

ISBN : 978-602-61535-0-0

# Prosiding

KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA DAN BUDAYA 2017

“SASTRA, BAHASA, BUDAYA, DAN PENGAJARANNYA  
DI ERADIGITAL”



Fakultas Bahasa dan Sastra  
Universitas Kanjuruhan Malang

Malang, 6 Mei 2017



The Multicultural University  
**unikama**  
Universitas Kanjuruhan Malang



**KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA, DAN BUDAYA (KS2B) 2017**  
**“Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital”**

**Malang, 6 Mei 2017**

**PROSIDING**

Penanggung Jawab : Dr. Mujiono, M.Pd  
Ketua : Ayu Liskinasih, SS., M.Pd  
Sekretaris : Siti Mafulah, S.Pd., M.Pd  
Editor : Prof. Dr. Soedjidjono, M.Hum  
Rusfandi, M.A., Ph.D  
Umi Tursini, M.Pd., Ph.D  
Ayu Liskinasih, SS., M.Pd  
Uun Muhaji, S.Pd., M.Pd  
Setting dan Layout : Eko Urip Mulyanto, S.Pd., M.M

**ISBN : 978-602-61535-0-0**

**Dipublikasikan Oleh:**

**FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA**  
**UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG**

**Jl. S. Supriadi No. 48 Malang**

**Telp: (0341) 801488 (ext. 341)**

**Fax: (0341) 831532**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselenggarakannya **Konferensi Nasional Sastra, Bahasa, dan Budaya (KS2B) 2017** dengan tema “**Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital**” yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Kanjuruhan Malang pada hari Sabtu, 6 Mei 2017 bertempat di Auditorium Multikultural Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA).

KS2B merupakan konferensi tahunan yang diselenggarakan oleh FBS UNIKAMA dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu di bidang bahasa, sastra, dan budaya. Melalui KS2B ini, berbagai berbagai hasil penelitian dengan berbagai sub tema akan dipresentasikan dan didiskusikan diantara peserta yang hadir dari berbagai kalangan seperti akademisi dari perguruan tinggi, peneliti, praktisi, tenaga pengajar, dan pemerhati dibidang ilmu bahasa, sastra, dan budaya.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada nara sumber; Prof. Dr. M. Kamarul Kabilan dari Universiti Sains Malaysia, Prof. Dr. Gunadi H. Sulisty, M.A dari Universitas Negeri Malang, Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd dari Universitas Negeri Malang, dan Christopher Foertsch, M.A dari Oregon State University.

Besar harapan saya penyelenggaraan KS2B yang kedua ini akan diteruskan dengan penyelenggaraan pada tahun-tahun berikutnya sehingga dapat terus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk perkembangan dan pengajaran ilmu Bahasa, Sastra, dan Budaya di Indonesia.

Malang, 6 Mei 2017  
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra  
Universitas Kanjuruhan Malang

Dr. Mujiono, M.Pd

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>iii</b>
<b>Pengenalan Film Pendek Dalam Pengajaran Sastra bagi Pembelajar Bahasa Inggris: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Era Internet.....</b>	<b>1</b>
(Adityas Nirmala)	
<b>The Memes Fandom: Magnifying Memes as an Agent of Change.....</b>	<b>11</b>
(Agnes Dian Purnama)	
<b>Pengintegrasian Teori <i>SIBERNETIK</i> dalam Sastra, Bahasa dan Pengajarannya di Era Digital.....</b>	<b>23</b>
(Agus Hermawan)	
<b>Kontribusi Pengetahuan Tokoh Fahmi pada Penerapan Nilai-nilai Dakwah dalam Novel <i>Api Tuhid</i> Karya Habiburrahman El Shirazy .....</b>	<b>29</b>
(Ahmad Husin, Wahyudi Siswanto)	
<b>Pengembangan Teknologi Digital melalui Media Massa dalam Pengajaran Bahasa dan Budaya kepada Siswa pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar.....</b>	<b>37</b>
(Andiwi Meifilina)	
<b>Modifikasi Seni Wayang Topeng Malangan pada Era Digital.....</b>	<b>45</b>
(Arining Wibowo, Aquarini Priyatna)	
<b>Pengaruh Pemanfaatan LCD dan Audio pada Mata Kuliah <i>HISTORY OF ENGLISH LANGUAGE</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa UNIPDU Jombang.....</b>	<b>51</b>
(Binti Qani'ah)	

<b>Accommodating Cognitive Presence in Teaching English as a Foreign Language in The IMOOC (Indonesian Massive Open Online Course).....</b>	<b>55</b>
(Daniel Ginting)	
<b>Tantangan Sastra Lisan ditengah Era Digital.....</b>	<b>65</b>
(Dedy Setyawan)	
<b>Teaching Literary Appreciation based on School Curriculum.....</b>	<b>71</b>
(Dian Arsitades Wiranegara)	
<b>Fenomena Makian di Era Digital: Selayang Pandang .....</b>	<b>77</b>
(Eli Rustinar, Cece Sobarna, Wahya, Fatimah Djajasudarma)	
<b>Mencari Jejak Tautan Historis Cerita Rakyat di Jawa Timur (Sebuah Pelacakan Legenda di Kabupaten Malang, Pasuruan, Probolinggo, Biltar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek).....</b>	<b>87</b>
(Gatot Sarmidi)	
<b>Ideologi Perempuan dalam Film <i>Perempuan Berkalung Sorban</i>.....</b>	<b>95</b>
(Liastuti Ustianingsih)	
<b>Student Teachers' Beliefs on Teaching English as Foreign Language on Digital Era.....</b>	<b>103</b>
(Noor Aida Aflahah)	
<b>Eksistensi Sastra Online dalam Kesusastraan Indonesia dengan Tinjauan Sosiologi Sastra.....</b>	<b>111</b>
(Nursalam)	
<b>Pemanfaatan Media Sosial untuk Pengajaran Sastra di Era Digital.....</b>	<b>119</b>
(Purbarani Jatining Panglipur, Eka Listiyaningsih)	
<b>Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak.....</b>	<b>129</b>

(Reza Fahlevi)

**Improving Students' Vocabulary Mastery by Translating Comic.....139**

(Rizky Lutviana)

**Problematik Nilai Moral Media Online Komik Manga terhadap Revolusi Mental**

**Anak.....147**

(Saptono Hadi)

**Penggunaan Aplikasi EDMODO pada Kelas Vocabulary.....157**

(Siti Mafulah)

**Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah**

**Dasar.....163**

(Suhardini Nurhayati)

**The Correlation between Students' Learning Motivation and Vocabulary Mastery**

**toward Listening Comprehension of the Second Grade Students of MAN Klaten in**

**Academic Year of 2015/2016.....177**

(Sujito, Yunia Fitriana)

**Kestabilan Eksistensi Novel Cetak ditengah Kemajuan Era Digital dengan**

**Beredarnya Novel E-book.....187**

(Suryani, Hawin Nurhayati)

**Why Does Instructional Objective Matter in the Implementation of School Reform in**

**Indonesian Schools?.....193**

(Umiati Jawas)

**Membaca Fenomena-fenomena Sastra di Media Sosial.....205**

(Yunita Noorfitriana)

**Kajian Penggunaan Keigo dalam E-mail yang Ditulis oleh Penutur Jepang dan Penutur Indonesia dalam Bahasa Jepang.....217**

(Zaenab Munqidzah)

**Pengembangan Modul Pembelajaran Sastra Anak pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Kanjuruhan .....225**

(Ahmad Husin, Darmanto, Ali Ismail, Andriani Rosita)

**ICT-Based Authentic Assessment in the Context of Language Teaching in the Indonesian (Lower and Upper) Secondary Levels of Education: Potential Areas for Real-world Development.....238**

(Gunadi Harry Sulistyono)

## PROBLEMATIK NILAI MORAL MEDIA ONLINE KOMIK MANGA TERHADAP REVOLUSI MENTAL ANAK.

**Saptono Hadi**

Program Studi Bahasa Indonesia  
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
*saptono656@gmail.com*

### ABSTRAK

Riset wahana media online cerita Komik Manga ini dilatarbelakangi bahwa ide cerita yang terdeskripsikan selalu tampak penuh dengan kejadian-kejadian yang minim edukatif. Deskripsi nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita, secara sentral sebagai dasar sikap dan perilaku yang menunjukkan nilai moral sebagai titik tolak keteladanan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Akibatnya, problematik keteladanan atas deskripsi lakuan tokoh dan cerita berimbas pada pola pikir anak yang berimplikasi pada perilaku anak sehari-hari. Media online komik termasuk salah satu cerita bergambar online yang secara potensial mengandung nilai-nilai karakter yang pada dasarnya telah menjadi konsumsi anak. Permasalahan nilai moral menimbulkan permasalahan lanjut dalam perkembangan psikologis anak. Pelanggaran nilai moral yang mempengaruhi sikap dan perilaku anak, akibat cerita media online tersebut lebih menekankan pola cerita yang bersifat impulsif, penuh kejadian yang semata-mata menekankan perwatakan tokoh yang berimplikasi pada perilaku anak dalam pergaulan sehari-hari.

**Kata kunci:** problematik, nilai moral, media online, revolusi mental

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh besar pada pertumbuhan, perkembangan dan pembentukan karakter anak. Pada era digital, anak semakin rentan dipengaruhi oleh hal-hal negatif. Orang tua, pendidik, seharusnya mengubah pola asuh mereka. Seiring berkembangnya zaman, pola asuh orang tua yang menekankan cara-cara tradisional bisa saja sudah tidak relevan lagi. Mengingat bahwa karakter anak ditentukan oleh peran pendidikan, asupan gizi, teknologi, dan pola pengasuhan. Membentuk karakter anak yang berakar pada mindset akhlakul karimah di era digital ini membawa peran penting dalam perilaku dan sikap anak dalam menghadapi proses globalisasi teknologi.

Menyesuaikan pola asuh dengan perkembangan zaman sangat penting dilakukan agar karakter anak tetap terbentuk baik serta kuat dan mampu menghadapi era digital. Hal yang perlu dipahami bahwa apapun yang dilakukan anak dan yang kita lakukan untuk anak akan membentuk anak didik. Pola didik secara tradisional terlihat pada perilaku orang tua atau pendidik yang bersifat di antaranya mengancam, menceramahi, menginterogasi, mengecap, dan membanding-bandingkan. Dalam bentuk lain menghakimi, menyalahkan, mendiagnosis, menyindir, dan membohongi akan menyebabkan anak berjiwa kosong dan terjepit, sehingga anak akan mudah terpengaruh terhadap sesuatu yang dipelajari, dihadapi, atau lingkungan yang mempengaruhinya. Selayaknya, cara berdiskusi dengan lemah lembut akan mudah diterima dibandingkan dengan pola asuh tradisional yang dilakukan. Dan yang paling penting dilakukan adalah membekali ilmu keagamaan kepada anak dalam menghadapi wacana yang mudah di akses oleh anak di era digital ini kapan dan di mana saja anak berada.



Peran orang tua, pendidik sangat penting dalam menghadapi era digital. Orang tua, pendidik selayaknya terus-menerus mengamati perkembangan zaman untuk menyesuaikan diri dalam pola asuh anak terhadap wacana yang sering dihadapi anak sehingga mampu mengarahkan terhadap perkembangan wawasan anak ke arah penguatan karakter yang baik. Dengan kegiatan browsing internet, anak dapat menjelajah dunia maya dengan segala auranya, dapat mengakses kebutuhan yang diinginkan anak semua tersedia sehingga anak dapat mengetahui informasi apapun, di amanapun dan kapanpun, mana suka.

Di era digital ini, banyak sekali sumber informasi baik berupa bacaan cerita maupun informasi lain, di mana anak-anak belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk bagi mereka. Di sinilah peran orang tua, pendidik untuk menyaring dan menuntun anak agar dapat menyerap informasi atau bacaan cerita yang mudah di akses dengan berbagai gaya bahasa yang vulgar mampu dipilah, dicerna, diserap dengan benar sehingga bermanfaat bagi mereka. Tidak dapat disangkal, suatu harapan bahwa anak selain pintar di keilmuan, namun juga mempunyai banteng tersendiri di era globalisasi, sehingga karakter anak dengan edukasi ahlusunnah wal jamaah dapat terpenuhi.

Survey UNICEF Regional Asia Paisifik menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara yang menonjol dalam bidang digital. Rata-rata 1 orang Indonesia secara mobile terkoneksi dengan lebih dari gawai (*gadget*). Kelebihan dalam bidang digital ini bukan tanpa masalah, anak-anak menjadi salah satu kalangan yang rentan terhadap ancaman budaya digital. Fenomena digital ini memiliki ancaman tersendiri bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak. Dalam proses ini, anak-anak terkontaminasi (*perisakan/online bullying*) yang menjadi tren dengan berbagai bentuk akses digital. Dampak dari perilaku ini tidak hanya terpampang pada prestasi anak, tetapi juga perkembangan dan pertumbuhan otak anak. Permasalahan ini tidak hanya dan harus diselesaikan oleh anak didik sendiri, namun orang tua, pendidik dan dunia pendidikan. Sangatlah penting lingkungan pendidikan anak baik formal maupun informal memahami perkembangan cepat literasi media ini dengan mengetahui aktivitas anak didik dalam media internetnya. Perlu sekali dipahami bahwa karakter anak ditentukan oleh peran pendidikan, teknologi, dan pola asuh akan membawa dan terbangun karakter positif anak. Penguatan karakter sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak didik. Di era digital ini, dengan perilaku anak yang belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk, peran orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk memberikan tuntutan anak didik dalam menyerap informasi yang benar dan bermanfaat.

## **B. PEMBAHASAN**

### **Sastra, Karya Sastra**

Karya sastra merupakan bentuk yang sangat indah dan dapat menyentuh jiwa pembaca karena di dalam karya sastra memuat cerita-cerita yang mampu membuat hati pembaca ikut larut dan merasakan sesuai dengan perasaan yang sedang dialami oleh tokoh yang ada dalam cerita. Aminuddin (2013:47) bahwa karya sastra mengandung gagasan, tanggapan, maupun sikap pengarang dalam kehidupan. Gagasan-gagasan tersebut terwujud dalam suatu pandangan etis, filosofi, maupun agamis sehingga akan mengandung nilai-nilai yang mampu memperkaya kehidupan rohani pembacanya. Sarumpaet (2010:1) menjelaskan bahwa sastra tulisan yang khas, dengan memanfaatkan kata yang khas, tulisan yang beroperasi dengan cara yang khas dan menuntut pembacaan yang khas pula.

