

PERANCANGAN WEBTOON COMIC MATERI APRESIASI SENI LUKIS INDONESIA DI SMPN 42 SURABAYA

Sanggar Ayu Waskita¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: sanggarayu.21031@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran apresiasi seni lukis Indonesia di SMP Negeri 42 Surabaya menghadapi kendala metode konvensional yang kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep visual dan materi webtoon apresiasi seni lukis Indonesia, proses perancangannya, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Metode Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) diterapkan pada 15 siswa kelas VIII-E. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, validasi ahli, angket, dan dokumentasi dengan validasi skala Likert. Hasil penelitian menghasilkan webtoon "Tick Tack" terdiri dari 4 episode dengan konsep visual semi-realistic dan anime-chibi memuat materi karya Raden Saleh. Validasi ahli media mencapai 72% dan ahli materi 86% kategori layak. Implementasi memperoleh respon positif siswa 96%. Penelitian menyimpulkan webtoon "Tick Tack" efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam apresiasi seni lukis Indonesia melalui pendekatan visual menarik sesuai karakteristik siswa SMP.

Kata kunci: webtoon, komik digital, media pembelajaran, apresiasi seni lukis, Raden Saleh.

Abstract

Art appreciation learning in Indonesian painting at SMP Negeri 42 Surabaya faces challenges with conventional methods that fail to attract student interest. This research aims to describe the visual concept and material of Indonesian painting appreciation webtoon, its design process, and student responses to the developed media. The Research and Development method with ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was applied to 15 students of class VIII-E. Data collection was conducted through interviews, observations, expert validation, questionnaires, and documentation with Likert scale validation. The research produced webtoon "Tick Tack" consisting of 4 episodes with semi-realistic and anime-chibi visual concepts featuring Raden Saleh's works. Media expert validation reached 72% and material expert 86% in eligible category. Implementation obtained 96% positive student response. The research concludes that webtoon "Tick Tack" is effective as an alternative learning media that increases student interest and motivation in Indonesian painting appreciation through attractive visual approaches suitable for junior high school student characteristics.

Kata kunci: webtoon, digital comics, learning media, painting appreciation, Raden Saleh.

PENDAHULUAN

Pembelajaran apresiasi seni dalam kurikulum seni budaya SMP memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kreativitas, dan kepekaan estetika siswa, khususnya dalam

menumbuhkan kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa melalui karya maestro Indonesia seperti Raden Saleh. Namun, terdapat kesenjangan signifikan antara tujuan ideal dengan realitas pembelajaran di lapangan

Observasi di SMP Negeri 42 Surabaya mengidentifikasi problematika mendasar: metode konvensional berbasis ceramah dan buku teks tidak relevan dengan karakteristik siswa generasi digital, media pembelajaran terbatas pada *PowerPoint* statis yang tidak imersif, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan menghubungkan karya seni klasik dengan kehidupan kontemporer. Kondisi ini mengikis apresiasi generasi muda terhadap seni budaya Indonesia. Penelitian terdahulu oleh Widodo dan Wahyudin (2020) serta Pratiwi (2021) telah membuktikan efektivitas media digital dalam pembelajaran seni. Namun, penelitian tersebut memiliki keterbatasan: belum mengoptimalkan format media populer di kalangan remaja, kurang mengintegrasikan *storytelling* yang kuat, dan belum spesifik mengangkat apresiasi karya maestro Indonesia.

Webtoon atau komik digital menunjukkan potensi solusi dengan lebih dari 6 juta pengguna aktif bulanan di Indonesia (majoritas remaja 13-18 tahun). Format *scroll vertical* yang ergonomis dan kemampuan menyampaikan konten kompleks melalui *storytelling engaging* menjadikan webtoon medium ideal untuk transformasi pembelajaran apresiasi seni.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama. Pertama, mengeksplorasi konsep visual dan susunan materi dalam perancangan webtoon untuk materi apresiasi seni lukis Indonesia, khususnya karya Raden Saleh. Kedua, mendeskripsikan proses perancangan webtoon secara komprehensif mulai dari tahap praproduksi, produksi, hingga finalisasi sebagai media pembelajaran seni budaya. Ketiga, mengidentifikasi dan menganalisis respon siswa terhadap implementasi webtoon sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran seni budaya di kelas.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep visual dan struktur materi dalam pengembangan webtoon edukatif apresiasi seni lukis Indonesia, menjelaskan tahapan proses perancangan webtoon sebagai media pembelajaran seni budaya, serta mengetahui respon dan persepsi siswa terhadap efektivitas webtoon sebagai media pembelajaran inovatif

