



**PENCIPTAAN KOMIK EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN REMAJA MENGENAI DAMPAK NARKOBA
TERHADAP LINGKUNGAN SOSIAL**

***CREATION OF EDUCATIONAL COMICS TO IMPROVE TEENAGERS'
AWARENESS OF THE IMPACT OF DRUGS ON THE SOCIAL
ENVIRONMENT***

Nurul Izzah Syadina¹, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

^{1,2}Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email : nurulsyadin@gmail.com¹, radenburhan@unimed.ac.id²

Article Info**Article history :**

Received : 28-06-2025

Revised : 30-06-2025

Accepted : 02-07-2025

Published : 04-07-2025

Abstract

According to data from the BNN (National Narcotics Agency), in 2024, there were 2.2 million teenagers in Indonesia who were drug abusers and the number continues to increase from previous years. In order to create an educational media about the dangers of drugs on the social environment for teenagers, the creation of educational comics is an option due to the popularity of comics today. This educational comic uses story literacy and visual illustrations that are done digitally in conveying messages and making them, by paying attention to the elements and characteristics of a comic itself. The result of this writing and creation is an educational comic book about the dangers of the impact of drugs on teenagers and their environment in a story played by characters who are mainly designed to still be in junior high and high school, according to the target audience which is children aged 12 to 17 years.

Keywords: Drugs, Comics, Education, Teenagers.

Abstrak

Menurut data BNN (Badan Narkotika Nasional), pada tahun 2024, sudah tercatat sebanyak 2,2 juta remaja di Indonesia menjadi penyalahguna narkotika dan jumlahnya terus meningkat dari tahun-tahun sebelumnya. Dalam rangka menciptakan sebuah media edukasi mengenai bahaya narkotika terhadap lingkungan sosial bagi remaja, penciptaan komik edukasi menjadi sebuah pilihan dikarenakan popularitas komik sekarang ini. Komik edukasi ini menggunakan literasi cerita dan ilustrasi visual yang dilakukan secara digital dalam penyampaian pesan dan pembuatannya, dengan memperhatikan unsur-unsur dan karakteristik sebuah komik itu sendiri. Hasil dari penulisan dan penciptaan ini adalah sebuah buku komik edukasi mengenai bahaya dampak narkotika terhadap remaja dan lingkungannya dalam sebuah cerita yang diperankan oleh karakter-karakter yang utamanya didesain masih duduk di bangku SMP dan SMA, sesuai dengan target audiens yang merupakan anak usia 12 sampai 17 tahun.

Kata Kunci: Narkotika, Komik, Edukasi, Remaja.

PENDAHULUAN

Narkotika merupakan singkatan dari narkotika dan obat-obatan terlarang. Narkotika sendiri berasal dari bahasa Inggris *narcotics* yang berarti obat bius. Pada awalnya, narkotika digunakan sejak jauh sebelum Perang Dunia II, sebagai obat penghilang rasa sakit bagi yang terluka

Namun, seiring berjalannya waktu dan akses yang mudah didapatkan di Indonesia yang merupakan negara dengan Sumber Daya Alam yang tinggi, kini kasus penyalahgunaan narkotika sudah banyak dijumpai



seolah menjadi hal yang lazim ditemukan sehari-hari. Menurut data BNN (Badan Narkotika Nasional), pada tahun 2024, sudah tercatat sebanyak 2,2 juta remaja di Indonesia menjadi penyalahguna narkoba dan jumlahnya terus meningkat dari tahun-tahun sebelumnya.

Berdasarkan apa yang terjadi di lingkungan peneliti, terdapat sekelompok remaja berumur 12-15 tahun yang sudah mulai berani untuk mencoba 'membius' diri mereka sendiri dengan menggunakan narkoba seperti sabu-sabu atau ganja bagi yang memiliki kemampuan dalam finansial, sedangkan bagi mereka yang tidak dilatarbelakangi dengan kemampuan finansial, memilih jalan pintas dengan menggunakan bahan yang mudah didapatkan, seperti lem dan obat batuk cair yang dikonsumsi dengan jumlah yang berlebihan sehingga mabuk dan mengalami halusinasi.

Adapun dampak yang diakibatkan oleh pemakaian obat terlarang tersebut adalah para sekelompok remaja tersebut sering terlihat lemas dan tidak semangat dalam menjalani hari, tidak mampu mengontrol emosi, serta tidak dapat membedakan hal yang benar dan salah. Tak hanya membahayakan diri sendiri, para pelaku remaja penyalahgunaan narkoba ini kerap merugikan masyarakat sekitar dengan seringnya melakukan aksi pencurian sekaligus pelecehan terhadap perempuan baik secara verbal maupun fisik.

Akan sangat disayangkan apabila masa remaja dimana seseorang cenderung merasa lebih penasaran, memiliki dorongan untuk bereksplorasi dan mencari informasi, serta masa dimana seseorang meraih prestasi-prestasi, dihancurkan dengan jalan yang salah yaitu dengan mencoba-coba menggunakan obat-obatan terlarang, yang memiliki dampak buruk terhadap diri sendiri dan orang lain, khususnya lingkungan sosialnya.

Maka dari itu, dalam rangka memfasilitasi remaja lainnya dalam edukasi mengenai dampak narkoba terhadap lingkungan sosial remaja, diperlukan sebuah media komunikasi untuk menyampaikan pengetahuan tersebut dan peneliti memilih media komik dalam hal tersebut.

Komik adalah gambar ilustrasi yang mengandung cerita, disajikan dengan cara menarik dan mudah dipahami oleh pembacanya. Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* (2022:20) menyatakan bahwa: "*Comic is juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*", atau Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca,

Komik berasal dari bahasa Inggris *comic* yang memiliki arti bercanda atau menghibur, karena komik sendiri pada umumnya adalah cerita bergambar yang berisi cerita jenaka yang menghibur pembacanya. Komik yang pertama kali muncul di Indonesia adalah komik "Put On" karya seorang peranakan Tionghoa, yang rutin terbit di surat kabar Sin Po pada tahun 30-an. Dengan munculnya komik Put On, hal ini menginspirasi kemunculan komik-komik Indonesia lainnya pada saat itu.

Belakangan ini, komik menjadi sangat populer di kalangan semua umur, dikarenakan baik dari segi plot/cerita dan visual yang baik. Ditambah lagi dengan *platform-platform* penyebaran komik seperti Webtoon, Kakaopage, dan lain-lain, perkembangan dan kepopuleran komik semakin meningkat. Seiring berjalannya waktu, tak hanya untuk menghibur pembaca, namun juga untuk mengedukasi pembacanya. Melalui komik yang mengandung jenaka dan humor, sering kali beberapa pesan atau ilmu pengetahuan dimasukkan dalam komik tersebut guna menambah wawasan atau ilmu pembacanya.

Tak hanya itu, seiring dengan perkembangan zaman, komik juga digunakan sebagai media periklanan, manifestasi kebudayaan, atau media penyampaian sekaligus kritik terhadap isu-isu yang terjadi masyarakat, dengan ilustrasi serta gaya tutur yang etik dan estetik dengan harapan menggugah sekaligus menyadarkan fikiran masyarakat. (Maharsi, 2011:11)

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, salah satu isu yang terjadi di masyarakat adalah maraknya kenakalan remaja di lingkungan sosial, dimana aksi pemakaian obat terlarang narkoba tersebut



memiliki dampak yang tak hanya merugikan diri sendiri namun juga merugikan lingkungannya, seperti aksi pencurian, pelecehan, dan lain-lain.

Dengan menggunakan media visual dan narasi cerita yang dimiliki komik, peneliti mencoba mengembangkan sebuah komik edukasi untuk remaja mengenai dampak narkoba terhadap lingkungan sosial mereka, dengan harapan komik tersebut mampu untuk menggerakkan remaja lainnya, tak hanya di lingkungan peneliti, dalam menjaga diri dari bahaya narkoba yang merugikan.

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *Four-D* yang diperkenalkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model *Four-D* mencakup empat tahap utama dalam pengerjaannya, yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Develop* (Pengembangan), dan 4) *Disseminate* (Penyebaran).

Pada tahap pertama *define* atau pendefinisian, merupakan tahap mendefinisikan komik itu sendiri, yaitu sebuah media komunikasi visual yang menggunakan gambar ilustrasi sebuah adegan cerita yang disusun dalam panel-panel yang saling berurutan dan bersebelahan dengan tujuan menyampaikan informasi, baik berupa cerita humor, sejarah, ataupun roman, komik juga bisa menyampaikan pendidikan dan isu-isu yang terjadi di masyarakat.

