

## PERANCANGAN WEBTOON “*TRACK RECORD*” BAGI REMAJA USIA 13-18 TAHUN SEBAGAI MEDIA TENTANG MENJAUHI KENAKALAN REMAJA DI ERA DIGITAL

Fanidya Syaharani Dewi<sup>1</sup>, Aditya Nirwana<sup>2</sup>, Ayyub Anshari Sukmaraga<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Ma Chung

[332010006@student.machung.ac.id](mailto:332010006@student.machung.ac.id), [aditya.nirwana@machung.ac.id](mailto:aditya.nirwana@machung.ac.id), [ayyub.anshari@maachung.ac.id](mailto:ayyub.anshari@maachung.ac.id)

Received: 21 August 2024 – Revised: 30 August 2024 - Accepted: 30 August 2024 - Published: 18 Sept 2024

### Abstrak

Masa remaja, masa antara anak-anak dan dewasa, adalah masa yang penuh dengan potensi tetapi juga penuh dengan kesulitan. Perilaku menyimpang atau kenakalan remaja seringkali dipicu oleh keinginan yang kuat untuk diterima dan eksplorasi diri. Selain merugikan diri sendiri seperti mengganggu prestasi akademik atau merusak hubungan sosial, tindakan-tindakan ini juga berdampak negatif pada lingkungan sekitar. Penulis ingin agar para remaja mendapatkan Gambaran mengenai sebab akibat dari konflik kenakalan remaja di era digital. Perancangan Webtoon mengenai kenakalan remaja di era digital ini memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengakses komik dalam bentuk digital yaitu media LINE Webtoon sebagai media utama untuk mengakses cerita yang dirancang penulis. Penulis menggunakan komik sebagai media utama karena lebih menarik dan sesuai dengan peminatan remaja. Webtoon mengenai kenakalan remaja di era digital dengan judul “Track Record” memiliki genre slice of life dan drama yang sesuai dengan konflik sehari-hari. Metode perancangan yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data melalui observasi, wawancara online, dan studi Pustaka untuk mendapatkan data nyata mengenai kenakalan remaja di era digital dalam cerita Webtoon “Track Record”. Hasil perancangan Webtoon ini berupa komik digital dengan format JPG dengan ukuran 800 x 1280 pixel yang diunggah pada aplikasi LINE Webtoon. Komik ini terdiri dari 3 episode dengan jumlah minimal 150 panel dalam cerita. Penulis juga merancang media pendukung berupa totebag, mug, tumblr, gantungan kunci, dan stiker.

**Kata Kunci** : masa remaja, kenakalan remaja, era digital, *Track Record*, Webtoon

### Abstract

*The transitional period between childhood and adulthood, is a phase brimming with potential yet fraught with challenges. Deviant behaviors or juvenile delinquency are often triggered by a strong desire for acceptance and self-exploration. These actions not only harm oneself, such as hindering academic achievement or damaging social relationships, but also have negative impacts on the surrounding environment. The authors aim to provide teenagers with insights into the causes and consequences of juvenile delinquency conflicts in the digital era. This Webtoon design on juvenile delinquency in the digital era leverages the advancements of technology in accessing digital comics, utilizing the LINE Webtoon platform as the primary medium for accessing the designed story. The authors chose comics as the primary medium due to their appeal and suitability for teenagers. The Webtoon, titled "Track Record," falls under the slice-of-life and drama genres, aligning with everyday conflicts. A qualitative method was employed for this design. Qualitative methods were used to gather data through observations, online interviews, and literature reviews to obtain real-world data on juvenile delinquency in the digital era for the "Track Record" Webtoon story. The result of this Webtoon design is a digital comic in JPG format with a size of 800 x 1280 pixels, uploaded to the LINE Webtoon application. The comic consists of 3 episodes with a minimum of 150 panels per story. The authors also designed supporting media such as tote bags, mugs, tumblers, keychains, and stickers.*

**Keywords**: adolescence, juvenile delinquency, digital era, *Track Record*, Webtoon

## PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang penuh potensi dan tantangan. Remaja memiliki rasa ingin tahu tinggi, energi melimpah, dan idealisme kuat. Namun, mereka rentan terhadap pengaruh negatif, seperti tekanan teman sebaya dan perilaku berisiko.

Kenakalan remaja adalah perilaku menyimpang yang melanggar norma sosial dan merugikan masyarakat, diri sendiri, serta orang lain. Kenakalan ini dapat menyebabkan kerusakan fisik, mental, kegagalan akademik, dan keterlibatan dalam kriminalitas. Faktor penyebab kenakalan remaja meliputi faktor internal dan eksternal. Secara internal, krisis identitas dan kontrol diri yang lemah memicu kenakalan. Faktor eksternal mencakup kurangnya perhatian dan kasih sayang dari orang tua, pemahaman agama yang kurang, pengaruh lingkungan negatif, serta pendidikan yang kurang memadai (Rulmuzu, 2021).

Penggunaan media sosial oleh remaja memerlukan pengawasan ekstra karena bisa menjadi sumber pengaruh negatif, seperti konten yang tidak pantas. Media sosial juga dapat mempengaruhi gaya hidup dan perilaku remaja, sehingga penting bagi orang tua dan guru untuk membimbing remaja menggunakan media ini secara bijak dan bertanggung jawab (Een et al., 2020; Aqilah, 2023).

