

WEBTOON EDUKASI UNTUK ANAK REMAJA MUSLIM USIA 14-18 TAHUN “AGAR HIDUP LEBIH BERMAKNA DENGAN BERSYUKUR”

Nurmela¹, Hadah Muallimah², Prakastria³

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{1,2,3}

mellanur217@gmail.com¹.hadzmoe91@gmail.com².prakastriaaay@gmail.com³

Abstrak

Masa remaja adalah masa dimana seorang anak remaja mencari jati dirinya sendiri, dimana hal ini emosi dan pendirian seorang remaja tidak stabil. Di zaman era digital ini banyak sekali informasi yang didapatkan seperti mengakses situs-situs luar, adanya hal ini memungkinkan terjadinya penyimpangan karakter pada anak remaja baik dari segi gaya hidup maupun moral. Tanpa disadari banyak remaja muslim yang mengikuti gaya hidup dari luar negeri dan jauh dari gaya hidup islami sehingga masa muda saat ini banyak diisi dengan hal-hal yang tidak bermanfaat. Generasi muda di zaman sekarang membutuhkan bimbingan supaya hidup yang dijalani lebih bermakna dan selamat di dunia maupun akhirat. Hal yang perlu dilakukan dalam menjalani hidup yang bermakna yaitu salah satunya dengan menumbuhkan sikap bersyukur. Adanya rasa syukur, dapat membantu seseorang menghargai apa yang telah dicapai dengan cara hidup positif. Komik ini akan memberikan edukasi pada remaja muslim usia 14-18 tahun untuk menyadari pentingnya menanamkan sikap bersyukur didalam kehidupan sehari-hari yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam. Metode analisis data yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif 5W1H dan metode perancangan yang digunakan adalah alur *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang memiliki 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*. Hasil akhir dari perancangan ini membuat komik digital yang akan dipublikasikan di *platform Webtoon*. Format baca disesuaikan dengan ketentuan *Webtoon*, yang mampu menginformasikan pentingnya masa muda yang berkualitas dengan menanamkan sikap syukur dalam islam secara *Kreatif* dan *inovatif* untuk remaja muslim.

Kata kunci : Komik, Webtoon, Syukur, Remaja

Abstract

Adolescence is a time when a teenager seeks his own identity, where this is an unstable teenager's emotions and stance. In this digital era, there is a lot of information obtained such as accessing external sites, this allows for character deviations in adolescents both in terms of lifestyle and morals. Without realizing it, many Muslim teenagers follow a lifestyle from outside the country and far from the Islamic lifestyle so that the youth at this time is filled with things that are not useful. Young people today need guidance so that the life lived is more meaningful and safe in this world and the hereafter. Things that need to be done in living a meaningful life are one of them by cultivating an attitude of gratitude. The existence of gratitude, can help someone appreciate what has been achieved by living a positive way. This comic will provide education to young people aged 14-18 years to realize the importance of instilling an attitude of gratitude in everyday life exemplified by the Prophet Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam. The data analysis method used is Descriptive Qualitative 5W1H and the design method used is the Design Thinking flow by David Kelley and Tim Brown which has 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test. The end result of this design is to create a digital comic that will be published on the Webtoon platform. The reading format is adapted to the provisions of Webtoon, which is able to inform the importance of quality youth by instilling an attitude of gratitude in Islam creatively and innovatively to Muslim teenagers.

Keywords : comics, webtoon, gratitude, teenagers

I. PENDAHULUAN

Generasi muda, termasuk remaja (usia 14-18), tidak bisa lepas dari dunia maya karena sifatnya yang mencari jati diri. Saat ini, dunia hiburan dalam dan luar negeri dibanjiri oleh figur *public* dan konten-konten video yang tidak mencerminkan contoh perilaku yang kurang baik. Remaja saat ini tidak mencerminkan karakter seorang Muslim sejati dengan baik. Hal ini terlihat dari rutinitas keseharian remaja dalam berbagai aktivitasnya yang jauh dari nilai-nilai Islami, tanpa disadari banyak remaja muslim yang mengikuti gaya hidup barat dan melupakan gaya hidup yang islami, menjadi semakin jauh dari ajaran agama islam dan semakin mendukung kegiatan yang kurang bermanfaat. Banyak remaja yang mengalami krisis identitas yang berujung pada ketidakmampuan remaja untuk memaknai hidupnya. Hal ini disebabkan oleh masalah *internal* atau *eksternal* dalam diri yang dilalui pada masa remaja, yakni dalam kondisi ini remaja sulit untuk menyesuaikan diri, mudah mengalami konflik, merasa bingung, tidak menentu, cemas, putus asa, depresi, kacau, mudah terombang-ambing dan tidak memiliki pegangan yang disebabkan oleh perubahan *fluktuatif*, baik pada lingkungan fisik maupun sosial.

