

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON “MONDOK BAHAGIA” SEBAGAI SARANA PENGENALAN NYANTRI DI PESANTREN

Alvita Nadifah
Novan Edo Pratama, M.Ds

Abstrack

Santri's activity when they are studying in Pesantren can only be spread through pictures, videos, and word of mouth, which is ineffective for depicting the experience of studying in Pesantren. This planning is the realization of the depiction or visualization of real life in Pondok Pesantren by using a Webtoon comic under the title "Mondok Bahagia" as the media. The method uses in analyzing the planning data is by qualitative methods and thinking design as the planning method. The conducting of a digital comic expects to be able to entertain, as the proper place, effective and easily accessed by society. the result that gotten from this conduct is a positive response also suggestions from the target audience which are santri, non-santri, also alumni. They feel entertained and be able to share the same experience when they studied. Furthermore, the non-santri readers also get the depiction of how the life in pondok pesantren by the visualization shown in the comic.

Keywords: Pondok Pesantren, Komik Digital, Webtoon

1. LATAR BELAKANG

Pondok Pesantren salah satu lembaga pendidikan tradisional keagamaan Islam tertua sejak abad ke-16 yang ada di Indonesia (Direktorat Pendidikan Diniyah Dan Pondok Pesantren, 2021). Keunikan dari sistem pendidikan ini dapat dilihat dari unsur pembentuknya seperti masjid, santri, pondok, kitab klasik keagamaan dan Kyai. Menurut Achmad dalam bukunya Fahham (2020). terdapat empat jenis Pondok Pesantren, yaitu pesantren salaf (pesantren tradisional yang hanya mengajarkan kitab-kitab Islam klasik), pesantren ashri (pesantren modern yang menerapkan kurikulum 100% pendidikan agama dan 100% pendidikan umum), pesantren kombinasi (pesantren yang menggabungkan sistem pendidikan pesantren tradisional dan modern) dan *boarding school* (lembaga pendidikan yang lebih menekankan sains dan pembelajaran agama sebagai pelengkap).

Tingginya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan sebagai pembentuk akhlak menjadi salah satu pendorong banyaknya orang tua menyekolahkan anaknya di Pondok Pesantren (Femina, 2017). Pesantren kombinasi menjadi pilihan pondok terfavorit karena sistem yang diterapkannya. Bagi orang tua, mendidik anak merupakan kesempatan satu kali seumur hidup yang harus di persiapkan dengan baik agar masa depan anak cerah. Keterbatasan ekonomi, lokasi Pondok Pesantren yang jauh dan kekhawatiran terhadap keberlangsungan hidup di Pondok

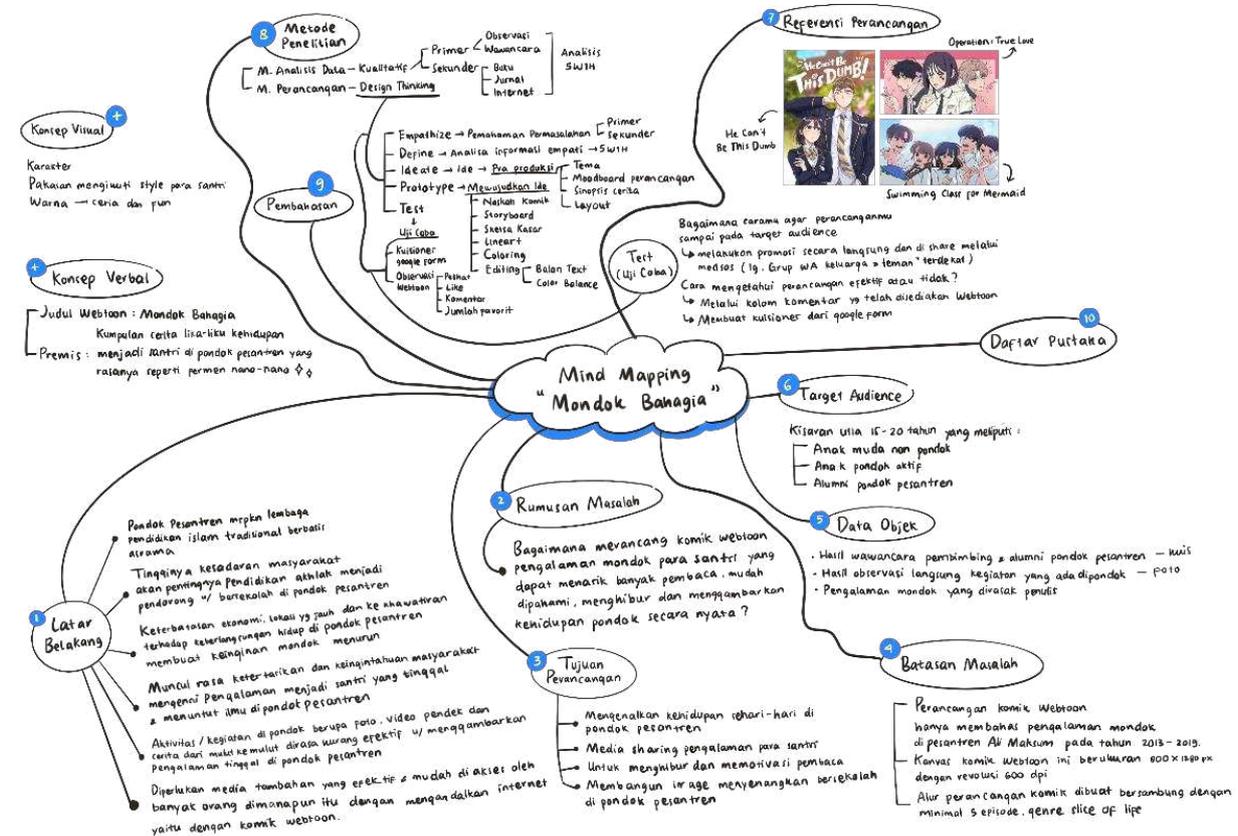
Pesantren membuat keinginan menyekolahkan anak di pondok menurun. Meskipun begitu tidak sedikit orang umum yang ingin mengetahui bagaimana kehidupan menjadi santri yang tinggal dan menuntut ilmu di Pondok Pesantren.

Untuk mengenalkan kehidupan di Pondok Pesantren dan mendorong alumni santri lainnya untuk berbagi pengalaman mereka kepada masyarakat luar, maka diperlukan media yang diharapkan mampu merealisasikan gambaran atau visualisasi kehidupan nyata saat di Pondok Pesantren. Karena aktivitas atau kegiatan di pondok yang hanya disebarakan melalui foto, video pendek dan cerita yang dari mulut ke mulut dirasa kurang efektif dan sudah sering digunakan. Dibutuhkan media baru yang dapat menarik perhatian para pembaca (masyarakat luar) yaitu Webtoon. Komik Webtoon diharapkan mampu menjadi media baru sebagai sarana pelengkap pengenalan nyantri di pesantren, menjadi wadah yang layak untuk menampilkan karya agar lebih efektif dan mudah di akses oleh masyarakat. Semakin banyak pembaca yang membacanya, maka semakin banyak pula masyarakat yang terbuka akan keseruan dan menantang nya bersekolah di Pondok Pesantren, tercapainya salah satu alasan mengapa memilih Webtoon sebagai media sharing pengalaman dalam upaya menghibur dan memotivasi pembaca juga membangun *image* menyenangkan bersekolah di Pondok Pesantren.