Komik sering disebut sebagai cerita bergambar (*cergam*), narasi bergambar, dan kemudian juga disebut sebagai "seni sekuensial". Pada intinya, istilah-istilah ini digunakan untuk menyebut jenis karya seni yang menekankan kesinambungan (*continuity*) gambar dan tulisan (*text*) dalam menyampaikan ide atau gagasan (Nirwana, 2022).

Pencegahan kenakalan remaja dapat dilakukan melalui pendekatan keluarga dan sekolah, serta melalui alternatif konstruktif seperti program rehabilitasi dan kegiatan komunitas. Media digital, termasuk komik digital, juga bisa digunakan sebagai sarana edukasi yang menarik dan mudah diakses, membantu remaja menyalurkan minat secara positif dan menghindari kenakalan (Agustin et al., 2023).

Program rehabilitasi dan reintegrasi sosial adalah alternatif utama yang mencakup bimbingan konseling, terapi, dan pelatihan keterampilan untuk membantu remaja mengatasi masalah dan stress, serta meningkatkan keterampilan sosial mereka. Kegiatan komunitas seperti seni, olahraga, atau inisiatif sosial juga penting untuk membantu remaja mengekspresikan diri dan merasa terhubung dengan komunitas, yang dapat mencegah kenakalan (Bobyanti, 2023).

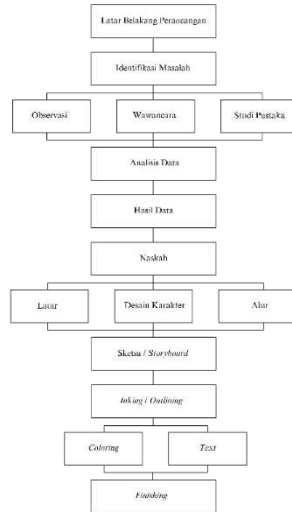
Masalah yang perlu diperhatikan terkait kenakalan remaja di era digital meliputi penyebab yang masih sedikit diketahui oleh para remaja, minimnya media edukasi tentang kenakalan remaja di era ini, serta kurangnya pengawasan dari orang dewasa terdekat dalam penggunaan media sosial. Untuk mengatasi masalah kenakalan remaja di era digital dimulai dengan meningkatkan pemahaman remaja mengenai penyebab kenakalan melalui program pendidikan dan sosialisasi yang melibatkan sekolah dan komunitas. Selain itu, pengembangan media edukasi interaktif yang mudah diakses, seperti aplikasi atau konten digital, dapat membantu memberikan informasi yang relevan tentang bahaya kenakalan remaja di era digital, serta peningkatan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa saat remaja menggunakan media sosial.

Permasalahan ini mengenai bagaimana perancangan Webtoon "*Track Record*" sebagai media untuk menjauhi kenakalan remaja di era digital, serta mengantisipasi semakin banyaknya remaja yang terjerumus kedalam kehidupan yang memiliki risiko buruk baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar. Tujuan perancangan Webtoon "*Track Record*" adalah mengedukasi remaja dan orang tua agar tidak terjerumus dalam kenakalan remaja yang berisiko tinggi bagi masa depan.

## METODE

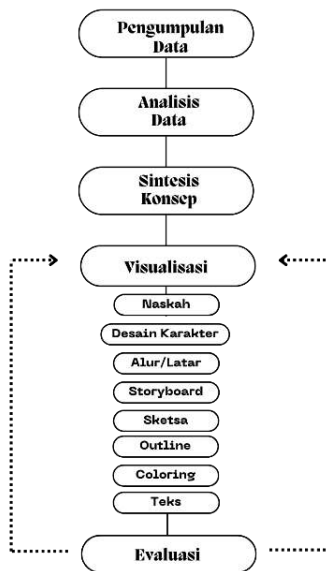
Pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan 2 metode yang berpengaruh besar, yakni metode pengumpulan data dan metode perancangan. Dalam metode pengumpulan data terdiri dari 3 tahapan. Tahapan pertama yaitu observasi untuk memperoleh data mengenai *setting* latar tempat, dan cerita. Observasi juga dilakukan untuk pengembangan karakter dan mengetahui kegiatan-kegiatan positif yang ada di Sekolah di Indonesia. Tahapan kedua yaitu wawancara yang dilakukan untuk mengetahui seberapa sering terjadinya kasus kenakalan remaja, jenis-jenis kenakalan remaja yang sering terjadi, jenis Webtoon yang menarik bagi remaja, dan *genre* Webtoon yang disukai remaja. Tahapan ketiga yaitu studi pustaka untuk mengetahui jenis-jenis kenakalan remaja di era digital, serta undang-undang yang mengatur tentang kasus kenakalan remaja yang masuk ke dalam perancangan ini.

Urutan dari perancangan Webtoon “Track Record” diawali dengan latar belakang perancangan yaitu menemukan inti pokok permasalahan yang akan dibahas. Tahap berikutnya adalah membahas identifikasi masalah yang akan menjadi pusat perancangan webtoon ini. Tahap ketiga adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil data yang sudah disimpulkan akan berfungsi sebagai konsep utama dari proses perancangan dan dapat digunakan untuk melanjutkan ke tahap pra-produksi, yang merupakan pembuatan naskah. Naskah terdiri dari tiga komponen: desain karakter, latar, dan alur cerita. Setelah menyusun naskah, penulis akan mulai membuat *storyboard* dan sketsa Webtoon. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis dapat melanjutkan ke bagian berikutnya, yaitu tahapan memberi warna, dan memasukkan teks hingga tahapan akhir tahap penyelesaian.