Cerita bergambar sebagai salah satu karya fiksi pada hakikatnya menawarkan sebuah dunia yang bersifat model-model kehidupan yang diidealkan, dunia imajiner yang

dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, tokoh dan penokohan, latar yang bersifat imajiner, semua itu bersifat rekaan. yang sengaja dikreasikan oleh pengarang dengan dunia nyata, lengkap dengan peristiwa dan latar aktualnya sehingga tampak sungguh-sungguh ada dan terjadi.

### **Komik, Sastra Bergambar**

Komik (manga dalam bahasa Jepang) adalah salah satu sarana media komunikasi dalam bentuk karya sastra gambar. Adegan demi adegan yang digambarkan berurutan, sehingga menghasilkan sebuah cerita yang ingin disampaikan. Berdasarkan bentuknya, komik dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis serta fungsinya sebagai media komunikasi. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Bonnet mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books* (Bonnet, 1998:9). Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis komik yang banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya. Penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat memengaruhi emosi pembaca. Seiring perkembangan dunia informatika, selain buku cetak, kini dikenal juga istilah e-book (buku elektronik), e-magazine (majalah elektronik) seperti website dan blog.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005). Tokoh karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada, sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Karakter bukan sekadar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan audience secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi audience. Keberhasilan maupun efek yang terjadi sebagai implikasi penggunaan bahasa vulgar atau kesantunan berkarakter suatu komik dan animasi sering kali ditentukan oleh karakternya (Tillman, 2011:22).

### **Anak dan Sastra Anak**

Apa sastra anak? Secara teoritis, sastra anak adalah sastra yang dibaca anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, sedangkan penulisannya juga dilakukan oleh orang dewasa (Sarumpaet, 2010: 2-3). Karakteristik cerita yang sangat tersohor dan diminati anak bahkan orang dewasa adalah buku bacaan

bergambar yang dapat dan mudah diakses melalui internet. Kisah klasik penuh fantasi yang dilihat dari temanya sangat beragam. Tanuwijaya (2010:5.4), sastra anak merupakan karya seni yang imajinatif dengan unsur estetisnya dominan yang bermediumkan bahasa, baik lisan maupun tertulis, yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak. Menurut Sarumpaet, terdapat tiga ciri sastra anak yang membedakan dengan sastra atau bacaan orang dewasa. Ketiga penanda tersebut adanya unsure pantangan, sajian yang dilakukan dengan gaya secara langsung, dan adanya fungsi terapan.

Berdasarkan kajian di atas sastra anak dikatakan sastra yang disampaikan dalam bentuk lisan maupun tulisan, baik berupa prosa, puisi, maupun drama, dan berisi pelajaran moral untuk anak-anak, serta ditulis atau dikerjakan orang tua/dewasa.

### **Anak-Anak Di Era Digital**

Anak adalah anugerah yang Allah berikan kepada manusia yang tidak minta dilahirkan, yang merupakan amanah yang harus dijaga dan dididik agar bisa tumbuh menjadi manusia dewasa yang membanggakan dan berhasil menjadi manusia yang ditakdirkan menjadi pemimpin di manapun ia berada, dan apapun perannya. Anak didik, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan formal maupun informal merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Nilai-nilai yang tertanamkan kepada anak didik merupakan bekal bagi kehidupan mereka untuk berada di tengah-tengah masyarakat dan hidup di era globalisasi teknologi yang semakin hari semakin penuh tantangan. Tantangan-tangan inilah yang harus dihadapi antara anak dengan lingkungan tempat anak berada, yang pada dasarnya faktor-faktor ini dapat memberikan manfaat sekaligus mampu menjadi boomerang bagi sikap dan perilaku bagi anak didik. Teknologi yang semakin berkembang yang memberikan kemudahan akses dengan berbagai wacana sebenarnya bukan hal yang selayaknya ditakuti atau dihindari, tetapi menjadi peluang yang baik jika dimanfaatkan secara bijak. Seperti facebook, twitter, instagram, youtube, dan berbagai media sosial lainnya sanggup mengubah dunia hanya dalam satu kali klik, begitu pula dengan keberadaan dunia anak itu sendiri.

Anak didik yang hidup di era digital seperti saat ini jelas berbeda dengan anak-anak yang lahir, besar, terdidik, dan tumbuh berkembang dalam masa tanpa teknologi. Berbagai kemudahan teknologi menuntut perlakuan penggunaan secara bijak. Anak didik yang masih polos dalam berpikir dan sikap dalam menghadapi perkembangan era digital ini menjadi hal yang sangat menakutkan jika tidak mendapatkan bimbingan dan arahan yang bijak. Anak-anak di era digital ini sebenarnya menghadapi permasalahan yang serius terhadap informasi yang begitu mudah diakses, begitu juga dengan wahana cerita terjemahan yang saat ini menjadi booming dan digemari. Sehingga, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan harus cepat beradaptasi dan banyak belajar untuk melakukan pola didik dan asuh terhadap anak didik secara cepat dan tepat. Ketidaktahuan anak didik dan terlepasnya dari pengawasan orang tua, pendidik baik secara formal maupun informal menjadi penyebab yang dominan dalam perubahan sikap dan perilaku mereka dalam memilah bahan simakan internetnya. Mereka menjadi lebih longgar mengakses apapun yang diinginkannya, tanpa ada pencegahan ataupun pelarangan, sehingga anak didik hilang kendali sebagai akibat rasa ingin tahu yang besar yang dimiliki anak terhadap tantangan digital yang dihadapinya. Secara fisik maupun mental, perilaku yang kurang baik dari diri anak didik, kecenderungan berkomunikasi yang kurang santun tidak terlepas dari pengaruh kemajuan dunia digital. Kemajuan dunia digital apapun bentuknya memberikan dampak terhadap perkembangan mental dan karakter anak didik.

### **Peran Orang Tua, Pendidik Mendidik Anak Di Era Digital**

Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja, dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk anak-anak. Anak-anak era generasi millennial menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi dengan berbagai wacana yang kompleks. Karenanya orang tua, pendidik dan dunia pendidikan menghadapi banyak tantangan dalam memberikan wawasan terhadap perkembangan dan pertumbuhan karakter anak yang tangguh menghadapi persaingan global. Psikolog anak dan remaja Samantha Ananta mengatakan, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan dalam dunia milenial ini dituntut memiliki cara berbeda dalam memberikan didikan terhadap pribadi anak dalam dunia anak, terutama dalam hal kecenderungan anak didik mendapatkan sesuatu secara mudah dan instan. Sebuah kenyataan bahwa anak didik dalam era digital ini menemukan inspirasi dan tantangan-tantangan baru di usianya. Untuk itulah, peran orang tua, pendidik dan dunia pendidikan sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah kepercayaan diri dan sikap dengan memberikan pola asuh yang benar sehingga karakter anak dalam lingkup edukasi yang baik dan terarah.

### **Membangun Karakter Manusia**

Berkowitz (2002) mendefinisikan karakter sebagai sekumpulan karakteristik psikologis individu yang mempengaruhi kemampuan seseorang dan membantu dirinya untuk dapat berfungsi moral. Dikarenakan sifat karakter yang plural, maka beberapa ahli pun membagi karakter itu ke dalam beberapa kategori. Paterson dan Seligman (2004) mengklasifikasikan kekuatan karakter menjadi enam kelompok besar, yaitu kognitif (*wisdom and knowledge*), emosional (*courage*), interpersonal (*humanity*), hidup bersama (*justice*), menghadapi dan mengatasi hal-hal yang tak menyenangkan (*temperance*) dan spiritual (*transcendence*). Pemahaman moral menurut Damon (1988) aturan dalam berperilaku (*code of conduct*). Aturan berasal dari kesepakatan atau konsensus sosial yang bersifat universal bertujuan untuk pengembangan ke arah kepribadian yang positif (*intrapersonal*) dan hubungan manusia yang harmonis (*interpersonal*).

Berdasarkan beberapa definisi batasan tersebut indikator manusia yang berkarakter moral sebagai berikut, yaitu (1) *personal improvement* yaitu individu yang mempunyai kepribadian yang teguh terhadap aturan yang diinternalisasi dalam dirinya. Dengan demikian, ia tidak mudah goyah terhadap pengaruh lingkungan social yang dianggapnya tidak sesuai dengan aturan yang diinternalisasi tersebut. Individu yang mempunyai integritas yang tinggi terhadap nilai dan aturan yang dia junjung tidak akan melakukan tindakan amoral atau menyimpang, (2) *social skill*, yaitu bermakna mempunyai kepekaan social yang tinggi sehingga mampu mengutamakan kepentingan orang lain, (3) *comprehensive problem solving*, yaitu bermakna sejauhmana individu dapat mengatasi konflik dilematis antara pengaruh lingkungan sosial yang tidak sesuai dengan nilai atau aturan dengan integritas pribadinya terhadap nilai atau aturan tersebut. Dalam arti, individu mempunyai pemahaman terhadap objek lain (perspektif lain) yang menyimpang namun berdasarkan hal tersebut individu/anak tetap memandang atau mendasarkan sikap memegang teguh pada nilai-nilai yang telah diinternalisasikan dalam dirinya. Keluwesan dalam berpikir ini termaksimalkan dalam usaha menilai perspektif itu baik atau tidak. Sastra, cerita bergambar tidak hanya memberikan asupan untuk otak tetapi juga asupan untuk rohani berupa moralitas untuk menentukan sikap dan perilaku. Pendidikan berkarakter moral dalam cerita sebagai proses transfer pengetahuan, perasaan, penentuan sikap dan tindakan terhadap fenomena berdasarkan nilai atau aturan universal dalam masyarakat individu sehingga anak mempunyai kepribadian yang berintegritas tinggi terhadap nilai-nilai atau aturan yang berlaku.