Media komik Webtoon menjadi pilihan yang bagus dan cocok bagi permasalahan ini dibanding *platform* komik digital lain. Fitur yang ada di dalam platform Webtoon seperti, gratis episode tiap harinya, *genre* yang bermacam-macam, tampilan *user interface* (UI) yang nyaman untuk mata dan webtoon *canvas* untuk wadah karya para webtoonist pemula, sangat membantu penyebaran cerita yang akan dirancang. Menurut Agnes dalam artikelnya (2016), Kim JunKoo mengatakan pada tahun 2016 Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif yang sudah mengunduh aplikasi Line Webtoon. Terdapat 36 judul karya webtoonist Indonesia yang sudah dirilis secara lokal maupun internasional. Penyampaian cerita yang ringan, yang diterapkan dalam komik Webtoon memudahkan pemahaman bagi pembaca secara luas. Dengan mengangkat *genre slice of life* dan komedi, komik ini mampu menyampaikan cerita pengalaman menjadi santri dari para alumni santri secara langsung, yang pernah belajar di Pondok Pesantren.

Penggabungan gambar dan text mampu meningkatkan pemahaman dalam membaca. Penggunaan tone warna yang ceria dan soft dapat menarik minat para pembaca, sisipan komedi pada cerita dapat memunculkan rasa senang dan terhibur, disamping mendapatkan informasi yang disampaikan. Sehingga masyarakat dapat mengetahui dan merasakan suka duka menjadi santri. Memunculkan rasa nostalgia bagi para alumni santri ketika membacanya dan mampu mendorong santri lainnya untuk berbagi pengalaman mereka selama di pondok. Dengan begitu pesan maupun

informasi yang akan disampaikan dapat lebih mudah diterima para pembaca dan muncul citra baru Pondok Pesantren yang menyenangkan dan mengesankan. Membuka wawasan menjadi luas, sumber inspirasi dan kreativitas selanjutnya. Berikut merupakan *mind mapping* skema penelitian



perancangan.

Gambar Mind Mapping Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. METODE PENELITIAN

Metode Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data perancangan komik Webtoon ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang dilihat berdasarkan fakta yang ada dan fenomena yang dilakukan secara nyata, sehingga yang dihasilkan merupakan data alamiah atau apa adanya (Sudaryanto, 2015).

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode yaitu wawancara langsung ke narasumber yaitu pembimbing Pondok Pesantren Ali Maksum dan para alumninya. Observasi ketika acara Haul Kyai Haji Ali Maksum (pendiri pondok), pembuatan kuisianer bagi alumni pondok untuk mengumpulkan cerita pengalaman saat mondok dan studi literasi dari buku, jurnal

maupun internet. Menurut Raco (2010), wawancara yang dilakukan bersama partisipan dengan mengajukan pertanyaan umum, tetapi kemudian meruncing dan mendetail.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi pengalaman santri yang pernah mondok di Pesantren, mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan disana dan suka duka dalam menjalaninya. Lokasi penelitian perancangan komik Webtoon ini berada di daerah Yogyakarta, yaitu Pondok Pesantren Ali Maksum, sekolah asal penulis. Target audience dalam penelitian ini kisaran usia 15-20 tahun. Meliputi remaja non pondok yang akan atau mau mondok, remaja pondok aktif (santri) dan alumni santri Pondok Pesantren.

Dalam melakukan penelitian ini, pengumpulan data dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu primer dan sekunder. Data primer meliputi wawancara langsung maupun online terhadap narasumber yang merupakan santri Pondok Pesantren Ali Maksum, pembuatan kuisisioner di *google form* dan bentuk observasinya dengan mengunjungi secara langsung agar dapat merasakan bagaimana suasana tinggal di pondok tersebut. Data sekunder berupa kumpulan data tidak langsung yang diambil dari berbagai macam literatur seperti buku, majalah, jurnal terdahulu dan internet yang berhubungan erat dengan objek perancangan.

Setelah data-data terkumpul, selanjutnya menganalisa data yang diperoleh dengan bantuan 5W1H. Metode ini membantu pengambilan keputusan dalam perancangan dengan mencari jawaban menggunakan pertanyaan berupa : apa, siapa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana. Dengan begitu diperoleh informasi yang lebih jelas (Sarwono & Lubis, 2007).

Metode Perancangan

Pada saat perancangan komik Webtoon “Mondok Bahagia” metode yang digunakan adalah *Design Thinking*. Menurut (Holling & Schwabe, 2013) *design thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada manusia terhadap kebaruan dari suatu perancangan yang memenuhi sebuah kebutuhan, masyarakat, teknologi, ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan suksesnya sebuah usaha. Menurut Institut Desain Hasso Plattner di Stanford *design thinking* memiliki 5 tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test* (d.school, 2010). Metode ini dipilih karena dalam tahapannya berupaya memahami serta berempati terhadap suatu masalah yang sedang dihadapi. Berikut tahapan dari metode *design thinking* :

1. *Empathize* (Empati)

Merupakan tahap identifikasi masalah berupa mencari tahu latar belakang masalah dengan mengumpulkan informasi terkait topik perancangan untuk menghasilkan pemahaman dari suatu permasalahan tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi ke Pondok

Pesantren Ali Maksum, wawancara pembimbing dan alumni pondok secara langsung maupun online, pengisian kuisisioner di *google form* dan sumber literatur seperti buku, jurnal dan internet.

2. *Define* (Definisi)

Selanjutnya pada tahap *define* berisi, analisa data yang telah dikumpulkan pada tahap empati menggunakan 5W1H untuk menemukan inti dari permasalahan yang dicari. Tahap ini sangat membantu menyelesaikan masalah target audience yang ditujugitu, karena menghasilkan solusi sesuai kebutuhan (Zaki & Sukoco, 2019).

3. *Ideate* (Ide)

Merupakan tahap menghasilkan ide atau bisa juga disebut pra produksi. Sebagai solusi untuk permasalahan yang telah di temukan pada tahap *define*. Dimana tahap ini berisi tema, perancangan *moodboard*, sinopsis cerita, perancangan karakter dan *layout*.

4. *Prototype*

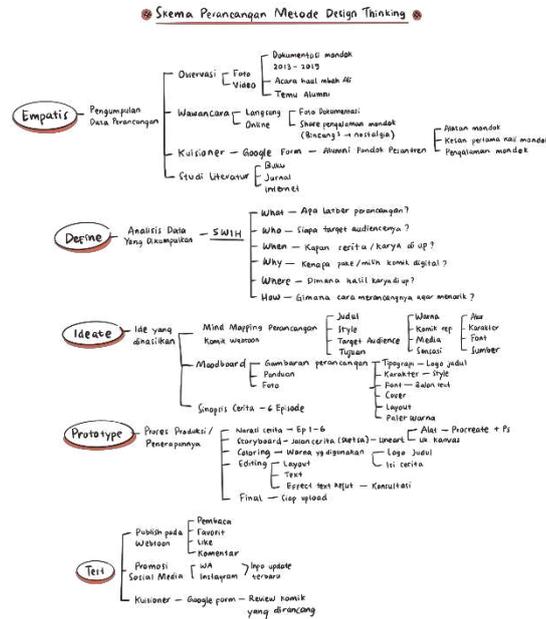
Merupakan lanjutan dari tahapan ide yang mulai memproduksi komik dari pembuatan sketsa kasar, *lineart*, *coloring*, *editing*, hingga karya *finishing* komik.

5. Test (Uji coba)

Tahap terakhir yang dilakukan saat perancangan komik sudah selesai adalah uji coba. Dengan mempublikasikan komik pada *platform* Webtoon, membuat kuisisioner review komik, melakukan promosi secara langsung dan di *share* melalui media *social* menggunakan *cover* yang telah dibuat. Kemudian akan terlihat seberapa banyak minat dan keefektifan komik yang telah di buat.

