

Pelatihan Pembuatan Komik Digital sebagai Sarana Pelestarian Bahasa Mandar untuk Generasi Muda

Wawan Firgiawan ^{1*}, Sugiarto Cokrowibowo ¹, Nurani Natsir ¹, Sulfayanti ¹, Nahya Nur ¹

¹ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sulawesi Barat

*Correspondent Email: wawanfirgiawan@unsulbar.ac.id

Article History:

Received: 01-10-2024; Received in Revised: 11-11-2024; Accepted: 20-11-2024

DOI: <http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.2945>

Abstrak

Bahasa Mandar merupakan salah satu kekayaan budaya lokal di Sulawesi Barat yang saat ini mengalami penurunan penggunaan, terutama di kalangan generasi muda. Program pelatihan pembuatan komik digital ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap Bahasa Mandar melalui media kreatif yang relevan dengan kehidupan mereka. Dilaksanakan di SMA Negeri 3 Majene, pelatihan ini melibatkan 42 siswa dalam proses kreatif pembuatan komik digital bertema budaya Mandar. Pelaksanaan program ini mencakup lima tahap: identifikasi, perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, evaluasi. Siswa dilatih menggunakan aplikasi desain grafis Canva untuk membuat komik digital yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dan Bahasa Mandar sebagai dialog. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis (67,86%) dan kesadaran budaya (45,16%). Temuan ini membuktikan bahwa teknologi digital, seperti komik, dapat menjadi sarana efektif untuk melestarikan bahasa dan budaya lokal, terutama bagi generasi muda di era digital.

Kata Kunci: Pelestarian Bahasa, Bahasa Mandar, Komik Digital

Abstract

The Mandar language, one of the local cultural heritages of West Sulawesi, is currently experiencing a decline in usage, especially among the younger generation. This digital comic-making training program aims to enhance the understanding and appreciation of the Mandar language among the youth through creative media relevant to their lives. Conducted at SMA Negeri 3 Majene, the training involved 42 students in the creative process of making digital comics themed around Mandar culture. The program implementation consisted of five stages: identification, planning, execution, mentoring, and evaluation. Students were trained to use the Canva graphic design application to create digital comics integrating local cultural elements and the Mandar language as dialogue. Evaluations through pre-test and post-test showed significant improvements in technical skills (67.86%) and cultural awareness (45.16%). These findings demonstrate that digital technology, such as comics, can serve as an effective medium for preserving local languages and cultures, particularly among the younger generation in the digital era.

Keyword: Language Preservation, Mandar Language, Digital Comic.

1. Pendahuluan

Kebudayaan di Indonesia merupakan entitas yang dinamis, terus mengalami perubahan dan transformasi secara sosiokultural seiring perkembangan zaman, termasuk di dalamnya bahasa. Hal ini sejalan dengan sepuluh objek pemajuan kebudayaan Indonesia, yang meliputi: 1) tradisi lisan, 2) manuskrip, 3) adat istiadat, 4) ritus, 5) pengetahuan tradisional, 6) teknologi tradisional, 7) seni, 8) bahasa, 9) permainan rakyat, dan 10) olahraga tradisional (Ismadi, 2022). Bahasa, khususnya bahasa daerah, menjadi salah satu objek penting yang terus mengalami perubahan dan transformasi. Bahasa memiliki peran penting dalam memelihara dan mentransmisikan kebudayaan manusia, sebab kebudayaan tidak mungkin terjadi tanpa adanya bahasa (Wulansari et al., 2022).

Dinamika bahasa daerah di Indonesia sangat bervariasi, baik antar wilayah maupun antar kelompok masyarakat. Proses perubahan bahasa ini didorong oleh dinamika internal interaksi antara unsur-unsur kebudayaan dan lingkungan serta pengaruh eksternal seperti kemajuan teknologi komunikasi dan perubahan global (Ismadi, 2022). Faktor-faktor ini, yang dipengaruhi oleh perkembangan politik, ekonomi, dan teknologi, berdampak langsung pada transformasi budaya, termasuk bahasa daerah. Akibatnya, bahasa daerah mengalami tekanan untuk bertahan di tengah arus perubahan yang cepat.

