

Mastri: A Digital Comic for Improving Time Management Skills on Adolescents

Mastri: Komik Digital untuk Memotivasi Remaja dalam Optimalisasi Manajemen Waktu

Tondy Raja Panjaitan, Joko Samodra*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: joko.samodra.fs@um.ac.id

Paper received: 4-7-2022; revised: 20-6-2022; accepted: 25-12-2022

Abstract

Comics are visual media best known as a popular information or entertainment medium among teenagers. Most teenagers tend to read comics in fiction, drama, and comedy genres. Many adolescents present low enthusiasm and motivation to develop their potential for the ideal bright future induces teenagers to fill their spare time with wasteful activities, especially after the emergence of not-educational entertainment media. Therefore, their time and energy are diverted from essential aspects, such as learning, self-development, and preparation for the future. This study aims to develop an application of digital comics to motivate teenagers to optimize their time management. For the research method, we used a development design consisting of pre-production, production, and post-production stages. Our analysis results suggested that this digital comic is beneficial for society, especially among teenagers, as it motivates and improves time management skills among adolescents. Besides, the results of our survey involving 40 respondents also showed that the “Mastri” comic attained a score of 88,9 percent, suggesting its positive impression and efficiency in providing education about time management from the respondents’ viewpoint.

Keywords: comics, time management, youth

Abstrak

Komik merupakan media visual yang paling dikenal sebagai media informasi atau hiburan yang populer dikalangan remaja. Komik yang biasa dibaca oleh remaja cenderung ke genre fiksi, drama dan komedi. Rendahnya semangat dan motivasi untuk mengembangkan potensi diri demi mempersiapkan masa depan yang cerah sesuai dengan cita-cita membuat remaja cenderung mengisi waktu luang dengan kegiatan tidak bermanfaat. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya yaitu media hiburan yang tidak mendidik. Waktu dan tenaga remaja menjadi teralihkan dari hal-hal yang penting seperti belajar, pengembangan diri, dan persiapan masa depan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan komik digital untuk memotivasi remaja dalam optimalisasi manajemen waktu. Penelitian ini menggunakan metode perancangan dengan menggunakan alur tahapan seperti pra, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital ini bermanfaat bagi masyarakat terutama dikalangan remaja serta membuat remaja yang berada di bangku sekolah semakin termotivasi dan dapat mengelola manajemen waktu dengan baik. Setelah melakukan survey dengan 40 responden menunjukkan bahwa komik “Mastri” sangat baik dengan menunjukkan skala nilai 88,9 persen, sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui komik memiliki kesan positif dan cukup efektif untuk memberikan edukasi tentang memotivasi diri untuk memajemen waktu dari sebuah cerita yang berdasarkan mahasiswa santri tersebut.

Kata kunci: komik, manajemen waktu, remaja

1. Pendahuluan

Sejak dekade 60an komik sudah sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, saat itu komikus yang menerbitkan komik sangat laris di pasar dalam negeri. Tetapi sejak pertengahan dekade 90an komik-komik seperti manga dari Jepang dan komik-komik *superhero* dari USA

mendominasi pasar komik di Indonesia. Menyajikan sebuah cerita atau kisah secara detail melalui perpaduan teks dan ilustrasi adalah membuat komik sangat menarik dan menghibur. Komik merupakan gabungan antara karakter yang digambarkan kartun dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat hubungannya dan dirancang untuk menghibur para pembaca. (Daryanto, 2011).

Istilah komik berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*, sementara itu *comique* dikenal sebagai sebutan dalam bahasa Perancis, dan *comic* istilah dari bahasa Inggris. Cerita bergambar yang dimuat buku dan media lainnya yang umumnya bersifat mudah dicerna dan lucu merupakan arti dari komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Komik biasanya memiliki gambar berbentuk kartun, bersifat sederhana dan biasanya memiliki alur cerita yang memuat moral yang besar tetapi disajikan secara singkat sehingga ringan dicerna atau dipahami (Meliana et al., 2020). Komik sederhana yang berisi gambar dan suara kemudian dikemas dalam media elektronik tertentu disebut komik digital (Yuliana et al., 2017.) Komik digital memiliki aspek materi/isi, aspek kebahasaan atau komunikasi (Nurjanah & Sumarmi, 2020), aspek penyajian, aspek suara dan teks, aspek visual (Yuliana et al., 2017), aspek penokohan dan aspek penampilan keseluruhan (Bujuri, 2018) yang mampu membuat media menjadi lebih menarik. Berdasarkan dari aspek tersebut media komik digital memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar).

Membahas media visual pasti tidak lepas dari gambar yang disajikan, contohnya media visual yang bernama 'komik'. Komik sebagai *sequential art* yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (McCloud, 1993). Jadi komik merupakan jenis media visual yang dapat memberikan informasi atau hiburan kepada pembaca. Komik memiliki gambar yang saling bersandingan antar kejadian seperti film atau animasi yang dibuat antar adegan besar. Komik juga bermanfaat sebagai metode pembelajaran bagi kalangan remaja. Kebanyakan remaja lebih suka membaca media berita atau informasi dengan visual yang menarik. Komik merupakan salah satunya. Berbagai macam jenis dan macam komik disediakan dalam menyebarkan berita. Komik juga berperan penting dalam pembuatan film dan animasi.

Jenis-jenis yang digunakan dalam komik ada berbagai macam dan bentuknya, ada yang digital dan konvensional. Jenis komik digital memiliki beberapa macam salah satunya berupa komik strip, *webtoon*, dan sebagainya. Komik digital dibuat secara digital dengan bantuan *software* dan biasanya hanya tampil digital saja, namun sekarang sudah banyak yang dibukukan. Sebagian komik digital diakses di sebuah *website* yang nantinya berbagai macam komik disajikan disana, sebagian lagi dari komik digital masuk dalam sebuah aplikasi dalam *smartphone* (Putra & Yasa, 2019). Salah satu perantara dalam penyampaian informasi untuk memudahkan pembelajaran terkait materi yang abstrak menjadi lebih konkret adalah komik yang telah dikemas kedalam bentuk digital. Pemakaian media dalam pembelajaran dapat mewujudkan sumber pelajaran dan mampu memotivasi ketertarikan siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Hidayah & Ulva, 2017).

