JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner
Vol. 03, No. 01, Tahun 2026, Hal. 1561-1567, ISSN: 3089-0128 (Online)

Dari Garis Kusut Menuju Keberanian: Makna Pengalaman Menggambar Croquis Bagi Remaja dalam Webtoon Spirit Fingers

Celenna Laili Nasantazia[1]

[1]*Universitas Negeri Semarang, Indonesia*
Email celennalaili@students.unnes.ac.id

Article Info

Article history:

Received June 15, 2026
Revised July 05, 2026
Accepted July 10, 2026

Keywords:

Sketch, Webtoon, Teenager, Confidence, Phenomenology.

ABSTRACT

This research aims to understand the experience of drawing a sketch for teenagers as represented in the webtoon Spirit Fingers by Han Kyoung Chal, as well as how the meaning is reinterpreted by adolescent readers in their real lives. The definition of Croquis, which is a quick drawing technique with a living model in a short span of time. Sketching is not just a technical exercise in drawing, but rather a symbolic process towards self-acceptance and the courage to appear as it is. This study uses a qualitative approach using phenomenological design to explore the lived experience of research subjects in depth. Data were collected through in-depth interviews with adolescent active readers of the Spirit Fingers webtoon, participatory observations in the online reader community, and document studies of the text and visuals of the webtoon. Data analysis was carried out thematically by following the stages of reduction, categorization, and interpretation of meaning. The results of the study show four main themes, namely the tangled line as a symbol of accepted imperfection, the sketch as a safe space to experiment, the community as a space for self-actualization, and the transformation process from a sense of inferiority to personal courage. These findings show that webtoons can function as an emotional literacy medium that helps adolescents interpret the creative process as a way to find confidence.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Article Info

Article history:

Received June 15, 2026
Revised July 05, 2026
Accepted July 10, 2026

Keywords:

Croquis, Webtoon, Remaja, Kepercayaan Diri, Fenomenologi.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman menggambar croquis bagi remaja sebagaimana direpresentasikan dalam webtoon Spirit Fingers karya Han Kyoung Chal, serta bagaimana makna tersebut dimaknai Kembali oleh remaja pembaca dalam kehidupan nyata mereka. Pengertian dari Croquis, yaitu teknik menggambar cepat dengan model hidup dalam rentang waktu yang singkat. Croquis bukan hanya sekedar latihan teknis menggambar, melainkan sebagai proses simbolik menuju penerimaan diri dan keberanian untuk tampil apa adanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain fenomenologi untuk menggali pengalaman hidup (*lived experience*) subjek penelitian secara mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap remaja pembaca aktif webtoon Spirit Fingers, observasi partisipatif dalam komunitas pembaca daring, dan studi dokumen terhadap teks serta visual webtoon. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengikuti tahapan reduksi, kategorisasi, dan interpretasi makna. Hasil penelitian menunjukkan empat tema utama, yaitu garis kusut sebagai symbol ketidaksempurnaan yang diterima, croquis sebagai ruang aman untuk bereksperimen, komunitas sebagai ruang aktualisasi diri, dan proses transformasi dari rasa rendah diri menuju keberanian personal.

Temuan ini menunjukkan bahwa webtoon dapat berfungsi sebagai media literasi emosional yang membantu remaja dalam memaknai proses kreatif sebagai jalan menemukan kepercayaan diri.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Celenna Laili Nasantazia
Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email celennalaili@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan tahap periode perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas, kerentanan terhadap perbandingan sosial, dan pergulatan dalam menemukan rasa kepercayaan diri. Di tengah derasnya arus media digital, remaja semakin banyak menyerap nilai dan model peran dari konten hiburan seperti webtoon, yang kini menjadi salah satu bentuk bacaan berupa aplikasi yang paling popular di kalangan generasi muda Indonesia. Sebagai bagian dari Gelombang Korea, LINE Webtoon berhasil menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar pembaca terbesarnya, dengan jutaan pengguna aktif yang mengakses berbagai judul cerita setiap harinya.

