

PERANCANGAN WEBTOON "HAPPY GIRLS" BAGI REMAJA USIA 15-19 TAHUN SEBAGAI EDUKASI MORAL TERHADAP KEPEDULIAN DALAM KEHIDUPAN BERKELUARGA

Milka Theophilia M.¹, Ayyub Anshari Sukmaraga², Aditya Nirwana³

Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung

Email koresponden : 331810011@student.machung.ac.id¹ , ayyub.anshari@machung.ac.id² , Aditya.nirwana@machung.ac.id³

Abstrak

Perancangan Webtoon "Happy Girls" Bagi Remaja Usia 15-19 Tahun Sebagai Edukasi Moral Terhadap Kepedulian dalam Kehidupan Berkeluarga. Milka Theophilia Mintodihardjo. 331810011@student.machung.ac.id.

Kemajuan teknologi menghasilkan budaya baru pada kehidupan manusia bagi seluruh kalangan. Orang tua, remaja, dan anak-anak mendapatkan dampak dari berkembangnya teknologi tanpa terkecuali. Dampak dari berkembangnya teknologi juga mempengaruhi hubungan antara orang tua dengan anaknya terutama anak remaja yang aktif menggunakan gawai pada keseharian mereka. Penulis merancang webtoon "Happy Girl" agar dapat memberikan edukasi moral terhadap kepedulian dalam kehidupan berkeluarga bagi remaja secara menarik dan lebih mudah diterima bagi remaja. Hasil dari perancangan penulis telah berhasil mendapatkan komentar positif dan memenuhi target penulis yaitu webtoon dengan 7 episode dengan minimal 150 panel. Pendukung dari webtoon yang penulis rancang adalah kaos, stiker, *totebag*, tas serut, gantungan kunci, dan *pouch* agar dapat menarik minat para remaja usia 15-19 tahun.

Kata kunci: Webtoon, Happy Girls, Orang Tua, Remaja,

Keywords: Webtoon, Happy Girls, Parents, Teenagers, Caring, Family

PENDAHULUAN

Salah satu penelitian di Amerika Serikat menunjukkan gambaran yang memprihentikan terhadap diskoneksi di dalam keluarga. Jumlah keluarga yang mengaku bahwa waktunya berkurang untuk keluarga karena sibuk mengakses internet bertambah hampir tiga kali lipat dari tahun 2006 sebanyak 11 persen menjadi 28 persen di tahun 2011. Sibuk mengakses internet juga menjadikan waktu yang dialokasikan untuk keluarga berkurang dari 26 jam per bulan menjadi 18 jam per bulan (Steiner-Adair & Barker, 2013). Komunikasi interpersonal dalam sebuah keluarga yang dijalin oleh orang tua dan anak menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan individu (Baharuddin, 2019).

Kepedulian, Keluarga

Abstract

Webtoon Design "Happy Girls" for Teenagers Ages 15-19 Years as Moral Education on Concern in Family Life. Milka Theophilia Mintodihardjo.

331810011@student.machung.ac.id.

Advances in technology produce a new culture in human life for all circles. Parents, youth, and children are impacted by the development of technology without exception. The impact of the development of technology also affects the relationship between parents and their children, especially teenagers who actively use gadgets in their daily lives. The author designed the webtoon "Happy Girl" in order to provide moral education on caring in family life for teenagers in an interesting and more acceptable way for teenagers. The results of the author's design have managed to get positive comments and meet the author's target, namely a webtoon with 7 episodes with a minimum of 150 panels. The supporters of the webtoon that the author designed are t-shirts, stickers, *totebags*, drawstring bags, key chains, and pouches to attract the interest of teenagers aged 15-19 years.

Internet di Indonesia berkembang pesat saat memasuki tahun 2000-an. Akses internet yang makin mudah setiap tahunnya membuat pengguna internet di Indonesia semakin berkembang. Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) mempublikasikan laporan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021 telah meningkat yang juga disebabkan oleh banyaknya pengguna smartphone yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total populasi penduduk Indonesia. Hal tersebut didukung oleh tarif internet yang murah (Hanum, 2021). Data tersebut mendukung bahwa saat ini segala hal dapat dilakukan dengan mudah melalui gawai dengan akses internet, termasuk salah satunya menikmati hiburan membaca secara online.

Budaya membaca secara online ini juga disebut dengan istilah *digital reading*. Cohn (2005, cit. Lestari, 2020) menyebutkan bahwa salah satu bentuk revolusi dari industri bacaan dan penerapan *digital reading* telah terjadi pada komik. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai platform untuk membaca komik digital dan salah satunya adalah Line Webtoon.

Line Webtoon merupakan salah satu dari platform komik digital (Fatimah, 2018). Line Webtoon secara global pada tahun 2017 berhasil mendapatkan pendapatan sebesar 7,07 juta dolar Amerika (Bhaskara, 2019). Data tersebut menunjukkan bahwa pasar Line Webtoon terus meningkat dengan pesat. Line Webtoon dalam laporan tahunan 2020 menyatakan bahwa pengguna tetap Line Webtoon merupakan generasi Z (orang-orang yang lahir dari tahun 1997 hingga 2012). LINE Webtoon telah menerbitkan berbagai komik resmi dan ada juga laman bagi para penulis yang ingin berlomba untuk di terbitkan secara resmi di LINE Webtoon dengan cara menerbitkan komiknya di bagian Webtoon Challenge yang dapat dibaca dan diterbitkan oleh siapa saja yang ingin. Bagi para penulis lepas yang tidak memiliki kontrak dengan LINE Webtoon namun ingin menerbitkan komiknya bisa menerbitkan melalui Webtoon Challenge sehingga banyak sekali komik yang bisa di baca selain komik yang resmi memiliki kontrak dengan LINE Webtoon. Pembuat komik yang mendapatkan *view*, *like*, dan *rating* terbanyak akan mendapatkan peluang untuk menjadi pemenang Webtoon Challenge dan berkesempatan untuk dikontrak menjadi komik resmi LINE Webtoon (LINE Webtoons, 2014).

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

1. Jurnal Ilmiah

a. Jurnal berjudul *Bloggers and WebComic Artists: Careers in Online Creativity* yang ditulis oleh Liming Drew (2012) mengatakan bahwa lapangan pekerjaan pada bidang media digital sudah semakin populer dan terdapat banyak seniman yang menggunakan perkembangan internet sebagai pembantu mereka untuk mendapatkan keuntungan dari media digital dengan memasang karyanya pada *platform online*. Drew juga mengatakan bahwa pekerjaan menjadi seniman atau pembuat Webtoon adalah orang yang bekerja dengan cara menerbitkan komik mereka secara online. Drew juga menjelaskan cara mencari keuntungan lain dengan menjual *merchandise*. Tips juga diberikan oleh Drew tentang bagaimana membuat Webtoon yang terus diminati oleh pembaca.

a. Pengertian Komik

Komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi perancangannya sehingga pesan dari cerita dapat tersampaikan, komik juga diberi tulisan atau kata-kata yang diperlukan atau

b. Elemen Komik 1) Space

c.

b. Jurnal berjudul adalah *Metadata Framework for Manga: A Multi-paradigm Metadata Description Framework for Digital Comics* yang ditulis oleh Ayako Morozumi dan kawan-kawannya (2009). Jurnal tersebut menjabarkan pengertian manga dan penataan *layout* pada manga sebagai konsep dasar manga dan juga ada gaya penerbitan manga dan perbandingan antara manga digital (Webtoon) dengan manga cetak yang bermanfaat dalam membantu penulis dalam perancangan Webtoon "Happy Girls". Di dalam jurnal tersebut juga ada informasi lainnya seperti meta data *framework* manga dan meta data lainnya yang berbeda dengan kebutuhan penulis.

