

## Pengadaan Media Literasi melalui Cerita Bergambar dalam Mengenalkan Dunia Disabilitas kepada Anak Usia Dini

<sup>1</sup>Hanny Hafiar, <sup>2</sup>Retasari Dewi, <sup>3</sup>Lilis Puspitasari

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>hannyhafiar@gmail.com, <sup>2</sup>neng\_reta@yahoo.com, <sup>3</sup>mpietaa@gmail.com

**Abstrak.** Media literasi yang mengangkat isu disabilitas, masih relatif terbatas, terutama di Indonesia. Padahal, pengenalan tentang dunia disabilitas merupakan langkah strategis untuk mengurangi stereotip dan diskriminasi kepada kelompok marjinal ini. Oleh karena itu, perlu kiranya dilakukan upaya penyampaian informasi mengenai disabilitas untuk menanamkan nilai kesetaraan kepada anak sejak usia dini melalui cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan konsep proses PR yang dijadikan patokan untuk melakukan kegiatan komunikasi strategis melalui pembuatan media literasi yang efektif. Adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Sedangkan hasil yang diperoleh, antara lain, adalah gambaran teknis mengenai tahapan *fact finding*, *Planning*, *communicating*, dan *evaluation*. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan adalah perlunya keterlibatan organisasi disabilitas untuk menjaga agar isi dan gambar dalam cerita bergambar anak tidak menyentuh sisi sensitif kaum disabilitas. Selain itu, diperlukan pula upaya review dari psikologi anak dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi yang efektif dan sesuai dengan perkembangan usia anak dalam menyerap informasi dalam sebuah media literasi.

**Kata kunci:** cerita bergambar, disabilitas, media, literasi, nilai-nilai

**Abstract.** Literacy media which raise the issue of disability is still relatively limited, especially in Indonesia. Otherwise, the introduction of disability world is a strategic step to reduce stereotyping and discrimination to the marginal groups. Therefore, efforts need to be undertaken to deliver information on disability to instill the value of equality to children from an early age through a picture story. This research uses the concept of the PR process, which provided a benchmark for strategic communication activities through the creation of an effective literacy media. As for the method used is the descriptive method, whereas the results obtained among others was technical overview regarding the stages of *fact-finding*, *planning*, *communicating*, and *evaluation*. As for the recommendations that can be given is the need for the involvement of disability organizations to keep the content and images in children's comic do not touch the sensitive side of the disability. It also requires the efforts of a review of child psychology in improving the effectiveness of the delivery of effective information and in accordance with the development of the child's age to absorb information in a literacy media.

**Keywords:** comic, disability, media, literacy, values

## PENDAHULUAN

Media literasi yang mengangkat isu disabilitas, masih relatif terbatas. Padahal, di zaman sekarang penyebaran informasi melalui media teknologi informasi sudah semakin terbuka. Peluang menyebarkan informasi tertentu kepada masyarakat relatif tinggi, terutama kepada masyarakat yang sudah mulai mengakrabi dunia teknologi informasi, termasuk penyebaran informasi mengenai dunia disabilitas kepada masyarakat. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan untuk mengakomodasi kebutuhan literasi mengenai dunia disabilitas dan bagi kaum disabilitas itu sendiri (Nastiti, 2012).

Selain masalah masih minimnya informasi mengenai disabilitas yang disebarkan pada masyarakat luas, terdapat pula masalah klasik yang mencakup budaya literasi masyarakat Indonesia itu sendiri yang masih terbatas. Hal ini merujuk pada pernyataan yang menyebutkan bahwa

“...sebuah laporan penelitian yang menempatkan Indonesia pada posisi 60 dari 61 negara. Indonesia hanya setingkat lebih tinggi dari Botswana, sebuah negara miskin di Afrika. Penelitian di bidang literasi yang dilakukan oleh Central Connecticut State University di New Britain, Conn, Amerika Serikat, menempatkan lima negara pada posisi terbaik yaitu Finlandia, Norwegia, Islandia, Denmark, dan Swedia (*The Jakarta Post*, 12 Maret 2016) <http://www.kompasiana.com/amirudinmahmud/membangun-budaya-literasi>

Selain itu, diketahui pula bahwa indeks membaca masyarakat Indonesia masih relatif rendah. Hal ini sesuai dengan catatan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO), indeks membaca bangsa Indonesia pun hanya 0,001 (2012). Artinya, di antara

1.000 orang, hanya satu orang yang membaca secara serius. <http://edukasi.kompas.com>. Padahal, pengenalan tentang dunia disabilitas merupakan langkah strategis untuk mengurangi stereotip dan diskriminasi kepada kelompok marjinal ini.

Sesungguhnya, stereotip dan diskriminasi terhadap kaum disabilitas, lebih banyak disebabkan ketidaktahuan masyarakat terhadap potensi dan kompetensi disabilitas yang layak untuk mendapatkan penghargaan dan hak yang sama dengan kaum nondisabilitas. Hak yang dimiliki oleh penyandang disabilitas diatur dalam berbagai undang-undang, salah satunya adalah

“Undang-Undang No. 19 Tahun 2011 tentang pengesahan *Convention on the Rights Of Person with Disabilities* diterangkan bahwa setiap negara diwajibkan untuk merealisasikan hak yang termuat dalam konvensi melalui penyesuaian peraturan perundang-undangan, hukum, dan administrasi dari setiap negara, termasuk mengubah peraturan perundangan, kebiasaan, dan praktik yang diskriminatif terhadap penyandang disabilitas, baik perempuan maupun anak, menjamin partisipasi penyandang disabilitas dalam segala aspek kehidupan serta pendidikan, pekerjaan, politik, olahraga, seni dan budaya, serta pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi” (Basuki & Jaelani, 2015).

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa kaum disabilitas memiliki hak yang sama dalam pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, minimnya informasi mengenai dan bagi penyandang disabilitas, dapat diatasi dengan pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan penyandang disabilitas dan masyarakat umum. Apabila hal ini dapat dilakukan dengan

baik, maka pengakuan tentang adanya perbedaan karakter disabilitas dapat sedikit demi sedikit ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan berikut ini:

“Isu disabilitas sebagai bagian utuh tak terpisahkan dari perencanaan pembangunan, mengakui bahwa diskriminasi atas dasar disabilitas merupakan pelanggaran terhadap martabat kemanusiaan, mengakui adanya perbedaan karakter disabilitas, dan mengakui pentingnya promosi dan perlindungan hak penyandang disabilitas termasuk mereka yang membutuhkan dukungan dan perlindungan khusus” (Pusat Studi Hak Azasi Manusia, 2012).

Jika masyarakat secara umum sudah menyadari tentang karakteristik yang dimiliki kaum disabilitas, maka diharapkan, masyarakat dan pemerintah khususnya dapat bersama-sama melakukan pemberdayaan potensi dan kompetensi disabilitas untuk memperoleh kesejahteraan, seperti yang dinyatakan dalam kutipan di bawah ini:

“Kebijakan tentang perlindungan hak bagi difabel sudah ada. UU No 19 Tahun 2011 yang mengamanatkan pemerintah nasional dan daerah untuk menghormati, melindungi, dan memajukan hak-hak penyandang disabilitas untuk meningkatkan kesejahteraan penyandang disabilitas” (Rokhmah & Warsiti, 2013).

Oleh karena itu, perlu kiranya dilakukan upaya penyampaian informasi mengenai disabilitas kepada masyarakat secara umum. Namun, untuk memudahkan penyerapan pemahaman mengenai isu disabilitas, dapat ditentukan sasaran komunikasi yang khusus dan memiliki tingkat penerimaan informasi yang relatif tinggi, yaitu anak-anak. Penyebaran informasi mengenai disabilitas untuk

menanamkan nilai kesetaraan kepada anak sejak usia dini, dapat dilakukan, salah satunya melalui cerita bergambar.

Sesungguhnya, gerakan literasi yang dicanangkan pemerintah telah berjalan sejak beberapa tahun yang lalu. Hal tersebut sesuai dengan data yang dikutip dari tulisan Idris Apandi pada <http://www.kompasiana.com/idrisapandi/budaya-literasi-cerita-dari-pesantren> sebagai berikut:

“Mulai tahun 2015, seiring dengan program penumbuhan budi pekerti, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dikampanyekan untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah, mulai dari jenjang SD, SMP, sampai SMA/SMK. Ada sekolah-sekolah yang telah menjadi sekolah percontohan, tetapi masih banyak sekolah yang belum tersentuh dan memahami tujuan dari GLS. Sebenarnya GLS bukan hanya monopoli sekolah saja, tetapi juga sudah dilaksanakan di lingkungan madrasah atau pesantren. Tentunya gerakan literasinya lebih fokus kepada ilmu-ilmu agama. Walau tidak disebut sebagai sebuah gerakan literasi, tetapi secara de facto, gerakan literasi sudah dilakukan sejak lama dan sudah terbukti mampu meningkatkan minat baca dan kemampuan santri”.

