

KOMISI KOMIK DIGITAL INSPIRASI

Kadek Yuli Artama¹, Kadek Ari Anggarini², I Gusti Ayu

Dwi Payani³, Komang Monica Ary Octaviana⁴

SMA Negeri Bali Mandara

**Email : kadekyuliartama@yahoo.co.id , arianggarini4@gmail.com ,
ayudwipayani4@gmail.com , monicaary05@gmail.com**

SMA Negeri Bali Mandara

ABSTRAK

Penguatan pendidikan karakter telah menghasilkan bibit unggul anak bangsa yang telah mampu mengharumkan nama negara hingga kancah internasional. Kisah inspiratifnya banyak dituangkan diberbagai media, utamanya media massa sehingga mudah di jangkau oleh masyarakat. Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang teknologi dalam masyarakat, utamanya teknologi digital. Selain memberikan dampak positif dalam memudahkan berbagai aktivitas, teknologi digital juga membawa dampak buruk, yaitu banyaknya remaja yang memanfaatkan ponsel mereka untuk melakukan bullying di media sosial yang menyebabkan pelanggaran terhadap UU ITE. Sejak pandemi Covid-19 di Indonesia, banyak dari remaja yang mengalami demotivasi yaitu sebuah perasaan lelah, menyerah, dan ingin berhenti atau menetralkan motivasi. Oleh karena itu, peneliti membuat inovasi terkait “Komik Digital Inspirasi”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa skala pengukuran ordinal dan likert summated ratings serta metode analisis data secara deskriptif kualitatif dengan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket kuisioner. Berdasarkan analisis SWOT, kekuatan komik digital inspirasi dapat membantu menghibur dan mengurangi demotivasi remaja. Namun, kelemahan dari komik ini yaitu perlunya menyamakan pemahaman atau persepsi para remaja untuk menghindari kesalah pahaman yang ingin disampaikan dalam komik. Berdasarkan pembahasan, komik digital inspirasi mampu menghibur dan menginspirasi remaja serta membantu mengurangi demotivasi remaja.

Kata Kunci : Pendidikan karakter, remaja, teknologi digital, komik digital inspirasi

ABSTRAK

Strengthening character education has produced superior seeds for the nation's children who have been able to make the country proud and up to the international stage. Many of his inspirational stories have been poured in various media, especially the mass media so that they are easily accessible by the public. The more the times are, the more technology develops in society, especially digital technology. In addition to having a positive impact in facilitating various activities, digital technology also has a negative impact, namely the number of teenagers who use their cellphones to bully on social media which causes violations of the ITE Law. Since the Covid-19 pandemic in Indonesia, many teenagers have experienced demotivation, namely a feeling of being tired, giving up, and wanting to stop or neutralize motivation. Therefore, researchers made innovations related to "Inspiration Digital Comics". This research uses research methods in the form of ordinal measurement scale and likert summated ratings as well as methods of qualitative descriptive data analysis with research instruments in the form of observation, interviews, documentation, and distributing questionnaires. Based on a SWOT analysis, the power of inspirational digital comics can help entertain and reduce youth demotivation. However, the weakness of this comic is the need to equalize the understanding or perception of teenagers in order to avoid misunderstandings that are conveyed in comics. Based on the discussion, inspiring digital comics are able to entertain and inspire teenagers and help reduce youth demotivation.

Keywords: Character education, youth, digital technology, inspirational digital comics

A. Pendahuluan

Penguatan pendidikan karakter telah menghasilkan bibit unggul dari anak bangsa yang mampu mengharumkan nama negara hingga kekancan internasional. Beberapa diantaranya juga telah mampu memotivasi satu sama lainnya dengan kisah perjalanan hidup yang telah mereka lalui dan kisahnya banyak dituangkan di berbagai media, utamanya media massa. Sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula teknologi di masyarakat, salah satunya teknologi digital. Adanya teknologi digital dalam kehidupan masyarakat banyak memberikan dampak positif, utamanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Selain itu, perkembangan teknologi juga membawa pengaruh buruk terhadap

kepribadian anak-anak muda yang memanfaatkan ponsel mereka untuk menonton hal-hal

yang tidak sepatutnya ditonton pada usia dini dan lebih parahnya, melakukan bullying di media sosial. Data dari Polda Metro Jaya menyebutkan bahwa setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* dilaporkan setiap harinya. Sehingga dapat menyebabkan pelanggaran terhadap UU ITE tentang penyalahgunaan teknologi dengan memuat penghinaan atau pencemaran nama baik. Sebagai media yang banyak digemari oleh anak-anak muda, tentu saja dapat menghibur para remaja di sela-sela pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan membaca komik dan mendapat pesan moral dari kisah komik yang dibaca. Merujuk pada pemaparan tersebut peneliti mengembangkan sebuah inovasi yang dapat membantu memotivasi anak bangsa, yaitu “KOMISI (Komik Digital Inspirasi)”.