### **Pentingnya Nilai**

Nilai merupakan sesuatu yang abstrak, yang dijadikan pedoman serta prinsip-prinsip umum dalam bertindak dan bertingkah laku, dapat dilihat sebagai tujuan kehidupan manusia itu sendiri yang merupakan sesuatu yang dianggap sangat berharga. Gani (2007:690) mengatakan nilai adalah sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai yang dimaksud di sini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berfikir atau bertindak. Umumnya, nilai dipelajari sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi. Kosasih (2012:46), nilai merupakan sesuatu yang penting, berguna, atau bermanfaat bagi manusia. Nilai dari sebuah cerita tidak hanya berkaitan dengan keindahan bahasa dan kompleksitas jalinan cerita. Karena itu, sesuatu dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga (nilai kebenaran), indah (nilai estetika), baik (nilai moral atau etis), dan religius (nilai agama). Nilai juga dapat dikatakan sebagai sesuatu yang berharga, berguna, bermanfaat bagi manusia dan nilai sebagai suatu hal yang pantas dikerjakan demi peningkatan kualitas hidup manusia.

### **Revolusi Mental, Pendidikan Karakter**

Revolusi mental pada saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting, ada suatu keyakinan jika mental manusianya tidak mengalami perombakan. Pada dasarnya revolusi mental ini mengarah pada kebijakan perubahan mindset, pola pikir bahkan paradigm selanjutnya mengarah pada perubahan budaya dalam usaha membangun perilaku. Revolusi mental akan bisa terwujud jika mindset pelaku di semua bidang dirubah. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan mengembangkan potensi anak didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Revolusi mental ini berkaitan dengan budaya atau kebiasaan anak. Proses transformasi etos berupa perubahan mendasar dalam mental anak didik dalam cara berpikir, cara merasa, cara mempercayai yang kesemuanya akan menjelma dalam perilaku anak dan tindakan sehari-harinya (Supelli, 2015: 05-08). Sehingga perilaku tersebut mampu merubah pemahaman dan pengetahuan anak yang selanjutnya berimplikasi pada perubahan perilaku mereka (Wiyadi, 2018:134). Di tengah krisis karakter yang menimpa anak saat ini, revolusi mental memang sangatlah penting untuk dikerjakan untuk menghadapi pesatnya perkembangan dunia iptek yang mudah diakses kapan dan di mana saja anak berada.

### **Pelanggaran Nilai Moral**

Kesehatan mental, budi pekerti luhur akhlak mulia sangat penting bagi perkembangan peradaban dan kebudayaan suatu bangsa, di samping kecerdasan berpikir dan kemampuan intelektual. Upaya untuk meningkatkan kecerdasan berpikir, pembangunan mental budi pekerti luhur akhlak mulia dapat dilakukan melalui dunia cerita. Sangatlah mendasar dan penting, cerita bergambar anak, wacana bagi anak, masa pertumbuhan dan perkembangan dirinya perlu ditekankan deskripsi yang jelas dan jeli dalam lakuan tokoh cerita. Pembinaan keteladanan karakter berbudi pekerti luhur harus dimulai sejak dini, sejak anak masih kecil. Pembudayaan etika keteladanan moral yang baik konsisten akan menjadi modal utama dalam pembentukan watak anak berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia. Berdasar bahwa umur merupakan faktor yang penting untuk dipertimbangkan berkaitan dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak (Iskandarwassid:128).

Pelanggaran dikatakan perbuatan atau perkara melanggar, hal-hal yang akan atau bisa menyebabkan permasalahan yang memerlukan pemecahan dan solusi (KBBI, 2007:356). Pelanggaran terjadi akibat (1) cerita bergambar anak yang tampil sebagai

rekaman masalah sosial tampak selalu penuh dengan insiden-insiden, kejadian-kejadian, atau hanya menampilkan satu topik yang mengacu pada sumber judul cerpen, sehingga cerita bergambar anak tampak kekurangan penggambaran watak-watak tokoh edukatif yang jelas dan (2) cerita bergambar seringkali semata-mata menyajikan cerita dengan menangkap kejadian-kejadian saja, seharusnya cerita bergambar lebih memperbanyak laku tindakan keteladanan budi pekerti luhur sebagai wahana edukatif sebagai pesan atau amanat melalui penggambaran watak-watak tokoh yang dapat memberikan keteladanan bagi anak sebagai pembaca (Hasanudin, 2007:598).

Problematis keteladanan moral ini berakibat pada pelanggaran etika yang terdeteksi berdasar pada deskripsi perilaku dan sikap tokoh yang dapat menimbulkan pemahaman dan peniruan mengarahkan pada tindakan sikap dan pemikiran pada situasi revolusi mental anak yang pada dasarnya pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini berdasar bahwa umur merupakan faktor yang penting untuk dipertimbangkan berkaitan dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak (Iskandarwassid:128).