Perbedaan genre juga bisa menyebabkan komik ini menarik perhatian remaja untuk membacanya. Genre merupakan tipe atau kategori pengelompokan sebuah karya sastra biasa berdasarkan *style*, bentuk, atau isi (Nurgiyantoro, 2012). Hal ini menunjukkan genre dari sebuah komik memiliki sejumlah elemen yang memiliki kesamaan sifat, dan elemen-elemen itu yang menunjukkan perbedaan dengan elemen pada genre yang lain. Komik ini mengambil

genre drama dan komedi. Kedua genre ini biasa dinikmati oleh kalangan remaja, sehingga membuat ketertarikan untuk membaca komik ini dengan adanya genre tersebut.

Komik ini dirancang untuk memotivasi remaja yang masih berada dibangku pelajar/mahasiswa. Motivasi merupakan unsur penting yang terdapat pada setiap individu untuk mencapai prestasi tinggi (Emda, 2018). Komik merupakan salah satu media yang saat ini banyak disukai oleh masyarakat. Selain sifatnya menghibur komik juga dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran. Komik tidak hanya dapat meningkatkan minat baca remaja, tapi juga dapat memotivasi remaja dalam belajar (Permana et al., 2021). Remaja memiliki kecenderungan menghabiskan waktu untuk kegiatan yang tidak produktif dikarenakan rendahnya perhatian dan motivasi yang mereka miliki (Husandi et al., 2018). Remaja yang kurang termotivasi untuk mendorong dalam hal berprestasi atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru/dosen. Dorongan untuk mencapai tujuan sangat tidak memungkinkan. Banyak remaja di kalangan pelajar/mahasiswa yang kurangnya motivasi dalam pembelajaran yang berada di sekolah maupun kampus. Memperlihatkan bahwa remaja masih memiliki sifat yang sering bermalas-malasan sehingga motivasi ini penting untuk diberikan kepada mereka. Motivasi yang diberikan diharapkan mempengaruhi remaja untuk mencapai tujuan.

Dalam proses pembelajaran remaja dapat termotivasi jika ada faktor yang mempengaruhinya. Contohnya faktor dari orang tua, atau cita-cita yang ingin diwujudkan. Namun untuk termotivasi sendiri perlu adanya faktor eksternal yaitu dengan komik tersebut. Komik ini diharapkan membawa motivasi dari remaja agar bisa meningkatkan manajemen waktunya. Antusias dari remaja yang termotivasi dapat membuat remaja mencapai tujuannya. Menunjukkan bahwa remaja pelajar/mahasiswa ini mampu termotivasi oleh komik yang disediakan.

Ketika remaja kurang adanya pemahaman mengenai manajemen waktu sehingga seringkali remaja mengalami kesulitan dalam memanajemen waktu. Dampak buruk bagi siswa yaitu banyak kesempatan yang terbuang sia-sia disebabkan oleh ketidakmampuan dan ketidakpahaman tentang manajemen waktu (Pasaribu et al., 2020). Remaja banyak yang mengeluhkan tentang manajemen waktu yang buruk, sehingga dibutuhkannya bimbingan terhadap manajemen waktu itu sendiri. Dengan mempelajari dan memahami tentang manajemen waktu yang baik merupakan salah satu proses mengelola diri sendiri. Serta remaja akan lebih menghargai dan memanfaatkan waktu yang tersedia. Menurut Apriyanti (2021), ada beberapa hal yang bisa digunakan dalam mengelola waktu dengan baik adalah biasakan selalu tertib dan teratur, selalu terencana, biasakan dengan data dan informasi yang akurat sedia peralatan dan perlengkapan memadai, jangan menunda dan mengulur waktu, dan selalu tepat waktu dalam memenuhi janji.

Proses belajar pada masa remaja sering menemui hal-hal yang mendukung dan menghambat mereka dalam memperoleh cita-cita. Motor penggerak dan pendorong bagi individu untuk belajar adalah manajemen waktu yang baik, sehingga seseorang akan lebih bersemangat dan tidak lekas bosan dengan materi pembelajaran didalam belajar individu dengan hal ini dapat meningkatkan prestasi belajar (Pasaribu et al., 2020). Kesulitan dalam mengelola manajemen waktu salah satu faktor utama yang dimiliki remaja pelajar/mahasiswa sekarang. Upaya untuk mengoptimalkan manajemen waktu dibutuhkan untuk remaja pelajar/mahasiswa kini.

Manajemen waktu yaitu perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan produktivitas waktu. Faktor internal yang mempengaruhi belajar yaitu manajemen waktu