Gambar 1. Bagan Perancangan

Adapun strategi perancangan yang digunakan dalam perancangan Webtoon “Track Record” yaitu *cyclic strategy* di mana strategi ini melalui proses *review* sebelum dilanjutkan ke tahapan desain selanjutnya.



Gambar 2. Strategi Perancangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Pengumpulan Data

Dari hasil observasi didapatkan latar/*setting* sekolah di Indonesia yang beragam, tergantung pada jenjang pendidikan dan lokasinya. Sekolah yang berada di tengah kota biasanya memiliki gedung bertingkat dengan fasilitas lengkap seperti laboratorium, ruang kelas, perpustakaan, dan lapangan olahraga, tetapi sekolah di pedesaan mungkin hanya memiliki beberapa ruang kelas dan halaman untuk bermain. Sebagian besar sekolah di Indonesia memiliki ruang kelas yang teratur dan bersih. Meja dan kursi berjajar rapi di depan papan tulis atau papan tulis interaktif di kelas. Sekolah-sekolah juga

menyediakan proyektor dan layar untuk menampilkan materi pelajaran. Berbagai ruang tambahan untuk membantu siswa belajar, seperti perpustakaan, laboratorium, aula, ruang musik, ruang seni, kantin, dan toilet, tergantung pada jenjang pendidikan dan kemampuan sekolah. Adapun seragam yang digunakan dalam perancangan ini yaitu seragam anak sekolah menengah atas dengan warna seragam putih abu-abu.

Hasil wawancara didapatkan narasumber berusia 13-18 tahun, dan di atas 18 tahun. Baik perempuan maupun laki-laki. Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja paling menyukai *genre* Webtoon seperti *romance*, *action*, dan *comedy*. Desain karakter dan alur cerita yang menarik juga menjadi faktor penting dalam menarik minat remaja. Mayoritas narasumber mengetahui jenis kenakalan remaja di era digital, yang sering terjadi di sekitar mereka, seperti *cyberbullying*, judi *online*, serta penyebaran *hoax* dan konten SARA. Karena kemudahan akses internet, kenakalan ini menjadi perhatian serius, sehingga diperlukan upaya dari orang tua, sekolah, dan pemerintah untuk mencegah dan menanganinya.

Hasil studi pustaka didapatkan jenis kenakalan remaja yang paling banyak terjadi yaitu judi *online* dan *cyberbullying*. Adapun undang-undang mengenai kasus *cyberbullying* dalam hukum Indonesia terdapat dalam Pasal 76C UU 35/2014 : Setiap Orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan Kekerasan terhadap Anak. Ketentuan *cyberbullying* juga diatur dalam UU ITE pada Pasal 27 ayat (3) dan (4). Pasal 27 ayat (3) : Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

### 3.2 Sintesis Konsep

Pada perancangan Webtoon "*Track Record*" bagi remaja usia 13-18 tahun, nantinya akan dihasilkan karya utama berupa komik digital "Webtoon" dengan bentuk yang menarik remaja. Karakter dibuat menggunakan seragam sekolah menengah atas di Indonesia yaitu putih abu-abu. Tujuan dirancangnya komik digital ini yaitu agar dapat menjangkau audiens secara efektif dan menarik agar lebih memahami dan mengetahui mengenai kenakalan remaja di era digital, beserta sebab dan akibatnya.

#### 3.2.1 Perencanaan Media

Rancangan webtoon ini menggunakan konsep yang memuat mengenai kegiatan anak sekolah menengah di lingkungan sekolah. Konsep webtoon yang akan dirancang oleh penulis adalah konsep webtoon yang memuat contoh kenakalan remaja yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Tahapan perancangan yang akan dilakukan pertama yaitu membuat naskah cerita dan karakter pada webtoon ini. Pada perancangan webtoon ini berisi beberapa anak sekolah menengah yang menjadi pelaku dan korban dari kenakalan remaja di era digital.

#### 3.2.2 Perencanaan Kreatif

Tampilan visual pada menggunakan desain karakter yang sederhana namun memikat, dengan desain yang mencerminkan keseharian remaja sekolah menengah menggunakan teknik gambar digital. Latar belakang cerita difokuskan pada tempat-tempat yang sering dikunjungi remaja di sekolah, seperti ruang kelas, kantin, lapangan basket, dan taman sekolah.

