

**PERANCANGAN *WEBTOON* EDUKASI SEBAGAI
MEDIUM PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN
KARAKTER PADA REMAJA**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

DIFA DHIYA MUFIDAH

NIM. 191511020

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2024

PERANCANGAN *WEBTOON* EDUKASI SEBAGAI MEDIUM PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN KARAKTER PADA REMAJA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH

DIFA DHIYA MUFIDAH

NIM. 191511020

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2024

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**PERANCANGAN *WEBTOON* EDUKASI SEBAGAI
MEDIUM PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN
KARAKTER PADA REMAJA**

Oleh:

Difa Dhiya Mufidah

NIM. 191511020

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim
penguji pada tanggal 25 November 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
Penguji Utama : Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn
Pembimbing : Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain
(S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Difa Dhiya Mufidah

NIM : 191511020

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBTOON* EDUKASI SEBAGAI MEDIUM PENDIDIKAN

DAN PEMBANGUNAN KARAKTER PADA REMAJA

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu saya menyetujui jika karya ini akan dipublikasikan secara *online* maupun cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 23 Desember 2024

Yang Menyatakan,

 
METERAI
TEMPEL
65085AMX091590212

Difa Dhiya Mufidah

NIM. 191511020

ABSTRAK

Dilatarbelakangi oleh fenomena krisisnya pendidikan karakter yang terjadi pada remaja di Indonesia dan berusaha fokus dengan mencari medium pembelajaran pendidikan karakter yang menarik minat remaja. Dewasa ini, terdapat banyak media pembelajaran yang baru dan unik, selama tidak mengubah maksud dan tujuan yang akan disampaikan, media apapun dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, salah satunya adalah ilustrasi visual *webtoon*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang komik digital berbasis *webtoon* dengan tema pendidikan yang dikemas secara kreatif dan menarik sebagai alternatif dalam membangun pendidikan karakter remaja. Nilai-nilai yang disampaikan meliputi toleransi, keramahan, disiplin, kerja keras, kemandirian, religiositas, kejujuran, kreativitas, rasa ingin tahu, dan cinta membaca. Metode penelitian yang digunakan untuk penyusunan penelitian ini adalah metode ADDIE, dan mekanisme perancangan karya dilakukan menggunakan *software Clip Studio Paint*. Media promosi yang digunakan adalah *Instagram* dengan struktur model AIDA. Terdapat beberapa perbaikan yang diperlukan di beberapa area seperti jarak antar panel, kedalaman karakter, dan relevansi isu yang disajikan bagi remaja. Kerangka teoretis didasarkan pada prinsip pendidikan karakter yang menekankan pengembangan penalaran etis dan perilaku di kalangan siswa; studi ini mendukung gagasan bahwa cerita yang menarik melalui *webtoon* dapat secara efektif mempromosikan kebajikan penting di kalangan pemuda, meningkatkan perkembangan moral dan kompetensi sosial-emosional mereka.

Kata Kunci: *Webtoon* Edukasi, Medium Pendidikan, Pembangunan Karakter, Remaja

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi *Allah Subhanahu Wata'ala* atas kelimpahan rahmat berupa karunia sehat yang telah diberikan kepada hambanya selama mengerjakan perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan *Webtoon* Edukasi Sebagai Media Pendidikan dan Pembangunan Karakter Pada Remaja” yang akhirnya dapat terselesaikan dengan baik dan lancar, sehingga dapat digunakan untuk memenuhi syarat dari Institut Seni Indonesia Surakarta untuk mendapatkan gelar sarjana S-1.

Perancangan laporan Tugas Akhir Karya ini sangat jauh dari kata sempurna, dalam proses perancangan serta penulisan ini, terdapat dukungan dari banyak pihak sehingga laporan Tugas Akhir Karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Atas dukungan moril dan materiil dari keluarga, institusi, dosen pembimbing, dan rekan-rekan seperjuangan, terimakasih banyak atas dukungan yang telah diberikan tanpa pamrih kepada:

1. *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* atas banyaknya karunia sehat yang diberikan selama mengerjakan Tugas Akhir Karya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
2. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing Akademik yang selalu membimbing mahasiswanya.
3. Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing perancangan Tugas Akhir Karya ini yang dengan tiada lelahnya untuk sabar dan rendah hati, selalu mengarahkan serta membimbing selama proses perancangan Tugas Akhir Karya.

4. Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah mengupayakan banyak hal untuk mahasiswanya.
5. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku dosen ketua penguji yang dengan murah hati memberi nasihat dan semangat dengan prespektif yang baru.
6. Keluarga tercinta, Ibu, Bapak, Mba Kaka dan suami, kedua ponakan tersayang, Sofia dan Nawa, keluarga yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil, keluarga besar tercinta.
7. Teman-teman dan sahabat tersayang, Deviana, Via, Renza, Deva dan Yasmin, khususnya untuk Sartika yang berbaik hati memberikan kompas di kehidupan kampus saya, semoga *Allah Subhannahu Wa Ta'ala* senantiasa mempermudah hidupmu seperti kamu mempermudah hidup orang lain.
8. Dan semua pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Q.S. Al-Baqarah 286)

"Kurang cerdas bisa diperbaiki dengan belajar. Kurang cakap dapat dihilangkan dengan pengalaman. Namun tidak jujur itu sulit diperbaiki."

- Mohammad Hatta

"The past is a pebble in my shoe."

-Edgar Allan Poe

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat penciptaan	4
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	5
F. Landasan Penciptaan	12
a. Peran Pendidikan Karakter bagi Remaja	12
b. Elemen Desain Komunikasi Visual dalam Komik	13
c. Komik sebagai Media Pendidikan Karakter	18
d. Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Keseharian Remaja	20
d. Social Media Marketing	23
G. Metode Perancangan	24
1. Metode Pengumpulan Data	24
2. Metode Analisis Data	25
3. Metode Perancangan	26
H. Sistematika Penulisan	31
BAB II	33
A. Subjek Penelitian	33
1. Komik	33
2. Webtoon	43
B. Tinjauan Promosi	55

C. Analisis Data	60
BAB III.....	62
A. Konsep Kreatif	62
B. Konsep Komik.....	67
1. Judul Komik	67
2. Setting Cerita	68
3. Peran Tokoh.....	68
4. Konflik cerita.....	69
5. Naskah Alur Cerita	69
C. Data Visual	88
1. Data Visual Tokoh.....	88
2. Data Visual Pakaian	108
D. Pengembangan Ide Visual dan Tata Letak	109
1. Studi Karakter Tokoh	109
2. Studi Visual Tipografi	114
3. Desain Komik <i>Webtoon</i>	117
4. Desain Publikasi	126
BAB IV.....	130
A. Desain Visual <i>Webtoon</i>	130
1. Desain Visual <i>Webtoon</i> Sampai Jumpa di Sekolah.....	130
2. Evaluasi Desain	140
B. Final Artwork	140
1. Komik	140
2. Desain Media Promosi	144
BAB V	151
A. Kesimpulan.....	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....	153
LAMPIRAN	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Yaa Bunayya!.....	6
Gambar 1. 2 Yaa Bunayya!.....	6
Gambar 1. 3 Indahnya Hidup Bertoleransi	7
Gambar 1. 4 Indahnya Hidup Bertoleransi	8
Gambar 1. 5 Serat Tripama.....	8
Gambar 1. 6 Serat Tripama.....	9
Gambar 1. 7 Biografi "I Gusti Ngurah Rai"	10
Gambar 1. 8 Biografi "I Gusti Ngurah Rai"	10
Gambar 1. 9 Panggil Saja Aku Kartini	11
Gambar 1. 10 Panggil Saja Aku Kartini	12
Gambar 1. 11 Skematika Perancangan	31
 Gambar 2. 1 Contoh Komik Strip Karya Maghfirare	34
Gambar 2. 2 Dectective Conan Karya Aoyama Gosho	34
Gambar 2. 3 A Contract With God Karya Will Eisner	35
Gambar 2. 4 Contoh Komik Kompilasi dan Komik Antologi.....	35
Gambar 2. 5 Line Webtoon.....	36
Gambar 2. 6 Komik Edukasi Sains Kuark.....	36
Gambar 2. 7 Komik Komersil Karya Maghfirare.....	37
Gambar 2. 8 Komik Ramayana R.A.Kosasih	37
Gambar 2. 9 Komik Si Buta dari Gua Hantu Karya Hanes TH.....	38
Gambar 2. 10 Komik Who? Karya Studio Chung Be.....	38
Gambar 2. 11 Contoh Panel Komik.....	39
Gambar 2. 12 Parit Dalam Komik	40
Gambar 2. 13 Contoh Balon Kata Secara General	40
Gambar 2. 14 Onomatope Dalam Komik Batman & Robin.....	41
Gambar 2. 15 Splash Panel Manga Haikyuu!!!	42
Gambar 2. 16 Garis Gerak Manga One Punch Man	42
Gambar 2. 17 Simbolia Keringat Karakter Dalam Komik	43
Gambar 2. 18 Platform Line Webtoon Indonesia	44
Gambar 2. 19 Genre Webtoon	45
Gambar 2. 20 Webtoon Genre Drama	46
Gambar 2. 21 Webtoon Genre Fantasi.....	47
Gambar 2. 22 Webtoon Genre Kerajaan.....	47
Gambar 2. 23 Webtoon Genre Komedi	48
Gambar 2. 24 Webtoon Genre Aksi.....	48
Gambar 2. 25 Webtoon Genre Slice of Life	49
Gambar 2. 26 Webtoon Genre Romantis.....	50
Gambar 2. 27 Webtoon Genre Thriller.....	50
Gambar 2. 28 Webtoon Genre Horror	51