B. Penguatan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, dan tindakan untuk melaksanakan nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Perkembangan

budaya dan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, dan budaya bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan pendidikan karakter (Omeri, 2015). Remaja individu yang baru beranjak dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami perandam dunia sosial, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Remaja saat ini dituntut harus siap dan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan. Usia remaja adalah usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, rentang usia peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja dan akan menentukan kematangan usia dewasa. Masa remaja atau “*adolescence*” berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang berarti “tumbuh” menjadi “dewasa”. Apabila diartikan dalam konteks yang lebih luas, akan mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Jannah, 2016).

C. Komik Digital

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Yuliana, 2020). Seiring dengan berkembangnya zaman, komik juga mengalami banyak perkembangan dan modifikasi sehingga terbentuk komik digital (Karmiah, 2018).

D. Teknologi Digital

Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia. Digitalisasi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat komputer. Perubahan sistem analog ke digital telah mengubah banyak hal dan mengancam eksistensi media cetak. Sebagian besar pelanggan media cetak telah beralih ke penggunaan teknologi online yang lebih fleksibel (Aji, 2016). Perkembangan teknologi digital merupakan hasil

rekayasa akal, pikiran dan kecerdasan manusia, tercermin dalam kemajuan ilmu pengetahuan, memberikan manfaat dalam kehidupan manusia (Muhasim, 2017).

E. Penilaian Dalam Komik Digital Inspirasi

Pengembangan teknologi semakin canggih seiring berjalannya waktu, dampak negative dan positif akan timbul memengaruhi para remaja. Dengan Komik Digital Inspirasi, mampu membangkitkan motivasi para remaja di era serba digital dan teknologi. Hasil akhir membuktikan bahwa Komik Digital Inspirasi merupakan komik yang mampu memberikan motivasi dan inspirasi kepada pembaca, berdasarkan kuesioner berjumlah 25, terdiri dari 17 pernyataan positif dan 8 pernyataan negative terbagi menjadi 4 indikator. Kuesioner yang telah disebar kepada 100 remaja mengenai tanggapan terhadap efektivitas komik digital inspirasi sebagai media inspirasi dalam mengurangi demotivasi, pertama mengenai pemahaman Komik Digital Inspirasi dalam upaya pembentukan karakter bangsa memperoleh presentase 61,63% menunjukkan bahwa komik

digital inspirasi mempunyai pengaruh dalam pembentukan kepribadian karakter anak bangsa. Pada indikator kedua yaitu Komik Digital Inspirasi menciptakan motivasi, inspirasi dan semangat pembaca diperoleh presentase 69,04% menunjukkan bahwa komik digital inspirasi telah mampu memotivasi, serta menginspirasi pembaca agar terhindari dari demotivasi atau masalah yang mengganggu kesehatan mental pembaca utamanya remaja. Indikator ketiga memperoleh presentase 81,65% terkait Kemasan Komik Digital Inspirasi sangat menarik dan baru menunjukkan bahwa kemasan yang ditampilkan dalam komik digital inspirasi memiliki nuansa yang unik serta menarik bagi para pembaca. Serta presentase sebesar 74,05% pada indikator keempat terkait kesan Komik Digital Inspirasi dalam upaya menghibur pembaca menunjukkan bahwa komik digital inspirasi mampu memberikan kesan inspiratif dan motivatif bagi para pembaca.

Efektivitas Komik Digital Inspirasi dalam membentuk karakter bangsa.

