

EKSPLORASI KOMIK SEBAGAI MEDIA *AWARENESS* TATA KRAMA DAN NORMA SOSIAL

Hanzell Adriel Latumaerissa

Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan komik sebagai media pengajaran tata krama. Tata krama merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan perilaku yang baik dalam masyarakat. Namun, seringkali pengajaran tata krama menggunakan pendekatan yang kaku dan membosankan dapat mengurangi minat dan daya serap siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk mengintegrasikan komik sebagai media alternatif yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran tata krama.

Exploration of Comics as a Awareness Media of Social Normal and Manners

This study aims to investigate the use of comics as a medium for teaching manners. Manners are an important aspect in the formation of good character and behavior in society. However, teaching manners often uses a rigid and boring approach that can reduce students' interest and absorption. Therefore, this study tries to integrate comics as an interesting and fun alternative medium in the learning process of manners.

PENDAHULUAN

Komik adalah sebuah cerita dikemas dengan gambar yang berfungsi untuk menghibur para pembaca. Sedangkan menurut Wikipedia, komik adalah sebuah media yang bertujuan untuk menuangkan ide melalui gambar dan biasanya digabungkan dengan teks lainnya.

Komik ini diberi gambar agar sebuah cerita tidak hanya dibuat dengan tulisan, tetapi juga dengan gambar agar para pembaca lebih bisa mencerna sebuah cerita. Selain itu juga gambar dibuat agar membuat alur cerita semakin menarik.

Adapun para pembaca komik ini berada di rentang usia 15-25 tahun. Namun, tak menutup kemungkinan bahwa para pecinta komik ada pula yang berusia 40-an tahun. Pembuat komik disebut juga dengan komikus.

Salah satu negara yang industri komiknya besar adalah Jepang. Di Jepang, komik disebut juga dengan manga. Komik ini kabarnya berasal dari Amerika Serikat, Eropa Barat (terutama Prancis dan Belgia), serta Jepang. Di Eropa, komik berkembang sejak tahun 1830-an lewat kartun dari Rodolphe Topffer, kemudian salah satu

komik terkenal di Eropa adalah *The Adventures of Tintin*.

Sedangkan di Amerika Serikat, komik mulai berkembang pada awal abad 20-an. Ketika itu, *genre* pahlawan super atau *superhero* mulai berkembang. Salah satu komik bertemakan *superhero* yang paling terkenal adalah Superman yang sudah muncul sejak 1938. Sementara di Jepang, komik kabarnya sudah berkembang sejak abad ke-12.

Adapun komponen-komponen pada komik adalah:

1. Panel

Panel merupakan kotak-kotak yang memisahkan antara satu ilustrasi dengan ilustrasi lainnya. Bentuk dari kotak-kotak itu pun tak harus persegi atau persegi panjang. Dalam perkembangannya, kotak-kotak dari panel tersebut berbentuk berbagai macam tergantung dengan si pembuat.

2. Parit

Parit ini adalah ruang kecil yang memisahkan satu panel dengan panel lainnya. Panel ini bertujuan untuk merekatkan alur sebuah cerita di komik.

3. Balon Kata atau *Dialog Box*

Balon kata ini merupakan sebuah ruang yang digunakan untuk mengisi teks dialog dari komik. Balon kata ini terdiri menjadi tiga bentuk, yaitu untuk dialog, pikiran, dan *captions*.

Balon ucapan merupakan balon yang berisi teks dialog dari karakter yang ada di komik, balon pikiran berisi tentang gambaran pikiran tokoh yang ditulis, sedangkan *caption* berisi tentang penjelasan narasi cerita.

4. Ilustrasi Gambar

Ilustrasi atau gambar ini menjadi komponen paling utama dalam sebuah komik. Sebuah komik disebut komik karena ada gambar yang yang ditampilkan.

Gambar ini menjadi aspek yang penting untuk merepresentasikan imajinasi dari pembaca.