sangat memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Manajemen waktu yang baik juga merupakan mesin penggerak dan pendorong bagi seseorang untuk belajar sehingga lebih bersemangat dan tidak gampang jenuh dengan materi pelajaran dan bisa meningkatkan motivasi untuk berprestasi (Ginting, 2014). Memberikan pengetahuan tentang manajemen waktu kepada remaja merupakan hal yang diperlukan untuk mengembangkan terhadap sesama manusia. Kemudian dengan ditambahkan motivasi didalam komik ini membuat remaja bisa bergerak dalam pembelajaran dan mampu memberikan prestasi yang membanggakan. Harapannya komik ini dapat bermanfaat bagi para remaja/pelajar yang sedang mengalami kesulitan memajemen waktu dan kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Beberapa publikasi terdahulu tentang media komik digital sudah pernah dilakukan diantaranya oleh: (1) Lestari & Afifah (2021) yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital *Echt Spass* dengan Tema *Schule* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X, proyek pembuatan komik digital ini dalam rangka memberikan solusi terhadap kurangnya visualisasi pembelajaran bahasa Jerman sehingga dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan cepat paham tantang berbahasa Jerman; (2) Munangintyas, Samodra, & Sutrisno (2022), berjudul Perancangan Komik Digital sebagai Media Edukasi *Slow Fashion* untuk Remaja, pada penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan komik digital dalam mengedukasi remaja dalam memilih produk *fashion* yang pantas dipakai/digunakan oleh mereka, menggunakan metode 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), perancangan ini menghasilkan komik digital berjudul *Sudden Whim* yang bercerita tentang seorang remaja yang memiliki sifat konsumtif karena ingin terlihat cantik. Komik ini diunggah di *platform* komik digital *Line Webtoon*; dan (3) Izzah & Ma'sum (2021), berjudul Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari, hampir sama dengan Lestari & Afifah (2021) manuskrip ini berfokus pada pengembangan komik sebagai media pembelajaran kreatif, namun Izzah & Ma'sum (2021) ingin menyajikan komik digital dengan nuansa Islami dan menyebut karyanya sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah*.

Berbeda dengan beberapa manuskrip terdahulu penjelasan pada paragraf sebelumnya komik ini dibuat semenarik mungkin dengan cara per episode, yaitu dalam setiap episode memiliki delapan panel atau lebih. Pengerjaan per episode dibuat sekitar 7-11 hari dan dilakukan dengan membuat visual yang menarik, sehingga para pembaca tidak bosan untuk melihatnya. Proses pengerjaan komik membutuhkan cerita yang menarik dan memikat hingga isi dari komiknya sendiri menceritakan seorang mahasiswa dan santri yang bermasalah dengan waktunya sampai pada dia ingin mempelajari manajemen waktu dengan efektif dan efisien. Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu yang telah di jabarkan di atas, penulis membuat komik digital berjudul 'Mastri'. Komik ini dibuat menggunakan *software* digital bernama Krita. Dengan adanya komik ini diharapkan para remaja yang kurang termotivasi dan kesulitan memajemen waktu, bisa termotivasi dan memanfaatkan waktu yang ada secara efisien dan efektif.

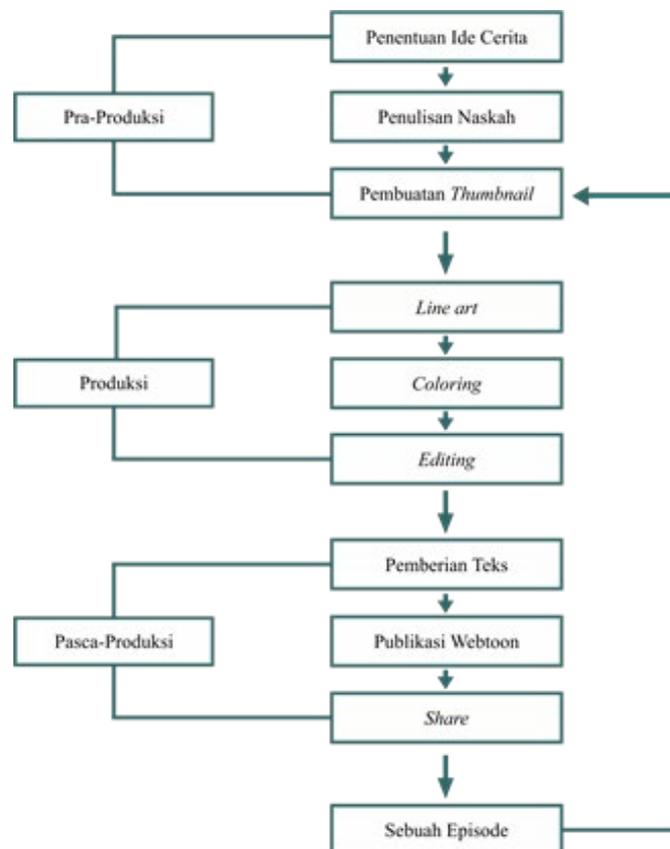
2. Metode

Dalam perancangan komik Mastri dilakukan beberapa proses sehingga akhirnya dapat dinikmati sepenuhnya. Prosesnya dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi yang diawali dengan penentuan ide cerita, Ide cerita yang ditentukan dari pandangan seorang mahasiswa santri yang kesulitan memajemen waktu antara kegiatan kuliah di kampus dan kegiatan dipondok pesantrennya. Penentuan Naskah,

Naskah ditulis secara fiktif berdasarkan data-data yang didapatkan dari kehidupan mahasiswa santri. Pembuatan *thumbnail* yang merupakan penataan panel, komposisi, *angle*, dan penempatan balon kata lalu dibuat berdasarkan naskah yang telah ditulis dan sebagai acuan untuk proses produksi komik berjalan dengan lancar.

Tahapan yang kedua yaitu produksi yang dimulai dengan *Line Art*. Line art dibuat setelah tahap *thumbnail* selesai dengan mengisi garis halus untuk memperjelas gambar yang telah dibuat di tahap *thumbnail*. *Coloring*, Proses coloring atau pewarnaan setelah tahap line art dibuat secara bertahap, yaitu dimulai dari warna dasar, kemudian penambahan bayangan lalu penambahan cahaya tambahan atau highlight. Editing, tahap editing dilakukan setelah seluruh gambar telah melewati tahap coloring. Editing dilakukan untuk memeriksa kesalahan pada komik seperti ukuran kanvas pada komik, paneling, export dan sebagainya.

