

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KOMUNIKASI
KELUARGA DALAM LAYANAN INFORMASI**

Skripsi

Oleh

EKA WAHYUNI

NPM 1813052033



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2022

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMA KOMUNIKASI KELUARGA DALAM LAYANAN INFORMASI

Oleh

EKA WAHYUNI

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya inovasi penggunaan media layanan informasi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi sehingga menambah pemahaman mahasiswa mengenai komunikasi keluarga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model 4D (*Define-Design-Develop-Disseminate*). Media yang dikembangkan diuji kelayakannya dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Subjek penelitian berjumlah 30 mahasiswa dan 6 mahasiswa untuk uji keterbacaan komik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa kuesioner kelayakan media komik, kuesioner keterbacaan visual, kuesioner *pre test* dan kuesioner *post test*. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif. Hasil uji kelayakan ahli diperoleh nilai sebesar 75% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 85% dari ahli bahasa. Hasil uji keterbacaan komik diperoleh nilai sebesar 87% dan penelitian ke 30 Mahasiswa diperoleh persentase kenaikan *pre test* dan *post test* sebesar 61,48%. Berdasarkan hasil tersebut, media komik komunikasi keluarga layak digunakan dalam layanan informasi dan efektif memberikan perubahan pemahaman mahasiswa mengenai komunikasi keluarga.

Kata kunci: layanan informasi, media komik, komunikasi keluarga, bimbingan dan konseling

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF FAMILY COMMUNICATION IN INFORMATION SERVICE

By

EKA WAHYUNI

The problem in this study is the lack of innovation in the use of information service media among college students. This study aims to develop comic media with the theme of family communication in information services so as to increase students' understanding of family communication. This research is a type of research and development which refers to the 4D model (Define-Design-Develop-Disseminate). The developed media is tested for feasibility by validation by media experts, material experts, and linguists. The research subjects were 30 college students and 6 college students for the comic readability test. Data collection techniques used instruments in the form of comic media feasibility questionnaires, visual readability questionnaires, pre-test questionnaires and post-test questionnaires. The data analysis technique is descriptive statistics. The expert due diligence results obtained a score of 75% from media experts, 90% from material experts, and 85% from linguists. The results of the comic readability test obtained a value of 87% and the 30th study of college students obtained an increase in the proportion of pre-test and post-test of 61.48%. Based on these results, family communication comic media is appropriate for use in information services and is effective in providing college students with an understanding of family communication.

Keywords: information service, comic media, family communication, guidance and counseling

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KOMUNIKASI
KELUARGA DALAM LAYANAN INFORMASI**

Oleh

Eka Wahyuni

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
DENGAN TEMA KOMUNIKASI
KELUARGA DALAM LAYANAN
INFORMASI**

Nama Mahasiswa : **Eka Wahyuni**

No. Pokok Mahasiswa : **1813052033**

Program Studi : **S-1 Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Handwritten signature of Shinta Mayasari in black ink.

Handwritten signature of Moch. Johan Pratama in black ink.

Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 198005012008122002

Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 19870918201504 1 001

2. Ketua Jurusan

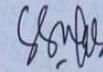
Handwritten signature of Dr. Riswandi in blue ink.

Dr. Riswandi, M. Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

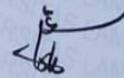
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi.



Sekretaris : Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., Psi.



Penguji : Dr. Ranni Rahmayanthi Z., M.A.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sunyono, M. Si.
NIP 196512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Desember 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Wahyuni
NPM : 1813052033
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi” tersebut adalah asli hasil penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Desember 2022



Eka Wahyuni
NPM 1813052033

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Eka Wahyuni, lahir di Rama Kelandungan, Kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah pada tanggal 25 Juli 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan bapak Rahmat Saleh dan ibu Maryatun.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. RA Al-Amin Rama Kelandungan, kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2006.
2. SDN 1 Rama Kelandungan, kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2012.
3. SMP Negeri 1 Seputih Raman, kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2015.
4. SMA Negeri 1 Seputih Raman, kecamatan Seputih Raman, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2018, peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2021 peneliti mengikuti program merdeka belajar kampus merdeka yaitu kampus mengajar dengan penempatan di SD Negeri 2 Kuripan Kec. Padang Ratu Lampung Tengah.

MOTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 5-6)

“Jika kamu berbuat baik, itu berarti kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri,
dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri”

(QS. Al-Isra 7)

“Kita tidak akan pernah belajar sabar dan berani jika
di dunia ini hanya ada kebahagiaan”

(Helen Keller)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini. Shalawat teriring salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita semua akan mendapat syafa'at di yaumul akhir kelak, amiin Ya Rabb. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, **Bapak Rahmat Saleh dan ibu Maryatun**

Terimakasih telah menjadi sosok yang hebat, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang tiada tara, memberikan doa tiada henti, kekuatan dalam segala kondisi, memberikan nasihat dan dukungan untuk menggapai cita-citaku, dan yang selalu bekerja keras untuk membahagiakanku, pengorbanan itu tidak mungkin dapat kubalas dengan apapun. Semoga Allah senantiasa memberikan perlindungan di dunia dan akhirat, Amiin.

Adekku tersayang, **Ahmad Angga Syahputra**

Terimakasih atas segalanya, yang selalu membantu dan memberikan kasih sayang lewat sikap peduli dan perhatiannya

Serta **seluruh keluarga, sahabat dan teman-temanku** yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan tiada henti, Terimakasih atas segalanya

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta’ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengembangan Media Komik Tema Komunikasi Keluarga Dalam Layanan Informasi” ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan doa, motivasi, bimbingan, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak, oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Bapak Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., MA., Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Ranni Rahmayanthi Z, M. Pd., selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Utama. Terimakasih atas bimbingan dan masukan yang telah diberikan kepada peneliti.
7. Bapak Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., selaku Dosen Pembimbing Pendamping. Terimakasih atas bimbingan, masukan dan semangat agar skripsi ini terselesaikan dengan baik.