dalam pembelajaran seni budaya. Melalui ketiga fokus penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan model media pembelajaran berbasis webtoon yang relevan, menarik, dan efektif untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni lukis Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Sugiyono, 2019). Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 42 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025-2026 dengan subjek penelitian 15 siswa kelas VIII-E. Objek penelitian adalah webtoon edukatif berjudul "Tick Tack" yang memuat materi apresiasi seni lukis Indonesia dengan fokus pada karya-karya Raden Saleh sesuai Kurikulum Merdeka.

Tahap analisis dilakukan melalui kajian kurikulum Seni Budaya kelas VIII dan wawancara dengan siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki *smartphone* dan aktif mengakses konten digital, majoritas memiliki gaya belajar visual, sehingga webtoon sebagai media visual-naratif sesuai dengan karakteristik mereka. Tahap desain meliputi pengolahan materi dari buku ajar menjadi narasi dan sketsa komik digital, pembuatan skrip, desain karakter, dan konsep visual. Tahap pengembangan merealisasikan desain menjadi webtoon menggunakan aplikasi ibisPaint dengan menambahkan warna, dialog, pengaturan panel, dan desain *thumbnail*. Produk yang dihasilkan terdiri dari 4 episode dengan konsep visual semi-realistic dan anime-chibi.

Tahap implementasi dimulai dengan validasi ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen angket dengan skala Likert 1-5, dilanjutkan revisi berdasarkan masukan validator. Setelah dinyatakan layak, webtoon diuji coba kepada 15 siswa kelas VIII-E. Tahap evaluasi menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui efektivitas webtoon sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara untuk analisis kebutuhan, observasi

selama uji coba, validasi ahli untuk kelayakan produk, angket respon siswa untuk mengetahui penerimaan dan efektivitas media, serta dokumentasi berupa foto dan video proses pengembangan dan implementasi.

Data validasi ahli dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria: 81-100% (sangat layak), 61-80% (layak), 41-60% (cukup layak), 21-40% (kurang layak), dan 0-20% (tidak layak). Hasil validasi ahli media mencapai 72% (layak) dan ahli materi 86% (sangat layak), sedangkan respon positif siswa mencapai 96% (sangat layak), menunjukkan webtoon efektif sebagai media pembelajaran apresiasi seni lukis Indonesia.

KERANGKA TEORETIK

2.1 Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Pada era digital, media pembelajaran berbasis visual digital menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan minat dan fokus siswa. Smaldino et al. (2019) menyatakan bahwa media visual digital memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi kompleks menjadi lebih sederhana melalui kombinasi gambar, teks, dan warna yang dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 65% dibandingkan pembelajaran verbal tradisional. Mayer (2021) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* memperkuat bahwa siswa belajar lebih baik dari kombinasi kata-kata dan gambar karena otak manusia memproses informasi visual dan verbal melalui saluran yang berbeda namun saling melengkapi.

2.2 Webtoon sebagai Media Pembelajaran

Webtoon merupakan istilah gabungan "web" dan "cartoon" yang merujuk pada komik digital yang dirancang khusus untuk dibaca melalui perangkat digital. Kim (2014) menjelaskan bahwa webtoon pertama kali berkembang di Korea Selatan pada awal tahun 2000-an dan kini telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia.

Karakteristik utama webtoon meliputi format *scroll vertical* yang ergonomis untuk perangkat *mobile*, penggunaan *full color*, aksesibilitas digital yang tinggi, sistem publikasi episodik, dan fitur interaksi antara kreator dan pembaca. Apriliani et al. (2022) menemukan bahwa format visual digital dengan sistem *scroll vertical* memberikan pengalaman membaca yang ergonomis dan nyaman bagi pengguna perangkat *mobile* serta meningkatkan engagement terhadap konten digital.