Pasca Produksi merupakan tahap penyelesaian dari perancang ini dengan melakukan pemberian teks dengan memakai *vector tools* kedalam panel komik yang telah selesai tahap editing. Teks yang diberikan memakai jenis *font* Anime Ace dengan sedikit diberikan pewarnaan sesuai dengan warna karakter sehingga mempermudah audiens untuk membacanya. Publikasi Webtoon, Setelah semua tahapan selesai, komik akan diunggah ke sebuah *website* yang bernama Line Webtoon dan Koomik.id. Diharapkan berada di dua *website* berbeda untuk memperluas jangkauan dari pembaca remaja. Share atau membagikan merupakan tahap untuk memberikan banyaknya pembaca pada media komik digital webtoon sehingga mencapai ke semua jangkauan pembaca. Sebuah episode, karena komik ini dibuat per episode, maka tahapannya akan berlanjut dimulai kembali ke *thumbnail* sampai tahapan akhir.



Gambar 1. Skema Perancangan Komik

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Definisi Komik Webtoon Mastri

Komik *webtoon* yang dibuat untuk memotivasi para remaja yang masih berada dibangku pelajar/mahasiswa yang sulit dalam urusan manajemen waktunya. Komik 'Mastri' ditentukan dari pandangan seorang mahasiswa santri yang kesulitan memanajemen waktu antara kegiatan kuliah di kampus dan kegiatan dipondok pesantrennya. Cerita ini diambil dari keseharian dari mahasiswa yang menempuh juga di pesantren. Komik yang dibuat memiliki keunikan sendiri sehingga peneliti tertarik dalam mengangkat cerita tersebut. *Drama-slice of life* merupakan salah satu genre yang paling banyak dibaca oleh remaja disebuah komik digital. *Webcomic* atau *webtoon* memiliki banyak komik yang menarik di genre tersebut, sehingga peneliti menerapkan genre tersebut kedalam komik Mastri ini.

3.2. Target Audiens

Target Audiens yang utama adalah pelajar/mahasiswa yang mau atau sedang mengikuti masa perkuliahan. Rating dari komik tersebut adalah 15 tahun keatas, dan akan ditampilkan di *webcomic* koomik.id. Akses untuk ke *webcomic* juga sangat mudah bagi kalangan remaja, sehingga komik ini mudah disebarkan kemana saja. Target audiens *webcomic* menyukai drama antar karakter, komedi yang terjadi pada kejadian sehari-hari, memiliki rasa penasaran yang tinggi, dan mampu memberikan komentar terhadap komik yang baru terbit.

3.3. Hasil Pencarian Data

Metode pengumpulan data meliputi observasi, dan wawancara. Pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil merupakan analisis data (Suharsimi Arikunto, 2010: 236). Analisis data dengan teknik analisis kualitatif dilakukan dalam penelitian ini. Informasi dari data yang dikelompokkan dari analisis deskriptif kualitatif berupa tanggapan, masukan, dan saran perbaikan yang terdapat pada survei dan hasil wawancara. Kriteria kualifikasi yaitu sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang digunakan untuk memaknai data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2010: 333). Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan. Berdasarkan kebutuhan yang muncul dalam penelitian ini, adapun hasil observasi yang diperoleh dari peneliti dikalangan mahasiswa santri sebagai berikut: (1) Pelajar/mahasiswa membutuhkan motivasi manajemen waktu untuk perkuliahan-nya; (2) Komik menjadi salah satu media untuk menyampaikan motivasi tentang manajemen waktu; (3) Sedikitnya komik yang menceritakan mahasiswa santri dikalangan remaja. Ini menjadi acuan untuk pembuatan komik tersebut; (4) Audience remaja menyukai komik yang simple dan mudah diakses. Ini menjadi standar untuk membuat komik di internet yaitu di koomik.id dan Line Webtoon; (5) Cerita yang berkelanjutan membuat audiens penasaran, sehingga membuat audiens menanti kelanjutan ceritanya; dan (6) Genre *slice of life* merupakan genre kesukaan remaja disebabkan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Wawancara yang dilakukan ke salah satu pengurus pondok pesantren mahasiswa memiliki hasil analisis data sebagai berikut: (1) Mahasiswa Santri kurang bersemangat dalam

menjalani perkuliahannya dan kegiatan pondoknya; (2) Kurangnya manajemen waktu tiap mahasiswa santri; dan (3) Membutuhkan motivasi eksternal.

Literatur yang dapat menjadi acuan dalam menentukan kriteria desain yang ada. Literatur yang digunakan adalah literatur tentang komik, referensi dari berbagai komik webtoon/*webcomic* dan manga (komik jepang). Komik webtoon yang dijadikan referensi merupakan komik ternama seperti 'Dracko Diary', 'Ngopi,yuk!' dan 'Tower of God'. Komik tersebut sebagai acuan dalam menentukan desain warna, panel, *background*, sudut pandang, dan sebagainya yang menjadi pembanding kualitas akhir dalam proses perancangan. Hasil pencarian data cerita dari komik ini juga didapatkan dari subjek kalangan mahasiswa santri yang ada di suatu pondok pesantren mahasiswa Malang. Mahasiswa santri disana bisa dijadikan referensi sehingga cerita tersebut lebih menarik dan dapat memotiasi *audiens*.

3.4. Konsep Desain

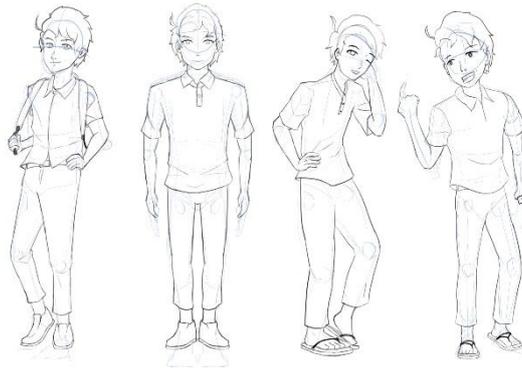
Konsep komik Mastri adalah '*Simple Beauty*' dalam segi penyajian visual. Berdasarkan referensi dari beberapa komik digital yang sudah dilihat audiens pada genre *slice of life* lebih menyukai gambar yang *simple* tapi memiliki *background* yang menarik. Konsep komik ini membuat pembaca komik lebih memahami cerita dan mengabadikan momen yang indah di saat tertentu. *Style* gambar, karakter, paneling, serta pewarnaan mengikuti konsep ini. Pembuatan karakter dengan konsep ini bisa terlihat serius kemudian lucu di saat episode yang sama. Karakter yang dibuat *simple* memudahkan pembaca mengingat karakter dengan mudah. Pewarnaan pada tiap karakter juga diberikan warna yang selaras. Pembuatan karakter juga berasal dari hasil pengamatan sehari-hari pada mahasiswa santri. Bagian yang dibuat *beauty* atau dalam kata lain indah merupakan bagian *background* yang tak kalah penting dalam sebuah komik. *Background* yang dibuat berasal dari referensi tempat disekitar kampus dan pondok pesantren mahasiswa. Keindahan *background* ini bisa dijadikan pengganti momen penting pada komik yang *simple* ini.