Pelestarian budaya dan bahasa menjadi esensial dalam mempertahankan identitas suatu bangsa. Bahasa dan budaya bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai-nilai dan sejarah yang diwariskan dari generasi ke generasi (Aritonang, 2021). Namun, di era globalisasi dan modernisasi yang semakin cepat, banyak bahasa dan budaya lokal yang terancam punah akibat dominasi budaya global (Al Fatana, 2021). Oleh karena itu, upaya pelestarian bahasa dan budaya harus diarahkan untuk mempertahankan akar dan identitas suatu komunitas, sekaligus menjaga keberagaman dan kekayaan budaya global.

Pelestarian budaya dan bahasa memiliki dampak yang sangat luas, mulai dari membangun rasa bangga terhadap identitas nasional hingga memperkuat kohesi sosial dan mempromosikan perdamaian antarbangsa (Brata, 2016; Naibaho et al., 2023). Selain itu, budaya dan bahasa juga menjadi landasan penting bagi pengembangan pengetahuan (Ali, 2020), seni (Suandi et al., 2020), serta kreativitas (Afrianti & Wahyuni, 2021). Mereka juga memainkan peran penting dalam mendorong sektor ekonomi dan pariwisata suatu daerah (Masniati et al., 2021). Tanpa adanya upaya yang berkelanjutan untuk memelihara budaya dan bahasa, kita berisiko kehilangan kekayaan budaya yang sangat berharga serta karakter yang membedakan kita sebagai bangsa.

Bahasa Mandar, sebagai salah satu bahasa daerah yang kaya akan nilai budaya, saat ini menghadapi tantangan serius terkait pelestariannya. Di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi, penggunaan bahasa daerah, termasuk Bahasa Mandar, semakin berkurang, terutama di kalangan generasi muda. Mereka

lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks pendidikan, sosial, maupun media. Penurunan penggunaan Bahasa Mandar ini mengkhawatirkan karena bahasa bukan hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga merupakan bagian integral dari identitas budaya suatu masyarakat.

Bahasa Mandar, sebagai salah satu bahasa daerah di Sulawesi Barat, kini berada di ambang kepunahan (Fatana et al., 2021). Untuk menjaga keberlangsungan Bahasa Mandar, generasi muda yang merupakan penutur asli bahasa ini harus terlibat aktif dalam proses pelestarian. Peran aktif generasi muda sangat penting, baik melalui penggunaan Bahasa Mandar dalam kehidupan sehari-hari maupun dengan memahami bahasa tersebut. Selain keterampilan membuat konten komik, diperlukan juga keterampilan menulis cerita yang akan digunakan, hal ini perlu adanya bimbingan khusus (Lastaria et al., 2022). Jika mereka dapat mengintegrasikan bahasa ini ke dalam aktivitas sehari-hari, hal tersebut akan menjadi langkah penting dalam menjaga keberadaan Bahasa Mandar di masa depan.

Salah satu upaya strategis dalam pelestarian Bahasa Mandar adalah melalui penyelenggaraan pendampingan yang berfokus pada penguatan penggunaan Bahasa Mandar. Kegiatan ini bisa mencakup pelatihan kreatif, pentas kesenian yang menampilkan aspek budaya lokal, serta program-program yang dirancang untuk meningkatkan kecintaan generasi muda terhadap bahasa dan budaya lokal. Langkah-langkah semacam ini tidak hanya akan memperkuat hubungan masyarakat dengan warisan budaya mereka, tetapi juga meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga keberagaman budaya dan bahasa sebagai bagian dari identitas nasional yang tak ternilai.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam program pelatihan pembuatan komik digital sebagai sarana pelestarian Bahasa Mandar ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk menyelesaikan masalah rendahnya penggunaan Bahasa Mandar di kalangan generasi muda. Metode ini mengombinasikan pendekatan partisipatif dan pendekatan kreatif berbasis teknologi. Adapun tahapan metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Tahap pertama dari program ini adalah melakukan identifikasi terhadap permasalahan utama, yaitu penurunan penggunaan Bahasa Mandar di kalangan generasi muda, khususnya siswa SMA Negeri 3 Majene. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru, siswa, serta masyarakat sekitar. Hasil identifikasi ini kemudian menjadi dasar untuk merancang kegiatan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal.

2. Perencanaan Kegiatan

Setelah identifikasi kebutuhan selesai, tim pengabdian merancang materi pelatihan dan alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembuatan komik digital. Materi yang dirancang mencakup pengenalan dasar pembuatan komik digital, pengaplikasian elemen budaya dan Bahasa Mandar dalam komik, serta penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain komik. Rencana kegiatan juga mencakup jadwal pelatihan, metode pengajaran, dan target hasil yang diharapkan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini melibatkan pelaksanaan pelatihan pembuatan komik digital kepada 42 siswa SMA Negeri 3 Majene yang menjadi peserta program. Pelatihan dilakukan selama 4 hari, mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam membuat komik digital sekaligus memperkuat kesadaran mereka terhadap pentingnya pelestarian Bahasa Mandar. Adapun tahapan pelatihan meliputi:

1) Pelaksanaan *pre-test*

Sebelum sesi pelatihan dimulai, *pre-test* dilaksanakan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang konsep komik digital, desain grafis, dan pengetahuan mereka terkait penggunaan Bahasa Mandar. *Pre-test* dilakukan dalam bentuk kuesioner yang mencakup pertanyaan tentang frekuensi penggunaan Bahasa Mandar, pemahaman siswa terhadap struktur komik, serta keterampilan awal mereka dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil *pre-test* ini menjadi dasar untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah pelatihan selesai.

2) Sesi Teoritis

Dalam sesi ini, peserta mendapatkan pengantar tentang komik digital, termasuk sejarah, fungsi narasi dalam budaya, serta peran penting Bahasa Mandar dalam melestarikan identitas budaya lokal. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa komik dapat menjadi media kreatif yang efektif untuk mempromosikan nilai-nilai budaya, terutama dalam konteks modern.

3) Sesi Praktis

Pada sesi praktis, siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain komik digital. Sesi ini mencakup langkah-langkah pembuatan komik, seperti pengembangan ide cerita, penggambaran karakter, dan penambahan elemen visual yang menarik. Siswa juga diajak untuk mengintegrasikan Bahasa Mandar dalam dialog komik mereka, sehingga hasil karya mereka tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kaya akan nilai budaya lokal.

4) Diskusi Interaktif dan Umpan Balik

Setelah sesi praktis, peserta diberikan waktu untuk mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi selama proses pembuatan komik. Instruktur memberikan umpan balik langsung atas karya siswa, mencakup aspek

desain, tata letak, serta penggunaan Bahasa Mandar. Diskusi ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kualitas karya mereka berdasarkan masukan yang konstruktif.

5) Pelaksanaan *post-test*

Post-test dilaksanakan setelah seluruh sesi pelatihan selesai untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa. *Post-test* ini mencakup penilaian terhadap kemampuan siswa dalam mendesain komik digital, kemampuan mereka mengaplikasikan Bahasa Mandar dalam narasi, serta kesadaran mereka tentang pentingnya pelestarian budaya melalui media kreatif. Hasil *post-test* dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengukur perkembangan yang signifikan selama pelatihan.

4. Pendampingan dan Evaluasi Karya

Setelah pelatihan, siswa diminta untuk menyelesaikan proyek komik digital mereka dalam waktu dua minggu. Proses ini dilakukan di bawah pendampingan tim pengabdian dan guru setempat. Setiap siswa didorong untuk menerapkan Bahasa Mandar dalam cerita yang mereka buat, dengan tujuan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan bahasa tersebut. Hasil karya siswa kemudian dievaluasi berdasarkan kreativitas, kualitas desain, dan penggunaan Bahasa Mandar dalam dialog komik.

5. Evaluasi Program

Tahap akhir dari metode ini adalah evaluasi program secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa peserta pelatihan untuk mengukur pemahaman mereka tentang Bahasa Mandar, keterampilan yang diperoleh, dan apresiasi mereka terhadap budaya lokal setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, refleksi dilakukan bersama tim pengabdian untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan.