Program penguatan Pendidikan karakter yang dikembangkan oleh pemerintah

merupakan suatu terobosan tepat guna menciptakan generasi muda yang lebih mengedepankan karakter. Pada masa pandemi ini banyak remaja yang mulai kehilangan kepercayaan diri dan motivasinya. Komik Digital Inspirasi memiliki potensi yang mumpuni dalam bidang taktis, kompetitif dan kreatif dalam membangkitkan semangat dan antusiasme pembaca. Komik digital inspirasi memiliki kekuatan dalam membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam mengembangkan diri dan terhindar dari demotivasi. Dengan ditambah sentuhan teknologi digital, dapat memudahkan remaja dalam mengaksesnya, komik ini juga memiliki kekurangannya yaitu perbedaan cara pandang dan anggapan remaja dalam memahami makna yang disampaikan dalam sebuah cerita bergambar seperti komik, menyebabkan pesan moral yang ingin di sampaikan dalam komik tersebut tidak tersampaikan dengan baik kepada para remaja dan bahkan dapat menimbulkan pemikiran ganda. Berpeluang juga memberikan semangat dan motivasi tersendiri, dengan suguhan gambar dan grafik, memudahkan para remaja untuk memahami makna cerita serta meningkatkan imajinasi remaja. Tidak sedikit dari remaja yang

memilih untuk memendam berbagai masalah yang mereka miliki serta membiarkannya, sehingga tidak ada kemauan dari dalam diri remaja untuk membuka pandangan melalui motivasi maupun inspirasi yang diberikan dalam komik. Metode Analisis Data Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Teknik Analisis Kualitatif Teknik analisis kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Teknik ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni efektifitas komik digital inspirasi dalam mengurangi demotivasi pada remaja.
2. Teknik Analisis Data secara Deskriptif. Teknik analisis data deskriptif merupakan teknik analisis yang dipakai untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian. Teknik analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, yakni komik digital inspirasi mampu menghibur dan memotivasi remaja.

Komik Digital Inspirasi Mampu Menghibur dan Memotivasi Para Remaja

Komik digital merupakan sebuah bentuk penyampaian cerita bergambar dengan memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi yang semakin canggih. Adanya komik digital sebagai media kreasi dan inspiratif, dapat memudahkan pembaca dalam mengaksesnya tanpa perlu memakan waktu lama dalam pencariannya. Komik Digital Inspirasi merupakan sebuah konsep komik digital yang menghadirkan kisah inspiratif perjalanan hidup anak muda bangsa yang menginspirasi dalam sebuah cerita bergambar yang memiliki nuansa tersendiri. Komik Digital Inspirasi memiliki potensi yang mumpuni dalam bidang taktis, kompetitif dan kreatif dalam membangkitkan semangat dan antusiasme pembaca. Komik digital inspirasi dapat menjadi media hiburan bagi pembaca utamanya anak muda disela-sela kesibukan belajar dan kegiatan yang mereka jalani. Kisah inspiratif yang memotivasi di dalam komik dapat memberikan lecutan semangat bagi para remaja untuk lebih memperhatikan masa depannya dan bangkit dari keterpurukan yang mereka alami sebelumnya, sehingga dapat lebih tertantang

untuk melangkah maju dan menggapai cita-citanya.

F. Efektivitas Komik Digital Inspirasi dalam Mengurangi Demotivasi pada Remaja Ditinjau Berdasarkan Analisis SWOT.

1. Strength (Kekuatan)

Komik digital inspirasi sebagai media penyalur kreativitas dan inspirasi bagi anak muda memiliki kekuatan dalam membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam mengembangkan diri dan terhindar dari demotivasi yang dapat menyebabkan menurunnya kesehatan mental para remaja. Dengan ditambah sentuhan teknologi digital, dapat memudahkan remaja dalam mengakses dan tidak banyak menyita waktu dalam pencariannya. Adanya komik digital inspirasi yang didasari pada pengalaman kisah nyata anak-anak bangsa yang berhasil mengharumkan nama negara yang kemudian dibentuk ke dalam sebuah komik sehingga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri remaja.

2. Weakness (Kelemahan)

Perbedaan cara pandang dan anggapan remaja dalam memahami makna yang disampaikan dalam sebuah cerita bergambar seperti komik,

menyebabkan pesan moral yang ingin di sampaikan dalam komik tersebut tidak tersampaikan dengan baik kepada para remaja dan bahkan dapat menimbulkan pemikiran ganda dari para remaja berdasarkan komik yang dibaca.

