

# Perancangan Komik Digital Mengenai Dampak Belajar Online Selama Pandemi Terhadap Mahasiswa

Ananda Hasna Azzahra  
Desain Komunikasi Visual-IKJ  
3180250006@ikj.ac.id  
[doi: 10.52969/semnasikj.v1i1](https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1).

**ABSTRAK:** Selama pandemi Covid-19 terjadi pembatasan kegiatan masyarakat di luar rumah seperti ke kantor, rumah ibadah sampai ke sekolah. Kegiatan yang semula dilakukan dengan tatap muka kemudian berganti menjadi tatap layar. Perancangan komik ini menyoroti pengalaman mahasiswa selama belajar dari rumah (online) dan mungkin bisa menjadi sebuah cerita. Proses pembentukan komik ini bisa berdasarkan cerita pengalaman yang kemungkinan akan digambarkan secara *digital*. Memungkinkan menggunakan kualitatif dengan cara mencari informasi, menyelidiki dan menggambarkan tentang bisa dari pengalaman sendiri maupun mahasiswa lain. Tahap selanjutnya akan dilanjutkan dengan penyusunan menjadi sebuah komik digital.

Kata Kunci: covid-19; digital; ilustrasi; komik; mahasiswa.

**ABSTRACT:** *During the Covid-19 pandemic, there were restrictions on community activities outside the home such as going to the office, places of worship to schools. Activities that were originally carried out face-to face were later changed to face-to-face. The design of this comic highlights student experiences while studying from home (online) and may become a story. The process of forming this comic can be based on an experience story that is likely to be depicted digitally. It is possible to use qualitative methods by searching for information, investigating and describing things from their own experiences and those of other students. The next stage will be continued with the preparation into a digital comic.*

*Keyword: covid-19; digital; comics; illustration; students.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan sebuah jaringan internet atau kuota. Pembelajaran online pun juga membutuhkan sebuah dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online, Misalnya seperti kelas-kelas virtual yang menggunakan *Google Classroom*, *zoom*, dan lain lain.

Penyebaran COVID-19 tentu telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia terutama untuk mahasiswa. Sekarang mereka melakukan sebuah proses yang dinamakan pembelajaran online atau disebut juga kuliah daring. Dan sebagai usaha pencegahan penyebaran Covid-19, pemerintah merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Oleh karena itu mahasiswa mulai melakukan kuliah secara online. Pendidikan jarak jauh ini juga memiliki tujuan agar pendidikan meningkat dan relevansi serta meningkatkan

pemerataan akses dan perluasan dalam pendidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam penelitian ini dilakukan analisis dari sisi kepuasan mahasiswa bagaimana pengalaman mereka bagaimana kuota internet dan teknologi mereka. Apakah mereka memiliki kesulitan atau kekurangan? dengan cara memberikan kuesioner atau wawancara kepada beberapa mahasiswa. Dan berharap dari beberapa pendapat mahasiswa ini bisa dijadikan sebuah cerita dan menjadi sebuah komik atau short komik. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dirumuskan bagaimana cara merancang sebuah komik digital tentang dampak pandemic dalam proses belajar pada mahasiswa?

Adapun tujuan dan manfaatnya ialah menghasilkan komik digital tentang dampak pandemi dalam proses belajar pada mahasiswa. Sebagai manfaat praktis, pemetaan yang dilakukan di dalam penelitian ini berguna demi memperlihatkan karya komik kreatif, menghibur dan positif. Sebagai salah satu supaya menjadi sebuah motivasi dan hiburan untuk para mahasiswa selama melakukan kuliah daring ini.

Selain itu, kebermanfaatan untuk praktisi, penelitian ini dapat menjadi referensi dan kajian untuk perkembangan komik atau komikus yang akan merilis sebuah karya komik secara daring atau membaca pola kreasi pemikiran mahasiswa lain. Penelitian ini juga dapat menambah wawasan serta ilmu yang dapat diaplikasikan ke dalam studi, maupun dalam berkarya. Serta menjadikan referensi untuk dalam dunia komik baik sebagai pengamat atau praktisi.