8. Ibu Yohana Oktariana, M. Pd., Ibu Dra Lisdwiana Kurniati, M. Pd., Ibu Eliana Nopita Sari, selaku ahli penguji kelayakan media komik. Terimakasih atas kritik dan saran yang telah diberikan untuk penyempurnakan media komik skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung, terimakasih karena telah memberikan banyak ilmu, semoga apa yang Bapak dan Ibu berikan dapat bermanfaat bagi saya di masa depan.
10. Bapak dan Ibu seluruh staf akademik, administrasi, para pegawai serta staf keamanan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
11. 6 Sekawan (6S) Mba Linda, Mba Nike, Mba Nia, Mba Mega, dan Mba Diah, sahabat sedari kecilku sampai sekarang terimakasih untuk doa, dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan.
12. Sahabatku chibi Arum, Ica, Teteh, Mba Al, Odel, Mira, lia, Yulid, yang menjadi pengingat, penghibur, menjadi tempat berbagi suka duka, terimakasih atas doa, dukungan, semangat dan kebersamaan kita selama ini.
13. Sahabatku Ukhuwah Muslimah, Mba Nike, Tari, Retna, Siska, dan Nirmala, terimakasih atas doa, dukungan, semangat serta canda tawa yang telah dibagikan selama ini.
14. Tim Payung Penelitian Odel, Indah, Hamidah, Mba Ira, Nurul, Kiki, Lilis, Raju, Ila, terimakasih telah membersamai selama proses penyusunan skripsi.
15. Keluarga BK angkatan 18 rekan yang memberikan banyak arti, yang telah membersamai dan saling mendukung selama perkuliahan.
16. Mahasiswa FKIP Univeristas Lampung sebagai subjek dalam penelitian ini, terimakasih atas kesediaan waktu kalian mau menjadi subjek peneliti.
17. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun tidak mengurangi rasa terima kasih kepada semuanya.

Bandar Lampung, 12 Desember 2022

Penulis,

Eka Wahyuni

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.6. Kerangka Pikir.....	8
 II.KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Komunikasi Keluarga.....	12
2.1.1.Pengertian Komunikasi Keluarga.....	12
2.1.2.Aspek-Aspek Komunikasi Keluarga	13
2.1.3.Tipe Komunikasi Keluarga	15
2.1.4.Faktor-Faktor Komunikasi Keluarga	16
2.2. Layanan Informasi.....	18
2.2.1.Definisi Layanan Informasi.....	18
2.2.2.Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi.....	20
2.2.3.Metode Layanan Informasi	22
2.2.4.Langkah-Langkah Layanan Informasi	24
2.3. Layanan Informasi Menggunakan Media Komik	25
2.3.1.Definisi Komik	25
2.3.2.Karakteristik Komik	26
2.3.3.Komik Sebagai Media Layanan Informasi.....	28
 III.METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2. Metode dan Desain Penelitian	31
3.3. Subjek Penelitian	35
3.4. Teknik Pengumpulan Data	35
3.5. Teknik Analisi Data.....	38

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Proses Pengembangan Media Komik dengan Tema Komunikasi	
Keluarga dalam Layanan Informasi	41
4.1.1. <i>Define</i>	41
4.1.2. <i>Design</i>	43
4.1.3. <i>Develop</i>	46
4.1.4. <i>Disseminate</i>	56
4.2. Efektivitas Pengembangan Media Komik dengan Tema Komunikasi	
Keluarga dalam Layanan Informasi	56
4.3. Pembahasan	58
4.4. Keterbatasan Penelitian	67

V.KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA	71
-----------------------------	----

LAMPIRAN	75
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Kisi-kisi instrumen kelayakan media komik.....	37
2 Kisi-kisi instrumen kelayakan materi komik	37
3 Kisi-kisi instrumen kelayakan bahasa komik.....	37
4 Kisi-kisi instrumen keterbacaan visual	38
5 Kisi-Kisi Instrumen <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	38
6 Penskoran item kelayakan media komik.....	39
7 Kriteria Kelayakan Media Komik.....	40
8 Skrip dan panel komik	42
9 Hasil uji kelayakan ahli media	48
10 Hasil uji kelayakan ahli bahasa	51
11 Hasil uji kelayakan ahli materi.....	54
12 Hasil uji keterbacaan komik.....	55
13 Hasil data penelitian ke 30 mahasiswa.....	57
14 Kuesioner keterbacaan visual.....	90
15 Hasil <i>pre test</i> responden	96
16 Hasil <i>post test</i> responden.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Bagan kerangka pikir	11
2 Tahap penyusunan media komik.....	34
3 Perhitungan persentase kelayakan.....	39
4 Perhitungan persentase kenaikan	40
5 Tampilan ikon <i>background</i>	44
6 Tampilan ikon karakter	44
7 Tampilan ikon fokus	45
8 Tampilan ikon <i>word</i>	45
9 Tampilan ekspresi wajah.....	45
10 Tampilan ikon <i>action</i>	46
11 Tampilan komik sebelum revisi	48
12 Tampilan komik setelah revisi	49
13 Tampilan komik sebelum revisi	49
14 Tampilan komik setelah revisi	49
15 Tampilan komik sebelum revisi	50
16 Tampilan komik setelah revisi	50
17 Tampilan komik sebelum revisi	50
18 Tampilan komik setelah revisi	51
19 Tampilan komik sebelum revisi	52
20 Tampilan komik setelah revisi	53
21 Tampilan komik sebelum revisi	53
22 Tampilan komik setelah revisi	53
23 Kuesioner <i>google form</i>	77
24 Hasil <i>google form</i> responden	83
25 Hasil penilaian ahli media	85
26 Hasil penilaian ahli materi	87
27 Hasil penilaian ahli bahasa.....	89
28 Hasil kuesioner keterbacaan visual	93

29 Hasil desain komik.....	99
30 Artikel komunikasi keluarga	101
31 Dokumentasi tahap <i>disseminate</i>	102
32 Dokumentasi uji coba media komik kepada mahasiswa.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lampiran kuesioner <i>google form</i>	75
2 Lampiran hasil <i>google form</i> responden	78
3 Lampiran hasil kuesioner penilaian ahli	84
4 Lampiran kuesioner keterbacaan visual	90
5 Lampiran hasil kuesioner keterbacaan visual	91
6 Lampiran kuesioner <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	94
7 Lampiran hasil <i>pre test</i> responden	96
8 Lampiran hasil <i>post test</i> responden	97
9 Lampiran komik komunikasi keluarga.....	98
10 Artikel komunikasi keluarga	100
11 Dokumentasi	102
12 Surat izin penelitian.....	103
13 Surat balasan Penelitian	104

I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Manusia dikenal sebagai makhluk sosial sehingga dalam kehidupannya tidak terlepas dari hubungan dengan orang lain dan akan saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Makhluk sosial dalam KBBI diartikan sebagai makhluk yang berhubungan secara timbal balik dengan manusia lain. Sebagai makhluk sosial manusia bergantung satu sama lainnya yang bertujuan untuk menjaga keutuhan hidup bermasyarakat. Ketika menjalin hubungan ini manusia akan melakukan interaksi atau komunikasi.

Komunikasi dalam KBBI diartikan sebagai pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami, atau juga dapat diartikan sebagai hubungan atau kontak, adapun komunikasi pertama yang dilakukan manusia adalah di dalam keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang terdekat dengan manusia. Hal ini sesuai dengan pengertian keluarga dalam KBBI yaitu merupakan satuan kekerabatan yang sangat mendasar dalam masyarakat, selain itu keluarga diartikan sebagai seisi rumah, ibu dan bapak serta anak-anaknya.

Menurut Biro Sensus AS (Segrin & Flora, 2005), keluarga adalah sekelompok dua orang atau lebih yang terkait dengan kelahiran, perkawinan, atau adopsi dan tinggal bersama, dengan kata lain, selama individu memiliki hubungan darah atau hukum dan hidup bersama, mereka dianggap keluarga. Pendapat lain Koerner & Fitzpatrick (2002) mendefinisikan keluarga sebagai kelompok teman dekat yang menghasilkan rasa rumah dan identitas kelompok dan yang mengalami pengalaman bersama, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan sekelompok orang yang akrab terikat adanya hubungan darah yang menjalin interaksi untuk menciptakan ikatan emosi yang kuat antar anggota di dalamnya. Interaksi yang terjalin dalam keluarga berkaitan erat

dengan proses komunikasi antar anggota keluarga, karena menurut Segrin & Flora (2005) komunikasi keluarga secara mendasar membentuk kembali cara orang berpikir tentang interaksi keluarga yang fungsional dan disfungsional. Menurut Friendly (2002) mengartikan komunikasi keluarga sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan, serta siap untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran, kejujuran dan keterbukaan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi keluarga merupakan proses interaksi dalam keluarga yang dijalani dengan terbuka dan jujur untuk membicarakan berbagai topik. Komunikasi dalam keluarga adalah hal mendasar dan penting yang harus dilakukan oleh setiap anggota keluarga. Dilihat dari pengertian komunikasi keluarga, keluarga akan terhindar dari adanya masalah atau konflik apabila dapat menjalin komunikasi dengan baik, namun apabila komunikasi keluarga tidak terjalin dengan baik maka bisa menimbulkan konflik dalam keluarga.

Permasalahan komunikasi dalam keluarga saat ini menjadi salah satu permasalahan yang banyak dialami oleh remaja diantaranya mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner melalui *Google Form*, diketahui bahwa masalah tersebut merupakan 10 besar dalam ranking permasalahan yang saat ini dialami mahasiswa, dari 297 responden diketahui sebanyak 279 (93,9%) mengalami masalah komunikasi. Di masa pandemi saat ini intensitas komunikasi antar anggota keluarga seharusnya lebih baik, karena semua kegiatan anggota keluarga dilakukan di rumah, baik bekerja maupun sekolah atau kegiatan perkuliahan, namun pada kenyataannya masalah komunikasi dalam keluarga menjadi permasalahan yang saat ini dialami oleh mahasiswa.

Hal ini juga dapat dilihat dari studi penelitian Rusdiana (2021) yang menyatakan bahwa seiring berkembangnya teknologi informasi, interaksi

manusia dengan komputer telah mengubah pola komunikasi dalam keluarga. Selain itu di masa pandemi saat ini sebagian besar kegiatan dilakukan secara *online* yang mengharuskan anak-anak dan juga orang tua menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam kadar waktu tertentu merupakan aktivitas yang wajar, akan tetapi jika penggunaannya dilakukan secara intensif sampai mempengaruhi pola interaksi dengan anggota keluarga, maka hal ini akan menimbulkan masalah komunikasi dalam keluarga.

Pernyataan lain disampaikan oleh Kuswanti, dkk (2020) yang menyatakan bahwa semakin sering anggota keluarga bertemu, semakin sering gesekan terjadi. Gesekan yang terjadi di dalam keluarga menimbulkan adanya konflik dalam keluarga karena komunikasi yang terjalin antar anggota keluarga tidak berjalan dengan baik dan efektif. Sehingga komunikasi keluarga itu penting untuk dipahami agar bisa menciptakan komunikasi keluarga yang baik dan efektif di dalam keluarga. Salah satu upaya untuk memberikan pemahaman terkait pentingnya komunikasi keluarga yaitu dengan memberikan layanan informasi.

Layanan informasi merupakan salah satu bentuk layanan dasar dalam bimbingan dan konseling komprehensif. Hal ini disampaikan oleh Gumilang (2019) bahwa strategi dalam layanan dasar salah satunya yaitu layanan informasi. Adapun Definisi layanan informasi sendiri Menurut Gunawan (2018) merupakan layanan yang diberikan guru BK atau konselor kepada peserta didik atau konseli terkait dengan informasi-informasi yang ada di sekolah maupun di luar sekolah, sedangkan menurut Prayitno & Amti (2004) bahwa layanan informasi adalah kegiatan untuk memberikan pemahaman kepada individu atau konseli tentang berbagai hal atau informasi yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau untuk menentukan arah tujuan atau rencana yang diinginkan.

Layanan informasi menurut Prayitno (2017) penting untuk diberikan kepada individu karena mengingat bahwa informasi atau pengetahuan digunakan

sebagai acuan untuk bersikap dan bertingkah laku sehari-hari, sebagai pertimbangan arah pengembangan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Adapun tujuan layanan informasi menurut Prayitno (2017) dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi adalah agar konseli dapat menguasai informasi tertentu, sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman yaitu konseli memahami informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalahnya.

Pada proses pelaksanaan layanan informasi konselor atau guru BK bisa menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan isi dari layanan tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Gumilang (2019) bahwa pemberian informasi melalui komunikasi bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (melalui media cetak atau media elektronik). Sehingga proses pemberian layanan informasi bisa dilakukan dengan menggunakan media. Media bimbingan dan konseling adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru BK atau konselor kepada konseli yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga dapat membuat perubahan perilaku, sikap, dan perbuatan ke arah yang lebih baik (Prasetiawan, 2017). Penggunaan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bermanfaat agar layanan yang diberikan lebih menarik, materi layanan akan lebih mudah dipahami karena lebih jelas makna yang disampaikan, metode yang digunakan dalam menyampaikan materi lebih bervariasi.

Beberapa media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi yaitu poster, selebaran atau brosur, *leaflet*, papan bimbingan, dan bahan cetak lainnya, namun penggunaan media dalam layanan informasi belum bervariasi. Diketahui saat ini salah satu media yang bisa juga digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi adalah komik, namun intervensi komik dalam layanan informasi di perguruan tinggi masih kurang, media yang umum digunakan dalam layanan informasi yaitu poster, brosur, pamflet dan papan

bimbingan atau memanfaatkan teknologi dengan membagi layanan informasi melalui platform digital seperti instagram, komik di dunia pendidikan digunakan sebagai media pembelajaran.