Gambar 2. 29 Data Genre Webtoon 2018.....	52
Gambar 2. 30 Data Genre Webtoon 2024.....	52
Gambar 2. 31 Webtoon Pupus Putus Sekolah	53
Gambar 2. 32 Webtoon Pak Guru Inyong	54
Gambar 2. 33 Statistik Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia Tahun 2024	56
Gambar 2. 34 Waktu Perbulan Yang Dhabiskan Masyarakat Indonesia.....	56
Gambar 2. 35 Akun Instagram S.M.S Author Who's Mr.President?	57
Gambar 2. 36 Akun Instagram Reddlire Author We Are Pharmacist	57
Gambar 2. 37 Akun Instagram Naga Terbang Author Sarimin.....	58
Gambar 3. 1 Nagachika Hideyoshi 'Tokyo Ghou!'	65
Gambar 3. 2 Your Letter Webtoon	65
Gambar 3. 3 Mohammad Hatta Sebagai Tokoh Inspirasi.....	68
Gambar 3. 4 Moodboard Karakter Chanya.....	92
Gambar 3. 5 Figur Referensi Menggambarkan Gentavi	95
Gambar 3. 6 Figur Referensi Menggambarkan Albara.....	99
Gambar 3. 7 Figur Referensi Menggambarkan Ibu Emi	100
Gambar 3. 8 Figur Referensi Menggambarkan Vega	102
Gambar 3. 9 Figur Referensi Menggambarkan Naitra	104
Gambar 3. 10 Figur Referensi Menggambarkan Yanuar.....	106
Gambar 3. 11 Figur Referensi Menggambarkan Toma	107
Gambar 3. 12 Alternatif Karakter Chanya.....	109
Gambar 3. 13 Character Sheet and Expressions Chanya.....	110
Gambar 3. 14 Alternatif Karakter Gentavi	110
Gambar 3. 15 Character Sheet and Expressions Gentavi	111
Gambar 3. 16 Character Sheet and Expressions Gentavi	111
Gambar 3. 17 Character Sheet and Expressions Albara	112
Gambar 3. 18 Tokoh Pendukung Utama	113
Gambar 3. 19 Referensi Judul.....	114
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif Tipografi Judul.....	115
Gambar 3. 21 Alternatif Tipografi Judul	115
Gambar 3. 22 Judul Komik Webtoon Final	116
Gambar 3. 23 CC Astro City Font	117
Gambar 3. 24 CC Jim Lee dan Tulisan Tangan.....	117
Gambar 3. 25 Panel Satuan.....	118
Gambar 3. 26 Panel Multiple	118
Gambar 3. 27 Enam Jenis Balon Kata Yang Digunakan.....	119
Gambar 3. 28 Palette Warna Yang Digunakan.....	120
Gambar 3. 29 Layout Panel Vertikal	120
Gambar 3. 30 Layout Panel Horisontal	121
Gambar 3. 31 Desain Thumbnail Persegi Panjang Webtoon.....	121

Gambar 3. 32 Desain Thumbnail Persegi Webtoon	122
Gambar 3. 33 Desain Thumbnail Persegi Chapter	122
Gambar 3. 34 Storyboard Prolog	123
Gambar 3. 35 Storyboard Episode 1	124
Gambar 3. 36 Storyboard Storyboard Episode 2	125
Gambar 3. 37 Poster Promosi Komik Webtoon	126
Gambar 3. 38 Sketsa Postingan Instagram AIDA	128
Gambar 3. 39 Sketsa Merchandise	129
Gambar 4. 1 Chanya	131
Gambar 4. 2 Expression Sheets Chanya	131
Gambar 4. 3 Gentavi	132
Gambar 4. 4 Expression Sheets Gentavi	133
Gambar 4. 5 Albara	133
Gambar 4. 6 Exspression Sheets Albara	134
Gambar 4. 7 Tokoh Pendukung	134
Gambar 4. 8 Judul Webtoon yang Terpilih	135
Gambar 4. 9 Gambar Thumbnail Persegi Panjang	138
Gambar 4. 10 Gambar Thumbnail Persegi	138
Gambar 4. 11 Thumbnail Episode	139
Gambar 4. 12 Layout Biasa	139
Gambar 4. 13 Layout Narasi	140
Gambar 4. 14 Prolog Webtoon Sampai Jumpa di Sekolah	141
Gambar 4. 15 Episode 1 Webtoon Sampai Jumpa di Sekolah	142
Gambar 4. 16 Episode 2 Webtoon Sampai Jumpa di Sekolah	143
Gambar 4. 17 Postingan Attention	144
Gambar 4. 18 Postingan Interest	144
Gambar 4. 19 Postingan Interest	145
Gambar 4. 20 Postingan Desire	145
Gambar 4. 21 Postingan Desire	145
Gambar 4. 22 Postingan Action	146
Gambar 4. 23 Postingan 9:16	146
Gambar 4. 24 Desain Kaos	147
Gambar 4. 25 Desain Totebag	148
Gambar 4. 26 Desain Buku Tulis	149
Gambar 4. 27 Desain Buku Tulis	149
Gambar 4. 28 Desain Stiker	150
Gambar 4. 29 Desain X-Banner	150

