

**Article History:**Submitted:  
July 11<sup>st</sup>, 2024Accepted:  
November 10<sup>th</sup>,  
2024Published:  
December 15<sup>th</sup>,  
2024**Designing Educational Webtoons as a Medium for Education and Character Building in Adolescence****<Perancangan Webtoon Edukasi sebagai Medium Pendidikan dan Pembangunan Karakter Pada Remaja>****Difa Dhiya Mufidah<sup>1\*</sup> and Brilindra Pandanwangi<sup>1</sup>****<sup>1</sup> Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia**Email: [brilindra@isi-ska.ac.id](mailto:brilindra@isi-ska.ac.id)**Abstract**

This research aims to design educational webtoons as a medium for character education targeted at adolescents, employing a design process that includes pre-production, production, and post-production stages (Owens, 2020). Utilizing a quantitative approach, closed questionnaires were distributed to webtoon readers via Google Forms, revealing that the use of webtoons for character education is effective and well-received. The values conveyed include tolerance, friendliness, discipline, hard work, independence, religiosity, honesty, creativity, curiosity, and love of reading. However, improvements are needed in areas such as panel spacing, character depth, and the relevance of presented issues to teenagers. The theoretical framework is based on character education principles that emphasize the development of ethical reasoning and behavior among students; this study supports the idea that engaging storytelling through webtoons can effectively promote essential virtues among youth, enhancing their moral development and social-emotional competencies.

**Keyword:** Educational Webtoon, Educational Medium, Character Development, Adolescence

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang webtoon edukatif sebagai media untuk pendidikan karakter yang ditargetkan pada remaja, dengan menggunakan proses desain yang mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Owens, 2020). Menggunakan pendekatan kuantitatif, kuesioner tertutup dibagikan kepada pembaca webtoon melalui Google Forms, yang mengungkapkan bahwa penggunaan webtoon untuk pendidikan karakter efektif dan diterima dengan baik. Nilai-nilai yang disampaikan meliputi toleransi, keramahan, disiplin, kerja keras, kemandirian, religiositas, kejujuran, kreativitas, rasa ingin tahu, dan cinta membaca. Namun, perbaikan

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*

### **Pendahuluan**

Pendidikan karakter adalah salah satu bentuk bimbingan yang bertujuan untuk menyertakan pandangan pembangunan karakter dengan nilai spesifik yang didalamnya terdapat suatu elemen keterampilan, pemahaman, serta perilaku yang sesuai dengan norma - norma dan asas terkait. Terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter yang harus dipahami dikemukakan oleh Kurniawan dalam penelitian (Fiana, 2023) yaitu nilai religius, nilai jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan nilai toleransi, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Menurut (Yulianti, 2021) pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 membahas perihal pendidikan karakter, menelaah bahwa membangun karakter menjadi salah satu tujuan dari pendidikan, oleh karena itu, pendidikan karakter sangat penting untuk dibangun sejak dini, pendidikan karakter harus dibina dan terus dikembangkan baik melalui pendidikan formal ataupun non-formal. Dengan mengesampingkan pendidikan formal dan memilih pendidikan melalui non-formal seperti komik digital berbasis *webtoon* untuk menarik minat pembelajaran remaja. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Nuryanah et al., 2021) bahwa *webtoon* dapat digunakan oleh guru sebagai pendukung pembelajaran dengan suasana baru, yakni komik digital berbasis web untuk menambah pengetahuan dan mengimplemetasikan yang ada pada cerita *webtoon* tersebut.

*Webtoon* memiliki banyak *genre* yang sudah diklasifikasikan dalam banyak karyanya. *Genre* yang umum terdapat di *webtoon* adalah romantis, *slice of life*, drama, komedi, *thriller*, *horror*, fantasi, *sci-fi*, dan lain-lain. Meskipun edukasi saat ini belum termasuk dalam klasifikasi *genre* cerita *webtoon*, tapi sudah banyak *webtoon* yang mengangkat edukasi sebagai cerita utamanya, dengan beragam karakter dan fokus cerita. Dalam penelitian oleh (Zain et al., 2021) umur merupakan penentu style apa yang disukai. Dengan medium komik digital