Syukur merupakan salah satu ahlak mulia yang dicontohkan oleh Rasulullah Shallallahu Alaihi Wassalam. Bersyukur menjadikan pribadi yang berkecukupan dengan bersyukur terhadap nikmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang dilimpahkan kepada kita saat ini. akan membuat pribadi yang berkecukupan terhadap segala sesuatu yang dimiliki. bersyukur menghasilkan energi positif yang menarik lebih banyak hal-hal baik dalam hidup. sedikit atau banyak bersyukur juga akan menjadikan diri tetap rendah hati dan jauh dari sifat sombong karena menyadari bahwa semua yang ada pada diri kita sekarang adalah pemberian Allah Subhanahu Wa Ta'ala semata. Kekhawatiran mengenai hilangnya nilai-nilai ahlakul karimah salah satunya sikap syukur yang sudah jarang tertanam dan dilupakan dalam kehidupan anak-anak remaja saat

ini. oleh karena itu maka perlunya kreatifitas dan inovasi dalam media edukasi yang menarik dan menghibur agar generasi muda dapat memahami pentingnya menanamkan sikap syukur serta manfaat syukur sehingga anak remaja dapat memahami makna kehidupan yang berkualitas. Dalam hal ini penulis akan membuat sebuah media edukasi dengan merancang sebuah komik, menurut Maharsi (2011) mengatakan bahwa komik mampu memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, nalar, dan spiritual [1].

Pada diferensiasi media diatas, penulis menggunakan *platfrom* komik *online Webtoon* hal ini dikarenakan pengaplikasian pada *Webtoon* cukup populer dikalangan remaja dengan basis pengguna per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu *Webtoon* memiliki 6 juta pembuat konten, angka yang tidak sedikit. Menurut Raihandhika Briliantana (2021) menjelaskan bahwa tren komik fisik saat ini mengalami penurunan drastis, para pembaca komik lebih beralih pada komik *online* yang saat ini merupakan eranya digital. Hal ini dikarenakan produk digital lebih banyak diminati dari segi efektivitas dan efisiensi pada waktu, harga yang murah dan mudah diakses menjadi lebih di minati, dan banyak industry komik fisik beralih ke versi digital untuk mengikuti zaman [2]. Menurut Bonneff (1998) komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Apalagi pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 15 sampai dengan 25 tahun. Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia ini [3].

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Komik

Komik dalam etimologi Bahasa Indonesia berasal dari kata comic yang kurang lebih berarti lucu, lelucon atau kata *kōmikos* dari *kōmos* revel Bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16 (Gumelar, 2011:2). Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutic* (tafsiran) tentang hal-hal lucu. Menurut Bonneff, komik dibedakan dalam dua kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comicstrips*) dan buku komik (*comic book*). Perkembangan komik ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita buku yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik *online* [1].

2. Webtoon

Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘*web*’ dan ‘*cartoon*’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati pembaca secara *online* dalam bentuk *website*. LINE *Webtoon* merupakan layanan komik digital di mana pengguna dapat membaca komik *webtoon* terbaru yang sudah dirilis sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh *author* komik yang sudah berlisensi. Pembaca dapat menikmati komik-komik terbaru setiap hari secara gratis pada *platfrom* LINE *Webtoon* [4].

3. Syukur

Bersyukur merupakan perasaan berterima kasih, bahagia, serta menghargai adanya peran orang lain maupun Tuhan di dalam kehidupan, sehingga mendorong seseorang untuk mengekspresikan perasaan yang dimilikinya. Oleh karena itu, bersyukur merupakan salah satu kekuatan karakter dan afek moral yang dibutuhkan para generasi muda karena memiliki keuntungan secara emosi maupun sosial. Rasa syukur, seseorang lebih dapat melihat dan menghayati secara positif segala yang sudah didapatkannya dalam hidup, mendorongnya untuk berbuat kebaikan pada orang lain, yang pada akhirnya bisa membantunya untuk tetap berkembang dari kesulitan [5].

4. Remaja

Masa remaja, menurut Konopka (dalam Pikunas, 1976) meliputi remaja awal (12–15 tahun), yang menurut Yusuf (2004) di fase ini remaja masih disibukkan dengan citra raganya dan emosi yang labil sehingga belum mampu menginternalisasikan nilai-nilai yang dimiliki dan yang ada di masyarakat. Remaja madya (15 – 18 tahun), ditandai dengan upaya pencarian dorongan untuk hidup dan sesuatu yang dipandang bernilai baru. Pencarian ini merupakan salah satu proses untuk menemukan kebermaknaan hidup. Masa remaja madya menghantarkan individu kepada masa remaja akhir (19– 22 tahun) [6].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Perancangan yang di gunakan perancang adalah metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2018) yang memuat dari *empathiz*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Disejajarkan dengan proses perancangan komik digital pada pra produksi, produksi, dan pasca produksi [7].

a. *Empathize* (Empati)

Meliputi tahap identifikasi masalah berupa mencari latar belakang masalah dan pengumpulan data untuk perancangan.

Warna yang digunakan perancang dalam komik digital ini adalah warna-warna pastel dan warna hangat yang menggambarkan suasana kekeluargaan.



Gambar 2. Contoh Warna Pastel

8. Typografi

Perancangan komik digital font yang digunakan dalam percakapan antara tokoh karakter komik ialah *font Comic Sans MS* yang sangat cocok di gunakan untuk anak-anak karena yang sifatnya santai dan menghibur.