3. PEMBAHASAN

Pada pembahasan perancangan, akan melalui 5 tahapan *design thinking* yang telah di jabarkan diatas. Berikut skema alur perancangan *design thinking* yang penulis rangkum dan akan di bahas.



Gambar 3.1 Skema Perancangan Metode *Design Thinking* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. *Emphatize* (Empati)

Empati merupakan tahap pengumpulan data untuk memahami, mengetahui dan merasakan apa yang dipikirkan oleh partisipan. Sumber data yang diperoleh dibagi menjadi dua, primer dan sekunder. Data primer didapat melalui Observasi, wawancara dan kuisiomer dari google form. Data sekunder berupa studi literatur dari buku, jurnal dan internet. Berikut penjelasan lebih lanjut.

a. Observasi

Menurut Salim (2012), observasi merupakan salah satu cara yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian, dengan mengunjungi tempat tertentu. Penulis melakukan observasi langsung berdasarkan pengalaman mondok di Pondok Pesantren Ali Maksum pada tahun 2013 sampai 2019. Observasi pada saat acara haul mbah Ali Maksum dan temu alumni pada tanggal 02

Desember 2022. Berdasarkan observasi tersebut, data yang diperoleh penulis berupa foto dan video yang memperlihatkan suasana, kegiatan dan aktivitas yang dilakukan para santri.



Gambar 3.2 Kegiatan santri, asrama putri, temu alumni
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang dimana salah satunya merupakan penanya dan lainnya penjawab yang bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi tertentu (Salim & Syahrudin, 2012). Dalam perancangan ini, penulis melakukan wawancara secara langsung maupun online melalui video call dengan beberapa pembimbing dan alumni santri Pondok Pesantren Ali Maksum. Berdasarkan hasil wawancara bersama Meyreza selaku pembimbing Pondok Pesantren Ali Maksum yang bercerita tentang asal mula ia masuk pondok karena terinspirasi dari novel “Negeri 5 Menara” karya Ahmad Fuadi. Novel ini bercerita tentang kehidupan seorang santri yang berasal dari Sumatra Barat dan bersekolah di Pondok Madani Ponorogo, Jawa Timur, bersama lima teman santrinya yang disebut Sahibul Menara. Setelah itu penulis juga melakukan wawancara dengan Nurul Hidayati, salah satu alumni Pondok Pesantren Ali Maksum. Ia bercerita pengalamannya saat sedang mengaji Al-qur’an. Dimana ia di tegur oleh bu Nyai karena lupa belum menyiapkan hafalannya.

c. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden mengenai pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian, kemudian dijawabnya (Sugiyono, 2022). Kuisisioner dilakukan menggunakan google form untuk mempermudah pengumpulan data dan membagi ke responden yang merupakan alumni Pondok Pesantren. Pembuatan kuisisioner dilakukan agar mendapatkan data informasi yang lebih detail dan mencakup banyak orang. Berdasarkan hasil kuisisioner yang penulis bagikan kepada santri maupun alumninya untuk mendapatkan cerita pengalamannya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Profesi dari 21 responden mayoritas merupakan mahasiswa usia 20-24 tahun.

2. Alasan mayoritas responden masuk pondok karena ajakan dari orang tua dan kemauan diri sendiri.
3. Harapan dengan bersekolah di pondok menjadi anak sholeh/ sholehah, paham agama, menjadi pribadi yang lebih baik dan pintar mengaji.
4. 21 responden mengungkapkan perasaannya saat pertama kali datang ke pondok yaitu sedih, senang, bingung dan takut.
5. Mayoritas kenangan paling berkesan selama mondok yaitu kebersamaan bersama teman dan kegiatan sehari-hari saat di pondok.
6. Pengalaman lucu para responden ketika dihukum karena melanggar aturan yang ada di pondok.
7. Pengalaman menyeramkan yang dialami responden karena kejadian mistis ataupun rasa *paranoid* semata.
8. Pengalaman mengharukan yang dialami responden mayoritas ketika berpisah dengan keluarga pada saat pertama kali mondok dan saat berpisah dengan teman-teman saat kelulusan.
9. 11 dari 21 responden menyukai komik dan 10 dari 21 responden menyukai novel.
10. Mayoritas responden menghilangkan rasa bosan saat di pondok dengan membaca novel dan komik.
11. Alasan responden betah tinggal di pondok karena lingkungan yang sehat dan baik.
12. Menurut 20 responden, mengenalkan pondok bagi masyarakat luar sangat diperlukan, sebab kurangnya sosialisasi tentang pondok pesantren, perspektif masyarakat tentang anak nakal saja yang harus dimasukkan ke pondok dan perlunya pendidikan agama serta adab yang jarang ditemui di masyarakat.
13. Mayoritas responden memilih *slice of life* dan komedi sebagai genre dari perancangan komik ini.

Kedua, data sekunder yang dikumpulkan melalui sumber dari buku, jurnal, website dan internet digunakan sebagai bahan tambahan untuk perancangan komik Webtoon.

2. Define (Analisis Data)

Setelah mendapatkan data-data pada tahap empatis, selanjutnya menganalisis data tersebut menggunakan 5W1H untuk menjawab pertanyaan berupa *what, who, when, why, where* dan *how*. Hal ini berguna untuk membantu penentuan tujuan dalam suatu perancangan.

a) *What* (Apa)

Apa yang melatar belakangi perancangan komik Webtoon “Mondok Bahagia”? Latar belakang perancangan ini karena tingginya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan agama dan akhlak pada anak, keterbatasan ekonomi dan hal lainnya, menyebabkan muncul rasa ingin tahu dan ketertarikan mengenai pengalaman tinggal dan belajar di Pondok Pesantren.

b) *Who* (Siapa)

Siapa target audience yang dituju dalam perancangan Webtoon ini? Target audience komik dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu psikografis dan demografis yang berlokasi di Indonesia. Berikut penjelasan dari dua kelompok sebagai berikut:

Psikografis :

- 1) Memiliki ketertarikan tinggal dan menuntut ilmu di Pondok Pesantren
- 2) Memiliki ketertarikan membaca komik digital Webtoon
- 3) Memiliki keseharian menggunakan *gadget* dan selalu *up to date* berita terkini

Demografis :

- 1) Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
- 2) Usia : 15-20 Tahun
- 3) Profesi : Pelajar dan Mahasiswa
- 4) Status Ekonomi Sosial : Menengah keatas

c) *When* (Kapan)

Kapan komik ini di publikasikan pada platform Webtoon? Publikasi komik ini dilakukan setelah 1 episode selesai kemudian melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan disetujui.

d) *Why* (Mengapa)

Mengapa memilih komik digital sebagai media perancangan yang akan dibuat? Pemilihan komik digital karena mudah di akses oleh masyarakat kapan pun dan dimanapun dengan adanya internet. Tidak perlu mengeluarkan biaya besar untuk membaca maupun mempublish komik yang dibuat. Selain itu, menyesuaikan target audience yang merupakan kalangan anak muda.

e) *Where* (Dimana)

Dimana komik akan di pameran/ di publikasikan? Komik “Mondok Bahagia” akan di sebarakan melalui platform Webtoon, karena di Indonesia peminat atau pembaca Webtoon mencapai 6 juta pada tahun 2016.