3.4.1. Sketsa Karakter

Dalam komik ini memiliki seorang tokoh utama yaitu Mastri. Sketsa dibentuk berdasarkan mahasiswa santri yang selalu memakai celana cingkrang dan memakai pakaian atas yang bervariasi



Gambar 2. Para mahasiswa santri



Gambar 3. Sketsa karakter Mastri

3.4.2. Sketsa *environment* dan latar

Sketsa *environment* dan latar memiliki referensi yang bertempat di asrama pondok. Latar tempat juga ada ditempat lain seperti saat piket.



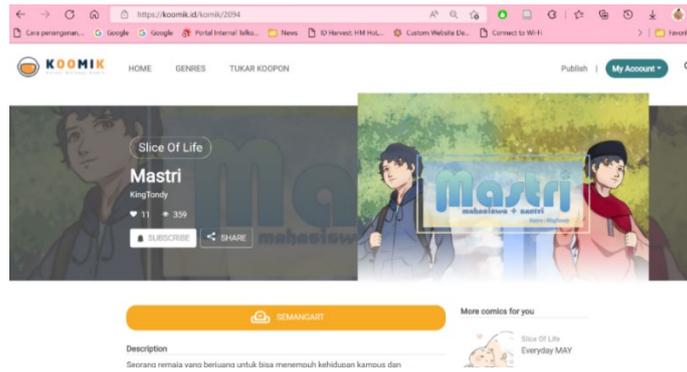
Gambar 3. Referensi *environment* dan latar



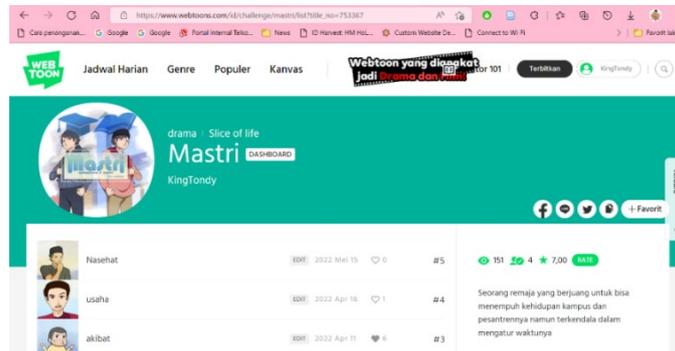
Gambar 4. Sketsa *environment*

3.5. Implementasi Desain

Hasil unggahan yang telah dirancang ini berupa komik full warna yang akan memikat pembaca melalui *platform* digital Koomik.id dan Line Webtoon. Penggambaran komik ini ditunjukkan dengan *style* gambar semi realistis dan lebih banyak komikal dengan penyajian visual yang cukup mendetail.



Gambar 5. Tampilan Komik di website Koomik.id



Gambar 6. Tampilan komik di website Line Webtoon

3.5.1. Desain final karakter

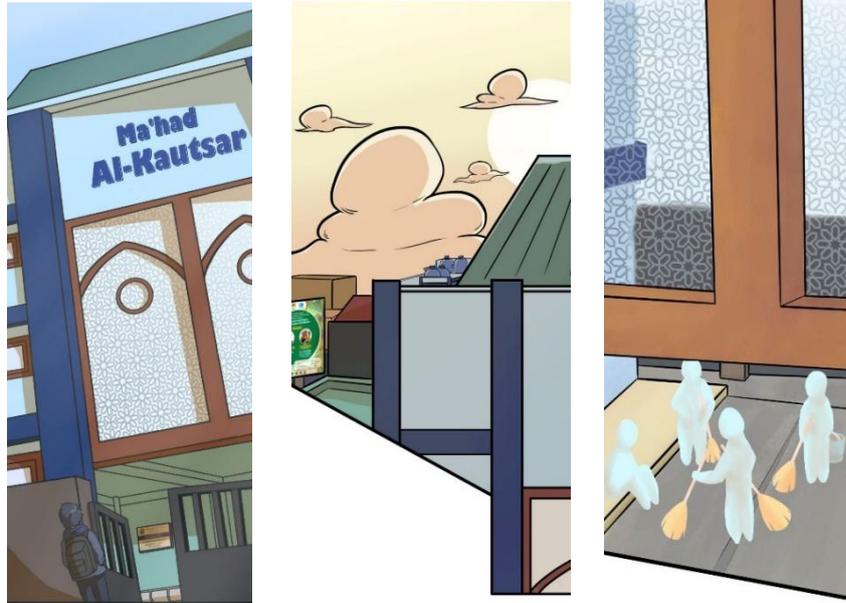
Berikut ini desain karakter/tokoh Mastri yang akan muncul di komik. Desain karakter ini merupakan desain kartunis Mastri, dan nantinya di komik menyesuaikan gaya gambar yang semi realis.



Gambar 7. Desain Mastri

3.5.2. Environment

Desain *environment* dalam komik telah disatukan dengan panel komik dan karakter komik, sehingga perancangan *environment* dan latar sudah terbentuk sejak tahap awal. Berikut desain final dari *environment* yang telah di masukan ke komik.