Gambar 4. Contoh Font Comic Sans MS

9. Study Visual Karakter

Pada gambar 5 dan gambar 6 berikut adalah visual karakter sakira dan karakter raka.



Gambar 5. Contoh Karakter Sakira



Gambar 6. Contoh Karakter Raka

10. Hasil Perancangan

Berikut ini adalah beberapa hasil perancangan dari komik yang telah dibuat.



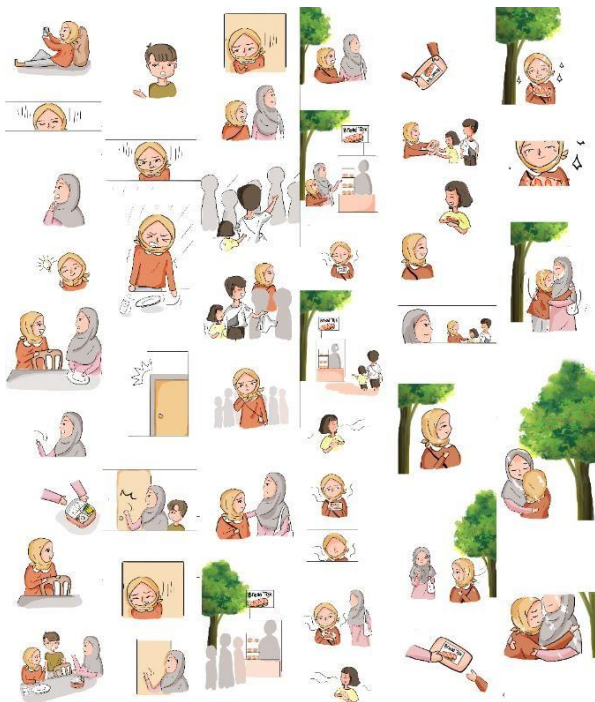
Gambar 7. Contoh Thumbnail Persegi



Gambar 8. Contoh Thumbnail Vertikal



Gambar 9. Isi Cerita Chapter 1 Komik Sakira Diary



Gambar 10. Isi Cerita Chapter 2 Komik Sakira Diary

IV. KESIMPULAN

Komik digital mampu menyajikan edukasi tentang ahlakul karimah dengan cara yang menarik melalui penggunaan warna, gaya visual serta adanya tokoh karakter komik yang menceritakan masalah hidupnya dalam memaknai rasa syukur serta menjelaskan bagaimana cara menyelesaikannya. Hal tersebut dapat membuat target audience menjadi lebih mudah memahami informasi yang disampaikan dan tidak mudah merasa bosan. Melalui perancangan komik digital pada aplikasi LINE *Webtoon* ini, perancang mendapat banyak pengetahuan baru dan pengalaman. Saran untuk ke depannya setelah perancangan komik digital ini telah dilaksanakan, bagi perancang selanjutnya yang berminat mengambil tema serupa untuk lebih fokus mendalami secara detail satu permasalahan yang lain pada anak remaja tentang memaknai syukur dalam hal apapun. Misalnya permasalahan syukur anak remaja tentang masalah keluarga, kesehatan dan permasalahan lainnya untuk ceritanya lebih halus lagi sehingga tidak terkesan menggurui. Apabila mengambil media komik digital perancang

menyarankan perancang selanjutnya untuk lebih detail menggambarkan latar belakang tempat maupun karakter tokoh komik. Harapan bagi pembaca terutama anak-anak remaja saat ini adalah agar dapat memahami pesan yang disampaikan dalam cerita sakira *diary* yaitu untuk dapat memaknai dan menanamkan sikap syukur dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dipahami untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga masa-masa remaja menjadi lebih bermakna dan terarah ke hal-hal yang positif.

REFERENSI

- [1] I. Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku, 2011.
- [2] Raihandhika B, "Komik di Era Digital," 2021, [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/raihandhikabri/6058c6a8d541df77d87e8532/komikdi-era-digital>. Di akses pada 14 juli 2022
- [3] M. Bonneff, "Les Bandes Dessinees Indonesiennes atau Komik Indonesia, terjemahan Rahayu S," *Hidayat, KPG, Jakarta*, 1998.
- [4] Naver.com, "Pengertian Webtoon," [Online]. Available: <https://m.help.naver.com/support/contents/contentsView.help?contentsNo=3326&lang=id>. Diakses pada 15 juli 2022
- [5] R. A. Listiyandini, "Tangguh karena Bersyukur: Bersyukur sebagai Afek Moral yang dapat Memprediksi Resiliensi GenerasiMuda," *Semin. Nas. dan Call Pap. Improv. Moral Integr. Based Fam.*, no. 1, 2016.
- [6] I. R. K. Wardani, "Hubungan cita Rasa Humor (Sense of Humor) dengan Kebermaknaan Hidup Pada Remaja Akhir (Mahasiswa)," *J. Sosiohumaniora*, vol. 3, no. 3, pp. 78–88, 2012.
- [7] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley \& Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum*
- [8] J. Sainifik, 2019.