Mengacu pada data tersebut, terlihat adanya upaya gerakan literasi untuk menumbuhkembangkan minat siswa di sekolah, yaitu madrasah dan pesantren. Upaya lain yang dilakukan pemerintah adalah dengan membuka taman bacaan yang bekerja sama dengan pihak-pihak terkait, seperti yang diungkapkan oleh rumah persada, yaitu:

“Upaya pemerintah untuk membina kemampuan baca-tulis masyarakat dan menyediakan tempat belajar sekaligus sarana berburu informasi bagi semua kalangan diwujudkan, salah satunya, dengan mengembangkan

serta memberdayakan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) yang umumnya sudah berdiri atas inisiatif anggota masyarakat sendiri yang tersebar di berbagai wilayah”. (dikutip dari <http://www.kompasiana.com/mempopulerkan-budaya-literasi-melalui-taman-bacaan-masyarakat>)

Taman bacaan yang diusung oleh pemerintah dan masyarakat, sudah semestinya mampu menjadi wadah yang mampu membuat pengunjung dan pembaca memiliki momen yang menyenangkan, atau *fun library*. Hal ini merujuk pada hasil penelitian yang menyebutkan bahwa “taman baca yang mengusung konsep *Fun Library* ini memiliki 85.000 buku yang hampir seluruhnya berjenis koleksi fiksi; terdiri atas komik, novel dalam negeri, juga novel luar negeri yang telah dialih-bahasakan” (Muliasari & Suhardini, 2016).

Perlu dipahami bahwa kini, buku cetak telah banyak digantikan oleh media digital yang berbasis teknologi informasi. Media teknologi informasi merupakan sebuah media dengan sejumlah manfaat. Namun, media ini juga memiliki eksese tersendiri yang harus diantisipasi karena melalui media yang tak terkontrol, bukan mustahil masyarakat hanya akan menjadi konsumen informasi, bukan sebagai produsen informasi. Hal ini dapat berakibat pada pelunturan nilai budaya bangsa. Kegelisahan ini menimbulkan gagasan untuk membangun literasi yang dapat menumbuhkan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap budayanya sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ary Anto bahwa

“...gagasan yang disampaikan Mendikbud, Bapak Muhadjir Effendy pada koran *Kompas* tanggal 21 Februari 2017. Bahkan beberapa hari gagasan itu santer dilontarkan kepada masyarakat melalui media. Gagasan itu cukup penting di tengah derasnya arus masuknya budaya barat dalam

tatanan masyarakat kita. Inti gagasan beliau adalah ingin membangun literasi film nasional untuk menumbuhkan kecintaan masyarakat pada produk-produk sinema buatan dalam negeri. Langkahnya dengan memperkenalkan film Indonesia kepada anak-anak di sekolah. Secara simplisit gagasan itu merupakan upaya memperkuat budaya bangsa di tengah gempuran agresi budaya asing”. (dikutip dari <http://www.kompasiana.com/masary/budaya-literasi-film-dan-pendidikan>)

Salah satu media nondigital yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi yang mengandung muatan nilai budaya kepada anak usia dini adalah buku cerita bergambar atau komik, sesuai dengan kutipan yang menyatakan bahwa: “Cerita bergambar sebuah komik merupakan sebuah daya tarik tersendiri bagi anak untuk lebih meningkatkan minat baca, para siswa tidak hanya membaca cerita pendek (cerpen), melainkan juga melalui menggambar cerita komik dengan harapan lebih memacu semangat mereka lebih giat membaca” (<https://dispendik.surabaya.go.id>). Adapun definisi komik dikutip dari pernyataan Sabin, (1996: 15-25) berikut ini:

“Strip komik adalah sederet panil (panel) berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang menceritakan kisah yang menghibur. Strip komik yang dibukukan dan diterbitkan secara mandiri (tidak menjadi bagian dari terbitan lain seperti surat kabar atau majalah) disebut buku komik (*comic book*) atau yang lebih dikenal dengan komik (*comic*) saja. Buku komik dapat dibuat dan diterbitkan tidak berdasarkan strip komiknya (bukan strip komik yang dibukukan)” (Savitri, 2016).

