

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TENTANG BIPOLAR UNTUK REMAJA

Bunga Anindita Pramono<sup>1</sup>, Handaru Jati<sup>2</sup>

Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
bungaanindita.2017@student.uny.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang membahas tentang gangguan mental bipolar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik digital tentang gangguan bipolar dan juga memberi remaja pemahaman tentang bipolar serta bagaimana remaja dapat menghadapi penderita bipolar. Penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian *research and development*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur milik Borg dan Gall yang telah dimodifikasi yang meliputi sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Hasil validasi media pembelajaran adalah: (1) ahli media menilai media pembelajaran layak digunakan dengan nilai 3,35. (2) berdasarkan hasil wawancara, remaja sudah paham dan merasa komik digital dapat membantu mereka untuk memahami topik tentang kesehatan mental dengan lebih mudah.

**Kata kunci:** bipolar, komik digital, media pembelajaran

### ABSTRACT

*This research is a digital comic-based learning media development research that discusses bipolar mental disorder. This study aims to produce digital comic-based learning media about bipolar disorder and also to provide adolescents with an understanding of bipolar and how adolescents can deal with bipolar sufferers. This study uses a type of research and development research design. The research procedure used is Borg and Gall's modified procedure which includes the following: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trials, (7) product revisions. The results of the validation of learning media are: (1) media experts assess learning media as feasible with a value of 3,35. (2) based on the results of interviews, adolescents already understand and feel digital comics can help them to understand topics about mental health more easily.*

**Keyword:** bipolar, digital comic, instructional media

### PENDAHULUAN

Kesehatan mental ialah sebuah perihal utama untuk setiap insan begitu juga seperti kebugaran jasmani seperti biasanya. Ketika psikis kita sehat, maka aktivitas pada diri seseorang nantinya bekerja secara optimal. Keadaan kesehatan psikis tak terlepas atas keadaan kesehatan jasmani yang bagus.

*World Health Organization* (WHO), memberikan penjelasan bahwa kesehatan mental ialah sebuah keadaan

atas kemakmuran yang dipahami masing-masing orang, dimana di dalamnya masih ada keahlian buat mengatur stres kesibukan sederhana, guna melakukan aktivitas yang memberikan manfaat serta mewujudkan, dan bertindak dalam perkumpulannya.

*World Health Organization* (WHO) pada tahun 2018 mengatakan bahwa kebiasaan seseorang yang mengidap gejala kejiwaan sentimental dalam dunia pada jangka umur 10-19 tahun keadaan kebugaran psikis memuat 16% atas

tanggungan persoalan serta konflik umum. Separuh atas seluruh kebugaran jiwa awal mulanya dari usia 14 tahun namun persoalan tak ditemukan serta tak disembuhkan sebab beberapa argumen, sebagaimana minimnya wawasan dan juga kepedulian terhadap kebugaran psikis di antara petugas kesehatan, atau pandangan negatif guna melarang pemuda-pemudi untuk mendapatkan dukungan, demikian masalah tersebut dapat menumbuhkan peluang dalam melangsungkan perbuatan yang memiliki resiko berlebihan serta bisa menguasai kemakmuran jiwa serta amarah dalam diri anak muda.

Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 memperlihatkan kebiasaan gejala psikis sentimental yang ditunjukkan melalui tanda-tanda stress serta kegelisahan yang terjadi pada umur 15 tahun ke atas menjangkau angka kurang lebih 6,1% terhadap total masyarakat dalam Indonesia serta sepadan pada angka 11 juta orang. Prevalensi masalah kesegaran psikis dalam Indonesia amat tinggi, terkhusus pada golongan anak berumur lebih dari lima belas tahun. Dalam pandangan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, taraf kecondongan persoalan gejala psikis sentimental yang diperlihatkan lewat fenomena semacam stress serta kegelisahan ialah sejumlah 6% terhadap golongan umur lebih dari 15 tahun (sekitar empat belas juta orang).