Gambar 7. Asrama tempat Mastri tinggal



Gambar 8. Kampus dan Halaman Piket



Gambar 9. Kamar dan ruang kantor asrama

3.5.3. Proses perancangan

Proses perancangan komik Mastri dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

(1) Pra Produksi

Penentuan Ide Cerita, Ide cerita yang ditentukan dari pandangan seorang mahasiswa santri yang kesulitan manajemen waktu antara kegiatan kuliah di kampus dan kegiatan dipondok pesantrennya. Cerita ini dikembangkan dengan fiktif namun tidak jauh dari sumber masalah nyata yang dialami, sehingga cerita terkesan menarik. Penentuan Naskah, Naskah ditulis secara fiktif berdasarkan data-data yang didapatkan dari kehidupan mahasiswa santri. Naskah yang ditulis berupa sinopsis dan karakter yang muncul di setiap episode/*chapter* yang akan diunggah. Pembuatan *Thumbnail* yang merupakan penataan panel, komposisi, *angle*, dan penempatan balon kata lalu dibuat berdasarkan naskah yang telah ditulis dan sebagai acuan untuk proses produksi komik berjalan dengan lancar. *Thumbnail* atau dalam animasi biasa disebut *storyboard* merupakan unsur penting dalam perancangan komik, maka *thumbnail* merupakan langkah yang penting saat memulai sketsa penggambaran komik.



Gambar 10. *Thumbnail* bagian chapter 1 & 2

(2)Produksi

Line art dibuat setelah tahap *thumbnail* selesai dengan mengisi garis halus untuk memperjelas gambar yang telah dibuat di tahap *thumbnail*. Garis yang dibuat ditahapan ini memiliki durasi pengerjaan yang cukup lama, karena ketika proses *line art* selesai maka akan mempermudah tahapan selanjutnya yaitu *coloring*.



Gambar 11. *Line Art* bagian chapter 1 & 2

Coloring, Proses coloring atau pewarnaan setelah tahap line art dibuat secara bertahap, yaitu dimulai dari warna dasar, kemudian penambahan bayangan lalu penambahan cahaya tambahan atau *highlight*. Pewarnaan yang didahulukan yaitu dari karakter yang ada di setiap panel komik, tahap pewarnaan pada karakter lebih mudah dibandingkan *background*, karena *background* memiliki elemen campuran warna yang bervariasi. *Background* yang dibuat secara simple namun tetap bisa terlihat menarik bila dipadukan dengan karakter komik.



Gambar 12. Coloring bagian chapter 1 & 2

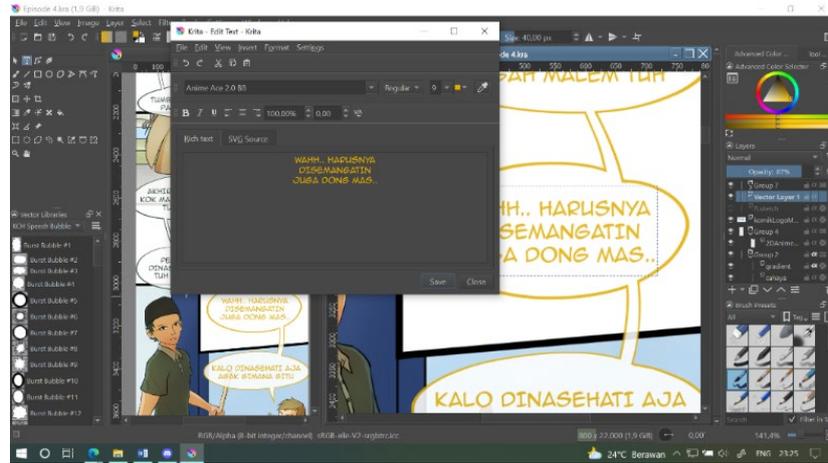
Editing, tahap editing dilakukan setelah seluruh gambar telah melewati tahap coloring. Editing dilakukan untuk memeriksa kesalahan pada komik seperti ukuran kanvas pada komik, paneling, export dan sebagainya.



Gambar 13. Editing bagian chapter 5 memakai software Krita

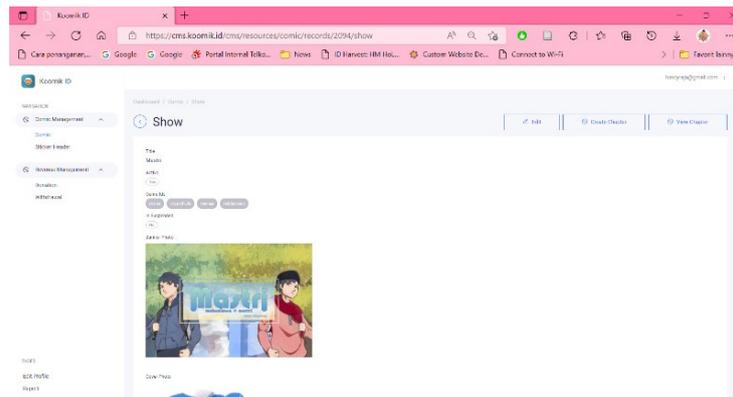
(3) Pasca Produksi

Pemberian teks dengan memakai *vector tools* kedalam panel komik yang telah selesai tahap editing. Teks yang diberikan memakai jenis font Anime Ace dengan sedikit diberikan pewarnaan sesuai dengan warna karakter sehingga mempermudah audiens untuk membacanya. Selain memberikan teks, balon kata yang digunakan sudah ada dalam *software*-nya tersendiri.