Komik dalam KBBI adalah cerita bergambar (dalam bentuk majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Sudjana (2010) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun dengan perwatakan yang membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang saling berhubungan erat dirancang untuk menghibur pembacanya. Peranan komik menurut Indria (2011) komik mempunyai peran yang luas dalam memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Komik disajikan dengan bahasa yang lebih ringan, memiliki konteks isi yang informal daripada media visual lainnya sehingga komik banyak diminati oleh semua kalangan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Maharsi (2011) bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, sehingga dapat dikatakan bahwa komik dapat menjadi salah satu bentuk media yang dapat memberikan pengaruh dan perubahan perilaku. Hal ini juga diperkuat dengan adanya aplikasi *Webtoon*, dimana per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan serta memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id), diakses pada 19 Januari 2022 jam 10.05)

Maharsi (2011) menyatakan bahwa perubahan paradigma mengenai komik di dunia pendidikan saat ini menyadari adanya dua kekuatan besar yang dimiliki komik sebagai media komunikasi yaitu teks dan gambar. Dua kekuatan tersebut kemudian menjadi sebuah kolaborasi untuk menyampaikan sebuah pesan yang tidak hanya komunikatif namun juga estetis. Sehingga komik menjadi media visual edukasi yang saat ini bisa digunakan. Selain itu penggunaan komik sebagai media layanan informasi untuk mahasiswa didasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan komik sebagai media di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan penelitian Melyani, dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan komik *online* ini dirasa cocok untuk pembaca remaja untuk mengenal dan mempelajari tentang feminisme. Sedangkan berdasarkan penelitian Yohana (2017) menyatakan bahwa komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengekspresikan pikiran, imajinasi dan kreatifitas dalam bentuk gambar juga berbahasa tulis. Komik dapat mendorong mahasiswa DKV untuk menyenangi kemampuan berbahasa Inggris dengan baik. Selain itu berdasarkan penelitian dari Pritandhari (2016) menyatakan bahwa media komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk menarik mahasiswa agar memiliki minat dalam belajar. Sehingga berdasarkan kelebihan yang dimiliki komik dan keefektifan komik sebagai media untuk mahasiswa, peneliti memilih menggunakan komik sebagai media dalam layanan informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun akademik 2022/2023.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa ditemukan beberapa masalah yang mengarah adanya masalah komunikasi dalam keluarga, yaitu:

1. Kurangnya inovasi penggunaan media dalam layanan informasi di kalangan mahasiswa
2. Penggunaan media komik tema komunikasi keluarga sebagai layanan belum pernah ada di kalangan mahasiswa
3. Antar anggota keluarga jarang melakukan interaksi
4. Anggota keluarga sibuk dengan gawainya masing-masing
5. Adanya gesekan atau perselisihan antar anggota keluarga

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, muncul permasalahan pokok yang hendak dikaji peneliti yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi terhadap pemahaman mahasiswa mengenai komunikasi keluarga?

1.4.Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi terhadap pemahaman mahasiswa mengenai komunikasi keluarga

1.5.Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a) Bidang ilmu Bimbingan Konseling dan Psikologi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pengembangan bagi disiplin ilmu BK dan Psikologi, khususnya pengembangan media dalam layanan informasi dengan tema komunikasi keluarga menggunakan media komik bagi mahasiswa.
 - b) Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berpikir untuk pengembangan penelitian sejenis secara lebih mendalam. Selain itu, diharapkan dapat memberi inspirasi dalam melaksanakan penelitian berikutnya yang relevan dan mendorong dihasilkannya penemuan baru.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi praktisi BK, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan praktisi BK mengenai media layanan informasi dengan tema komunikasi keluarga menggunakan media komik, sehingga diharapkan dapat menjadi landasan bagi praktisi BK untuk membuat program layanan informasi menggunakan media komik.
- b) Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pemahaman kepada subjek penelitian mengenai komunikasi dalam keluarga melalui layanan informasi dengan menggunakan media komik.

1.6.Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil studi latar belakang dan identifikasi masalah diatas, diketahui bahwa saat ini mahasiswa mengalami permasalahan komunikasi dalam keluarga. Komunikasi dalam keluarga sangat penting karena dilihat dari pengertian komunikasi keluarga itu sendiri yang dikemukakan oleh Friendly (2002) yaitu komunikasi keluarga sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan, serta siap untuk menyelesaikan masalah-masalah keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran, kejujuran dan keterbukaan. Sehingga komunikasi dalam keluarga harus bisa terjalin dengan baik, apabila komunikasi dalam keluarga mengalami permasalahan hal ini memberikan dampak negatif atau timbulnya permasalahan lain bagi individu tersebut.

Sehingga perlu pemahaman atau pengetahuan baru bagi individu (mahasiswa) mengenai komunikasi keluarga. Pemahaman baru yang dimiliki oleh individu diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku individu. Hal ini sesuai dengan teori *Planned Behavior* yang disampaikan Achmat (2010) penentu terpenting perilaku seseorang adalah intensi atau maksud dari perilaku yang akan ditunjukkan. Intensi individu untuk menampilkan suatu perilaku adalah

kombinasi dari sikap untuk menampilkan perilaku tersebut dan norma subjektif. *Theory of Planned Behavior* didasarkan pada asumsi bahwa manusia adalah makhluk yang rasional dan menggunakan informasi-informasi yang mungkin baginya, secara sistematis, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh individu dipengaruhi oleh sikap. Sebelum mengubah perilaku individu dapat diupayakan untuk mengubah sikap individu tersebut dengan memberikan pemahaman atau pengetahuan baru. Hal ini didasari oleh teori yang mengatakan bahwa terapat 3 determinan yang membentuk sikap positif yaitu pengetahuan, *persived control behavior*, dan norma.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan layanan informasi sebagai upaya untuk mengubah sikap individu dengan memberikan pemahaman atau pengetahuan baru mengenai komunikasi keluarga dengan media komik. Penggunaan layanan informasi pada penelitian ini sesuai dengan tujuan dari layanan informasi itu sendiri yang dikemukakan oleh Prayitno (2017) dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi adalah agar konseli dapat menguasai informasi tertentu, sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman yaitu konseli memahami informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalahnya.

Selain itu berdasarkan dari penelitian Chahyani dan Lathifah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan layanan informasi dengan menggunakan film *imperfect* secara signifikan efektif dalam mereduksi *self harm*. Pernyataan lain disampaikan dalam penelitian Prawingga (2019) yang menyatakan bahwa layanan informasi dengan model *problem based learning* efektif untuk menurunkan stres akademik mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan informasi efektif dan bisa diberikan kepada mahasiswa.