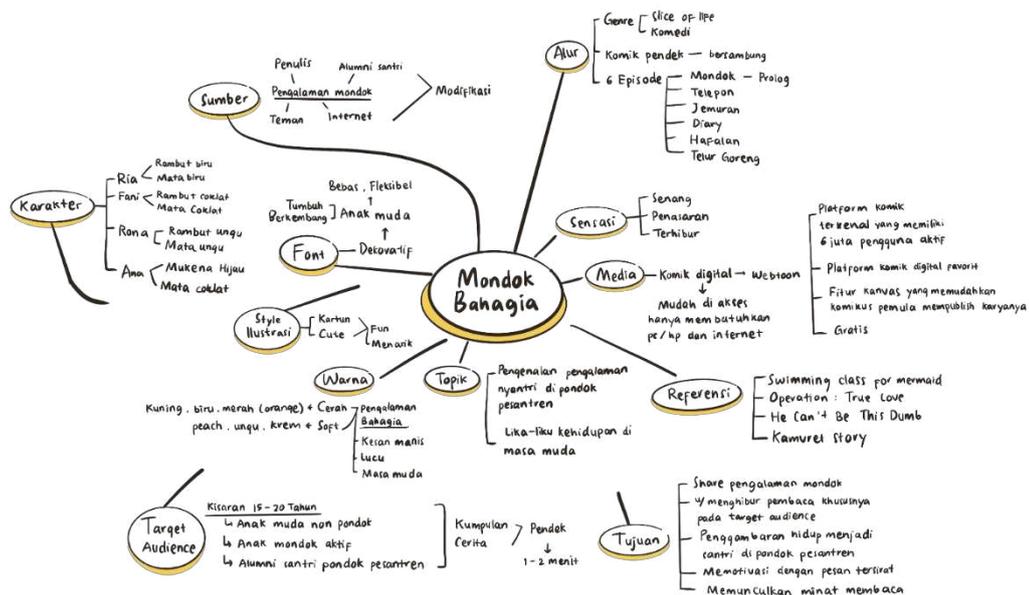
f) *How* (Bagaimana)

Bagaimana cara agar komik Webtoon pengalaman mondok para santri dapat menarik banyak pembaca, mudah dipahami, menghibur dan dapat menggambarkan kehidupan pondok secara nyata? Cara menarik perhatian pembaca, yaitu dengan mengangkat pengalaman asli penulis dan teman-teman penulis di Pondok Pesantren Ali Maksum. Tema genre yang dipilih *slice of life* dan *komedi*. Dalam setiap episodenya, cerita dibuat lebih pendek dan memiliki alur yang berbeda agar pembaca tidak mudah bosan. Dengan fitur baca *scrolling* (gulir kebawah) memudahkan pembaca memahami cerita yang di sampaikan. Visualisasi karakter dan *background* komik menggunakan *style* kartun, warna dominan kuning dan biru yang menyenangkan, memberi kesan energik.

3. *Ideate* (Ide)

Pada perancangan komik digital, tahap *ideate* disebut juga tahap pra produksi. Dalam tahap ini berisi perancangan konsep kreatif perancangan komik. Ide yang dihasilkan pada tahap ini meliputi, pembuatan *mind mapping* perancangan, *moodboard* dan sinopsis cerita. Komik ini bertemakan pengalaman mondok yang tidak hanya menceritakan keseruannya saja tapi juga suka duka dalam menjalaninya.

Mind Mapping



Gambar 3.4 *Mind Mapping* Ide dari *Brainstorming* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Mind mapping adalah teknik mencatat seperti jaring laba-laba dimana konsep sentral berada di tengah kemudian pecah menjadi bagian-bagian dan memecah kembali menjadi komponen sampai seterusnya. Teknik ini dapat digunakan untuk mengatur ide atau informasi secara visual

(Coomes, 2022). Pada *mind mapping* yang telah dibuat menghasilkan bagian-bagian meliputi target audience yang dituju, warna, topik, referensi komik, alur cerita, sumber yang digunakan, konsep karakter, font, style ilustrasi, dan sensasi yang di munculkan.

Komik Webtoon yang dibuat berjudul “Mondok Bahagia”. Tercetusnya judul ini berasal dari kenangan indah yang selalu terlintas di pikiran penulis ketika mendapati orang non pondok bertanya akan bagaimana rasanya tinggal di Pondok Pesantren. Untuk memunculkan keseruan komik Webtoon pada *first look* nya penulis memilih tone warna soft (putih, *cream*, *purple* dan hijau sage) dan warna ceria (biru dan kuning). Tampilan alur cerita yang menyenangkan juga fresh diharapkan membuat pembaca khususnya target *audience* usia 15-20 tahun senang dan terhibur melalui komik yang di buat. Judul ini dirasa cocok karena selain mudah di ingat dan disebut, juga menceritakan pengalaman mondok para santri yang beraneka macam, terkadang menyenangkan, menyebalkan dan menyedihkan.

Pembuatan *Moodboard*



Gambar 3.5 Moodboard Komik Webtoon “Mondok Bahagia”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Moodboard adalah alat bantu yang dipakai untuk merespon persepsi tentang *brief*, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. Biasanya perancangan *moodboard* berisi kumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual (Garner & McDonagh-Philp, 2001). Oleh karena itu, perancangan *moodboard* dilakukan untuk membantu penulis agar konsisten dalam proses pembuatan komik “Mondok Bahagia” dan tidak keluar dari konsep ide yang direncanakan. Berdasarkan *moodboard* diatas, mendapat hasil berupa acuan mengenai referensi pembuatan cover, karakter, layout, *font* yang digunakan, palet warna dan bentuk tipografi.

Alur Cerita

Merupakan tahapan penting dalam membangun jalannya suatu cerita karena dapat membentuk cerita yang utuh. Pada bagian ini berisi 6 episode pengalaman mondok yang beraneka macam dan telah penulis modifikasi. Awal mula komik akan menceritakan kejadian lucu, asal mula Ria dapat bersekolah di pondok Pesantren. Kemudian dilanjutkan dengan cerita-cerita *random* lainnya yang dialami Ria dan teman-temannya selama tinggal di Pondok Pesantren. Enam episode ini digunakan sebagai pengenalan hidup di Pesantren.

Judul Episode	Alur Cerita
Mondok	Awal mula cerita menampilkan kejailan Ria pada teman sekelasnya Haris dan diketahui oleh ibunya. Mengetahui hal tersebut, Ibu berniat memasukkan Ria ke pondok. Tetapi Ria berusaha menjadi anak yang baik supaya tidak dimasukkan ke pondok. Namun usaha tidak membuahkan hasil. Bukan karena alasan tersebut yang membuat orang tua Ria memasukkan ia ke Pondok Pesantren.
Telepon	Kesedihan seorang santri yang akan menelpon orang tuanya tetapi ada saja kendala yang ia hadapi.
Jemuran	Menceritakan seorang santri yang kelelahan sudah mencuci baju lalu menjemur, tapi mendengar niat buruk adik kelasnya, membuat moodnya menjadi buruj dan suudzon jika anak yang suka mencuri adalah anak tersebut.
Diary	Usaha seorang santri <i>introvert</i> yang hobi menulis diary namun selalu gagal karena ulah jahil temannya.
Hafalan	Kekhawatiran seorang santri karena belum memiliki setoran hafalan al-qur'an ketika mengaji di <i>ndalem</i> Bu Nyai Nilam.
Telur Goreng	Pengalaman seorang santri yang rela berbagi makanan dengan temannya walaupun tetap menangis juga.

