

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat
18 Mei 2024, Hal. 837-843
e-ISSN: 2686-2964

Proyek *Webtoon* Guna Meningkatkan Keterampilan Menulis Fiksi bagi Siswa SMA Di Kota Yogyakarta

Fitri Merawati¹, Probosiwi², Ratri Nur Hidayati³, Widya Eksandra⁴

Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ring Road Selatan, Tamanan, Kragilan, Bantul¹⁻⁴
Email: fitri.merawati@pbsi.uad.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian berupa pelatihan proyek cipta cerita fiksi dengan menggunakan media *Webtoon* ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMA di Yogyakarta khususnya di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dalam penciptaan cerita fiksi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan dan praktik langsung kepada siswa tersebut. Materi yang diberikan adalah pemahaman tentang proyek penulisan cerita fiksi, komponen cerita fiksi, dan penggunaan media *Webtoon*. Setelah mendapatkan materi, peserta diminta untuk praktik langsung membuat cerita fiksi dan menerbitkan melalui *Webtoon*. Hasil dari pengabdian ini adalah sebanyak 32 siswa dapat menciptakan cerita fiksi dengan beberapa genre yaitu fiksi ilmiah, misteri, detektif, petualangan, dan romance. Cerita fiksi tersebut diterbitkan melalui *Webtoon* baik berupa novel digital maupun komik digital.

Kata kunci: cerita fiksi, pelatihan, proyek, SMA, *Webtoon*.

ABSTRACT

This training project on creating fictional stories using Webtoon media aims to improve the skills of high school students in Yogyakarta City, especially at SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta in creating fictional stories. The method used in this service is to provide direct training and practice to the students. The material provided is an understanding of fiction story writing projects, components of fiction stories, and the use of Webtoon media. After receiving the material, participants are asked to practice directly creating fiction stories and publishing them via Webtoon. The result of this service was that 32 students were able to create fiction stories in several genres, namely science fiction, mystery, detective, adventure and romance. This fictional story is published via Webtoon in the form of a digital novel or digital comic.

Keywords : *fiction stories, training, projects, high school, Webtoon*

PENDAHULUAN

GLS merupakan salah satu kegiatan untuk menumbuhkan budaya literasi bagi peserta didik. Pembiasaan GLS di sekolah biasanya diawali dengan peserta didik membaca buku nonpelajaran selama lima belas menit. Membaca merupakan bagian dari literasi. Gerakan literasi sekolah menjadi kegiatan dasar bagi peserta didik dalam memahami ilmu. Pada tingkat sekolah dasar menjadi pondasi awal bagi peserta didik dalam menggali ilmu pengetahuan dan wawasan. Keberhasilan pada tahap awal dapat menentukan kesuksesan pada tahap berikutnya

(1). Hasil kajian berbagai sumber mengkonfirmasi peran penting dari membaca ke arah peningkatan hasil literasi ke berbagai kemampuan kognitif (2).

Guna mendukung kegiatan literasi di sekolah, perlu dikembangkan bahan ajar berupa sumber bacaan. Bahan ajar yang disusun harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi (3) Selain itu, pengembangan bahan ajar yang berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan kebutuhan pengajar dan peserta didik akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca dan literasi peserta didik. Selain itu, dapat memberikan literasi terhadap berbagai masalah (sosial, ekonomi dan lingkungan) (4-7). Sementara, bahan ajar yang selama ini digunakan adalah sumber belajar yang telah tersedia (8).

Bahan ajar seiring dengan perkembangan teknologi tentu saja tidak hanya berupa bahan ajar cetak tetapi juga digital. Pada bidang sastra khususnya cerita fiksi bahan ajar tidak lagi berupa buku cetak tetapi dapat juga berupa bahan digital yang dapat diakses melalui aplikasi tertentu. Salah satunya adalah Webtoon. Webtoon merupakan aplikasi yang berupa komik *web*. Webtoon merupakan bentuk alih wahana. Webtoon merupakan inovasi dari komik cetak yang awalnya muncul di Korea melalui situs *Naver webtoon*. Mataram dalam artikel yang ditulisnya memberikan informasi bahwa Webtoon dalam aplikasi seluler mendapatkan peringkat akses tertinggi mencapai 96.39 %. *webtoon* tersebut menyajikan berbagai genre sastra sehingga pembaca bisa memilih genre yang sesuai dengan kegemarannya (9-11).