DAFTAR TABEL

Table 1 Matrix SWOT	61
Table 2 Poster Promosi Komik Webtoon	127



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, KataBuku.

Maharsi, I. (2012). Penciptaan Komik Beber. *DeKaVe*, 2(4), 31-42.

Laporan Penelitian

Abbas, J., Aman, J., Nurunnabi, M., & Bano, S. (2019). The impact of social media on learning behavior for sustainable education: Evidence of students from selected universities in Pakistan. *Sustainability*, 11(6), 1683.

Aliah, S., Firdausy, Z. S., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Di Sekolah Dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(6), 827-830.

Anggito, A., Sartono, E. K. E., Mustadi, A., Nawangsari, N. S., & Widyasari, A. (2022, January). Effectiveness of Multicultural-based Comic to Improve Learning Achievement and Tolerance Characters in Elementary School. In *5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)* (pp. 275-280). Atlantis Press.

Arif, A. Z., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Perancangan Komik Digital Biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 475-489.

Asa, A. I. (2019). Pendidikan karakter menurut ki hadjar dewantara dan driyarkara. *Jurnal pendidikan karakter*, 10(2).

- Astari, P., & Joseph, L. S. (2023). Kekuatan Karakter Pada Remaja Kristen Dalam Pergaulan Di Era Milenial: Kajian Pendidikan Agama Kristen Yang Menghidupkan. *Jurnal Shanan*, 7(1), 45-56.
- Ayati, A. A., & Nugraha, N. D. (2023). Perancangan Komik Webtoon Melalui Kisah Fabel Al-Quran Sebagai Media Pembentukan Karakter. *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*, 8(2), 21-32.
- Basori, A. (2021). LURIK DAN BLANGKON SEBAGAI IDE PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI PENYAMPAI PESAN SURAT LUQMAN UNTUK REMAJA MUSLIM DI SURAKARTA (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Diny, A., Adnas, S., St, M. T., & Anjastri, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Betuk Komik Digital. *J. Inf. Syst. Technol*, 3(01), 114-133.
- Firda, F. M., Nisa, D. A., & El Chidtian, A. S. C. R. (2024). Perancangan Komik Digital Kisah RA Kartini Sebagai Upaya Membangun Karakter Remaja Perempuan Indonesia Usia 15-18 Tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 22(1), 9-17.
- Firdaus, T. R., & Senoprabowo, A. (2021). Perancangan Komik Strip Digital Sebagai Media Promosi Instagram Komik Patah Hati Oleh Yogadanu. *CITRAKARA*, 3(3), 252-264.
- Galura, R. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).

- Gulo, D. S. (2021). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER KRISTEN DI ERA MODERNISASI DAN APLIKASINYA BAGI PESERTA DIDIK DI SMA KRISTEN ADI WIYATA JEMBER. *Metanoia*, 3(1), 1-14.
- Hafidh, Z., Nurjaman, I. M., Baits, A., & Goffary, I. (2023). Pendidikan Karakter Di Pondok Pesantren: Analisis Bibliometrik Berbasis Google Scholar Menggunakan Vosviewer. *Al-Hasnah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 15-30.
- Hariandi, A., Oktaviani, L., Rahmadhani, S. P., Dwi, E., & Ningrum, R. R. (2022). ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM SERIAL KOMIK DIGITAL “ PUPUS PUTUS SEKOLAH ” KARYA. 9(1), 152–160.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/14687/5471>
- Hariandi, A., Oktaviani, L., Rahmadhani, S. P., Ningrum, E. D., & Ningrum, R. R. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Serial Komik Digital “Pupus Putus Sekolah” Karya Kurnia Harta Winata. *Research And Development Journal Of Education*, 9(1), 152-160.
- Hastuti, D., Septariana, F., & Islamiah, N. (2022). Pembentukan Karakter Anak dan Remaja melalui Kemitraan Holistik. *Policy Brief Pertanian, Kelautan, dan Biosains Tropika*, 4(3), 278-282.
- Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220-228.
- Khudlori, A., & Gondohanindijo, J. (2020). Analisis wacana kritis budaya literasi melalui aplikasi webtoon berbasis media pembelajaran interaktif sebagai upaya

