



Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web bagi Komunitas Seni Kota Semarang

**Theodora Indriati Wardani^{1(*)}, FX. Didik Purwosetiyono²,
Agnita Siska Pramasdyahsari³, Rina Dwi Setyawati⁴**

¹⁻⁴Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl. Dr. Cipto No.24-
Lontar No.1 Semarang

Article Info

Article history:

Received : 18 Mei 2025
Revised : 2 Juni 2025
Accepted : 10 Juli 2025

Keywords:

training; educational comics; web based; community; art

ABSTRACT

In the city of Semarang, as it continues to grow into the fifth-largest metropolitan area in Indonesia, various communities have emerged with specific activities aimed at fostering a sense of love and care for the city, particularly in support of its future development. One such group is an art community based in Semarang that creates works dedicated to the city. This art community operates under the organization Hysteria, an art collective originating from Semarang. Within Hysteria, there is a management structure and a network of individuals consisting of painters and art students. However, when it comes to showcasing their work and sharing information in the form of images and texts with the public or those around their working spaces, they still design comics manually. In this digital era, where skills and expertise in communication technology are increasingly necessary, the comics produced by the art community are still typically conventional or manual in nature—drawn and arranged on paper to eventually be printed as comic books. As a result, the information in these comics does not reach a wide audience and requires significant resources in terms of cost, time, and labor to produce the printed versions, leading to inefficiencies. Therefore, it became necessary to find a way for the community members to independently utilize applications to distribute their comics and convey the comic narratives—particularly educational comics—through internet-based websites in a more engaging way. This led to the idea of a community partnership program by providing training on web-based educational comic creation using the Google Sites software application, eliminating the need for printed illustrations, thereby reducing costs, time, and effort, and accelerating the dissemination of information via the internet for the wider network of art communities spread across Semarang

(*) Corresponding Author: twindriati891@gmail.com

How to Cite: Wardani, T.I., Purwosetiyono, F.X.D., Pramasdyahsari, A.S., & Setyawati, R.D. (2025). Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web bagi Komunitas Seni Kota Semarang. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5 (3): 86-96.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah penggunaan komik digital. Komik digital telah berkembang menjadi media alternatif yang mampu menarik minat belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Berbeda dari media konvensional, komik digital mampu menggabungkan teks, gambar, serta elemen naratif yang mudah dipahami oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan penelitian Aditya & Dewi (2020), media komik digital berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKn mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh Fadilah & Santoso (2021), yang menunjukkan bahwa komik digital juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara menarik tetapi juga membangun keterlibatan emosional siswa dengan alur cerita yang terstruktur dan visual yang menarik. Komik digital berbasis pendekatan saintifik pada pelajaran IPA (Suryani & Kusuma, 2022) dan komik berbasis kearifan lokal seperti



dalam pembelajaran matematika (Ramadhani & Pranoto, 2024) menunjukkan bahwa media ini dapat disesuaikan dengan konteks budaya dan kebutuhan spesifik pembelajaran. Dengan mengangkat kearifan lokal, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademik, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal pada siswa. Seiring dengan semakin meningkatnya kebutuhan media pembelajaran yang inovatif, komik digital menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan komik digital sebagai media edukasi harus terus didorong agar mampu mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta bermakna bagi siswa.

Di wilayah Kota Semarang merupakan sebuah Ibukota Provinsi Jawa Tengah merupakan kota yang mempunyai jumlah penduduk yang hampir mencapai 2 juta jiwa dan siang hari bisa mencapai 2,5 juta jiwa. Kawasan *mega-urban* Semarang, sekaligus sebagai wilayah metropolitan terpadat keempat, setelah Jabodetabek (Jakarta), Gerbangkertosusilo (Surabaya), dan Bandung Raya. Kota Semarang juga kaya akan berbagai macam seni, budaya serta kuliner khas Semarang, maka Kota Semarang, maka Kota Semarang mempunyai banyak kegiatan yang sering diadakan di pusat atau sekitar Kota Semarang, yakni bisa berupa pameran hasil kerajinan dan kuliner dan hasil produksinya dapat dibawa pulang sebagai oleh-oleh khas Kota Semarang, misal batik Semarangan, lumpia, dan sebagainya. Kemudian bermunculan komunitas-komunitas yang mempunyai kegiatan khusus sebagai kegiatan memupuk rasa cinta terhadap Kota Semarang yakni untuk perkembangan masa depan Kota Semarang.