Webtoon memuat berbagai karya cerita fiksi dengan berbagai genre. Hal ini merupakan daya tarik tersendiri bagi anak muda yang akan berkarya di dunia sastra namun tidak ketinggalan dari segi teknologinya. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian ini dengan memberikan pelatihan yang memanfaatkan teknologi Webtoon untuk menciptakan sebuah cerita fiksi diberikan sebagai proyek untuk siswa menciptakan kreatifitasnya. Siswa diajak memanfaatkan teknologi digital sebagai ruang untuk mengembangkan kreatifitasnya khususnya dalam penciptaan karya cerita fiksi.

Mitra dalam pengabdian ini adalah SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Permasalahan yang dihadapi adalah 1) bahan pembelajaran sastra khususnya cerita fiksi bagi siswa masih terbatas pada karya konvensional dan dalam bentuk cetak, 2) bahan pembelajaran biasanya masih mengandalkan karya orang lain bukan karya siswa itu sendiri, 3) siswa cenderung akrab dengan teknologi sehingga proses pembelajaran yang berorientasi pada teknologi seperti webtoon memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, dan 4) selama ini siswa belum pernah mendapatkan pelatihan secara langsung untuk mencipta cerita fiksi dengan media Webtoon.

Siswa adalah sosok yang memiliki banyak pengalaman dan cerita yang berpotensi untuk dicerikan kembali dalam bentuk cerita pendek jika ditambahkan imajinasi. Namun demikian, potensi khususnya yang mencakup *talent* atau bakat pembawaan dan inteligensi dalam menciptakan karya atau kemampuan-kemampuan (kapasitas-kapasitas) mencipta karya sastra belum sepenuhnya digali dan dimunculkan ke permukaan. Peningkatan kemampuan mencipta cerita fiksi bagi siswa di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta merupakan upaya menggali dan memunculkan potensi di kalangan siswa. Potensi ini mengacu pada kepekaan siswa terhadap situasi di sekelilingnya

METODE

Pelaksanaan pelatihan cipta cerita fiksi dengan Webtoon untuk siswa di SMA kota Yogyakarta dilaksanakan dalam bentuk pelatihan selama empat kali pertemuan, Tahap I dilakukan pada tanggal 20 dan 21 Maret 2024. Tahap II dilaksanakan pada 24 dan 25 April 2024. Lokasi pelatihan berada di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Peserta pelatihan sejumlah 32 siswa.

Tabel 1. Tabel pelaksanaan pelatihan cipta cerita pendek

Tanggal	Kegiatan	Peran dosen dan mahasiswa	Peran mitra	Durasi	Lokasi
20 Maret 2024	Sosialisasi proyek webtoon	Penyampaian materi oleh Ratri Nur Hdayati dimoderatori mahasiswa	siswa menyimak materi	2 x 50'	SMA Muh. 2 Yogyakarta
20 Maret 2024	Pelatihan cipta cerita fiksi	Penyampaian materi ide cerita dan teknis oleh Fitri Merawati pendampingan oleh mahasiswa	siswa praktik membuat ide cerita dan teknis	2x 50'	SMA Muh. 2 Yogyakarta
24 April 2024	Pelatihan penggunaan webtoon	Penyampaian materi oleh Probosiwi pendampingan oleh mahasiswa	siswa praktik menggunakan Webtoon	2x50'	SMA Muh. 2 Yogyakarta
25 April 2024	Praktik proyek webtoon	Pendampingan oleh dosen dan mahasiswa	siswa praktik membuat cerita fiksi dalam Webtoon	2x50'	SMA Muh. 2 Yogyakarta
26 s.d 30 April 2024	Penyelesaian proyek webtoon	Kerja mandiri	Penyelesaian proyek Webtoon		

Pada pelaksanaannya dosen bertugas menyampaikan materi sekaligus mendampingi siswa dalam proses penulisan cerita fiksi. Selain itu pada tahap akhir akan ada review terhadap karya yang telah dibuat dan dipublikasikan. Mahasiswa yang membantu dan bertugas pada bagian kesekretaritan seperti merekap nama peserta, membantu mengecek naskah yang masuk dan mencocokkan dengan peserta, dokumentasi dan pendampingan saat praktik pelatihan. Sementara mitra bertugas untuk mengawal dan memastikan kepada seluruh anggota untuk dapat terus aktif mengikuti pelatihan hingga mengumpulkan cerita fiksi dalam Webtoon.