Sebagai batasan lingkup penelitian, masalah yang dibahas ialah dari beberapa yang dialami mahasiswa selama perkuliahan daring ini sehingga dijadikan sebuah komik. Berdasarkan berbagai segmentasi: a) Geografis meliputi wilayah Kota Bekasi, Jawa Barat. b) demografis-Usia: 19-35 tahun; Gender: Semua gender; Status sosial: pelajar atau mahasiswa; Sosial ekonomi: semua kalangan. c) Psicoanalisi; Para remaja berminat membaca komik.

## **Media**

### **1. Media utama**

- Komik digital online
- Komik berwarna hitam dan putih
- Komik webtoon

### **2. Media Pendukung**

- Aplikasi
- Website

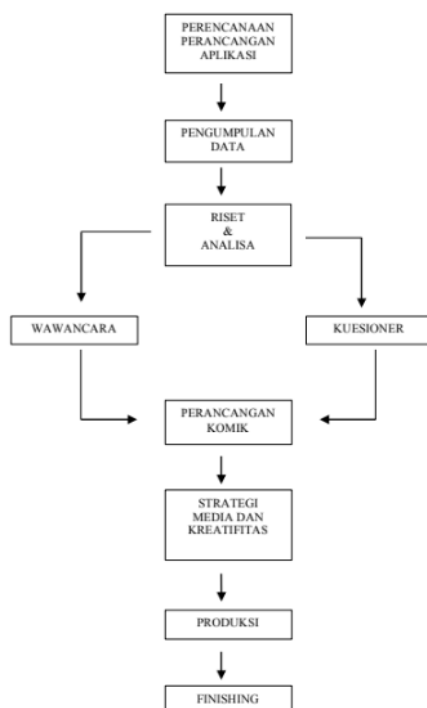
Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan cara melakukan metode wawancara , survey yang dilakukan secara online. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara online kepada para mahasiswa. Data

diperoleh melalui pengisian pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk Google Form. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis untuk dideskripsikan.

Metode atau cara menganalisis, yang artinya membedah dan mengamati sesuatu secara kritis dan seksama dengan cara membedah bagian-bagiannya terlebih dahulu dan menyoroti detail detail dari setiap bagian. Sesuai dengan metode pendekatan, maka informasi yang didapat akan dianalisis. Data yang diperoleh kemudian dapat dianalisis dengan pijakan-pijakan teori. Berikut adalah urutan proses analisisnya: 1. Mendata sebuah kuesioner hasil survey di jalan raya 2. Mendeskripsikan, mencermati, dan menganalisis dengan teliti 3. Memperhatikan dari setiap objek yang dicermati.

Dalam pengumpulan data, untuk mendapatkan referensi pendukung menggunakan cara-cara atau metode sebagai berikut: *Observasi* berasal dari kata kerja *to observe*, yang artinya: mengamati seseorang, sesuatu, atau situasi, dengan seksama untuk mempelajarinya secara lebih cermat sampai ke detail-detailnya. Dalam hal ini, untuk mendapat informasi, referensi-referensi penunjangnya tidak hanya lewat literatur, tetapi dengan melalui penelitian langsung. *Wawancara*, tujuan dari wawancara yaitu agar memperoleh data yang cukup valid. Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang yang terkait langsung maupun tidak langsung. *Survei*, tujuan dari survei yaitu dilakukan dengan membuat sebuah kuesioner secara online maupun secara online, seperti online yang dilakukan dengan survey melalui google form dan secara langsung bisa berupa wawancara.

## Kerangka Penciptaan



Diharapkan hasil akhir dari “pembuatan komik digital ilustrasi tentang dampak belajar online terhadap mahasiswa” bisa meningkatkan pemikiran hal positif terhadap para mahasiswa dalam pembelajaran online, supaya lebih dibuat menyenangkan dan mengurangi stress.

## **Tinjauan Data Umum**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, media yang akan dipilih adalah sebuah aplikasi komik dalam bab ini akan didapatkan data yang diperoleh dari pustaka beberapa buku, jurnal dan berbagai sumber lain dari internet mengenai hal-hal yang berhubungan dengan media ilustrasi dan komik.

## **Komik Digital**

Menurut Lamb & Johnson , Komik digital merupakan komik sederhana yang dilakukan dalam bentuk media elektronik tertentu. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita gambar bergambar dengan tokoh karakter tersebut melalui pesan media elektronik.

## **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan atau teknik seni rupa lainnya. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghasilkan suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan sebuah visual, supaya tulisan tersebut mudah dicerna.

## **Jenis-jenis Komik**

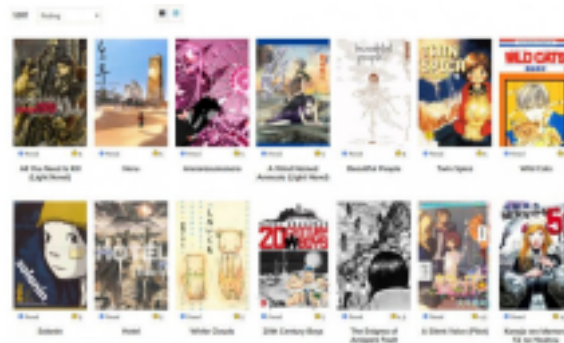
### **1. Buku komik**



Gambar 2.1 Buku komik-(Sumber : google)

Buku Komik atau disebut Komik Manual merupakan komik yang digambarkan melalui sebuah media kertas, buku komik adalah gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk sebuah jalinan cerita.

## 1. Komik Online



Gambar 2.2 Komik online

(Sumber : keepo.me)

Komik Online atau disebut Komik digital merupakan komik yang digambarkan melalui sebuah media online seperti komputer dan kemudian diterbitkan di situs web. Komik digital pun dapat dibandingkan dengan komik cetak yang diterbitkan sendiri dimana hampir semua orang dapat membuat komik daring mereka sendiri dan mempublikasikannya.

### Jenis-jenis ilustrasi

#### A. Gambar ilustrasi naturalis

Gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan atau keadaan sebenarnya (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

#### B. Gambar ilustrasi dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi yang dibuat sebagai penghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.

#### C. Gambar Kartun

Gambar kartun merupakan gambar ilustrasi yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar tokoh manusia maupun hewan yang berisi cerita humor dan bersifat menghibur dalam gambar ilustrasi.

#### D. Gambar Karikatur

Gambar karikatur merupakan ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan kritikan atau sindiran dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.

## **E. Komik**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), komik adalah sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang di dalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.

Menurut Franz & Meier (1994:55), komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Sedangkan menurut Hurlock (1978), komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

Sudjana dan Rifai (2011) menyebut komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa. Menurut Scott McCloud (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Selain istilah komik, ada pula komikus yang berarti si pembuat komik atau cerita bergambar. Namun sekarang ada pula istilah komika. Komika ini merupakan sebutan untuk orang yang membawakan cerita lucu di hadapan banyak orang.



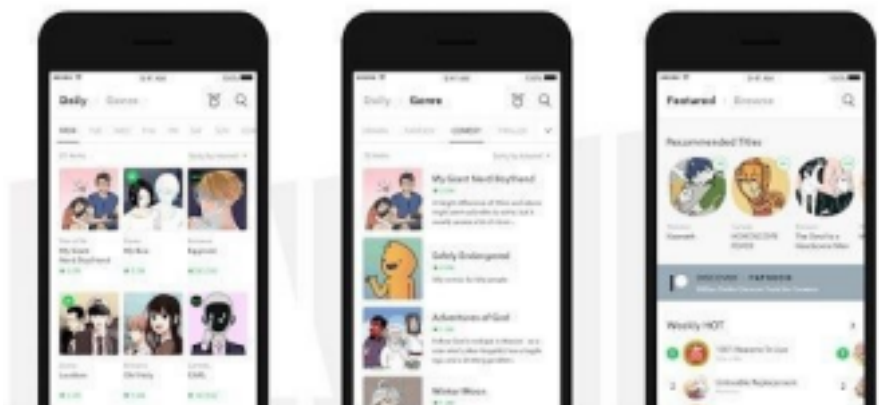
Gambar 2.3 contoh gambar komik  
(Sumber : binamarga.pu.go.id)

### F. Ilustrasi Khayalan (Fantasy)

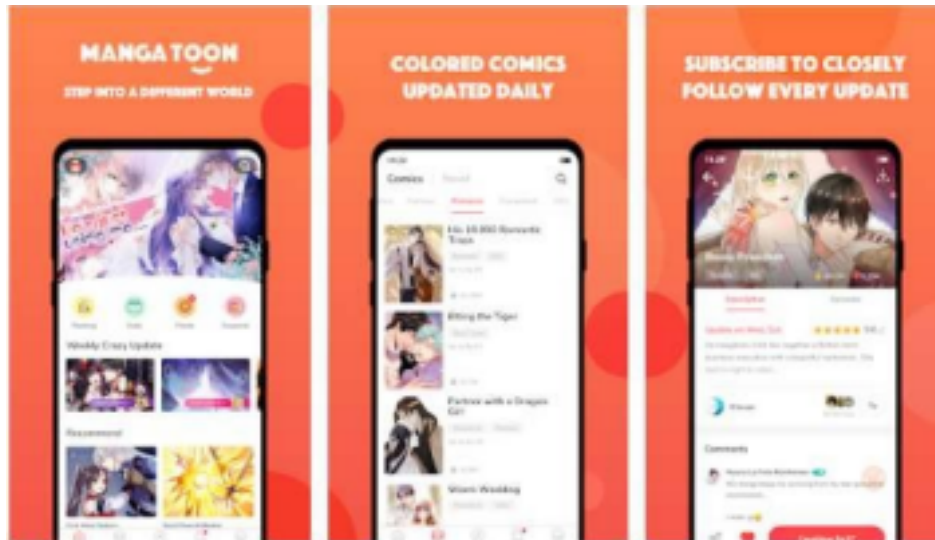
Ilustrasi khayalan merupakan gambar ilustrasi yang dibuat berupa hasil dari pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal) pembuatnya. Umumnya memiliki karakteristik tertentu dan unik. Cara penggambaran ini banyak ditemukan pada cerita, novel, roman, dan komik.

### Aplikasi Komik

Aplikasi komik merupakan sebuah website untuk membaca komik online yang gampang dan mudah untuk diakses di dunia online.



Gambar 2.4 Referensi aplikasi komik-(Sumber : Pinterest)



Gambar 2.5 Referensi aplikasi komik  
(Sumber : Pinterest)

## Referensi Tampilan Visual

### A. Referensi untuk layout

Comics > Free Comics

Recommended Freebies (112 Items) Add all to Cart 🛒

<p>X-Men Forever (20... Issue #1</p> <p><b>FREE</b> \$4.99</p>	<p>X-Men: Worst X-M... Issue #1</p> <p><b>FREE</b> \$4.99</p>	<p>X-Men: Psylocke Issue #1 (of 4)</p> <p><b>FREE</b> \$4.99</p>	<p>X-Men: Deadly Ge... Issue #1</p> <p><b>FREE</b> \$4.99</p>	<p>DC Essential Guid... Issue #1</p> <p><b>FREE</b></p>	<p>Niko and the Sword... Issue #1</p> <p><b>FREE</b></p>
--	---	--	---	---	--