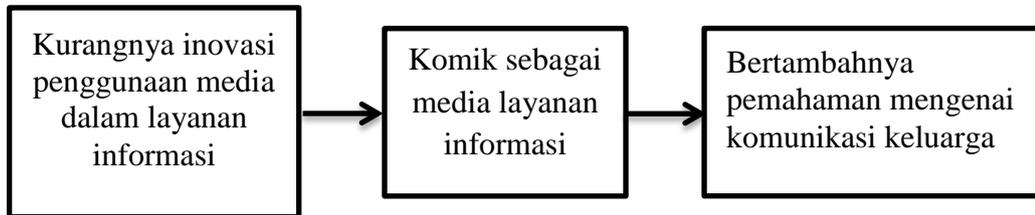
Penggunaan komik sebagai media dalam penelitian ini berdasarkan adanya aplikasi *Webtoon*, dimana per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166

juta pengguna aktif bulanan serta memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id), diakses pada 19 Januari 2022 jam 10.05) dan diperkuat dengan pernyataan Maharsi (2011) yang menyatakan bahwa bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Menurut Scott McCloud (2001) komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Selain itu komik disajikan dengan bahasa yang ringan, informal dan menarik karena adanya perpaduan antara gambar dan teks, serta saat ini komik juga menjadi salah satu media yang banyak diminati remaja, diantaranya dikalangan mahasiswa, oleh karena itu peneliti menggunakan komik sebagai media layanan informasi karena belum ada penelitian terdahulu yang menggunakan media komik tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi.

Adapun dalam penyusunan media komik, peneliti akan menggunakan metode penelitian, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan model 4-D (*Four D*). Metode penelitian pengembangan model 4-D banyak digunakan di dunia pendidikan seperti penelitian Cahyaningtyas (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok”. Penelitian lain juga dilakukan oleh Dewi dan Akhlis (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk mengembangkan karakter Siswa”. Selain itu penelitian oleh Kristanti dan Julia (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

Pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Definei* (pendefinisian atau analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Sehingga dalam penelitian ini menggunakan metode

pengembangan dengan model 4-D karena model ini banyak digunakan di dunia pendidikan dan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik untuk media pelaksanaan layanan informasi bagi mahasiswa.



Gambar 1 Bagan kerangka pikir

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Komunikasi Keluarga

2.1.1. Pengertian Komunikasi Keluarga

Biro Sensus AS (Segrin & Flora, 2005) mengatakan bahwa keluarga adalah sekelompok dua orang atau lebih yang terkait dengan kelahiran, perkawinan, atau adopsi dan tinggal bersama, dengan kata lain, selama individu memiliki hubungan darah atau hukum dan hidup bersama, mereka dianggap keluarga. Pendapat lain disampaikan dalam jurnal Koerner & Fitzpatrick (2002) mendefinisikan keluarga sebagai kelompok teman dekat yang menghasilkan rasa rumah dan identitas kelompok dan yang mengalami pengalaman bersama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan sekelompok orang yang akrab terikat adanya hubungan darah yang menjalin interaksi untuk menciptakan ikatan emosi yang kuat antar anggota di dalamnya. Interaksi yang terjalin dalam keluarga berkaitan erat dengan proses komunikasi antar anggota keluarga, karena komunikasi keluarga secara mendasar membentuk kembali cara orang berpikir tentang interaksi keluarga yang fungsional dan disfungsional (Segrin & Flora, 2005). Menurut Friendly (2002) komunikasi keluarga sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan, serta siap untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran, kejujuran dan keterbukaan.

Pendapat lain menurut Koerner & Fitzpatrick (2002) mengartikan bahwa komunikasi keluarga merupakan rumusan dari teori umum keluarga yang mempertimbangkan lingkungan komunikasi secara lebih spesifik dalam keluarga. Sehingga dapat dikatakan bahwa komunikasi keluarga

merupakan proses interaksi dalam keluarga yang dijalin dengan terbuka dan jujur. Komunikasi keluarga merupakan sesuatu yang harus dibina, sehingga anggota keluarga akan merasakan ikatan yang dalam serta saling membutuhkan. Komunikasi keluarga juga dapat mencerminkan bagaimana orang tua berinteraksi dengan anaknya.

Menurut Koerner & Fitzpatrick (2002) Fungsi utama komunikasi keluarga adalah agar anggota keluarga mendefinisikan diri mereka sebagai keluarga dan menegosiasikan hubungan yang mereka miliki satu sama lain. Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial adalah sebagai komunikasi ekspresif yang tidak hanya bertujuan untuk mempengaruhi orang lain namun juga untuk mengungkapkan perasaan, yang mana perasaan-perasaan tersebut dapat dikomunikasikan melalui pesan verbal maupun non verbal.

2.1.2.Aspek-Aspek Komunikasi Keluarga

Komunikasi keluarga memiliki beberapa aspek Koerner & Fitzpatrick (2002) mengemukakan bahwa aspek komunikasi dalam keluarga terjadi antara orang tua dan anak terdiri dari dua aspek yaitu sebagai berikut:

1. *Conversation Orientation*

Aspek pertama dalam komunikasi keluarga menurut Koerner & Fitzpatrick (2002) yaitu dimensi *Conversation Orientation*, yang didefinisikan sebagai ukuran dalam keluarga untuk menciptakan suatu keadaan anggota keluarga saling mendukung untuk berpartisipasi dan berinteraksi membahas mengenai berbagai topik. Sehingga dimensi ini berkaitan dengan orientasi percakapan yang dilakukan dalam keluarga, yang mana antar anggota keluarga berusaha meluangkan waktu untuk berinteraksi atau melakukan percakapan secara terbuka, bebas, dan spontan. Pada orientasi ini, dalam keluarga segala tindakan atau aktivitas yang direncanakan akan dibahas secara bersama-sama dengan seluruh anggota keluarga sehingga semua anggota terlibat dalam

pengambilan keputusan. Proses tersebut membuat seluruh anggota keluarga untuk saling bertukar pikiran, perasaan, ide, dan pengalaman, yang mana antar anggota keluarga akan saling menghargai pertukaran tersebut, sehingga segala sesuatu diputuskan secara bersama, bukan hasil dari satu pihak saja. Terkait dengan orientasi percakapan yang tinggi adalah keyakinan bahwa keterbukaan dan komunikasi yang sering sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan keluarga. Sehingga anggota keluarga didorong untuk berpartisipasi secara bebas dan interaksi yang sering tanpa batas waktu dan topik.

2. *Conformity Orientation*

Aspek kedua dalam komunikasi keluarga menurut Koerner & Fitzpatrick (2002) yaitu *Conformity Orientation*. Aspek ini berkaitan dengan orientasi kesesuaian yang merujuk pada tingkatan komunikasi keluarga berfokus mengenai homogenitas perilaku, nilai-nilai, dan kepercayaan. Komunikasi dalam keluarga berdasarkan dimensi ini menciptakan interaksi yang menekankan pada keseragaman kepercayaan dan sikap yang bertujuan untuk menghindari konflik, membina hubungan yang harmonis serta rasa saling ketergantungan antar anggota keluarga. Selain itu komunikasi dalam keluarga ini mencerminkan kepatuhan terhadap orang tua artinya komunikasi dirancang untuk membina rasa hormat dan hubungan sosial yang menyenangkan dalam keluarga. Keluarga yang memiliki orientasi kesesuaian yang tinggi akan berusaha untuk mendahulukan kepentingan keluarga diatas kepentingan pribadi. Sehingga keluarga menciptakan iklim yang menekankan homogenitas, sikap, nilai, dan keyakinan.