c. Jurnal ketiga yang berjudul *Creating Digital Comics in Response to Literature: Aesthetics, Aesthetic Transactions, and Meaning Making* yang ditulis oleh Kelly K. Wissman dan Sean Costello (2014). Jurnal ini berisi informasi tentang metode, konteks penelitian dan analisis sebuah komik digital. Ada uraian mengenai penggambaran karakter yang detail serta cara kata-kata dapat ditrasfusikan menjadi seni bahasa yang dapat dibaca sekaligus dibayangkan estetikanya.

d. Jurnal pendukung yaitu *The Tradition of Comic Illustration from Hogarth to Cruikshank* yang ditulis oleh

Ronald Paulson (1973). Jurnal ini menjelaskan perubahan gaya visual pada komik Hogarth hingga komik Cruikshank dan menjelaskan hubungan antara ilustrasi dengan novel sehingga menjadi suatu gabungan cerita yang divisualisasikan dan memiliki *readabilitas* yang sama dengan komik.

e. Jurnal berikutnya adalah jurnal yang berjudul *Buku Infografis Panduan Perilaku Hidup Positif Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun* karya Rossi Natalia (2016) yang membantu penulis memahami cara membuat visualisasi yang dapat mempengaruhi remaja secara positif. Penulis mengadaptasi pembuatan buku yang masih berkaitan dengan pembuatan cerita komik yang juga membutuhkan cerita dan konsep visual yang sesuai bagi target audience yaitu para remaja.

f. Jurnal lainnya adalah jurnal yang ditulis oleh Lidya Sayidatun dan Diah Sofiah (2012) yang berjudul *Religiusitas, Kecerdasan Emosional dan Kenakalan Remaja* yang membantu penulis untuk mengetahui jenis dan penyebab atau latar belakang kenakalan remaja yang mempengaruhi hubungan dalam keluarga sehingga penulis bisa lebih memahami indikator kedewasaan emosional terhadap remaja.

2. Landasan Teori

sesuai dengan kebutuhan pembuatannya (Gumelar, 2011).

Ruang pada panel atau media komik menjadi tempat dimana pembaca dapat merasakan kelegaan maupun memberi arahan atau penjelasan secara visual ketika karakter sedang melakukan sesuatu seperti menggambarkan langit yang cerah dengan ruang putih atau biru langit sehingga pembaca merasakan sensasi penyegaran mata dari kepadatan panel lainnya.

2) Gambar

Gambar tentulah menjadi elemen utama dalam sebuah komik, karena komik sendiri adalah kombinasi dari tulisan dan gambar yang membentuk suatu alur cerita, sehingga gambar menjadi elemen yang sangat penting dalam pembentukan jalan cerita dan desain dari sebuah komik.

3) Teks

Tulisan atau teks juga merupakan elemen utama dalam pembuatan sebuah komik. Teks merupakan simbol atau image dari suara dan angka.

4) Titik dan Bintik

Titik dan Bintik adalah salah satu elemen di dalam komik yang juga menjadi pelengkap dari desain komik. Titik tidak hanya berbentuk bulat, titik dapat berbentuk kotak kecil, segitiga kecil, bintang kecil, elips kecil. Bintik berbentuk bulatan kecil.

5) Garis

Garis atau line sejatinya adalah gabungan dari beberapa titik atau bintik yang saling menindih atau menyambung menjadi sebuah kesatuan garis. Garis sendiri dibedakan menjadi dua yaitu garis lurus dan garis melengkung.

6) Shape (2D)

Shape merupakan bentuk sebuah bangun datar 2D yang memiliki ukuran X dan Y atau panjang dan lebar (Mawaddah, 2016).

7) Form (3D)

Form merupakan bentuk bangun ruang 3D yang memiliki ukuran X, Y, dan Z atau panjang, lebar, dan tinggi (Mawaddah, 2016).

8) Tone/Value

Tone adalah tekanan warna dari gelap ke lebih terang ataupun sebaliknya. Penjelasan lebih sederhananya, tone merupakan penambahan warna hitam maupun pengurangan warna hitam.

9) Colour (Hue)

Colour adalah hue atau yang biasa disebut sebagai warna. Warna sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu *light colour*, *transparent colour*, dan *opaque colour*.

10) Pattern

Pattern atau pola merupakan gambar yang teratur dan terulang-ulang dan biasanya digunakan sebagai screentone dalam sebuah komik.

11) Texture

Texture atau tekstur biasanya dapat dihasilkan dari bahan kertas dari komik yang dicetak, selain itu tekstur juga dapat dihasilkan dari gambaran seperti gambar pasir di padang pasir dengan menggabungkan titik menjadi sebuah alur tekstur pasir.

12) Voice, Sound, dan Audio

Voice adalah suara yang dikeluarkan dari mulut makhluk hidup seperti kata-kata percakapan. Sound adalah suara yang berasal selain dari mulut manusia seperti bunyi angin berhembus, tetesan air, maupun suara alat elektronik. Audio adalah suara dari alat elektronik seperti radio, televisi, gawai, maupun komputer.

13) Time

Elemen waktu dapat dilihat dari perbedaan atau perubahan waktu dari halaman pertama hingga halaman terakhir.

c

. Prinsip Mendesain Komik 1)

Emphasis

Emphasis atau penekanan adalah penekanan atau fokus sehingga suatu adegan dalam panel menjadi dominan dan fokus utama dari panel tersebut.

2) Composition

Composition atau komposisi adalah komposisi komik yang terdiri dari *balance* *unbalance* yang merupakan keseimbangan komposisi panel komik, *symmetrical asymmetrical* yang berupa kesimetrisan gambar panel, *alignment* yang artinya adalah kesejajaran objek dalam komik dengan objek lainnya, *rhythm-variation dynamic* yang merupakan variasi panel dan gambar sehingga komik tidak terlihat membosankan, *overlapping* atau ketimpaan antar objek, *repetition* yaitu pengulangan objek, dan *harmony and unity* yang merupakan kesatuan dari elemen objek komik tersebut.

3) Camera View

Camera view atau eye view terdiri dari *angle* atau sudut pandang yang dapat memberikan kesan

megah maupun elegan dalam sebuah adegan

4) Function

Setiap desain harus memiliki fungsi dan tujuan dari pembuatannya, begitu juga dengan komik yang harus memiliki fungsi dalam pembuatannya.

5) Comfortability

Pembuatan sebuah komik tentunya harus memiliki kenyamanan sesuai dengan segmentasi usia yang sesuai dengan target pembaca.

6) Material Light & Strength

Komik dengan sistem cetak atau print membutuhkan bahan yang awet dan tidak mudah rusak, terutama untuk komik edisi spesial.

7) Ramah Lingkungan

Komik tentunya harus menggunakan media atau bahan yang tidak merusak atau berdampak negatif terhadap lingkungan.

d. Jenis Komik

1) Komik Strip

Komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel atau bagian dan biasanya dapat kita jumpai pada majalah atau surat kabar.

2) Buku Komik

Jenis komik ini merupakan komik yang dirangkai menjadi kesatuan buku dan terikat dengan penerbit atau majalah yang menerbitkannya dan pembaca dapat menikmati buku tersebut secara utuh dan rutin.

3) Komik Kompilasi

Komik kompilasi adalah gabungan dari beberapa judul komik karya beberapa komikus dengan gaya gambar yang berbeda namun disatukan dengan tema yang sama.