Namun, pembuatan komik yang mengandung nilai budaya tertentu, terlebih mengangkat isu disabilitas

yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai kompleksitas dunia disabilitas, ternyata tak mudah. Dibutuhkan strategi khusus yang mengacu pada pakem-pakem dan konsep-konsep yang berbasis ilmu tertentu meliputi komunikasi visual, hubungan masyarakat (*public relations*), dan ilmu-ilmu sosiohumaniora lainnya.

Oleh karena itu, tulisan ini merupakan kajian yang mengacu pada penelitian untuk mengungkapkan tahapan pembuatan cerita bergambar yang menggunakan konsep proses PR yang dijadikan patokan untuk melakukan kegiatan komunikasi strategis melalui pembuatan media literasi yang efektif dalam pembuatan cerita bergambar seri disabilitas untuk anak yang berjudul: “Penyandang Cacat Juga Bisa Berprestasi Kok!” karya Hanny Hafiar yang diterbitkan secara indi oleh penerbit Halaman Moeka Jakarta, pada tahun 2012.

#### METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah metode deskriptif. Oleh karena itu penelitian ini berupaya untuk menggambarkan tahapan pembuatan media literasi cerita bergambar untuk anak dengan tema yang mengangkat kisah penyandang disabilitas. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada semua tahap pembuatan baik proses penentuan ide cerita, alur cerita, hingga approval dari pihak tokoh yang dijadikan

karakter dalam cerita bergambar.

Sedangkan wawancara dilakukan kepada kreator, tokoh yang dijadikan karakter, ilustrator maupun anak usia dini beserta orang tuanya yang dijadikan narasumber pada tahap uji coba. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dilanjutkan dengan kategorisasi hasil temuan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat empat hasil temuan sesuai dengan tahapan yang dijabarkan dari konsep yang digunakan dalam penelitian. Hasil yang diperoleh, antara lain, gambaran teknis mengenai tahapan pembuatan cergam seri disabilitas, yaitu:

#### Fact Finding

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa unsur-unsur yang menjadi dasar pemikiran dalam pembuatan cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas, antara lain dapat dilihat melalui Tabel 1.

Hasil temuan pertama adalah belum tersedianya cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas, untuk meningkatkan pemahaman. Hal ini di antaranya disebabkan karena pembuatan bahan bacaan untuk anak biasanya mempertimbangkan minat baca anak. Namun kebiasaan membaca anak Indonesia, khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya, masih terbatas. Hak ini sesuai dengan pernyataan Amirudin Mahmud, yaitu:

TABEL 1. Hasil *Fact Findings*

NO	FACT FINDINGS
1	Belum tersedianya cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas
2	Terbatasnya lembaga publikasi yang bersedia memproduksi cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas karena dianggap kurang memiliki nilai komersial
3	Anak-anak usia TK dan SD awal mulai belajar membaca sehingga dibutuhkan bacaan dengan cerita dan huruf yang tidak rumit
4	Anak-anak usia TK dan SD awal cenderung lebih menyukai buku cerita bergambar

Sumber: data penelitian

“Bangsa kita masih mengandalkan apa yang dilihat dan didengar dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik (BPS), seperti ditulis selasar.com 29-5-2015, pada tahun 2006 menunjukkan 85,9 persen masyarakat memilih menonton televisi daripada mendengarkan radio (40,3 persen) dan membaca koran (23,5 persen). Kita belum terbiasa melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman dari membaca. Kita belum dapat mengaktualisasikan diri melalui tulisan. Membaca dan menulis belum mengakar kuat dalam budaya bangsa kita. Masyarakat lebih sering menonton atau mendengar dibandingkan membaca apalagi menulis” (<http://www.kompasiana.com/amirudinmahmud/membangun-budaya-literasi>)

Sedangkan, pada tahap penentuan penerbit yang akan mempublikasikan cerita bergambar ini, ditemukan kendala terbatasnya lembaga publikasi yang bersedia memroduksi cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas karena dianggap kurang memiliki nilai komersial. Oleh karena itu perlu kiranya pengawasan kegiatan usaha yang belum optimal dari pemerintah dan kebanggaan masyarakat akan hasil karya bangsa sendiri (Hafiar & Kurniadi, 2005), sehingga kesediaan publikasi oleh lembaga publisitas tak sekadar mempertimbangkan komersialitas, namun juga nilai idealisme.