Webtoon memiliki elemen-elemen penting yang membentuk kesatuan cerita. Seperti panel, balon dialog dan warna. Mustafar (2013) menunjukkan bahwa penggunaan warna yang tepat dalam media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan daya ingat siswa hingga 82%.

Webtoon sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan aksesibilitas tinggi, daya tarik visual yang kuat, format ergonomis, kemampuan menyederhanakan konsep kompleks, pembelajaran yang *engaging*, mendukung gaya belajar visual, dan potensi interaktivitas (Nurhakim et al., 2024). Namun juga memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada teknologi dan internet, potensi distraksi digital, kesulitan monitoring, proses pembuatan yang kompleks dan memakan waktu, keterbatasan cakupan materi, serta kurangnya interaksi tatap muka (Falah, 2024).

2.3 Karakteristik Siswa SMP

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada rentang usia 13-15 tahun yang termasuk dalam tahap perkembangan remaja awal. Santrock (2019) menjelaskan bahwa menurut teori Piaget, siswa pada usia ini berada pada tahap operasional formal dimana mereka mulai mampu berpikir abstrak, logis, dan sistematis. DePorter dan Hernacki (2016) menyatakan bahwa sekitar 65% siswa adalah *visual learners* yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar, diagram, dan video dibandingkan teks atau penjelasan verbal. Generasi siswa SMP saat ini dikenal sebagai generasi digital *natives* yang terbiasa dengan akses informasi instan, multitasking, dan pembelajaran interaktif (Prensky, 2001). We Are Social dan Hootsuite (2023) menunjukkan bahwa 98% remaja Indonesia berusia 13-18 tahun memiliki

akses internet dan menghabiskan rata-rata 7-8 jam per hari untuk menggunakan perangkat digital. Karakteristik ini membentuk ekspektasi siswa terhadap pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, interaktif, dan dapat diakses melalui perangkat digital.

2.4 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996 (dalam Sugiyono, 2019). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa model ADDIE bersifat generik dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti media dan bahan ajar. Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis, sederhana, dan mudah dipahami, sehingga cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti webtoon. Tahapan ADDIE meliputi: (1) *Analysis* untuk analisis kebutuhan dan identifikasi masalah pembelajaran; (2) *Design* untuk perancangan produk berdasarkan hasil analisis; (3) *Development* untuk realisasi desain menjadi produk nyata dan validasi ahli; (4) *Implementation* untuk penerapan produk dalam pembelajaran; dan (5) *Evaluation* untuk penilaian keefektifan dan kelayakan produk. Model ADDIE bersifat fleksibel karena setiap tahapan dapat dilakukan revisi dan perbaikan, serta komprehensif karena mencakup semua aspek pengembangan produk mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan webtoon edukatif berjudul "Tick Tack" yang terdiri dari 4 episode dengan total durasi baca sekitar 8-12 menit. Konsep visual webtoon menggabungkan gaya semi-realistic untuk karya lukisan Raden Saleh dan gaya anime-chibi untuk karakter protagonis bernama Issa dan Kina, dua siswi SMP yang melakukan perjalanan waktu untuk memahami karya-karya Raden Saleh (Gambar 1). Pemilihan gaya hybrid ini memudahkan pembaca mengidentifikasi diri dengan karakter tersebut, sementara elemen realistik pada karya seni memberikan kesan autentik dan edukatif.



Gambar 1. Desain karakter Kina(kiri) dan Issa(kanan)
(Sumber: koleksi pribadi).

Struktur materi dalam webtoon dirancang mengikuti alur narasi yang mengintegrasikan elemen fiksi dengan fakta historis. Tabel 1 menunjukkan distribusi materi apresiasi seni pada setiap episode. Episode 1 memperkenalkan Raden Saleh melalui lukisan "Penangkapan Pangeran Diponegoro" dengan fokus pada konteks sejarah dan simbolisme nasionalisme. Episode 2 mengeksplorasi perbandingan dengan lukisan Nicolaas Pieneman untuk mengajarkan konsep perspektif dalam karya seni. Episode 3 dan 4 membahas karya-karya bertema binatang seperti "Perburuan Singa," "Singa yang Terluka," dan "Harimau Minum" dengan penekanan pada teknik chiaroscuro dan aliran Romantisme.