Tabel 3.6: Sinopsis Cerita
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Prototype

Prototype adalah tahapan dalam mewujudkan ide yang telah dirancang dari tahap sebelumnya menjadi nyata. Pada tahap ini berisi proses produksi narasi cerita, *storyboard*, *coloring*, *editing* dan final karya. Pembuatan komik menggunakan software procreate (sketsa) dan adobe photoshop 2022 (*coloring* dan *finishing*). Ukuran kanvas Webtoon untuk isi cerita

berukuran 800 x 8.078 pixel (*portrait*) besar maksimal 200mb, pembuatan *thumbnail* persegi 1.080 x 1.080 *pixel* dengan berat maksimal 500kb, pembuatan *thumbnail* vertikal untuk poster dan promosi berukuran 1.080 x 1.920 *pixel* dengan berat maksimal 700kb. Ukuran isi cerita yang memanjang kebawah bukan ke samping dikarenakan fitur atau cara membaca pada komik Webtoon yaitu dengan *scrolling* (gulir kebawah).

Narasi Cerita

Merupakan karangan cerita yang menampilkan serangkaian kejadian yang disusun secara kronologis menyesuaikan urutan waktunya. Webtoon ini akan menampilkan 6 episode cerita yang dibuat bersambung dengan *genre slice of life* dan juga komedi.

○ Episode 1 : Mondok (Prolog)

Siang hari sepulang sekolah, Ria menyapa Haris yang sedang menunggu jemputan. Ria menawari Haris permen. Tetapi malah membuat Haris terkejut karena ternyata didalamnya terdapat kecoak mainan. Ibu Ria yang melihat kejadian tersebut memarahi Ria karena keusilannya itu dan berniat memasukkannya ke Pondok. Ria menolak, ia tidak mau sekolah di Pondok Pesantren. Kemudian Ria bertekad menjadi anak yang tidak nakal lagi dengan rajin dan selalu berbuat baik, namun bukan alasan tersebut orang tua Ria memasukkannya ke pondok. Tetapi karena *pure* ingin Ria mendapat pendidikan agama islam yang baik dan menjadi anak sholehah.

○ Episode 2 : Telepon

Dengan lesu Ana mencantelkan pakaiannya yang telah di pakai ke atas gantungan baju menggunakan *galah* kemudian duduk menghampiri Ria yang sedang bersantai usai melipat pakaian. Ana curhat akan kekesalannya yang tidak bisa menghubungi orang tuanya, dikarenakan antrian panjang. Ria yang mengetahui hal tersebut langsung menyodorkan hp pondok, sontak Ana terkejut merasa bahagia. Tetapi saat Ana menelpon, suara perempuan yang tidak asing membuat Ana marah. Ternyata pemberitahuan operator mengenai pulsa pada handphone itu habis.

○ Episode 3 : Jemuran

Pada siang hari yang terik Ria kelelahan karena sudah mengangkat ember cucian ke lantai 4. Saat asik menjemur, tanpa sengaja Ria mendengar candaan obrolan adik kelasnya yang menyuruh temannya mengambil kaos kaki yang bukan milik mereka (mencuri). *Mood* Ria menjadi buruk karena merasa candaan itu tidak lucu.

○ Episode 4 : Diary

Rona adalah anak *introvert*. Setiap kegiatan usai, Rona selalu mencurahkan isi hatinya di buku *diary*. Tetapi Ria selalu menjailinya dengan membaca isi *diary* nya didepan teman-teman lainnya. Kesal dengan kejailan Ria, Rona mendapat ide dengan mengganti tulisannya menjadi

tulisan pegon. Tapi cara baru itu tidak mempan, malah semakin membuat ia ditertawakan oleh Ria.

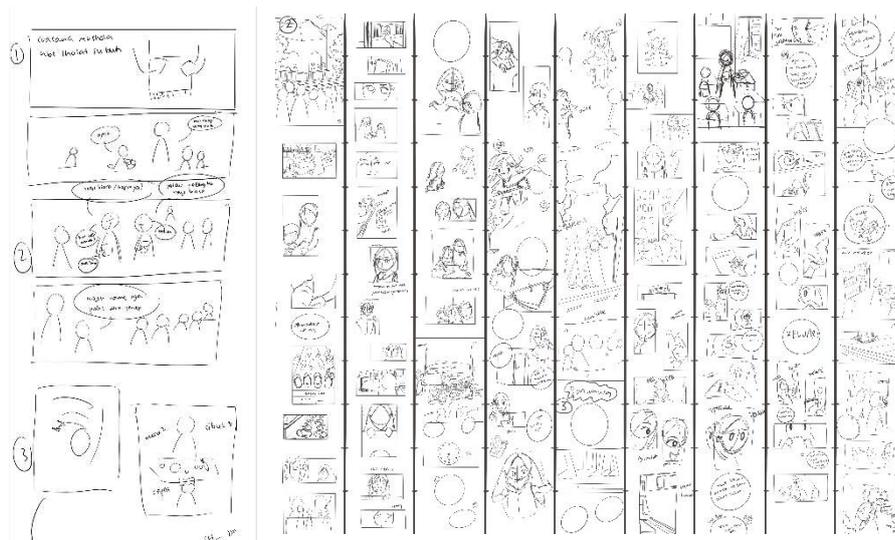
- Episode 5 : Ngaji

Setelah sholat jama'ah subuh, Ana mengajak Ria untuk berangkat mengaji. Saat perjalanan menuju ndalem Bu Nilam, Bu Nyai Pondok Pesantren tersebut. Ria bertanya pada Ana apakah nanti ada setor hafalan atau tidak. Ana menjawab jika *feelingnya* merasakan, bahwa nanti tidak ada hafalan. Sesampainya disana, ternyata Bu Nilam sudah berpakaian rapi seperti akan menghadiri suatu acara. Ketika sudah giliran Ria akan mengaji, ternyata hari itu hafalan dan ia belum siap. Bu Nilam menyuruh Ria untuk menghafalkan setoran hafalannya terlebih dahulu baru boleh kembali ke asrama. Saat gilliran Ana maju, Ria kaget melihat Ana yang malah membaca diba'. Pantas saja Ana merasa tenang-tenang saja dari tadi.

- Episode 6 : Telur Goreng

Suasana di asrama putri. Ria bersenandung sambil mengambil piring yang tertata di depan kamarnya. Sesampainya di kantin ia melihat menu makanan sayur toge, menu katering yang ia hindari. Lalu Ria memutuskan untuk membeli telur goreng dikantin. Semerbak wangi telur goreng memenuhi kamar asramanya, membuat Fani yang baru saja masuk ke kamar ingin mengicipinya. Dengan senang hati Ria membagi makanannya. Tidak disangka Fani malah melahab setengah telur goreng yang ia punya. Ria pun bersedih karena perutnya yang masih lapar. Fani yang menyadari hal tersebut langsung mengajak ria makan-makanan yang ia beli di luar tadi.