### **Implikasi dan Solusi Pelanggaran Nilai Moral Sastra**

Nilai-nilai edukatif pada dasarnya sebuah nilai kehidupan yang bersifat universal (berlaku di mana saja) sebagai nilai dasar kehidupan yang dapat diterapkan anak di mana dia berada dan beraktivitas. Nilai-nilai ini merupakan sumber adat kebiasaan sebagai budaya yang bersifat edukatif yang karakter berbudi pekerti luhur akhlak mulia yang mengandung nilai moral. Sebuah nilai moral yang perlu dikembangkan dalam diri anak sebagai teladan sesuai nilai agama dan kepercayaan. Dengan keteladanan diharapkan anak mendapatkan tindakan berpikir praktis sebagai landasan dasar serta semangat bagi segala tindakan atau perbuatan, bukan hanya mendapatkan keteladanan berpikir teoritis dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Cerita bergambar anak dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi anak memiliki peranan yang cukup vital pengaruhnya dalam pembentukan watak anak, terutama pada usia dini. Cerita bergambar sebagai wahana bacaan anak sebagai bagian dari media belajar perlu diperhatikan keberadaannya. Peran pengarang dalam pemahaman pendidikan budi pekerti luhur dalam cipta karya cerpen anak sangatlah besar. Pendidikan budi pekerti luhur bukanlah pembelajaran keteladanan yang harus dan hanya dihafal saja oleh anak sebagai pembaca, melainkan harus dihayati dan dipraktikkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Maka faktor dominan yang menentukan keberhasilan implementasi budi pekerti luhur bagi anak sebagai pembaca adalah terdeskripsikannya dengan jelas.. Keteladanan dari semua unsur tentang praktik perilaku dan sikap karakter budi pekerti luhur mutlak harus terdeskripsikan pada lakuan tokoh dalam cerita. Tanpa adanya deskripsi lakuan karakter watak budi pekerti luhur akhlak mulia yang tepat, maka akan sukarlah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur.

Pengarang kurang memberikan lebih banyak deskripsi lakuan tindakan berpikir praktis, yang dapat ditiru anak. Maksud orientasi tindakan, pengarang mengesampingkan lakuan yang dapat dijadikan keteladanan karakter berbudi pekerti luhur akhlak mulia berpikir praktis. Sebuah lakuan yang mendorong anak untuk berorientasi melakukan perubahan pada tindakan langsung atau nyata dalam kehidupan sehari-hari. Lakuan berpikir praktis yang yang dikenal sebagai cara untuk menentukan tindakan dengan penggunaan nalar dalam rangka bertindak atau berperilaku keseharian anak. Hal semacam ini akan berimplikasi kurang baik pada diri anak dalam perkembangan kepribadiannya, baik dalam menghadapi lakuan dengan dirinya maupun lakuan terhadap hubungannya dengan lingkungan tempat hidupnya.

Dengan perkembangan iptek yang begitu pesat, sungguh sesuatu yang memerlukan perhatian bagi perkembangan anak, terutama dalam penyajian bacaan bagi

anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Banyak sekali bacaan cerita bergambar yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pengajaran yang tidak seharusnya terbaca oleh anak. Sebuah keteladan yang tidak dapat ditiru dalam kehidupan sehari-hari anak dalam pergaulannya. Hal semacam ini memberikan dampak yang tidak baik, berimplikasi pada sikap dan perilaku anak yang menyimpang pada karakter berbudi pekerti luhur akhlakul karimah yang harus tertanamkan dengan benar pada diri anak sejak dini. Maka selayaknya nilai-nilai berbudi pekerti luhur yang tertuang melalui sikap dan perilaku tokoh dalam cerita bergambar dapat memberikan sumber nilai dan sumber norma bagi anak sebagai pembaca. Bukan bacaan orang tua atau dewasa yang dibacakan, diberikan dan dipaksakan untuk diri anak. Sebagai sumber nilai dan sumber norma, nilai edukatif budi pekerti luhur yang beragama menjadi acuan dalam etika untuk menumbuhkembangkan kesadaran, perilaku budi pekerti berbudi pekerti luhur nilai-nilai kemanusiaan, nilai-nilai Ketuhanan, dan nilai keberadaban. Etika kehidupan yang bertolak dari rasa kemanusiaan yang mendalam dengan menampilkan sikap jujur, saling peduli, saling memahami, peduli lingkungan, saling mencintai, saling menolong, kejujuran, kedisiplinan, taat dan berbakti, keimanan, ketaqwaan di antara sesama. Sehingga keteladanan yang tergambarkan dari setiap penokohan dengan segala konflik kehidupan dan permasalahannya ini dapat memberikan kesadaran pada anak sebagai pembaca sehingga tergugah hatinya, pola pikirnya, penalarannya untuk mampu melakukan adaptasi, berinteraksi, mampu melakukan tindakan proaktif sejalan dengan tuntutan globalisasi dengan penghayatan dan pengamalan agama yang benar serta melakukan kreativitas budaya berbudi pekerti luhur akhlakul karimah dengan baik.