Adapun temuan lain yang mengungkapkan bahwa anak-anak usia TK dan SD awal mulai belajar membaca sehingga dibutuhkan bacaan dengan cerita dan huruf yang tidak rumit, membuat penulis memutuskan untuk memilih cerita bergambar yang mengandung banyak unsur visual sebagai media yang tepat. Hal ini merujuk pada:

“Ditinjau dari segi aspek modalitas,

komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual sebagai kekuatan utamanya dalam menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual tersebut ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, serta pesan dan medianya. Sedangkan sebagai bidang studi desain komunikasi visual adalah keilmuan terapan terintegrasi yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan terterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya” (Waluyanto, 2005).

Oleh karena itu, berdasarkan *fact finding* diketahui bahwa anak-anak usia TK dan SD awal yang menjadi target sasaran, cenderung lebih menyukai buku cerita bergambar. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa: Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat baca adalah dengan menggunakan buku yang menarik dan sesuai usia siswa (Arianti, dkk., 2012: 15). Misalnya buku yang memiliki banyak gambar dan ilustrasi seperti komik (Pamuji, 2014).

### **Planning**

Sedangkan unsur-unsur yang menjadi dasar pertimbangan dalam proses perencanaan pembuatan cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas, antara lain dapat dilihat melalui Tabel 2.

Berdasarkan hasil temuan dalam tahap *fact finding*, maka direncanakan sejumlah perancangan penyebaran informasi. Salah satunya adalah membuat cerita bergambar dengan sasaran usia 5-8 tahun. Selain untuk memperkenalkan isu disabilitas, komik atau cergam juga dapat digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai pendidikan seksual bagi anak usia dini, seperti yang dinyatakan dalam kutipan bahwa program prevensi dini

TABEL 2. Hasil *Planning*

NO	PLANNING
1	Membuat cerita bergambar dengan sasaran usia 5-8 tahun
2	Cerita bergambar diputuskan berisi tentang kisah inspiratif salah satu atlet penyandang disabilitas berprestasi
3	Mencari dan memilah penerbit Indi yang memiliki kesamaan visi
4	Cerita bergambar seri disabilitas untuk anak akan diperkenalkan melalui kegiatan <i>storytelling</i>

Sumber: data penelitian

terhadap kekerasan seksual pada anak sebaiknya menggunakan alat bantu, seperti gambar, komik, karikatur, maupun dengan menggunakan audiovisual. Apabila semua pihak terkait berkompeten (Dewi, 2015).

Penentuan anak-anak sebagai segmen sasaran ini diputuskan dengan mempertimbangkan fenomena banyaknya serbuan budaya asing, yang sekiranya dapat ditanggulangi dengan memberikan pemahaman tentang isu tertentu sejak usia dini. Hal ini berkaca pada pendapat Ary Anto yang menyatakan bahwa “Agresi budaya asing melalui berbagai pernak perniknya merupakan ancaman bagi jati diri bangsa. Lima, sepuluh, bahkan ganti generasi kekhawatiran kehilangan jati diri sebuah keniscayaan jika tidak ada upaya pembinaan dari pemangku kekuasaan”. (dikutip dari <http://www.kompasiana.com/masary/budaya-literasi-film-dan-pendidikan>)

Penetrasi budaya luar ini juga tercium dalam gaya penyajian para komikus muda, seperti yang dinyatakan berikut: kualitas gambar dan alur cerita komikus muda yang masih mengadopsi gaya Jepang, munculnya komik mancanegara yang relatif sudah lebih *establish* turut berpengaruh dalam menurunkan minat pembaca untuk membaca komik lokal (Hafiar & Kurniadi, 2005). Penentuan pembuatan serial disabilitas melalui cergam juga dilakukan melalui pertimbangan bahwa

“Masyarakat dewasa ini telah banyak

diberikan simulasi simulasi sederhana mengenai informasi yang bersifat visual seperti contoh; simbol simbol ataupun logo yang ada di sekitar lingkungan kita seperti logo perusahaan, ataupun informasi informasi yang berbentuk visual yang terdapat dalam buku, majalah, komik, brosur, pamflet dan sebagainya” (Miftah, Rizal, & Anwar, 2016).