berbasis *webtoon* untuk mengedukasi secara detail mengenai pendidikan karakter kepada target audiens yang sudah ditentukan seperti remaja, diharapkan *webtoon* ini memiliki muatan yang sesuai untuk mengedukasi remaja akan pendidikan karakter dan hal-hal terkait agar edukasi dapat diserap oleh remaja tanpa adanya pemikiran bahwa edukasi atau pendidikan adalah beban, sehingga ilmu tersebut tidak hanya dipahami, tetapi juga diamalkan, karena pendidikan karakter atau *character building* merupakan dasar *habituation* yang dapat dibilang cukup krusial dalam pembangunan serta pendirian karakter dari banyak individu yang memikul masa depan bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter remaja yang semakin terkikis akibat kurangnya pemahaman mengenai pendidikan karakter. Menyebabkan karakter remaja menjadi memprihatinkan. Sebuah penelitian relevan dengan penelitian ini yang dilakukan oleh (Khudlori et al., 2020) menjabarkan tentang keberadaan komik *webtoon* di dalam masyarakat tak bisa dipandang sebelah mata, karena komik atau *webtoon* ini juga mengangkat isu-isu sosial, kondisi, serta hal-hal yang kerap terjadi di masyarakat, dibuat hiperbolis agar terkesan dinamis, namun dengan inti yang tetap sama, yaitu mengangkat permasalahan yang terjadi di dalam lingkungan bermasyarakat.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan kreatif, seperti komik digital, dapat secara signifikan meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan karakter, komik digital berbasis *webtoon* dapat berfungsi sebagai sarana edukasi alternatif yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai karakter dalam alur cerita, sehingga membantu remaja dalam membangun pondasi karakter yang kuat (Fitri, 2022). Selain itu, komik juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, yang merupakan komponen penting dalam proses belajar (Anggito et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan komik digital berbasis *webtoon* dengan tema edukasi menjadi langkah strategis dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa (Abbas et al., 2019). Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, diharapkan komik ini dapat menarik minat remaja untuk belajar dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk merancang komik digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun karakter remaja.

### Metode

Penelitian ini dilakukan dengan metode desain dan menggunakan tiga tahap pengerjaan, yaitu pra-produksi, produksi, dan *pasca*-produksi, dimulai

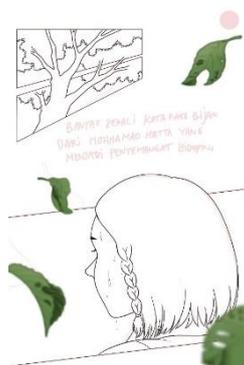
dengan mengobservasi masalah yang akan diteliti dan dicari solusinya (Owens, 2020). Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam (Murjani, 2022) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, sebanyak 100 orang pembaca webtoon telah mengisi kuesioner yang dibagikan melalui Google Form di platform Instagram.

Pra-produksi merupakan sebuah tahap perencanaan sebelum memulai kegiatan produksi, sedangkan produksi adalah tahapan pelaksanaan dari rencana yang sudah dibuat ketika pra-produksi. Dilanjutkan dengan *pasca*-produksi merupakan tahap penyelesaian akhir dari produksi (Effendy et al., 2023). Proses pra-produksi *webtoon* edukasi *Sampai Jumpa di Sekolah* adalah proses orientasi serta pengolahan ide, yaitu memikirkan secara rinci atas ide yang diolah, lalu menyesuaikan kembali dengan faktor-faktor yang mempengaruhi seperti penulisan cerita. Jika proses pengolahan ide sudah mencapai tahap akhir, maka kemudian cerita dilanjutkan dengan melakukan penyusunan *storyboard*. *Storyboard* dirancang berdasarkan cerita yang dibuat dengan pertimbangan, lalu diciptakan menjadi ilustrasi *webtoon* sesuai cerita tersebut dan dilanjutkan dengan penebalan, dan pewarnaan. Setelah selesai, kemudian hasil karya akan diunggah dan menjadi komik digital berbasis *webtoon*, disebut tahap produksi. Tahap produksi dimulai dengan membuat sketsa pada medium kertas menggunakan pensil, lalu sketsa pada kertas akan digunakan untuk membuat sketsa digital di laptop menggunakan software Clip Studio Paint.



Gambar 1. Sketsa

Setelah proses sketsa dari kertas menjadi sketsa digital, selanjutnya adalah proses penebalan yaitu *inking* dengan *brush* yang tersedia pada *software Clip Studio Paint*, dan akan menjadi *lineart*.



