

Kreativitas Mencipta Komik Strip Digital oleh Siswa Berkebutuhan Khusus di Daerah Istimewa Yogyakarta

**Atmaja Septa Miyosa¹, Charles De Haan², Sarwanto Sarwanto³, Sudarman Sudarman⁴,
Priya Wintar Yuhanto⁵**

^{1,2,3,4,5}Animasi, Sekolah Tinggi Multi Media, Yogyakarta, Indonesia.

Email: atmajasepta@mmtc.ac.id

Submit : 15/09/2024 | Accept : 25/09/2024 | Publish : 25/09/2024

Abstract

The Indonesian Talent Development Center, Ministry of Education, Culture, Research and Technology held a National Student Art Competition Festival for students with special needs at the SDLB/SMPLB/SMALB/Equivalent levels. The competition was carried out in stages starting from the provincial level competition. One of the competition categories is digital comic strip creation. The competition aims to select the best work to be competed at the national level. The judging was carried out by lecturers from the Multi Media College with participants from special needs students, namely deaf, physically disabled and autistic on July 3, 2024 at the Yogyakarta Special Region Education and Sports Office. The methods used were process observation and work evaluation. The results of the competition included four digital comic strips with the theme of local wisdom in Yogyakarta.

Keywords: *Comic Strip, Deaf, Physically Disabled, Autistic*

Abstrak

Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengadakan Festival Lomba Seni Siswa Nasional untuk peserta didik berkebutuhan khusus tingkat SDLB/SMPLB/SMALB/Sederajat. Kompetisi dilakukan secara berjenjang mulai dari kompetisi tingkat propinsi. Salah Satu kategori lomba yaitu cipta komik strip digital. Kompetisi bertujuan untuk memilih karya terbaik untuk dilombakan ke tingkat nasional. Penjurian dilakukan oleh dosen dari Sekolah Tinggi Multi Media dengan peserta siswa berkebutuhan khusus yaitu tunarungu, tunadaksa dan autis pada tanggal 3 Juli 2024 di Dinas Pendidikan dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode yang dilakukan yaitu observasi proses dan evaluasi karya. Hasil kompetisi diantaranya empat komik strip digital dengan tema kearifan lokal di Yogyakarta.

Kata Kunci: Komik Strip, Tunarungu, Tunadaksa, Autis

PENDAHULUAN

Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, melalui Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) untuk peserta didik berkebutuhan khusus pada tahun 2024. Kegiatan ini menjadi momentum untuk menemukan bakat-bakat yang dimiliki oleh siswa siswi dari sekolah berkebutuhan khusus secara nasional. Untuk mendapatkan bakat tersebut, maka dibuat kompetisi secara berjenjang, dimulai sejak seleksi tingkat provinsi. Sehingga setiap provinsi

atau Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota perlu mengadakan seleksi antar kabupaten untuk mendapatkan kandidat untuk dilombakan di tingkat nasional.

Kategori lomba yang diselenggarakan pada tahun 2024 diantaranya lomba cipta dan baca puisi, cipta komik strip, desain grafis, melukis, menyanyi, Musabaqah Tilawatil Qur'an, pantomim. Tema utama pada FLS2N 2024 yaitu "Merdeka Berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi". Tema ini ditentukan untuk menunjukkan harapan agar setiap siswa siswi memiliki kesempatan menunjukkan prestasinya dan menampilkan *performance* terbaiknya di bidang seni. Berdasarkan Pedoman FLS2N 2024, maka dibukalah cabang lomba dengan kriteria kebutuhan khusus yang berbeda-beda, diantaranya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Cabang Seni dan Jenis disabilitas