- peningkatan karakter siswa sekolah menengah. *Jurnal CULTURE (Culture, Language, and Literature Review)*, 7(1), 137-150.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics* (1st HarperPerennial ed.). New York: HarperPerennial.
- Mintodihardjo, M. T., Sukmaraga, A. A., & Nirwana, A. (2022). Perancangan Webtoon Happy Girls bagi Remaja Usia 15 hingga 19 Tahun sebagai Edukasi Moral terhadap Kepedulian dalam Kehidupan Berkeluarga. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 52-74.
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *VISUALIDEAS*, 2(2), 70-75.
- Mones, A., & Toba, C. P. B. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Kelas XI di SMA Negeri 1 Malaka Barat Besikama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 1(1), 110-124.
- Moriansyah, L. (2015). Pemasaran melalui media sosial: Antecedents dan consequences social media marketing: Antecedents and consequenc-es. *Jurnal penelitian komunikasi dan opini publik*, 19(3), 187-196.
- Murjani, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Cross-border*, 5(1), 687-713.
- Nelliraharti, N., Fajri, R., & Fitriliana, F. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik Di Era Digital. *Journal of Education Science*, 9(1), 46-54.

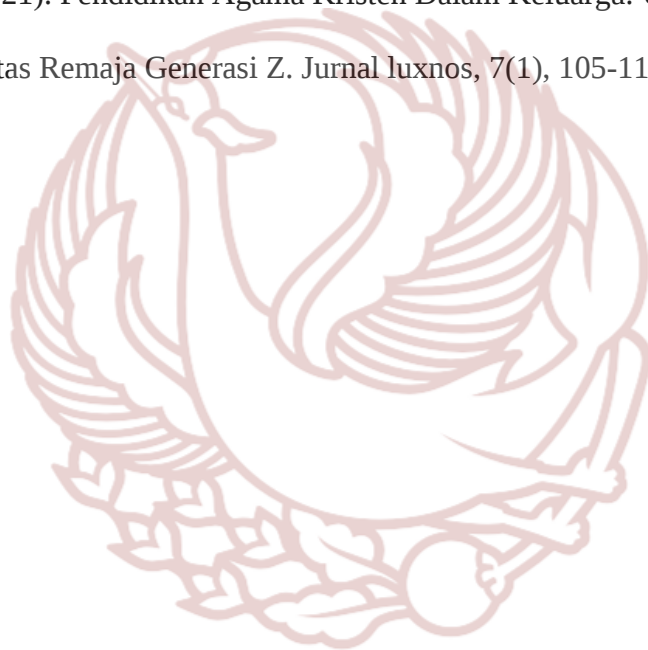
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69-78.
- Nurchayani, D., Maulida, N., & Prasetya, K. H. (2018). Analisis nilai-nilai pendidikan karakter tokoh utama guru honorer dalam komik pak guru inyong berbasis webtoon karya Anggoro Ihank. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 35-40.
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060.
- Octavia, P. Y., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari untuk Remaja Usia 15-19 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 16-30.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696-1705.
- Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39-54.
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86-95.

- Santoso, A. P., Baihaqi, I., & Persada, S. F. (2017). Pengaruh konten post instagram terhadap online engagement: Studi kasus pada lima merek pakaian wanita (Doctoral dissertation, Sepuluh Nopember Institute of Technology).
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Susanti, R. (2013). Penerapan pendidikan karakter di kalangan mahasiswa. *Al-Ta lim Journal*, 20(3), 480-487.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140-151.
- Tumewan, P. C., Sojow, L., & Kaparang, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran tutorial desain komunikasi visual di SMK Negeri 3 Tondano. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 25-38.
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan karakter bagi remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03), 256-269.
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah (GLS) sebagai pembentuk pendidikan berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 325-342.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111.