Gambar 2. Lineart

Setelah *lineart* selesai, proses selanjutnya merupakan pewarnaan dengan warna *palette* yang menyesuaikan dengan preferensi *artsyle webtoon* genre remaja. Proses tahap selanjutnya, merupakan *Pasca-produksi*, yaitu mencakup *finishing* dan *editing*, adalah dengan mewarnai ilustrasi *webtoon*, memposisikan balon kata dalam *frame*, dan melakukan penambahan efek-efek dramatis pada *webtoon*.



Gambar 3. Coloring & Finishing

Setelah tahap *finishing*, proses *editing* menjadi krusial sebelum publikasi komik digital berbasis *webtoon*. Pada tahap ini, penting untuk melakukan pengecekan menyeluruh terhadap karya untuk memastikan tidak ada *error* teknis, kecacatan ilustrasi, ketidaksesuaian dialog, maupun unsur ketidakpantasan. Validasi karya dilakukan dengan meminta umpan balik dari pembaca awal atau kelompok fokus yang dapat memberikan perspektif objektif mengenai elemen-elemen tersebut. Setelah semua revisi diterapkan berdasarkan masukan yang diterima, episode prolog akan diunggah ke Line Webtoon, sementara karakter *webtoon* juga akan dipromosikan melalui postingan di Instagram untuk menarik perhatian dan minat *target audience*.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Penerapan Webtoon Edukasi Sampai Jumpa di Sekolah

Cerita webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" disampaikan melalui tingkah laku dan karakter dari tiga protagonis yang digambarkan memiliki banyak masalah. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan kaidah pendidikan karakter, sehingga cara penyikapan terhadap permasalahan dalam *webtoon* ini menjadi sorotan utama. Ketiga protagonis dalam *webtoon* ini memiliki gejala psikologis yang sesuai dengan dinamika kepribadian individu di kehidupan nyata. Perilaku serta kepribadian yang dibawakan karakter *webtoon* tersebut dapat membantu membangun makna dari k

eseluruhan cerita. Pendapat ini didukung oleh penelitian (Rostanawa, 2019) yang menyatakan bahwa perilaku yang tercermin dari perkataan serta tindakan tokoh dapat digunakan sebagai data atau fakta empiris yang merujuk pada psikologi tokoh. Dengan demikian, umpan balik positif yang sesuai dengan kaidah pendidikan karakter dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga pendidikan karakter positif yang diharapkan dapat membentuk karakter remaja. Berdasarkan hasil survei yang dibagikan kepada pembaca, kesimpulan umum mengenai webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" sebagai media pendidikan dan pembangunan karakter bagi remaja adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kesimpulan responden terhadap webtoon

Aspek	Presentase
Responden yang merupakan pembaca webtoon	96%
Responden yang menghabiskan sebagian besar waktu untuk membaca webtoon	43%
Responden yang mengetahui definisi pendidikan karakter	
- Menjawab 'ya'	41%
- Menjawab 'mengerti tetapi tidak terlalu eksplisit'	59%
Responden membaca webtoon sebagai hiburan di sela-sela belajar dan bekerja	70%
Genre yang disukai responden secara pribadi	
- Aksi	60%
Hal yang menarik responden untuk tetap membaca webtoon	
- Gaya seni (art style) yang menarik	77%
Keunikan webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" menurut responden	

- Nilai-nilai karakter yang mudah dipahami	76%
Hal yang sebaiknya diperbaiki untuk meningkatkan kualitas webtoon	
- Memberikan permasalahan yang relevan bagi remaja	69%
Nilai-nilai pendidikan karakter pada webtoon sudah tersampaikan dengan baik	
- Menjawab 'iya'	93%
Webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" dapat disukai oleh pembaca secara umum	
- Menjawab 'iya'	100%