Salah satu judul yang menarik untuk dikaji adalah Spirit Fingers karya dari Han Kyoung Chal, yang mengisahkan seorang remaja bernama Woo yeon yang secara tidak sengaja bergabung dengan klub menggambar unik bernama Spirit Fingers. Aktivitas utama klub tersebut adalah croquis, yaitu latihan menggambar cepat terhadap model hidup yang mengenakan kostum unik setiap minggunya. Melalui croquis, tokoh-tokoh dalam webtoon ini belajar untuk berani tampil apa adanya di hadapan orang lain, menerima ketidaksempurnaan garis yang mereka torehkan, dan menemukan warna atau identitas diri masing-masing. Webtoon ini menampilkan pesan bahwa proses kreatif yang penuh coretan dan garis kusut dapat menjadi jalan menuju penerimaan diri, bukan semata pencapaian dari keterampilan artistik.

Fenomena ini menarik untuk dikaji secara ilmiah karena webtoon tidak lagi sekedar hiburan visual, melainkan juga tempat media yang berpotensi untuk membentuk cara pandang remaja terhadap dirinya sendiri. Beberapa kajian terdahulu telah menunjukkan bahwa webtoon dapat dirancang secara sengaja sebagai media edukasi dan penguatan kepercayaan diri remaja, misalnya melalui perancangan webtoon bertema mengatasi rasa tidak percaya diri yang ditujukan pembaca remaja Indonesia. Kajian lain mengenai resepsi pembaca terhadap webcomic di platform LINE Webtoon juga menegaskan bahwa pembaca bukanlah penerima pesan yang pasif, melainkan aktif memakai dan mengadaptasi pesan cerita ke dalam pengalaman hidupnya sendiri. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik menelaah bagaimana remaja Indonesia memaknai pengalaman aktivitas menggambar croquis yang direpsresentasikan dalam sebuah webtoon masih sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna pengalaman menggambar croquis bagi remaja pembaca webtoon Spirit Fingers, serta bagaimana narasi tersebut membentuk pemahaman mereka tentang keberanian, penerimaan diri, dan kepercayaan diri dalam kehidupan sehari-hari.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Webtoon sebagai Media Naratif bagi Remaja

Webtoon merupakan komik digital yang berasal dari Korea Selatan dan berkembang pesat seiring meluasnya teknologi terutama pada penggunaan telepon pintar. LINE Webtoon memperluas jangkauannya dengan menghadirkan konten berbayar, program bagi kreator lokal, dan adaptasi lintas media, sehingga menjadikannya salah satu penggerak utama industri komik digital di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kepopuleran webtoon di kalangan remaja menjadi wadah yang tepat untuk menyampaikan pesan-pesan reflektif mengenai kehidupan sosial dan generasi muda, sebagaimana yang terlihat pada berbagai perancangan webtoon yang ditujukan khusus untuk membangun kepercayaan diri dan mengatasi rasa insecure remaja.

Pembaca webtoon tidak dipandang sebagai penerima pesan yang pasif. Kajian resepsi khalayak menegaskan bahwa pemaknaan pesan media senantiasa melibatkan negosiasi antara kode yang disampaikan produsen pesan dan kerangka pengalaman pembaca, sehingga posisi pemaknaan dapat berada pada posisi dominan, negosiasi, maupun oposisional. Prinsip inilah yang mendasari penelitian ini dalam melihat bagaimana remaja tidak sekadar mengonsumsi kisah Spirit Fingers, tetapi secara aktif dapat memaknainya sesuai dengan pengalaman hidup mereka sendiri.

2. Croquis: Menggambar Cepat sebagai Proses Ekspresi Diri

Croquis adalah teknik menggambar sketsa cepat terhadap objek atau model hidup dalam durasi yang sangat singkat, berkisar antara beberapa detik hingga beberapa menit. Berbeda dengan gambar yang dikerjakan secara detail dan berulang, croquis dilakukan untuk menangkap kesan gerak dan proporsi secara spontan, sehingga hasil akhirnya sering kali berupa garis-garis yang belum sempurna. Justru pada titik inilah nilai croquis terlihat karena melatih keberanian untuk membuat kesalahan, menerima ketidaksempurnaan, dan tetap melanjutkan proses tanpa rasa takut dinilai.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa aktivitas menggambar, termasuk menggambar bebas dan ekspresif, dapat menjadi sarana penting bagi individu untuk mengekspresikan perasaan yang sulit diungkapkan melalui kata-kata, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri. Penelitian mengenai penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran seni rupa memperlihatkan bahwa kebebasan menggambar memberi ruang bagi siswa untuk berani memilih tema, warna, dan objek sesuai imajinasinya masing-masing, yang pada akhirnya menumbuhkan rasa percaya diri terhadap karya yang dihasilkan. Sejumlah studi tentang terapi seni berbasis media gambar turut menegaskan bahwa aktivitas menggambar ekspresif dapat digunakan sebagai intervensi psikososial non klinis untuk menguatkan konsep diri dan harga diri seseorang, sebagaimana ditemukan pada penerapan terapi menggambar untuk anak maupun pada intervensi seni ekspresif bagi kelompok dewasa yang mengalami tekanan psikologis.

Dalam webtoon Spirit Fingers, aktivitas croquis digambarkan bukan sebagai ajang kompetisi keterampilan, melainkan ritual mingguan yang menyatukan orang-orang dari berbagai latar belakang untuk saling menjadi model dan saling menggambar tanpa menghakimi hasil karya satu sama lain. Melalui proses berulang ini, tokoh utama secara bertahap belajar bahwa garis yang kusut dan tidak rapi bukanlah sebuah kegagalan, melainkan bagian yang wajar dari proses menemukan bentuk dirinya sendiri.

3. Remaja, Pembentukan Identitas, Kepercayaan Diri

Menurut teori psikososial Erik Erikson, masa remaja berada pada tahap identitas versus kebingungan peran, yaitu periode Ketika individu berusaha mengintegrasikan berbagai

pengalaman menjadi satu kesatuan identitas yang stabil. Remaja yang berhasil melewatitahap ini cenderung memiliki rasa percaya diri dan harga diri yang lebih positif, sementara kegagalan dalam menemukan identitas dapat memunculkan kebingungan dan rendahnya rasa percaya diri. Dalam konteks sosial, kelompok sebaya dan komunitas yang diikuti remaja memainkan peran penting dalam proses pencarian identitas tersebut. Kepercayaan diri sendiri dipahami sebagai keyakinan atas kemampuan diri untuk berpikir dan bertindak secara mandiri dalam menghadapi situasi, sekaligus kemampuasn menerima diri apa adanya. Kepercayaan diri yang sehat pada remaja bukan dari kekurangan, melainkan kemampuan menerima kekurangan tersebut sebagai bagian dari proses belajar. Dalam kerangka inilah pengalaman croquis dalam webtoon Spirit Fingers menjadi relevan untuk dikaji, karena menyajikan metafora visual tentang bagaimana ketidaksempurnaan garis dapat beubah menjadi sumber keberanian, bukan sumber rasa malu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi, yaitu desain yang bertujuan menggali dan memahami makna pengalaman hidup (*lived experience*) subjek penelitian atas suatu fenomena tertentu. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami makna secara mendalam dan kontekstual.

Subjek penelitian terdiri atas delapan remaja usia 15-18 tahun yang merupakan pembaca aktif webtoon Spirit Fingers dan memiliki pengalaman menggambar, baik dalam konteks hobi pribadi maupun mengikuti kegiatan komunitas menggambar daring. Subjek dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) telah membaca minimal separuh episode webtoon Spirit Fingers, (2) memiliki pengalaman langsung menggambar, dan (3) bersedia berbagi pengalaman secara terbuka dalam wawancara mendalam.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan pemaknaan subjek terhadap aktivitas croquis dan narasi webtoon. Kedua, observasi partisipatif dalam komunitas pembaca dan penggemar webtoon Spirit Fingers di media sosial, untuk memahami interaksi dan pertukaran makna antar pembaca. Ketiga, studi dokumen terhadap teks dan visual dari webtoon Spirit Fingers untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman croquis direpresentasikan secara naratif. Peneliti berperan sebagai instrument utama penelitian.

Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahapan reduksi data, kategorisasi tema, dan interpretasi makna, mengikuti prosedur analisis fenomenologis yang menekankan deskripsi tekstural dan structural atas pengalaman subjek. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, studi dokumen, serta melalui member checking kepada sebagian subjek penelitian untuk memastikan interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis tematik terhadap data wawancara, observasi, dan data studi dokumen, ditemukan empat tema utama yang menggambarkan makna pengalaman menggambar croquis bagi remaja pembaca webtoon Spirit Fingers, sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. Garis Kusut sebagai Simbol Ketidaksempurnaan yang Diterima

Tema pertama yang muncul secara konsisten dari hasil wawancara adalah pemaknaan atas garis-garis kusut hasil croquis sebagai symbol ketidaksempurnaan yang dapat diterima, bukan sebagai kegagalan yang harus disembunyikan. Para subjek penelitian menyatakan bahwa adegan-adegan dalam webtoon Spirit Fingers, ketika tokoh utama merasa malu terhadap

gambar-gambarnya yang tampak berantakan namun tetap didukung oleh anggota klub lainnya, membuat mereka menyadari bahwa proses belajar apapun, termasuk menggambar, memang wajar diwarnai oleh kekurangan pada tahap awal.

Pemaknaan ini sejalan dengan gagasan bahwa kegiatan menggambar ekspresif memberi ruang bagi individu untuk berani menuangkan ide tanpa dibayangi tuntutan kesempurnaan, sehingga karya yang dihasilkan menjadi wadah jujur bagi perasaan dan pemikiran penciptanya. Dengan kata lain, garis kusut dalam cerita Spirit Fingers berfungsi sebagai metafora visual bagis proses batin remaja yang sedang belajar menerima diri mereka yang belum sempurna, sebuah proses yang disebut sebagai titik awal untuk berhenti membandingkan diri dengan standar orang lain.

2. Croquis sebagai Ruang Aman untuk Bereksperimen

Tema kedua menunjukkan bahwa aktivitas croquis, baik sebagaimana digambarkan dalam webtoon maupun sebagian dipraktikkan langsung oleh Sebagian subjek penelitian, dimaknai sebagai ruang aman untuk bereksperimen tanpa tekanan penilaian. Beberapa subjek menuturkan bahwa suasana klub Spirit Fingers dalam cerita, yang penuh dengan kostum unik dan sikap saling mendukung antar anggota, memberi mereka gambaran tentang bagaimana sebuah komunitas kreatif seharusnya berfungsi, yaitu sebagai tempat mencoba tanpa rasa takut disalahkan.

Temuan ini memperkuat kajian sebelumnya bahwa aktivitas seni rupa di lingkungan yang suportif dapat menumbuhkan kepercayaan diri karena individu diberi kesempatan untuk menunjukkan karyanya tanpa dihakimi secara berlebihan. Ruang aman semacam ini pentinf khususnya bagi remaja yang berada pada tahap perkembangan psikososial yang rentan terhadap kecemasan akan penilaian sosial, sehingga pengalaman croquis, baik nyata maupun yang dimaknai lewat cerita fiksi, dapat menjadi semacam latihan emosional sebelum menghadapi situasi penilaian yang sesungguhnya dalam kehidupan sosial mereka.

3. Komunitas Spirit Fingers sebagai Ruang Aktualisasi Diri

Tema ketiga berkaitan dengan makna komunitas dalam cerita sebagai ruang aktualisasi diri remaja. Ciri khas webtoon Spirit Fingers, yaitu anggota klub yang saling memanggil dengan nama warna favorit alih-alih nama asli mereka, dimaknai sebagai symbol kebebasan untuk menjadi diri sendiri tanpa dibebani ekspektasi sosial yang melekat pada identitas lama mereka. Subjek penelitian juga menghubungkan hal ini dengan pengalaman mereka sendiri dalam komunitas menggambar daring, tempat mereka merasa lebih leluasa mengekspresikan diri dibandingkan dalam lingkungan sekolah atau keluarga.

Temuan ini relevan dengan pandangan bahwa kelompok sebaya dan komunitas memiliki peran besar dalam pembentukan identitas dan harga diri remaja, karena melalui interaksi dalam kelompok tersebut remaja memperoleh dukungan sosial yang tidak selalu dapat mereka peroleh dari sumber dukungan primer seperti keluarga. Komunitas Spirit Fingers dalam cerita, dan komunitas pembaca yang terbentuk di sekitarnya di dunia nyata, sama-sama berfungsi sebagai ruang bagi remaja untuk berlatih menjadi versi diri yang lebih berani sebelum Kembali menghadapi tuntutan di lingkungan sosial yang lebih luas.

