

KOMUNIKASI SIMBOLIK MELALUI KOSTUM SUPERHERO: UPAYA DALAM MENINGKATKAN RASA AMAN PADA ANAK-ANAK KORBAN COVID-19 DI SANGGAR BHINEKA SUKOHARJO**King Kalbu Sarjanannadi¹, Sri Ernawati²**

Universitas Sahid Surakarta

Email: kingkalbu@gmail.com, sri.ernawati@usahidsolo.ac.id**Abstract**

The Covid-19 pandemic had a significant impact on the psychosocial well-being of children, particularly those who lost their parents. Sanggar Bhineka in Sukoharjo provided both educational and emotional support for children affected by the pandemic. This initiative employed a symbolic communication approach using superhero characters to foster a sense of safety and emotional support. The method used in this study was an interactive thematic role play approach. Activities were carried out over five sessions from March - May 2025. The results showed that the symbolic approach through superhero figures effectively facilitated communication, increased children's openness, and encouraged the internalization of moral values in an enjoyable way. The children displayed enthusiasm, active participation, and positive behavioral changes. Superhero characters functioned not only as visual aids but also as symbols of hope, protection, and substitute figures that children needed during their psychological recovery process. In conclusion, this creative communication approach can serve as an alternative model for learning activities or community-based psychosocial therapy, particularly for children experiencing traumatic conditions.

Keywords: *Symbolic Communication, Superheroes***Abstrak**

Pandemi Covid-19 berdampak signifikan pada kondisi psikososial anak-anak, terutama yang kehilangan orang tua. Sanggar Bhineka di Sukoharjo memberikan pendampingan belajar dan emosional bagi anak-anak korban pandemi. Kegiatan ini menggunakan pendekatan komunikasi simbolik melalui tokoh superhero untuk membangun rasa aman dan dukungan emosional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode interaktif berbasis role play tematik. Kegiatan di laksanakan selama lima pertemuan pada Maret–Mei 2025. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan simbolik melalui tokoh superhero mampu membangun komunikasi yang efektif, meningkatkan keterbukaan anak, serta memfasilitasi internalisasi nilai-nilai moral secara menyenangkan. Anak-anak menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan perubahan perilaku ke arah positif. Tokoh superhero berperan tidak hanya sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai simbol harapan, perlindungan, dan representasi figur pengganti yang dibutuhkan anak dalam proses pemulihan psikologis. Kesimpulannya, pendekatan komunikasi kreatif ini dapat dijadikan sebagai model alternatif dalam kegiatan pembelajaran atau terapi psikososial berbasis komunitas, khususnya bagi anak-anak yang berada dalam kondisi traumatis.

Kata Kunci: komunikasi simbolis, super hero

Submitted: 2025-05-20

Revised: 2025-05-28

Accepted: 2025-06-03

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang terjadi telah membawa dampak luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada aspek psikososial anak-anak terkhusus pada anak-anak yang kehilangan orang tuanya. Hal ini tentu menjadi perhatian khusus di mana anak-anak tersebut perlu mendapat pertolongan terkhusus pertolongan psikologis. Di Sukoharjo, tepatnya di kelurahan jetis terdapat sebuah sanggar yang bernama sanggar Bhineka, sanggar ini merupakan sanggar yang berada di bawah naungan lembaga pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba atau satgas (P4GN) Sukoharjo, sanggar ini menampung anak-anak yatim yang orang tuanya menjadi korban dalam pandemi covid-19. di kutip dari tribun news.com sudah ada 20 anak korban corona yang bergabung belajar di tempat les gratis Sanggar Bhineka Sukoharjo.

Salah satu upaya memulihkan rasa aman dan dukungan emosional bagi anak-anak, pendekatan Komunikasi yang kreatif sangat di butuhkan sehingga anak dapat menerima apa yang

kita sampaikan dengan mudah. Proses komunikasi selalu melibatkan subjek pengirim informasi dan subjek penerima informasi yang memainkan peranannya masing masing dalam berkomunikasi. Komunikasi dapat di sebut juga sebagai proses interaksi simbolik, yaitu mengemas pikiran sebagai isi pesan dengan bahasa lambang. Lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya berdasarkan kesepakatan sekelompok orang atau masyarakat. Lambang meliputi kata-kata atau pesan verbal, perilaku non verbal, objek yang maknanya disepakati bersama. Untuk pemberian arti pada simbol adalah suatu proses komunikasi yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya yang berkembang pada suatu masyarakat ,Cangara (2008). Secara umum Komunikasi simbolik merupakan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol yang disepakati oleh suatu kelompok atau masyarakat. Seperti misal figur super hero yang menggambarkan sebuah bentuk kekuatan yang melindungi dan memberikan rasa aman, Superhero adalah sebuah karakter heroik yang mempunyai sebuah kemampuan khusus dan luar biasa, yang mendedikasikan kekuatannya untuk kebaikan dan melindungi orang lain dari kejahatan, Kurniawan (2017). konsep ini sangat penting bagi anak-anak yang tengah menghadapi trauma dan kehilangan yang di mana mereka perlu sosok figure pelindung dan penyelamat.

Sanggar Bhineka Sukoharjo, sebagai komunitas yang aktif dalam kegiatan pendidikan dan pemulihan psikososial anak korban covid-19, menjadi tempat strategis untuk mengimplementasikan pendekatan ini. Melalui aktivitas belajar serta bermain peran dengan kostum superhero, anak-anak diajak untuk menyalurkan emosi, membangun imajinasi positif, serta merasa dilindungi dan diperhatikan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana komunikasi simbolik melalui kostum superhero dapat menjadi media efektif dalam melakukan pendekatan komunikasi sehingga meningkatkan rasa aman anak-anak di lingkungan sanggar Bhineka.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode interaktif berbasis role play tematik. Role play tematik merupakan strategi pembelajaran aktif di mana partisipan berperan sebagai karakter tertentu dalam sebuah skenario yang dikembangkan berdasarkan tema-tema tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran atau intervensi. menurut Hasibuan (2019), Role playing merupakan salah satu metode yang efektif untuk membentuk sikap dan keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan melakukan interaksi langsung dengan anak-anak menggunakan kostum superhero, terutama saat sesi belajar dan bermain. Program Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam 5 pertemuan di setiap hari selasa pekan pertama dan pekan ketiga. Kegiatan ini dimulai pada tanggal 4 maret 2025, Hingga 6 Mei 2025. tempat Kegiatan berada di Sanggar Bhineka, yang beralamat di Jalan Veteran No.9, Kutorejo, Jetis, Kecamatan Sukoharjo. Sanggar Bhineka merupakan sanggar yang berada di bawah naungan Satgas pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba atau satgas (P4GN) Sukoharjo. Sanggar Bhineka memiliki fokus memfasilitasi Anak-anak yang kehilangan anggota keluarganya di karenakan terdampak pandemi Covid-19. Subjek merupakan campuran dari anak laki-laki dan Perempuan yang berjumlah 20 anak yang berusia sekitar 5 sampai 11 tahun.

Rangkaian kegiatan dilakukan secara langsung kepada anak-anak dengan tujuan merasakan dinamika secara nyata serta mengoptimalkan proses observasi. Interaksi langsung memungkinkan diperolehnya insight yang lebih mendalam terkait kekayaan informasi dari subjek. Media peraga berupa kostum superhero yang diperoleh dari pembina sanggar digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana anak-anak mengalami dampak dari kegiatan yang dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Anak-anak memiliki sudut pandang yang sederhana namun bersifat kreatif, karenanya perlu memasuki dunia anak-anak agar komunikasi yang terjadi dapat menjadi efektif. Anak-anak dalam masa perkembangannya memiliki sosok yang dapat di jadikan menjadi panutan dan menjadi figur yang di kagumi, karakter tersebut dapat ditemukan pada sosok orang tua. Anak-anak di Sanggar Bhineka kehilangan figur tersebut karena orang tua mereka menjadi korban Covid-19. Pada situasi ini, dibutuhkan sosok figur pengganti yang memiliki citra positif di mata anak-anak agar mereka merasa aman saat berinteraksi dan menjalani peran sebagai anak-anak. Superhero memiliki citra yang kuat dan hebat sehingga menggambarkan sosok yang mampu memberikan perlindungan. Maka dari itu Pendekatan komunikasi kepada anak-anak di Sanggar Bhineka dilakukan dengan menggunakan kostum superhero sebagai upaya untuk meningkatkan rasa aman mereka. Selain itu penggunaan peran superhero juga di jadikan menjadi media bahan ajar bagi anak-anak di sanggar. Komunikasi yang efektif menjadikan anak-anak lebih bisa menerima pesan-pesan yang kita sampaikan. Contoh kasus, anak-anak di jaman sekarang lebih mendengar pesan-pesan yang di katakan oleh tokoh fiktif di televisi daripada orang yang sering mereka jumpai setiap hari, misal anak-anak lebih mendengarkan pesan atau larangan yang di sampaikan dalam serial animasi upin & ipin dari pada pesan yang di sampaikan oleh orang tua atau guru mereka, meski terdapat dinamika yang kompleks dari hal tersebut namun dapat kita ambil kesimpulan bahwa kesan anak terhadap tokoh fiksi yang mereka sukai dapat di jadikan sebagai media dalam menyampaikan pesan moral pada anak-anak.

Pada kegiatan ini, kepribadian yang sesuai dengan tokoh superhero yang diperankan perlu ditunjukkan, karena keberhasilan pemeranan tidak hanya bergantung pada kostum, tetapi juga pada bagaimana peran tersebut dijalankan secara utuh agar citra superhero dapat tersampaikan secara maksimal.



Gambar 1. Kegiatan belajar



Gambar 2. Kegiatan bermain

Respons dari subjek sangat beragam. Antusiasme paling tinggi ditunjukkan oleh anak laki-laki. Pada awal kegiatan, beberapa anak laki-laki menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mulai melakukan interaksi. Sementara itu, meskipun anak perempuan memberikan atensi pada awalnya terhadap kehadiran tokoh superhero, mereka tidak menunjukkan ketertarikan lebih lanjut.

Proses interaksi dalam kegiatan menunjukkan perkembangan yang positif. Anak-anak, khususnya anak laki-laki, mulai memperlihatkan keterbukaan yang lebih besar terhadap kehadiran tokoh superhero. Secara bertahap, suasana kegiatan menjadi lebih santai. Mereka yang semula pasif mulai terlibat aktif dalam setiap sesi yang berlangsung.

Kegiatan ini menjadi jembatan emosional antara fasilitator dan anak-anak. Pendekatan komunikatif yang bersifat visual dan simbolik melalui tokoh superhero tidak hanya meningkatkan ketertarikan, tetapi juga membuka ruang bagi proses penyampaian nilai moral secara lebih efektif melalui pesan-pesan yang disampaikan. Karena tujuan terpenting dalam komunikasi ialah bagaimana caranya agar suatu pesan yang disampaikan komunikator itu menimbulkan dampak atau efek tertentu pada komunikan (Effendy, 2008).

Efektivitas pendekatan ini terlihat dari respons spontan anak-anak yang mulai menerapkan perilaku positif yang dikatakan oleh tokoh superhero. Beberapa anak terlihat mulai meleraikan ketika terjadi pertengkaran antar mereka, mau bergantian ketika bermain, serta menunjukkan perilaku kooperatif selama kegiatan berlangsung. Ini menandakan adanya internalisasi nilai sosial yang sebelumnya sulit dibentuk melalui pendekatan konvensional.

Penggunaan peran superhero sebagai media ajar terbukti tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan afektif anak-anak, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap kondisi psikososial mereka. Anak-anak yang sebelumnya menunjukkan gejala trauma kehilangan sehingga terlihat pasif, menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan emosi mereka. Mereka mulai berbagi cerita tentang keinginan mereka, harapan mereka, dan cita-cita yang ingin mereka capai. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran figur pengganti yang mampu memberikan rasa aman dan nyaman dapat mempercepat proses pemulihan psikologis anak-anak pasca trauma.

Tokoh superhero pada konteks hal ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai simbol harapan dan perlindungan. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif sangat efektif untuk menjalin komunikasi yang bermakna dengan anak-anak yang sedang mengalami fase krisis atau traumatis.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh makna bagi anak-anak di Sanggar Bhineka. Pendekatan simbolik melalui tokoh superhero telah menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan rasa aman, keterbukaan, serta menanamkan nilai-nilai moral yang konstruktif dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ke depan, pendekatan semacam ini dapat dijadikan sebagai model alternatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran atau terapi psikososial berbasis komunitas, khususnya bagi anak-anak yang berada dalam kondisi traumatis.

Kesimpulan

Pandemi Covid-19 membawa dampak signifikan terhadap kondisi psikososial anak-anak, terutama mereka yang kehilangan orang tua. Sanggar Bhineka di Sukoharjo menjadi salah satu wadah yang peduli terhadap anak-anak korban pandemi dengan memberikan pendampingan belajar dan emosional. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi simbolik melalui peran tokoh superhero, efektif dalam membangun rasa aman, keterbukaan, serta menanamkan nilai moral pada anak-anak di sanggar Bhineka. Tokoh superhero bukan hanya menjadi alat bantu visual, melainkan juga sebagai Jembatan komunikasi antara anak dan pendamping. Kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan yang suportif dan menyenangkan, serta menunjukkan bahwa pendekatan kreatif sangat berguna dalam proses pemulihan psikologis anak-anak pasca trauma. Model ini memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai metode pembelajaran dan terapi psikososial berbasis komunitas bagi anak-anak yang mengalami pengalaman traumatis.

Daftar Pustaka

- Almughni, R. (2022). *Sanggar Bhineka Sukoharjo, Tempat Bimbel Gratis Bagi Anak Yatim Korban Covid-19*. Diambil kembali dari [tribunnewswiki.com: https://www.tribunnewswiki.com/2022/08/13/sanggar-bhineka-sukoharjo-tempat-bimbel-gratis-bagi-anak-yatim-korban-covid-19](https://www.tribunnewswiki.com/2022/08/13/sanggar-bhineka-sukoharjo-tempat-bimbel-gratis-bagi-anak-yatim-korban-covid-19)
- Cangara, H. Hafied, (2014). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchjana, (2008). Dinamika Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasibuan, M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 3(2), 452–460.
- Kurniawan, R. A. (2017). Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia. *INVENSI*, 2(1), 9-15.