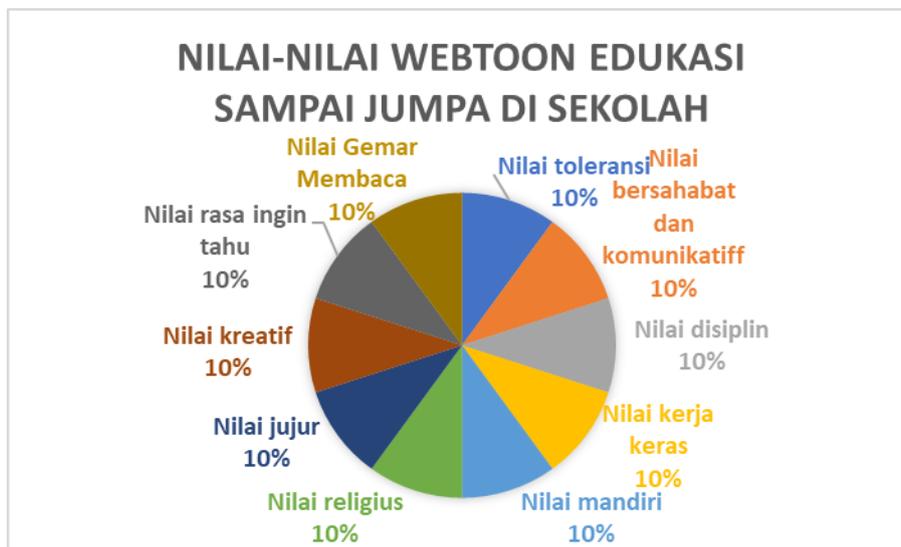
Tabel di atas menyajikan kesimpulan umum dari survei mengenai webtoon "Sampai Jumpa di Sekolah" sebagai media pendidikan dan pembangunan karakter bagi remaja. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah pembaca webtoon, dan mereka memiliki pandangan positif terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan dalam cerita tersebut.

## 2. Nilai-nilai Webtoon Edukasi yang Memiliki Korelasi dengan Remaja

Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam *webtoon* "Sampai Jumpa di Sekolah" meliputi:

Tabel 2. Nilai-nilai pendidikan karakter pada webtoon

Toleransi	Religius
Bersahabat dan komunikatif	Jujur
Disiplin	Kreatif
Kerja keras	Rasa ingin tahu
Mandiri	Gemar membaca



Gambar 4. Kaidah Nilai yang Terkandung dari webtoon Sampai Jumpa di Sekolah

Berdasarkan tabel dan diagram dan yang ditampilkan, *webtoon* "Sampai Jumpa di Sekolah" mengandung berbagai nilai pendidikan karakter yang relevan dengan kehidupan remaja. Nilai-nilai tersebut meliputi toleransi, bersahabat dan komunikatif, disiplin, kerja keras, mandiri, religius, jujur, kreatif, rasa ingin tahu, serta gemar membaca. Setiap nilai ini memiliki porsi yang sama besar (10%) dalam penyampaian pesan moral di dalam cerita. *Webtoon* ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media edukasi yang menanamkan karakter positif kepada pembacanya. Nilai-nilai ini diharapkan dapat membantu pembaca remaja untuk memahami pentingnya sikap-sikap seperti kejujuran, kedisiplinan, toleransi antar teman, serta semangat belajar dan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Nilai toleransi, bersahabat dan komunikatif**

Nilai toleransi yang terdapat di *webtoon ini* adalah, remaja secara sadar mengetahui mana tindakan baik dan mana tindakan yang buruk, lalu dalam kasus ini dapat mengambil keputusan untuk membantu teman yang terkucilkan dan dirundung secara spontan. Toleransi dalam kehidupan sehari-hari bisa terwujud dalam berbagai tindakan, tidak hanya mengenai agama, tetapi juga politik dan budaya, termasuk tindakan saling membantu serta saling menghargai sesama teman, dengan tidak adanya pengkotakan atau pengelompokan teman.

Nilai bersahabat dan komunikatif dalam *webtoon* edukasi ini, yaitu komunikasi secara sehat, bersikap sopan kepada lawan bicara, tidak merendahkan teman, dan mendukung hal yang positif melalui pembiasaan seperti yang dikemukakan oleh (Ayati et al., 2023). Penerapan nilai ini dalam

*webtoon* adalah untuk menunjukkan respon yang benar kepada pembaca remaja ketika terdapat ketidaksesuaian secara ekstrim dalam lingkungan pergaulan, seperti penindasan.