#### 3.2.3 Perencanaan Tata Desain

##### 1. Media

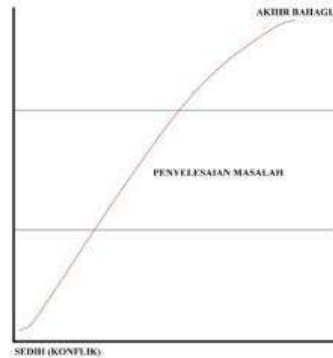
- a) Medium : LINE Webtoon
- b) Format Berkas : JPG
- c) Ukuran : 800px X 1280px

##### 2. Visual

- a) Sumber : Ilustrasi Digital
- b) Software : Clip Studio Paint, LINE Webtoon, Adobe Illustrator, Canva
- c) Hardware : ASUSLaptop X515JAB

### 3. Alur Cerita

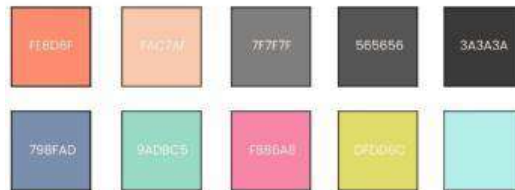
Alur dari perancangan Webtoon ini bersifat alur maju mundur. Alur mundur diceritakan mengenai pengalaman dan trauma dari salah satu karakter yang menjadi korban dari kasus kenakalan remaja di era digital. Alur maju menceritakan hampir keseluruhan cerita seperti kegiatan penyelesaian masalah dan solusi yang digunakan dalam cerita untuk mengatasi kasus kenakalan remaja di era digital ini.



Gambar 3. Alur Cerita

### 4. Color Palette

Proses *coloring* (pewarnaan) merupakan bagian akhir gambar pada proses perancangan ini. Proses *coloring* menentukan *color pallete* yang akan digunakan dalam Webtoon agar warna tidak bertabrakan dan konsisten. Adapun *color pallete* yang digunakan penulis sebagai berikut:



Gambar 4. Color Palette

### 5. Tipografi

Pada proses pemberian text (balon percakapan), penulis menyesuaikan panel per panel berdasarkan dengan naskah yang disusun. Font yang dipilih pada perancangan ini bernama:

- a. “Bakso Sapi”, font ini memiliki kesan fun dan santai serta cocok digunakan dalam komik.



Gambar 5. Tipografi

- b. “Poppins”, font ini memiliki kesan tegas namun masih menarik dan terlihat Santi. Font ini digunakan pada penulisan.



Gambar 6. Tipografi

6. *Setting* Cerita (Tempat, Waktu, Peristiwa)

Dalam perancangan Webtoon “Track Record” bagi remaja mengenai kenakalan remaja di era digital ini, bentuk setting cerita yang terdiri dari tempat, waktu, dan peristiwa diatur dalam bentuk synopsis cerita. Berikut merupakan synopsis cerita dari perancangan Webtoon ini :

- Judul : Track Record
- Jenis cerita : Slice of Life
- Tokoh : 1. Rania  
 2. Kayla  
 3. Mahendra  
 4. Cakra

Sinopsis :

Di sebuah kota metropolitan yang sibuk, terdapat sebuah sekolah menengah atas yang terkenal di kota tersebut dengan prestasi akademisnya. Namun, di balik gemilang prestasi tersebut, tersembunyi berbagai konflik yang dihadapi para pelajar ini di era digital. Sekolah itu adalah SMA Karya Bangsa, tempat di mana beberapa konflik ini dimulai. Berkisah mengenai 4 remaja yang bernama Rania, Kayla, Mahendra, dan Cakra, yang duduk di bangku sekolah menengah atas. Konflik yang terjadi di dalam cerita merupakan kasus kenakalan remaja di era digital yang sering terjadi di lingkungan remaja saat ini.

Cerita ini juga memiliki penyelesaian masalah yang digambarkan dalam bentuk komik digital agar para remaja mengetahui sebab akibat yang terjadi bila terjerumus ke dalam kasus kenakalan remaja ini.

7. *Storyline*

Berikut merupakan contoh storyline yang berisikan panel, deskripsi, dan dialog dari karakter dalam perancangan Webtoon yang penulis gunakan sebagai acuan dalam pembuatan keseluruhan cerita Webtoon:

- a. Contoh *storyline* episode 1 – “Prolog (Kecemasan)”

**Tabel 1.** *Storyline*

Panel	Deskripsi
1	Gambar nama sekolah
2	Gambar menyeluruh bentuk sekolah SMA Karya Bangsa di hari yang cerah
3	Gambar bagian belakang SMA Karya Bangsa
4	Gambar tangga di dalam sekolah
5	Gambar karakter “Rania”
6	Gambar karakter “Kayla”
7	Gambar karakter “Mahendra”
8	Gambar karakter “Cakra”
9	Gambar jendela rumah Rania dari arah luar
10	Gambar pojok ruang kamar Rania (Meja belajar, dan storage)
11	(Close up) Gambar handphone Rania yang bergetar karena suara notifikasi
12	(Close up) Gambar tangan Rania mengambil handphone
13	(Close up) Ekspresi Rania kaget melihat pesan dari handphone
14	Gambar Lorong ruangan sekolah
15	Gambar ruang kelas Rania, Kayla, Mahendra
16	(Close up) Gambar handphone milik Rania




**Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi**  
**Vol. 05, No. 01, pp.92-111, 2024**

17	(High Angle) Rania terus menerus memperhatikan handphone miliknya	
18	(Eye level) Kayla memperhatikan Kayla yang terdiam	
	Kayla	Hm?!
19	(Eye level) Kayla menghampiri Rania	
	Kayla	Rania!
20	(Eye level) Rania menoleh menghadap Kayla	
	Rania	Eh? Iya?
21	(High Angle) Kayla dan Rania mengobrol	
	Kayla	Dari tadi murung aja, kenapa sih?
	Rania	Ah! Iya gapapa kok.
		Cuma sedikit gaenak badan aja
22	(High Angle) Mahendra memanggil dari kejauhan	
	Mahendra	Rania! Kayla! Yuk yuk buruan ke kantin!
23	(High Angle) Rania dan Kayla menoleh ke arah suara Mahendra	
24	Gambar tulisan kantin SMA Karya Bangsa	
25	Gambar kantin SMA Karya Bangsa	
26	(High level) Rania, Kayla, dan Mahendra berada dalam satu meja di kantin	
27	(Extra close up) Ekspresi Mahendra kaget	
28	(Close up) Kayla menoleh ke arah Mahendra	
29	(Close up) Kayla melihat Cakra dan gengnya	
30	(High angle) Cakra bersama dengan gengnya	
31	(Extra close up) Kayla Kembali melirik Mahendra	
32	(High angle) Kayla melirik Mahendra yang memalingkan wajahnya	
33	(Flashback) Gambar belakang sekolah	
34	(High angle) Mahendra terkejut karena dibully	
35	(High angle) Cakra menertawai Mahendra yang ketakutan	
	Cakra	Ambilin aja semua uangnya
36	(High angle) Mahendra terpojok dan terdiam	
37	(High angle) Mahendra semakin tertekan	
	Geng Cakra	Ah! Dikit banget ini!!
	Geng Cakra	Udahlah pukulin aja
38	(Close up) gambar tangan menumpahkan air dari botol minum	
39	(Close up) Gambar air membasahi Mahendra	
40	(High angle) Geng Cakra menertawai Mahendra	
41	(Eye level) Geng Cakra menggenggam handphone dan merekam	
	Geng Cakra	Hahaha cupu banget
		Sini sini rekam dulu dong
42	(High angle) Cakra berdiri dari kursi dan menghampiri Mahendra	
	Cakra	Aduh-aduh Udah-udah jangan dijailin mulu

43	(High angle) Mahendra mencengkeram kerah baju Cakra	
	Mahendra	Kalian semua bakal gua laporin guru!
44	(Extra close up) Cakra terkejut	
45	(Close up) Cakra melepas genggamannya Mahendra	
46	(Extra close up) Mahendra terkejut	
47	(High angle) Cakra mengayunkan pukulan ke arah Mahendra	
48	Mahendra tergeletak	
49	(Low level) Cakra memperingati Mahendra	
	Cakra	Awas aja kalau lo berani lapor guru!

### 8. Desain Karakter

**Tabel 2.** Desain Karakter

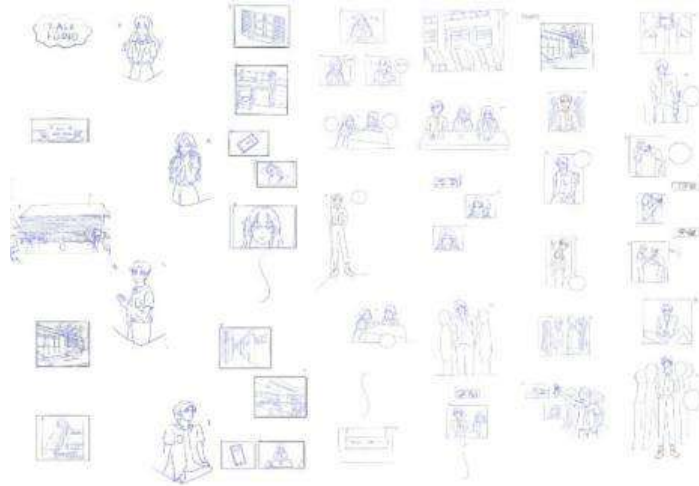
No	Gambar dan Nama Tokoh	Deskripsi	Watak
1.	<p>Rania</p> 	Siswi kelas 11 SMA Karya Bangsa	Baik, pendiam, lembut. <b>Protagonis</b>
2.	<p>Kayla</p> 	Siswi kelas 11 SMA Karya Bangsa	Baik, aktif, solutif. <b>Protagonis</b>
3.	<p>Mahendra</p> 	Siswa kelas 11 SMA Karya Bangsa	Baik, aktif, labil, sedikit penakut. <b>Protagonis</b>



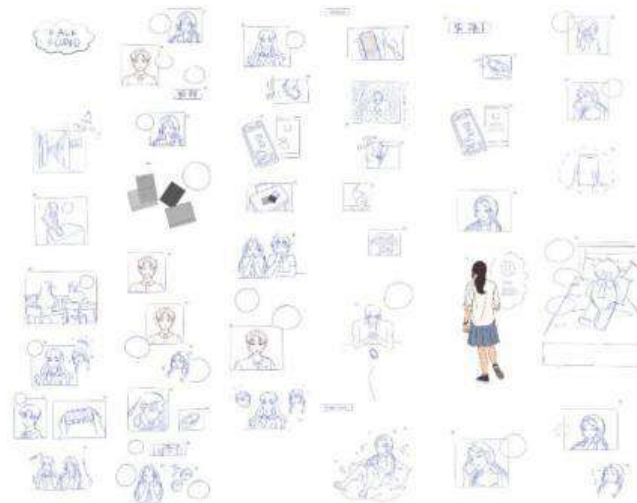
4.	Cakra 	Siswa kelas 11 SMA Karya Bangsa	Jahat, arogan, pemarah. <b>Antagonis</b>
----	--	------------------------------------	--