No	Cabang Lomba	Kategori Lomba	Jenis Disabilitas	Jenjang
1	Cipta dan Baca Puisi	-	Disabilitas netra, grahita, fisik, autis	SMPLB/SMALB PaketB/Paket C
2	Cipta Komik Strip	-	Disabilitas rungu, fisik, autis	SMPLB/SMALB Paket B/Paket C
3	Desain Grafis	-	Disabilitas rungu, grahita, fisik, autis, low vision	SMPLB/SMALB Paket B/Paket C
4	Menyanyi	Menyanyi Solo SDLB	Disabilitas netra, grahita, fisik, autis	SDLB/Paket A
5	Melukis	Melukis SDLB	Disabilitas rungu, grahita, fisik, autis	SDLB/Paket A
		Melukis SMPLB/SMALB	Disabilitas rungu, grahita, fisik, autis	SMPLB/SMALB PaketB/Paket C
6	MTQ	-	Disabilitas netra, grahita, fisik, autis	SMPLB/SMALB PaketB/Paket C
7	Pantomim	-	Disabilitas rungu	SMPLB/SMALB PaketB/PaketC

Sumber : Pedoman FLS2N 2024

Pada cabang lomba Cipta Komik Strip, terdapat persyaratan dan ketentuan teknis diantaranya : wajib menggunakan platform digital. selain itu, spesifikasi visual karakter kartun meliputi : dua karakter yang memiliki disabilitas yang berbeda, karakter dapat berupa tokoh manusia, hewan, tumbuhan atau benda mati. Karakter pertama menggambarkan bertubuh besar, pemalu dan teliti. Karakter kedua menggambarkan bertubuh kecil, periang, tapi ceroboh. Masing-masing karakter diberi nama. Setiap karakter dibuat dengan ketentuan : 1) setiap karakter dirancang pada satu halaman seukuran A3, 2) setiap karakter dirancang dengan empat pose (pose tampak depan, samping, belakang dan gaya bebas), 3) setiap karakter dirancang dengan 5 ekspresi wajah (senang, sedih, marah, takut dan kaget), semua karakter dirancang berwarna. Semua gambar bisa berupa vector atau pixel dengan resolusi 250-300 PPI.

Kontribusi pengabdian ini adalah melaksanakan tugas menjadi juri dalam bidang seni, terutama pada bidang seni komik digital yang terbilang unik karena peserta dari siswa sekolah berkebutuhan khusus. Publikasi serupa juga pernah dilakukan seperti penjurian pada topik Pemilihan Bujang Dara Riau (Yani, 2023), Lomba Budidaya Sayur Sehat (Aini, 2023), Lomba Binaraga di Nusa Tenggara Barat (Mulyan, 2024), Lomba *Storytelling* (Rachmawati, 2021), Lomba LKS bidang Web Technologies & IT Software (Muqorobin, 2022), Lomba Mewarnai dan Fashion Show (Kumala, 2021), Film Pendek (Latif, 2023), Gambar Ogoh-Ogoh (Putra, 2021), Memasak (Suwarty, 2023) dan Cerdas Cermat Kimia (Akbar, 2023).

METODE KEGIATAN

Model kegiatan berupa kompetisi secara terbuka disaksikan oleh pendamping peserta, panitia dan juri. Peserta kompetisi sejumlah 4 peserta perwakilan dari kabupaten/kota di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu perwakilan Kota Yogyakarta, Kabupaten Gunungkidul, Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul. Prasarana berupa kelas, laptop dan alat gambar digital yang disiapkan oleh panitia dan pendamping. Tempat kompetisi dilaksanakan di ruang Sasana Mitra, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga, Jalan Cendana 9 Yogyakarta. Waktu kompetisi selama 3 jam mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB. Penjurian dilakukan melalui 2 tahap yaitu observasi proses dan evaluasi hasil akhir. Observasi proses dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi penciptaan komik strip digital dan evaluasi hasil akhir dilakukan dengan cara mengukur kualitas komik dengan memberi skor pada kriteria yang sudah ditetapkan yaitu Nilai Akhir bobot 100% dibagi menjadi 3 kriteria yaitu Kesesuaian tema dan gaya cerita bobot 40%, daya tarik karakter bobot 30%, daya tarik kualitas gambar bobot 30%.