Gambar 5. Kaidah Nilai Toleransi, Bersahabat, dan Komunikatif

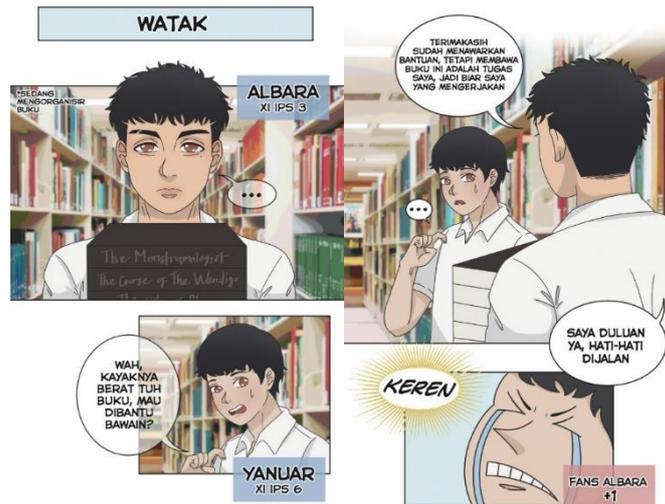
#### **Nilai disiplin, kerja keras, dan mandiri**

Nilai disiplin adalah sebuah nilai dimana kebiasaan atau tata tertib dijunjung tinggi untuk mengatur tatanan dan kesesuaian kehidupan yang lebih tertata, sebagaimana pendapat Prijodarminto dalam penelitian (Saetban, 2020) yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan atau ketertiban. Sedangkan, nilai kerja keras merupakan perilaku bersungguh-sungguh dalam mengatasi suatu hambatan dalam kegiatan yang dikerjakan, dan nilai mandiri adalah bersikap serta berperilaku tidak bergantung dengan orang lain dalam kegiatan yang dikerjakan. Untuk fokus terhadap satu hasil yang dituju, merupakan perilaku yang sudah sepatutnya dicontoh, karena usaha tidak akan mengkhianati hasil.

Nilai kerja keras merupakan perilaku dalam upayanya, dilakukan dengan bersungguh-sungguh dan tanpa menyerah, bukan dilakukan tanpa istirahat ataupun terus menerus secara esktrim, namun upaya yang dilakukan melebihi upaya orang pada umumnya. Nilai kerja keras yang terkandung, dapat digunakan sebagai contoh agar dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin jika terdapat kesempatan. Melalui nilai kerja keras, pembaca diharapkan dapat membentuk peribadi yang bertanggung jawab, disiplin dan tekun.

Nilai mandiri merupakan definisi dari upaya individu yang tidak bergantung dengan individu lain dalam melakukan aktivitasnya. Nilai mandiri ditanamkan

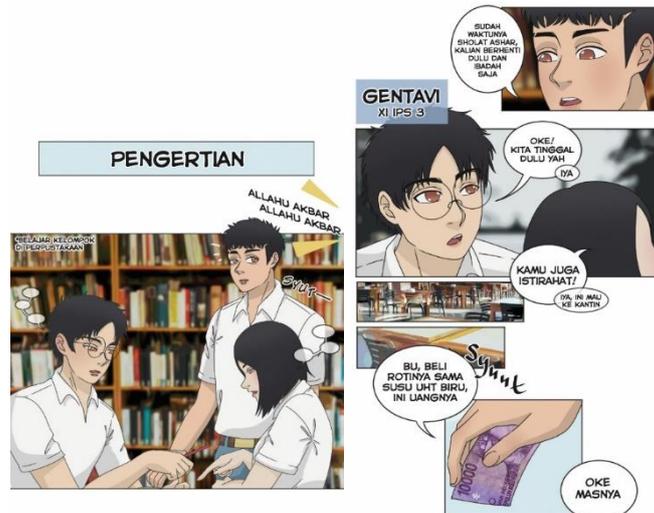
kepada pembaca di dalam *webtoon* ini agar pembaca dapat menalar, jika suatu hal dapat dikerjakan sendiri tanpa bantuan orang lain, maka sebaiknya segera dilaksanakan, seperti tugas rumah, kewajiban sebagai murid, menjadi teladan bagi adik, atau menjadi anak yang berbakti kepada orang tua.