Tabel 2 Rencana Keberdayaan Mitra Kegiatan PkM

No	Jenis Mitra	Jenis Keberdayaan	Cek List
1	Mitra Non Produktif Ekonomi	Pengetahuannya meningkat Keterampilannya meningkat Kesehatannya meningkat Pendapatannya meningkat Pelayanannya meningkat	√ √

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebanyak tiga puluh dua (32) siswa jenjang Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta mengikuti pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 20-21 Maret 2024 di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan materi yaitu “Mengetahui Proyek Sastra” dan “Pelatihan Cipta Karya Sastra”. Sementara materi tentang “Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Publikasi” dilaksanakan pada 24-25 April 2024.

Berdasarkan hasil pretest, siswa memiliki minat yang rendah dalam penulisan karya sastra. Hal ini dirasa karena karya sastra khususnya cerpen dipandang sebagai sebuah karya yang memiliki batasan-batasan. Selain itu siswa juga masih belum memanfaatkan webtoon sebagai media publikasi karya. Setelah dikenalkan tentang karya sastra yang sebenarnya adalah karya yang memberikan kebebasan bagi para penulis untuk menuangkan idenya, siswa semakin terbuka. Siswa tampak antusias. Hal ini dapat dilihat melalui respon yang diberikan saat narasumber memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau mengajukan pendapatnya.



Gambar 1. Pelatihan Mengetahui Proyek Sastra oleh dosen

Pada saat diberikan materi tentang proyek sastra. Siswa awalnya memiliki pandangan bahwa proyek membutuhkan modal yang besar. Namun setelah diberikan pelatihan siswa mengetahui bahwa proyek sastra adalah hal yang murah bahkan bisa memanfaatkan keterampilan dan pengalaman yang dimiliki.



Gambar 2. Ice breaking oleh dosen

Agar konsep proyek menjadi lebih sederhana dan segar, dosen memberikan penyegaran atau *ice breaking* dengan sebuah permainan menangkap jari. Tujuan penyegaran ini sekaligus memberikan pesan bahwa dalam penulisan karya sastra, seorang pencipta karya harus memiliki kemampuan menangkap hal-hal atau momen di sekelilingnya secara tepat.



Gambar 3. Pelatihan Cipta Karya Sastra oleh dosen

Pada sesi berikutnya adalah memberikan pelatihan cipta karya sastra. Siswa diberikan gambaran cara mendapatkan ide cerita bisa melalui berbagai sumber baik sumber langsung maupun pustaka. Ada berbagai genre karya yang kemudian dipilih oleh siswa seperti misteri, petualanga, dan fiksi ilmiah. Berbagai genre yang dipilih ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbuka dalam memahami karya sastra.



Gambar 4. Proses penciptaan ide cerita

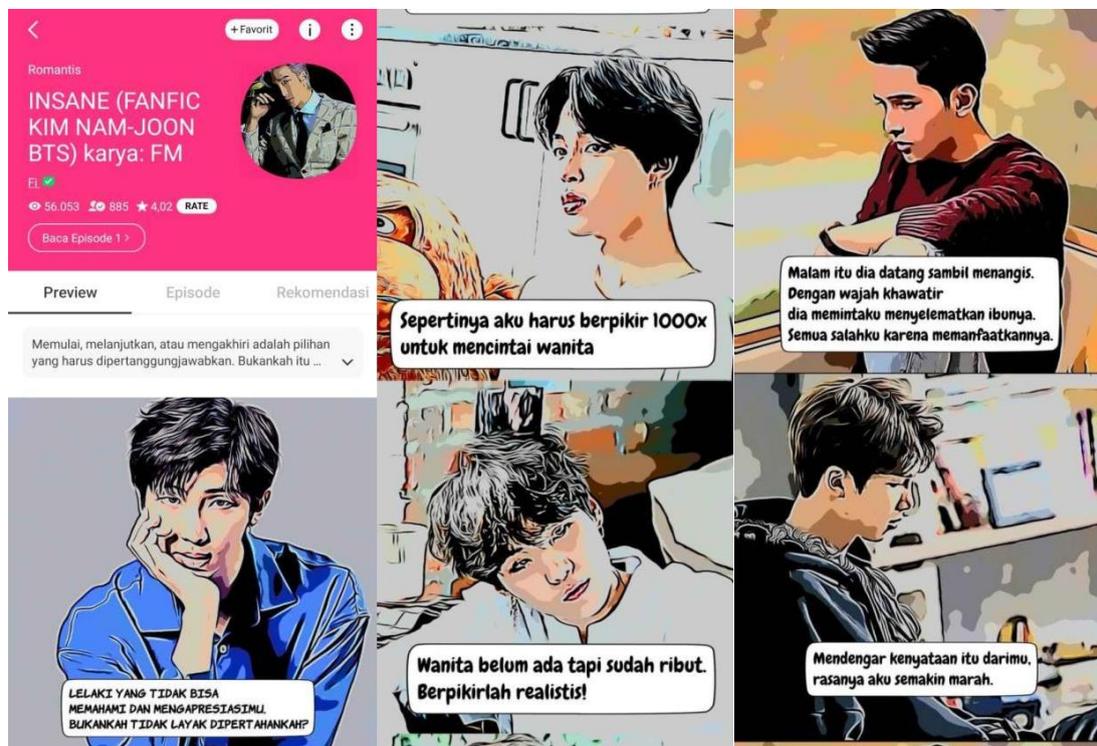
Siswa mereka merasa memiliki kesempatan untuk menyampaikan idenya tanpa khawatir dirasa sebagai sesuatu yang aneh. Misal saja ada siswa yang membuat tokoh seekor Kucing Elektromagnetik yang menjadi superhero. Ada siswa yang menampilkan 4 tokoh berdasarkan teori gelombang pada fisika dan akhirnya ada tokoh bernama Dewa Nuklir. Selain itu ada juga yang membuat cerita detektif tentang ayah dan anak. Hal ini menjadi suatu ide yang