Tabel 1. Struktur materi.

Episode	Isi dan Materi
01	Narasi pembuka dan pengenalan karakter.
02	Materi lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro, mencakup sejarah dan latar belakang lukisan tersebut kemudian membandingkan dengan lukisan Penyerahan Pangeran Diponegoro karya Nicolaas Pieneman.
03	Mendeskripsikan 3 lukisan Raden Saleh yang berjudul, Perburuan Singa, Singa Yang Terluka, dan Antara Hidup dan Mati.
04	Memuat 3 lukisan Raden Saleh lainnya, Perburuan Rusa, Lanskap Jawa, dan Harimau Minum. Menjelaskan dan mencontohkan praktik apresiasi seni lukis kepada siswa.

Pendekatan naratif ini sejalan dengan temuan Nurhakim et al. (2024) bahwa komik edukasi efektif menyederhanakan konsep abstrak melalui visualisasi. Penggabungan unsur fiksi dengan fakta historis juga konsisten dengan analisis peneliti terhadap webtoon edukatif populer yang menunjukkan bahwa format naratif-visual dengan durasi baca 2-3 menit per episode paling efektif untuk audiens remaja.

Elemen visual webtoon dirancang mengikuti prinsip-prinsip desain komik digital. Penggunaan palet warna cerah digunakan untuk scene modern yang menggambarkan kehidupan Issa dan Kina, sementara tone monokrom kecokelatan digunakan untuk flashback ke masa Raden Saleh, menciptakan pembedaan temporal yang jelas. Panel disusun secara vertikal dengan variasi ukuran untuk menciptakan ritme dinamis—panel besar untuk menampilkan karya lukisan dan momen dramatis, panel kecil untuk dialog transisi. Tipografi menggunakan font Ames untuk dialog karakter dan narasi edukatif, memberikan kesan profesional namun tetap accessible bagi siswa SMP.



Gambar 2. Desain Panel dan Font
(Sumber: koleksi pribadi).

Proses perancangan webtoon mengikuti model ADDIE secara sistematis. Pada tahap Analisis, identifikasi kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan 15 siswa kelas VIII-E yang menunjukkan bahwa 100% siswa memiliki smartphone dan aktif mengakses konten digital, dengan 73% menyatakan preferensi terhadap pembelajaran visual. Analisis kurikulum Merdeka mengidentifikasi materi apresiasi seni lukis Indonesia sebagai capaian pembelajaran yang harus dicapai, dengan fokus pada tokoh Raden Saleh sebagai pelopor seni lukis modern Indonesia.

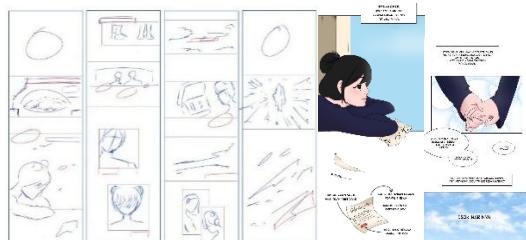
Tahap Desain menghasilkan skrip naratif yang mengintegrasikan alur cerita fiksi dengan materi pembelajaran. Tabel 2 menunjukkan contoh struktur skrip yang menggabungkan dialog, narasi edukatif, dan deskripsi visual.

Tabel 2. Skrip episode 1

Panel	Skrip
1.	Gambar: Area depan SMP Nusa Cendekia, sebuah gedung bertingkat, pada siang hari. Narasi: Semester ini akan segera berakhir. Sekolah mengadakan study tour untuk proyek kelompok terakhir. Tapi kupikir... aku tidak akan pergi. Karena tiketnya terlalu mahal untukku.
2	Gambar: Kina bersandar di balkon sekolah, memegang formulir pendaftaran. Formulir itu terbawa angin.
3	Gambar: Formulir siswa itu terbang, lalu berhenti sejenak di udara (detail close-up).
4	Gambar: Langkah kaki Issa mendekati Kina dari jauhan.
5	Gambar: Issa menghampiri Kina. Dialog Issa: "Kina, ngga ikut study tour? Ada lukisan Raden Saleh, loh!"
6	Gambar: Kina berpangku dagu dengan sedih. Issa tampak heran. Dialog Kina: "Dengan harga tiket semahal itu, tidak mungkin aku bisa ikut."
7	Gambar: Issa bertanya dengan ekspresi prihatin. Dialog Issa: "Benar tidak bisa ikut ya?"
8	Gambar: Kina terlihat bersedih. Dialog Kina: "Rasanya tidak bisa." Narasi: Study tour adalah yang paling kunantikan. Aku juga sangat menyukai lukisan. Sayangnya, harga tiketnya saja mahal sekali.
9	Gambar: Issa memegang tangan Kina, berusaha menenangkan. Dialog Issa: "Kina, bagaimana kalau besok kita berdua lihat beberapa lukisan? Bertemu di sini ya." Narasi: Belum sempat kutanyai maksudnya, Issa sudah pergi. Dia membawa sesuatu keesokan harinya.