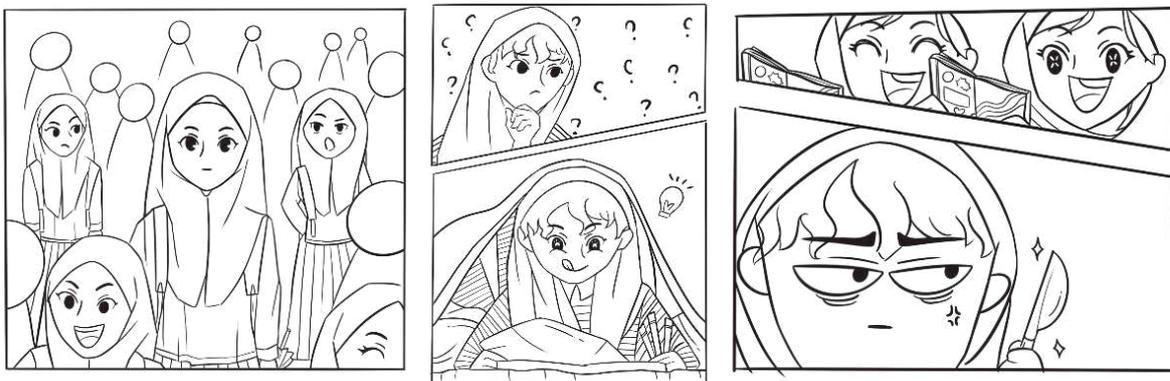
Storyboard



Gambar 3.7 *Storyboard* “Mondok Bahagia”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Storyboard merupakan sebuah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Menurut Dhimas dalam Winarni *storyboard* adalah rancangan suatu aplikasi yang disusun secara urut dari layar ke layar dan dilengkapi dengan penjelasan serta pembuatan dari setiap gambar, layar, dan teks (Winarni & Renandari, 2019). Pembuatan *storyboard* mempercepat dan memudahkan pembuatan komik, karena menggambarkan jalan cerita secara garis besar dari awal, tengah, hingga akhir. Penulis membuat *storyboard* pada kanvas ukuran 7.200 x 6.000 px. Dengan menggunakan kanvas yang besar penulis dapat melihat dan merancang *storyboard* keseluruhan dalam beberapa episode. Hal ini lebih menghemat tempat, waktu dan juga menjaga kestabilan *style* pada gambar.

Lineart dan Layout



Gambar 3.8 *Lineart* bersih dan *layout*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Menurut Novendra (2023) *lineart* merupakan *outline* atau garis luar yang menjadi pembatas warna dasar. Kebanyakan *lineart* menggunakan warna gelap atau hitam. Pembuatan *lineart* dilakukan setelah tahap *storyboard* selesai. Dalam pembuatannya diperlukan ketelitian dan kestabilan agar menghasilkan *lineart* yang rapi. Penulis menambahkan *lineart* agar gambar yang dihasilkan lebih jelas dan tegas. Kemudian karena *layout* atau tata letak pada komik Webtoon memanjang kebawah maka pada setiap baris panel, maksimal hanya menampilkan dua panel yang jejer berdampingan. Penyisipan *white space* atau ruang kosong seperti ini berfungsi menyeimbangkan tiap panel agar pembaca dapat fokus dan tidak bosan ketika membaca (Soegaard, 2021). Karena setiap panel memiliki masing-masing peran dalam penyusunan alur cerita.

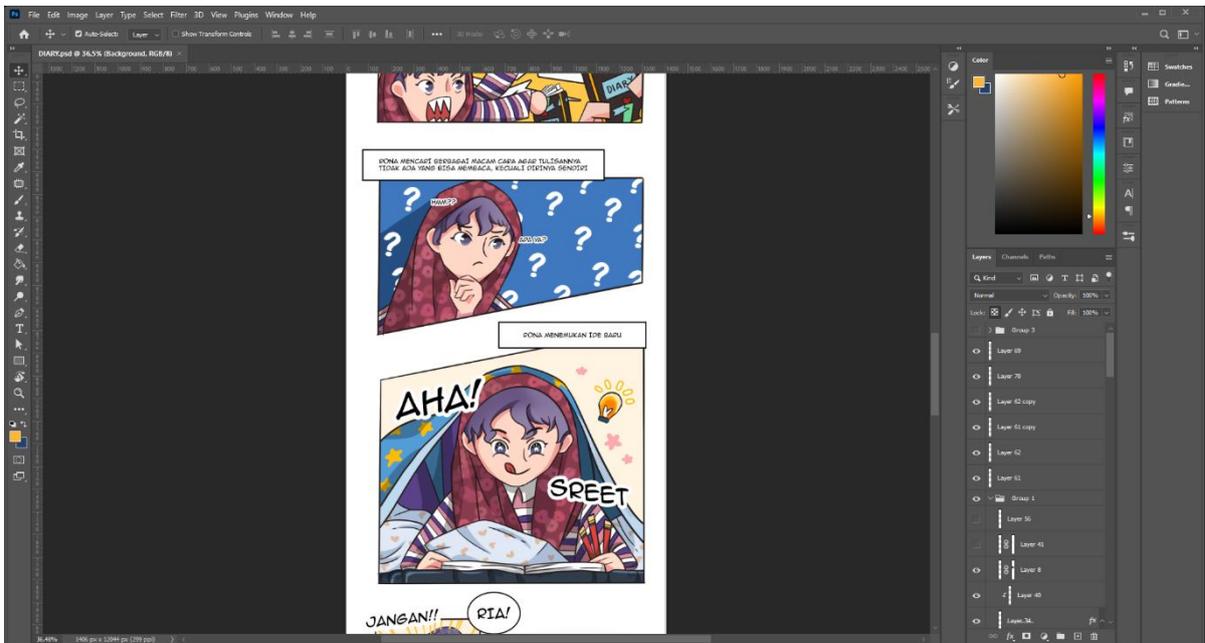
Coloring



Gambar 3.9 (dari kiri) *Coloring* logo judul dan isi komik (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses pewarnaan dilanjutkan menggunakan *software* adobe photoshop karena memiliki banyak fitur yang lebih lengkap dan lebih leluasa. Tone warna yang digunakan pada komik ini berasal dari hasil analisa komik Webtoon yang target *audience* sama yaitu remaja. Warna soft (putih, *cream*, *purple* dan hijau sage) dan warna ceria (biru dan kuning). Dominasi warna biru, kuning, *cream* dan ungu yang digunakan pada komik “Mondok Bahagia” bertujuan menciptakan identitas atau ciri khas pewarnaan penulis. Kombinasi warna ini memberi kesan *fun*, ceria, segar dan hangat menyesuaikan judul perancangan “Mondok Bahagia” yang target audiencenya merupakan remaja.

Editing



Gambar 3.10 proses editing (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada tahap editing berisi proses penyempurnaan komik dengan menambahkan dialog pada balon teks, keterangan tempat atau suasana dan *onomatopoeia* (kata yang terdengar seperti apa yang dimaksud). Dialog dalam komik berisi percakapan antar karakter. *Font* yang digunakan pada perancangan ini hanya menggunakan satu jenis *font* yaitu *anime ace* supaya para pembaca lebih menikmati cerita yang dibawakan. Penggunaan font anime ace dipilih berdasarkan analisis font pada komik Webtoon lainnya, dimana font ini lebih mudah dibaca, memiliki space antar huruf yang pas dan tidak memiliki *kerning* (jarak diantara huruf atau tulisan). Untuk membedakan dialog percakapan dan *onomatopoeia* adalah dengan perbedaan ukuran teks yang ada. Teks dialog atau percakapan memiliki ukuran lebih kecil dan selalu berada di dalam balon teks. Sedangkan teks *onomatopoeia* berukuran lebih besar, terletak diluar balon teks dan biasanya mengikuti bunyi atau suara yang dihasilkan dari sumber yang digambarkannya.



Gambar 3.11 *Font Anime Ace*
(Sumber: Fontget.com)

Final

Berisikan visualisasi hasil perancangan komik pada episode 1 dan 2 Komik Bahagia.