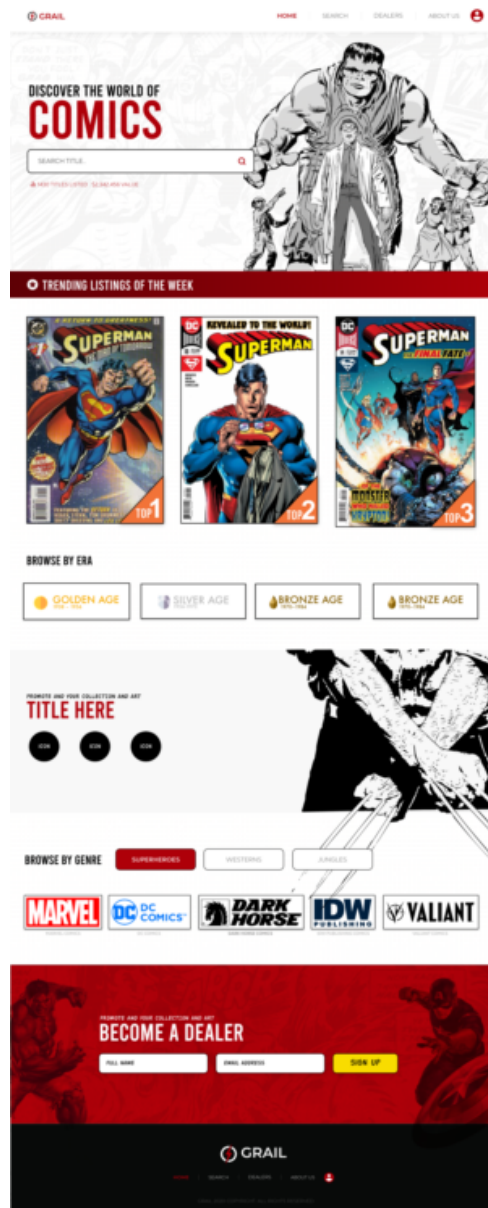
Gambar 2.6 Referensi layout 1

(Sumber : Pinterest)





Gambar 2.7 Referensi layout 2  
(Sumber : Pinterest)



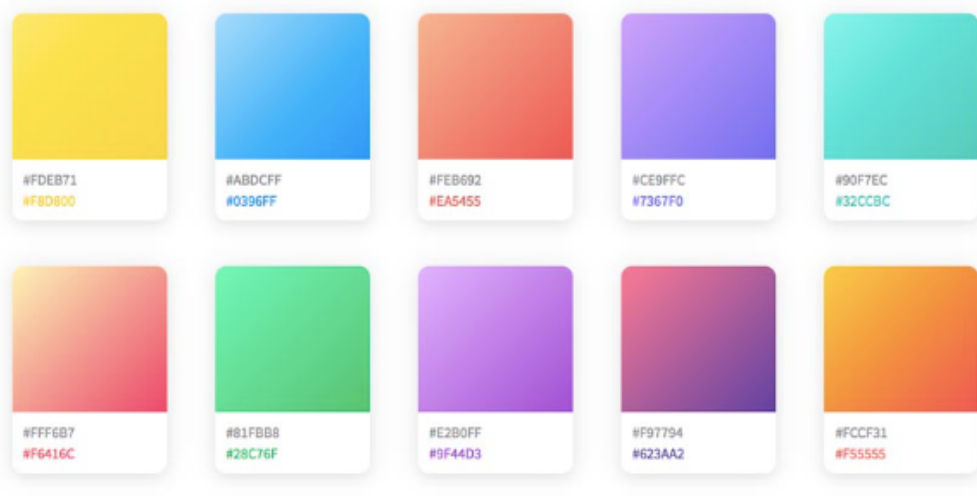
Gambar 2.8 Referensi layout 3-(Sumber : Pinterest)

Layout yang sederhana gampang dan mudah dipahami dan diakses semua orang sehingga dapat membaca dengan gampang dan mudah.

### Referensi warna aplikasi



Gambar 2.9 Referensi warna 1  
(Sumber : Urban Digital.id)



Gambar 3.0 Refrensi warna 2  
(Sumber : Urbandigital.id)

Warna-warna yang saya pilih merupakan warna cerah tidak begitu gelap dan suram karena memakai warna cerah akan membuat aplikasi tersebut terlihat cerah dan menyenangkan.

### Tinjauan Khusus

#### Sejarah Covid-19

Penyakit COVID-19 telah menjadi pandemi kelima yang didokumentasikan sejak pandemi

flu 1918. COVID-19 pertama kali dilaporkan di Wuhan, Cina, dan kemudian menyebar ke seluruh dunia. Coronavirus penyebab COVID-19 secara resmi dinamai Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2) oleh International Committee on Taxonomy of Viruses (ICTV) berdasarkan analisis filogenetik dan taksonomi. SARS-CoV-2 diyakini sebagai limpahan dari coronavirus hewan yang kemudian beradaptasi dan berpindah penularannya dari manusia ke manusia. Karena virus ini sangat mudah menular, ia menyebar dengan cepat dan terus bermultiplikasi pada populasi manusia.

Coronavirus adalah keluarga besar dari berbagai virus yang sudah lama berada dalam kehidupan manusia. Beberapa di antaranya menyebabkan flu biasa pada manusia, yang lainnya menyebabkan batuk dan gangguan pernapasan ringan. Coronavirus menginfeksi hewan, termasuk kelelawar, unta, dan sapi. Ilmuwan telah mengklasifikasikan coronavirus ke dalam empat sub-grup yaitu alpha, beta, gamma, dan delta. SARS-CoV-2 ini merupakan anggota ketujuh dari keluarga virus corona yang menginfeksi manusia.

### **Sejarah Komik**

Sejarah komik merupakan Tradisi perkomikan di Indonesia boleh dikatakan sudah berlangsung lama, terlihat dari banyaknya naskah Jawa dan Bali abad ke-18 hingga ke-19 yang berbentuk mirip komik. Komik modern di Indonesia muncul sekitar 1930-an. Pada waktu itu, komik masih berupa gambar strip bersambung yang dimuat dalam surat kabar dan majalah. Baru sekitar 1950-an, komik Indonesia tampil dalam bentuk buku. Bahkan sampai akhir 1970-an, di keraton Yogyakarta, masih dilakukan penggubahan naskah-naskah tertulis dalam bentuk gambar yang mirip komik.

Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai "gaya gambar" dan "gaya cerita" Komik Indonesia. Belakangan, Komik Indonesia yang banyak diterbitkan oleh Koloni, salah satu lini penerbitan komik milik m&c Gramedia Group, lebih banyak menampilkan komik Indonesia dengan gaya gambar "manga". Beberapa komikus sepakat, Komik Indonesia adalah komik yang dibuat (cerita dan/atau gambarnya), diproduksi, disebarluaskan, oleh komikus & orang-orang Indonesia. dan di Indonesia.

### **Pertanyaan Kuesioner**

#### **Target kuesioner**

Data diri

#### **1. Nama**

#### **2. Usia**

- 19 – 30 tahun keatas.

#### **3. Jenis Kelamin**

- Perempuan

- Laki – laki

#### **4. Pekerjaan**

- Pelajar/Mahasiswa

#### **5. Tempat tinggal**

Jakarta, Bogor, Depok, Bekasi, Tangerang

### **Kuesioner**

1. Adakah perbedaan berarti antara perkuliahan online dengan perkuliahan *offline* yang mengganggu di benak anda?
  - A. Lebih stress
  - B. Stress
  - C. Biasa saja
  - D. Selalu gelisah
  - E. Dibuat santai saja
  
2. Bagaimana perasaan anda ketika melaksanakan perkuliahan online?
  - A. Senang
  - B. Bahagia
  - C. Biasa saja
  - D. Selalu gelisah
  - E. Tidak senang
  
3. Apakah anda mengalami masalah saat kuliah online?
  - A. Banyak sekali
  - B. Hanya sedikit
  - C. Tidak Ada
  
4. Apakah ada keluhan selama kuliah daring ini?
  
5. Menurut anda apakah anda tidak keberatan bila pengalaman anda dijadikan sebuah komik?
  
6. Adakah ada sesuatu hal yang anda lakukan ketika merasa bosan atau mencari cara bagaimana biar tetap menghibur diri?
  
7. Bisakah anda menceritakan cerita anda selama kuliah online baik pengalaman buruk maupun menyenangkan?

### **DAFTAR PUSTAKA**

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*. Jakarta: Penerbit Gramedia.  
-----, 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit Gramedia.

### **Sumber lain**

- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/30/211500869/jenis-jenis-gambar-ilustrasi?page=all>  
<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/apa-itu-komik-pengertian-ciri-dan-jenisnya>  
<https://www.bhinneka.com/blog/dampak-positif-dan-negatif-perkuliahan-online/>  
<https://tirto.id/data-riset-kesehatan-mental-mahasiswa-saat-pandemi-kuliah-online-gaEc>  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>