Salah satunya komunitas seni di bawah organisasi Hysteria yang berpusat di Kota Semarang yang berkarya untuk Kota Semarang. Nama Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang. Komunitas ini adalah komunitas yang bergerak terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Semarang. Oleh karena itu Hysteria menekankan produksi artistik berdasar hasil riset pengetahuan keseharian di masyarakat. Visinya menumbuhkan ekosistem kebudayaan yang baik untuk itu selain kerja artistik Hysteria juga berperan sebagai laboratorium komunitas yang mempunyai kecenderungan kerja lintas disiplin, kesegaran gagasan, maupun praktik-praktik kecil yang laten dan intensif. Tidak hanya selalu dalam ketegangan negosiasi seni dan non seni, lebih jauh lagi Hysteria menegaskan kerja-kerja berkesenian adalah bagian dari intervensi sosial untuk mendinamisir peradaban yang lebih baik. Di dalam kepengurusan organisasi Hysteria masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal yang terdiri dari para seniman pelukis dan mahasiswa mahasiswi jurusan seni, namun ketika kegiatan mereka telah dilaksanakan dan informasi berupa gambar dan tulisan harus digambar atau dicetak serta diperlihatkan kepada orang lain atau publik disekitar tempat mereka beraktifitas atau bekerja, mereka berkegiatan membuat desain komik. Komik yang dibuat biasanya yang bersifat manual atau konvensional yaitu dalam bentuk kumpulan materi komik yang digambar dan diatur sedemikian rupa dalam beberapa lembar kertas, sehingga informasi yang berada di komik tidak tersebar secara luas dan memerlukan biaya, waktu dan tenaga untuk membuat komiknya, akibatnya terjadi pemborosan biaya, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas seni secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk menyebarkan informasi komik untuk menyampaikan informasi kegiatan dengan menggunakan jaringan internet berbasis digital berbentuk website agar lebih menarik.

Website menjadi media informasi yang dinamis, akurat, cepat dan tepat penyampaiannya. Keberadaan website saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi banyak orang secara individual maupun organisasi maupun perusahaan karena website merupakan salah satu sarana promosi yang sangat efektif dan efisien, di samping untuk menggambarkan kesan eksklusif dan profesional seseorang, lembaga maupun perusahaan. Maka komik jenis komik edukasi ini belum menggunakan website dan perlu aplikasi dalam membuat website tersebut. Aplikasi yang dapat digunakan dan disediakan oleh Google adalah aplikasi Google Sites. Aplikasi Google Sites dapat membantu mendesain komik edukasi yang memuat materi berupa informasi yang berbentuk gambar dan tulisan, sehingga isi komik edukasi tersusun rapi dan dapat tersebar secara luas karena terhubung ke jaringan internet.



Berdasarkan uraian diatas, melalui kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) Universitas PGRI Semarang serta untuk meningkatkan kualitas Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sebagai salah satu institusi yang benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu proses digitalisasi komik edukasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi Google Sites dalam membantu menyebarkan informasi komik edukasi melalui jaringan internet berbentuk web dan dalam rangka meningkatkan penguasaan teknologi informasi bagi komunitas seni di Semarang yang berprofesi dan mempunyai keahlian di bidang seni, kami mengusulkan untuk melaksanakan kegiatan program kemitraan masyarakat dengan tema “PKM Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web Bagi Komunitas Seni Kota Semarang”.

Istilah komik edukasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan seni dan pendidikan dalam bentuk yang menarik dan mudah dicerna. Dalam komik ini, cerita disampaikan melalui gambar dan teks yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan, nilai-nilai moral, atau informasi tentang topik tertentu. Komik edukasi bukan sekadar hiburan, melainkan alat yang efektif untuk memfasilitasi proses belajar. Salah satu keuntungan utama komik edukasi adalah daya tarik visualnya. Gambar-gambar yang menarik dan karakter-karakter yang khas dapat membantu pembaca, terutama anak-anak, untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Selain itu, komik juga dapat menghadirkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, membuatnya lebih mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia. Komik edukasi tidak hanya berguna di kelas-kelas sekolah, tetapi juga dalam konteks pembelajaran sepanjang hayat. Mereka dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari ilmu pengetahuan alam dan sejarah hingga bahasa dan matematika. Selain itu, komik juga sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, persahabatan, dan toleransi. Seiring perkembangan teknologi, komik edukasi juga semakin mudah diakses. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses komik edukasi secara digital melalui perangkat komputer, tablet, atau smartphone mereka. Ini memberi fleksibilitas dalam cara pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan preferensi individu. Tidak hanya itu, komik edukasi juga dapat mengatasi kesulitan dalam belajar, terutama untuk individu dengan gaya belajar visual.