Di Indonesia, isu tentang kesehatan mental masih menjadi stigma

atau nilai buruk yang memiliki dampak buruk bagi penderitanya. Dampak-dampak buruk yang dimaksud adalah diskriminasi, labelling, dan pengucilan. Dampak-dampak tersebut dapat membuat penderita gangguan mental memilih untuk diam saja dan tak meminta pendapat ke ahli. Berlandaskan data yang terdapat pada Riskesdas tahun 2018, 12 juta masyarakat berumur lebih dari 15 tahun merasakan kecemasan serta 19 juta penduduk di atas 15 tahun mengidap gejala psikis yang sentimental.

Bipolar atau yang biasa disebut dengan Bipolar Disorder merupakan gangguan mental yang mengganggu emosi atau perasaan. Menurut badan kesehatan dunia atau WHO, 45 juta jiwa di dunia mengidap gangguan bipolar. Orang Dengan Bipolar (ODB) merupakan individu yang mengalami perubahan suasana hati yang ekstrem, baik kenaikan suasana hati yang intens (disebut episode manik) dan penurunan suasana hati yang intens (disebut episode depresif). Episode manik memiliki beberapa ciri. Beberapa diantaranya adalah menunjukkan kegembiraan yang berlebihan, berbicara dengan sangat cepat hingga sulit untuk dipahami, dan mengalami insomnia. Sedangkan episode depresif memiliki ciri yang berkebalikan dengan episode manik seperti tampak tak bertenaga secara tiba-tiba, berbicara dengan sangat lambat, dan hilang ketertarikan dengan aktivitas yang sedang dilakukan.

Bipolar sendiri memiliki empat tipe yaitu bipolar-I, bipolar-II, cyclothymia, dan bipolar disorder not otherwise specified (BP-NOS). Dalam gejala bipolar-I,

penderitanya memiliki tahapan manik serta hampir selalu mengalami kecemasan pada suatu tahap. Gangguan ini berlangsung setidaknya selama tujuh hari, atau dengan gejala manik yang sangat parah penderita harus segera dilarikan ke rumah sakit. Penderita biasanya memiliki episode depresif yang berlangsung selama setidaknya dua minggu. Penderita gangguan bipolar-II cenderung mengalami episode hipomanik ringan yang disertai dengan lelah berlebihan. Cyclothymia merupakan bentuk ringan dari gejala bipolar. Penderita gangguan ini setidaknya mengalami empat episode dalam satu tahun. Bipolar disorder not otherwise specified (BP-NOS) merupakan gangguan yangenderitanya memiliki gejala yang lebih sulit dikenali, tidak seperti tipe bipolar lainnya.

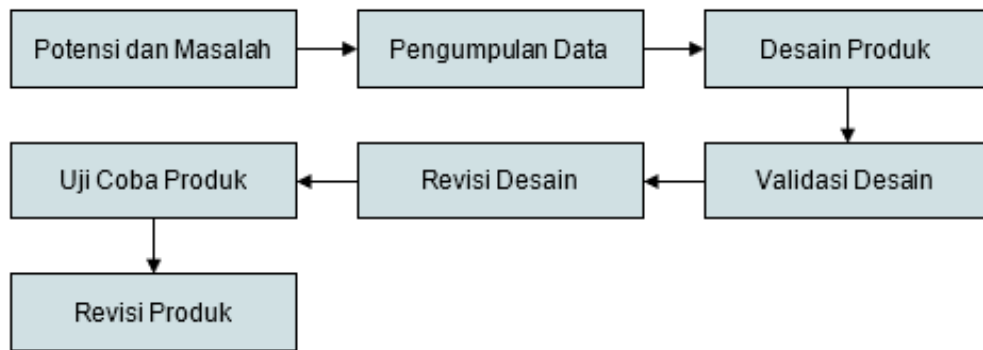
Terdapat beberapa penyebab yang bisa menimbulkan keadaan itu bagi pengidap gejala bipolar. Entah aspek internal atau biologis ataupun aspek eksternal atau faktor yang bersumber pada wilayah yang dapat memberikan pengaruh terhadap keadaan masing-masing orang yang memiliki gejala bipolar. Walaupun ada faktor eksternal, pewarisan melakutkan kapasitas lebih unggul. Faktor genetik bisa menimbulkan dampak bila sang buah hati dilahirkan dari pasangan suami istri yang salah satunya mengidap gejala bipolar akibatnya sang

buah hati mereka mempunyai ancaman bisa merasakan gejala yang serupa. Aspek wilayah, sama halnya famili, juga bisa termasuk satu elemen yang memberikan pengaruh terhadap keadaan masing-masing orang yang memiliki gejala bipolar. Bagaimana upaya yang dilakukan anggota keluarga mengutarakan serta mengeluarkan amarah kepada anggota keluarga lain yang mengidap gejala bipolar ialah salah satu aspek yang memicu episode pada individu dengan gangguan bipolar. Selain keluarga, hal-hal yang dapat menjadi faktor eksternal lainnya adalah trauma masa kecil, tingkat stres yang tinggi, dan penyalahgunaan narkoba.

Berlandaskan penjelasan tersebut, penelitian dilaksanakan atas dasar pengembangan suatu media pengajaran dengan menerapkan komik digital. Memanfaatkan media pengajaran komik digital seperti ini diharapkan membuat remaja Indonesia menghilangkan stigma tentang kesehatan mental dan gangguan mental.

## **METODE**

Prosedur pengembangan yang dilakukan adalah menggunakan prosedur Borg dan Gall yang sudah disederhanakan menjadi 7 (tujuh) tahapan.



Gambar 1. Model pengembangan Borg dan Gall

Dengan penjelasan pada tiap tahapnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Potensi dan Masalah

Pada aktivitas pertama sebelum melangsungkan peningkatan media pembelajaran komik digital tentang gangguan mental bipolar adalah berupa wawancara kepada mahasiswa yang berusia rentang 17 sampai 18 tahun. Hasil wawancara pada pertanyaan apakah saudara/i mengetahui tentang bipolar? Beberapa mahasiswa menjawab tahu, tapi hanya sekedar tahu, sementara mahasiswa lainnya menjawab tidak tahu. Selanjutnya apakah saudara/i pernah membaca komik yang membahas masalah serius seperti kesehatan atau politik? Mahasiswa menjawab mereka belum pernah membaca komik yang membahas masalah serius.

Kapasitas pada penelitian serta pengembangan tersebut ialah mengembangkan media pembelajaran yang membahas persoalan serius mengenai kesehatan mental yaitu bipolar. Atas memandang kapasitas serta persoalan itu, nantinya pengkaji ingin

meningkatkan media pembelajaran bernuansa komik digital.

#### 2. Pengumpulan Data

Tahap kedua ialah menyatukan beberapa pesan rujukan yang menyongkong pertumbuhan media pembelajaran komik digital tentang gangguan mental bipolar yang diharapkan dapat membantu remaja memahami perihal bipolar lebih lanjut.

#### 3. Desain Produk

Rancangan pembuatan karya pertama ialah menyatukan materi yang dilaksanakan menggunakan teknik menggali ilmu memanfaatkan internet seperti jurnal, skripsi, buku, serta yang lainnya. Ada pun penyusunan media pembelajaran berdasar komik digital dilaksanakan dalam berbagai proses sebagai berikut: (1) menulis pengetahuan yang sudah dimiliki, (2) mengumpulkan materi melalui internet, (3) membuat *storyboard* komik menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*, (4) menggambar sketsa komik menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*, (5) menggambar garis akhir komik

menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*, (6) mewarnai komik dan menambahkan gelembung dialog menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain ialah upaya pada aktivitas guna memberikan penilaian terhadap taksiran sebuah karya. Pada *Encyclopedia of Education Evaluation* yang dibuat Scarvla B. Anderson beserta teman-temannya, ditulis sesungguhnya suatu uji dinyatakan akurat jika uji itu memperkirakan suatu hal yang nantinya ingin ditaksir.

Tahap ini memiliki tujuan untuk memberikan penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Saran dan komentar yang didapatkan dari para ahli kemudian akan dijadikan pedoman untuk penyempurnaan media komik digital.

#### 5. Revisi Desain

Sesudah desain produk dievaluasi para pakar materi dan pakar media (desain), akhirnya bisa terlihat kekurangan dari media pembelajaran komik digital tentang bipolar itu. Kekurangan tersebut nantinya diperbagus guna mendapatkan hasil karya jauh lebih bagus.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah produk telah berhasil dibuat, langkah berikutnya ialah uji coba ke lapangan. Uji coba ini ditujukan guna memperoleh pesan apakah media pembelajaran komik digital tentang bipolar dapat menarik sebagai media untuk menambah wawasan mengenai kesehatan.

#### 7. Revisi Produk

Atas keberhasilan uji coba produk, seandainya respon dari remaja menyatakan sesungguhnya karya ini bagus serta memukau untuk dibaca, sehingga bisa dinyatakan sesungguhnya media pembelajaran komik digital tersebut sudah dioptimalkan yang nantinya mewujudkan produk akhir. Tetapi jika produk kurang sempurna, maka hasil dari uji coba ini akan dibuat bahan pemulihan serta perbaikan media yang telah diciptakan yang nantinya bisa mewujudkan produk akhir yang semakin berkembang lagi.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan oleh penulis pada penelitian ini ialah wawancara. Menurut Fox (2006) wawancara ialah teknik pengumpulan data yang melibatkan komunikasi verbal antara peneliti dan partisipan atau responden. Fox (2006) membagi wawancara menjadi tiga jenis, (a) wawancara terstruktur, yakni wawancara yang dilakukan peneliti dengan metode mengajukan pertanyaan yang sama pada tiap responden, (b) wawancara non terstruktur, yaitu teknik wawancara yang memiliki tujuan untuk berdiskusi mengenai sebuah topik spesifik dengan jumlah responden yang terbatas, (c) wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang dilaksanakan atas pedoman pertanyaan, namun ditanyakan lepas dengan cara meminta pendapat. Penelitian akan menggunakan teknik wawancara terstruktur. Pertanyaan wawancara diambil dari jurnal *The Potential of Educational Comics as Health*

*Information Medium* yang telah disitasi oleh 89 peneliti lainnya.

#### Teknik Analisis Data

Analisis data adalah usaha mencari serta menyusun data secara terstruktur yang didapatkan dari hasil tanya jawab, observasi secara langsung, serta bukti-bukti lain akhirnya dapat gampang dimengerti, serta penemuannya bisa dikabarkan atas yang lainnya. Kupasan data dilaksanakan menggunakan metode mengorganisir data yang diperoleh lalu dijabarkan atas unit-unit, melakukan sintesa, membentuk atas pola, menetapkan bagian penting yang nantinya dikaji, serta membentuk simpulan yang bisa diterangkan kepada yang lainnya.

Usaha analisis data kualitatif dilaksanakan saat belum mendatangi lapangan, saat di lapangan, serta saat selesai di lapangan. Analisis data ditekankan saat usaha di lapangan bersama pada saat pengumpulan data, sehingga hal ini menjadi pegangan yang penting bagi penelitian kualitatif.

Penelitian ini nantinya menerapkan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman menyatakan sesungguhnya kegiatan analisis data dalam penelitian kualitatif dilaksanakan dengan interaktif serta berjalan secara berkelanjutan hingga rampung hingga data dirasa sudah jenuh atau cukup. Pandangan Miles dan Huberman, analisis data dibagi atas tiga alur yaitu:

#### 1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data didefinisikan atas usaha penetapan, kosentrasi kepedulian atas penyederhanaan, pengabstrakan, serta transformasi data yang hadir atas catatan-catatan lapangan (Patilima, 2004). Atas adanya reduksi data, data kualitatif bisa diringkankan dan dialihkan pada banyak jenis metode atas pemilihan selektif.

#### 2. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data merupakan tahapan menarik data yang telah direduksi dalam informasi yang memudahkan penarikan kesimpulan yang dilakukan. Penyajian data dapat berupa matriks, skema, tabel, jaringan kerjasama yang berkaitan dengan data yang diperoleh. Melalui penyajian data, data dapat lebih mudah dipahami karena akan menjadi lebih terorganisir dan tersusun dalam pola hubungan.

#### 3. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Penarikan simpulan dan verifikasi merupakan cara ketiga atas analisis data kualitatif. Simpulan awal yang dipaparkan keadaannya sekedar tidak tetap serta nantinya berganti apabila tak didapatkan kesaksian yang benar serta bisa menunjang atas langkah pengumpulan data selanjutnya. Namun, jika ketetapan yang dipaparkan di tahap awal dibantu dengan kesaksian yang benar serta stabil ketika peneliti balik ke lapangan mengumpulkan data, sehingga ketetapan yang dipaparkan adalah ketetapan yang kredibel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan komik digital atas kajian bipolar yang diuraikan berlandaskan usaha Borg dan Gall. Peneliti menetapkan tujuh tingkatan, data hasil masing-masing prosedur penelitian berlandaskan tindakan-tindakan pengembangan komik adalah seperti demikian:

#### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang membahas masalah serius mengenai kesehatan mental yaitu bipolar. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu masih ada remaja yang belum mengetahui tentang kesehatan mental bipolar. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat media pembelajaran berupa komik digital yang membahas masalah kesehatan mental bipolar.

#### 2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi potensi yang akan dikembangkan dan masalah yang dialami. Pengumpulan informasi berupa penelitian-penelitian yang membahas masalah bipolar dan cara pembuatan komik. Tahap pertama adalah melakukan wawancara pada remaja berusia 17-18 tahun mengenai bipolar. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan sumber informasi referensi seperti jurnal yang berkaitan dengan bipolar.

#### 3. Desain Produk

Proses membuat produk diawali dengan membuat storyboard dan sketsa pada perangkat lunak Clip Studio Paint. Komik dibuat dalam ukuran 800 x 7680px per halaman. Tulisan diketik dengan menggunakan jenis huruf Wildwood Medium. Storyboard dan sketsa yang

sudah jadi kemudian ditebalkan dengan menggunakan brush agar garis lebih tegas. Setelah garis dibuat tegas, kemudian diwarnai menggunakan perangkat lunak yang sama. Setelah satu halaman selesai diwarnai, selanjutnya membuat balon percakapan karakter.

#### 4. Evaluasi Desain

Materi yang diambil untuk membuat produk komik digital yang membahas tentang bipolar diambil dari beberapa sumber buku, laman web milik World Health Organization, dan jurnal. Untuk pengertian bipolar diambil dari laman World Health Organization (<https://www.who.int>) dan buku berjudul Psikologi Abnormal yang ditulis oleh Jeffrey S., Spencer A., dan Beverly G.

Sementara untuk evaluasi desain dilakukan oleh D sebagai evaluator I dan N sebagai evaluator II. Aspek yang dinilai dalam produk komik digital tentang pengertian bipolar untuk remaja adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil evaluasi

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Evaluator I	Evaluator II
Penerapan	8	6
Cara	4	3
Penggunaan	15	12
Tampilan	3,8	3
Rerata	BAIK	BAIK

Evaluasi Produk Komik Digital oleh evaluator I dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2022. Hasil skor rata-rata dari evaluator I yaitu 3,8 dengan kriteria "Baik" dan komik digital yang dikembangkan peneliti layak untuk diuji coba. Adapun komentar dari evaluator I untuk komik keseluruhan adalah sebagai berikut:

"Menurut saya, isi dan pesan dari komik ini sudah tersampaikan kepada pembaca dengan baik. Jelas, tidak bertele-tele, dan sumbernya bagus.

Gambarnya menarik sehingga tidak membuat pembaca merasa bosan. Pun untuk mengakses komik ini sangatlah mudah. Sebenarnya sejauh ini, komiknya sudah sangat baik dan bisa diterima oleh pembaca. Namun apabila author ingin meningkatkan kualitas gambarnya, maka akan lebih baik lagi.”