Cerita bergambar anak selayaknya dapat memberikan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan anak. Nilai-nilai yang memberi arahan tentang perilaku, pandangan hidup, dan cara menyikapi sesuatu dalam menghadapi kehidupan. Dengan membaca cerita, anak akan dapat mempertajam pikiran dan perasaan yang dapat menunjang pemahaman bagi dirinya ke arah pendewasaan yang akan menuntun anak pada proses emosional, intelektual, dan imajinatif. Kemampuan anak seperti ini salah satunya dengan meningkatkan pembiasaan membaca cerita. Cerita bergambar anak selayaknya dari segi pragmatik memberikan pendidikan dan hiburan. Dalam arti memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, pengetahuan, kreativitas atau keterampilan anak yang memberikan nilai edukatif pendidikan moral atau budi pekerti luhur akhlak mulia. Implikasinya anak mampu membentuk kepribadian dan menuntun kecerdasan emosional anak. Anak akan mampu dan dapat membentuk kepribadian selanjutnya akan dapat menyeimbangkan emosional serta menanamkan konsep diri dan harga diri, mendorong anak menemukan kemampuannya yang realistis, membekali anak untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, serta membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada dirinya. Selanjutnya sebaiknya sebuah cerita anak itu mampu memberikan kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan pada diri anak yang bersifat menghibur.

### **C. KESIMPULAN DAN SARAN**

Komik dikatakan sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan menyampaikan nilai-nilai pesan dengan bahasa universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat mampu memberikan pengaruh sugestif yang kuat pada pertumbuhan dan perkembangan pola pikir anak sebagai penikmat. Nilai-nilai edukatif dapat dikatakan sebagai nilai dasar dalam kehidupan yang dapat diterapkan anak sebagai pembaca di mana dia berada dan beraktivitas. Dengan keteladanan edukatif cerita bergambar media online yang berkarakter ini diharapkan anak mendapatkan teladan tindakan berpikir praktis sebagai landasan, menjadi dasar serta semangat bagi segala

tindakan atau perbuatan, bukan hanya mendapatkan keteladan berpikir teoritis dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Pendidikan budi pekerti luhur bukanlah pembelajaran keteladanan yang harus dan hanya dihafal saja oleh anak sebagai pembaca, melainkan harus dihayati dan dipraktikkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Tanpa adanya deskripsi lakuan karakter nilai moral yang tepat, maka akan sukarlah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur tersebut pada anak. Implikasinya segala bentuk sikap dan perilaku kekerasan, kebrutalan, kemarahan, rasa benci, saling bermusuhan, sikap mencela, suka mencuri, suka berbohong, dan lain sebagainya yang tidak patut bagi anak akan terhindarkan. Kejiwaan dan watak anak yang mendapatkan penyegaran edukatif dan religius yang akan menjadi benteng yang baik terhadap perilaku sehari-hari terutama dalam etika pergaulan. Keberadaan cerita bergambar anak dapat mengembangkan cara berpikir anak (revolusi mental) yang memungkinkan anak lebih banyak menarik manfaat bagi perkembangan intelektual maupun emosionalnya.

Cerita bergambar anak selayaknya dari segi pragmatik memberikan pendidikan dan hiburan. Dalam arti memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, pengetahuan, kreativitas atau keterampilan anak yang memberikan nilai edukatif pendidikan moral atau budi pekerti luhur akhlak mulia. Sehingga anak mampu membentuk kepribadian dan menuntun kecerdasan emosional, sehingga dapat menyeimbangkan emosional serta menanamkan konsep diri dan harga diri, mendorong anak menemukan kemampuannya yang realistis, membekali anak untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, serta membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada dirinya. Dalam bentuk lain, kandungan moral dan religius dalam cerita bergambar anak tersebut harus menjadi kriteria pemilihan serius dan penting. Pendidik harus dapat memberikan pencerahan wawasan dengan berbagai sudut pandang, sehingga anak tidak mengalami gangguan perkembangan psikologisnya. Dengan pemahaman yang tepat, akan berimplikasi pada sikap dan perilaku yang tepat dan benar.

## REFERENSI

- Aminudin. 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Bonnet, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Basuki, dkk.. 2013. *Pedoman Penciptaan Susana Sekolah Yang Kondusif Dalam Rangka Pembudayaan Budi Pekerti Luhur Bagi Warga Sekolah*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *(KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Dinas Pendidikan Prov. Jatim. 2016. *Majalah Info*. Surabaya: UPT Tekkomdik Dinas Pendidikan Prov. Jatim. Hlm 15-17, ed. 10, vol. 15//)
- Femina. (1995). *Femina*, 23(29).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*(6 th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Iskandarwassid, 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.



- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Edisi Revisi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Supelli, Karlina. Sketsa. 2015. *Pendidikan Dari Dan Untuk Pendidikan*. Edisi V Maret. Surabaya: Sejahtera Mandiri Teknik.
- Tanuwijaya, Sulchan. 2010. *Bahasadan Sastra di Sekolah Dasar/PDGK4109*. Bandung: Universitas Terbuka
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Kidlington: Focal Press.
- Waluyanto, H. D. (2005). *Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran*. Nirmana, 7(1).
- Wiyadi. 2013. *Membina Akidah dan Akhlak*. Solo: Aqila-PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri