

Peningkatan Kapabilitas Desain Melalui Pelatihan Komik Siswa-Siswi SMA Dharma Wanita Surabaya

Siswo Martono¹, Setya Putri Erdiana², Dhika Yuan Yurisma³, Evi Farsiah Utami⁴, Fenty Fahminansih⁵

1-5 Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

E-mail: siswo@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kapabilitas desain siswa melalui pelatihan komik sebagai bagian dari industri kreatif pada siswa-siswi SMA Dharma Wanita Surabaya. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya pengembangan keterampilan kreatif sejak usia sekolah untuk mendukung kesiapan menghadapi perkembangan industri kreatif yang semakin pesat. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan ini mengintegrasikan pendekatan project-based learning, experiential learning, dan collaborative learning dengan teknik ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta penugasan proyek. Peserta pelatihan berjumlah 35 siswa yang mengikuti tahapan pembelajaran mulai dari pengenalan konsep, eksplorasi ide, perancangan karya, produksi, hingga evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap prinsip storytelling, penguasaan unsur-unsur komik seperti ilustrasi, panel, balon percakapan, caption, dan onomatope, serta kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai jenis layout komik. Pembelajaran komik meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif siswa. Komik terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis praktik yang mampu meningkatkan kapabilitas desain sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi peluang di industri kreatif.

Kata kunci : *pelatihan komik, kapabilitas desain, industri kreatif, storytelling visual*

ABSTRACT

This community service activity aims to analyze the improvement of students' design capabilities through comic training as part of the creative industry among students of SMA Dharma Wanita Surabaya. The background of this study is based on the importance of developing creative skills from an early educational stage to support readiness in facing the rapid growth of the creative industry. The learning methods applied in this training integrate project-based learning, experiential learning, and collaborative learning approaches, utilizing interactive lectures, demonstrations, hands-on practice, discussions, and project-based assignments. The training involved 35 students who participated in a series of learning stages, including concept introduction, idea exploration, design planning, production, and evaluation. The results indicate a significant improvement in students' understanding of storytelling principles, mastery of comic elements such as illustration, panels, speech balloons, captions, and onomatopoeia, as well as their ability to apply various comic layout techniques. Comic-based learning enhances students' critical, creative, and imaginative thinking skills. Furthermore, comics have proven to be an effective practice-based learning medium that improves design capabilities while preparing students to engage with opportunities in the creative industry.

Keywords : *comic training, design capability, creative industry, visual storytelling*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif dan menjadi salah satu sektor strategis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional (S et al., 2025). Badan Ekonomi Kreatif mencatat bahwa subsektor ekonomi kreatif seperti desain komunikasi visual, animasi, dan penerbitan memiliki kontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreatif, khususnya di bidang visual, menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah (Ulviah et al., 2021).

Salah satu media yang potensial dalam pengembangan kemampuan desain adalah komik. Komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan, ide, dan nilai-nilai tertentu (Nuriarta, 2020). Menurut Scott McCloud dalam karyanya *Understanding Comics*, komik merupakan bentuk seni yang menggabungkan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetis. Hal ini menjadikan komik sebagai media yang relevan dalam pembelajaran desain dan storytelling (Eka Kusuma & Setyoko, 2023).

Siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada fase perkembangan kognitif dan kreatif yang optimal untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan inovatif (Debby Irola & Anna Dina Kalifia, 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih cenderung berfokus pada aspek teoritis dan belum sepenuhnya memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan kreatif berbasis praktik, khususnya dalam bidang desain visual dan industri kreatif.

Pelatihan komik sebagai bagian dari industri kreatif dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan tersebut (Martono et al., 2025). Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar teknik menggambar, tetapi juga memahami konsep desain, storytelling visual, pengembangan karakter, hingga proses produksi karya kreatif. Selain itu, pelatihan ini juga dapat memperkenalkan siswa pada peluang karier di bidang industri kreatif, seperti ilustrator, komikus, animator, dan desainer grafis (Maheswari & Zahro, 2024), (Rahmawati et al., 2024).

Industri kreatif merupakan sektor yang mampu mendorong inovasi, menciptakan lapangan kerja, serta meningkatkan daya saing global suatu negara (Khumair & Yazid, 2025). Oleh karena itu, penguatan kapasitas generasi muda melalui pelatihan berbasis kreativitas menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif di era ekonomi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan industri kreatif komik bagi siswa SMA menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kapabilitas desain, kreativitas, serta kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pembelajaran dalam pelatihan industri kreatif komik dirancang menggunakan pendekatan aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek (project-based learning). Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus menghasilkan karya nyata berupa komik. Tahapan proses pembelajaran dapat di lihat pada gambar 01.