2.1.3. Tipe Komunikasi Keluarga

Tipe komunikasi keluarga ditentukan oleh dua dimensi yaitu orientasi percakapan dan orientasi kesesuaian karena dua aspek ini saling berkesinambungan satu sama lain, berikut ini adalah 4 tipe komunikasi dalam keluarga menurut Koerner & Fitzpatrick (2002):

1. *Consensual Families* (Tipe Keluarga Konsensual)

Keluarga konsensual merupakan tipe keluarga yang memiliki orientasi percakapan dan kesesuaian yang tinggi. Komunikasi terbuka diterapkan pada tipe komunikasi ini, yang mana orang tua dalam keluarga tertarik untuk eksplorasi ide-ide baru dan melakukan percakapan dengan anak mereka, namun sebagai orang tua keputusan yang akan diambil tetap menjadi tanggung jawab mereka. Orang tua mengurangi ketegangan dalam keluarga dengan cara mendengarkan anak-anak mereka, meluangkan waktu dan tenaga, memberikan pemahaman terkait keputusan yang diambil dengan harapan anak-anak mereka bisa mengerti, meyakini dan menghargai, tetapi keputusan tetap berada ditangan orang tua.

2. *Plurattistic Families* (Tipe Keluarga Pluralistik)

Tipe keluarga pluralistik memiliki orientasi percakapan yang tinggi namun orientasi kesesuaian yang rendah. Percakapan terbuka, tidak terbatas, orang tua tidak merasa harus mengendalikan atau membuat keputusan bagi anak-anaknya menjadi tipe dari keluarga pluralistik. Tipe pluralistik ditandai dengan sikap orang tua yang selalu menerima pendapat dari anak-anaknya dan membiarkan mereka berpartisipasi dalam mengambil keputusan dalam keluarga. Sehingga anak-anak belajar untuk saling menghargai dan juga secara bersamaan belajar untuk mandiri dalam membuat keputusan.

3. *Protective Families* (Tipe Keluarga Protektif)

Tipe keluarga ini memiliki orientasi percakapan yang rendah namun orientasi kesesuaian yang tinggi. Komunikasi keluarga tipe ini ditandai dengan menekankan kepatuhan atau sikap otoritas orang tua dan sedikit perhatian terkait dengan komunikasi terbuka dalam keluarga.

orang tua meyakini bahwa mereka bertanggung jawab untuk membuat keputusan untuk anak-anak mereka dan tidak perlu untuk menjelaskan kepada anak-anak mereka terkait alasan pengambilan keputusan tersebut. Sehingga anak-anak belajar bahwa terdapat sedikit sekali penghargaan dalam keluarga dan mereka tidak yakin jika mampu mengambil keputusan sendiri.

4. *Laissez – Faire Families*

Tipe keluarga ini memiliki orientasi percakapan dan orientasi kesesuaian yang rendah. Komunikasi tipe ini ditandai dengan sedikit melakukan interaksi dan biasanya interaksi dalam keluarga hanya membahas sejumlah topik yang terbatas. Orang tua dalam keluarga tipe *Laissez-Faire* meyakini bahwa semua anggota keluarga harus mampu untuk mengambil keputusan sendiri, namun orang tua tidak memiliki ketertarikan terhadap keputusan anak-anak mereka dan komunikasi kepada mereka. Anggota keluarga tipe ini tidak terlalu menghargai komunikasi dan kesesuaian dalam keluarga. Sehingga anak-anak belajar sedikit nilai-nilai dalam percakapan keluarga sehingga mereka harus membuat keputusan sendiri dan tidak banyak menerima dukungan dari keluarga.

2.1.4.Faktor-Faktor Komunikasi Keluarga

Diidentifikasi dalam hubungan dekat, menurut Fletcher (Koerner & Fitzpatrick, 2002) menemukan ada 4 keyakinan yang menjadi faktor jenis hubungan dekat dalam keluarga yaitu: keintiman termasuk kepercayaan, rasa hormat, cinta, dan kasih sayang; gairah, termasuk seks dan daya hidup; individualitas, termasuk kemandirian dan kesetaraan; dan eksternal faktor, termasuk keamanan pribadi dan anak-anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi dalam keluarga yaitu sebagai berikut (Ningsih, 2020):

1. Citra diri dan citra orang lain

Ketika melakukan komunikasi atau berhubungan dengan orang lain, setiap orang mempunyai citra diri, dimana citra diri ini merupakan cara pandang individu terhadap dirinya sendiri yaitu sebagai apa dan bagaimana. Setiap individu mempunyai gambaran mengenai dirinya, seperti kelebihan dan kekurangannya, dengan kata lain citra diri akan menentukan bagaimana ekspresi dan persepsi orang.

2. Suasana psikologis

Komunikasi dipengaruhi oleh suasana psikologis seseorang, komunikasi akan sulit terjalin ketika seseorang dalam keadaan suasana psikologis yang kurang baik, misalnya marah, sedih, prasangka buruk, dan suasana psikologis lainnya. Misalnya ketika anak sedang marah kepada orang tua hal itu mengakibatkan komunikasi tidak dapat terjalin dengan baik atau tidak efektif, karena biasanya ketika anak marah kepada orang tuanya dia tidak mau berbicara, dan begitu sebaliknya.

3. Lingkungan fisik

Komunikasi dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun dengan gaya dan cara yang berbeda. Gaya dan cara komunikasi yang dilakukan seseorang akan berbeda, sesuai dengan lingkungan dimana dia berada dan dengan siapa dia berbicara. Misalnya komunikasi dalam keluarga akan berbeda dengan yang terjadi di perkuliahan dan di lingkungan pertemanan, suasana di rumah bersifat informal sedangkan di perkuliahan bersifat formal, hal tersebut membuat kita harus bisa menyesuaikan.

4. Kepemimpinan

Pemimpin dalam keluarga adalah ayah, yang mana setiap keluarga mempunyai pemimpin yang memiliki peranan yang sangat penting. Pemimpin keluarga yang akan memutuskan cara komunikasi apa yang akan digunakan untuk membentuk hubungan tersebut. Etika dan penggunaan bahasa berkomunikasi harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti antara komunikator dan komunikan.

5. Etika bahasa

Penggunaan bahasa orang tua dapat mewakili suatu objek yang dibicarakan secara tepat, namun dilain kesempatan juga bisa tidak mampu untuk mewakili suatu objek yang dibicarakan secara tepat, oleh karena itu penggunaan bahasa atau etika ketika bahasa ketika melakukan komunikasi harus diperhatikan. Ketika melakukan komunikasi harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti antara komunikator dan komunikan.

