

## **DUA BENTUK PENGANUGERAHAN KOMIK SEBAGAI APRESIASI KEPADA KOMIKUS INDONESIA YANG DISELENGGARAKAN OLEH PESKOM DAN APIK**

(Judul Bahasa Indonesia ditulis kapital, Times New Roman, Bold, Size 16)

**Putri Sri Ridzki, Bambang Tri Rahadian, Iwan Gunawan**

(Size 12, Times New Roman, Bold)

Pascasarjana Insitut Kesenian Jakarta

(Size 11, Times New Roman)

4240170003@ikj.ac.id

(Size 11, Times New Roman)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengembangan diri siswa Tunagrahita ringan dengan mengembangkan Media Pembelajaran Bina Diri model cerita berbasis multimedia Interaktif bagi anak tunagrahita ringan. Penelitian ini merupakan bagian dari model penelitian pengembangan produk terapan menggunakan Dick dan Carey yang terdiri dari beberapa tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Studi ini mengkaji pembelajaran pengembangan diri secara teoritis, meneliti teori cerita bergambar, mengidentifikasi Implementasi Pembelajaran Bina Diri di Sekolah Luar Biasa Asih Budi, Merancang pembelajaran model cerita bergambar model mandiri, prototipe desain multimedia sebagai rancangan awal desain . Metode Penelitian Deskriptif dengan pengumpulan data, observasi, dan wawancara untuk menggambarkan secara aktual sesuai temuan dilapangan. Pengembangan model pembelajaran mandiri model cerita bergambar dirancang sebagai media alternatif untuk mendukung pembelajaran siswa tunagrahita ringan yang dapat dimanfaatkan di dalam maupun diluar sekolah secara terpadu. (Abstrak dibuat dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris 150 – 250 kata berisi tujuan, metode dan hasil. Times New Roman, , Size 11, Spasi 1)

**Kata Kunci:** komik, manajemen seni, penganugerahan komik, apresiasi, acara komik . (kata kunci terdiri dari maksimal 5 istilah utama yang paling banyak disebut dalam isi tulisan, Time News Roman, Size 11)

## **TWO FORMS OF COMIC AWARDING AS APPRECIATION AND SUPPORT FOR INDONESIAN COMIC ARTIST TO BE HELD BY PESKOM AND APIK**

(Judul dalam bahasa Inggris, Times New Roman, Bold, Size 16)

### **Abstract**

*This study aims to improve self-development mild intellectual disability with develop Learning Media Self Development model of multimedia Interactive CD Based Story. This research is part of an applied product development research development model using Dick and Carey which consists of several stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study examines theoretical self development lessons, examines theories of pictorial stories, identifies the Implementation of Self-Awareness Learning at the Extraordinary School Asih Budi, Designs the learning of self-modeled picture story model, the prototype of multimedia design as the initial design draft. Descriptive Research Method by issuing data, and interviews to designate precisely according to the field. The development of self-learning model of pictorial story model is designed*

*as an alternative media to support the learning of children with mild intellectual disability that can be utilized outside the integrated school*

**Keywords:** *Learning media, mild intellectual disability.....*

## PENDAHULUAN

(Pendahuluan berisi latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian/penciptaan, rumusan masalah, serta kajian Pustaka, Times New Roman Size 12, spasi 1)

Komik Indonesia pernah merasakan masa kejayaannya di sekitar tahun 1960-1970an sebelum akhirnya meredup di tahun 1990-an sejak masuknya komik Jepang. Walaupun meredup, komikus-komikus Indonesia masih bertahan dan berusaha membuat komik. Beberapa penerbit “memaksa” komikus yang sudah eksis terlebih dahulu untuk mengikuti gaya komik Jepang, seperti dengan memberikan onomatope (kata-kata tiruan bunyi yang dituliskan pada adegan komik) yang sering ada di komik Jepang (Manga). Bahkan, dalam pembahasan Seno Gumira Ajidarma dalam Ngobrolin Komik, 2020, komik Mahabharata R.A. Kosasih yang sejak awal tidak ada onomatope, malah ditambahkan pada saat terbit ulang di tahun 2000. Yang kemudian dihapus kembali dan diterbitkan kembali di sekitar tahun 2010.