4) Komik Digital

Komik digital adalah komik yang muncul karena adanya kemajuan teknologi dan kemajuan konsep jaringan sehingga pembaca dapat dengan mudah mengakses komik melalui gawainya masing-masing.

e. Genre Komik

1) *Fiction Story*

Cerita fiksi atau fantasi adalah cerita yang berisikan tentang hal-hal imajinatif yang bisa dibayangkan tidak dapat dibayangkan secara nyata kejadiannya dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata.

2) *Hybrid Story*

Hybrid story adalah cerita yang berdasarkan kejadian asli namun ditulis dengan sastra sehingga cerita tersebut berkesan dan lebih indah saat dibaca.

3) *Non-Fiction Story*

Non Fiction Story adalah cerita berdasarkan suatu kejadian nyata yang digambarkan melalui komik sehingga cerita ini dapat disebut sebagai laporan.

f. Proses Perancangan Komik

Proses perancangan komik adalah urutan atau susunan kegiatan yang harus dilakukan saat akan merancang sebuah komik. Penjabaran dari proses perancangan komik adalah sebagai berikut.

1) Menentukan Tema dan Genre

2) Menentukan Naskah dan Karakter

3) Pembuatan *Storyboard* dan sketsa

4) Penebalan Garis (*Outlining/Inking*)

5) Pewarnaan dan Pemberian Teks

6) *Finishing*

g. Pengertian Line Webtoon

Line Webtoon adalah salah satu platform untuk membaca komik web yang dapat diakses melalui portal situs NAVER dari Korea Selatan oleh Kim JunkKoo (Acuna, 2016).

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan Webtoon “Happy Girls” bagi remaja usia 15-19 tahun sebagai edukasi moral terhadap kepedulian dalam kehidupan berkeluarga adalah metode kualitatif. Penelitian dengan metode kualitatif juga disebut *naturalistic inquiry* dengan memandang realitas sosial yang bersifat unik antara satu dengan yang lain dan tidak dapat dengan mudah digeneralisasi secara keseluruhan jika hanya didasarkan pada sebagian data (Firman, 2018). Penelitian kualitatif juga mencoba untuk mengerti, menerobos, dan mendalami terhadap gejala-gejala yang ada yang nantinya akan menghasilkan interpretasi dan kesimpulan dari gejala tersebut sesuai dengan konteksnya (Harahap, 2020). Data yang penulis kumpulkan akan diambil melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hal tersebut akan membantu penulis dalam mengambil data yang bermanfaat untuk perancangan Webtoon berjudul “Happy Girls” dikarenakan data yang penulis dapatkan merupakan data yang objektif dan sesuai dengan kebutuhan penulis.

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam perancangan Webtoon “Happy Girls” bagi remaja usia 15-19 tahun sebagai edukasi moral terhadap kepedulian dalam kehidupan berkeluarga adalah metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan penulis untuk melihat hubungan remaja usia 15-19 tahun dengan keluarga mereka, wawancara dilakukan untuk mengetahui konflik yang sering terjadi di antara remaja usia 15-19 tahun dengan keluarganya, dan studi pustaka akan dilakukan untuk mempelajari perilaku remaja usia 15-19 tahun dengan keluarganya dari studi yang terdahulu. Penulis akan menggunakan metode wawancara untuk mendapat data primer, sedangkan observasi dan studi pustaka untuk mendapatkan data sekunder. Data yang terkumpul nantinya akan dipilah dan disesuaikan dengan kebutuhan penulis serta tetap berdasarkan hasil dan teori yang faktual.

1. Wawancara

Proses wawancara akan dilakukan kepada narasumber yaitu remaja usia 15-19 tahun dan orang tua yang memiliki anak remaja usia 15-19 tahun. Menurut Hanitijo (1994, *cit.* Hermawan, 2018) wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara berhadapan dengan tujuan untuk mendapatkan data tertentu. Teknik wawancara yang digunakan penulis untuk mengetahui secara langsung konflik apa saja yang sering remaja usia 15-19 tahun dan orang tuanya hadapi mulai dari konflik yang sederhana hingga berat menggunakan metode wawancara tertulis secara *online*. Data tersebut nantinya dapat penulis gunakan untuk ide cerita dalam perancangan Webtoon “Happy Girls” sebagai acuan yang faktual berdasarkan realita yang terjadi sebenarnya dalam kehidupan berkeluarga. Proses wawancara dilakukan melalui Google Form yang akan

diberikan kepada narasumber secara *online* dikarenakan adanya perbatasan sosial di masa pandemi, sehingga lebih memungkinkan untuk melakukan wawancara secara *online* yang bisa dijawab kapan saja tanpa menyita banyak waktu dan tenaga.

2. Observasi

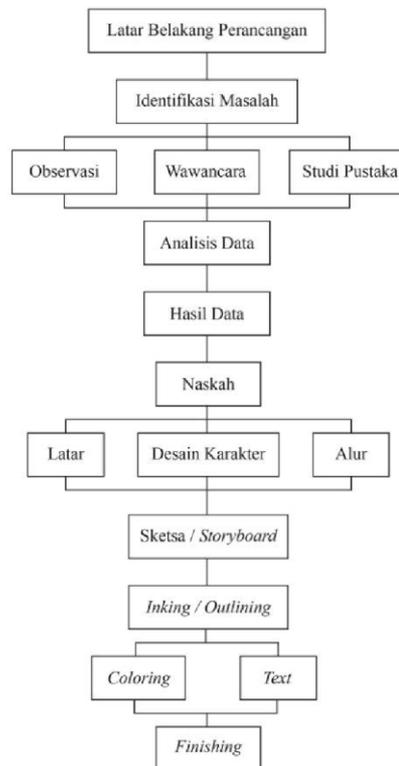
Observasi akan penulis lakukan untuk mendapatkan data melalui mengamati aktivitas remaja usia 15-19 tahun dengan keluarganya yang ada di sekitar penulis. Metode Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan yang memusatkan perhatian terhadap suatu fenomena atau objek dengan memaksimalkan penggunaan panca indra (Arikunto, 2002 cit. Hermawan, 2018). Observasi akan dilakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar penulis baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media sosial selama satu tahun terakhir. Hasil dari observasi ini nantinya menjadi informasi tambahan bagaimana remaja usia 15-19 tahun berperilaku di depan keluarganya dan bagaimana respon keluarganya terhadap perilaku tersebut. Penulis akan melakukan proses observasi tidak berstruktur yang nantinya tidak menggunakan instrumen buku dalam prosesnya, sehingga penulis dapat mengamati, mencatat, dan menyimpulkan hasil dari subjek pengamatan secara bebas.

3. Studi Pustaka

Penulis akan melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai informasi mengenai cara merancang Webtoon secara lengkap. Studi pustaka merupakan proses pengolahan data maupun pengutipan referensi yang akan ditampilkan sebagai temuan penelitian untuk mendapatkan informasi secara utuh sebagai penarikan kesimpulan (Darmalaksana, 2020). Penulis akan menggunakan berbagai sumber ilmiah yang memberikan informasi untuk perancangan Webtoon sebagai sumber tambahan melalui studi terdahulu maupun artikel ilmiah. Buku yang digunakan sebagai referensi adalah buku terbaru atau edisi terakhir sehingga informasi yang diberikan masih baru, baik, dan benar (Ahyyar, 2020).

Urutan dari perancangan Webtoon “Happy Girls” diawali dengan latar belakang perancangan untuk menemukan pokok permasalahan yang akan dibahas. Tahap berikutnya adalah identifikasi masalah untuk mencari fokus utama dari perancangan Webtoon ini. Tahap ketiga adalah tahap pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Data yang telah diperoleh dikaji lebih lanjut melalui tahap analisis data hingga menemukan hasil data. Hasil data yang sudah didapatkan akan menjadi konsep utama dari perancangan dan dapat dilanjutkan ke tahapan pra-produksi yaitu pembuatan naskah. Naskah dibentuk dari adanya tiga bagian yaitu, desain karakter, latar, dan alur cerita. Setelah memperoleh naskah, penulis akan melanjutkan ke bagian produksi yaitu membuat *storyboard* dan sketsa Webtoon “Happy Girls”.