6. Perbedaan usia

Usia menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses komunikasi, dimana setiap orang harus saling menyesuaikan kepada siapa dia berbicara dan harus menggunakan bahasa yang seharusnya.

Faktor-faktor komunikasi keluarga diatas bisa mendukung ataupun menghambat proses komunikasi yang terjalin dalam keluarga. Namun selain itu menurut Segrin & Flora (2005) keberhasilan komunikasi tergantung pada umpan balik atau interpretasi dan evaluasi yang diterima seseorang tentang pesan yang disampaikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses komunikasi keluarga antar anggota keluarga harus saling memberikan umpan balik (*feedback*) yang mana komunikasi terjalin secara dua arah.

2.2.Layanan Informasi

2.2.1.Definisi Layanan Informasi

Pada program bimbingan dan konseling ada bimbingan dan konseling komprehensif. Program bimbingan dan konseling komprehensif terdiri dari 4 komponen program yaitu 1) layanan dasar bimbingan, 2) layanan responsif, 3) perencanaan individual, dan 4) dukungan sistem (Gumilang 2019). Setiap program dalam bimbingan dan konseling komprehensif memiliki masing-masing komponen layanan BK. Menurut Depdiknas (Gumilang, 2019) layanan-layanan dalam pelayanan dasar bimbingan

meliputi: bimbingan klasikal, layanan orientasi, layanan informasi, bimbingan kelompok, pelayanan penumpukan data atau aplikasi instrumen.

Layanan yang ada dalam pelayanan responsif meliputi: konseling individu dan kelompok, referral (rujukan atau alih tangan), kolaborasi dengan guru mata pelajaran atau wali kelas, kolaborasi dengan orang tua, kolaborasi dengan pihak-pihak terkait di luar sekolah, konsultasi, bimbingan teman sebaya, konferensi kasus, kunjungan rumah. Layanan dalam perencanaan individual meliputi: asesmen individual atau kelompok, pertimbangan individual dan kelompok, dan penempatan. Komponen dalam dukungan system meliputi: pengembangan profesi, manajemen program, riset dan pengembangan. Salah satu layanan yang umum digunakan untuk memberikan informasi bagi peserta didik atau konseli yaitu layanan informasi.

Layanan informasi terdiri dari dua kata yaitu layanan dan informasi. Kata layanan dalam KBBI adalah perihal atau cara melayani, sedangkan informasi adalah penerangan, pemberitahuan atau bisa diartikan dengan kabar atau berita tentang sesuatu. Pengertian layanan informasi Menurut Gunawan (2018) layanan informasi merupakan layanan yang diberikan guru BK atau konselor kepada peserta didik atau konseli terkait dengan informasi-informasi yang ada di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Winkel (Tohirin, 2007) layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.

Pendapat lain menurut Prayitno & Amti (2004) menyampaikan bahwa layanan informasi adalah kegiatan untuk memberikan pemahaman kepada individu atau konseli tentang berbagai hal atau informasi yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau untuk menentukan arah tujuan atau rencana yang diinginkan. Pendapat lain dijelaskan dalam jurnal (Zaini, dkk, 2020) bahwa proses layanan informasi merupakan layanan yang

komplek membantu konseli mendapatkan informasi dan pengetahuan baru sehingga mampu meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan berbagai informasi sehingga konseli akan mendapatkan pengetahuan atau pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Layanan informasi memberikan berbagai informasi, baik terkait tentang masalah pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Empat bidang tersebut merupakan ruang lingkup pelayanan yang ada dalam bimbingan dan konseling. Menurut Prayitno & Amti (2004) mengatakan bahwa layanan informasi dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu sebagai berikut:

1. Informasi Pendidikan

Informasi yang diberikan meliputi informasi yang ada di dalam sekolah atau lingkungan pendidikan.

2. Informasi Jabatan atau Pekerjaan

Informasi pekerjaan sebagai data valid yang diberikan kepada individu tentang dunia atau lingkungan pekerjaan.

3. Informasi Sosial-Budaya

Informasi sosial-budaya yang diberikan berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan mengenai informasi tentang sosial budaya yang ada di Indonesia dan juga menjangkau sampai informasi mengenai bangsa-bangsa lain.

2.2.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi

Pemberian layanan informasi memiliki tujuan untuk membekali individu berbagai pengetahuan dan pemahaman baru. Selain itu menurut Prayitno (2017) layanan informasi penting untuk diberikan kepada individu karena mengingat bahwa informasi atau pengetahuan digunakan sebagai acuan

untuk bersikap dan bertindak laku sehari-hari, sebagai pertimbangan arah pengembangan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan, adapun tujuan layanan informasi menurut Prayitno (2017) dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi yakni agar konseli dapat menguasai informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman yaitu konseli memahami informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalahnya. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Budi Purwoko (2008) terkait tujuan pemberian layanan informasi adalah sebagai berikut:

1. Konseli yang dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa masih sekolah maupun setelah menyelesaikan pendidikan
2. Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
3. Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.

Selain adanya tujuan dalam layanan informasi juga ada fungsi dari layanan informasi. Fungsi dari layanan informasi yang dikemukakan oleh Prayitno & Amti(2004) adalah sebagai berikut:

1. Fungsi pemahaman
Fungsi ini berkaitan dengan individu yang akan memiliki pengetahuan dan pemahaman baru setelah mendapatkan layanan informasi. Pemahaman yang didapatkan mencakup semua aspek bimbingan dan konseling yaitu pribadi, sosial, belajar dan karier.
2. Fungsi pencegahan
Fungsi layanan ini yaitu untuk mencegah atau mengindari munculnya permasalahan dalam aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier yang dapat menghambat proses perkembangan individu.
3. Fungsi pengentasan
Fungsi ini berkaitan tentang teratasinya masalah-masalah yang dialami individu, dengan kata lain layanan informasi bisa saja membantu mengentaskan masalah yang sedang dialami individu.

4. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan

Melalui layanan informasi konselor atau guru BK akan membantu individu untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau kondisi positif yang dimiliki.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pemberian layanan informasi adalah untuk memberikan pemahaman atau pengetahuan baru kepada individu terkait informasi-informasi yang nantinya membantu individu untuk menentukan keputusan yang akan diambilnya. Selain itu layanan informasi berfungsi untuk memberikan pemahaman, mencegah timbulnya masalah serta untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang dimiliki individu.

2.2.3. Metode Layanan Informasi

Pada pelaksanaan layanan informasi konselor atau guru BK menggunakan metode atau cara yang berbeda-beda disesuaikan dengan konteks dan situasi saat pemberian layanan tersebut. Menurut Prayitno & Amti (2004) pemberian layanan informasi kepada konseli dapat dilakukan dengan cara atau metode yang meliputi metode ceramah, diskusi panel, karyawisata, buku panduan dan konferensi karier. Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode atau cara yang bisa digunakan saat memberikan layanan informasi kepada konseli.