Di tahun tersebut, komik Indonesia seakan tenggelam. Tak sedikit muncul komikus muda yang terinspirasi dari Manga dan mulai membuat komik juga. Namun, saat itu, atas pertimbangan untung rugi, penerbit besar kurang mau menerima komik-komik dari komikus muda yang baru membangun nama.

Dari sisi pembaca, banyak yang merasa komik Indonesia memiliki banyak kekurangan, antara lain: kurangnya variasi komik, gambar yang dianggap kurang menarik, tema cerita yang tak menarik, ataupun plot cerita yang menggugah. Salah satu kendala yang dialami adalah karena sulitnya akses mendapatkan variasi komik tersebut. Bahwa sesungguhnya komik Indonesia tak kalah bagusnya dengan komik luar negeri. Salah satu yang menjadi masalah akses adalah variasi komik

Indonesia di toko buku terbilang sangat minim, paling yang sudah terkenal atau yang diterbitkan oleh penerbit besar.

*Event art market* atau acara pasar seni merupakan alternatif yang dipilih komikus independen untuk menjual komiknya. *Art market* tersebut tersebar di kota besar, seperti Jakarta, Yogyakarta, dan Bandung. Ada beragam *art market* yang memiliki fokus ke komik, seperti Cocoma, Comifuro, Comipara, dan Peskom.

Comifuro bisa terbilang merupakan salah satu *event comic market* terbesar di Jakarta yang memiliki lebih dari empat ribu pengisi *booth* yang berjualan beragam *merchandise* yang bertemakan dunia *pop culture*, seperti *game*, animasi, komik, dan lainnya. Hanya sebagian kecil (sekitar 10-15 *booth*) yang berjualan komik original IP yang bukan dari *franchise* yang sudah *established*, salah satunya adalah Indiemaret yang merupakan UMKM berbentuk koperasi komik. Indiemaret membawakan komik-komik dari berbagai komikus yang bekerja sama dengan mereka. Mereka mengutarakan bahwa ada penurunan jumlah komik yang dijual di Comifuro 21 (15-16 November 2025) dibandingkan tahun sebelumnya. Salah satu faktornya karena komikus lebih merasa didukung di acara Comipara dibandingkan Comifuro. Dalam media sosial Comifuro, mereka hanya mengumumkan nomor *booth* peserta dan tidak menaikkan *posting* karya-karya peserta *booth* maupun *me-repost* dari akun media sosial peserta, berbeda dengan *event* lain, seperti Cocoma yang melakukan *reposting*, Comipara dan Peskom yang mempromosikan komik yang dijual di media sosial akun mereka.

Dunia komik di Indonesia selalu mengalami perubahan. 2018 merupakan tahun terakhir digelarnya Popcon Asia yang merupakan salah satu acara komik Indonesia terbesar pada masanya. Lalu, dua tahun sebelumnya, yaitu 2016 merupakan tahun terakhir diadakan acara penganugerahan komik bergengsi, yaitu

Kosasih Award. Kosasih Award mengabadikan nama salah satu komikus legendaris Indonesia, yaitu R.A. Kosasih. Di tahun terakhirnya 2016, menurut kaorinusantara.or.id, kategori nominasinya antara lain, Nominasi Karakter Komik Terbaik, Nominasi Sampul Komik Terbaik, Nominasi Komik Strip Terbaik, Nominasi Gambar Terbaik, Nominasi Cerita Komik Terbaik, Nominasi Cerita Pendek Terbaik, Nominasi Komik Kampus Terbaik, dan Nominasi Komik Terbaik.

Setelah Kosasih Award berakhir, terjadi sempat terjadi jeda cukup panjang tanpa adanya acara penganugerahan kepada komikus Indonesia. Pandemi covid yang terjadi di sekitar tahun 2020 juga mengubah situasi dunia komik yang menjadi lebih terfokus kepada dunia komik digital. Namun, komik fisik pun tidak sirna begitu saja. Kedua jenis komik ini merupakan bagian dari dunia komik Indonesia.

Komikus Indonesia yang terus berjuang dengan gigih ini perlu diapresiasi. Kosasih Award yang telah hilang sangat disayangkan karena Kosasih Award bisa dibilang merupakan penganugerahan komik terbesar di Indonesia, dengan juri-juri yang merupakan ahli di bidangnya, seperti Seno Gumira Ajidarma, Hikmat Darmawan, Henri Ismono, dan Rege Indrastudianto. Melalui jurnal ini, penulis akan membahas bentuk penganugerahan yang muncul sebagai pengganti Kosasih Award.

- cerita soal comifuro dan kendalanya
- tentang pop con yang dulu ada
- tentang kosasih award yang dulu juga ada bareng pop con
- tentang peskom dan comipara yang memulai bikin awarding lagi
- tujuan dan manfaat bisa cek dari makalah
- rumusan masalah apa bentuk apresiasi yang mendukung untuk komikus Indonesia?
- kajian pustaka : masih sangat minim yang bahas soal awarding di indonesia, ngobrolin komik, dan

komik indonesia sebagai bahan acuan

- peskom award 2023

## **METODE**

(Metode penelitian/penciptaan berisi metode pendekatan dan teknik pengumpulan data. Times New Roman Size 12, spasi 1)

metode penelitian wawancara, pengumpulan data, dan observasi

Penelitian R & D (Penelitian dan Pengembangan) menggunakan metode penelitian pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi secara aktual hasil dari penelitian lapangan. Area penelitian R & D memiliki beberapa tahapan perencanaan pengembangan produk. Model pengembangan Dick dan Carey, secara umum model pengembangan media pembelajaran Dick & Carey terdiri dari beberapa kelompok langkah-langkah kegiatan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain dan pengembangan pembelajaran sesuai dengan model Dick & Carey mendekati sistem yang mirip dengan model yang dikembangkan oleh Kemp, tetapi ada komponen tambahan dalam analisis pembelajaran, dan ada beberapa komponen yang akan melewati tahapan: pengembangan dan proses perencanaan. Model pengembangan ini merupakan model pengembangan media terintegrasi, terintegrasi dalam pengertian media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam maupun diluar sekolah yang tidak terlepas dengan bahan ajar serta materi sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

(Menyajikan data hasil penelitian/penciptaan dan mengulas proses penelitian atau penciptaan karya seni. Times News Roman, Size 12, Spasi 1)

- peskom memiliki banyak variasi genre komik untuk awarding
- peskom lebih terfokus pada mengapresiasi karya komikus yang tergabung dalam pameran
- proses pemilihan nominasi dan pemenang terbilang singkat karena semua dilakukan dalam satu hari, yang besoknya penetapan dan pengumuman pemenang
- apik award sangat membuka peluang kepada seluruh lapisan komikus untuk mengajukan karyanya, tidak harus ikut pamerannya dan bisa saja berada dari luar kota (walaupun namanya Jogja Komik Award)
- nominasi hanya sedikit karena terfokus pada komik digital/fisik/cerita/gambar/komik secara umum
- proses pemilihan nominasi dan pemenang sangat lama
- semua juri membaca semua komik
- pengumuman pemenang h-1 sebelum comipara

**Tahapan Desain Pengembangan Produk**  
 (Sub judul dibuat tanpa penomoran. Times News Roman Size 12, Bold, Italic, Spasi 1)

(1) Analisis Awal, (2) Hasil Observasi Penelitian, (3) Materi RPP Self Care, (4) Desain konsep multimedia, (5) Desain Desain Multimedia, (6) Komponen Multimedia, (7) Uji Validitas Produk, (8) Prototipe Multimedia, (9) Uji Kelas Kecil, (10) Revisi Produk, (11) Uji Coba Kelas Besar, (12) Implementasi Produk. Penelitian ini telah melalui 8 tahap, dan akan melalui tahap uji coba kelas besar serta implementasi produk

**A. Product Test**

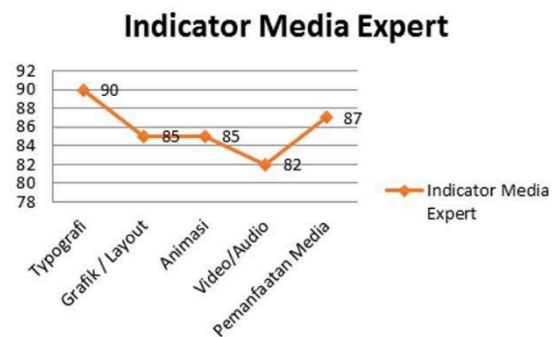
Produk-produk multimedia akan melewati tahapan pengujian validasi oleh ahli media dan ahli material. Penilaian seorang ahli materi yang terdiri dari dua orang, antara lain, sedangkan untuk penilaian ahli media terdiri dari dua ahli media.