Sketsa yang sudah ada nantinya diberi *outline*. Setelah *outline* sudah jadi, penulis bisa melanjutkan ke bagian selanjutnya yaitu member warna dan memasukkan teks hingga selesai dan masuk ke tahap penyelesaian.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

Penulis merancang Webtoon berjudul “Happy Girls” bagi para remaja usia 15-19 tahun menggunakan proses *cyclic strategy*. Tahapan awal pra-produksi yang dilakukan adalah pembuatan naskah, jika sudah sesuai akan dilanjut pada tahap desain karakter dan jika belum akan ditinjau dan diperbaiki kembali. Tahap kedua yaitu membuat desain karakter merupakan proses penciptaan tokoh dari Webtoon yang akan dirancang. Tahap berikutnya jika desain karakter sudah ideal akan dilanjutkan pada proses pembuatan alur dan penentuan latar cerita, jika sudah sesuai akan langsung lanjut pada proses produksi yaitu pembuatan *storyboard* dan jika belum sesuai akan dilakukan proses revisi. Proses *storyboarding* digunakan untuk mendapatkan visualisasi dari alur cerita yang akan ditampilkan pada Webtoon, apabila sudah sesuai maka akan dilanjutkan pada tahap pembuatan sketsa dan jika belum sesuai akan direvisi hingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Proses pembuatan sketsa adalah proses awal dari tampilan Webtoon yang akan digunakan nantinya, jika tampilan sudah ideal maka dapat dilanjutkan kepada proses *outlining* atau *inking* dimana sketsa akan ditebalkan sehingga mendapatkan hasil gambar utama untuk ditampilkan. Hasil tersebut nantinya akan diberi warna dan diberi kelengkapan teks

dalam Webtoon sehingga alur cerita dapat sepenuhnya dimengerti hingga proses penyelesaian.

Gamb

ar 2. Cyclic Strategy Target audiens dari “Perancangan Webtoon berjudul “Happy Girls” bagi Para Remaja Usia 15-19 Tahun sebagai Edukasi Moral Terhadap Kepedulian dalam Kehidupan berkeluarga” akan diuraikan berdasarkan aspek demografis dan geografis sebagai berikut: a) Segmentasi Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia : 15-19 Tahun
- 3) Pendidikan : Kelas 3 SMP sampai Kuliah Semester 1&2

b) Segmentasi Geografis

- 1) Segmentasi Primer : Masyarakat Indonesia yang berusia 15-19 tahun
- 2) Segmentasi Sekunder : Masyarakat Indonesia usia minimal 14 tahun

ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

1. Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data berupa wawancara daring melalui Google Form kepada remaja Indonesia yang berusia 15-19 tahun. Hasil dari pengumpulan data tersebut digunakan sebagai ide dalam pembuatan kerangka cerita atau alur dari Webtoon "Happy Girls". Penulis memberikan berbagai pertanyaan mulai dari latar belakang keluarga, hingga konflik yang sering terjadi di antara orang tua dan anak serta solusi dari permasalahan tersebut menurut opini mereka. Jumlah total responden yang menjawab adalah 54 orang dengan 36 orang perempuan dan 18 orang laki-laki. Dua puluh dua responden merupakan anak pertama, dua puluh dua responden merupakan anak kedua, dan sepuluh responden merupakan anak ketiga. Dua puluh enam responden merupakan dua bersaudara, dua puluh responden merupakan tiga bersaudara, dua responden merupakan empat bersaudara, dan enam responden merupakan anak tunggal. Tiga puluh orang responden mengaku bahwa hubungan mereka dengan orang tua mereka sangat dekat, dua puluh satu orang menjawab dekat, satu orang menjawab tidak dekat dan dua orang menjawab sangat tidak dekat. Konflik ringan yang pernah terjadi dalam kehidupan mereka adalah perbedaan pendapat antara orang tua dan anak yang menimbulkan konflik-konflik ringan yang terjadi sehari-hari. Solusi yang ditawarkan oleh para responden adalah saling terbuka dalam menerima pendapat masing-masing dan mau mengalah. Konflik berat yang terjadi juga merupakan masalah perbedaan pendapat dan pemikiran sehingga terjadi pertengkaran yang hebat karena pemikiran orang tua dan anak tentang kehidupan berbeda. Solusi yang mereka berikan merupakan komunikasi yang

baik dan terbuka serta menghargai pemikiran masing-masing. Penulis juga memberi pertanyaan yang terkait dengan penggunaan gawai dengan hasil tiga puluh sembilan orang (72,2%) sangat aktif menggunakan gawai, empat belas orang (25,9%) aktif menggunakan gawai, dan 1 orang (1,9%) tidak aktif menggunakan gawai. Penulis juga memberi pertanyaan terkait aplikasi LINE Webtoon dengan jawaban sebanyak 18 orang (33,3%) masih menggunakan aplikasi LINE Webtoon hingga sekarang, 24 orang (44,4%) pernah menggunakan aplikasi LINE Webtoon, dan 12 orang (22,2 %) tidak pernah menggunakan aplikasi LINE Webtoon. Para responden juga menjawab terkait seberapa menarik aplikasi LINE Webtoon bagi mereka dan 23 orang (42,6%) menjawab menarik, 21 orang (38,9%) menjawab lumayan menarik, 3 orang (5,6%) menjawab tidak menarik, dan 7 orang (13%) menjawab tidak tahu.

Wawancara online melalui Google Form memiliki kesimpulan bahwa: 1) Mayoritas dari konflik yang terjadi di antara orang tua dan anak remaja usia 15-19 tahun adalah perbedaan pemikiran dan pendapat yang kurang dikomunikasikan dengan penuh keterbukaan dan kepedulian sehingga timbul konflik kecil maupun besar; 2) Mayoritas responden sangat aktif menggunakan gawai mereka; 3) Mayoritas responden mengetahui dan menggunakan aplikasi LINE Webtoon.

2. Observasi

Penulis juga mencari data melalui observasi tidak tertulis pada lingkungan sekitar dan media sosial penulis. Hasil dari observasi pada lingkungan sekitar penulis adalah para remaja usia 15-19 tahun memiliki perbedaan daya pikir dan pengalaman dari orang tua mereka, sehingga orang tua cenderung memberikan masukan dan nasehat namun anak remaja cenderung merasa kurang cocok dengan cara orang tua mereka sehingga terjadi ketidakcocokan diantara pemikiran kedua belah pihak. Pada sosial media pun banyak remaja yang bercerita tentang keluarganya yang tidak dapat memahami dan mengerti keinginan dan pemikiran mereka sehingga mereka merasa sendirian dan tidak berarti.

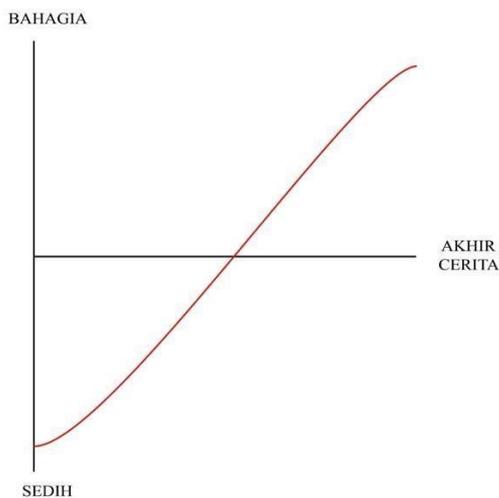
3. Studi Pustaka

Pengambilan data yang ketiga adalah studi pustaka. Hasil dari studi pustaka yang penulis lakukan membantu penulis dalam proses pembuatan Webtoon dari awal hingga hasil akhir. Studi pustaka yang penulis lakukan juga membantu penulis dalam mengetahui dampak dari kurangnya komunikasi dan kepedulian dalam keluarga.