4. Dari Kusut Menuju Keberanian: Proses Transformasi Diri

Tema keempat, yang menjadi benang merah dari seluruh temuan penelitian ini, adalah proses transformasi dari rasa rendah diri menuju keberanian personal. Subjek penelitian secara konsisten menghubungkan alur cerita tokoh utama, dari remaja yang penakut dan tidak percaya diri menjadi sosok yang berani menunjukkan karya dan dirinya sendiri, dengan proses serupa

yang mereka alami dalam kehidupan nyata ketika mulai berani membagikan hasil gambar mereka di media sosial atau komunitas daring.

Proses transformasi ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui pengulangan aktivitas menggambar yang konsisten, sebagaimana digambarkan melalui rutinitas mingguan klub Spirit Fingers dalam cerita. Pengulangan tersebut sejalan dengan pemahaman bahwa keberanian dan kepercayaan diri tumbuh secara bertahap melalui akumulasi pengalaman kecil yang berhasil dilalui, bukan melalui satu momen pencapaian besar semata. Dengan demikian, judul metaforis dari penelitian ini, dari garis kusut menuju keberanian, menggambarkan pemahaman subjek penelitian bahwa proses kreatif yang tampak sederhana seperti croquis dapat menjadi jalan Panjang menuju penerimaan dan keberanian diri, sebuah proses yang mereka temukan relevan baik dalam kisah fiksi Spirit Fingers maupun dalam pengalaman hidup mereka sendiri sebagai remaja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa webtoon Spirit Fingers merepresentasikan aktivitas menggambar croquis bukan sekadar sebagai latihan teknis, melainkan sebagai proses simbolik menuju penerimaan diri dan keberanian personal remaja. Empat tema yang ditemukan, yaitu garis kusut sebagai symbol ketidaksempurnaan yang diterima,croquis sebagai ruang aman untuk bereksperimen, komunitas, sebagai ruang aktualisasi diri, dan proses transformasi dari rasa rendah diri menuju keberanian, secara bersama-sama menggambarkan bagaimana remaja pembaca memaknai ulang narasi webtoon tersebut dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup mereka sendiri.

Hal ini memperlihatkan bahwa webtoon dapat berfungsi lebih dari sekadar hiburan, yaitu sebagai media literasi emosional yang membantu remaja memahami bahwa proses kreatif yang penuh ketidaksempurnaan merupakan bagian wajar dari perjalanan menemukan kepercayaan diri.

DAFTAR PUSTAKA

Choirunisak. (2025). Analisis Gambar Anak Sekolah Dasar Ditinjau dari Unsur-Unsur Seni Rupa. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, 9(4). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1342

Deswanty, A., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Analisis Kreativitas Menggambar Flora melalui Metode Ekspresi Bebas Siswa Kelas VI SD 5 Gondangmanis. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 13(1), 156–163.

Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Faidah, U. S. (2018). Resepsi Pembaca terhadap Webcomic di LINE Webtoon (Skripsi). Universitas Diponegoro.

Fasya, M. A. (2016). Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse pada Aplikasi Webtoon (Skripsi). Universitas Pasundan.

Harniati, Y., & Dinni, S. M. (2024). Intervensi Art Therapy untuk Meningkatkan Self Esteem pada Pasien Dewasa Skizofrenia Paranoid. GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 14(1), 336.\

Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 134–148. https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609

Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2022). Perancangan Webtoon Tentang Percaya Diri Remaja Menghadapi Insecurity. Jurnal Visual, 17(2), 1–9. http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v17i2.19116

Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson dengan Konsep Islam.Jurnal As-Salam, 6(1), 75–89.

Soulissa, F. F. (2023). Pengaruh Terapi Menggambar untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 3–5 Tahun di Desa Booi. Vitamin: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, 1(4), 181–192. https://doi.org/10.61132/vitamin.v1i4.321

Zagita, N. I., & Sukandar, R. (2021). Pandangan Masyarakat Indonesia terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon. COMMENTATE: Journal of Communication Management, 2(1).