Tabel 2 . Daftar Peserta Kompetisi

Nama Peserta	Ketunaan	Asal Sekolah
1. Keisha Ramadhani	Tuna daksa	SLB N 1 Gunungkidul, Kab. Gunungkidul
2. Annisa Azmi	Autis	SLB TunasKasih Donoharjo, Kab. Sleman
3. Winahyu Nisa P.	Tuna rungu	SLB N 2 Bantul, Kab. Bantul
4. Syam Bayu Herlambang	Autis	SLB N Pembina, Kota Yogyakarta

Suasana lomba berlangsung secara kondusif karena pendamping peserta yang berasal dari sekolah masing-masing, turut serta mendampingi di dalam ruangan, selain itu prasarana dan sarana yang disediakan juga memadai, seperti ditunjukkan pada gambar 1.

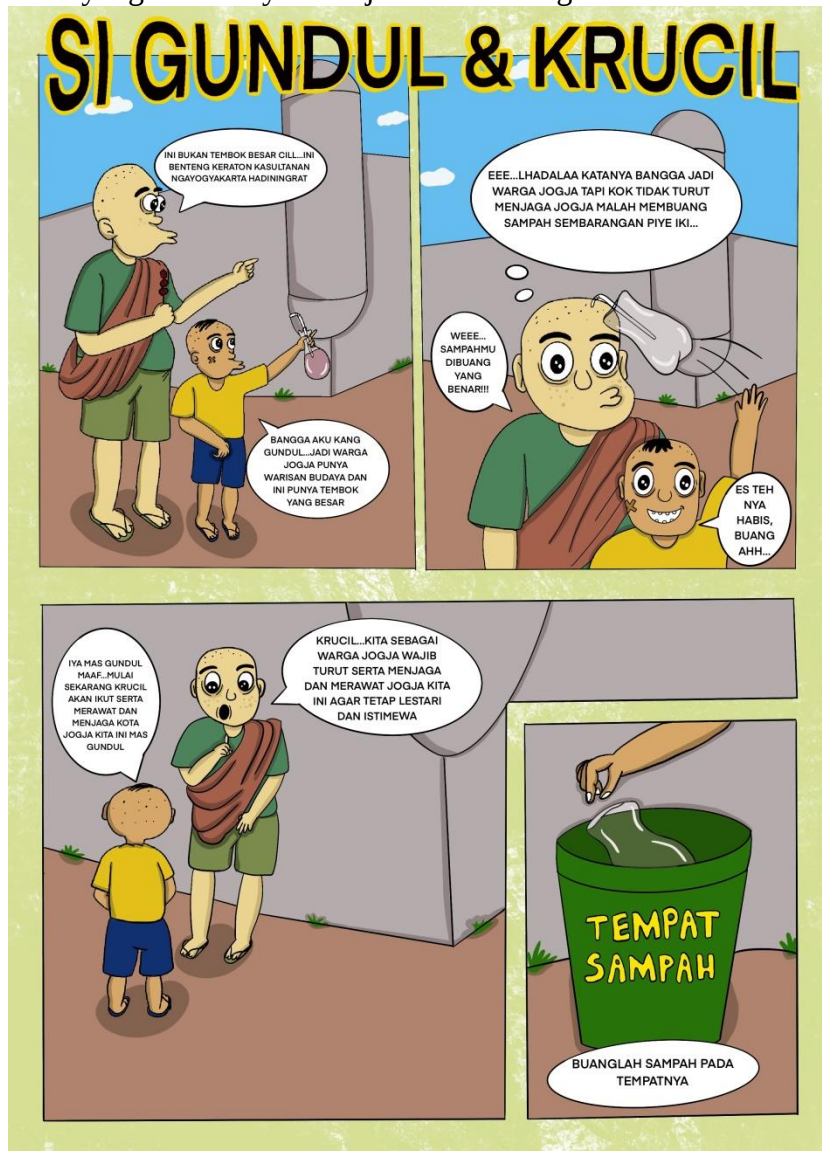


Gambar 1. Suasana kompetisi Cipta Komik Strip Digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetisi cipta komik strip digital menghasilkan empat komik strip dengan gaya gambar dan cerita yang bervariasi. Komik strip yang dihasilkan telah mengikuti ketentuan yang dipersyaratkan pada Pedoman FLS2N 2024. Setelah waktu kompetisi dinyatakan berakhir, maka keempat karya komik digital masuk ke dalam tahap penjurian. Komposisi juri berasal dari akademisi yaitu guru dan dosen seni rupa. Penilaian dilakukan oleh 3 juri yaitu Atmaja Septa Miyosa (Juri 1) dari Sekolah Tinggi Multi Media, Tri Baradianto (Juri 2) dari SMK N 5

Yogyakarta., Anggraeni Dwi Putranti (Juri 3) dari SMK N 5 Yogyakarta. Karya-karya komik digital yang dihasilkan secara gaya cerita dan gaya gambar sudah menunjukkan prinsip-prinsip dalam sebuah komik strip seperti tipografi judul, tokoh karakter, pembagian panel-panel, balon dialog dan pewarnaan yang seluruhnya dikerjakan secara digital.



Gambar 2. Komik 'Si Gundul dan Krucil' oleh Keisha Ramadhani

Pada gambar 2, Keisha Ramadhani merancang komik dengan judul Si Gundul dan Krucil yang menampilkan dua tokoh manusia dengan alur cerita yang terbagi menjadi 4 panel tamat. Berdasarkan bobot penilaiannya, maka karya komik ini diberi komentar oleh juri sebagai berikut : 1) Pada bobot cerita, alur cerita komik ini sederhana, judul secara jelas terbaca sebagai kisah si Gundul dan si Krucil. Komik ini bercerita mengenai dua tokoh yang berdebat mengenai tembok Keraton Jogja, dan pesan moralnya tertuju pada perilaku membuang sampah sembarangan. Pada bagian ini, komik sudah berusaha menunjukkan kearifan lokal dengan menyinggung setting lokasi setempat yaitu Yogyakarta, kemudian komik ini juga memiliki nilai persuasif dan edukatif yaitu mengajak pembaca untuk membuang sampah di tempat sampah. 2) pada bobot karakter, kedua tokoh sudah menampilkan mimik muka yang bervariasi dan memiliki keunikan, tidak bergaya manga komik Jepang. 3) pada bobot visual, pembagian

panel sudah disajikan secara dinamis, rapi, pewarnaan juga baik, sudah menampilkan shading dan tekstur. Secara umum, komik ini sudah layak muat di majalah sekolah. Kekurangan komik ini adalah nama komikusnya tidak tercantum di komiknya serta urutan balon dialog yang terbalik sehingga dialog tidak terjadi secara runtut.



Gambar 3. Komik 'Menjaga Citra Jogja' oleh Annisa Azmi

Pada gambar 3, Annisa Azmi merancang komik dengan judul Menjaga Citra Jogja yang menampilkan dua tokoh manusia dengan alur cerita yang terbagi menjadi 6 panel tamat. Berdasarkan bobot penilaiannya, maka karya komik ini diberi komentar oleh juri sebagai berikut : 1) Pada bobot cerita, alur cerita komik ini sederhana, judul secara jelas terbaca sebagai kisah Kak Blegug dan Jungkring. Komik ini bercerita mengenai dua tokoh yang berdebat mengenai ketidakpercayaan diri pada tokoh Kak Blegug atas disabilitasnya, dan pesan moralnya tertuju pada perilaku membuang sampah sembarangan. Pada bagian ini, komik sudah berusaha menunjukkan kearifan lokal dengan menyinggung setting lokasi setempat yaitu Tugu Yogyakarta, kemudian komik ini juga memiliki nilai persuasif dan edukatif yaitu mengajak pembaca untuk membuang sampah di tempat sampah. 2) pada bobot karakter, kedua tokoh sudah menampilkan mimik muka yang bervariasi dan memiliki keunikan, tidak bergaya manga komik Jepang. 3) pada bobot visual, pembagian panel sudah disajikan secara dinamis, rapi, pewarnaan juga baik ada kedalaman. Secara umum, komik ini sudah layak muat di majalah sekolah.

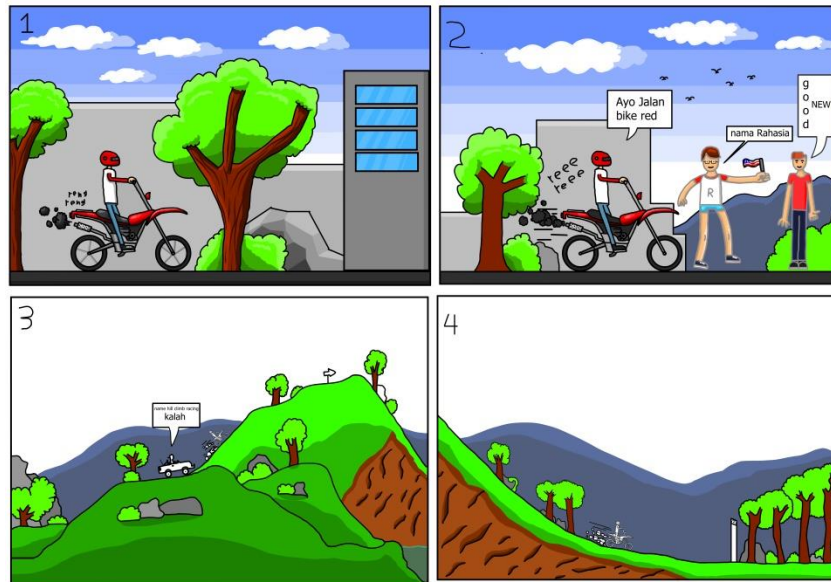


Gambar 4. Komik ‘Angkringan Istimewa’ oleh Winahyu Nisa

Pada gambar 4, Winahyu Nisa merancang komik dengan judul Angkringan Istimewa yang menampilkan tiga tokoh manusia dengan alur cerita yang terbagi menjadi 7 panel tamat. Berdasarkan bobot penilaiannya, maka karya komik ini diberi komentar oleh juri sebagai berikut : 1) Pada bobot cerita, alur cerita komik ini ada humornya (*plot twist*), judul secara jelas terbaca. Komik ini bercerita mengenai Tini yang gembira karena bisa jajan dengan cara membayarnya dengan lukisan, pesan moralnya tertuju pada kebebasan berekspresi dan mengeluarkan ide dimanapun. Pada bagian ini, komik sudah berusaha menunjukkan kearifan lokal dengan menyinggung setting lokasi setempat yaitu Angkringan yang identik dengan Kota Yogyakarta, kemudian komik ini juga memiliki nilai hiburan karena akhir cerita yang diluar dugaan. 2) pada bobot karakter, ketiga tokoh sudah menampilkan mimik muka yang bervariasi dan memiliki keunikan, tidak bergaya manga komik Jepang. 3) pada bobot visual, pembagian panel sudah disajikan secara dinamis, rapi, pewarnaan juga baik. Secara umum, komik ini sudah layak muat di majalah sekolah.

Pada gambar 5, Syam Bayu merancang komik dengan judul Motor Balap yang menampilkan seorang pemotor balap *trail* dengan alur cerita yang terbagi menjadi 4 panel tamat. Berdasarkan bobot penilaiannya, maka karya komik ini diberi komentar oleh juri sebagai berikut : 1) Pada bobot cerita, alur cerita komik ini kurang mengena tema dan alurnya kurang begitu jelas, judul tidak tercantum pada komiknya. 2) pada bobot karakter, tokoh yang ditampilkan kurang menunjukkan mimik muka. 3) pada bobot visual, pembagian panel sudah

disajikan secara rapi, pewarnaan juga baik. Secara umum, komik ini masih memerlukan pengolahan terutama pada alur cerita, ukuran teks pada balon kata.



Gambar 5. Komik Motor Balap oleh Syam Bayu

Berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan, maka para juri memberikan skor untuk setiap kriteria, dan didapatkan perolehan nilai total pada tabel 2, dan menunjukkan bahwa komik karya Annisa Azmi yang memiliki skor tertinggi.