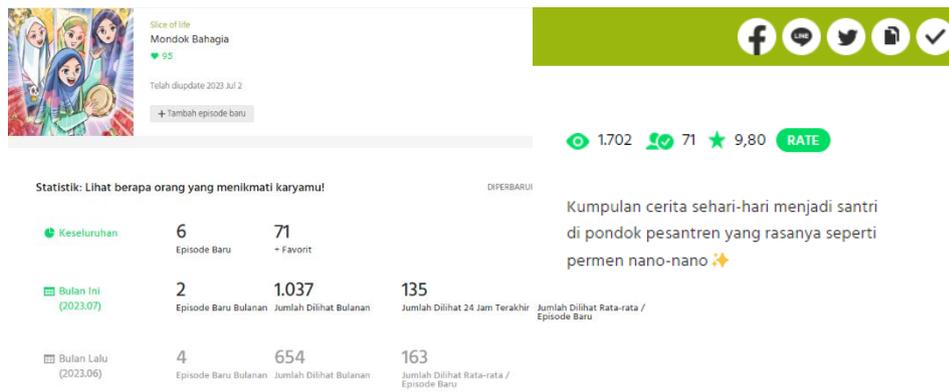
Gambar 3.12 *Cover Mondok Bahagia*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



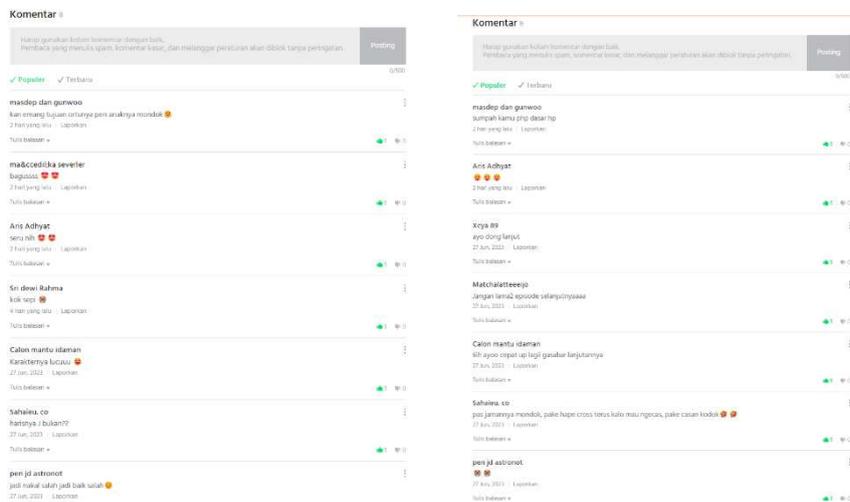
Gambar 3.15 Episode 2 Telepon
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. Test (Uji Coba)

Test uji coba merupakan langkah terakhir pada metode *design thinking* yang digunakan. Dalam rangka menguji hasil perancangan komik “Mondok Bahagia” penulis melakukan publikasi karya pada platform Webtoon. Diawali dengan melakukan *login* pada Webtoon *web* lalu pilih terbitkan, penulis mengisi beberapa prosedur untuk proses *upload*-an karya. Setelah karya berhasil di *upload*, mendapat respon dari pembaca berupa komentar, *like*, *favorit*, dan *viewers*. Kemudian agar karya tersebar lebih luas, penulis menyebarkan promosi melalui sosial media seperti *Instastory* dan status *WhatsApp* yang berisi informasi adanya episode baru. Berdasarkan tanggal awal publikasikan karya pada 27 Juni sampai 5 Juni tahun 2023. Total *viewers* mencapai 1.700 orang, terdapat 71 orang yang mengklik tombol *favorit* dan *rate* komik mendapat kan 9,80 banyaknya.

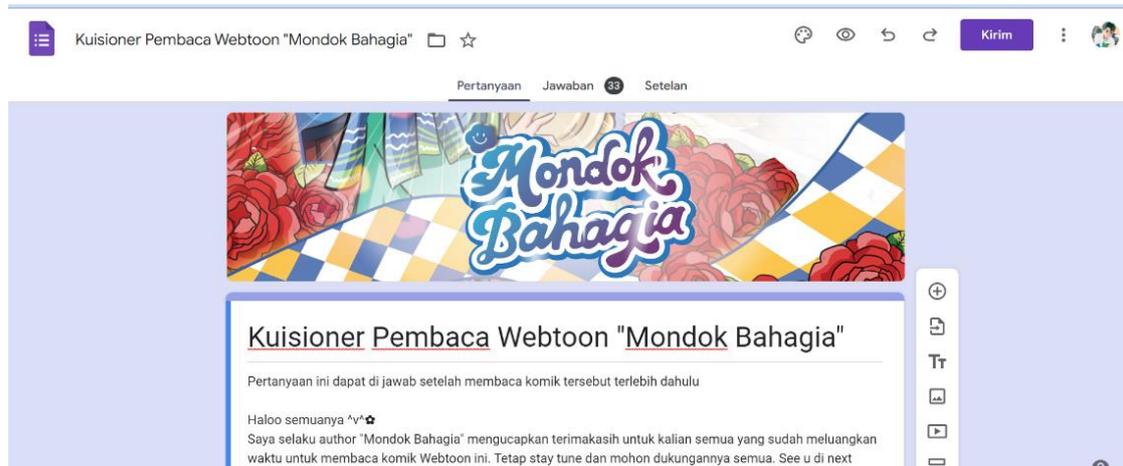


Gambar 3.16 Hasil statistik viewers dan favorit Webtoon “Mondok Bahagia” (Sumber: webtoon.com)



Gambar 3.17 Hasil komentar pada episode 1-2 Webtoon “Mondok Bahagia” (Sumber: webtoon.com)

Berikut komentar dari para pembaca hasil dari uji coba *upload* komik yang penulis lakukan pada platform Webtoon. Pada *upload*-an komik episode satu dan dua mendapat respon positif berupa ucapan semangat untuk karya selanjutnya, pujian style gambar dan alur cerita, kemudian ada beberapa pembaca yang ternyata merupakan seorang santri yang memiliki cerita sama. Tetapi ternyata tidak semua target *audience* mempunyai aplikasi Webtoon, sehingga mereka hanya bisa membaca melalui *website*. Oleh karena itu para pembaca tidak dapat memberikan kritik dan saran di kolom komentar.



Gambar 3.18 Pembuatan kuisisioner kepuasan membaca Webtoon “Mondok Bahagia”
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, solusi penulis membuat tambahan kuisisioner terkait kepuasan membaca komik “Mondok Bahagia” melalui *google form*, setelah pengupload-an komik episode 5 dan 6. Dari hasil kuisisioner *google form* kepuasan pembaca “Mondok Bahagia” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Usia responden berkisar 16-27 tahun
2. Jangkauan responden meliputi berbagai daerah seperti Yogyakarta, Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Bangka Belitung
3. 19 dari 33 responden merupakan anak muda non pondok. Sedangkan 14 dari 33 responden lainnya adalah santri Pondok Pesantren
4. Pondok Pesantren merupakan tempat menuntut ilmu agama islam dengan sistem asrama.
5. Mayoritas responden tertarik dengan cerita pengalaman kehidupan di Pondok Pesantren
6. Pondok Pesantren bukan tempat yang menyeramkan
7. Alur cerita Webtoon “Mondok Bahagia” mendapat rata-rata rate sebanyak 8/10
8. Responden sangat menyukai visualisasi yang telah di rancang dan ratenya sebanyak 10/10
9. Mayoritas responden merasa terhibur dan penasaran setelah membaca komik yang di rancang
10. Ternyata kehidupan di pondok sangat menyenangkan, seru juga menegangkan. Tidak hanya memperdalam agama Islam, tetapi banyak juga kejadian yang mengajarkan arti kehidupan, orang tua, cara bersosialisasi dan beradaptasi dengan banyak orang.
11. Perancangan webtoon sudah cukup dapat menyampaikan informasi mengenai pengalaman bersekolah di Pondok Pesantren