9. Sketsa

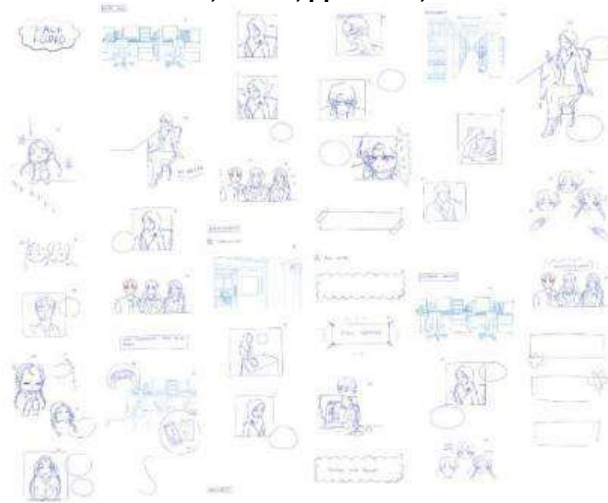
Berikut merupakan contoh sketsa dari perancangan Webtoon “*Track Record*” mengenai kenakalan remaja di era digital:



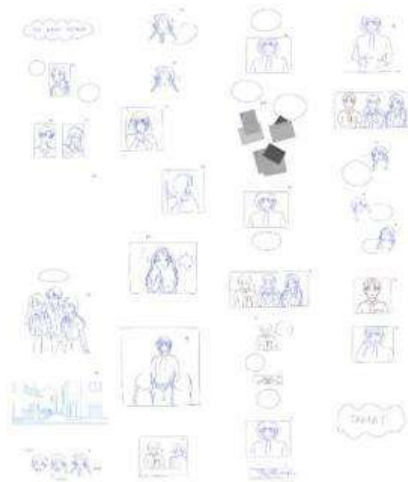
Gambar 7. Sketsa Episode 1



Gambar 8. Sketsa Episode 2



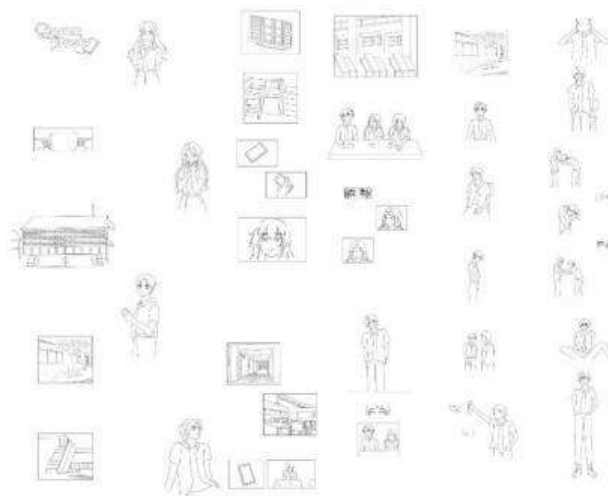
**Gambar 9.** Sketsa Episode 3



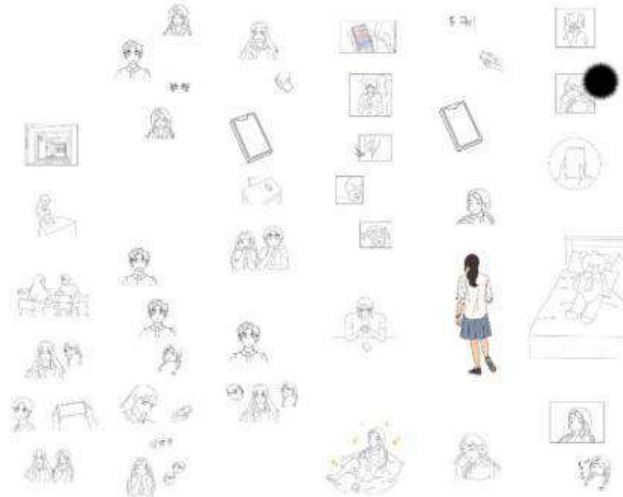
**Gambar 10.** Sketsa Episode 3

#### 10. Penintaan (*Outlining*)

Berikut merupakan contoh proses penintaan (outlining) dari perancangan Webtoon “*Track Record*” mengenai kenakalan remaja di era digital:



