

## **KARAKTERISTIK KATEGORI ADOPTER DALAM DIFUSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMIK DIGITAL SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN MENTAL UNTUK MENCEGAH PERILAKU BULLYING DI SMA DHARMA PRAJA DENPASAR**

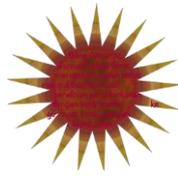
**Oleh:**

Niluh Ari Kusumawati  
Universitas Sebelas Maret  
[niluharikusumawati@student.uns.ac.id](mailto:niluharikusumawati@student.uns.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak pada cara generasi muda berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Penggunaan media sosial yang berlebihan dan akses mudah terhadap informasi membuat generasi muda kurang terbiasa menghadapi konflik interpersonal dan sulit mengatasi emosi negatif. Generasi muda saat ini hidup dalam masyarakat yang sangat kompetitif dan berorientasi pada hasil. Tekanan untuk sukses di sekolah, kuliah, atau karir dapat membuat mereka merasa tertekan dan sulit menghadapi kegagalan sehingga menyebabkan timbulnya masalah kesehatan mental. Selain itu minimnya edukasi kesehatan mental yang dilakukan di sekolah-sekolah memang menjadi salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan. Pendidikan kesehatan mental merupakan hal yang sangat penting karena kesehatan mental yang baik sangat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Beberapa faktor yang mempengaruhi minimnya edukasi kesehatan mental di sekolah-sekolah adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya kesehatan mental, kurangnya sumber daya, media dan fasilitas, serta kurangnya tenaga pengajar yang memiliki kompetensi di bidang kesehatan mental. Selain itu keterbatasan media edukasi kesehatan mental yang dapat diakses oleh pesreta didik dan pendidik menjadi masalah utama. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan menyediakan media edukasi kesehatan mental yang memadai. Untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut, perlu ada upaya untuk menyediakan media edukasi kesehatan mental berupa komik digital yang dapat mudah diakses dan inklusif bagi semua peserta didik, terlebih pada masa perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk memahami proses penerimaan inovasi komik digital di SMA Dharma Praja Denpasar adalah Teori Diffusi Inovasi yang dikembangkan oleh Everett Rogers. Teori ini mengidentifikasi lima kelompok adopter inovasi berdasarkan waktu dan tingkat penerimaan mereka, yaitu innovators (inovator), early adopters (adaptor awal), early majority (adaptor awal mayoritas), late majority (adaptor akhir mayoritas), dan laggards (ketinggalan).

**Kata Kunci: Kategori Adopter, Difusi Komik Digital**



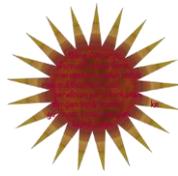
### **Abstract**

*Increasingly rapid technological developments affect the way the younger generation interacts with the world around them. Excessive use of social media and easy access to information make the younger generation less accustomed to interpersonal conflict and make it difficult to cope with negative emotions. The younger generation today lives in a highly competitive and result-oriented society. The pressure to succeed in school, college, or career can make them feel depressed and make it difficult to cope with failure, leading to mental health problems. In addition, the minimum mental health education carried out in schools is one of the issues that should be considered. Mental health education is very important because good mental health greatly affects a person's quality of life. Some of the factors affecting the minimum level of mental health education in schools are a lack of understanding of the importance of psychological health, a shortage of resources, media, and facilities, as well as a lack of teachers with competence in mental health. In addition, the limitation of the media for mental health education that can be accessed by educators is a major problem. Not all schools or educational institutions provide adequate mental health education materials. To overcome these constraints, efforts need to be made to provide digital comic-style mental health education media that is accessible and inclusive for all learners, especially in the current era of very rapid digital technology development. One theory that can be used to understand the process of adopting digital comic innovations at Praja Denpasar's Dharma High School is the Innovation Diffusion Theory developed by Everett Rogers. The theory identifies five groups of adopters of innovation based on their time and rate of acceptance: innovators, early adopters, early majority, late majority, and laggards. (ketinggalan).*

**Keywords:** *Adopters, Digital Comics*

### **I. Pendahuluan**

Perkembangan sistem teknologi dalam kebudayaan masyarakat Indonesia telah mengalami perubahan dan kemajuan yang cukup signifikan. Salah satu sistem teknologi yang berkembang pesat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia adalah teknologi digital. Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah melahirkan beberapa perubahan budaya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dimana generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Budaya yang semakin individualistik dan kurangnya perhatian dari orangtua pada anak-anak dapat mempengaruhi cara generasi muda menghadapi situasi dan masalah. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga berdampak pada cara generasi muda berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Penggunaan media sosial yang berlebihan dan akses mudah terhadap informasi membuat generasi muda kurang terbiasa menghadapi konflik interpersonal dan sulit mengatasi emosi negatif. Generasi muda saat ini hidup dalam masyarakat yang sangat kompetitif dan berorientasi pada hasil. Tekanan untuk sukses di sekolah, kuliah, atau karir dapat membuat mereka merasa tertekan dan sulit menghadapi kegagalan.