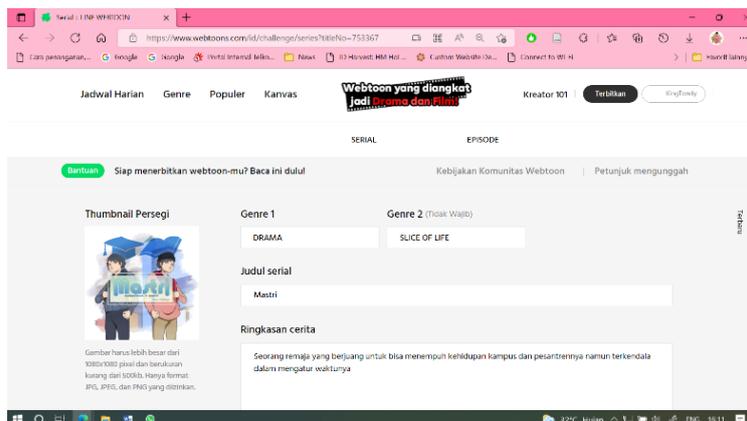


Gambar 14. Pemberian Teks bagian chapter 5 memakai *software* Krita

Publikasi Webtoon dilakukan setelah semua tahapan selesai, komik akan diunggah ke sebuah website yang bernama Line Webtoon dan Koomik.id. Diharapkan berada di dua website berbeda untuk memperluas jangkauan dari pembaca remaja. Komik digital yang diunggah secara bebas di kedua platform tersebut dan syarat untuk mengunggah hanya dengan memiliki akun email saja.



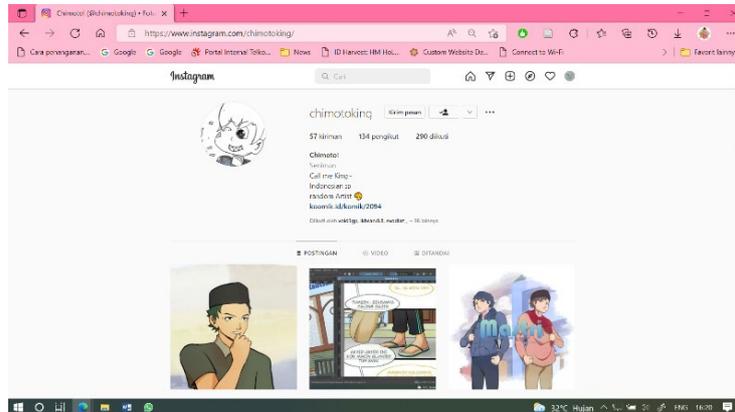
Gambar 15. Publikasi pada Platform Koomik.id



Gambar 16. Publikasi pada Platform Line Webtoon

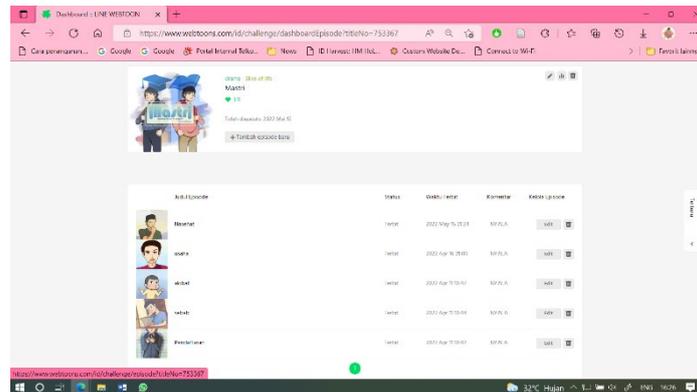
Share atau membagikan merupakan tahap untuk memberikan banyaknya pembaca pada media komik digital webtoon sehingga mencapai ke semua jangkauan audiens. Sosial media

merupakan salah satu media yang bisa menarik audiens untuk membaca pada komik digital tersebut dan sosial media sangat mudah untuk menjangkau hampir seluruh orang.

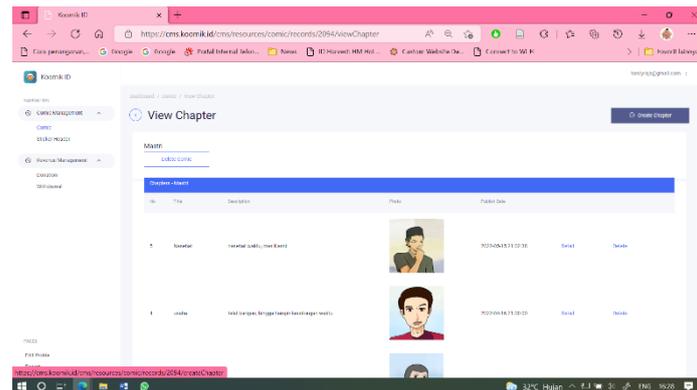


Gambar 17. Share melalui Instagram @chimotoking

Sebuah Episode, Karena komik ini dibuat per episode atau per *chapter*, maka tahapannya akan berlanjut dimulai kembali ke thumbnail sampai cerita berlanjut sampai selesai.



Gambar 18. Upload Episode di Line Webtoon



Gambar 19. Upload Chapter di Koomik.id

3.5.4. Desain cover komik

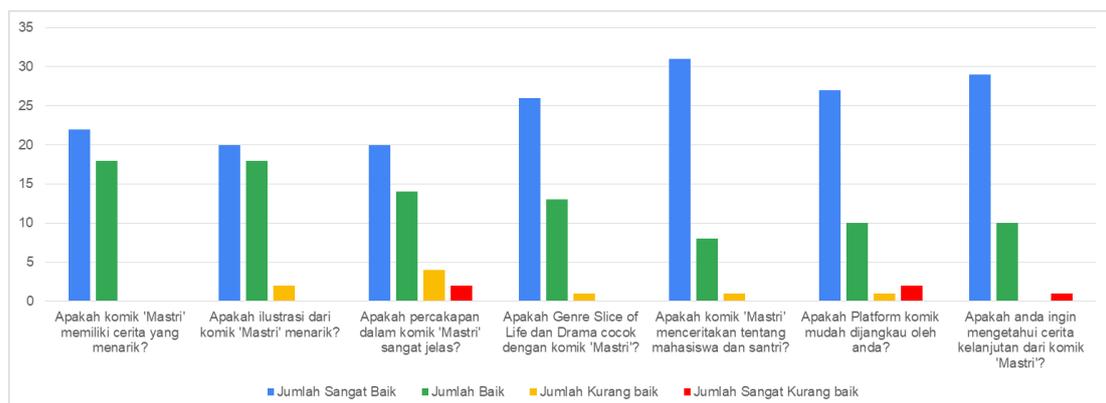
Cover komik Mastri mengambil gambar dari karakter Mastri yang melirik diri sendiri saat dia menjadi antara mahasiswa dan santri.