Google Sites merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. Google sites disiapkan sebagai pengganti dari Google Page Creator. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google/site/username/>, sehingga membuat situs Bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim, atau seluruh organisasi ([https://id.wikipedia.org/wiki/Google Sites](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites)). Aplikasi ini semula bernama Jotspot nama yang sama seperti perusahaan pembuatannya. Produk ini awalnya ditunjukkan untuk perusahaan kecil dan menengah. Jotspot pernah masuk daftar 15 perusahaan baru yang patut diawasi perkembangannya. Menurut versi InfoWord Google mengakuisisi Jotspot pada bulan Oktober 2006, sehingga Google Sites dapat diakses di <http://sites.google.com>. Google Sites adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses *up to date*. Orang-orang dapat bekerjasama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari aplikasi Google lainnya (seperti Google Docs, Google Calender, Youtube, dan Picasa), dan konten baru yang bebas bentuk. Membuat situs bersama-sama semudah mengedit dokumen dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses dari komputer yang terhubung dengan internet. Program aplikasi Google Sites merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. Google Sites disiapkan sebagai pengganti dari Google Page Creator. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google.com/site/username/>, sehingga membuat situs Bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim atau seluruh organisasi ([https://id.wikipedia.org/wiki/Google Sites](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites)).

Website merupakan kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*homepage*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website. Website terdiri



dari halaman-halaman yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait, ketika pengguna membuka layanan-layanan seperti Google, Facebook, Twitter, CNN, Kompas, Tokopedia, Bukalapak hingga Niagahoster di perangkat desktop atau mobile yang dibuka adalah website. Dan serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting di dalam kehidupan manusia.

Canva merupakan layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis. Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis yang membutuhkan koneksi internet dan browser seperti firefox, chrome, atau microsoft edge. Maka canva merupakan salah satu website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan *brand building*.m Oleh karena itu Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Dengan kata lain, canva merupakan jalan keluar terbaik bagi mereka yang ingin membuat desain untuk keperluan sosial mereka media, branding, painting, dan *personal use*, tetapi tidak bisa mengoperasikan Adobe Photosho, Adobe illustrator, maupun CorelDraw.

Maka jenis komik yang akan dikembangkan melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini adalah komik edukasi untuk komunitas seni Kota Semarang dibawah organisasi Hysteria adalah jenis kegiatan seniman pelukis dan mahasiswa mahasiswi jurusan seni. Kondisi sekarang ini beberapa seniman belum mempunyai sistem komik edukasi berbasis web, dan belum terpikirkan bagaimana komunitas seni di Semarang yang mempunyai komik akan dibuat secara digital melalui website dan masih mengandalkan teknik manual, bahkan masih mengandalkan bantuan tenaga orang untuk mendesain dan membuat komik dengan menggambar dan mencetak buku komik. Capaian setelah dilakukan pelatihan komik edukasi berbasis web yakni komunitas seni di Semarang di bawah organisasi Hysteria yang masih mendesain dan membuat komik dengan menggunakan teknik manual setelah dilatih untuk membuat komik berbasis web dengan menggunakan Google Sites, maka mereka yang mempunyai profesi dan keahlian sebagai seniman akan mempunyai komik edukasi berbasis web sebagai pemilik komik yang berhak mengelola website komik secara pribadi, sehingga kegiatan dalam mendesain dan membuat komik tidak lagi menggunakan teknik manual dan akan meningkatkan jejaring sosial secara *online* melalui jaringan internet yakni melalui komik edukasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites oleh komunitas seniman Kota Semarang.

Untuk peran serta mitra dalam kegiatan ini merupakan komunitas seni yang terdiri dari seni musik, seni sastra, seni lukis, seni tari yang mempunyai banyak program kerja yang berbentuk kegiatan yang dilaksanakan secara terus menerus dan teratur dan sering mengadakan pertunjukkan atau pameran belum tersebar luas tetapi dalam wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dan *science* belum menguasai dalam kaitannya perubahan sosial dalam masyarakat, sehingga karya-karya maupun hasil kegiatan yang sering dilakukan di lingkungan Hysteria berupa komik tidak dapat dinikmati atau disaksikan oleh seluruh masyarakat, sehingga perlulah suatu bentuk komik yang bersifat digital sehingga karya-karya seniman lukis dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat berbentuk web yang tersebar melalui jaringan internet. Maka kegiatan para komunitas seni mempunyai peran yang sangat penting dalam masyarakat yakni mengenalkan budaya seni berupa komik yang merupakan hasil karya mereka sangatlah berharga dan menarik untuk dikenal di seluruh kalangan masyarakat luas tidak hanya dari kalangan seni saja, sehingga kegiatan-kegiatan seni lukis mereka juga jarang terekspos secara luas tidak hanya sebatas kegiatan yang hasilnya hanya dirangkum dalam bentuk komik manual dan kadangkala hanya dipajang dalam kegiatan Hysteria saja atau dijual secara konvensional. Maka dengan demikian dalam hal ini team pengusul bersama mitra bahwa kegiatan seni sangatlah penting juga untuk bisa dikenal oleh seluruh masyarakat sehingga apa yang dikerjakan oleh serta dilakukan oleh komunitas seni Kota Semarang dibawah organisasi Hysteria yang dirangkum dalam setiap kegiatan program kerja dapat dinikmati dan terekspos secara luas dalam jejaring social, sehingga peran serta mitra disini adalah sebagai komunitas seni yang turut berkontribusi terhadap perkembangan budaya seni terutama seni lukis di lingkungan masyarakat Indonesia



yang tidak pernah tenggelam dan hilang dengan budaya-budaya barat atau budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia, tetapi seniman seni lukis Hysteria yang mempunyai kegiatan bermacam-macam merupakan bagian seni yakni terutama seni lukis yang mempunyai karakteristik unik yang menghasilkan karya seni yang berbeda juga, sehingga kegiatan komik edukasi berbasis web yang telah diberikan dan diajarkan untuk mitra Hysteria yakni komunitas seni terutama seni lukis berupa pelatihan, maka setiap kegiatan komunitas seni yang terutama seni lukis dapat tersebar luas di seluruh jejaring sosial melalui jaringan internet, tentu saja peran serta komunitas seni Kota Semarang yang etrdiri dari para seniman lukias dan mahasiswa mahasiswa seni lukis di bawah organisasi Hysteria sebagai bagian dari anggota masyarakat telah berkontribusi turut serta menyumbangkan pikiran dan komik edukasi merupakan salah satu dari hasil karya seni anak bangsa yang sangat membanggakan telah dirangkum dalam bentuk komik edukasi berbasis web untuk dapat dinikmati dan terekspos oleh seluruh lapisan masyarakat.

Permasalahan riil yang dihadapi sasaran mitra “Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web Bagi Komunitas Seni Kota Semarang” adalah kurangnya penguasaan teknologi infomasi dan komunikasi dalam merangkum setiap kegiatan seni dalam merangkum setiap kegiatan seni dalam pengembangan dan penyebaran atau penyampaian informasi kegiatan seni melalui komik edukasi berbasis web. Untuk solusi dalam permasalahan ini bahwa Dalam era digital saat ini, media edukasi berbasis teknologi telah berkembang pesat dan menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik. Salah satu bentuk media yang potensial adalah komik edukasi digital, yang memadukan unsur visual, teks, dan narasi untuk memberikan pemahaman yang mudah diterima oleh berbagai kalangan. Namun, meski media ini telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan, anggota komunitas seni di Kota Semarang belum pernah mencoba membuat atau mengembangkan komik edukasi digital. Padahal, komunitas seni Semarang di bawah organisasi Hysteria memiliki potensi besar untuk menciptakan komik edukasi yang tidak hanya berisi informasi tentang teknik bermain atau sejarah olahraga ini, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai positif seperti sportivitas, kerja keras, solidaritas, dan kreativitas. Sayangnya, minimnya pengetahuan tentang pembuatan komik digital serta kurangnya akses ke pelatihan khusus menjadi salah satu kendala yang dihadapi anggota komunitas. Ketiadaan komik edukasi digital di kalangan komunitas ini menyebabkan terbatasnya media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya seni kepada masyarakat umum, khususnya generasi muda.

Oleh karena itu, penting untuk mendorong anggota komunitas seni di Kota Semarang untuk mulai belajar dan mengembangkan komik edukasi digital sebagai sarana ekspresi seni sekaligus media edukasi yang inovatif. Permasalahan mitra dalam hal ini merupakan prioritas permasalahan yang sudah ditentukan bersama antara tim pengusul PKM bersama-sama mitra, dalam hal ini komunitas seni dibawah organisasi Hysteria Semarang dengan objek sasarannya adalah para seniman pelukis dan mahasiswa mahasiswi seni yang berada dalam jaringan Hysteria yang merupakan anggota Hysteria yang masih mendesain dan membuat komik yang masih bersifat konvensional atau manual di kertas dalam bentuk kumpulan komik yang masih berupa kertas dan buku sedemikian rupa dalam lembar kertas, sehingga masih banyak membutuhkan biaya untuk materi menggambar dan cetak kertas dalam bentuk gambar dan tulisan dalam media kertas dan memakan waktu lama serta membutuhkan tenaga orang untuk membantu membuat komik manual, sehingga komik bergambar merupakan informasi kegiatan tidak tersebar secara luas ke jejaring sosial. Maka perlu dipikirkan disini bahwa dalam menyebar luaskan informasi komik kegiatan akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam jejaring sosial dalam masyarakat, terutama kemampuan para seniman dalam mendesain dan membuat komik dengan menggunakan jaringan internet dalam bentuk website dengan menggunakan aplikasi yang terhubung langsung dengan jaringan internet, masih terhambat karena belum mengetahui dan memahami tentang komik berbasis web dalam mempublikasikan serta menyebarluaskan isi komik yakni komik edukasi belum dikenal secara luas secara *online* dalam dunia maya melalui jaringan internet. Oleh karena mereka sering mengadakan kegiatan seni tanpa memanfaatkan aplikasi sederhana dengan menggunakan perangkat lunak Google Sites berbasis digital secara optimal.



Hal ini mendorong pengusul PKM bersama-sama mitra untuk serius mengatasi hal tersebut. Dari permasalahan diatas sehingga dapat dirumuskan, bahwa permasalahan rill yang dihadapi sasaran mitra “PKM Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web Bagi Komunitas Seni Kota Semarang” adalah kurangnya penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan dan penyampaian informasi komik secara digital melalui web dengan menggunakan Google Sites. Berdasarkan dari permasalahan mitra dan sifat kegiatan, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah mengadakan kegiatan pelatihan komik edukasi berbasis website yang berbentuk sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites, kemudian mempraktekkan cara membuat gambar komik edukasi dengan menggunakan aplikasi canva berbentuk sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites sebagai webistanya. Setelah itu mengadakan kegiatan pendampingan untuk mengetahui kontinuitas dan kesuksesan pelatihan membuat komik edukasi sederhana berbasis web dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites, sehingga pada akhirnya peserta pelatihan komik edukasi berbasis web akan terampil dan paham cara membuat website untuk komik edukasi dengan menggunakan aplikasi canva serta perangkat lunak Google Sites sebagai websitenya, pada akhirnya komik edukasi yang berbentuk website yang menghasilkan link web akan digunakan untuk mempromosikan dan menyebarluaskan informasi berbentuk gambar dan tulisan yang merupakan isi dari komik edukasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites yang telah dimiliki mitra sebagai peserta pelatihan komik edukasi berbasis web.

Berdasarkan dari permasalahan mitra dan sifat kegiatan, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) adalah: (1) mengadakan kegiatan pelatihan keterampilan membuat komik edukasi berbasis web dengan menggunakan perangkat lunak Google Sites, (2) mempraktekkan cara membuat komik edukasi berbasis web sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites, serta (3) mengadakan kegiatan pendampingan untuk mengetahui kontinuitas dan kesuksesan pelatihan membuat komik edukasi berbasis web dengan menggunakan perangkat lunak Google Sites.

METODE

Seiring dengan perkembangan jaman terutama teknologi informasi yang sangat pesat dengan menggunakan jaringan internet, maka penyebaran informasi dalam komik edukasi berbasis web tidak lagi menggunakan media kertas serta tidak dibuat secara manual yang mengakibatkan banyak pemborosan untuk waktu dan biaya cetak, serta membutuhkan beberapa tenaga manusia untuk membantu dalam membuat komik manual yang telah di desain sehingga dari segi waktu dan biaya tidak efisien. Maka komunitas seni Kota Semarang di bawah organisasi Hysteria yang terdiri dari para seniman pelukis dan mahasiswa mahasiswi yang berkecimpung dibidang seni.

Metode pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) yang digunakan adalah metode sosialisasi dan pelatihan kepada anggota komunitas seni dibawah organisasi Hysteria Semarang. Metode sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada para seniman pelukis serta mahasiswa dan mahasiswi seni mengenai pentingnya digitalisasi dalam pembuatan komik edukasi. Dalam sosialisasi ini, peserta diberikan wawasan tentang kendala yang dihadapi dalam pembuatan komik secara manual, seperti kebutuhan akan kertas, alat cetak, pewarna, serta tenaga manusia yang banyak, yang mengakibatkan proses produksi menjadi tidak efisien baik dari segi waktu maupun biaya. Selain itu, peserta juga diberikan informasi tentang manfaat pembuatan komik edukasi berbasis web yang dapat diakses secara luas melalui internet, sehingga tidak terbatas pada lokasi tertentu seperti komik cetak.

Metode pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi pelatihan yang harus dilakukan dengan cara praktek, sehingga peserta pelatihan wajib membuat komik yakni komik edukasi berbentuk website dengan materi yang telah disusun oleh tim. Selama kegiatan pelatihan dilakukan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Peserta pelatihan terlebih dahulu diberikan materi teori yakni konsep komik edukasil dan teknik cara membuat komik edukasi berbasis web



yang sederhana, termasuk cara mendesain serta menggambar komik dengan menggunakan canva, setelah itu menentukan isi konten website berupa judul, halaman, gambar, dan link website dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak google sites. Setelah itu peserta pelatihan dijelaskan cara memindah gambar komik ke dalam website menggunakan google sites dan cara mengoperasikan komik edukasi berbasis web dengan menggunakan jaringan internet. Adapun materi pelatihan komik edukasi berbasis web disajikan berupa link yang berisi materi, sehingga peserta pelatihan dapat membuka link materi pelatihan komik edukasi berbasis web menggunakan aplikasi google sites seperti berikut ini <https://sites.google.com/view/tutorialkomikedukasi/beranda>, berikut contoh untuk materi komik edukasi berbasis web menggunakan goole sistes juga dapat dilihat oleh seluruh peserta pelatihan <https://sites.google.com/view/komik-edukasi/beranda>. Jika komik edukasi telah selesai dibuat, maka peserta pelatihan dapat mempublikasikan isi komik edukasi berupa link website tersebut dan link website langsung terhubung ke jaringan internet dan android, karena link website itu dapat disebar melalui android, sehingga isi website komik edukasi tersebut sudah dapat dibuka dan dilihat isinya, dan sudah terhubung secara *online* ke jaringan internet.

Tahapan evaluasi dalam kegiatan ini meliputi awal dan akhir. Dalam evaluasi ini kriteria keberhasilan peserta pelatihan ini diukur dengan hasil karya komik edukasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi google sites berupa website komik edukasi dari setiap peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelaksanaan pelatihan membuat komik edukasi berbasis web. Maka kegiatan komunitas seni Kota Semarang mempunyai peran yang sangat penting dalam masyarakat yakni mengenalkan komik edukasi, merupakan hasil karya mereka sangatlah berharga dan menarik untuk dikenal di seluruh kalangan masyarakat luas tidak hanya dari kalangan seni saja, melainkan seluruh lapisan masyarakat, sehingga hasil komik edukasi berbasis web dapat terekspos dan dapat dinikmati secara luas dalam lingkungan jejaring sosial melalui jaringan internet, sehingga partisipasi komunitas seni sebagai bagian dari penyebaran seni lukis berupa komik edukasi yang mempunyai karakteristik yang unik merupakan bagian dari budaya Indonesia yang tidak akan pernah tenggelam dan hilang akibat masuknya budaya asing dari luar negeri, sehingga partisipasi mitra ini sangat penting perannya dalam kontribusi untuk penyebaran informasi di bidang seni dan budaya yang kegiatannya dapat dirangkum dalam bentuk komik edukasi berbasis web. Maka keberhasilan komunitas seni Kota Semarang di bawah organisasi Hysteria dapat dievaluasi secara berkelanjutan ketika komik edukasi berbasis web milik komunitas seni Kota Semarang di bawah organisasi Hysteria yang mempunyai banyak kegiatan di bidang seni lukis telah beredar dan tersebar di jejaring sosial yang mempunyai alamat link dalam bentuk komik edukasi berbasis web. Pada tahap evaluasi ini kriteria keberhasilan peserta pelatihan komik edukasi berbasis web diukur dengan hasil karya komik edukasi berbasis web yang menghasilkan link website dengan menggunakan aplikasi google sites dari setiap peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelatihan komik edukasi berbasis web.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas seni yang dimaksud disini merupakan suatu bentuk komunitas yang bergerak di bidang seni lukis yang berada di Kota Semarang dan berada di dalam organisasi Hysteria. Nama Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang yang bergerak terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Semarang. Oleh karena itu Hysteria menekankan produksi artistik berdasarkan hasil riset pengetahuan keseharian di masyarakat. Visinya menumbuhkan ekosistem kebudayaan yang baik untuk itu selain kerja artistik Hysteria juga berperan sebagai laboratorium komunitas yang mempunyai kecenderungan kerja lintas disiplin, kesegaran gagasan, maupun praktik-praktik kecil yang laten dan intensif. Tidak hanya selalu dalam ketegangan negoisasi seni dan non seni, lebih jauh lagi Hysteria menegaskan kerja-kerja berkesenian adalah bagian dari intervensi sosial untuk mendinamisir peradaban yang lebih baik.

Di dalam kepengurusan Hysteria masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal dan jaringan personal itu terdiri dari para seniman, dengan objek sasarannya adalah



seniman lukis yang berada di jaringan Hysteria yang merupakan anggota Hysteria yang masih mendesain dan membuat komik yang masih bersifat konvensional atau manual dalam bentuk komik buku, sehingga masih membutuhkan biaya cetak, pewarna kertas, menjilid buku serta memakan waktu yang lama serta membutuhkan tenaga orang untuk membantu mencetak komik buku, sehingga informasi komik tidak tersebar luas dalam jaringan ke jejaring sosial. Maka perlu dipikirkan disini bahwa dalam menyebar luaskan komik edukasi akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dengan jejaring sosial dalam masyarakat, terutama kemampuan para seniman lukis dalam mendesain dan membuat komik yang bertemakan edukasi dengan menggunakan google sites sebagai websitenya yang linknya terhubung langsung ke dalam jaringan internet. Karena selama ini para seniman lukis masih terhambat belum memahami dan mengetahui tentang komik edukasi berbasis web yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat dipublikasikan serta menyebar luaskan isi dari komik edukasi secara luas secara *online* dalam dunia maya melalui jaringan internet. Sehingga akhirnya dapat terpikirkan bagaimana jaringan seniman lukis Hysteria secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi canva dan google sites untuk komik edukasi berbasis web agar lebih menarik, dan kegiatan seni lukis Hysteria dapat terpublikasi di media sosial melalui jaringan internet.

Kegiatan pelatihan komik edukasi berbasis web untuk komunitas seni Kota Semarang yang telah dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 di Aula Hysteria Semarang, telah diikuti oleh 11 peserta dari kalangan seni lukis Hysteria Semarang, telah selesai dilaksanakan, maka setiap seniman lukis Hysteria akan mempunyai komik edukasi berbasis web yang telah terpublikasi dan tersebar secara luas di dunia maya terhubung melalui jaringan internet. Dosen Pendidikan teknologi Informasi dilibatkan sebagai instruktur dalam kegiatan pelatihan ini. Berikut merupakan hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan ini. Pelatihan sehari ini diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan ceramah mengenai materi cara membuat komik edukasi berbasis web dengan menggunakan canva dan google sites. Setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan praktek komputer dengan membuat isi komik edukasi dengan menggunakan aplikasi canva. Kemudian dilanjutkan dengan membuat website dengan menggunakan google sites untuk memindahkan seluruh isi komik edukasi ke dalam website. Di dalam website akan dibuat desain dan isi narasi untuk komik edukasi tersebut untuk dikelola menjadi isi atau *content* website, sehingga seluruh isi atau *content* website telah siap untuk dipublikasikan dan telah mempunyai link website. Maka setiap peserta pelatihan setelah selesai membuat komik edukasi maupun websitenya, link website komik edukasi tersebut dapat dikirim ke android untuk dapat saling bertukar dengan cara mengirim linknya, sehingga setiap peserta pelatihan dapat melihat isi komik edukasi yang berada di dalam website melalui android. Untuk pembahasan kegiatan pelatihan komik edukasi berbasis web yakni membuat komik edukasi berbasis web dalam program PKM bagi komunitas seni Kota Semarang ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 April 2025. Adapun kegiatan dapat dilakukan per sesi sebagai berikut:

1. Kegiatan Sesi 1:

Kegiatan Sesi 1 dimulai 07.30-11.00 WIB, pelatihan komik edukasi berbasis web diawali dengan registrasi ulang peserta pelatihan, kemudian pembukaan berupa sambutan dari team PKM UPGRIS dan team Hysteria, dilanjutkan dengan kegiatan ceramah materi teori dan praktek cara mendesain dan membuat komik edukasi menggunakan canva serta website berbasis google sites serta tujuan dan manfaatnya.

2. Kegiatan Sesi 2:

Kegiatan Sesi 2 dimulai kembali pada pukul 11.00-15.00 WIB, merupakan pelatihan keterampilan bagaimana membuat desain dan isi serta gambar komik edukasi dengan menggunakan canva terlebih dahulu, setelah selesai membuat komik edukasi maka dilanjutkan dengan mendesain dan membuat serta mengelola isi atau *content* website menggunakan google sites sampai mempublikasikan isi website yang menghasilkan link web berbasis google sites.



3. Kegiatan Sesi 3:

Kegiatan pelatihan pada sesi ke 3 pukul 16.00-17.00 WIB, setiap peserta pelatihan mengirim link website yang berisi komik edukasi ke seluruh peserta pelatihan untuk dapat saling bertukar informasi dari isi atau *content* komik edukasi dan mengirim tugas membuat komik edukasi berbasis web ke google form yang telah disediakan oleh team pengabdian UPGRIS.

Tabel 1. Hasil Kegiatan

Persiapan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Materi teori bagaimana cara membuat komik edukasi berbasis web dengan menggunakan canva dan google sites	Agar peserta pelatihan memahami dan mengerti apa itu komik edukasi dan cara mengoperasikan dan menggunakan perangkat lunak canva dan google sites sebagai websitenya	Peserta pelatihan komik edukasi berbasis web memperoleh pengetahuan materi komik edukasi dan cara pengelolaannya isi atau <i>content</i> komik edukasi, serta menggunakan canva dan google sites sebagai webnya
Pelaksanaan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengadakan kegiatan praktek dengan menggunakan laptop untuk pelatihan komik edukasi berbasis web yakni keterampilan membuat komik edukasi berbasis web	Memanfaatkan aplikasi perangkat lunak canva untuk mendesain serta membuat isi atau <i>content</i> komik edukasi dan website dengan menggunakan google sites	Peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer/laptop dan aplikasi canva untuk mendesain serta membuat komik maupun goole sites sebagai websitenya yang menghasilkan link website
Penutup		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengirim komik edukasi berbasis web melalui internet dengan menggunakan google sites serta canva dengan tujuan dikirim link hasil pembuatan komik edukasi ke masing-masing android peserta melalui jaringan internet	Praktek menggunakan internet untuk mengirim link hasil pembuatan komik edukasi berbasis web	Peserta memperoleh keterampilan dalam menggunakan internet dan menghasilkan komik edukasi berbasis web sampai pada penyebarannya ke jejaring sosial melalui jaringan internet



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web Bagi Komunitas Seni



Gambar 2. Team dan Peserta Pelatihan Komik Edukasi Berbasis Web Bagi Komunitas Seni

PENUTUP

Untuk bagian penutup berisi simpulan dan saran akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut. Setelah mengadakan pelatihan komik edukasi berbasis web bagi komunitas seni di Kota Semarang yakni membuat komik edukasi berbasis web menggunakan aplikasi canva dan google sites, sehingga peserta pelatihan dari komunitas seni akan terampil dan paham serta mampu bagaimana cara membuat komik edukasi berbasis web dengan menggunakan canva dan google sites, pada akhirnya menghasilkan link website yang dapat mempublikasikan komik edukasi ke dalam jaringan media sosial melalui jaringan internet untuk mempromosikan komunitas seni Hysteria Semarang, sehingga masyarakat luas atau netizen dapat mengenal komik edukasi yang isi narasinya sangat bervariasi dan mempunyai unsur mendidik serta tidak lekang dengan perkembangan jaman serta peradaban unsur-unsur budaya asing yang masuk ke dalam negara Indonesia, sehingga partisipasi mitra ini sangat penting peranannya untuk penyebaran informasi di bidang seni dan budaya dalam bentuk komik edukasi berbasis web. Untuk kegiatan pengabdian yang telah dilakukan untuk komunitas seni Kota Semarang di bawah organisasi Hysteria kegiatan ini akan lebih baik jika dilaksanakan secara keberlanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim program kemitraan masyarakat (PKM) dari UPGRIS mengucapkan banyak terimakasih kepada LPPM UPGRIS dan tim Hysteria sehingga dapat melaksanakan kegiatan pengabdian dari awal sampai akhir pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A., & Dewi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 3(2), 123-132.
- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2).
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542-554.
- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848-3861.
- Aliah, S., Firdausy, Z. S., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi di Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, 2(6).
- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” di Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.



- Hidayattulloh, V., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40–50.
- Huda, M. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 156–170.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Nurjannah, I., Mudopar, & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107.
- Oktavi, T. A. C., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Komik Digital untuk Pembentukan Karakter Senang Belajar Siswa Kelas 1 SD. *Adi Karsa: Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan*, 15(2).
- Putra, H., & Wati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran IPS terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian IPS*, 6(1), 45–56.
- Pratami, F., Devita Sari, N., Anam, S., Akhadiyah, S., & Rosulana, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Pixton App di SMK Al-Ittihad OKU Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9232–9237.
- Suryani, L., & Kusuma, P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 8(4), 198–207.
- Ramadhani, N., & Pranoto, A. (2024). Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 9(2), 89–99.
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi “Iklim, Musim, dan Cuaca”. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 93–104.
- Setianingrum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas 3 di SDIT Al Amanah Depok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(1).
- Sujatniko, F., Fathoni, M., & Muarif. (2025). Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 2(1).
- Wiyanto, M. S., & Fafa, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Komik Pembelajaran dengan Aplikasi Berbasis Teknologi Canva Premium bagi Guru. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70.