Dengan menggunakan kombinasi metode partisipatif, kreatif, dan teknologi digital, program ini diharapkan dapat memberikan solusi jangka panjang dalam meningkatkan penggunaan Bahasa Mandar di kalangan generasi muda serta membekali mereka dengan keterampilan digital yang relevan di era modern. Metode ini juga memastikan bahwa siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam proses kreatif yang menghubungkan mereka dengan bahasa dan budaya lokal.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Model dan Luaran Kegiatan

Program pelatihan pembuatan komik digital sebagai sarana pelestarian Bahasa Mandar ini menghasilkan model pelatihan keterampilan baru yang menggabungkan penggunaan teknologi digital dengan unsur-unsur budaya lokal. Tujuan utama dari model ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan konten kreatif yang berbasis pada budaya Mandar melalui

media komik digital, serta memperkuat penggunaan Bahasa Mandar dalam kehidupan sehari-hari. Model ini terdiri dari beberapa komponen utama yang diuraikan sebagai berikut:

1) Pengenalan Teknologi Digital dalam Pembuatan Komik

Pada tahap awal pelatihan, siswa diperkenalkan dengan aplikasi desain grafis, terutama Canva, sebagai alat utama untuk membuat komik digital. Pelatihan ini mencakup pengenalan fitur-fitur dasar Canva, seperti pembuatan layout, penggunaan warna, dan pengelolaan teks dan gambar. Siswa belajar bagaimana memanfaatkan teknologi ini untuk menghasilkan komik yang menarik secara visual dan komunikatif.

Penggunaan teknologi ini merupakan bagian dari upaya untuk mengatasi tantangan keterampilan digital di kalangan siswa. Banyak siswa yang sebelumnya tidak akrab dengan aplikasi desain seperti Canva, namun setelah pelatihan, mereka mampu menguasai dasar-dasar penggunaan aplikasi tersebut untuk tujuan kreatif. Luaran kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi desain untuk menghasilkan komik berbasis budaya Mandar.



Gambar 1. Pemberian Materi Pengenalan Teknologi Digital dalam Pembuatan Komik

2) Bahasa Mandar sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air dalam Komik Bahasa Mandar

Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga menekankan pada penggunaan Bahasa Mandar dalam narasi komik. Setiap komik yang dibuat oleh siswa harus mengandung dialog atau narasi yang menggunakan Bahasa Mandar. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kesadaran siswa akan pentingnya bahasa daerah dalam menjaga identitas budaya mereka.



Gambar 2. Pemberian Materi Pengenalan Teknologi Digital dalam Pembuatan Komik

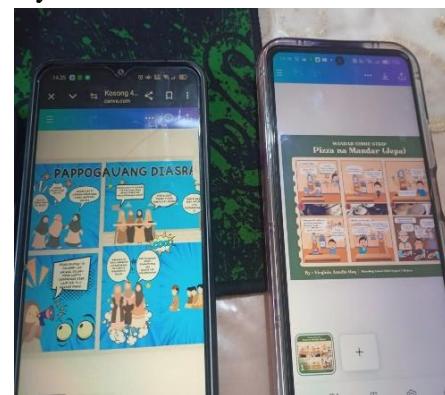
Dengan menggunakan Bahasa Mandar dalam konteks modern seperti komik digital, siswa diajak untuk melihat bahwa bahasa ini masih relevan dan dapat digunakan dalam media yang mereka sukai. Langkah ini juga bertujuan untuk membangun rasa cinta tanah air melalui penghargaan terhadap bahasa daerah. Luaran yang dihasilkan dari komponen ini adalah peningkatan penggunaan Bahasa Mandar oleh siswa dalam karya kreatif mereka, serta peningkatan kesadaran mereka akan pentingnya pelestarian bahasa tersebut.

3) Praktik Design Komik Digital

Setelah mendapatkan pemahaman dasar mengenai teknologi dan bahasa, siswa kemudian masuk ke tahap praktik desain komik digital. Pada tahap ini, mereka diajak untuk merancang komik yang mengangkat tema-lokal, seperti cerita rakyat Mandar atau tradisi adat setempat. Siswa dibimbing dalam merancang karakter, menyusun plot, dan menambahkan elemen visual yang mencerminkan budaya Mandar.