Produk multimedia pembelajaran bina diri untuk siswa tunagrahita ringan ini akan diujikan di dua sekolah luar biasa yang pertama adalah SLB Asih Budi Jakarta Timur dan SLB Negeri Bandung Barat dimana kedua sekolah luar biasa ini memiliki siswa didik dengan latar belakang pola kehidupan yang berbeda dan kebiasaan yang berbeda pula, karena SLB Asih Budi yang terletak di pusat kota sedangkan SLB Negeri yang berada jauh dari pusat kota. Uji coba Produk akan dilakukan di laboratorium Sekolah Luar Biasa, pada

**Uji Ahli Media**

Dalam tes pakar media, ada beberapa indikator instrumen yang digunakan untuk mengukur pembelajaran multimedia. Ada 27 item pernyataan yang dibagi menjadi 5 komponen, antara lain: (1) Komponen Tipografi, (2) Komponen Grafik / Tata Letak, (3) Komponen Animasi, (4) Komponen Video / Audio, (5) Pemanfaatan Media.

Media pembelajaran bina diri tunagrahita ini sudah melalui tahap awal uji coba ahli media yang terdiri dari 2 orang ahli media, dari hasil uji ahli media tahap 1 ini mendapatkan hasil dari setiap indikator : Typografi 90%, Grafik dan Layout 85%, Animasi 85%, Audio Video 82%, serta pemanfaatan media 87%. Dari uji ahli media ada beberapa catatan dari indikator yang skornya rendah seperti video, pengambilan gambar yang harus diganti.



Gambar 2. Hasil Uji Ahli Media

### Uji Ahli Materi

Dalam uji ahli materi terdapat beberapa indikator instrumen yang digunakan untuk mengukur multimedia pembelajaran, ada 8 indikator bahan uji ahli, antara lain: (1) Indikator kesesuaian bahan dengan kurikulum, (2) Indikator Akurasi bahan, (3) Indikator Kesesuaian bahan pendukung pembelajaran, (4) Indikator Presentasi Teknis, (5) Indikator Presentasi Pembelajaran, (6) Indikator Presentasi Lengkap, (7) Indikator Prinsip-prinsip Perancangan, (8) Indikator Komponen bahan desain.

Media pembelajaran bina diri tunagrahita ini sudah melalui tahap awal uji coba ahli media yang terdiri dari 2 orang ahli media, dari hasil uji ahli media tahap 1 ini mendapatkan hasil dari setiap indikator : Indikator kesesuaian bahan dengan kurikulum 90%, Indikator Akurasi bahan 97%, Indikator Kesesuaian bahan pendukung pembelajaran 85%, Indikator Presentasi Teknis 92%, Indikator Presentasi Pembelajaran 88%, Indikator Presentasi Lengkap 83%, Indikator Prinsip-prinsip Perancangan 87%, Indikator Komponen bahan desain 90%.



Gambar 3. Hasil Uji Ahli Materi

### Produk Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk Media Pembelajaran Bina Diri Siswa Tunagrahita Ringan berbasis Multimedia Interaktif, produk ini terdiri dari 3 materi bina diri antara lain 1) Materi Menggosok Gigi dengan sub materi mengapa harus

menggosok gigi, komponen-komponen gigi, mengenal alat menggosok gigi, cara menggosok gigi, akibat menggosok gigi. 2) Materi Makan Makanan dengan sub materi, mengapa harus makan, mengenal peralatan makan, berdoa sebelum makan, sikap saat makan, makanan sehat. 3) Materi Memakai Pakaiannya dengan sub materi mengenal seragam, cara memakai seragam laki-laki, cara memakai seragam perempuan, cara memakai sepatu, berpakaian yang kurang baik.