Gambar 20. Cover Komik Mastri

3.6. Uji media komik

Tahap terakhir yaitu pengolahan data dari hasil penyebaran survei pada komik yang telah dipublikasikan. Berdasarkan hasil uji media komik Mastri pada 40 responden yang merupakan pelajar/mahasiswa, terdapat tujuh pertanyaan dan hasilnya sebagai berikut:



Gambar 21. Diagram Hasil Uji Coba Media

Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan perhitungan *skala likert*: (1) Mengubah jawaban menjadi angka dengan skala 1-4, yaitu nilai '1' berupa 'Sangat Kurang Baik', nilai '2' berupa 'Kurang Baik', nilai '3' berupa 'Baik', dan nilai '4' berupa 'Sangat Baik'. Skala interval dalam penilaian % yaitu sejumlah 25% dan (2) Menghitung dengan rumus *skala likert*: $T \times P_n$.

Tabel 1. Pengolahan data survei

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
Sangat Kurang Baik	5×1	5
Kurang Baik	9×2	18
Baik	91×3	273
Sangat Baik	175×4	700
Total Skor		996

Keterangan:

T = Total Jumlah responden yang memilih
 Pn = Pilihan angka skor *likert*

Menentukan Skala Interval penilaian yaitu dengan rumus : Total skor/Y x 100

$$\begin{aligned}\text{Rumus Indeks 100\%} &= 996/1120 \times 100 \\ &= 88,9\%\end{aligned}$$

Keterangan:

Y = skala tertinggi likert x jumlah responden

Setelah perhitungan selesai dapat diketahui bahwa responden menilai dari komik “Mastri” sangat baik dengan menunjukkan skala nilai 88,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui komik memiliki kesan positif dan cukup efektif untuk memberikan edukasi tentang memotivasi diri untuk manajemen waktu dari sebuah cerita yang berdasarkan mahasiswa santri tersebut.

4. Simpulan

Komik digital ini mampu memberikan dampak positif bagi peneliti maupun audiens untuk bisa termotivasi dalam manajemen waktu. Setelah melakukan survei dengan 40 responden menunjukkan bahwa komik “Mastri” sangat baik dengan menunjukkan skala nilai 88,9%, dan dapat disimpulkan bahwa komik mastri memiliki kesan positif dan cukup efektif untuk memberikan edukasi tentang memotivasi diri dalam manajemen waktu berdasarkan cerita mahasiswa santri tersebut. Dengan genre drama-*slice of life* ini mampu membawa audiens terbawa suasana didalam cerita komik yaitu mengetahui jalan kehidupan mahasiswa dan santri. Masing-masing pelajar atau mahasiswa memiliki kesadaran tersendiri bahwa manajemen waktu itu penting dan patut diperhatikan. Platform komik digital ini membantu para komikus baru memiliki kesempatan untuk menyiarkan komiknya secara digital tanpa dipungut biaya. Pada platform koomik.id juga memiliki keistimewaan tersendiri, yaitu bisa meraih penghasilan dari komik yang dipublikasikan. Pembuatan komik disarankan mencari referensi untuk paneling, *angle camera*, dan desain karakter agar pembuatan komik mampu memiliki keunikan, mengejar *deadline* dan publikasi yang lebih baik. Kurangnya pencarian referensi informasi dan banyak informasi yang terbelit-belit, sehingga sangat dibutuhkan kata kunci yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Manajemen waktu juga diperlukan dalam perancangan komik, supaya *audiens* bisa saling mendukung untuk melanjutkan jalan cerita pada komik.

Daftar Rujukan

- Apriyanti, M. E., & Syahid, S. 2021. Peran Manajemen Waktu dan Kedisiplinan dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Optimal. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 68-76.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Ginting, M. N. K., & Azis, A. (2014). Hubungan Antara Lingkungan Belajar dan Manajemen Waktu dengan Motivasi Menyelesaikan Studi. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 6(2), 91-97.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.

- Husandi, I., Afriwan, H., & Trinanda, R. (2018). Perancangan Komik Edukasi "Rachel's Guitar Adventurue" Sebagai Media Motivasi Pentingnya Memiliki Cita-Cita Untuk Remaja. *DEKAVE: Jurnal Desain komunikasi Visual*, 8(1).
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1532-1546>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics (The Invisible Art) By Scott McCloud.pdf* (p. 215). [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding Comics \(The Invisible Art\) By Scott McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf).
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.
- Munangintyas, K., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Slow Fashion untuk Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(7), 925–943. <https://doi.org/10.17977/um064v2i72022p925-943>
- Novica, D. R., Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., Pramono, A., Samodra, J., Sutrisno, A., & Wibisono, M. N. (2021). Designing a Smartphone Application for Religious Tourism in Sukoharjo, Malang, Indonesia. *KnE Social Sciences*, 295-302.
- Nurgiyantoro, B. (2012). Sastra Anak: Persoalan Genre. *Humaniora*, 16(2), 107-122. doi:<http://dx.doi.org/10.22146/jh.811>
- Nurjanah, S., & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42.
- Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisyah. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p84-91.y2019>.
- Permana, M. A., Muallimah, H., & Gani, S. Z. (2021). Perancangan Kimik Strip Online Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Remaja di Kota Bandung. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(2), 27-31.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 135–146. <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id>