Konsep Perancangan didapatkan melalui hasil dari analisis data dan sintesis konsep yang telah didapatkan. Penulis merancang alur cerita, karakter, dan perancangan melalui hasil tersebut.

1. Alur Cerita

Penulis memilih genre *slice of life* dan drama pada LINE Webtoon sesuai dengan cerita tentang konflik dalam keluarga dan para anggota keluarganya. Webtoon "Happy Girls" bercerita tentang seorang ibu dengan kedua putrinya yang telah ditinggal oleh sang suami. Anak pertama bernama Nadia, seorang siswi SMA yang mengalami perundungan oleh geng nakal di sekolahnya karena Nadia merupakan anak culun yang selalu terlihat belajar dan tidak bersosialisasi. Anak kedua bernama Rasya yang merupakan anak SMP yang tidak terlalu baik dalam bidang akademik sehingga sering mengalami konflik dengan ibunya. Ibunya bernama Ibu Anna, seorang orang tua tunggal yang ditinggal suaminya dan membesarkan kedua putrinya sendirian. Ibu Anna mengalami kesulitan dan juga melakukan kesalahan sebagai orang tua. Akhir dari cerita Webtoon "Happy Girls" adalah kedua anak dan ibu yang saling berkomunikasi dan mau lebih terbuka akan keinginan satu sama lain dengan kepedulian dan pemahaman. Jika alur cerita digambarkan dalam *storyline waveform* maka alur Webtoon "Happy Girls" adalah sebagai berikut.



Gambar 3. *Storyline Waveform* Webtoon "Happy Girls"

Cerita Webtoon "Happy Girls" diawali dengan pengenalan karakter ibu dan kedua anaknya yang memiliki permasalahan tersendiri antara anak dan orang tua. Pada pertengahan cerita terjadi konflik besar yang berakhir menjadi komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak sehingga pada akhir cerita seluruh anggota keluarga mendapat akhir bahagiannya masing-

1. Episode 1 - "Andai Saja" :

Ibu Anna memasuki kamar Nadia untuk memberikan cemilan dan semangat kepada Nadia yang sedang belajar. Setelah Ibu Anna keluar, Nadia tampak sedih seperti menyembunyikan sesuatu dari ibunya. Berikutnya Ibu Anna pergi ke kamar Rasya dan melihat Rasya sedang tidur-tiduran sambil bermain *smartphone*. Ibu Anna geram dan memarahi Rasya. Rasya yang lelah dan sakit hati dengan ucapan ibunya pun mengusir ibunya dari kamarnya. Ibu Anna keluar dan pergi ke ruang tamu dengan wajah lelah dan pusing akibat tingkah laku Rasya. Ibu Anna menangis sambil memeluk foto almarhum suaminya.

2. Episode 2 - "Terasing" :

Nadia berangkat ke sekolah dan dia didekati oleh salah satu cowok ganteng di SMA-nya, bernama Natan. Ternyata Natan hanya mendekatinya untuk permainan bersama geng nakalnya. Teman-teman Natan menghina Nadia culun dan menyakiti hati Nadia. Di lain sisi, Rasya dan teman-temannya sepulang sekolah berkumpul seperti biasa, teman-temannya memiliki *smartphone* keluaran terbaru dan Rasya merasa tertinggal dan terasing.

3. Episode 3 - "Benci Mama" :

Saat pulang rumah Rasya meminta ibunya untuk membelikannya *smartphone* yang sama dengan temantemannya tapi malah mendapat amukan dari Ibu Anna. Nadia juga pulang dan disambut Ibu Anna serta ditanyai apakah dia ingin belajar. Nadia yang sensitif saat mendengar kata culun dan belajar menjadi sangat marah dan membentak ibunya. Kedua anak itu mengatakan bahwa mereka membenci Ibu Anna dan hal itu sangat menyakiti hati Ibu Anna

masing.

Sinopsis dari tujuh episode Webtoon "Happy Girls" adalah sebagai berikut:

4. Episode 7 - "Natan" :

5. Keluarga Ibu Anna telah membaik dalam komunikasi dan hubungan mereka telah menjadi semakin erat. Nadia dan Natan pun sudah menjadi sahabat. Nadia bercerita tentang cara mereka bisa berbaikan mulai dari masa lalu Natan yang menjadi korban Episode 4 - "Kebahagiaan sederhana" :
Besoknya Nadia merasa sangat takut untuk pergi kesekolah, di sekolah dia masih teringat kejadian kemarin dan dia hanya tidur dan tidak bersemangat. Saat Nadia akan pulang, hujan deras turun sehingga dia tidak bisa pulang. Tiba-tiba ada seorang laki-laki memberinya payung dan sebuah bungkusan dan langsung pergi. Nadia melihat sekilas wajah laki-laki itu dan ternyata dia adalah Natan. Nadia akhirnya mau menerima pemberian itu dan pulang rumah. Di rumah Rasya sedang melakukan *live streaming* dan banyak orang yang suka menonton Rasya. Rasya juga mendapatkan sedikit uang dari penontonnya. Nadia yang sudah sampai di rumah pun melihat isi bungkusan yang dia terima dan ternyata bungkusan itu berisi susu dan tulisan maaf dari Natan. Tidak lama Ibu Anna pulang dan memanggil anak-anaknya untuk makan.

6. Episode 5 - "Permasalahan" :

Ibu Anna, Nadia, dan Rasya sedang makan bersama dan terjadilah konflik sehingga Nadia mengatakan bahwa dia terpaksa belajar karena tidak mau ibunya malu terhadap anaknya. Rasya pun menangis dan meminta maaf karena dia terlahir tidak sesuai harapan ibunya. Perkataan Rasya membuat ibunya teringat akan masa lalunya.

7. Episode 6 - "Masa Lalu Ibu" :

Ibu Anna kembali diingatkan akan masa lalunya yang kelam. Ibu Anna saat masih remaja sering dimarahi dan dibandingkan oleh ayahnya perihal nilai akademik dengan kakak ibu Anna. Ibu Anna tersadar bahwa saat ini dia menjadi sosok yang tidak jauh berbeda dari ayahnya, Ibu Anna pun memeluk kedua anaknya dan meminta maaf. Mereka lanjut mengobrol di kamar Ibu Anna dan menceritakan keinginan masing-masing dan saling peduli terhadap satu sama lain secara terbuka.

8. kekerasan orang tuanya hingga dia salah pergaulan dan melakukan tindakan perundungan terhadap Nadia. Nadia memaafkan Natan dan akhirnya mereka menjalin hubungan pertemanan yang baik.

Desain karakter terdiri dari empat tokoh utama yaitu :

Tabel 1. Karakter

Tipografi yang penulis gunakan dalam perancangan

No.	Gambar dan Nama Tokoh	Deskripsi	Watak
1.	 <p>Nadia</p>	Anak pertama Ibu Anna berusia 17 tahun	Baik, Penurut, Penyayang, Protagonis
2.	 <p>Rasya</p>	Anak kedua Ibu Anna berusia 15 tahun	Baik, Labil, Pemberani, ceria, ramah, Protagonis
3.	 <p>Ibu Anna</p>	Ibu tunggal dari Nadia dan Rasya	Baik, Penyayang, Memiliki masa lalu yang kurang baik, Kuat, Protagonis
4.	 <p>Natan</p>	Teman SMA Nadia berusia 17 tahun	Baik, Memiliki trauma masa lalu, Lembut, Bertanggung Jawab, Protagonis

Webtoon "Happy Girls" adalah sebagai berikut:

Comic Neue : Font yang penulis gunakan pada text percakapan dalam seluruh Webtoon.