Selain materi dimasukkan pula latihan soal untuk mengukur hasil pembelajaran siswa tunagrahita dalam mengidentifikasi materi bina diri. Games dalam multimedia interaktif ini ada 3 jenis antara lain : games memasangkan, games mencocokkan dan games puzzle, games ini dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan motorik.

### KESIMPULAN

(Simpulan dari Penelitian. Times News Roman Size 12, Spasi 1)

- secara keseluruhan, keduanya merupakan bentuk dukungan yang baik kepada komikus Indonesia
- awarding peskom sangat terfokus kepada komikus yang ikut serta dalam pameran. Acara awarding merupakan bagian acara yang bisa dinikmati semua pengunjung
- awarding apik lebih tertata rapi dan terbuka kepada semua khalayak. Namun, acara awarding yang terpisah, membuat kurang adanya interaksi dengan pengunjung. Hanya bisa diketahui melalui media sosial

Dari hasil analisis awal dan pengembangan produk dapat disimpulkan

1. Kurangnya media pembelajaran dalam bentuk multimedia mendorong para peneliti untuk mengembangkannya, peran perubahan pendidikan khusus untuk intelektual ringan.
2. Paradigma baru dalam dunia pendidikan khusus dan memperbarui

konsep-konsep baru dalam pengembangan konten, ide dan sejumlah metode inovatif di mana informasi dapat dikomunikasikan kepada peserta didik, terutama siswa penyandang disabilitas intelektual ringan. Lingkungan belajar dengan media pembelajaran interaktif dari materi pengembangan diri baru diharapkan dapat menjawab tantangan dan akan mempengaruhi cara guru mengajar dan siswa belajar, media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan dan digunakan di luar sekolah tetapi terintegrasi dengan sekolah.

3. Studi ini telah mempresentasikan, mengembangkan, mendiskusikan, serta menguji tahapan uji ahli dalam proses penggunaan multimedia dalam lingkungan belajar tetapi untuk pembelajaran siswa dengan ketidakmampuan intelektual ringan pengembangan media berbasis multimedia masih sangat terbatas
4. Pendidikan dalam bentuk informasi teknologi penting diberikan tidak hanya untuk siswa normal tetapi juga untuk siswa dengan kebutuhan khusus untuk membekali siswa dengan pemikiran tingkat tinggi dan keterampilan pemecahan masalah dan memungkinkan mereka untuk mengalami teknologi informasi dan komunikasi berbasis ICT.
5. Integrasi multimedia ke dalam proses belajar mengajar, metode konvensional diperkuat dan diperkuat dan metode yang berorientasi multimedia dapat diterapkan di sekolah-sekolah luar biasa.

## DAFTAR PUSTAKA

(Seluruh pustaka jurnal dan buku yang digunakan dalam tulisan harus dicantumkan ke dalam daftar Pustaka. Menggunakan APA Style. Size 12)

Contoh Format penulisan daftar pustaka seperti di bawah ini:

### Buku:

- Maria J Wantah. (2007). Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Mayer, R. E. (2005). Introduction to Multimedia Learning. In R. E. Mayer (ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 1–16). New York: Cambridge University Press.

### Artikel Jurnal:

- Chen, C. H., Lee, I. J., & Lin, L. Y. (2016). Augmented reality-based video-modeling storybook of nonverbal facial cues for children with autism spectrum disorder to improve their perceptions and judgments of facial expressions and emotions. *Computers in Human Behavior*, 55(Part A), 477-485. doi:10.1016/j.chb.2015.09.033.
- Fien, H., Doabler, C. T., Nelson, N. J., Kosty, D. B., Clarke, B., & Baker, S. K. (2016). An examination of the promise of the NumberShire Level 1 gaming intervention for improving student mathematics outcomes. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 9(4), 635-661. doi:10.1080/19345747.2015.1119229.

### Website:

- N. Mikelic Preradovic, G. Lesin, D. Boras, Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: a Case Study from Croatia, *Digital Education Review* - Number 30,

December 2016-  
<http://greav.ub.edu/der/>