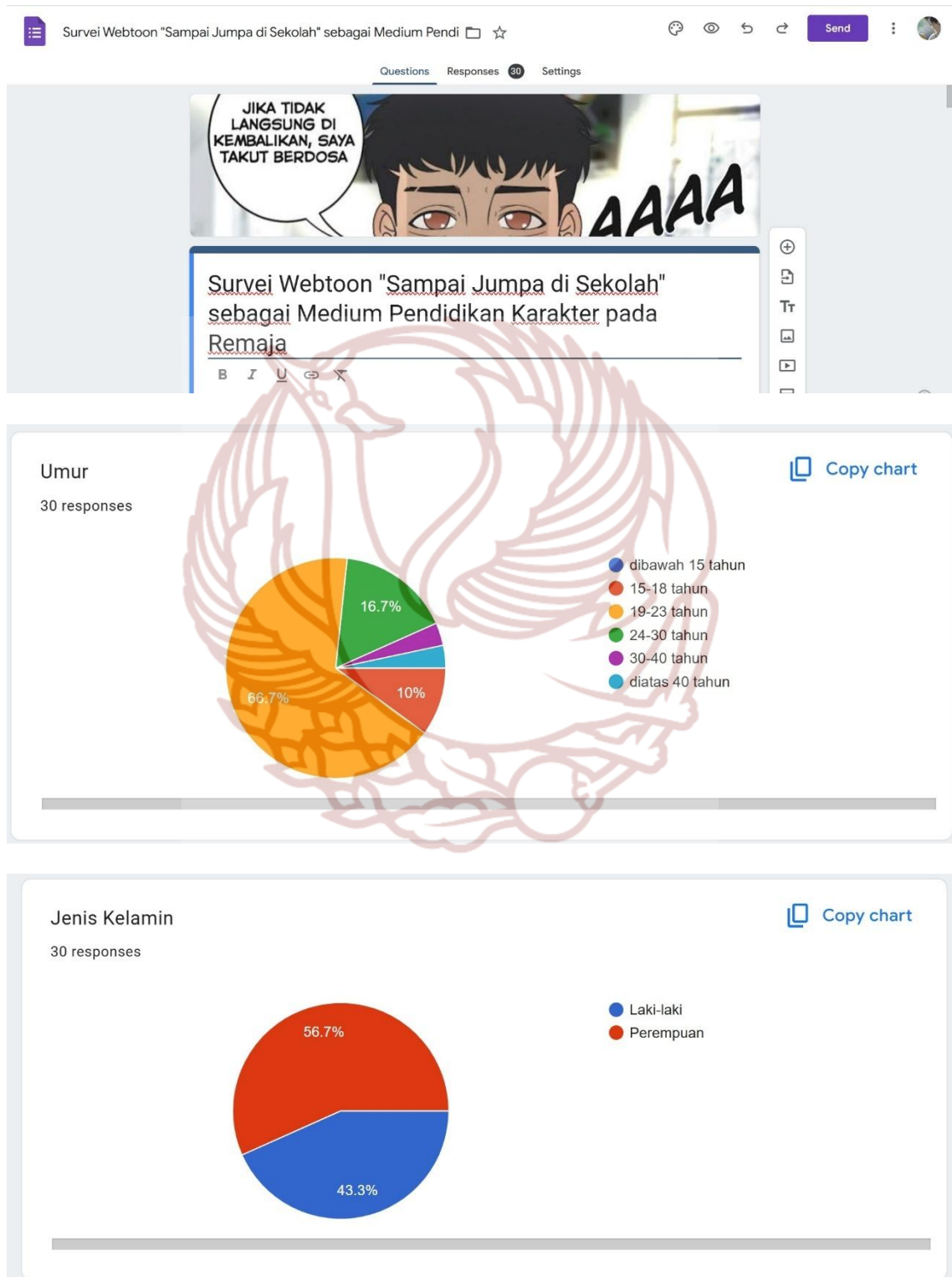
Yugo, T. (2024). Relevansi Nilai-Nilai Akhlak Dari Kitab Akhlak Lil Banin Dalam Konteks Pendidikan Modern. *Masagi: Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(2 November), 102-123.

Zain, B. A. A., Mayavanny, A. D. V., Ma, M., & Permata, O. A. (2021). CARITA: PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SERIAL WEBTOON INTERAKTIF. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 177-190.

Zega, Y. K. (2021). Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga: Upaya Membangun Spiritualitas Remaja Generasi Z. *Jurnal luxnos*, 7(1), 105-116.



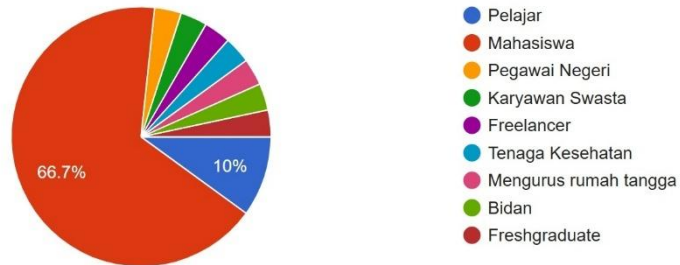
LAMPIRAN



Pekerjaan

30 responses

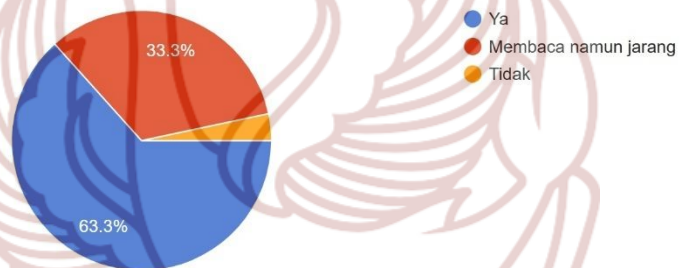
[Copy chart](#)



Apakah kamu membaca webtoon?