10	Gambar: Latar langit biru cerah (menandakan esok harinya).
11	Gambar: Issa memasangkan earmuff (penutup telinga) kepada Kina. Narasi: Issa bilang, barang-barang ini milik kakeknya. Termasuk sebuah jam tangan dan batu energi paling mahal abad ini.
12	Batu energi itu berbahaya terang sekali dan membawa Issa dan Kina menembus Batasan waktu.

Tahap Pengembangan merealisasikan desain menjadi webtoon digital menggunakan aplikasi ibisPaint pada tablet. Proses ini memakan waktu rata-rata 5-7 hari per episode, mencakup sketsa, *line art*, pewarnaan, dan *lettering*. Konsistensi visual dijaga melalui penggunaan *color palette* yang telah ditentukan dan model *sheet karakter* (Gambar 3).



Gambar 3. Sketsa awal dan hasil *finishing*
(Sumber: koleksi pribadi).

Tahap Implementasi mencakup validasi ahli dan uji coba kepada siswa. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen desain komunikasi visual dengan hasil 72% (kategori layak), dengan catatan perbaikan pada konsistensi proporsi karakter dan readability font di panel tertentu. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen pendidikan seni rupa dengan hasil 86% (kategori sangat layak), mengonfirmasi akurasi konten dan kesesuaian.

Tabel 3. Kriteria Validasi

Persentase	Kriteria
41-60%	Kurang Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Uji coba terbatas dilakukan kepada 15 siswa kelas VIII-E SMP Negeri 42 Surabaya selama 120

menit. Siswa diminta membaca keempat episode webtoon melalui *smartphone* masing-masing, kemudian mengisi angket respon. Gambar 4 menunjukkan dokumentasi pelaksanaan uji coba.



Gambar 4. Pelaksanaan uji coba
(Sumber: koleksi pribadi)

Analisis angket respon siswa menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi dengan rata-rata 96% (kategori sangat positif).

Implementasi webtoon juga mengonfirmasi kesesuaianya dengan karakteristik siswa SMP sebagai digital *natives* (Prensky, 2001). Observasi selama uji coba menunjukkan bahwa siswa dengan cepat beradaptasi dengan format *scroll vertical* tanpa memerlukan instruksi tambahan, mengindikasikan bahwa webtoon memanfaatkan digital *literacy* yang sudah dimiliki siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa limitasi. Pertama, durasi uji coba yang terbatas (satu sesi pembelajaran) belum dapat mengukur dampak jangka panjang webtoon terhadap retensi pengetahuan siswa. Penelitian lanjutan dengan desain *pre-test post-test* dapat memberikan data kuantitatif yang lebih *robust* tentang peningkatan pemahaman. Kedua, ketergantungan pada teknologi dan internet dapat menjadi hambatan bagi siswa dengan keterbatasan akses, sejalan dengan temuan Falah (2024). Solusi yang dapat dikembangkan adalah menyediakan versi *offline* atau cetakan untuk memastikan *equitable access*.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan webtoon edukatif yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif untuk materi apresiasi seni lukis Indonesia. Integrasi teori multimedia *learning*, karakteristik siswa digital *natives*, dan *best practices* desain webtoon edukatif menghasilkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga *engaging*. Respon positif dari siswa (96%) mengindikasikan potensi besar webtoon untuk diterapkan lebih luas dalam