Font ini mudah dibaca dan tegas. Berikut ini adalah tampilan dari font *Comic Neue*:

Comic Neue (Bold)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ! ?

Gambar 4. Font Comic Neue

Poppins : Font Poppins digunakan dalam tulisan awal untuk tulisan episode dan judul episode. Penulis juga menggunakan font ini untuk kebutuhan teks tambahan diluar teks dialog. Berikut ini adalah tampilan dari font *Poppins*:

Poppins

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ! ?

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ! ?

Gambar 5. Font Poppins

Palet warna yang penulis gunakan adalah palet warna yang menggambarkan keceriaan dan memiliki variasi warna yang cerah. Tampilan palet warna yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:



Format ukuran yang penulis gunakan dalam perancangan Webtoon "Happy Girls" adalah sebagai berikut:

a. Media :

- Medium : LINE Webtoon
- Format Berkas : JPEG
- Ukuran : 690 px x 20000 px

b. Visual

- Sumber : Ilustrasi Digital
- *Software* : Clip Studio Paint, Adobe Illustrator, LINE Webtoon

Gambar 6. Color Palette

Panel	Deskripsi
1	Gambar rumah di siang har cerah
2	Gambar sembuah meja dan dua buah pigura (pigura per Alm. Pak Andre, pigura kec Anna, Nadia, dan Rasya)
3	Ibu Anna berdiri dan men Nadia dengan membawa se
	Ibu Anna "Sayang, mama
	Nadia "Iya.."
4	Ibu Anna membuka pintu
5	(High Angle) Ibu Anna l Nadia yang sedang terdud belajar dan di atas meja te beberapa kertas
6	Ibu Anna tersenyum
	Ibu Anna "Nadia s ganti
	"baju dulu ya ka belajar"
7	Ibu Anna meletakan pirin belajar Nadia
	Ibu Anna "Mama siapin c biar semangat b
8	Nadia tersenyum tipis
	Nadia "Makasih ma"
9	Ibu Anna tersenyum
	Ibu Anna "Iya sama-sama
10	Ibu Anna keluar dari kamar
	Ibu Anna "Jangan lupa,
11	Nadia tersenyum
	Nadia "Iya mama..."
12	(High Angle) Ibu Anna kelu Nadia
13	Nadia memandangi meja tatapan kurang senang
14	Nadia menatap sepiring cer
15	Nadia menghela nafas dan matanya
16	Nadia menyandarkan tubuh menatap langit-langit
17	Nadia memejamkan matany
	Nadia "Andai saja..."
18	Ibu Anna memasuki kamar
	Ibu Anna "Rasya, mama m
	Ibu Anna "Kalau pulang sekolah itu ganti baju dulu"
22	dia memperhatikan Ibu Anna dengan tatapan malas
	Ibu Anna "Kamu malah langsung main HP"
23	Wajah Nadia kesal
	Ibu "HP makin terus! HP terus! Nilai kamu Anna anjlok!"
24	Ibu Anna yang sedang marah
	Ibu Anna "Lama-lama mama sita aja HPmu!"
25	Anna tampak sangat kesal
	Rasya "Apa sih ma!? Capek banget dengerin omelan mama!"
26	Wajah Rasya tampak kesal
	Rasya "Mama keluar aja deh dari kamarku! Ke kamar kak Nadia aja, si anak kesayangan mama"
27	Ibu Anna makin geram
	Ibu Anna "Jaga ucapanmu ya! Di rumah kerjanya main Hp terus, gak pernah belajar dan bantu-bantu! Mama juga lebih capek ngomong sama kamu!"
28	Ibu Anna keluar dan membanting pintu kamar Rasya "BRAK"
29	Rasya menangis
	Rasya "Huuu... Hikss... Hiks..."
30	Rasya menelungkupkan wajahnya di kedua kakinya sambil menangis
	Rasya "Hiks.. Hiks.. Andai saja.."
31	Ibu Anna terduduk di sofa dengan wajah kesal dan kelelahan
32	Ibu Anna memegang kepalanya karena pusing
33	Ibu Anna menoleh ke arah kanan
34	Ibu Anna mengambil pigura berisi foto Alm. Pak Andre yang ada di atas meja
35	Ibu Anna berdiri di samping meja sambil memegang foto Alm. Pak Andre
36	(Close Up) Foto Alm. Pak Andre di tangan Ibu Anna
	Ibu Anna "Maafin aku ya sayang.."
37	(Low Angle) Ibu Anna tampak sedih
	Ibu Anna "Aku seharusnya gak boleh capek.."
	"Tapi terkadang..."
38	Ibu Anna menangis sambil memeluk foto Alm. Pak Andre
	Ibu Anna "Hiks... Hiks.."

19	(High Angle) Ibu di depan dan Rasya terduduk di a bermain hp dan masih mem		"Hiks... Andai saja.... Kamu ada di sini"
20	Ibu Anna marah Ibu Anna "Rasya, sudah be bilang!"		
21	Menyorot wajah Ibu Anna y mengomel		

Berikut ini adalah contoh naskah dari Webtoon "Happy Girls" yang penulis gunakan sebagai acuan dalam pembuatan keseluruhan Webtoon:

Tabel 2. Contoh Naskah

Penulis memilih gaya gambar sederhana dengan teknik pewarnaan sederhana sehingga pembaca dapat lebih fokus kepada tokoh dan dialog yang terjadi di antara mereka.



Gambar 7. Contoh Pewarnaan Webtoon "Happy Girls"

Penulis tidak membuat storyboard yang terpisah dari sketsa asli sehingga storyboard yang penulis rancang merupakan sketsa asli dari Webtoon itu sendiri. Berikut ini adalah contoh sketsa dari episode 3 dalam Webtoon "Happy Girls".



Contoh visualisasi dari media utama yang penulis rancang adalah sebagai berikut

Gambar 8. Sketsa Episode 3 Webtoon "Happy Girls"

Dialog yang terdapat dalam Webtoon "Happy Girls" menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari dikarenakan latar belakang Webtoon ini berkisah pada masa kini. Penggunaan bahasa sehari-hari juga mendukung keadaan yang terjadi saat ini dimana dalam lingkungan masyarakat akan terasa lebih nyaman jika berbicara dengan bahasa sehari-hari dibandingkan bahasa Indonesia formal.