30 responses

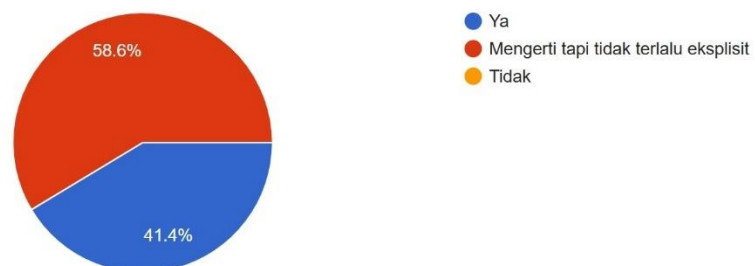
[Copy chart](#)



Apakah anda mengetahui, apa itu definisi 'Pendidikan Karakter' secara general?

29 responses

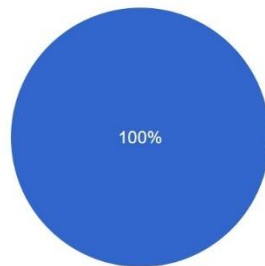
[Copy chart](#)



Bagaimana jika **webtoon** diterapkan sebagai **media edukasi** pendidikan karakter pada remaja?

 [Copy chart](#)

29 responses

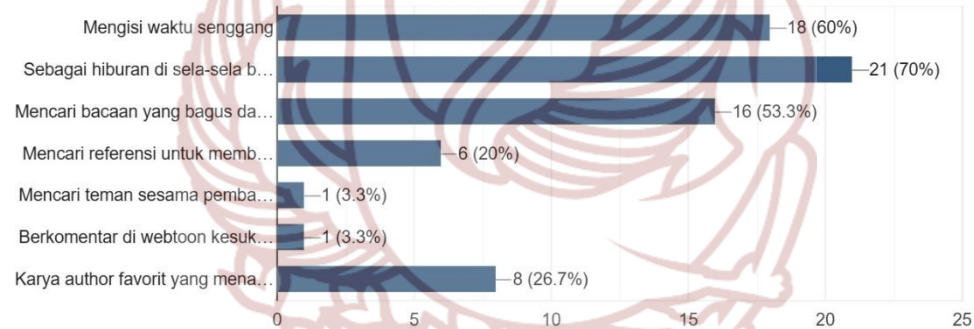


● Setuju, karena medium yang unik, ringan untuk dibaca

Apa yang membuat kamu **membaca webtoon**?

 [Copy chart](#)

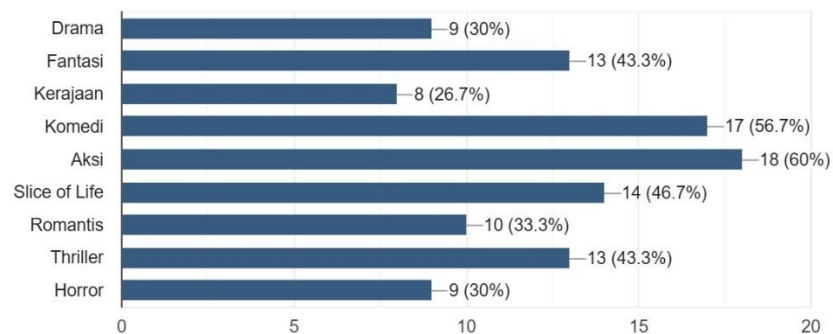
30 responses



Genre apa dari webtoon yang kamu **sukai** secara personal?

 [Copy chart](#)

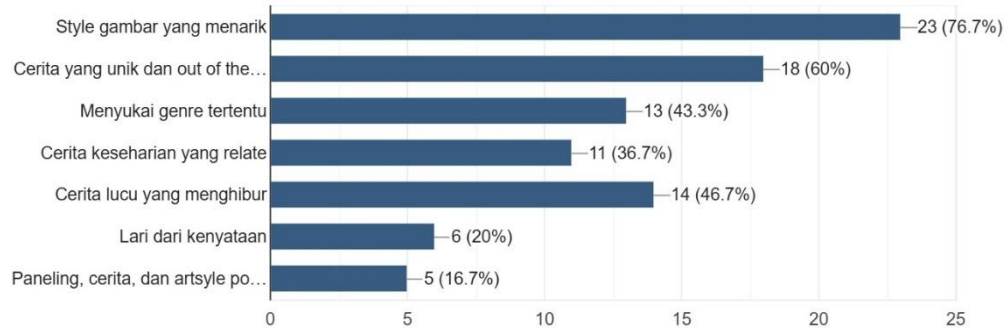
30 responses



Apa yang membuat kamu cukup **suka membaca webtoon**?