Gambar 6. Kaidah Nilai Disiplin, Kerja Keras dan Mandiri

#### **Nilai religius dan nilai jujur**

Nilai religius adalah nilai kehidupan yang senantiasa menjalani aturan agama, menjauhi larangannya, dan menghormati perbedaan keyakinan orang di sekitar kita. Nilai religius yang digambarkan dalam *webtoon Sampai Jumpa di Sekolah* ini adalah toleransi antar umat beragama. Nilai religius yang termasuk dalam sila pertama Pancasila, yaitu ketuhanan Yang Maha Esa. Menurut Daryanto & Suryatri dalam (Nadhiva & Azharotunnafi, 2022) Karakter religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Secara substansial, nilai religius sangat memengaruhi sikap dalam kegiatan sehari-hari remaja, bagaimana cara pembaca remaja melakukan penerapan nilai religius mentoleransi individu lain yang memiliki agama berbeda, atau bagaimana bersikap ketika individu tersebut memiliki pantangan karena dilarang oleh agamanya, atau bahkan bagaimana cara bersikap saat hari-hari perayaan agama lain. Dalam kasus ini, Albara mengingatkan kepada teman yang beragama muslim ketika sudah waktunya sholat ashar walaupun dia sendiri merupakan umat kristiani.



Gambar 7. Kaidah Nilai Religius

Nilai jujur atau kejujuran ini memiliki definisi secara *general* yaitu sikap atau perilaku yang dilandaskan berdasarkan fakta dan tidak ada pengurangan atau kelebihan suatu apapun, tidak dibuat-buat, dan tidak berbicara atau meyampaikan kebalikan dari fakta. Sikap yang menunjukkan nilai kejujuran dalam kasus ini adalah tindakan pengembalian uang ketika diberikan lebih secara tidak sengaja oleh orang lain. Menurut BA Fuadah dalam (Nurhidayati et al., 2022) jujur sebagai sebuah nilai merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan bahwa realitas yang ada tidak dimanipulasi dengan cara berbohong atau menipu orang lain untuk keuntungan dirinya.



Gambar 8. Kaidah Nilai Jujur

### Nilai kreatif

Nilai kreatif pada dasarnya adalah sebuah pemikiran terbuka atas gagasan-gagasan yang baru dan penciptaannya dapat membantu masyarakat luas. Dalam

*webtoon Sampai Jumpa di Sekolah*, terdapat kasus dimana siswa melakukan *reuse* dari benda yang sudah tidak terpakai lagi secara umum dan menjadikannya berfungsi kembali, sebagai hiasan yang indah.

Berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dimanifestasikan untuk kemungkinan baru, menyediakan perspektif yang mengagumkan, serta menghasilkan gagasan yang bersifat unik. Menurut Moma dalam (Nurhidayati et al., 2022) bahwa berpikir kreatif dapat memunculkan ide-ide dan gagasan orisinal pada pemikiran seseorang terkait sesuatu yang sedang identifikasi. Dengan memiliki nilai kreatif, remaja dapat berpikir secara kritis mengenai masalah yang ada pada sekitarnya, dan menemukan solusi dengan berpikir dari sudut pandang baru dan secara luas agar jawaban yang dikehendaki dapat ditemukan.

#### ***Nilai rasa ingin tahu dan gemar membaca***

Nilai rasa ingin tahu, cenderung bersikap kritis tentang segala suatu hal yang baru dipelajari, dengan mencerminkan perilaku yang penasaran atas apa yang telah dilihat, didengar dan dipelajari. Nilai gemar membaca itu sendiri adalah tindakan seseorang yang menyukai membaca dan tidak menganggap kegiatan tersebut sebagai beban, karena pada dasarnya, membaca untuk memperoleh ilmu itu menyenangkan. Dalam *webtoon Sampai Jumpa di Sekolah*, ditunjukkan dengan karakter yang menghargai guru saat mengajar dan menanyakan pertanyaan jika terdapat hal yang sekiranya tidak paham atau membingungkan. Penelitian ini didukung oleh (Citra Ningrum et al., 2019) dimana dengan literasi, menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran, karena itu menjadi keranjingan membaca. Dalam *webtoon Sampai Jumpa di Sekolah*, nilai gemar membaca ditunjukkan dengan karakter Gentavi yang menjadi siswa langganan yang diberikan penghargaan oleh pihak perpustakaan sebagai siswa yang gemar membaca.

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, menggunakan *webtoon* sebagai medium baru untuk melakukan pembelajaran pendidikan karakter bagi pembaca remaja dapat dikatakan berhasil, tetapi banyak faktor yang harus diperhitungkan agar minat ketika membaca *webtoon* edukasi tersebut tetap ada, salah satu contohnya adalah jalan cerita yang baru dan unik, ilustrasi visual *webtoon* yang menarik, posisi balon kata dan paneling yang serasi, serta pewarnaan *webtoon* yang disesuaikan dengan mood cerita. Untuk kendala tersendiri dalam pengerjaan *webtoon* agar memenuhi standar baca, membutuhkan banyak waktu dan usaha, oleh karena itu cukup sulit jika dikerjakan oleh satu orang saja dengan tenggat waktu yang singkat, proses pengerjaan *webtoon* secara mandiri ini, akan

membutuhkan waktu setidaknya dua minggu per-episode agar mendapatkan output yang maksimal dan memenuhi standar baca pasar yang sudah ditentukan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk membentuk dan menanamkan nilai karakter kepada pembaca usia remaja, tetapi juga sebagai contoh *webtoon* yang membahas edukasi, agar kedepannya konten *webtoon* ringan dengan tema edukasi seperti ini, yang dapat diberikan perhatian oleh pembaca secara *general*.

### Rujukan

- 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. <https://doi.org/10.3390/su11061683>.
- Aisyah, A. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 77–84. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.528>.
- Anggito, A., Sartono, E. K. E., Mustadi, A., Nawangsari, N. S., & Widyasari, A. (2022). Effectiveness of multicultural-based comic to improve learning achievement and tolerance characters in elementary school. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.050>.
- Ayati, A., Denny, N., & Kusuma, P. (2023). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MELALUI KISAH FABEL AL- QURAN SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DESIGN OF WEBTOON COMIC THROUGH THE STORY OF THE FABLE QURAN AS A MEDIA FOR CHARACTER ESTABLISHMENT. 10(2), 2157–2178.
- Citra Ningrum, C. H., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>.
- Effendy, E., Harahap, R. A. G., & Hutagalung, A. (2023). *Dawatuna : Journal of Communication and Islamic Broadcasting Fenomena Thrift Shop Dikalangan Remaja : Dawatuna : Journal of Communication and Islamic Broadcasting*. 3, 36–44. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i3.2906>.
- Fiana, F. A. (2023). *Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirta: Nilai Religius Dan Nilai Kerja Keras*. 3.
- Fitri, M. R., Saregar, A., & Latifah, S. (2022). Character education-based physics digital comic for 12-14 years old students. *Online Learning in Educational Research (OLER)*, 2(2), 95-104. <https://doi.org/10.58524/oler.v2i2.216>.
- Khudlori, A., Gondohanindijo, J., & Komputer, F. I. (2020). *Aplikasi Webtoon Berbasis Media Pembelajaran*. 137–150.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Murjani. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Cross-Border*, 5(1), 688–713. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1141>.
- Nadhiva, D., & Azharotunnafi. (2022). INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPS. 1(4), 376–388. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips/article/view/2072/1053>.
- Nurhidayati, A., Rohmadi, M., & Rakhmawati, A. (2022). Komik Burung Surga sebagai media literasi dan penguatan pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama Kata Kunci : komik , penguatan pendidikan karakter , media literasi . Burung Surga comic as a media for literacy and strengthening character

- education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13, no 2, 177–188.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpka.v13i2.52048>
- 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.
- Owens, J. 2020. *Television Production*. New York : Routledge Taylor & Francis Group.
- Rostanawa, G. (2019). Hirarki Kebutuhan Tokoh Utama dalam Novel Pulang dan Laut Bercerita Karya Leila S. Chudori (Kajian Psikologi Humanistik Abraham Maslow). *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*, 1(2), 58-67su.
- Saetban, A. A. (2020). Internalisasi Nilai Disiplin melalui “Perencanaan” Orang Tua dalam Membentuk Karakter Baik Remaja. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.37640/jip.v12i1.285>.
- Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28.  
[https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v5i1.969](https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969).
- Zain, B. A. A., Mayavanny, A. D. V, Ma, M., & ... (2021). Carita: Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Serial Webtoon Interaktif. *Lomba Karya Tulis ...*, 177–190.  
<https://journal.ittelkomsby.ac.id/lkti/article/view/130%0Ahttps://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/download/130/92>.