Selanjutnya evaluasi dari evaluator II dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2022. Hasil skor rata-rata dari evaluator II yaitu 3 dengan kriteria “Baik” dan komik digital yang dikembangkan peneliti layak untuk diuji coba.

#### 5. Perbaikan Desain

Setelah produk ditunjukkan kepada beberapa teman, ada beberapa perubahan yang dilakukan. Hal yang diubah adalah penambahan panel yang menjelaskan tentang bipolar yang dialami oleh adik dari karakter Binar seperti yang tertera di bawah ini.



Gambar 2. Panel yang ditambahkan

Panel tersebut ditambahkan karena banyak yang belum merasa dapat berempati dengan adik dari karakter Binar. Setelah panel ini ditambahkan, teman-teman yang membaca komik merasa lebih dapat berempati kepada adik dari karakter Binar. Beberapa teks

juga mengalami perubahan karena terdapat kesalahan penulisan.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah melewati tahap evaluasi dan diperbaiki, produk kemudian diuji cobakan kepada mahasiswa berusia 17 sampai 18 tahun yang berkuliah di Jabodetabek. Hasil dari wawancara kepada 7 (tujuh) responden mendapatkan respon yang positif dan tidak ada respon negatif sama sekali.

#### 7. Revisi Produk

Karena tidak mendapat respon negatif sama sekali dari responden, maka tidak ada revisi yang dilakukan kepada produk ini.

### Pembahasan

#### 1. Evaluasi Produk

Produk dievaluasi oleh dua evaluator yaitu D yang merupakan kreator dari sebuah webtoon, dan N yang merupakan ilustrator lepas. Keduanya menyatakan bahwa produk komik digital sudah baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh 2 (dua) orang evaluator media, nilai rata-rata keseluruhan media komik digital sebesar 3,35. Kualitas media komik digital termasuk dalam kategori “Baik”. Menurut Wahyu (2015) pada pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, hasil penelitian media pembelajaran komik digital dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal kriteria adalah baik.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Media komik digital sudah layak untuk digunakan karena tidak ada revisi dari evaluator.

#### 2. Uji Coba

Setelah produk komik melalui tahap evaluasi oleh ahli media dan diperbaiki, produk komik kemudian akan diuji



cobakan dengan melakukan wawancara ke sebuah kelompok kecil mahasiswa berusia 17-18 tahun yang berkuliah di jabodetabek. Dari hasil wawancara yang sudah didapatkan, dapat diketahui bahwa rata-rata mahasiswa telah mengetahui apa itu bipolar, dari 7 (tujuh) mahasiswa yang diwawancarai hanya 1 (satu) mahasiswa yang tidak tahu perihal bipolar.

Persepsi masing-masing pun berbeda sebelum dan setelah membaca komik digital tentang bipolar ini, ada yang memiliki persepsi yang sama ada yang memiliki persepsi berbeda. Mengutip dari responden R, "...kurang lebih sama. Cuma emang kayak lebih menambah informasi baru dan jadi merangkai yang aku tau, jadinya lebih terstruktur karena di komik yang tadi aku merasa hampir semua bagian yang perlu kita ketahui itu sudah ada." Responden R merasa bahwa komik digital yang telah dibuat tidak merubah persepsi yang ia miliki sebelum membaca komiknya, tapi responden R merasa bahwa ia mendapatkan informasi baru dari komik digital yang dibaca. Berbeda dengan responden S. Dikutip dari hasil wawancara responden S, "Beda sih kak opini aku sebelum dan setelah membaca komik. Jadi sebelum aku baca komik itu aku menganggap bipolar itu perubahan mood swing atau sama kayak mood swing gitu kak karena dia bisa tiba-tiba bahagia, bisa tiba-tiba juga sedih." Responden S merasa bahwa persepsi yang ia miliki sebelum dan sesudah membaca komik digital tentang bipolar untuk remaja berbeda.

Dibandingkan dengan bentuk tulisan biasa, beberapa mahasiswa lebih senang membaca komik dibandingkan dengan membaca artikel. Dikutip dari responden CA, "...saya sendiri kalau membaca artikel capek matanya dan malas juga. Jadi kayak bosan gitu loh, terus kalau

misalkan dalam model komik itu jadi kayak seru aja gitu bisa lihat gambar-gambarnya." Beberapa mahasiswa lainnya tetap menyukai tulisan berbentuk artikel, hanya saja tergantung topik yang dibahas.

Setelah melakukan wawancara kepada mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa komik dapat membantu menjelaskan ide-ide sulit dengan cara yang mudah dimengerti dan diingat. Seluruh responden mengatakan bahwa komik sangat membantu dikarenakan adanya visualisasi sehingga membuat mereka lebih mudah untuk terbayang dengan hal yang sedang dibaca.

Selain komik digital, media lain yang membuat remaja berusia 17-18 tahun tertarik adalah film, novel, poster, podcast singkat, dan thread di twitter. Hal ini menarik bagi mereka karena membuat mereka tidak bosan, berbeda dengan artikel yang hanya berisikan tulisan, media yang sudah disebut di atas dilengkapi dengan visualisasi dan juga lebih mudah untuk diakses.

Saat ditanya perihal pemahaman mereka, mereka dapat menjawab bahwa komik digital ini membantu mereka untuk memahami dan berempati dengan penderita bipolar. Mereka juga bisa menjelaskan bagian-bagian apa saja yang mereka pahami.

Sesuai dengan tujuan penelitian, setelah wawancara dilakukan, responden mengatakan bahwa komik digital tentang bipolar untuk anak remaja dapat meningkatkan kesadaran pembacanya tentang gangguan mental terlebih tentang bipolar untuk orang awam. Hal ini dikarenakan komik menggunakan bahasa sehari-hari serta visualisasi dan warna yang membantu orang awam lebih mudah memahami tentang gangguan mental bipolar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran komik digital tentang bipolar untuk remaja maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Berdasarkan hasil evaluasi dari evaluator, media pembelajaran berbasis komik digital tentang bipolar untuk anak remaja memiliki kualitas yang baik dengan skor rata-rata 3,35. Media pembelajaran komik digital ini sudah layak disebarluaskan.
- b. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa sudah paham dan merasa komik digital dapat membantu mereka memahami topik seperti kesehatan mental lebih mudah untuk dipahami dibandingkan dengan harus membaca artikel.

Pada pengembangan media pembelajaran komik digital tentang bipolar untuk remaja, diperlukan adanya saran untuk mendukung pengembangan penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran yang menggunakan basis komik digital. Adapun saran yang dapat diberikan adalah produk ini dapat digunakan dan dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna, dapat ditambahkan inovasi baru dalam komik digital seperti sound effect atau moving pictures.

## DAFTAR RUJUKAN

McNicol, S. (2017) The Potential of Educational Comics as Health Information Medium. *Health Info Libr J.* 34(1). 20-31.

Ahuja, N. (2011). *A short Textbook Psychiatry Seventh Edition*. India: Jaypee Brothers Medical Publishers (P) Ltd.

Badan Litbangkes Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas)*. <https://www.litbang.kemkes.go.id/laporan-riset-kesehatan-dasar-riskesdas/>

Campos, Luisa, et al. (2012). Mental Health Awareness Intervention in Schools. *Journal of Human Growth and Development*. 22(2), 259-266.

Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.

Indriana, Dina. (2011) *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA. Press.

Mintz, D. (2015). *Bipolar Disorder : Overview, Diagnostic Evaluation and Treatment*. MD And Austen Riggs Center.

utri, A.W., Wibhawa, B., & Gutama, A.S. (2015) Kesehatan mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan dan keterbukaan Masyarakat terhadap Gangguan Kesehatan Mental). *Prosiding KS: Riset & PKM*, 2, 147-300.

World Health Organization. (2022, 8 Juni). *Mental Disorder*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>