Gambar 9. Dialog Webtoon "Happy Girls"

VISUALISASI, IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

1. Media Utama

Gambar 14. Episode 2 (2)



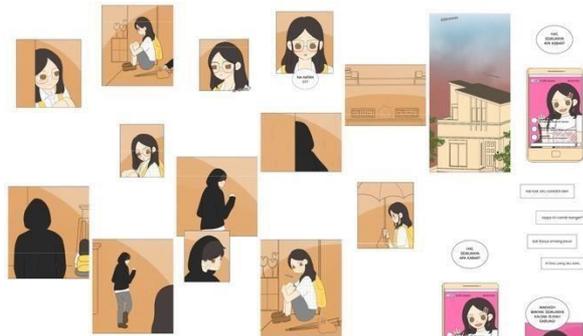
Gambar 18. Episode 3 (2)



Gambar 15. Episode 2 (3)



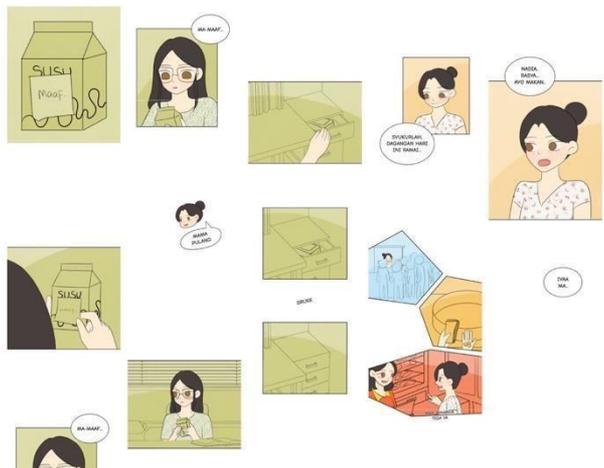
Gambar 19. Episode 4 (1)



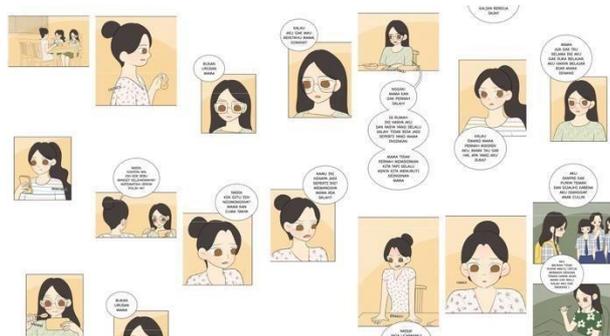
Gambar 20. Episode 4 (2)



Gambar 21. Episode 4 (3)



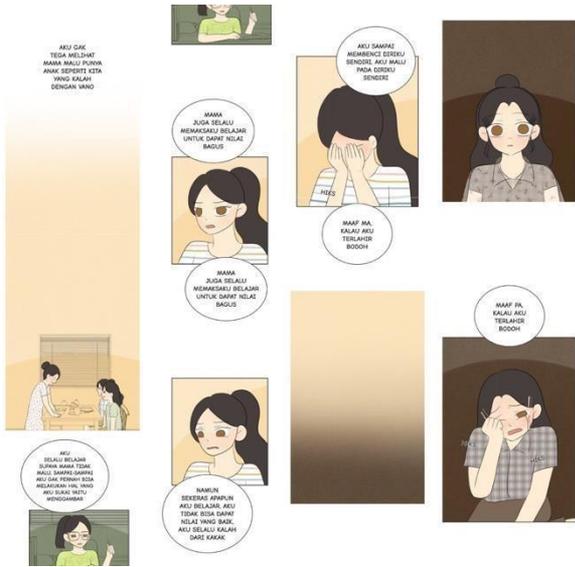
Gambar 22. Episode 4 (4)



Gambar 23. Episode 5 (1)



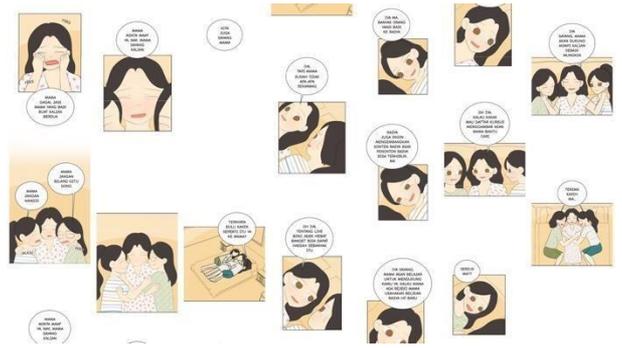
Gambar 24. Episode 5 (2)



Gambar 25. Episode 5 (3)



Gambar 26. Episode 6 (1)



Gambar 29. Episode 6 (2)

Gambar 35. Tampilan Pada Web LINE
Webtoon Gambar 32

Episode 7 (2)



Gambar 37. Kaos Rasya

Gambar 36. Tampilan Pada Aplikasi LINE
Webtoon

2. Media Pendukung

Penulis merancang beberapa media pendukung sebagai media untuk menambah ketertarikan pembaca terhadap Webtoon "Happy Girls". Media pendukung yang

penulis rancang terbuat dari karakter utama dalam Webtoon "Happy Girls" yaitu Nadia, Rasya, Ibu Anna, dan Natan. Penulis merancang enam jenis media pendukung. Tampilan dari media pendukung tersebut adalah sebagai berikut.

a. T-Shirt

Penulis merancang dua model kaos. Kaos yang pertama berwarna putih dengan gambar Rasya bertuliskan 'Happy Pretty' dan kaos berwarna hitam dengan gambar Nadia yang bertuliskan 'There's Good in Bad'. Pada bagian belakang terdapat gambar *barcode* kecil yang dapat discan dan langsung mengarahkan pembaca pada Webtoon "Happy Girls" dan tulisan 'Webtoon "Happy Girls"' pada bagian bawah *barcode*.



Gambar 38. Kaos Nadia

b. Totebag

Penulis merancang dua model totebag. Totebag pertama bergambarkan Rasya dengan barang-barang yang berhubungan dengan Rasya dan totebag kedua bergambarkan Nadia dengan barang-barang yang berhubungan dengan Nadia. Pada bagian belakang terdapat gambar *barcode* kecil yang dapat discan dan langsung mengarahkan pembaca pada Webtoon "Happy Girls" dan tulisan 'Webtoon "Happy Girls"' pada bagian bawah *barcode*.



Gambar 39. Totebag Rasya



Gambar 40. Totebag Nadia

c. Tas Serut

Penulis merancang dua model tas serut. Desain tas serut sama seperti desain totebag, yaitu bergambarkan Rasya dengan barang-barang yang berhubungan dengan Rasya dan yang kedua bergambarkan Nadia dengan barang-barang yang berhubungan dengan Nadia. Pada bagian belakang terdapat gambar *barcode* kecil yang dapat discan dan langsung mengarahkan pembaca pada Webtoon "Happy Girls" dan tulisan "Webtoon "Happy Girls"" pada bagian bawah *barcode*.



Gambar 42. Tas Serut Nadia



Gambar 41. Tas Serut Rasya

d. Gantungan Kunci

Penulis merancang empat desain gantungan kunci yaitu gambar kepala dari para karakter utama.



Gambar 43. Gantungan kunci

e. Dompot

Penulis merancang dua desain dompet yaitu bergambarkan kepala Rasya dan Nadia. Pada bagian belakang terdapat gambar *barcode* kecil yang dapat *discan* dan langsung mengarahkan pembaca pada Webtoon "Happy Girls" dan tulisan "Webtoon "Happy Girls"" pada bagian bawah *barcode*.



Gambar 44. Dompot

F. Stiker

Stiker yang dirancang menulis merupakan satu paket stiker dengan gambar kepala para karakter utama dan objek sekitar karakter utama. Stiker yang kedua dan ketiga adalah stiker premium dengan bahan lebih bagus yang bergambarkan Rasya dan Nadia seperti desain pada tshirt.



Gambar 45. Sticker Pack



Gambar 46. Sticker Premium

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan Webtoon "Happy Girls" adalah penulis telah memenuhi tujuan dari perancangan ini yaitu memberikan edukasi moral terhadap kepedulian terhadap keluarga melalui media LINE Webtoon yang dapat dilihat dari positifnya komentar pembaca dan perasaan tidak asing dengan konflik yang terjadi pada karakter dari Webtoon "Happy Girls". Pada waktu 24 jam setelah Webtoon "Happy Girls" diunggah, penulis telah menerima lebih dari 100 orang pembaca, lebih dari 10 favorit, dan mendapat *rating* 10 pada LINE Webtoon. Media pendukung berupa *t-shirt*, totebag, tas serut, dompet, gantungan kunci, dan stiker juga berhasil diwujudkan dalam upaya untuk menarik minat pembaca.