12. Kekurangan dari komik yang dirancang yaitu alur cerita yang kurang menarik dan kurang panjang
13. Kelebihan dari komik yang dirancang yaitu visual dan pewarnaannya bagus.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dalam perancangan yang penulis sampaikan dalam komik Webtoon “Mondok Bahagia” menggunakan metode *design thinking* berhasil. Lima tahapan *design thinking* yang telah di bahas sebelumnya mampu menyelesaikan dan memberi solusi dari rumusan masalah yang ada pada latar belakang. Dimana pada tahap empati berisi pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, kuisioner dan studi literasi (buku, jurnal dan internet). Tahap define berisi analisa data yang diperoleh pada tahap empati kemudian diolah menggunakan 5W1H. Tahap *ideate* berisi ide konsep perancangan mulai dari *mind mapping*, *moodboard* dan sinopsis cerita. Tahap *prototype* yaitu proses mewujudkan perancangan dimulai dari pembuatan narasi cerita sebanyak 6 episode, *storyboard*, *coloring*, *editing* dan final desain. Tahapan terakhir yaitu *test* (uji coba) perancangan komik “Mondok Bahagia” melalui *upload*-an cerita di *platform* Webtoon, promosi menggunakan media *social* (Instagram dan WhatsApp) dan kuisioner bagi para pembaca yang telah membaca komik “Mondok Bahagia”.

Melalui tahapan *design thinking* tersebut, penulis dapat mengenalkan kehidupan sehari-hari di pondok pesantren kepada masyarakat khususnya target *audience* yang kisaran usianya 15-20 tahun melalui komik Webtoon yang dibuat. Berbagai macam respon positif responden didapatkan, seperti pembaca yang bersemangat menunggu *update*-an episode baru selanjutnya, nostalgia yang dirasakan pembaca setelah membaca komik ini dan visualisasi yang menarik dalam penyampaian cerita bagi para pembaca.

Perancangan komik yang berjumlah 6 episode ini digunakan sebagai awalan dari penggambaran visualisasi kumpulan pengalaman cerita nyantri di Pondok Pesantren. Dari keenam episode ini menghasilkan beberapa alur cerita yang berbeda-beda karena menyesuaikan konsep cerita yang dibuat, sehingga sangat mungkin untuk berkembang pada perancangan-perancangan berikutnya. Hasil yang didapat setelah *upload*-an karya yaitu, pembaca santri maupun alumni merasa terhibur dan beberapa alumni santri menceritakan pengalaman yang serupa pada saat mondok di Pesantren. Selain itu, pembaca non-santri juga dapat merasakan bagaimana kehidupan di pondok pesantren melalui visualisasi yang di tampilkan pada komik.

Perancangan alur cerita komik yang sedikit menjadi kekurangan pada Webtoon “Mondok Bahagia”. Padahal jika data analisa dapat lebih diolah dan diresapi kembali dapat menghasilkan cerita komik Webtoon yang lebih kompleks dan menarik pembaca.

Bagi para perancang selanjutnya, disarankan dapat melakukan perancangan dengan genre cerita yang berbeda dan membuat alur yang konfliknya lebih kompleks agar pembaca tidak dapat menebak jalan cerita dari komik yang telah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2016, August 13). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. Detikhot. Diakses 1 Juli 2023. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Coomes, A. (2022). *Mind Mapping: How to Make You and Your Family Happy (Navigate Your Thoughts Methodically With Digital Mind Maps)*. Angela Coomes. https://www.google.co.id/books/edition/Mind_Mapping_How_to_Make_You_and_Your_Fa/TmVYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview
- Direktorat Pendidikan Diniyah Dan Pondok Pesantren. (2021). *Sejarah*. Diakses 30 Juni 2023. <https://ditpdpontren.kemenag.go.id/halaman/sejarah#:~:text=Pondok%20pesantren%20di%20Indonesia%20baru,perkembangannya%20setelah%20abad%20ke%2D16>.
- Dr. J. R. Raco, ME., M. Sc. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (Arita L, Ed.; 1st ed.). PT Grasindo. <http://repo.darmajaya.ac.id/5473/2/Metode%20Penelitian%20Kualitatif-Conny%20R%20%28%20PDFDrive%20%29.pdf>
- d.school. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/ih-materials/uploads/Introduction-to-design-thinking.pdf>
- Fahham, A. M. (2020). *Pendidikan Pesantren Pola Pengasuhan, Pembentukan Karakter, dan Perlindungan Anak* (Susanto, Ed.; 1I ed.). Publica Institute Jakarta . <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/676/1/Pendidikan%20Pesantren%20%5BSusanto%5D.pdf>
- Femina. (2017). Ini Alasan Orang Tua Masa Kini Memilih Pesantren untuk Anak. *Femina*. Diakses 1 Juli 2023. <https://www.femina.co.id/family/ini-alasan-orang-tua-masa-kini-memilih-pesantren-untuk-anak>
- Garner, S., & McDonagh-Philp, D. (2001). Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education. *Journal of Art & Design Education*, 20(1), 57–64. <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00250>
- Holling, H., & Schwabe, R. (2013). An Introduction to Optimal Design. *Zeitschrift Für Psychologie*, 221(3), 124–144. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Novendra, R. (2023, July 5). *Apa Itu Desain Line Art?* Vocasia. Diakses 5 Juli 2023. <https://vocasia.id/blog/apa-itu-desain-line-art/>
- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Haidir, Ed.; 2nd ed.). Citapusaka Media. <http://repository.uinsu.ac.id/552/1/METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUALITATIF.pdf>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual/ Jonathan Sarwono dan Hary Lubis* (1st ed.). Andi.
- Soegaard, M. (2021). The Power of White Space in Design. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-power-of-white-space>

Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa : pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis / Sudaryanto*. Duta Wacana University Press.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

Winarni, R., & Renandari, E. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOARD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISIWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 70.
<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=82afb0694df42065JmltdHM9MTY4ODQyODgwMCZpZ3VpZD0wNGU0YmUwNS03MGIxLTY1MTAtMTY2ZC1hY2QzNzFINzY0MGMmaW5zaWQ9NTE3Mg&ptn=3&hsh=3&fclid=04e4be05-70b1-6510-166d-acd371e7640c&psq=jurnal+storyboard+menurut+ahli&u=a1aHR0cHM6Ly9ILWpvdXJuYWwudW5kaWttYS5hYy5pZC9pbmRleC5waHAvanRwL2FydGljbGUvZG93bmXvYWQvMjI0OS8xNTcy&ntb=1>

Zaki, A., & Sukoco, I. (2019). PENGGUNAAN DESIGN THINKING PADA PERUSAHAAN KONSULTAN INDIE LABTEK BANDUNG. *AdBispreneur*, 3(2), 123.
<https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>

LAMPIRAN

Link

Komik Webtoon Mondok Bahagia: https://www.webtoons.com/id/challenge/mondok-bahagia/list?title_no=880523

Dokumentasi Wawancara dan Observasi



Dokumentasi kegiatan di Pondok Pesantren Ali Maksum
(Tahun 2013-2019)



Dokumentasi bersama para narasumber (kiri) dan kegiatan Haul Kyai Haji Ali Maksum (kanan)
Tahun 2023.