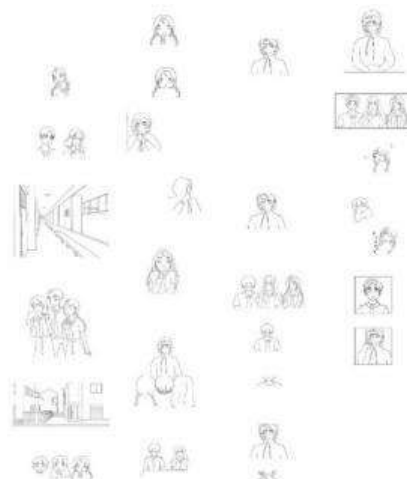
**Gambar 11.** *Outlining* Episode 1



Gambar 12. *Outlining* Episode 2



Gambar 13. *Outlining* Episode 3



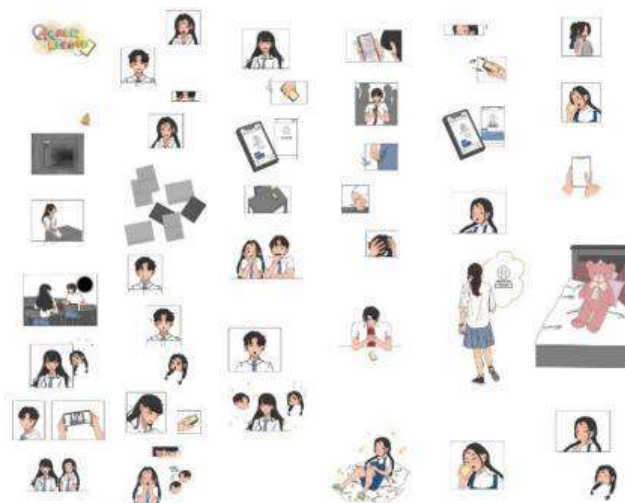
Gambar 14. *Outlining* Episode 3

### 11. Pewarnaan (*Coloring*)

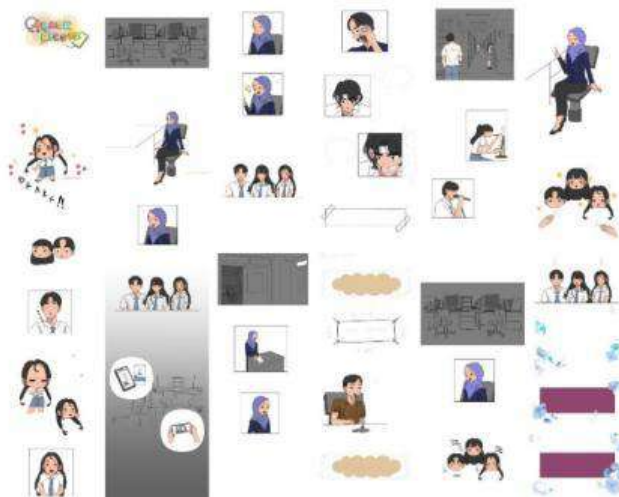
Berikut merupakan contoh proses pewarnaan (*coloring*) pada perancangan Webtoon “*Track Record*” mengenai kenakalan remaja:



**Gambar 15.** *Coloring* Episode 1



**Gambar 16.** *Coloring* Episode 2



**Gambar 17.** *Coloring* Episode 3



Gambar 18. Coloring Episode 3

## 12. Balon Teks

Berikut merupakan contoh pembuatan balon teks yang berisi narasi, dan bentuk percakapan dalam Webtoon “Track Record” ini:



Gambar 19. Balon Teks Episode 1



Gambar 20. Balon Teks Episode 2



Gambar 21. Balon Teks Episode 3



Gambar 22. Balon Teks Episode 3

### 13. *Finishing*

Berikut merupakan tahapan akhir yaitu *finishing* pada perancangan Webtoon “*Track Record*” ini:

