lokal (*Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*) di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo. Hasil penelitian menguraikan pendidikan karakter peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo diantaranya; mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, menerapkan keteladanan, pembiasaan kegiatan rutin. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam implementasi pendidikan karakter di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo yang meliputi *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, pengimplementasiannya dilakukan pada proses pembelajaran membiasakan sikap saling memanusaiakan, saling menghargai, dan saling mengingatkan (Hendri, 2021).

Adapun solusi optimalisasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo, ada 2 hal yang dilakukan oleh pihak madrasah sebagai solusi pengoptimalisasian pendidikan karakter, diantaranya; bekerjasama guru dengan orang tua peserta didik dan mengadakan kegiatan tambahan seperti kegiatan ekstrakurikuler (pramuka, paskib, dan PMR) dan

membuat kelas tambahan yaitu kelas tahfidz dan kelas riset. Persamaan dari penelitian ini terletak pada pengimplementasian pendidikan karakter dengan penggunaan kearifan lokal (*Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*). Penelitian tersebut terbatas pada observasi pendidikan karakter menggunakan kearifan lokal sedangkan penelitian ini memberikan intervensi berupa komik La Galigo berbasis *augmented reality* (Hendri, 2021).

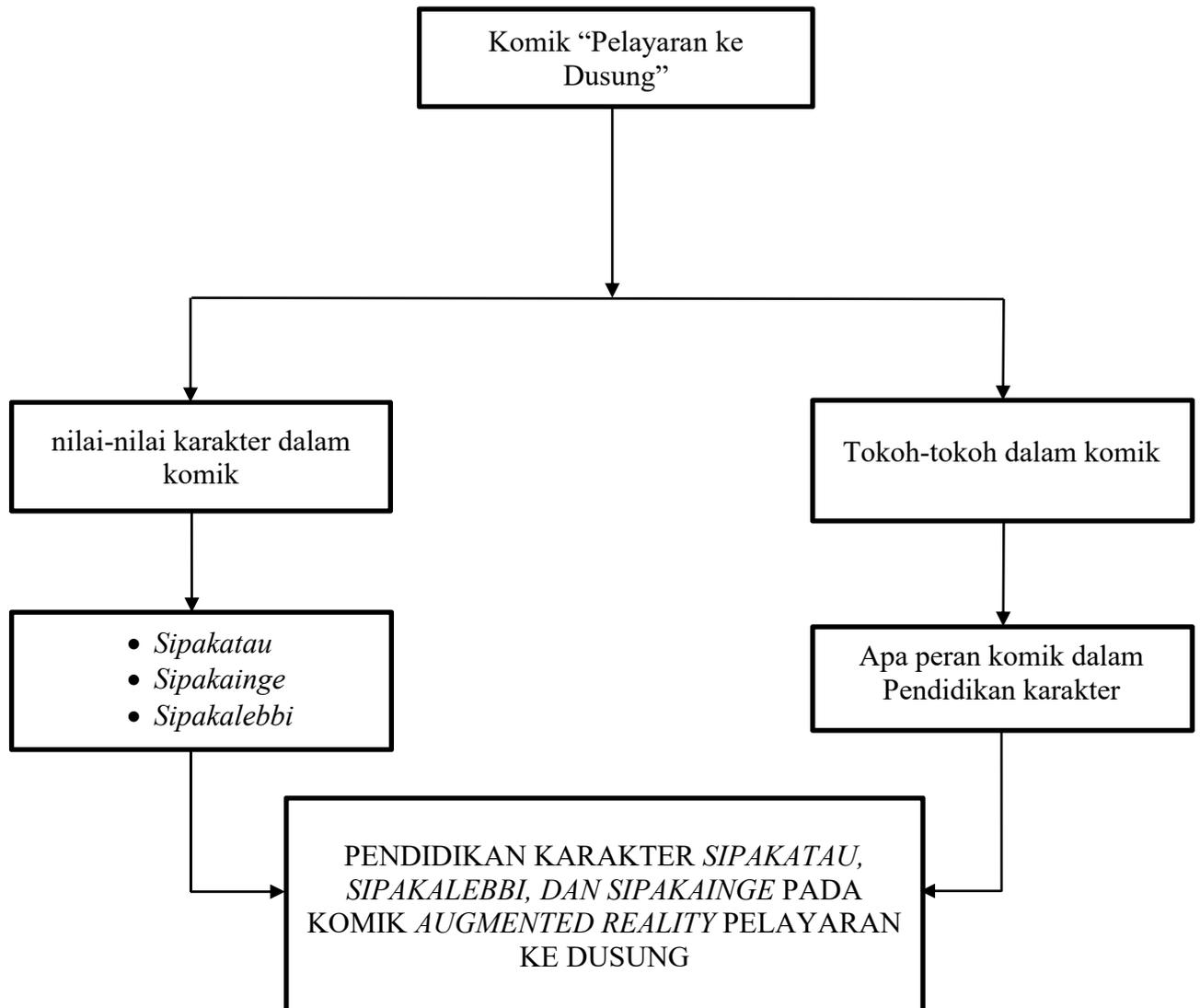
### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pada penelitian ini merupakan arah dari penalaran peneliti untuk menjelaskan sementara jawaban atas rumusan masalah yang telah peneliti sebutkan. Kerangka pikir berfungsi menjadi pijakan dari peneliti dalam melakukan penelitian ini agar peneliti tidak keluar dari pembahasan yang akan ditelitinya.

Objek pada penelitian ini adalah Komik berbasis AR “Pelayaran ke Dusung” yang menceritakan tentang pelayaran dan perantauan. Objek pada penelitian ini kemudian digunakan sebagai media pembelajaran melalui tokoh yang ada pada komik. Untuk mengetahui peran tiap tokoh yang terdapat pada komik, maka perlu diketahui siapa saja tokoh yang terdapat didalam komik, serta dalam penelitian ini perlu mengetahui apa saja reaktualisasi nilai-nilai karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* yang terdapat dalam komik pelayaran ke Dusung, yang dalam penelitian ini lebih berfokus pada 3 nilai karakter utama yang ditanamkan dalam komik. Tiga nilai karakter utama tersebut adalah *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*.

Nilai-nilai karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* yang teradapat

pada komik “Pelayaran ke Dusung” diharapkan pembaca dapat mengetahui apa saja bentuk dari nilai-nilai *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada karakter yang terdapat dalam komik melalui peran tokoh. luaran yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah didapatkannya nilai-nilai karakter *trispaka* dalam komik, yaitu *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge*, yang ditanamkan penulis pada komik “Pelayaran ke Dusung” dan kemudian akan menjadi indikator untuk mendapatkan bagaimana reaktualisasi dari setiap peran tokoh dalam karakter *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, dan *Sipakainge* pada komik “Pelayaran ke Dusung”.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

#### D. Defenisi Operasional

1. Karakter adalah cerminan diri manusia terkait tentang tabiat seseorang dalam bertingkah laku yang menjadi kebiasaan dalam kesehariannya.
2. *Sipakatau* = *Sipakatau* adalah merupakan sikap saling menghormati dan memanusiakan manusia.
3. *Sipakalebbi* = *Sipakalebbi* merupakan sikap saling menghargai, saling memuji, dan saling menolong.
4. *Sipakainge* = *Sipakainge* merupakan sikap saling mengingatkan dan saling menegur kesalahan.
5. Komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.
6. *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata.
7. Penokohan komik adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita