

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Secara umum, yang banyak orang tahu tentang jujur adalah “tidak berbohong”. Menurut berbagai sumber dan para ahli, jujur adalah perbuatan yang tidak berbohong atau apa adanya, tanpa menambahkan atau mengurangi hal yang ada. Sayangnya, masih banyak orang yang kurang dapat menerapkan perilaku jujur dengan baik, padahal mereka sudah cukup tahu tentang kejujuran dan kejujuran dalam hal lain pun sudah dapat diterapkan dengan cukup baik. Dengan adanya permasalahan tersebut, kejujuran masyarakat Indonesia perlu diarahkan agar menjadi lebih baik lagi. Salah satu caranya adalah belajar dari orang yang dikenal tegas menegakkan kejujuran dengan baik, contohnya Ratu Shima. Dia dikenal dengan peraturan kejam yang dia terapkan pada segala bentuk pencurian, sehingga masyarakatnya menjadi jujur dan memihak keadilan. Cara efektif untuk mempelajari sesuatu bagi Generasi Z, target audiens perancangan, adalah melalui media visual yang dipublikasikan di *internet*, salah satu media tersebut adalah webtoon. Agar sejarah Ratu Shima dapat lebih menarik bagi Gen Z, maka sejarahnya diadaptasi menjadi sebuah cerita yang baru.

Melalui penjelasan tersebut, cara menyelesaikan masalah pada perancangan ini dengan merancang webtoon tentang kejujuran melalui adaptasi sejarah Ratu Shima yang menarik bagi Gen Z. Perancangan webtoon berjudul “Belajar Kejujuran dari Ratu Shima” yang terdiri dari 6 episode (1 episode prolog dan 5 episode cerita perancangan webtoon). Kecuali episode prolog, setiap episode terdiri dari 23-30 panel komik. Perancangan webtoon ini menceritakan tentang Ellie, seorang mahasiswi yang mengalami ketidakjujuran dari kekasihnya yang selingkuh dengan sahabatnya. Karena sedih, dia tanpa sengaja mengalami kecelakaan lalu lintas hingga tak sadarkan diri. Di saat kondisi tidak sadar itulah Ellie *time travel* ke abad ke-7 M dan bertemu Ratu Shima. Awalnya Sang Maharani menjadikan Ellie sebagai penasihatnya, lambat laun selama bekerja bersama Ratu Shima Ellie

belajar banyak hal tentang kejujuran, seperti tertib, bersikap adil, tidak mengambil sesuatu milik orang lain, tidak menyuap, dan menaati aturan atau lalu lintas. Namun, beberapa bulan kemudian Ellie jatuh sakit dan kehidupannya di masa Ratu Shima berakhir. Di saat itulah dia kembali ke masa kini dan melanjutkan kehidupannya.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan webtoon menyerupai semi-realis Jepang, contohnya gaya ilustrasi webtoon “*White Blood*” oleh Lim Ri-na (**Kesalahan! Sumber referensi tidak ditemukan.**). *Tone* warna yang digunakan dalam perancangan webtoon adalah *earth tone* atau warna bumi, sehingga warna-warna pada perancangan webtoon tidak mencolok. Berdasarkan cerita, perancangan webtoon ini termasuk komik edukasi karena memberikan wawasan kepada pembacanya mengenai kejujuran, sedangkan berdasarkan genre, termasuk dalam genre drama. Gaya penulisan naskah yang digunakan bahasa Indonesia sehari-hari agar mudah dipahami para pembaca LINE WEBTOON ID di seluruh Indonesia.

Perancang sering menemukan kasus kejujuran dan ketidakjujuran di lingkungan sekitar. Berangkat dari sedikit observasi yang dilakukan, perancang mengangkat isu kejujuran menjadi topik utama perancangan. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, perancang menyebarkan kuesioner ke 51 orang Gen Z, hasilnya kejujuran masyarakat Indonesia perlu diarahkan agar menjadi lebih baik lagi. Selain data verbal, adapun data visual yang didapat dari *internet* dan kunjungan perancang ke museum dan situs-situs sejarah. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis inferensial (untuk kuesioner) dan analisis SWOT (untuk perancangan).

Setelah data verbal dan visual dianalisis, perancang memulai proses pra-produksi webtoon, antara lain membuat konsep, menulis *storyline*, dan menggambar sketsa. Untuk proses produksi webtoon dikerjakan secara *digital* menggunakan *software Clip Studio Paint PRO*. Proses produksi memakan waktu sekitar lima bulan, mulai dari sketsa final, pewarnaan, hingga *finishing* atau *me-layout* webtoon. Setelah perancangan webtoon selesai diproduksi, webtoon dipublikasi di *Webtoon KANVAS comics* LINE

WEBTOON ID, agar dapat dibaca dan dipelajari oleh pembaca terkhususnya Gen Z.

B. Saran

Dalam proses produksi perancangan webtun, perancang sempat mengalami kendala, *software* yang sebelumnya perancang gunakan kurang mendukung dalam proses pembuatan webtun. Akibatnya, perancang harus beralih ke *software* baru yang sayangnya belum pernah perancang gunakan sebelumnya, *Clip Studio Paint PRO*. Karena baru pertama kali pakai, perancang harus mempelajari cara penggunaannya terlebih dulu.

Selain itu, perancangan webtun ini sudah memberikan wawasan mengenai nilai-nilai kejujuran, antara lain : berbicara jujur, mengakui kesalahan dan bertanggung jawab atas kesalahan yang dibuat, tidak memanipulasi fakta, tidak mengambil barang milik orang lain, tidak menyuap agar mendapat perlakuan spesial, dan tertib dalam waktu. Namun, masih ada nilai-nilai kejujuran yang belum sempat disampaikan dalam perancangan webtun ini, seperti mengembalikan kelebihan kembalian, berhutang ke seseorang dan tidak pernah membayarnya, tidak plagiasi karya orang lain tanpa izin, dan mengendarai kendaraan tanpa SIM. Diharapkan nilai-nilai kejujuran yang belum sempat tersampaikan tersebut dapat dikembangkan di penelitian atau karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics: the Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher.
- _____. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Park, Hyesu. (2021). *Understanding Hallyu: The Korean Wave Through Literature, Webtoon, and Mukbang*. New York: Routledge.
- Hutcheon, Linda dan Siobhan O'Flynn. (2013). *The Theory of Adaptation*. Oxon: Routledge.
- Suseno, Franz Magnis. (1987). *Etika Dasar*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Bajraghosa, Terra. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Stillman, David dan Jonah Stillman. (2017). *Gen Z @ Work*. New York: HarperCollins Publisher.
- Seemiller, Corey dan Meghan Grace. (2019). *Generation Z : A Century in the Making*. Oxon : Routledge.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana. Jakarta.

JURNAL

- Anjani, Laras Kusuma. (2019). *Studi Kasus Tentang Proses Transmisi Vertikal Nilai Kejujuran pada Remaja Pelaku Delinkuensi Dalam Keluarga*. (Bachelor Thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2019).
- Chairilisyah dkk. (2016). *Metode dan Teknik Mengajarkan Kejujuran pada Anak Sejak Usia Dini*. *Jurnal Educhild: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5(1), 9-10.

- Yonkie, Andrew & Ujianto, Agus Nugroho. (2017). *Unsur-unsur Grafis dalam Komik Web. Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 124.
- Agustina, Rani dkk. (2023). *Implementasi dan Teknik Mengajarkan Kejujuran pada Anak Usia Dini. BUNAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 (2), 57.
- Hidayatullah, Mochammad Charis, Eka Legya Franita, dan Sugiyanto. (2022). *Perancangan Motif Batik Kontemporer dengan Warna Indigo di Industri Batik Jetis Sidoarjo. Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik 2022*, (B04), 4.

RISET

- Kemp, Simon. (2024). *Digital 2023*.
- Kemp, Simon. (2024). *Digital 2020*.
- Heriyanto, dkk. (2024). *Indonesia Gen Z Report 2024*. IDN Research Institute. ...

INTERNET

- <https://kbbi.web.id/jujur> (diakses pada 19 Januari 2024 pukul 23.24)
- Detik. com. 23 Mei 2023. *Mengenal Ratu Shima, Penguasa Kerajaan Kalingga yang Terkenal Keadilannya*. Diakses pada 25 Januari 2024, dari <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6733905/mengenal-ratu-shima-penguasa-kerajaan-kalingga-yang-terkenal-keadilannya>
- Suhariyanto, Asisi. “*The Secret of Queen Shima & the Kalingga Kingdom—Anti Dynastic Politics? Respected by China?*” YouTube, diunggah oleh Asisi Channel, 1 November 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=AB57BNIM1RM&t=740s> (diakses pada 25 Januari 2024 pukul 04.11)
- Kompas.com. 8 Desember 2021. *Meningkatkan Minat Baca, Konten Visual Lebih Digemari Gen Z*. Diakses pada 16 Februari 2024, dari <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z>
- Help.naver.com. *Bantuan LINE WEBTOON*. Diakses pada 25 Januari 2024, dari <https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id>

Liputan6. com. 23 Agustus 2023. *Akhir Drama Brand Minuman Lokal Diduga Plagiat Desain Gambar Warganet*. Diakses pada 7 Februari 2024, dari <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5377214/akhir-drama-brand-minuman-lokal-diduga-plagiat-desain-gambar-warganet?page=4>

Nasional.Kompas.com. 20 Januari 2022. *Nur Afifah Balqis, Tersangka Korupsi Usia 24 Tahun yang Pegang Uang Suap Rp 1 Miliar Bupati PPU*. Diakses pada 7 Februari 2024, dari <https://nasional.kompas.com/read/2022/01/20/17552301/nur-afifah-balqis-tersangka-korupsi-usia-24-tahun-yang-pegang-uang-suap-rp-1?page=all>

Kaltimtoday.co. 17 Oktober 2022. *Nur Afifah Balqis Terpidana Kasus Suap Bersama Mantan Bupati PPU, Dijebloskan ke Lapas Perempuan Tenggarong*. Diakses pada 9 Februari 2024, dari <https://kaltimtoday.co/nur-afifah-balqis-terpidana-kasus-suap-bersama-mantan-bupati-ppu-dijebloskan-ke-lapas-perempuan-tenggarong>

Koreajoongangdaily.joins.com. 1 Maret 2024. *Now a multibillion-dollar empire, Korean webtoons draw global fans*. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2024-03-01/business/industry/Now-a-multibillion-dollar-empire-Korean-webtoons-draw-global-fans/1992088>

Datareportal.com. 21 Februari 2024. *Digital 2024 : Indonesia*. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>

About.webtoon.com. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://about.webtoon.com/our-brands>

Sensus.bps.go.id. Diakses pada 24 Mei 2024 dari <https://sensus.bps.go.id/main/index/sp2020>

Kumparan.com. Diakses pada 14 Juni 2025 dari <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/kisah-ken-arok-dan-ken-dedes-yang-terkenal-di-masyarakat-indonesia-24trztID6TT/2>