Pada tahap perancangan, merupakan tahap persiapan dalam pembuatan produk penelitian ini, yaitu sebuah buku komik edukasi dengan tema yang diangkat adalah dampak penyalahgunaan narkoba terhadap lingkungan sosial dengan remaja sebagai target utama dari produk ini. Penelitian ini bersifat pengembangan (*Research and Development*) melalui studi literatur dan observasi dari beberapa fenomena yang terjadi di masyarakat, dengan produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah buku mengenai bahaya narkoba untuk remaja dalam bentuk komik edukasi. Pada tahap terakhir yaitu penyebaran, peneliti akan mendesain sampul komik dan seluruh halaman yang telah tervisualisasi dan direvisi akan dicetak kedalam buku komik dengan ukuran buku B5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menyiapkan seluruh halaman isi cerita, penulis mendesain sampul untuk komik ini dan mensunting keseluruhan agar menjadi satu buku kesatuan. Adapun sampul yang dilampirkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Desain sampul komik edukasi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Sampul muka pada suatu buku memiliki kedudukan penting dalam pemroduksian suatu buku. Sehingga sampul muka pada suatu buku harus mampu mempersentasikan keseluruhan dari isi buku, serta memberikan gambaran pada naskah yang terdapat pada sampul buku yang mampu memberikan jawaban dari ekspetasi para pembaca. (Idamayanti, 2024:4)

Gambar di atas merupakan sebuah ilustrasi lima orang siswa SMP yang menjadi tokoh utama karakter komik ini, dengan sebuah tangan yang menjulurkan sebuah pil berbentuk senyuman dan label “HAPPY PILLS” dan “DRUGS” dengan distorsi di pinggirnya, menggambarkan kontradiksi antara positif (happy) dan realitas berbahaya (drugs) dari penggunaan narkoba.

Adapun kelima siswa di atas menggambarkan ekspresi mereka yang bervariasi ketika disuguhkan narkoba. Dari penjelasan nama karakter di sub-bab sebelumnya, dapat kita tahu bahwa Ian menunjukkan emosi bahagia dan tertarik, Rika dan Riski yang tampak ketakutan dan penasaran, Andy yang jelas-jelas menolak dengan menyilangkan tangannya, dan Amel yang menghadap ke belakang menggambarkan ketidaktahuan. Hal ini juga menjadi sebuah gambaran sifat para karakter di dalam cerita nantinya.

Judul komik ini sendiri diberi nama *Second Chance: Komik Edukasi Bahaya Narkoba Untuk Remaja*, dimaksudkan untuk memberitahu kepada pembaca bahwa semua orang punya kesempatan kedua. Dalam konteks ini, seseorang yang sudah pernah terjerumus ke dalam bahaya narkoba memiliki kesempatan kedua untuk berubah, apabila ia mau mencoba.



Gambar 4. 2 Mockup Buku Komik Edukasi
(Sumber: Dokumen penulis)

Produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah buku mengenai bahaya narkoba untuk remaja dalam bentuk komik edukasi. Dalam media promosi, selain buku komik edukasi akan dipublikasikan cetak fisik, komik tersebut akan disebarakan melalui laman internet agar lebih mudah diakses dan mengikuti arus teknologi.

KESIMPULAN

Penciptaan komik edukasi mengenai dampak narkoba terhadap lingkungan sosial melalui proses penciptaan cerita dengan melakukan metode observasi dan studi literatur, yang kemudian dituliskan ke dalam sebuah cerita drama dan kehidupan sekolah. Kemudian cerita tersebut divisualisasikan dengan media komik edukasi secara digital.

Adapun penggambaran visual dampak narkoba terhadap lingkungan sosial digambarkan melalui perubahan sikap karakter di dalam komik, sekaligus dijelaskan langsung melalui dialog yang disajikan di dalam cerita komik edukasi ini. Mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan oleh penyalahgunaan obat-obatan adalah penarikan diri dari lingkungan sosial seperti teman dan keluarga, kehilangan fokus dalam pembelajaran dan kegiatan sehari-hari, rasa pusing dan sakau, hingga kemungkinan untuk melakukan tindak kejahatan diakibatkan rasa keinginan untuk mendapatkan kesenangan sesaat kembali.

