



Mursyidin¹⁾, Nurrisma ²⁾,
Ayu Wahyuni ³⁾.

^{1,2,3}Pendidikan Teknik
Elektro, Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry, Banda
Aceh, Indonesia

^{2,3} ³Pendidikan Teknologi
Informasi, Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry, Banda
Aceh, Indonesia

Email:

mursyidin@ar-raniry.ac.id

Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Santri Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata Kunci: Media
Informasi, komik strip, Tata
Tertib, Pentingnya Mematuhi
Tata Tertib, *Comic Life 3*

Abstrak :

Media informasi yaitu sarana dalam mengumpulkan dan menata kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang berguna bagi remaja santri dan dapat mengetahui informasi yang ada serta saling berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan media informasi komik strip tentang pentingnya mematuhi tata tertib pada Dayah Darul Ihsan tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *research and development* yang dilakukan pada tanggal 23 s/d 29 November 2022 dengan langkah penelitian dimulai dari observasi, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba, pembagian angket, analisis dan hasil akhir produk. Media informasi ini telah di validasi oleh 2 ahli media dengan nilai 75% dan 91% dengan kategori bagus sekali dan guru aqidah akhlak sebagai ahli materi dengan nilai 87% dengan kategori sangat bagus sekali digunakan sebagai media informasi. Kemudian uji coba yang sudah dilakukan oleh 30 santri pada kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar mendapatkan respon positif dari santri yaitu 82,04% dengan kategori sangat bagus sekali. Dengan ini membuktikan bahwa media informasi poster komik dalam pentingnya mematuhi tata tertib dapat diterapkan pada santri Darul Ihsan Aceh Besar.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan mulai dari bentuk tubuh, penampilan diri, sikap kepemilikan dan sikap social. Menurut Sawyer (2018),

dikatakan usia remaja antara 10- 19 tahun. Akan tetapi berdasarkan penggolongan usia, masa remaja terbagi menjadi tiga yakni masa remaja awal (10-13 tahun), masa remaja tengah (14-16 tahun), dan masa remaja akhir (17- 19 tahun). Terutama pada usia 11-16 tahun. Dimana pada usia tersebut mereka mengalami masa pubertas. Masa pubertas merupakan masa dimana bergejolaknya hormon dalam tubuh (Azmi, 2015). Adapun proses tahap perkembangan hendaknya dapat memberikan pemahaman dan informasi yang berguna bagi remaja santri.

Pada usia 10 hingga 19 tahun, remaja santri menghadapi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental dengan berbagai cara. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan usia. Berdasarkan hasil observasi pada MTsS Darul Ihsan Aceh Besar dalam penyampaian informasi pentingnya mematuhi tata tertib dengan kepala sekolah, bahwasanya santri masih menggunakan metode dalam penyampaian informasi tata tertib melalui mulut ke mulut dan dengan media kertas biasa dalam bentuk surat yang di bagikan ke santri. Oleh sebab itu media massa (poster komik) dapat dijadikan sarana yang efektif dari segi biaya untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku. Keadaan saat ini menyatakan bahwa remaja santri kurang efektif memperoleh informasi dan pelayanan dalam pentingnya mematuhi tata tertib.

Berdasarkan hasil observasi pada MTsS Darul Ihsan Aceh Besar, dalam penyampaian informasi pentingnya mematuhi tata tertib belum efektif, dibuktikan wawancara dengan Kepala Sekolah MTsS Darul Ihsan yaitu Umi Rahmawati bahwa banyak remaja santri yang kurang mematuhi tata tertib, dimana santri tidak mencerminkan nilai-nilai kedisiplinan, seperti berani membolos yang kemudian dikenakan sanksi dengan dijemur di tengah lapangan dan pelanggaran lain tidak mengikuti shalat berjamaah, membawa handphone dan merokok juga dikenakan sanksi dengan pemotongan rambut.

Comic Life 3 adalah program media cetak untuk membuat komik dari foto sebenarnya (Batubara, 2021). Pada penelitian Kelvin (2017), mengatakan bahwa penggunaan media informasi komik shonen dalam publikasi kuliner pedas khas indonesia dapat meningkatkan media promosi parawisata, terutama wisata kuliner di indonesia. Juan melakukan percobaan pada 40 kaum muda dengan rentang usia

15-23 tahun dengan memberikan media informasi menggunakan komik shonen kepada masyarakat. Dari hal tersebut dapat di lihat bahwa penggunaan komik shonen sebagai media informasi kuliner khas di Indonesia sangat efektif untuk meningkatkan media promosi pariwisata, terutama wisata kuliner di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada penelitian ini akan dirancangnya sebuah “Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3”, hal ini dilakukan agar timbul pengetahuan dan kesadaran remaja santri tentang pentingnya mematuhi tata tertib dan dapat membangkitkan pengetahuan dan kesadaran remaja santri dalam pentingnya mematuhi tata tertib dan menanamkan dalam diri remaja santri dalam kedisiplinan yang baik dan juga bisa menarik minat membaca remaja santri di MTsS Darul Ihsan. Adapun tujuan dari penelitian ini Untuk perancangan sebuah komik strip sebagai media informasi remaja dan dampak penggunaan komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan Comic Life 3 di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar kelas VII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar pada santri kelas VII. semester genap tahun ajaran 2022/2023. Metode yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode yang dipakai dalam membentuk produk tertentu atau melengkapi produk yang telah ada, dan untuk mengetes keefektifan produk tersebut (Sari, 2018).

Tahap-tahap perancangan dalam penelitian ini adalah observasi yaitu proses mencari informasi dan permasalahan terkait media informasi di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar terkait tata cara penyampaian media informasi tata tertib apa saja yang biasa digunakan. Tahap perencanaan produk meliputi penentuan tema, merancang desain, membuat storyline dan storyboard. Design produk adalah proses pembuatan template tampilan, memadukan warna desain dengan template, membuat karakter cocok dengan script media informasi (Siregar, 2018). Pembuatan produk adalah proses memasukkan gambar dan script kedalam template berdasarkan storyline dan storyboard yang telah dirancang dalam membuat produk (Limbong, 2020).

Dalam penelitian ini, Populasinya adalah guru mata pelajaran aqidah akhlak dan 30 orang siswa kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan sampel penelitian adalah 30 orang siswa kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar, sampel ini dikutip dari keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini memakai teknik *probability sampling* dimana seluruh populasi yang diambil mendapatkan peluang yang setara untuk melaksanakan uji coba produk. Adapun Teknik Pengumpulan Data berupa Observasi, Wawancara dan sebaran Angket

Teknik analisis data penelitian ini di hitung dengan memakai rumus perhitungan skala likert dalam bentuk persentase (Pranatawijaya, 2019):

$$P = \frac{\text{jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor katagori}} \times 100$$

Tabel 1. Penilaian Tanggapan Santri

Persentase	Keterangan	Skor
80-100%	Sangat Bagus Sekali	5
60-80%	Bagus Sekali	4
40-60%	Bagus	3
20-40%	Cukup Bagus	2
0%-20%	Tidak Bagus	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal pertama yang di sajikan dalam komik tata tertib adalah terkait dengan larangan membolos, larangan membolos di ilustrasikan dengan suasana santri yang bolos yang ketahuan sama Ummi (Ustazah), kemudian santri tersebut dikenakan hukuman yang di contohkan dalam komik ini dengan di jemur di tengah lapangan. Hasil rancangannya seperti yang terlihat pada Gambar 1.

Tata tertib yang kedua yang di sajikan dalam komik adalah larangan membully, pembahasannya di ilustrasikan bagaimana suasana dua santri yang ketahuan meminta uang dengan cara memaksa dan di berikan hukuman berupa surat peringatan kepada orang tua santri. Ilustrasinya dapat di lihat pada Gambar 2.

Pengenalan tata tertib selanjutnya terkait dengan larangan mencuri yang di ilustrasikan dengan menunjukkan suasana seorang santri yang ketahuan mencuri, dan diberikan hukuman dicontohkan dengan mengelilingi seluruh kelas dengan

memakai bat di leher. Ilustrasi komik tata tertib larangan mencuri seperti terlihat pada Gambar 3.

Pengenalan tata terbit selanjutnya berupa pengenalan tata tertib larangan merokok yang di ilustrasikan dengan seorang santri yang kedatangan merokok di kamar mandi. Ilustrasi hukuman yang di berikan di contohkan seperti pemotongan rambut. Ilustrasi komik tata tertib larangan merokot seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 1. Tampilan Poster komik strip tentang bolos di jam pembelajaran



Gambar Tampilan Poster komik strip tentang merokok

Penerapan yang sudah dilaksanakan pada media informasi adalah dengan validasi dengan ahli media dan ahli materi, setelah di validasi kemudian adanya revisi dari produk. Setelah revisi produk dikerjakan kemudian dilakukannya uji coba kepada 2 ahli media dan ahli materi, untuk menguji kelayakan dari media informasi yang sudah dibuat, lalu ahli materi dan kedua ahli media dibagikan angket, dan hasil persentase kedua ahli media mendapatkan 75% yang dikategorikan bagus sekali dan 91% yang dikategorikan sangat bagus sekali, sedangkan ahli materi mendapatkan 87% yang kategorikan sangat bagus sekali, berikutnya untuk mengetahui kepatasan dari media informasi pada santri diberikan juga angket dalam mengetahui jawaban santri tentang media informasi poster komik strip ini, dan mendapatkan persentase 82,04% yang dikategorikan sangat bagus sekali. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian Demas (2013) memperoleh nilai validasi 80% dengan kategori baik dan layak digunakan sebagai sumber informasi masyarakat.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data angket terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil penyampaian informasi sebelum dan sesudah menggunakan media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya mematuhi tata tertib. Dimana dari media informasi yang diberikan kepada santri dan juga angket untuk mengetahui tanggapan santri tentang media informasi poster komik strip ini, dan mendapatkan kategori sangat bagus sekali.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, N. (2015). Potensi emosi remaja dan pengembangannya. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 36-46.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Demas, J. (2013). *Perancangan Komik Shonen "Xtra Pedas!" untuk Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia* (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Komunikasi Visual FTI-UKSW).
- Kelvin, S. R. (2017). *Perancangan Komik Shoujo "Pertempuran Lima Hari" untuk Membangkitkan Kembali Semangat Nasionalisme Pelajar Sekolah Menengah Atas di Indonesia* (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Komunikasi Visual FTI-UKSW).
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Sari, E. P. (2018). *Pengembangan Media Berbentuk Infografis sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223-228.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.