Perancangan Webtoon ini juga berhasil memenuhi target pada indikator keberhasilan perancangan yaitu tujuh episode dengan minimal 30 panel setiap episodenya. Penulis juga berhasil mengembangkan keempat karakter utama yaitu Nadia, Rasya, Ibu Anna, dan Natan yang juga didukung dengan beberapa

karakter pendamping untuk menghidupkan cerita dalam Webtoon "Happy Girls". Ketujuh episode Webtoon "Happy Girls" berhasil mendapatkan komentar positif dengan adanya interaksi dan konflik yang terjadi antara karakter dan latar Webtoon.

SARAN

1. Bagi Pembaca

Penulis berharap pembaca mampu mendapatkan edukasi moral bagi kehidupan keluarga pembaca dengan cara yang dapat dinikmati melalui gawai masing-masing. Penulis juga berharap pembaca dapat memberikan tanggapan yang positif dan membangun kepada penulis pada kolom komentar Webtoon "Happy Girls".

2. Bagi Perancang Webtoon Berikutnya

Penulis berharap perancang Webtoon selanjutnya dapat merancang Webtoon yang lebih baik lagi mulai dari cerita, alur, hingga visualisasi karakter dan latar belakang sehingga dapat menghasilkan Webtoon yang lebih menarik dan dapat menerima antusiasme yang besar dari masyarakat. Penulis juga menyarankan *software* Clip Studio Paint (CSP) sebagai media pembuatan Webtoon dikarenakan CSP memiliki fitur yang dapat memudahkan perancang dalam pembuatan Webtoon mulai dari *layout* hingga pewarnaan. Penulis juga berharap perancang berikutnya dapat menjaga kesehatan selama proses perancangan Webtoon dengan tetap makan teratur dan menjaga jam tidur yang cukup. Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks

Hanum, Z. (7 Maret 2021). *Citing Internet sources* URL https://m.mediaindonesia.com/infografis/detail_infografis/389057kemenkominfo-89-penduduk-indonesiagunakan-smartphone.

Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*, Medan: Wal Ashri Publishing.

Hermawan, H. (2018). *Metode Kualitatif untuk Riset Pariwisata, Open Science Framwork*.

Lestari, S. H. (10 Agustus 2018). *Citing Internet sources* URL <https://surabaya.tribunnews.com/2018/08/10/penetrasi-penggunaan-internet-tahun-2018-diprediksi-tumbuhhingga-60-persen>

Liming, D. (2012). *Bloggers and Webcomic Artist: Careers in Online Creativity, Occupational Outlook Quarterly*, 56:16-21.

Line Webtoon (2014), [Update] *Introducing the Challenge League!*, Seoul, LINE Webtoon.

Mawaddah, S. dkk. (2016). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning)*.

Morozumi, A., Nomura, S., Nagamori, M., Sugimoto, S. (2009). *Metadata Framework for Manga: A Multi-paradigm Metadata Description*

DAFTAR PUSTAKA

Acuna, K. (12 Februari 2016). *Citing Internet sources* URL <https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons2016-2?IR=T>.

Ahyar, H., Aulia, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., et al. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.

Baharuddin, B. (2019). Pengaruh Komunikasi Orang Tua Terhadap Perilaku Anak Pada MIN 1 Lamno Desa Pante Keutapang Aceh Jaya, *Jurnal Al-Ijtima'iyah: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, 5:105-123.

Bhaskara, I. L. A. (19 Januari 2019). *Citing Internet sources* URL <http://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dandrama-korea-dfjc>.

Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan, Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.

Fatimah, S. (2018). Teaching Writing Narrative Text By Using Webtoon, *Journal of English Language Teaching*, 7:4.

Firman, F. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, INARxiv*.

Framework for Digital Comics,

roc. Int'l Conf. on Dublin Core and Metadata Applications, 61-70.

Nisya, L. S., Sofiah, D. (2012). Religiusitas, Kecerdasan Emosional dan Kenakalan Remaja, *Jurnal Psikologi*, 7:562-584.

Paulson, R. (1973). The Tradition of Comic Illustration from Hogarth to Cruikshank, *The Princeton University Library Chronicle*, 35:3560.

Steiner-Adair, C., Barker, T. (2013), *The Big Disconnect : Protecting Childhood and Family Relationships in the Digital Age*, New York: HarperCollins.

Sumenge, R. N. (2016). *Buku Infografis Panduan Perilaku Hidup Positif Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun, CREATEVITAS*, 4:373-386.

Wissman, K. K., Costello, S. (2014). Creating Digital Comics in Response to Literature: Aesthetics, Aesthetic Transactions, and Meaning Making, *Language Arts*, 92:103-117.

PERNYATAAN PEMENUHAN SYARAT PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Milka Theophilia M.
NIM	:	331810011
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual
No. HP Aktif	:	081249797694
Email Ma Chung/OWA	:	331810011@student.machung.ac.id
Email Non Ma Chung	:	milkatheophilia4@gmail.com
Judul Tugas Akhir	:	PERANCANGAN WEBTOON "HAPPY GIRLS" BAGI REMAJA USIA 15-19 TAHUN SEBAGAI EDUKASI MORAL TERHADAP KEPEDULIAN DALAM KEHIDUPAN BERKELUARGA

bersama ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya telah **LULUS** Sidang Tugas Akhir dan berikut pernyataan tentang syarat publikasi ilmiah:

Pernyataan*	Keterangan
<input type="checkbox"/> 1. Sudah publikasi atau diterima untuk publikasi pada Jurnal Ilmiah (<i>Letter of Acceptance atau LoA terlampir</i>)	Nama Jurnal : Volume/Nomor/Tahun : Judul Artikel : Link Artikel :
<input type="checkbox"/> 2. Sudah dikirimkan pada Jurnal Ilmiah Eksternal (<i>Email bukti pengiriman artikel kepada redaksi jurnal terlampir</i>)	Nama Jurnal : Judul Artikel : Status : masuk ke redaksi / proses review**
<input type="checkbox"/> 3. Sudah dikirimkan pada Jurnal Ilmiah Internal Universitas Ma Chung ¹ (<i>Email bukti pengiriman artikel kepada redaksi jurnal terlampir</i>)	Nama Jurnal : Judul Artikel : Status : masuk ke redaksi / proses review**
<input checked="" type="checkbox"/> 4. Belum publikasi pada Jurnal Ilmiah manapun (internal dan eksternal) dan menyerahkan artikel untuk dipublikasikan pada Sainsbertek Fakultas dengan / tanpa** nama dosen pembimbing sebagai <i>author (hard copy dan soft copy artikel terlampir)</i>	
<input type="checkbox"/> 5. Belum publikasi pada Jurnal Ilmiah manapun. Hak publikasi diambil alih dosen pembimbing karena Tugas Akhir saya adalah bagian dari proyek penelitian dosen pembimbing***	

*Beri tanda centang pada kondisi yang sesuai

**Coret yang tidak sesuai

***Tidak perlu melampirkan apapun

Saya menjamin bahwa naskah artikel ilmiah saya adalah asli, tidak melanggar hak cipta, hak milik atau hak lain apapun dari pihak manapun dan bahwa naskah tidak mengandung materi yang melanggar hukum, dan tidak membuat invasi yang tidak tepat dari privasi orang lain.

Demikian pernyataan-pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan.

Malang, 16 Juli 2022



Mengetahui,



Sultan Arif Rahmadian, S.Sn., M.Ds.
NIP. 20070035