Gambar 01. Metode Pembelajaran

Tahap 01. Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dalam pelatihan ini mengintegrasikan *Project-Based Learning*, *Experiential Learning*, dan *Collaborative Learning* secara terpadu. Melalui *Project-Based Learning*, siswa mengembangkan komik secara sistematis mulai dari ide hingga publikasi sederhana, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif. *Experiential Learning* memberikan pengalaman langsung melalui praktik menggambar, penyusunan storyboard, dan pengolahan panel komik, yang memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan teknis. Sementara itu, *Collaborative Learning* menekankan kerja sama antar siswa melalui diskusi, pertukaran ide, dan pemberian umpan balik. Integrasi ketiga pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kapabilitas desain siswa secara komprehensif.

Tahap 02. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dalam pelatihan ini dirancang secara variatif untuk mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal. Ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan konsep dasar seperti prinsip desain visual, elemen komik, serta pengenalan industri kreatif. Demonstrasi dilakukan oleh instruktur untuk memperagakan

teknik menggambar karakter, penyusunan storyboard, dan pewarnaan. Selanjutnya, praktik langsung memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan melalui pembuatan desain karakter, cerita, dan komik pendek. Diskusi dan brainstorming dimanfaatkan untuk mengembangkan ide serta memecahkan masalah desain. Penugasan proyek menjadi inti kegiatan dalam menghasilkan karya komik. Adapun presentasi dan apresiasi karya bertujuan melatih komunikasi, memperoleh umpan balik, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa secara berkelanjutan.

Tahap 03. Tahapan Pembelajaran

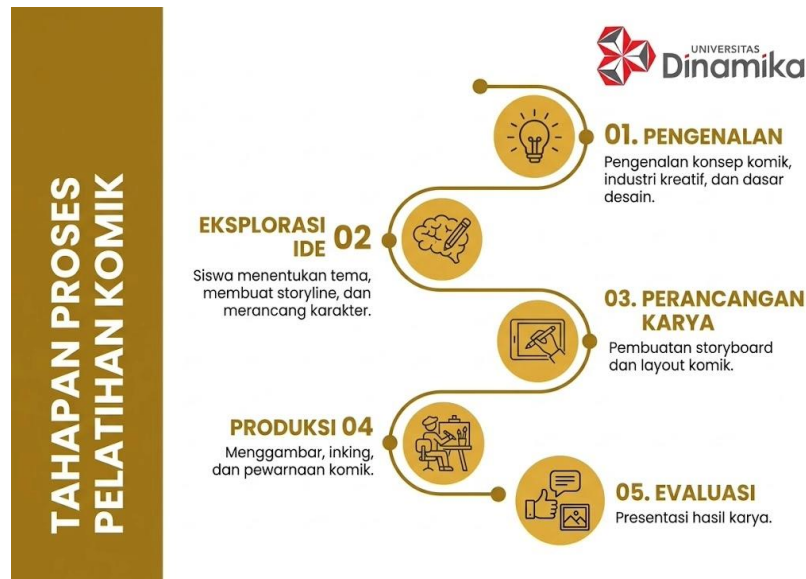
Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan berkesinambungan. Tahap pengenalan bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai konsep komik, industri kreatif, dan dasar-dasar desain visual. Selanjutnya, tahap eksplorasi ide difokuskan pada proses penentuan tema, penyusunan alur cerita (storyline), serta perancangan karakter. Tahap perancangan dilakukan melalui pembuatan storyboard dan penataan layout komik secara terstruktur. Pada tahap produksi, siswa mengimplementasikan desain melalui proses menggambar, inking, dan pewarnaan. Tahap akhir yaitu evaluasi dan publikasi, dilakukan melalui presentasi karya serta pameran sederhana, baik secara luring maupun daring, sebagai bentuk apresiasi dan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

Tahap 04. Media dan Alat Pembelajaran

Media dan alat pembelajaran dalam pelatihan ini mencakup penggunaan perangkat manual yang mendukung proses kreatif siswa secara optimal. Kertas gambar, pensil, tinta, serta alat gambar manual digunakan sebagai sarana utama dalam mengembangkan keterampilan dasar ilustrasi dan teknik komik. Selain itu, modul pelatihan dan contoh komik disediakan sebagai bahan ajar untuk memperkuat pemahaman konseptual serta memberikan referensi visual yang inspiratif dan kontekstual bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan proses pelatihan dirancang secara sistematis dan bertahap untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam bidang desain komik. Setiap tahap memberikan pengalaman belajar yang berkelanjutan, mulai dari pemahaman konsep hingga menghasilkan karya yang siap dipresentasikan secara kreatif, baik melalui media konvensional maupun digital. Tahapan pelaksanaan proses pelatihan, dapat dilihat pada gambar 02.