5. Tema Cerita dan Sudut Pandang

Tema cerita merupakan dasar dari ilustrasi. Tema dan sudut pandang ini menentukan bagaimana komik akan disajikan.

Sudut pandang di dalam komik itu sendiri mencakup huruf, garis gerak, kop komik, dan simbol.



Gambar 1 - artist-drawing-anime-comic-book-studio-wooden-desk-natural-light-creativity-inspiration-concept_627494-116

KEGUNAAN KOMIK

Tentunya setiap komik atau cerita bergambar mempunyai kegunaannya tersendiri. Adapun beberapa kegunaannya adalah sebagai berikut :

1. Media Hiburan

Kegunaan utama dari sebuah komik tentunya adalah untuk memberikan hiburan dari pembacanya. Oleh karena itu, komik dikemas dengan semenarik mungkin.

2. Media Bisnis

Komik juga bertujuan untuk menjadi media berbisnis. Tentunya tujuan dari berbisnis itu

adalah untuk mencari keuntungan bagi para komikus.

3. Media Kampanye

Tampilan menarik dari komik yang diminati oleh anak-anak muda berusia 15-25 tahun, komik juga dijadikan sebagai media kampanye

Kampanye menggunakan komik ini dilakukan dengan cara menyampaikan informasi semenarik mungkin dan sehalus mungkin agar tidak terlihat sebagai kampanye.

4. Media Pembelajaran

Selain menghibur, komik juga bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Dengan tampilannya yang menarik, komik tentunya akan lebih mudah dibaca oleh anak-anak muda.

Komik biasanya digunakan agar pembelajaran terasa lebih ringan dan tidak membuat para pembaca merasa bosan sehingga para peserta didik dapat memahami sebuah pembelajaran,

5. Media Promosi Produk

Perkembangan zaman juga membuat komik dimanfaatkan sebagai media promosi. Sama seperti alasan lainnya, komik terbukti lebih disenangi ketimbang hanya teks biasa.

6. Melestarikan Budaya

Komik juga digunakan dalam perkembangan cerita rakyat yang awalnya hanya dari mulut ke mulut. Cerita rakyat ini akhirnya bisa digambarkan sehingga pembaca lebih mengetahui gambaran dari cerita yang selama ini hanya didengarkan saja.

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas VII dari 2 sekolah menengah berbeda di Jakarta. Kelompok eksperimen menerima pengajaran tata krama menggunakan komik sebagai media, sedangkan kelompok control menerima pengajaran tata krama dengan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang mengukur pengetahuan tata krama dan sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan komik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pengajaran tata krama memiliki dampak yang positif terhadap pengetahuan dan sikap siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan tata krama mereka dibandingkan dengan kelompok control. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran tata krama menggunakan komik, seperti minat yang lebih tinggi, partisipasi yang aktif, dan motivasi yang lebih tinggi.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pengajaran tata krama efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif. Komik dapat memberikan narasi visual yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep serta membangkitkan minat siswa untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, rekomendasi penelitian ini adalah untuk mengintegrasikan penggunaan komik sebagai media dalam kurikulum sekolah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

DAFTAR PUSTAKA

Sampoernaacademy.sch.id.(2022, 27 Maret). Membahas Seputar Komik: Pengertian, Jenis dan Contohnya. Diakses pada 8 Juni 2023,dari <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/pengertian-komik/>

Ranahresearch.com (2014). Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-jenis Metode Penelitian. Diakses pada 8 Juni 2023, dari <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>

Katadata.co.id (2022, 5 Januari). 5 Jenis-jenis Penelitian Ini Bakal Mempermudah Penulisan Karya Ilmiah. Diakses pada 8 Juni 2023, dari <https://katadata.co.id/intan/berita/61d48569859bc/5-jenis-jenis-penelitian-ini-bakal-mempermudah-penulisan-karya-ilmiah>