 Copy chart

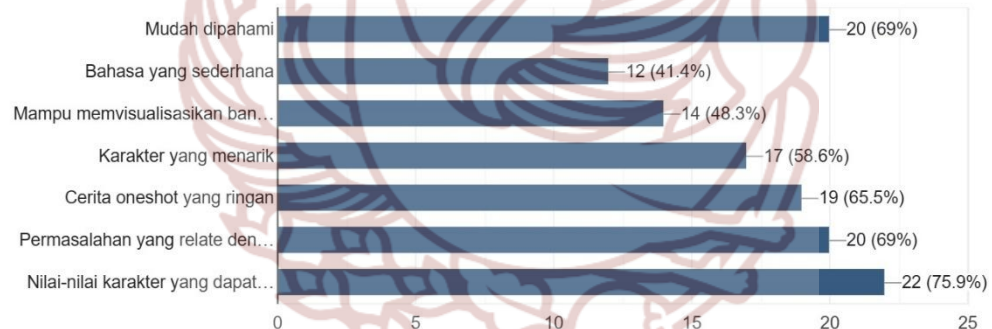
30 responses



Apa pendapat kamu tentang keunikan **webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah"** sebagai **media edukasi** pendidikan karakter?

 Copy chart

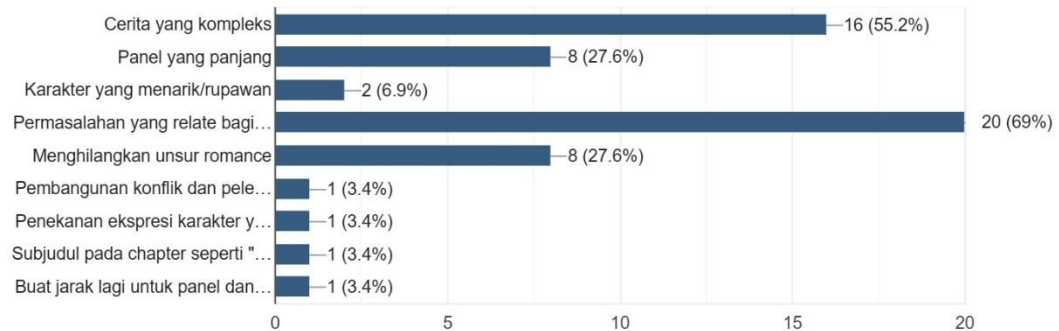
29 responses



Hal apa yang sebaiknya **diperbaiki** dari Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" untuk **meningkatkan kualitas** dari webtoon kedepannya?

[Copy chart](#)

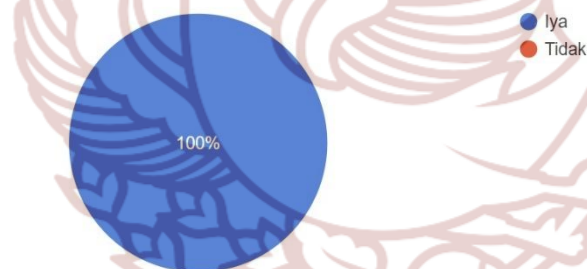
29 responses



Apakah Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" dapat menjadi **medium pendidikan** yang mudah untuk dipahami oleh **remaja**?

[Copy chart](#)

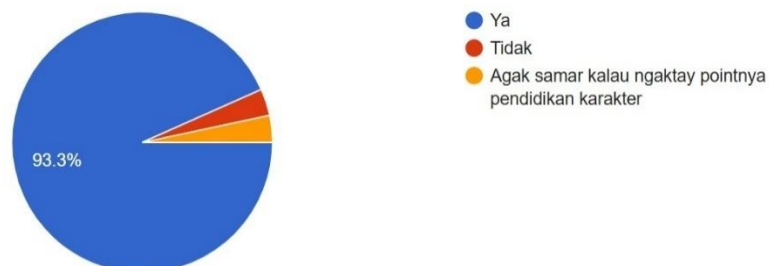
29 responses



Apakah **nilai-nilai pendidikan karakter** di Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" **tersampaikan** dengan jelas?

[Copy chart](#)

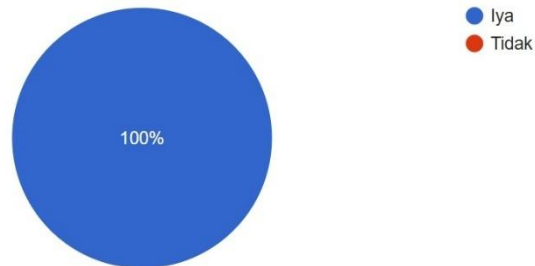
30 responses



Menurut kamu apakah Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" dapat **disukai** oleh pembaca **secara general**?

 [Copy chart](#)

30 responses



Apakah anda memiliki masukan secara khusus untuk Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah", agar menjadi lebih baik?

 [Copy chart](#)

28 responses



1/2