Gambar 02. Tahapan proses pelatihan

Tahap 01. Pengenalan

Tahap pengenalan merupakan fondasi awal dalam proses pelatihan yang bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual peserta didik mengenai komik sebagai media visual naratif. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada ruang lingkup industri kreatif, peran komik di dalamnya, serta prinsip-prinsip dasar desain seperti komposisi, proporsi, dan keseimbangan visual. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta memiliki kerangka berpikir yang sistematis dan kesiapan awal untuk memasuki tahapan eksplorasi ide secara lebih mendalam dan terarah. Penyampaian materi konsep dasar komik dapat dilihat pada gambar 03.



Gambar 03. Penyampaian materi Konsep dasar komik

Tahap 02. Eksplorasi Ide

Tahap eksplorasi ide merupakan fase penting dalam proses kreatif yang menekankan pada pengembangan gagasan awal menjadi konsep yang lebih terstruktur. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk menentukan tema yang relevan dan kontekstual, kemudian mengembangkannya ke dalam bentuk alur cerita (storyline) yang sistematis dan logis. Selain itu, siswa juga merancang karakter dengan mempertimbangkan aspek

visual, kepribadian, serta peran dalam cerita. Proses ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, imajinatif, dan analitis, sehingga menghasilkan konsep komik yang orisinal, komunikatif, dan memiliki nilai estetika serta pesan yang jelas.

Tahap 03. Perancangan karya

Tahap perancangan karya merupakan proses lanjutan yang berfokus pada penerjemahan ide ke dalam bentuk visual yang terstruktur dan komunikatif. Pada tahap ini, siswa menyusun storyboard sebagai representasi alur cerita dalam urutan panel yang sistematis, sehingga memudahkan penggambaran adegan dan aliran narasi. Selain itu, siswa merancang layout komik dengan memperhatikan komposisi, proporsi, keseimbangan visual, serta keterbacaan elemen teks dan gambar. Proses ini menuntut ketelitian dan kemampuan analisis visual agar setiap panel memiliki kesinambungan yang jelas. Dengan demikian, tahap perancangan karya menjadi landasan penting dalam menghasilkan komik yang efektif, estetis, dan mampu menyampaikan pesan secara utuh kepada pembaca.

Tahap 04. Produksi

Tahap produksi merupakan fase implementasi dari seluruh perencanaan yang telah disusun pada tahap sebelumnya, di mana siswa mulai merealisasikan karya komik secara visual. Kegiatan diawali dengan proses menggambar sketsa sebagai dasar ilustrasi, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap inking untuk mempertegas garis dan memperjelas bentuk objek. Selanjutnya, dilakukan proses pewarnaan dengan mempertimbangkan harmoni warna, pencahayaan, serta suasana yang ingin ditampilkan dalam cerita. Tahap ini menuntut keterampilan teknis, ketelitian, dan konsistensi dalam menjaga kualitas visual pada setiap panel. Melalui proses produksi, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya komik yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan alur cerita secara jelas, ekspresif, dan komunikatif kepada pembaca, dapat dilihat pada gambar 04.



Gambar 04. Proses membuat sketsa

Tahap 05. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari proses pelatihan yang bertujuan untuk menilai kualitas hasil karya sekaligus merefleksikan proses pembelajaran yang

telah dilalui. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan karya komik yang telah dibuat di hadapan mentor dan teman sebaya, sehingga memperoleh umpan balik yang konstruktif. Penilaian tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mencakup kekuatan alur cerita, kejelasan pesan, serta kreativitas dalam penyajian. Kegiatan presentasi melatih kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, dan sikap apresiatif terhadap karya orang lain. Tahap evaluasi menjadi sarana penting untuk meningkatkan kualitas karya dan kompetensi siswa secara menyeluruh, dapat dilihat pada gambar 05.



Gambar 05. Presentasi hasil karya dan evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan komik yang dilaksanakan pada 35 siswa-siswi SMA Dharma Wanita Surabaya menunjukkan adanya peningkatan kapabilitas desain yang signifikan, baik dari aspek kognitif maupun keterampilan praktis. Sebelum pelatihan (pre-test), sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait prinsip dasar storytelling komik. Narasi visual belum dipahami sebagai alur yang harus disusun secara sistematis dan berurutan, sehingga ide yang dimiliki siswa belum dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam bentuk visual.

Setelah mengikuti pelatihan (post-test), terjadi perubahan yang cukup jelas dalam pemahaman siswa terhadap konsep storytelling. Siswa mulai mampu menyusun cerita secara lebih terstruktur, dinamis, dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis, tetapi juga kemampuan berpikir naratif yang menjadi fondasi penting dalam desain komunikasi visual.

Selain itu, peningkatan juga terlihat pada pemahaman terhadap unsur-unsur pembentuk komik. Pada tahap awal, siswa belum mengenal elemen dasar seperti ilustrasi, panel, balon percakapan (balloon), caption, serta penggunaan onomatope. Setelah pelatihan, siswa mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan elemen-elemen tersebut dalam karya komik mereka. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam literasi visual, di mana siswa tidak hanya memahami elemen secara terpisah, tetapi juga mampu mengintegrasikannya menjadi satu kesatuan desain yang komunikatif.

Lebih lanjut, aspek yang mengalami peningkatan signifikan adalah pemahaman tentang tipe, fungsi, dan layout komik. Sebelum pelatihan, siswa belum mengetahui variasi layout yang dapat digunakan dalam penyusunan komik. Namun setelah pelatihan, siswa telah memahami berbagai jenis layout seperti standar, dinamis, fokus, dan eksperimental. Pemahaman ini memberikan dampak pada kemampuan eksplorasi visual siswa, sehingga mereka dapat menyesuaikan tata letak dengan kebutuhan cerita dan pesan yang ingin disampaikan.

Pelatihan komik yang diikuti oleh 35 siswa ini terbukti efektif dalam meningkatkan kapabilitas desain siswa, yang mencakup aspek konseptual, teknis, dan kreatif. Pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pengembangan keterampilan berpikir kritis, imajinatif, dan inovatif. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam ekosistem industri kreatif di masa depan.

DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Kegiatan pelatihan komik memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapabilitas desain siswa secara menyeluruh. Siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep storytelling visual serta mampu menyusun narasi yang lebih terstruktur dan komunikatif. Selain itu, keterampilan teknis dalam mengaplikasikan unsur-unsur komik seperti ilustrasi, panel, dan balon percakapan juga meningkat. Pembelajaran berbasis proyek mendorong kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan kolaborasi melalui proses diskusi dan presentasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini bermanfaat dalam mempersiapkan siswa menghadapi peluang di industri kreatif serta membentuk individu yang inovatif dan adaptif di masa depan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan komik sebagai bagian dari industri kreatif efektif dalam meningkatkan kapabilitas desain siswa-siswi SMA Dharma Wanita Surabaya. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek, pengalaman langsung, dan kolaborasi, siswa mampu mengembangkan pemahaman konseptual serta keterampilan teknis dalam desain komunikasi visual. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek storytelling, penguasaan elemen komik, serta pemahaman layout visual. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif siswa. Dengan

demikian, pelatihan komik tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif dan kompeten untuk menghadapi peluang dan tantangan dalam industri kreatif di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Dinamika atas dukungan finansial yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada SMA Dharma Wanita Surabaya yang telah memberikan kesempatan serta dukungan dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Kerja sama antara kedua institusi tersebut sangat berperan penting dalam menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan serta pencapaian tujuan dalam meningkatkan kapabilitas desain dan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Debby Irola, & Anna Dina Kalifia. (2024). Aspek Perkembangan Kognitif Pada Masa Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 128–132. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2111>
- Eka Kusuma, A., & Setyoko, A. (2023). Dinamika Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(2), 170–185. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1306>
- Khumair, M., & Yazid, M. (2025). Analisis Peran Ekonomi Kreatif dalam Pemberdayaan Masyarakat Lokal: Studi Literatur Kualitatif terhadap Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 3(3), 156–169. <https://doi.org/10.61896/jeki.v3i3.115>
- Maheswari, A. A. I. K., & Zahro, L. M. L. (2024). Kontribusi Industri Animasi Indonesia Terhadap Ekonomi. *Anima Rupa*, 2(1), 14–19. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v2i1.4535>
- Martono, S., Yurisma, D. Y., Erdiana, S. P., Utami, E. F., & Fahminannsih, F. (2025). *Tekmologi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pelatihan Desain Komik sebagai Media Ekspresi Kreatif bagi Siswa-siswi SMA 20 Surabaya Comic Design Training as a Medium of Creative Expression for Students of SMA 20 Surabaya*. 5(November), 185–194.
- Nuriarta, I. W. (2020). Komik Mahabharata Karya R.a Kosasih Sebagai Media Komunikasi Massa. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(02), 77–87. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i02.34>
- Rahmawati, H., Mahaniya, N. K. N. S., & Artha, I. G. A. I. B. (2024). Peluang Kerja Animator Di Industri Animasi Pada Masa Pandemi. *Anima Rupa*, 2(1), 7–13. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v2i1.4524>
- S, L. R., Sirait, K. H., Utha, M. A., & Ilmalani, N. (2025). Analisis Industri Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2020. *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 25(1), 68–82. <https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v25i1.20989>
- Ulviah, L., Hadi Subroto, S., & Satifah, O. (2021). Development of Comic Learning Media To Improve Student'S Concept Understanding and Learning Independence. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 7(1), 29–40. <https://doi.org/10.19109/jip.v7i1.8090>