menarik. Terlebih lagi siswa SMA biasanya sangat dekat dengan mata pelajaran yang bisa dijadikan inspirasi dalam berkarya. Proses pelatihan diakhiri dengan foto bersama.



Gambar 5. Foto bersama siswa peserta pelatihan

Pengabdian ini memberikan manfaat kepada mitra yaitu pengalaman dalam proses mencipta sebuah karya sastra khususnya cerpen yang akan dipublikasikan melalui Webtoon. Siswa sebagai subjek yang memiliki potensi untuk mengembangkan ide dan imajinasi mendapatkan kesempatan untuk berkarya. Contoh hasil publikasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 6. Contoh Webtoon

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan peserta 32 siswa SMA di Yogyakarta memberikan manfaat (1) meningkatnya pengetahuan dan wawasan siswa tentang proyek pembuatan karya sastra dan proses penciptaan karya sastra yang dipublikasikan melalui Webtoon, (2) menambah motivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam penulisan karya sastra.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1). LPPM UAD yang telah memberikan dukungan berupa materi dan fasilitas sehingga pengabdian berjalan lancar 2). SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah berkenan sebagai lokasi pelaksanaan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asip, M., dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah," *J. Pembelajaran dan Pengajaran Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 83–97, Aug. 2019.
2. Ritchie, S.J., dkk. "Does Learning to Read Improve Intelligence? A Longitudinal Multivariate Analysis in Identical Twins From Age 7 to 16," *Child Dev.*, vol. 86, no. 1, pp. 23–36, 2015.
3. Annisa, A. and R. S. Lubis, "Pengembangan Bahan Ajar Mengidentifikasi Nilai Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Mandailing di SMA," *Kode J. Bhs.*, vol. 9, no. 3, Sep. 2020.
4. Wahyuni, dkk. "Contextual approach to the development of an Indonesian Syntax textbook in higher education in Indonesia," *Int. J. Instr.*, vol. 11, no. 1, pp. 211–226, 2018.
5. Vásquez, C., dkk. "Education for sustainable development in primary education textbooks—an educational approach from statistical and probabilistic literacy," *Sustain.*, vol. 13, no. 6, 2021.
6. Kardum, R B., dkk. "Education for the cultivation of emotions through textbooks: The example of Croatian high school history textbooks," *Educ. Process Int. J.*, vol. 10, no. 2, pp. 28–41, 2021.
7. Sievert, A. K. dkk. "Effects of mathematics textbooks on the development of primary school children's adaptive expertise in arithmetic," *Learn. Individ. Differ.*, vol. 74, no. January, p. 101716, 2019.
8. Martha, N F. & Andini, N . "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Kabupaten Banjarnegara," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 5, no. 2, pp. 185–197, Nov. 2019.
9. Sisprasajo, Novra Ridho, dkk. "Perancangan Komik Digital Webtoon "The Story Behind Damar Kurung" Sebagai Media Edukasi". *Jurnal Tnta: Desaij Inovasi Visual*, vol 10, no 1, 2023 pp. 53-62.
10. Putri, D. M., & Lubis, E. E "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau". *Jurnal Online Mahasiswa*, 5(1), 2023, pp: 1-15.
11. Lestari, Annisa Fitriana. "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital". *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* vol. 6 no 2 2020 pp.