Gambar 3. Praktik pembuatan komik digital



Gambar 4. Contoh Hasil Karya Komik Digitak

Selama proses praktik ini, siswa mendapatkan umpan balik langsung dari pengajar dan pendamping. Umpan balik tersebut mencakup aspek visual,

tata letak, serta penggunaan bahasa dalam komik. Tahap ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan kreativitas mereka secara bebas, sambil tetap mengedepankan elemen budaya Mandar. Luaran dari komponen ini adalah hasil karya komik digital yang mencerminkan budaya Mandar, serta peningkatan keterampilan siswa dalam menghasilkan konten kreatif yang bermakna.

2. Dokumentasi Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan, dilakukan berbagai dokumentasi untuk mengabadikan proses pelatihan dan hasil karya siswa. Berikut adalah dokumentasi dalam bentuk tabel dan gambar yang menggambarkan kegiatan dan luaran program.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Komik Digital

No	Uraian Kegiatan	Keterangan
1	Pelatihan teori pembuatan komik digital	Berhasil
2	Praktik penggunaan aplikasi Canva	Berhasil
3	Diskusi dan umpan balik dari pemateri	Berhasil
4	Pendampingan pembuatan proyek komik digital	Berhasil
5	Evaluasi hasil komik siswa	Berhasil

Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan komik digital menggunakan Bahasa daerah (Bahasa Mandar).



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan

(Keterangan Gambar: Peserta sedang mengikuti sesi praktik pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Canva.)

3. Keunggulan dan Kelemahan Model Pelatihan

1) Keunggulan:

- Relevansi dengan Generasi Muda: Penggunaan komik digital melalui aplikasi seperti Canva sangat relevan dengan minat generasi muda saat ini yang terbiasa dengan media digital dan konten visual. Dengan mengintegrasikan teknologi ini, siswa dapat lebih mudah tertarik dan terlibat dalam pelestarian budaya Mandar.
- Penggunaan Bahasa Mandar: Menerapkan Bahasa Mandar dalam narasi komik mendorong siswa untuk lebih terbiasa menggunakan bahasa daerah ini, sekaligus mempromosikannya kepada teman-teman sebaya mereka melalui media kreatif.
- Peningkatan Keterampilan Teknologi: Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan dalam membuat komik, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital yang bermanfaat di berbagai bidang.

2) Kelemahan:

- Durasi Pelatihan yang Terbatas: Waktu pelatihan yang terbatas menjadi tantangan bagi beberapa siswa yang masih membutuhkan waktu tambahan untuk menguasai teknologi atau mendalami penggunaan Bahasa Mandar dalam karya mereka.
- Akses Terhadap Teknologi: Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi di rumah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan proyek komik digital di luar sesi pelatihan. Hal ini menjadi salah satu kendala dalam proses pendampingan dan evaluasi karya.

4. Tingkat Kesulitan dan Peluang

Selama pelaksanaan pelatihan, tingkat kesulitan yang dihadapi bervariasi tergantung pada latar belakang teknis siswa. Beberapa siswa yang sudah terbiasa dengan aplikasi digital mampu mengikuti pelatihan dengan cepat, sementara yang lainnya membutuhkan waktu lebih untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Meskipun demikian, tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama pelatihan cukup tinggi, terutama setelah mereka berhasil memahami cara menggunakan aplikasi Canva.

Dari sisi peluang, program ini membuka kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital mereka lebih jauh, serta menjadi agen perubahan dalam upaya melestarikan Bahasa Mandar melalui media modern. Selain itu, karya-karya komik yang dihasilkan memiliki potensi untuk dipromosikan di sekolah maupun melalui platform digital sebagai sarana mempopulerkan bahasa dan budaya Mandar kepada khalayak yang lebih luas.

5. Analisis Data dan Pembahasan

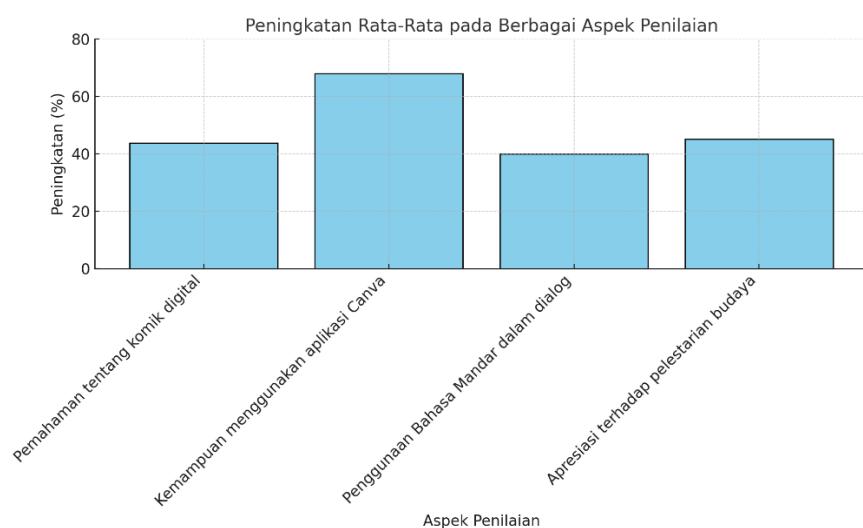
Data kuesioner pre-test dan post-test digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan pembuatan komik digital Bahasa Mandar dalam meningkatkan keterampilan siswa. Berikut adalah tabel yang menampilkan hasil kuesioner pre-test dan post-test yang diisi oleh 42 siswa SMAN 3 Majene.

Tabel 2. Perbandingan Data Pre-test dan Post-test

Aspek Penilaian	Pre-test (Rata-rata)	Post-test (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Pemahaman tentang komik digital	3.2	4.6	43.75%
Kemampuan menggunakan aplikasi Canva	2.8	4.7	67.86%
Penggunaan Bahasa Mandar dalam dialog	3.0	4.2	40.00%
Apresiasi terhadap pelestarian budaya	3.1	4.5	45.16%

(Skala: 1 = Sangat Kurang, 5 = Sangat Baik)

Berdasarkan tabel 2, rata-rata nilai siswa pada semua aspek penilaian mengalami peningkatan setelah pelatihan. Kemampuan menggunakan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 67.86%, sementara apresiasi siswa terhadap pelestarian budaya meningkat sebesar 45.16%. Berikut adalah grafik peningkatan pada aspek penilaian yang dilakukan.



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan

Untuk memastikan bahwa peningkatan antara pre-test dan post-test signifikan, dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji-t berpasangan. Hasil analisis menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0.001 (<0.05), yang berarti bahwa perbedaan rata-rata antara pre-test dan post-test adalah signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan dan pemahaman siswa.

1) *What/How* (Temuan)

Berdasarkan data kuesioner yang dikumpulkan, 94% siswa mengaku bahwa keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva meningkat setelah pelatihan. Selain itu, 80% siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Mandar dalam dialog komik mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa model pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kesadaran budaya siswa.

2) *Why* (Kaitan dengan Konsep)

Pelatihan ini mendukung konsep bahwa teknologi digital dapat menjadi jembatan yang efektif untuk pelestarian budaya lokal. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti Canva dan mengintegrasikan Bahasa Mandar dalam media kreatif, pelatihan ini berhasil mengatasi tantangan utama dalam pelestarian budaya di era digital, terutama di kalangan generasi muda. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik memberikan hasil yang lebih nyata dalam membangun keterampilan dan kesadaran siswa.

3) *What Else* (Kaitan dengan Penelitian Lain)

Hasil ini sejalan dengan penelitian Afrianti & Wahyuni (2021) yang menunjukkan bahwa media kreatif seperti komik digital dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Namun, pendekatan berbasis praktik yang diterapkan dalam pelatihan ini memberikan hasil yang lebih mendalam, karena siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga terlibat langsung dalam proses produksi konten kreatif. Pendekatan ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih bersifat teoretis, sehingga memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan berbasis budaya.

4. Kesimpulan

Program pelatihan pembuatan komik digital sebagai sarana pelestarian Bahasa Mandar ini berhasil menjawab permasalahan utama yang dihadapi, yaitu rendahnya penggunaan Bahasa Mandar di kalangan generasi muda dan kurangnya keterampilan teknologi digital yang relevan dengan dunia modern. Melalui model pelatihan yang menggabungkan teknologi digital dengan elemen budaya lokal, program ini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva yang mudah untuk digunakan, sekaligus meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya pelestarian bahasa daerah.

Keterlibatan siswa dalam pembuatan komik yang mengangkat tema budaya dan menggunakan Bahasa Mandar sebagai dialog memberikan pengalaman praktis yang tidak hanya mendekatkan mereka dengan budaya lokal, tetapi juga memperkuat rasa identitas mereka.

Pelatihan ini menunjukkan bahwa teknologi modern, jika diterapkan dengan pendekatan yang tepat, dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan bahasa dan budaya di tengah tantangan globalisasi. Keterampilan digital yang diperoleh siswa dari program ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pelestarian budaya, tetapi juga relevan dengan kebutuhan era digital saat ini, memberikan mereka bekal yang berguna untuk masa depan. Meskipun program ini telah berhasil mencapai tujuannya, tantangan terkait durasi pelatihan dan akses terhadap teknologi tetap perlu diperhatikan. Durasi yang lebih panjang dan dukungan perangkat teknologi yang memadai akan meningkatkan efektivitas program ini di masa mendatang.

5.Ucapan Terimakasih

Penulis ingin berterima kasih terhadap seluruh pihak yang memberikan dukungan selama proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Khususnya terhadap Universitas Sulawesi Barat dan SMAN 3 Majene. Tanpa dukungan dari semua pihak tersebut, pencapaian dalam pengabdian kepada masyarakat ini tidak akan terwujud.

6.Daftar Pustaka

- Afrianti, I., & Wahyuni, N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lingkungan “Leksikon Dalam Bahasa Mbojo” Untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 455-461.
- Al Fatana, N. (2021). Pemertahanan Bahasa Mandar oleh Suku Mandar yang Berdomisili di Kota Makassar Sulawesi Selatan. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 2(1).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Aritonang, B. (2021). Penggunaan Bahasa Daerah Generasi Muda Provinsi Maluku Utara Dalam Ranah Ketetangan dan Pendidikan. *Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat*, 15(2(3), 179-199.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). Peta Bahasa Daerah di Indonesia. Dipetik Februari 10, 2024, dari <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>
- Brata, I. B. (2016). Kearifan budaya lokal perekat identitas bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati (JBS)*, 5(1).

- Fatana, N. A., Ramly, & Azis. (2021). Pemertahanan Bahasa Mandar oleh Suku Mandar yang Berdomisili di Kota Makassar Sulawesi Selatan. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 27-32.
- Ismadi, H. D. (2022, Januari 22). Kebijakan Pelindungan Bahasa Daerah dalam Perubahan Kebudayaan Indonesia. Retrieved from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/842/kebijakan-perlindungan-bahasa-daerah-dalam-perubahan-kebudayaan-indonesia>.
- Lastaria, L., Arnisyah, S., & Astuti, A. D. (2022). Meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat pada guru bahasa Indonesia SMA Sekalimantan Tengah. *Tomaega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 45-55. LPPM Universitas Andi Djemma. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i1.971>
- Mantri, Y. M. (2014). Peran Pemuda Dalam Pelestarian Seni Tradisional Benjang Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah. *Ketahanan Nasional*, 3, 135-140.
- Masniati, et al. (2021). Implementasi Nilai Budaya Lokal Sebagai Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Buru. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(2), 292-310.
- Naibaho, L., Nadeak, B., & Sormin, E. (2023). Pelestarian Bahasa Daerah Sebagai Jati Diri Bangsa Indonesia. *CV. Wdina Media Utama*.
- Pandaleke, T. F., Koagouw, F., & Waleleng, G. J. (2020). Peran komunikasi sosial masyarakat dalam melestarikan bahasa daerah pasan di Desa Rasi Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- Suandi, I., Nengah, & Mudana, I. W. (2020). Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Bali Melalui Pengembangan Kamus Seni Tari Bali. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, 6(1), 335-353.
- Wulansari, L., et al. (2022). Pelatihan dan pendampingan penulisan pantun sebagai upaya pelestarian warisan budaya melayu. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 281-288.