Oleh karena itu, komik digunakan tak hanya bagi anak-anak sebagai sasarannya, orang dewasa yang memiliki keterbatasan literasi yang rumit, namun dianggap membutuhkan informasi tertentu seperti bencana pun, dilakukan melalui komik. Hal ini sesuai data yang mengungkapkan bahwa

“Namun bagi masyarakat pesisir BMKG mempunyai kendala dengan bahasa (pada umumnya belum bisa berbahasa Indonesia). untuk mengatasi hal tersebut BMKG bekerjasama dengan pemerintah daerah dan GTZ (LSM dari Jerman) membuat KOMIK dalam bahasa Jawa. Ini merupakan salah satu media informasi yang digunakan BMKG saat ini” (Arifianto & Virhani, 2009).

### Communicating

Adapun unsur-unsur yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan pembuatan cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas, antara lain dapat dilihat melalui Tabel 3.

TABEL 3. Hasil *Communicating*

NO	COMMUNICATION
1	Membuat naskah
2	Menentukan setting untuk ilustrasi
3	Melakukan diskusi dengan ilustrator untuk menyamakan visi
4	Memastikan karakter gambar untuk setiap tokoh yang diangkat dalam alur cerita
5	Memilih jenis dan ukuran huruf
6	Mereview hasil ilustrasi
7	Konsultasi dengan tokoh yang dijadikan karakter dalam cerita
8	Revisi hal-hal yang harus disesuaikan
9	Pengesahan
10	Pencetakan
11	Memulai kegiatan <i>storytelling</i>

Sumber: data penelitian

Pada prinsipnya, komik merupakan media komunikasi, karena komik merupakan faktor penting dari budaya. Bagaimanapun, komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas (Rahmanadji, 2012). Komik juga dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang sarat nilai dan budaya. Hal ini merujuk pada:

“Perkembangan komik Indonesia yang saat ini sudah mulai terlihat sebenarnya dapat menjadi peluang bagi para komikus untuk memperbanyak komik-komik yang bertemakan tentang budaya Indonesia itu sendiri, sehingga dengan meningkatnya jumlah komik dengan bertemakan budaya lokal Indonesia dapat menjadi langkah awal untuk mengalahkannya dominasi komik-komik impor” (Lesmana, Siswanto, & Hidayat, 2015).

Komik sebagai media komunikasi dapat digunakan bagi komunikasi yang masih memiliki keterbatasan pemahaman dalam membaca literasi yang bersifat kompleks, karena komik selain terdiri dari teks, juga dilengkapi dengan gambar yang dapat memberi penguatan gambaran

yang dimaksudkan oleh teks, seperti yang diungkapkan berikut ini:

“Komik Indonesia merupakan hasil budaya, komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas. Komik menyuguhkan dunia gambar secara melimpah. Rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar. Awal keberadaan komik Indonesia banyak dipengaruhi dari Barat dan Cina, dan segera digantikan oleh periode kepribadian bangsa” (Rahmanadji, 2012).

### Evaluation

Hasil temuan yang terakhir adalah unsur-unsur yang dilakukan dalam tahap evaluasi dari pembuatan cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas, antara lain dapat dilihat melalui Tabel 4.

Adapun hasil evaluasi menunjukkan

TABEL 4. Hasil *Evaluation*

NO	EVALUATION
1	Melakukan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dari hasil kegiatan <i>storytelling</i>
2	Melakukan simulasi keterbacaan cerita bergambar oleh beberapa anak melalui kegiatan ujicoba
3	Meminta hasil review dari guru/ <i>storyteller</i> yang melakukan kegiatan <i>storytelling</i>
4	Melakukan audit komunikasi atas feedback dan respons siswa serta orang tua siswa yang terlibat dalam kegiatan <i>storytelling</i>

Sumber: data penelitian

adanya hal-hal yang harus dilakukan, salah satunya adalah: perlunya keterlibatan organisasi disabilitas untuk menjaga agar isi dan gambar dalam cerita bergambar anak tidak menyentuh sisi sensitif kaum disabilitas. Selain itu, diperlukan pula upaya *review* dari psikologi anak dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi yang efektif dan sesuai dengan perkembangan usia anak dalam menyerap informasi dalam sebuah media literasi (Hafiar, 2012).

Selain itu, perlu juga dukungan dari berbagai pihak yang dapat mendorong peningkatan kualitas dan kualitas media bacaan untuk anak. Hal ini sesuai dengan masukan yang menyebutkan bahwa “Bangsa ini musti belajar menghargai karya orang lain. Dan karya tulis sepatutnya memperoleh tempat khusus, melebihi karya lain. Pemerintah dituntut memiliki perhatian khusus pada para penulis. Pemerintah harus mendorong kegiatan penulisan juga penelitian” (dikutip dari <http://www.kompasiana.com/amirudinmahmud/membangun-budaya-literasi>).

Pada sisi lain, perlu juga dilakukan upaya untuk menjalin hubungan dengan media, karena rendahnya ekspos dunia disabilitas kepada masyarakat juga disebabkan minimnya pelibatan media dalam komunitas disabilitas. Sesuai dengan pendapat bahwa “*..less intensive communication between Disabled Peoples’ Organization with journalists community*” (Hafiar & Setianti, 2016). Jika media buku bacaan cerita bergambar

tentang isu disabilitas sudah tersedia di perpustakaan, maka dibutuhkan peran pustakawan untuk merekomendasikan bahwa sebuah buku layak untuk diperkenalkan atau tidak. Seperti yang terungkap berikut ini: Keterampilan utama pustakawan biblioterapist adalah menentukan apakah sebuah buku atau literatur layak dipergunakan dalam terapi buku atau tidak (Agustina, 2014).

Sesungguhnya, representasi identitas individu yang mewakili budaya Timur akan bernegosiasi dengan budaya Barat sebagai budaya asing yang ditemuinya. Identitas tersebut akan selalu berproses dan dapat berubah terkait konteks sosial dan kultural (Rani & Udasmoro, 2016). Oleh karena itu, perlu kiranya masyarakat Indonesia mulai berupaya untuk menghasilkan suatu karya yang bermanfaat bagi sesamanya, semisal kaum disabilitas, sehingga kaum disabilitas yang selama ini masih mengalami marginalisasi dapat segera memperoleh hak kesetaraan yang sejak lama mereka idamkan.

## SIMPULAN

Beberapa hasil temuan yang termasuk ke dalam tahapan *fact finding* meliputi: Belum tersedianya cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas; Terbatasnya lembaga publikasi yang bersedia memproduksi cerita bergambar untuk anak yang mengangkat isu disabilitas karena dianggap kurang memiliki nilai komersial; Anak-anak usia TK dan SD awal mulai

belajar membaca sehingga dibutuhkan bacaan dengan cerita dan huruf yang tidak rumit; Anak-anak usia TK dan SD awal cenderung lebih menyukai buku cerita bergambar.

Sedangkan untuk tahap *planning* diketahui ada beberapa kegiatan, di antaranya membuat cerita bergambar dengan sasaran usia 5-8 tahun; cerita bergambar diputuskan berisi tentang kisah inspiratif salah satu atlet penyandang disabilitas berprestasi; mencari dan memilah penerbit Indi yang memiliki kesamaan visi; cerita bergambar seri disabilitas untuk anak akan diperkenalkan melalui kegiatan *storytelling*.

Adapun pada tahap *communicating*, terdapat langkah-langkah yaitu: membuat naskah; menentukan *setting* untuk ilustrasi; melakukan diskusi dengan ilustrator untuk menyamakan visi; memastikan karakter gambar untuk setiap tokoh yang diangkat dalam alur cerita; memilih jenis dan ukuran huruf; mereview hasil ilustrasi; konsultasi dengan tokoh yang dijadikan karakter dalam cerita; revisi hal-hal yang harus disesuaikan; pengesahan; pencetakan; memulai koordinasi untuk kegiatan *storytelling*.

Temuan yang terakhir diperoleh pada tahap evaluasi, yang terdiri atas melakukan *pretest* dan *posttest* dari hasil kegiatan *storytelling*, melakukan simulasi keterbacaan cerita bergambar oleh beberapa anak melalui kegiatan ujicoba, meminta hasil *review* dari guru/*storyteller* yang melakukan kegiatan *storytelling*; Melakukan audit komunikasi atas *feedback* dan respons siswa serta orangtua siswa yang terlibat dalam kegiatan *storytelling*

Rekomendasi yang dapat disarankan meliputi: mencari kisah-kisah inspiratif yang dapat membuat anak usia dini memiliki pemahaman bahwa kaum disabilitas memiliki kesetaraan dengan nondisabilitas; melakukan kerjasama dengan penerbit yang memiliki visi yang sama; melakukan kegiatan yang kontinyu

dan intensif bersama pihak sekolah sehingga siswa didik mampu memiliki kepedulian sosial terhadap lingkungan yang memiliki perbedaan karakteristik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2014). Perpustakaan sebagai wahana terapi yang ramah disabilitas: *Jurnal Edulib*, 1/2, 122–146.
- Arifianto, S., & Virhani, M. R. (2009). Informasi Bencana dan Budaya Lokal (Kasus Penanggulangan Banjir di Kelurahan Bukit Duri, Jakarta Selatan). *Diseminasi Informasi Pengurangan Risiko Bencana di Daerah Rawan Bencana, Puslitbang Aptel SKDI Balitbang SDM Kominfo*, 1–30.
- Basuki, U., & Jaelani, A. Q. (2015). Kajian atas Pelaksanaan Pemenuhan Hak Pendidikan Tinggi Bagi Penyandang Difabilitas di UIN Sunan Kalijaga melalui Pengesahan CRPD sebagai Upaya Pelindungan Hak Azasi Manusia dalam Negara Hukum Indonesia. *Jurnal Panggung Hukum*, 1(2), 1–34.
- Dewi, D. M. (2015). Meningkatkan Pengetahuan Pendidikan Seks melalui Layanan Informasi pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumurrejo Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Hafiar, H. (2012). Komunikasi Difabel melalui Buku Bacaan bagi Anak-anak. *Edulib*, 2/1, 43–50.
- Hafiar, H., & Kurniadi, O. (2005). Geliat Komik Indonesia. *Mediator*, 9/2(56), 359–364.
- Hafiar, H., & Setianti, Y. (2016). Optimization of Report Regarding the Activity of People with Disability in Media. *Jurnal Mimbar*, 32(1), 223–229.
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1>.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi

- Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *E-Proceeding of Art & Design*, 15(2), 129–138.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer dalam Pembuatan Informasi Grafis ( Infografis ). *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 4(1), 87–94.
- Muliasari, F., & Suhardini, D. (2016). Peran Fiksi Remaja Terjemahan dalam Pencapaian Perkembangan Remaja di Pitimoss Fun Library. *EduLib*, 6(2), 189–209.
- Nastiti, A. D. (2012). Identitas Kelompok Disabilitas dalam Media Komunitas Online. *Skripsi. Universitas Indonesia. Jakarta*, 1–363.
- Pamuji, M. B. (2014). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk SMP/MTS Kelas IX Semester Ganjil. *Skripsi. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta*.
- Pusat Studi Hak Azasi Manusia. (2012). *Vulnerable Groups : Kajian dan Mekanisme Perlindungannya*. Pusat Studi Hak Asasi Manusia Universitas Islam Indonesia (PUSHAM UII): UII Yogyakarta.
- Rahmanadji, D. (2012). Awal Eksistensi Komik Indonesia, sebagai Produk Budaya Nasional. *Jurnal-Online. um.ac.id*, 1/1, 1–19.
- Rani, S., & Udasmoro, W. (2016). Resistensi dan Negosiasi Individu sebuah Kajian Identitas terhadap Novel Grafis. *Jurnal Kawistara*, 6(3), 237–248.
- Rokhmah, I., & Warsiti. (2013). Identifikasi Kebutuhan Reproduksi bagi Remaja Perempuan Difabel (Tuna Grahita), 3, 10–12.
- Savitri, A. I. (2016). Strip Komik sebagai Wadah Peristiwa Budaya. *Jurnal Sabda*, 11, 25–34.