3. Opportunity (Peluang)

Penyajian gambar dan alur cerita dari komik digital inspirasi yang menggambarkan adegan nyata yang dialami oleh tokoh yaitu para anak bangsa yang mampu membanggakan negara tentu akan berpeluang memberikan semangat dan motivasi tersendiri bagi para remaja untuk bisa mengenali diri mereka dan tidak mudah merasa demotivasi utamanya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah secara daring (dalam jaringan). Dengan suguhan gambar dan grafik, memudahkan para remaja untuk memahami makna cerita dalam komik dan meningkatkan daya kreativitas serta imajinasi remaja.

4. Threat (Ancaman)

Ancaman dari adanya komik digital inspirasi lebih mengarah pada bagaimana individu dari remaja tersebut mencoba untuk mengatasi demotivasi yang dialami. Tidak sedikit dari remaja yang memilih untuk memendam berbagai masalah

yang mereka miliki dan memilih untuk membiarkannya berlalu begitu saja, sehingga tidak ada kemauan dari dalam diri remaja untuk membuka pandangan melalui motivasi maupun inspirasi yang diberikan dalam komik.

G. Penutup

Perkembangan teknologi digital ditengah masyarakat banyak menimbulkan berbagai dampak yang semakin signifikan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktivitas. Namun, tidak dapat dipungkiri jika perkembangan teknologi digital juga membawa pengaruh buruk terhadap generasi muda yang belum mampu menyesuaikan diri ditengah arus perkembangan zaman. Ditambah lagi dengan kondisi pandemi yang dialami Indonesia, mengakibatkan banyak remaja yang kehilangan jati diri mereka dan kehilangan banyak motivasi dalam melakukan berbagai aktivitas atau disebut juga dengan demotivasi. Saat ini kita hidup di zaman digital yang memudahkan kita untuk mendapat berbagai informasi dimedia massa, salah satunya cerita inspiratif. Sebagai bahan bacaan yang banyak digemari

oleh anak muda, kehadiran komik digital dapat membantu para remaja dalam mengistirahatkan pikiran disela-sela kegiatan belajar dalam jaringan dan mengurangi demotivasi remaja dengan suguhan cerita inspiratif yang menarik. Generasi yang cerdas adalah generasi yang mampu memahami diri dan tujuan hidupnya. Dengan pengembangan karakter akan menuntun remaja selangkah menuju generasi emas Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA. *journal.walisongo.ac.id Islamic Communication Journal* Vol. 01, No. 01, 43.
- Jannah, M. (2016). REMAJA DAN TUGAS- TUGAS PERKEMBANGANNYA. ISSN: 2503-3611. *ejournal.unin-suka.ac.id*, 244-245.
- Karmiah, Y. (2018). Pengembangan Media Belajar Matematika Melalui Komik. *repository.uin suska.ac.id*, 21-22.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *ejournal.sititpn.ac.id* Jurnal

Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 53.

Omeri, N. (2015). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER . media.neliti.com, 465-466.

Rohman, B. N. (2018). Merasa Demotivasi? Yuk, Lakukan Enam Hal ini Agar Yuliana, S. S. (2020, Desember 14). Belajar Kamu ...Retrieved Januari Akuntansi melalui Komik Digital. 18, 2021, from rencanamu.id: Retrieved Januari 18, 2021,

<https://rencanamu.id/post/how-fromjendela.kemdikbud.go.id:>

[to/merasa-demotivasi-yuk-lakukan-
https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kaji_enam-hal-ini-agar-kamu-dapatkan/detail/belajar-akuntansi-melalui-mendongkrak-semangatmu-komikkembali#:~:text=Demotivasi%20adalah%20digital#:~:text=Pengertian%20komik%20sebuah%20perasaan%20lelah,apapun%20yang%20sedang%20kamu%20pesan%20melalui%20media%20kerja%20elektronik.20digital%20menurut%20Lamb,atau](https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kaji_enam-hal-ini-agar-kamu-dapatkan/detail/belajar-akuntansi-melalui-mendongkrak-semangatmu-komikkembali#:~:text=Demotivasi%20adalah%20digital#:~:text=Pengertian%20komik%20sebuah%20perasaan%20lelah,apapun%20yang%20sedang%20kamu%20pesan%20melalui%20media%20kerja%20elektronik.20digital%20menurut%20Lamb,atau)