Tabel 2 . Perolehan Skor Cipta Komik

Nama Peserta	Ketunaan	Tema cerita	Visual Karakter	Kualitas Gambar	Total Nilai	Peringkat
1. Keisha Ramadhani	Tuna daksa	70	63	73	206	2
2. Annisa Azmi	Autis	87	80	88	255	1
3. Winahyu Nisa P.	Tuna rungu	55	50	70	175	3
4. Syam Bayu H.	Autis	30	25	53	108	4

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang terdapat pada kegiatan kompetisi diantaranya (1) secara umum, peserta lomba sudah mengerjakan produk karya yaitu komik digital sesuai ketentuan terutama pada prosesnya yang secara keseluruhan dibuat dengan perangkat digital dan program lukis digital seperti Paint atau Photoshop. (2) secara khusus, komik digital menjadi tantangan tersendiri, baik bagi siswa maupun bagi guru pendamping, karena selain harus memikirkan kontennya, juga harus belajar menguasai teknis peralatan. Oleh karena itu, saran yang bisa diusulkan yaitu, durasi bimbingan yang memadai bagi siswa sebelum kompetisi, sehingga siswa lebih banyak waktu dalam menguasai teknik-teknik penggambaran digital, termasuk pewarnaan digital, layout, pengaturan ukuran huruf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga yang telah memberikan kepercayaan dan fasilitas kepada kami untuk turut serta melakukan penjurian karya komik strip digital kreasi siswa berkebutuhan khusus tingkat provinsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Pedoman FLS2N 2024, Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional SDLB/SMPLB/SMALB/Sederajat. Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Kemendikbud. 2024.
- Yani, Fitri., Putra, R., Purnama, I., Suharti, S., (2023). Juri Pemilihan Bujang Dara Riau 2023. *JUDIKAT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(2), 102–109. <https://ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JUDIKAT/article/view/4016%0A>
- Rachmawati, D.W., Hendry, G., Mardiana.,Rih Laksmi., I Nyoman. (2021). Juri Pada Festival Competition School of SMEA PENASA di SMK Pembina I Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam (JPMA)*, 1(2), 71-78
- Aini, N., Kartika, Y., Sebayang, H. T., Titin, S., & Kusuma, F. S. (2023). Edukasi dan Pendampingan Kelompok Tani Desa Bokor, Kabupaten Malang Melalui Lomba Kreativitas Budidaya Sayur Sehat. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 119–127.
- Akbar, J. S., & Djakariah, D. (2023). Dedication as a Judge in the North Sulawesi Chemistry Quiz Competition with the theme Improve and Express Your Science with Chemistry Pengabdian Sebagai Juri dalam Lomba Cerdas Cermat Kimia Se-Sulawesi Utara Dengan Tema Improve and Exspress Your Science with Chemistry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Isei* , 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.46750/abdimasisei.v1i2.215>
- Hafsah, H., Suwarty, S., Afwan, Z., Wulandari, D., Willyansyah, W., Azis, S., & Syahrul, S. (2023). Pengabdian Sebagai Juri Dalam Lomba Memasak Pada Pekan Event Az Zuhra Spektakuler. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 63–68. <https://doi.org/10.31004/dedikasi.v1i2.16>
- Kumala, D., & Ahya, I. N. (2021). Juri Lomba Mewarnai Rumah Impian dan Lomba Fashion Show Tingkat SD Dalam Rangka Open House Perumahan Relife Greenville di Cileungsi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 187–193. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v1i2.37>
- Latif, Y. A., & Pracihara, M. M. (2024). Pengabdian Masyarakat Sebagai Dewan Juri Lomba Film Pendek GCC Batch 4 Tahun 2023 Oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2680–2692. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.582>
- Mulyan, A., Moh, L., Isnaini, Y., & Hajar, B. S. (2024). *Abdinesia : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pelatihan dan Penataran Juri Binaraga di Nusa Tenggara Barat*. 4, 2–5.
- Muqorobin, M., Yudianto, B. W., & Ridwanullah, D. (2022). Pengabdian Sebagai Dewan Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Web Technologies & IT Software Tingkat Kota Surakarta. *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.29040/budimas.v4i1.4915>
- Putra, I. G. J. (2021). Juri Lomba Gambar Ogoh-Ogoh : Kreativitas Dikala Pandemi. *Jurnal Lentera Widya*, 2(2), 49–55. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v2i2.202>