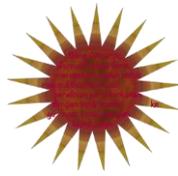


Kasus *bullying* atau perundungan pada anak-anak di lingkungan sekolah dan media sosial menjadi masalah serius yang mempengaruhi kesehatan mental anak. *Bullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk penghinaan, intimidasi, kekerasan fisik, pengasingan sosial, dan penyebaran rumor atau konten yang merendahkan. *Bullying* dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental anak. Dimana anak yang menjadi korban *bullying* dapat mengalami gangguan kecemasan, depresi, penurunan harga diri, dan trauma psikologis. Dampak negatif tersebut dapat berdampak pada kesehatan mental jangka panjang dan mempengaruhi motivasi belajar anak.

Anak-anak yang mengalami *bullying* di sekolah seringkali merasa takut dan cemas ketika harus pergi ke sekolah, sehingga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan belajar. Kasus *bullying* bisa sangat merugikan anak dalam jangka panjang, karena dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental yang serius seperti gangguan stres pasca-trauma (PTSD), kecemasan sosial, dan depresi. Mereka mungkin menjadi kurang percaya diri dan merasa tidak mampu untuk menyelesaikan tugas atau menghadapi ujian. Hal ini dapat berdampak pada prestasi akademik mereka dan membuat mereka kehilangan minat dalam belajar. Selain itu, media sosial juga telah menjadi tempat yang umum bagi *bullying* pada anak-anak. Konten-konten yang merendahkan atau mempermalukan anak dapat menyebar dengan cepat dan dapat menciptakan tekanan sosial yang besar pada anak. Hal ini dapat menyebabkan kecemasan, depresi, dan gangguan kesehatan mental lainnya.

Kesehatan mental adalah faktor penting dalam kehidupan manusia. Kesehatan mental yang baik dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang, membantu mereka berfungsi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari, serta memungkinkan mereka untuk mengatasi tantangan dan stres yang mungkin mereka hadapi (Ayuningtyas, 2018). Namun, masalah kesehatan mental semakin menjadi perhatian global karena semakin banyak orang yang mengalami masalah kesehatan mental di seluruh dunia. Menurut data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), lebih dari 450 juta orang di seluruh dunia mengalami masalah kesehatan mental, dan lebih dari 1 juta orang bunuh diri setiap tahunnya. Ini menunjukkan bahwa masalah kesehatan mental bukan hanya menjadi masalah individu, tetapi juga masalah kesehatan masyarakat yang harus ditangani secara serius.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh University of Queensland di Australia dan Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health di Amerika Serikat (AS) yang berjudul Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) menyatakan bahwa 1 dari 20 (sekitar 5.5%) remaja di Indonesia terdiagnosis memiliki gangguan mental artinya sebanyak 2,45 juta remaja di Indonesia tergolong sebagai Orang dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) yang terdiri dari gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) menjadi gangguan mental paling umum di antara remaja 10-17 tahun di Indonesia (sekitar 3,7%), gangguan depresi mayor (1,0%), gangguan perilaku (0,9%), gangguan stres pascatrauma (PTSD), gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (ADHD) yang masing-masing diderita oleh 0,5% populasi usia tersebut (Kesehatan, 2018).

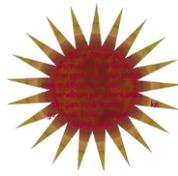


Berdasarkan hasil Riset dari Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (Fisip) Universitas Udayana menyatakan bahwa 9,8 Persen Remaja di Bali Mengalami Gangguan Mental (2019). Hal ini menunjukkan bahwa kesehatan mental menjadi permasalahan yang sangat serius bagi remaja di Bali. Gangguan kesehatan mental sering kali dianggap tabu karena masih banyak stigma dan diskriminasi yang melekat pada masalah ini. Banyak masyarakat yang masih kurang memahami apa itu gangguan kesehatan mental dan bagaimana cara mengobatinya. Hal ini seringkali menyebabkan ketakutan dan kekhawatiran yang berlebihan pada masyarakat. Mitos dan prasangka tentang gangguan kesehatan mental seringkali terbentuk karena kurangnya informasi yang benar. Misalnya, anggapan bahwa orang dengan gangguan kesehatan mental adalah orang yang gila dan tidak bisa diobati. Sehingga menyebabkan banyak orang yang mengalami gangguan kesehatan mental merasa takut dan malu untuk mencari bantuan karena takut akan diperlakukan berbeda atau dicap sebagai orang yang lemah dan tidak mampu. Adanya budaya yang menekankan kesempurnaan dan prestasi seringkali membuat orang merasa bahwa memiliki gangguan kesehatan mental adalah kelemahan atau kegagalan.

Edukasi kesehatan mental menjadi sangat penting untuk membantu mengatasi masalah kesehatan mental. Edukasi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan mental, mengurangi stigma dan diskriminasi yang terkait dengan masalah kesehatan mental, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah kesehatan mental. Dengan edukasi kesehatan mental, seseorang dapat mempelajari cara-cara untuk mengurangi stres, meningkatkan keseimbangan emosi, serta menyelesaikan masalah kesehatan mental yang mungkin mereka hadapi. Selain itu, edukasi kesehatan mental juga dapat membantu mencegah perilaku bullying yang dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan, sebelum mereka berkembang menjadi masalah yang lebih serius.

Menurut Renald Kasali, pendidik saat ini sedang menghadapi Generasi Strawberry untuk menggambarkan generasi muda Indonesia yang dianggap cenderung manja, sulit bertahan dalam tekanan, dan tidak mau bekerja keras untuk meraih kesuksesan. Dinamakan "strawberry" karena dianggap memiliki kulit yang halus, tapi mudah rusak dan membusuk di bawah tekanan (Sari Dewi, 2012). Mereka juga dianggap terlalu tergantung pada teknologi dan media sosial, serta kurang memiliki keterampilan interpersonal yang kuat. Oleh karena itu edukasi Kesehatan mental sangat penting untuk dilakukan, agar dapat membentuk generasi muda yang tangguh dan memiliki kecerdasan emosional.

Masalah minimnya edukasi kesehatan mental yang dilakukan di sekolah-sekolah memang menjadi salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan. Pendidikan kesehatan mental merupakan hal yang sangat penting karena kesehatan mental yang baik sangat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Beberapa faktor yang mempengaruhi minimnya edukasi kesehatan mental di sekolah-sekolah adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya kesehatan mental, kurangnya sumber daya, media dan fasilitas, serta kurangnya tenaga pengajar yang memiliki



kompetensi di bidang kesehatan mental. Selain itu keterbatasan media edukasi kesehatan mental yang dapat diakses oleh peserta didik dan pendidik menjadi masalah utama. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan menyediakan media edukasi kesehatan mental yang memadai. Hal ini dapat menyebabkan sulitnya akses peserta didik terhadap informasi yang diperlukan. Banyak media edukasi kesehatan mental yang tersedia secara online, namun kurangnya dorongan dari pendidik menjadi menghambat peserta didik untuk mengakses informasi tersebut (Widaswara & Pramana, 2022). Selain itu beberapa peserta didik mungkin merasa malu atau takut untuk mencari informasi kesehatan mental karena stigma sosial yang masih melekat di masyarakat. Hal ini dapat menghambat mereka untuk mengakses media edukasi kesehatan mental.

Untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut, perlu ada upaya untuk menyediakan media edukasi kesehatan mental yang mudah diakses dan inklusif bagi semua peserta didik, terlebih pada masa perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini. Media edukasi online sebagai alternatif yang dapat disediakan untuk mengakomodasi keterbatasan akses fisik dan bahasa serta menghindari stigma dalam mencari informasi kesehatan mental. Berfokus pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Dharma Praja Denpasar merupakan SMA Swasta yang berada di kota Denpasar. Dimana pada SMA ini, edukasi kesehatan mental masih sangat minim dilakukan oleh sekolah karena adanya keterbatasan anggaran, sumber daya dan fasilitas. Sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai sarana edukasi kesehatan mental. Inovasi pengembangan media berupa komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental untuk mencegah perilaku bullying di SMA Dharma Praja Denpasar sangat diperlukan. Komik digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengedukasi kesehatan mental karena dapat menjangkau berbagai kalangan, termasuk generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Komik digital juga memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi yang kompleks dan abstrak dalam bentuk yang mudah dipahami dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang masalah kesehatan mental.

Dalam komik digital yang mengedukasi tentang kesehatan mental, dapat disajikan cerita-cerita atau kisah-kisah yang menggambarkan berbagai masalah kesehatan mental yang umum dialami, seperti bullying yang berdampak pada depresi, kecemasan, stres, dan trauma. Melalui cerita-cerita ini, pembaca dapat memahami lebih dalam mengenai karakteristik dan gejala dari setiap masalah kesehatan mental, serta bagaimana cara mengelolanya. Selain itu, komik digital dapat menyajikan berbagai strategi atau teknik yang dapat membantu mengatasi masalah kesehatan mental, seperti teknik relaksasi, meditasi, atau terapi kognitif perilaku. Dengan adanya komik digital yang mengedukasi kesehatan mental, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental dan bagaimana cara mengatasi masalah yang terkait.

Proses penerimaan inovasi berupa komik digital di SMA Dharma Praja Denpasar adalah langkah-langkah yang diambil oleh individu atau kelompok dalam



memutuskan apakah akan mengadopsi atau menerima suatu inovasi. Dalam konteks ini, inovasi adalah komik digital. Dan difusinya adalah penggunaan komik digital oleh peserta didik di SMA Dharma Praja Denpasar sebagai sarana edukasi kesehatan mental. Proses penerimaan inovasi adopter komik digital melibatkan beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang untuk menerima dan mengadopsi komik digital sebagai alternatif pembacaan. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk memahami proses penerimaan inovasi adalah Teori Diffusi Inovasi yang dikembangkan oleh Everett Rogers. Teori ini mengidentifikasi lima kelompok adopter inovasi berdasarkan waktu dan tingkat penerimaan mereka, yaitu innovators (inovator), early adopters (adaptor awal), early majority (adaptor awal mayoritas), late majority (adaptor akhir mayoritas), dan laggards (ketinggalan). Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “Karakteristik Kategori Adopter dalam Difusi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental Untuk Mencegah Perilaku Bullying Di Sma Dharma Praja Denpasar”.

## **II. Pembahasan**

### **1. Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMA Dharma Praja Denpasar**

Komik digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengedukasi kesehatan mental di SMA Dharma Praja Denpasar karena dapat menjangkau berbagai kalangan, termasuk pendidik dan peserta didik yang sangat akrab dengan teknologi digital sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang masalah kesehatan mental. Komik digital dapat menyajikan berbagai strategi atau teknik yang dapat membantu mengatasi masalah kesehatan mental, seperti teknik relaksasi, meditasi, atau terapi kognitif perilaku (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Gangguan kesehatan mental sering kali dianggap tabu karena masih banyak stigma dan diskriminasi yang melekat pada masalah ini. Banyak masyarakat yang masih kurang memahami apa itu gangguan kesehatan mental dan bagaimana cara mengobatinya. Hal ini seringkali menyebabkan ketakutan dan kekhawatiran yang berlebihan pada masyarakat. Mitos dan prasangka tentang gangguan kesehatan mental seringkali terbentuk karena kurangnya informasi yang benar. Misalnya, anggapan bahwa orang dengan gangguan kesehatan mental adalah orang yang gila dan tidak bisa diobati. Sehingga menyebabkan banyak orang yang mengalami gangguan kesehatan mental merasa takut dan malu untuk mencari bantuan karena takut akan diperlakukan berbeda atau dicap sebagai orang yang lemah dan tidak mampu. Adanya budaya yang menekankan kesempurnaan dan prestasi seringkali membuat orang merasa bahwa memiliki gangguan kesehatan mental adalah kelemahan atau kegagalan.

Komik digital umumnya tersedia dalam beberapa format file yang berbeda, seperti PDF, EPUB, CBR, dan CBZ. Sehingga, tidak semua perangkat atau aplikasi pembaca dapat mendukung semua format ini. Komik digital sebelum disebarluaskan sebagai sarana edukasi kesehatan mental terlebih dahulu di uji

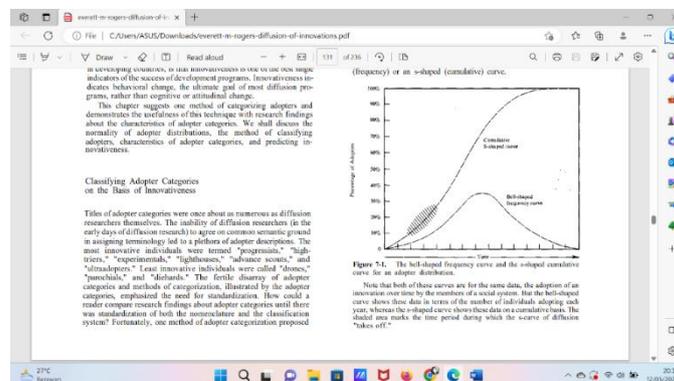


cobakan kepada peserta didik untuk menguji efektivitas serta kelayakan dari komik tersebut. Komik digital memiliki tingkat adopsi yang sangat tinggi baik oleh pendidik, peserta didik dan masyarakat umum dikarenakan meningkatnya popularitas komik digital yang dapat diakses dengan berbagai platform media sosial dengan adanya fitur analitik memungkinkan pembuat komik digital untuk melacak berapa banyak orang yang membaca komik dan berapa lama waktu yang dihabiskan untuk membaca komik tersebut.

## 2. Klasifikasi Kategori Adopter dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMA Dharma Praja Denpasar

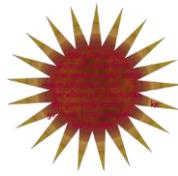
### 1. The S-Curve of Adoption and Normality

Kurva S menjelaskan bagaimana sebuah inovasi menyebar dari kelompok awal pengguna hingga mencapai tingkat penerimaan yang lebih luas dalam populasi. Adopsi inovasi berupa komik digital di SMA Dharma Praja Denpasar mengikuti pola Kurva S, yaitu tingkat adopsi inovasi lambat pada awalnya, kemudian meningkat pesat saat mencapai tahap penerimaan utama, dan akhirnya melambat kembali ketika hampir seluruh populasi telah mengadopsi komik digital tersebut. Rogers menyebut fase-fase ini sebagai inovasi awal, pertumbuhan cepat, kematangan, dan penurunan (Rogers, 1983).



Gambar 1. Kurva frekuensi berbentuk lonceng dan kumulatif berbentuk kurva S untuk distribusi adopter

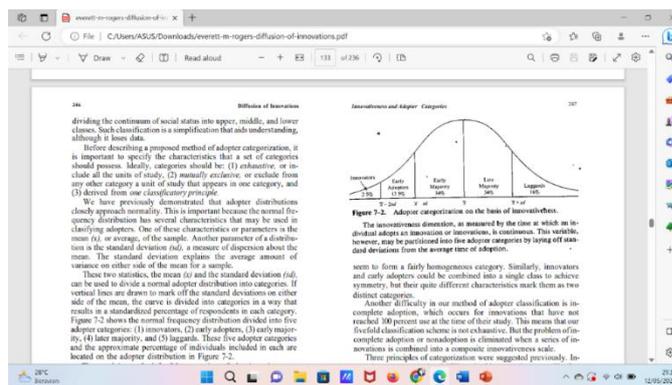
Kurva yang membentuk lonceng tersebut dihasilkan oleh sejumlah penelitian tentang difusi inovasi. Kurva lonceng tersebut menggambarkan banyaknya pengadopsi dari waktu ke waktu. Pada tahap awal, usaha penyebaran inovasi komik digital akan menghasilkan jumlah pengadopsi yang sedikit, pada tahap berikutnya jumlah pengadopsi akan lebih banyak dan setelah sampai pada puncaknya, sedikit demi sedikit jumlah pengadopsi akan menyusut. Sehingga jika kurva tersebut diakumulasikan akan membentuk kurva S. Perhatikan kedua kurva ini untuk data yang sama, adopsi dan inovasi komik digital dari waktu ke waktu oleh peserta didik.



Pada kurva berbentuk lonceng menunjukkan data jumlah individu yang mengadopsi komik digital, sedangkan kurva berbentuk s menunjukkan data ini secara kumulatif. Pada area yang diarsir menunjukkan periode waktu di mana kurva-s mengalami difusi. Pengaruh yang meningkat secara kumulatif terhadap seorang individu untuk mengadopsi atau menolak suatu inovasi dihasilkan dari aktivasi tentang inovasi dalam sistem sosial, tingkat pengetahuan dan kecakapan masing-masing individu.

## 2. The Method of Adopter Categorization

Standarisasi kategori pengadopsi inovasi menghadapi tiga permasalahan yaitu (1) menentukan jumlah kategori adopter yang akan dikonseptualisasikan, (2) menentukan porsi anggota suatu sistem untuk dimasukkan ke dalam masing-masing kategori, dan (3) menentukan metode, statistic atau sebaliknya, untuk mendefinisikan kategori pengadopsi. Rogers (1983) menggolongkan adopter berdasarkan keinovatifannya yang digambarkan dengan kurva berbentuk lonceng dibawah ini :



Gambar 2 Kurva Kategori Adopter

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dalam fase inovasi awal, inovasi hanya diadopsi oleh sekelompok kecil orang yang disebut innovators, yang biasanya terdiri dari 2,5% dari populasi. Early adopters (13,5%) kemudian mengadopsi inovasi, dan memulai pertumbuhan pesat di fase kedua. Pada fase ketiga, early majority (34%) dan late majority (34%) mengadopsi inovasi, dan pada fase keempat, laggards (16%) akhirnya mengadopsi inovasi.

1. Inovator: tahap di mana inovasi diterima oleh kelompok kecil orang yang terdiri dari 2,5% populasi yang paling awal menerima inovasi.
2. Early Adopter: tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok kecil lainnya yang terdiri dari 13,5% populasi. Orang-orang dalam kelompok ini adalah pemimpin pendapat yang memegang peran penting dalam menyebarkan inovasi.
3. Early Majority: tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok yang lebih besar, mencapai 34% populasi. Kelompok ini cenderung



menunggu dan melihat bagaimana inovasi digunakan oleh kelompok sebelumnya sebelum mereka menerimanya.

4. Late Majority: tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok yang lebih besar lagi, mencapai 34% populasi. Kelompok ini cenderung skeptis terhadap inovasi dan menerima inovasi setelah sebagian besar orang lain telah menggunakannya.
5. Laggards: tahap di mana inovasi akhirnya diterima oleh kelompok yang tersisa, yaitu 16% populasi. Kelompok ini cenderung menolak perubahan dan tidak mudah menerima inovasi baru.

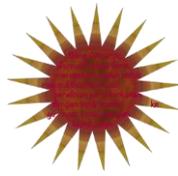
Setelah inovasi diterima oleh mayoritas masyarakat, maka inovasi tersebut akan menjadi suatu hal yang normal dan umum digunakan oleh sebagian besar orang. Proses adopsi inovasi ini dikenal juga sebagai "normalisasi" atau "penyebaran inovasi". Dalam konteks ini, Normalitas atau "normality" dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi di mana sebuah inovasi telah menjadi hal yang umum dan diterima secara luas oleh masyarakat.

### 3. **Karakteristik Kategori Adopter dalam Difusi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMA Dharma Praja Denpasar**

Roger mengidentifikasi lima kategori yang digunakan untuk menggambarkan perilaku individu dalam menerima dan mengadopsi inovasi (Rogers, 1983). Dalam Difusi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMA Dharma Praja Denpasar berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing kategori:

#### 1. **Innovators (Inovator)**

*Innovator* merupakan orang yang memperkenalkan inovasi, gagasan, ide, atau metode yang baru. Mereka sangat berani dan terbuka terhadap risiko, cenderung mencari informasi secara aktif dan memiliki sumber daya yang memadai untuk mencoba inovasi baru. Mereka juga tentunya memiliki kemampuan ekonomi yang mendukungnya sebagai seorang inovator. Dalam konteks difusi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Mental untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMA Dharma Praja Denpasar, inovator adalah individu atau pengembang teknologi pembelajaran yang mengembangkan aplikasi komik digital kepada pengguna yaitu peserta didik. Mereka berperan dalam menciptakan dan memperkenalkan inovasi komik yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh pembaca. Menurut Rogers, pada tahap *innovator* di mana inovasi diterima oleh kelompok kecil orang yang terdiri dari 2,5% populasi yang paling awal menerima inovasi.



## 2. **Early Adopters (Penerima Awal)**

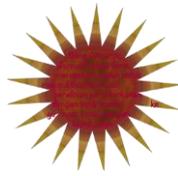
Kelompok kedua adalah early adopters, yang juga tergolong dalam kelompok yang relatif cepat menerima inovasi. Mereka sering menjadi pemimpin opini dan memiliki pengaruh yang kuat di dalam masyarakat. Mereka cenderung mampu memahami dan mengevaluasi secara kritis inovasi baru serta melihat potensi keuntungan dari penggunaannya. Menurut Ronger Early Adopter merupakan tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok kecil lainnya yang terdiri dari 13,5% populasi. Dalam konteks difusi pengembangan komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental untuk mencegah perilaku bullying di SMA Dharma Praja Denpasar, early adopter adalah peserta didik sebagai pembaca atau penggemar komik yang relatif cepat dalam mencoba dan menggunakan aplikasi komik digital. Mereka memahami manfaat teknologi baru dan bersedia menjajaki pengalaman membaca komik yang berbeda melalui format digital.

*Early adopters* dalam difusi komik digital dapat memberikan dampak yang signifikan dalam memperkenalkan dan mempromosikan penggunaan komik digital kepada peserta didik lainnya. Mereka seringkali memiliki pengaruh yang kuat di antara komunitas penggemar komik dan dapat memberikan ulasan, rekomendasi, atau berbagi pengalaman mereka dengan pengguna lain. Melalui adopsi awal, *early adopters* dapat membantu mengurangi hambatan penggunaan dan meningkatkan kesadaran tentang komik digital di antara pengguna lainnya. Dengan memberikan masukan dan umpan balik kepada penyedia aplikasi komik digital, mereka juga dapat membantu meningkatkan kualitas dan fitur platform tersebut, sehingga menjadikannya lebih menarik bagi pengguna lain yang mungkin masih ragu untuk beralih ke format digital. Dalam rangka mencapai adopsi massal komik digital, peran *early adopters* sangat penting karena mereka dapat menjadi duta dan pendorong utama dalam memperkenalkan dan mempopulerkan format ini kepada pengguna lainnya.

## 3. **Early Majority (Mayoritas Awal)**

Kelompok ketiga *early majority*, termasuk mereka yang menerima inovasi setelah ia telah terbukti berhasil oleh kelompok-kelompok sebelumnya. Mereka lebih konservatif daripada kelompok sebelumnya dan cenderung menunggu sampai inovasi tersebut telah menjadi lebih mapan sebelum memutuskan untuk menggunakannya. Menurut Ronger Early Majority merupakan tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok yang lebih besar, mencapai 34% populasi. Kelompok ini cenderung menunggu dan melihat bagaimana inovasi digunakan oleh kelompok sebelumnya sebelum mereka menerimanya.

Dalam konteks difusi pengembangan komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental untuk mencegah perilaku bullying di SMA Dharma Praja Denpasar, *majority adopter* adalah peserta didik yang cenderung mencari bukti keberhasilan dan manfaat yang terukur sebelum mereka memutuskan untuk mengadopsi komik digital. Mereka lebih menerima teknologi baru ketika telah ada bukti penggunaan yang luas dan rekomendasi positif dari orang lain di sekitar mereka. Kategori adopter ini biasanya mencakup sebagian besar populasi



pengguna, dan kemauan mereka untuk mengadopsi suatu inovasi dapat menjadi faktor penting dalam keberhasilan dan difusi yang lebih luas dari komik digital.

Bagi komik digital, hal-hal seperti kemudahan akses, kepraktisan, kualitas konten, dan pengalaman pengguna yang baik dapat menjadi faktor penting dalam menarik minat kelompok adopter *Early Majority*. Komik digital yang menawarkan antarmuka yang intuitif, koleksi yang luas, fitur-fitur tambahan seperti pemberitahuan tentang rilis terbaru, dan integrasi dengan platform atau perangkat yang umum digunakan akan lebih menarik bagi kelompok peserta didik ini. Dalam mengadopsi komik digital, kelompok adopter *Early Majority* sering kali mencari kenyamanan dan kemudahan penggunaan yang sebanding dengan pengalaman membaca komik tradisional. Mereka mungkin juga menghargai harga yang terjangkau dan fleksibilitas dalam mengakses konten komik digital, misalnya melalui berlangganan layanan atau pembelian individual.

#### **4. *Late Majority* (Mayoritas Akhir)**

Kelompok keempat *late majority*, menerima inovasi hanya setelah menjadi kebutuhan yang penting. Mereka umumnya skeptis dan enggan mengambil risiko dalam hal penggunaan inovasi baru. Menurut Ronger *Late Majority* merupakan tahap di mana inovasi mulai diterima oleh kelompok yang lebih besar lagi, mencapai 34% populasi. Kelompok ini cenderung skeptis terhadap inovasi dan menerima inovasi setelah sebagian besar orang lain telah menggunakannya (Nasucha, 2021).

Dalam konteks difusi pengembangan komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental untuk mencegah perilaku bullying di SMA Dharma Praja Denpasar, *late majority* adopter adalah peserta didik sebagai pembaca komik yang cenderung tetap menggunakan komik cetak dan enggan untuk beralih ke format digital. Mereka mungkin memiliki preferensi kuat terhadap pengalaman membaca fisik atau merasa tidak nyaman dengan teknologi. Meskipun demikian, beberapa *late majority adopter* akhirnya dapat terbuka untuk mencoba komik digital di kemudian hari. Mereka mungkin merasa tidak nyaman dengan perubahan atau memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan akses ke teknologi baru. Mungkin mereka juga ingin melihat bukti bahwa komik digital telah diterima secara luas dan dapat diandalkan sebelum mereka memutuskan untuk melibatkan diri. Sangat penting untuk memahami kategori adopter "*Late Majority*" dan menciptakan strategi yang memungkinkan mereka untuk mengatasi keraguan mereka. Ini bisa melibatkan pendekatan yang lebih berorientasi pada peserta didik dengan memberikan bukti kredibilitas, menyediakan panduan langkah demi langkah, atau menyediakan dukungan pelanggan yang kuat. Dengan memperhatikan kebutuhan dan kekhawatiran kelompok ini, dapat membantu mempercepat adopsi komik digital oleh peserta didik.

#### **5. *Laggards* (Pengadopsi Terakhir)**

Kelompok terakhir adalah *laggards*, yang merupakan kelompok yang paling lambat dalam menerima inovasi. Mereka cenderung sangat konservatif dan enggan untuk mengambil risiko dalam penggunaan inovasi baru. Mereka mungkin bahkan tidak tertarik pada inovasi sama sekali, dan cenderung tetap menggunakan

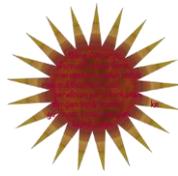


cara-cara tradisional yang sudah dikenal sebelumnya. Mereka sering kali enggan mengadopsi perubahan baru dan cenderung mempertahankan metode lama atau tradisional. Menurut Ronger *Laggards* merupakan tahap di mana inovasi akhirnya diterima oleh kelompok yang tersisa, yaitu 16% populasi (Nisrokha, 2020). Dalam konteks difusi pengembangan komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental untuk mencegah perilaku bullying di SMA Dharma Praja Denpasar, adopter *laggards* adalah peserta didik yang masih lebih suka membaca komik dalam bentuk fisik, seperti buku komik cetak. Mereka mungkin merasa kurang akrab atau tidak nyaman dengan teknologi digital, sehingga enggan beralih ke membaca komik dalam format digital.

Adopter *Laggards* sering kali memiliki alasan tertentu yang menghambat mereka dalam mengadopsi perubahan. Mungkin mereka merasa tidak perlu atau tidak tertarik dengan komik digital, atau mungkin mereka tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat atau internet yang diperlukan untuk membaca komik secara digital. Bagi penerbit komik digital atau industri komik secara keseluruhan, menghadapi adopter *Laggards* bisa menjadi tantangan. Upaya dapat dilakukan untuk memperkenalkan dan meyakinkan peserta didik tentang manfaat dan kemudahan membaca komik secara digital, seperti kemampuan untuk membaca di mana saja dan kapan saja melalui perangkat digital. Pendekatan edukatif dan menyediakan dukungan teknis mungkin diperlukan untuk membantu mereka beralih ke komik digital. Penting untuk diingat bahwa kategori adopter *Laggards* adalah kelompok minoritas dalam siklus adopsi inovasi. Mayoritas orang cenderung mengadopsi teknologi atau inovasi lebih cepat. Namun, memahami kebutuhan dan preferensi dari semua kategori adopter, termasuk *Laggards*, dapat membantu dalam mengembangkan strategi pemasaran dan penetrasi pasar yang lebih efektif untuk komik digital.

### III. Penutup

Komik digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengedukasi kesehatan mental di SMA Dharma Praja Denpasar karena dapat menjangkau berbagai kalangan, termasuk pendidik dan peserta didik yang sangat akrab dengan teknologi digital sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang masalah kesehatan mental. Adopsi inovasi berupa komik digital di SMA Dharma Praja Denpasar mengikuti pola Kurva S, yaitu tingkat adopsi inovasi lambat pada awalnya, kemudian meningkat pesat saat mencapai tahap penerimaan utama, dan akhirnya melambat kembali ketika hampir seluruh populasi telah mengadopsi komik digital tersebut. Karakteristik adopter dalam difusi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komik digital sebagai sarana edukasi kesehatan mental di SMA Dharma Praja Denpasar adalah (1) *Innovator*, individu atau pengembang teknologi pembelajaran yang mengembangkan aplikasi komik digital kepada pengguna yaitu peserta didik. Mereka berperan dalam menciptakan dan memperkenalkan inovasi komik yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh pembaca. (2) *Early Adopter* adalah peserta didik sebagai pembaca atau penggemar komik yang relatif cepat dalam mencoba dan



menggunakan aplikasi komik digital. Mereka memahami manfaat teknologi baru dan bersedia menjajaki pengalaman membaca komik yang berbeda melalui format digital. (3) *Early Majority* adalah peserta didik yang cenderung mencari bukti keberhasilan dan manfaat yang terukur sebelum mereka memutuskan untuk mengadopsi komik digital. Mereka lebih menerima teknologi baru ketika telah ada bukti penggunaan yang luas dan rekomendasi positif dari orang lain di sekitar mereka. Kategori adopter ini biasanya mencakup sebagian besar populasi pengguna, dan kemauan mereka untuk mengadopsi suatu inovasi dapat menjadi faktor penting dalam keberhasilan dan difusi yang lebih luas dari komik digital. (4) *Late Majority* adalah peserta didik sebagai pembaca komik yang cenderung tetap menggunakan komik cetak dan enggan untuk beralih ke format digital. Mereka mungkin memiliki preferensi kuat terhadap pengalaman membaca fisik atau merasa tidak nyaman dengan teknologi. Meskipun demikian, beberapa *late majority adopter* akhirnya dapat terbuka untuk mencoba komik digital di kemudian hari. Dan (5) *laggards* peserta didik yang masih lebih suka membaca komik dalam bentuk fisik, seperti buku komik cetak. Mereka mungkin merasa kurang akrab atau tidak nyaman dengan teknologi digital, sehingga enggan beralih ke membaca komik dalam format digital. Penting untuk diingat bahwa proses difusi teknologi seperti komik digital biasanya melibatkan berbagai kategori adopter lainnya. Kategori adopter lainnya adalah inovator, early adopter, early majority, dan laggard. Setiap kategori adopter memiliki karakteristik dan preferensi yang berbeda dalam mengadopsi teknologi baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, D. (2018). *Definisi Kesehatan Mental.pdf*. 9(1).
- Kesehatan, K. (2018). *Pengertian Kesehatan Mental*. Direktorat Promosi Kesehatan Dan Pemberdayaan Masyarakat. <https://promkes.kemkes.go.id/pengertian-kesehatan-mental>
- Nasucha, J. A. (2021). Difusi dan Desiminasi Inovasi Pendidikan. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2).
- Nisrokha. (2020). Difusi Inovasi dalam Teknologi Pendidikan. *Jurnal Madaniyah*, 10(2).
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of Innovations*. The Free Press A Division of Macmillan Publishing.
- Sari Dewi, K. (2012). *Kesehatan Mental*. Lembaga Pengembangan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro Semarang.