Hasil dari penulisan dan penciptaan ini adalah sebuah buku komik edukasi mengenai bahaya dampak narkoba terhadap remaja dan lingkungannya dalam sebuah cerita yang diperankan oleh karakter-karakter yang utamanya didesain masih duduk di bangku SMP dan SMA, sesuai dengan target audiens yang merupakan anak usia 12 sampai 17 tahun.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alhamd, I. (2024, Juni 26). HANI 2024, Narkoba Ancam Generasi Muda Indonesia. *RRI, Radio Republik Indonesia*. Retrieved from <https://www.rri.co.id/internasional/780910/>
- Ani Widyawati, P. (2015). Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35.
- Bangkit, F. (2018, Oktober 10). Mabuk Komix Jadi Tren, Dosisnya Sampai 20 Sachet. *Limawaktu.id Redaksi*. Retrieved from <https://limawaktu.id/news/mabuk-komix-jadi-tren-dosisnya-sampai-20-sachet#>
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Daulat Saragi, D. S. (2014). *Estetika Tinjauan Seni dan Keindahan*. Medan: Unimed Press.
- Daulat Saragi, D. S., dkk. (2022). *Metode Penelitian Kesenirupaan*. Medan: FBS UNIMED Press.
- Dodon. (2016). Upaya Pemberantasan Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja Melalui Program KEREN (Kader Edukatif Anti Narkoba) Oleh BNN. *Jurnal Aplikasi Administrasi*, 19(1), 1–9.
- Gilza Azzahra Lukman, dkk. (2021). Kasus Narkoba di Indonesia dan Upaya Pencegahannya di Kalangan Remaja. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 405–417.
- Helmi Fauzi Siegar, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist berdasarkan Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.
- Idamayanti, A., & Yusufhin, F. (2024). Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Pada Ruang Koleksi Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi. *Baitul 'Ulm: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 1–17.
- Maharsi, I. (2011). *KOMIK Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- McCloud, S. (2022). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Puspitarini, D. U. (2017). *Panduan Antinarkoba Untuk Remaja*. Bandung: Esensi Erlangga Group.
- Puji Handayani, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401.
- Rafiyah I, F. (2013). Upaya Pencegahan Penggunaan Narkoba Melalui Peningkatan Pengetahuan dan Pembentukan Kelompok Remaja Anti Narkoba. *Dhamakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 2(2), 93–98.
- Raharjo, T. (2005). *Narkoba Ancaman Masa Depan*. Yogyakarta: LPM UMY Press.
- Ratu Su'ud Hanum, & Firman Kurniawan. (2023). Pemanfaatan Webtoon Sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *Journal of Strategic Communication*, 14(1), 25–36.
- Roviqoh Budiono, W. N. (2023). Peran Guru dan Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Anti Narkoba di Sekolah Dasar. *Journal Elementaria Edukasia*, 6(2), 950–963.
- Safita, R. (2013). Peranan Orang Tua dalam Memberikan Pendidikan Seksual Pada Anak. *Edu-Bio*, 4, 32–40.



- Sakti, D. N. (2022, Juni 27). Bahaya Lem Aibon bagi Kesehatan Remaja, Jangan Disalahgunakan. *Rumah Sakit Jiwa Provinsi Kepulauan Bangka Belitung*. Retrieved from <https://rsj.babelprov.go.id/content/bahaya-lem-aibon-bagi-kesehatan-remaja-jangan-disalahgunakan#>
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *MUADDIB*, 5(1), 1–19.
- Sivasailain Thiagarajan, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Washington DC: National Center for Improvement of Educational System.
- SND, R. B. (2018, Juni 23). Latihan Menggambar Manusia dengan Pensil. *Desain dan Ilustrasi*. Retrieved from <https://radhenboerhans.blogspot.com/2018/06/latihan-menggambar-manusia-dengan-pensil.html>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *HUMANIORA*, 6(4), 496–506.
- Sri Suryawati, dkk. (2015). *UGM Mengajak: Raih Prestasi Tanpa Narkoba*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugito, N. T. (2020). *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Medan: UNIMED Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zubaidah, S. (2011). *Penyembuhan Korban Narkoba Melalui Terapi dan Rehabilitasi Terpadu*. Medan: Perdana Mulya Sarana.