pembelajaran seni budaya, bahkan diadaptasi untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan visual-naratif.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan webtoon edukatif "Tick Tack" sebagai media pembelajaran inovatif untuk materi apresiasi seni lukis Indonesia di SMP Negeri 42 Surabaya. Konsep visual webtoon menggabungkan gaya semi-realistic untuk karya lukisan Raden Saleh dengan gaya anime-chibi untuk karakter protagonis, dilengkapi strategi penggunaan warna berbeda untuk membedakan alur waktu—full color untuk masa kini dan monokrom untuk *flashback* historis. Susunan materi dirancang dalam 4 episode dengan durasi baca 2-3 menit per episode, mengintegrasikan fakta sejarah dan analisis karya Raden Saleh ke dalam narasi fiksi petualangan yang relatable bagi siswa SMP. Struktur ini memungkinkan penyampaian materi yang sistematis sekaligus *engaging*.

Proses perancangan webtoon mengikuti model ADDIE secara sistematis. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap desain menghasilkan skrip naratif, desain karakter, dan storyboard yang terintegrasi dengan capaian pembelajaran. Tahap pengembangan menggunakan aplikasi ibisPaint menghasilkan webtoon berkualitas yang telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 72% dan ahli materi dengan skor 86%, keduanya dalam kategori layak. Tahap implementasi dan evaluasi melalui uji coba terbatas menunjukkan bahwa webtoon diterima dengan sangat baik oleh siswa.

Respon siswa terhadap webtoon "Tick Tack" sangat positif dengan rata-rata 96% dalam kategori sangat layak. Siswa merasa webtoon lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional. Webtoon berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari apresiasi seni lukis Indonesia karena penyajiannya yang tidak membosankan dan berbasis cerita. Kendala yang muncul bersifat teknis seperti ketergantungan pada akses internet dan perangkat digital. Secara keseluruhan, webtoon

"Tick Tack" terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif pada mata pelajaran Seni Budaya, menjembatani kesenjangan antara konten edukatif tradisional dengan preferensi media siswa *digital natives*.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, beberapa rekomendasi diajukan untuk berbagai pihak. Bagi guru Seni Budaya, webtoon "Tick Tack" dapat diintegrasikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai media pendukung yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelas atau praktik apresiasi langsung. Guru juga dapat mengembangkan webtoon untuk materi lain yang bersifat naratif seperti sejarah seni tari atau tokoh seni Indonesia lainnya dengan mengadaptasi struktur narasi yang telah terbukti efektif dalam penelitian ini.

Bagi pihak sekolah, diperlukan penyediaan infrastruktur digital yang memadai seperti akses wifi stabil, perangkat digital yang dapat dipinjamkan kepada siswa, serta kebijakan yang mengatur penggunaan *smartphone* dalam konteks pembelajaran. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam pembuatan konten digital edukatif melalui kerja sama dengan perguruan tinggi atau komunitas kreator konten untuk mendorong pengembangan media pembelajaran digital yang lebih luas.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan webtoon dengan fitur yang lebih interaktif seperti kuis terintegrasi, *hyperlink* untuk informasi tambahan, atau fitur *zoom-in* untuk mengamati detail lukisan guna meningkatkan dimensi interaktivitas media. Penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas webtoon pada jenjang pendidikan berbeda, mengeksplorasi elemen gamifikasi untuk meningkatkan engagement, melakukan penelitian komparatif antara webtoon dengan media pembelajaran digital lainnya seperti video animasi, serta mengukur dampak jangka panjang webtoon terhadap retensi pengetahuan

dan sikap apresiatif siswa melalui desain penelitian eksperimental dengan *pre-test* dan *post-test*.

REFERENSI

- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D., M., Febiola, F., & Primasari, C., H., (2022) Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*. 2(2).
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Falah, N. R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis webtoon kolonialisme Belanda di Tanah Nusantara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Pacitan*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran media pembelajaran komik edukasi dalam pembelajaran IPA: A narrative literature review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(1), 78-92.
- Pratiwi, D. A. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi untuk pembelajaran sejarah seni di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-125.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- We Are Social, & Hootsuite. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Widodo, S., & Wahyudin, D. (2020). Pengaruh video animasi terhadap pemahaman konsep seni rupa siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 7(1), 45-58.