#### a) Hasil Episode 1

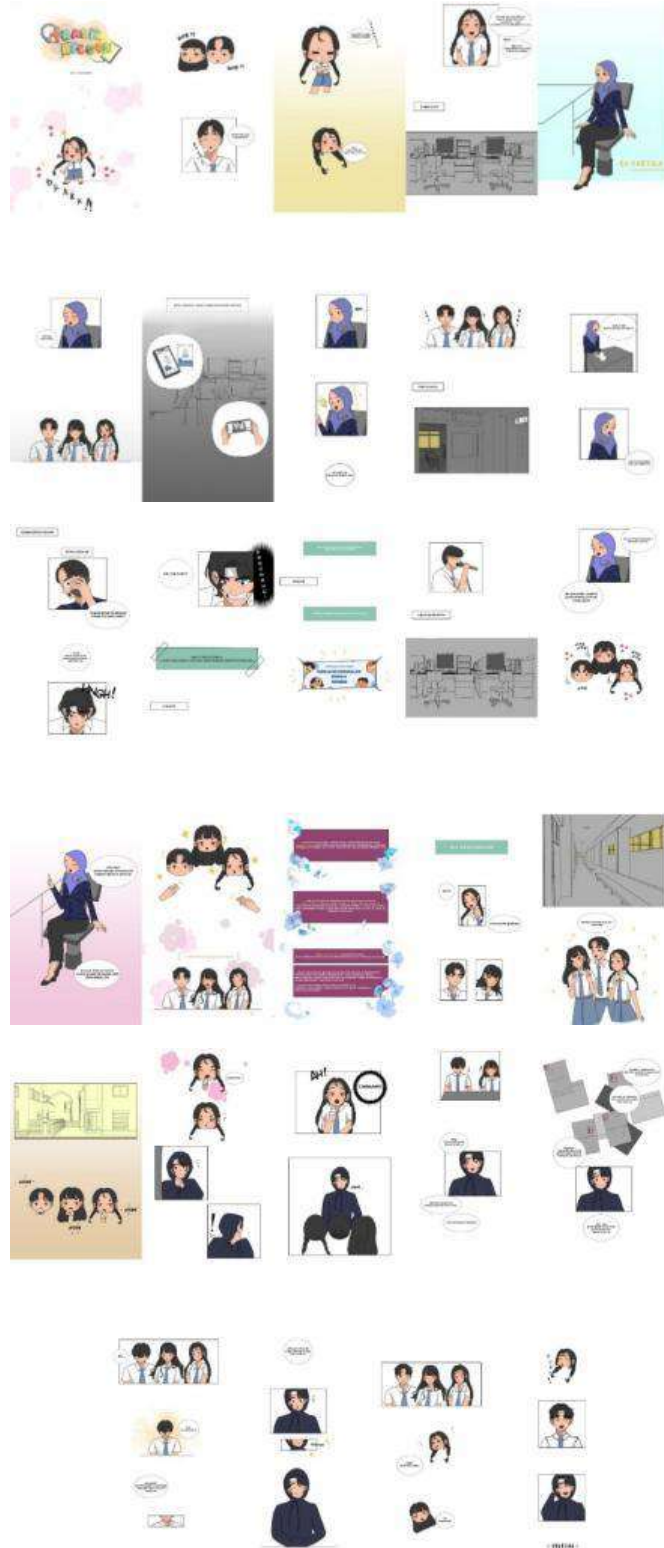




b) Hasil Episode 2



c) Hasil Episode 3





d) *Main Thumbnail*



### 3.3 Media Pendukung

Untuk meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap Webtoon "*Track Record*", penulis merancang beberapa media pendukung yang terdiri dari karakter utama Webtoon, Rania, Kayla, Mahendra, dan Cakra, serta judul Webtoon. Berikut ini adalah gambar media pendukung.

1) *Totebag*

*Totebag* yang dirancang penulis yaitu *totebag* berwarna putih dengan menggunakan desain karakter dari Webtoon "*Track Record*" yaitu Rania, Kayla, Mahendra, dan Cakra.



**Gambar 23.** *Totebag*

2) *Mug*

Mug yang dirancang penulis yaitu 2 jenis mug berwarna putih dengan menggunakan desain karakter dari Webtoon "*Track Record*" yaitu Rania, Kayla, Mahendra, dan Cakra. Untuk mug berikutnya menggunakan judul dari Webtoon ini yaitu "*Track Record*".



**Gambar 24.** *Mug*

3) *Tumbler*

Tumbler yang dirancang penulis yaitu 1 jenis tumbler berwarna putih dengan menggunakan desain judul dari Webtoon ini yaitu "*Track Record*".



**Gambar 25.** *Tumbler*

- 4) **Gantungan Kunci**  
Gantungan kunci yang dirancang penulis yaitu 2 jenis gantungan kunci dengan desain karakter dan judul dari Webtoon.



**Gambar 26.** Gantungan Kunci

- 5) **Poster**  
Poster yang dirancang penulis yaitu 1 jenis poster dengan desain karakter dan dilengkapi dengan judul dari Webtoon.



**Gambar 27.** Poster

- 6) **Lanyard**  
*Lanyard* yang dirancang penulis yaitu 1 lanyard dengan desain karakter dan dilengkapi dengan judul dari Webtoon.



**Gambar 28.** Lanyard

- 7) **Notebook**  
*Notebook* yang dirancang penulis yaitu 2 jenis dengan desain karakter dan dilengkapi dengan judul dari Webtoon.



**Gambar 29.** Notebook

- 8) Stiker  
Stiker yang dirancang penulis yaitu 4 jenis stiker berukuran b6 dengan desain karakter yang berbeda beda dan dilengkapi dengan judul dari Webtoon.



Gambar 30. Stiker

- 9) PIN  
Stiker yang dirancang penulis yaitu 4 jenis PIN dengan desain karakter yang berbeda beda.



Gambar 31. PIN

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari perancangan Webtoon "*Track Record*" berhasil mencapai tujuan utama, yaitu menggambarkan konflik kenakalan remaja usia 13-18 tahun di Indonesia melalui media LINE Webtoon. Selain itu, media pendukung seperti *totebag*, *mug*, dan *tumbler* berhasil diwujudkan untuk menarik minat pembaca. Perancangan ini memenuhi indikator dengan menghasilkan lebih dari 150 panel dalam tiga episode, serta mengembangkan empat karakter utama dan beberapa karakter pendukung untuk menyajikan konflik kenakalan remaja di era digital beserta solusinya.

Saran bagi pembaca remaja usia 13-18 tahun, dapat memahami konflik kenakalan remaja di era digital yang sering terjadi di Indonesia melalui Webtoon ini, sehingga mereka bisa terhindar dari masalah serupa. Selain itu, penulis ingin pembaca memperoleh informasi tentang solusi dan konsekuensi dari konflik yang dialami para karakter. Untuk perancangan Webtoon berikutnya, penulis menyarankan agar memperbaiki alur, karakter, dan elemen pendukung untuk menciptakan karya yang lebih menarik dan luas jangkauannya, serta menggunakan *Software Clip Studio Paint (CSP)* untuk mempermudah proses perancangan dan tetap menjaga kesehatan.

## DAFTAR PUSTAKA

Rulmuzu, F. (2021). Kenakalan remaja dan penanganannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1).

Aqiilah, D., As, D. S., & Fauzi, A. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Tindak Kenakalan Remaja. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 219-225.

Nirwana, A. (2018). Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa.

Agustin, R., Naim, M., & Kuntari, S. (2023). Kontrol Sosial Guru Terhadap Kenakalan Remaja di SMA Negeri 1 Banjarsari Kabupaten Lebak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 4076-4088.

Bobyanti, F. (2023). Kenakalan Remaja. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1 (2), 476-481.



© 2024 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).