1. Ceramah

Ceramah merupakan metode yang paling sederhana, mudah, dan murah digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi. Metode ini dapat dilakukan oleh setiap petugas bimbingan di sekolah

2. Diskusi

Metode diskusi bisa menjadi salah satu cara untuk melaksanakan layanan informasi. Diskusi dapat diorganisasikan baik oleh konseli itu sendiri maupun oleh konselor.

3. Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang dikenal secara meluas. Metode ini membantu konseli dengan berbagai sumber yang ada di dalam masyarakat, dimana kegiatan karyawisata dilakukan di berbagai lapangan.

4. Buku panduan

Buku panduan membantu konseli dalam mendapatkan informasi yang berguna. Beberapa buku panduan diantaranya seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi para karyawan, buku karier, dan lain-lain.

5. Konferensi karier

Selain metode atau cara diatas, teknik yang bisa digunakan dalam pemberian layanan informasi yaitu konferensi karier. Pada konferensi karier pemberian layanan informasi dilakukan dengan mendatangkan narasumber dari kelompok-kelompok usaha, jawatan atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang nantinya mengadakan penyajian materi tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan atau pekerjaan.

Pendapat lain disampaikan Tohirin (2007) menyebutkan bahwa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi yang pertama yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi, yang mana teknik ini paling umum digunakan dalam berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan dan konseling. Kedua, melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, internet, dan lain-lain. Ketiga, dengan mengundang narasumber sesuai dengan kebutuhan konseli

Berdasarkan dari pernyataan diatas yang disampaikan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan layanan informasi banyak metode yang bisa digunakan diantaranya ceramah, diskusi, karyawisata,

buku panduan, konferensi karier, media yang meliputi media gambar, media tulis, media elektronik, serta mengundang narasumber.

2.2.4.Langkah-Langkah Layanan Informasi

Pelaksanaan layanan informasi berjalan sesuai dengan tahap-tahap yang ditentukan. Adapun langkah-langkah atau tahapan dalam pelaksanaan layanan informasi menurut Prayitno (2017) adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan layanan informasi. Pada tahap ini yang diperlukan yaitu identifikasi kebutuhan, menetapkan materi layanan, menetapkan subyek sasaran, menyiapkan prosedur, perangkat, dan media layanan.

2. Pengorganisasian unsur-unsur dan sasaran layanan

Langkah kedua juga masih termasuk dalam langkah persiapan sebelum pelaksanaan layanan informasi. Pada tahap kegiatan yang dilakukan masih sama dengan tahap awal yaitu perencanaan.

3. Pelaksanaan

Merupakan tahap konselor atau guru BK memberikan layanan informasi. Adapun yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu mengorganisaikan kegiatan layanan, mengaktifkan konseli, mengoptimalkan penggunaan metode dan media.

4. Penilaian

Pada tahap ini konselor menilai pemahaman konseli atau individu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Proses penilaian atau evaluasi dilakukan secara lisan atau tertulis.

5. Tindak lanjut dan laporan

Pada tahap ini konselor menetapkan jenis dan arah tindak lanjut dan mengomunikasikan kepada pihak yang terkait.

2.3.Layanan Informasi Menggunakan Media Komik

2.3.1.Definisi Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari kata *komos’revel’* yang merupakan bahasa Yunani. Komik dalam KBBI memiliki pengertian cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Banyak pengertian komik menurut para ahli diantara yaitu menurut Scott McCloud (2001) komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya, sedangkan menurut Sudjana (2010) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun dengan perwatakan yang membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang saling berhubungan erat dirancang untuk menghibur pembacanya.

Pendapat lain di kemukan oleh Gumelar (2011) yang mengemukakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yg diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik menurut Eisner (Patricia, 2018) merupakan suatu media komunikasi yang memiliki perangkat visual dan literasi, tertulis menjadi bagaian visual, sementara visualisasi mewujudkan suatu naratif. Berdasarkan pengertian komik yang disampaikan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar atau lambang yang berurutan saling berhubungan sehingga membentuk suatu cerita yang mengandung pesan untuk pembacanya.

Seiring perkembangannya Gumelar (2011) menyampaikan bahwa saat ini komik tidak lagi dibuat secara *comic strip* dengan tema atau genre nya yang cenderung hal-hal lucu saja, namun lebih meluas ke tema atau genre lainnya seperti aksi, horor sampai fiksi ilmiah. Selain itu komik yang

dulunya dibuat untuk media kertas, saat ini mulai merambah ke dunia internet hingga disebut dengan *webcomic*, *e-comic*, *mobile comic* serta media elektronik lainnya yang relevan. Komik memiliki fungsi awal sebagai media hiburan, namun dapat juga dibuat menjadi suatu bahan bacaan yang edukatif. Menurut Baeur (Nursholihat, dkk, 2017) menyatakan bahwa “cerita membantu kita memahami dunia, cerita mengajarkan apa yang mungkin terjadi”. Sehingga dalam penelitian ini pengertian komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu alur cerita secara ringkas sebagai media instruksional edukatif.

2.3.2.Karakteristik Komik

Komik disajikan dengan bahasa yang lebih ringan, memiliki konteks isi yang informal, selain itu komik juga mempunyai sifat yang khas atau karakteristik tertentu yang membedakannya dengan media visual lain. Terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari (Nurlatipah, 2015), yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan komik bergambar diperlukan adanya karakter tokoh
2. Ekspresi wajah karakter, saat menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang buat. Ekspresi wajah Misalnya, ekspresi tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
3. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
4. Garis tegak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
5. Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut. pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik
6. Panel merupakan urutan gambar-gambar atau cerita untuk menjaga kelanjutan cerita agar berurutan tidak berantakan.

Pada pembuatan komik terdapat unsur-unsur yang perlu diperhatikan, adapun elemen atau unsur-unsur yang ada dalam komik disampaikan oleh Gumelar (2011) yaitu meliputi: *space* (ruang), *image* (gambar), teks, *point & dot* (titik dan bintik), *line* (garis), *shape* (bentuk), *form* (wujud), *tone* (tekanan warna kearah lebih gelap atau terang), *colour* (warna). Pendapat lain disampaikan oleh Maharsi (2011) elemen pembentuk komik yakni meliputi:

1. Panel, merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk alur cerita atau representasi dari cerita yang ada di komik. Panel dalam komik tidak harus berbentuk kotak persegi karena tidak ada hukum baku dalam pembuatan panel.
2. Parit, merujuk diantara ruang panel yang menyatukan kotak-kotak imajinatif panel yang terpisah-pisah menjadi kesatuan yang berkaitan satu dengan yang lain. Namun seiring perkembangan komik saat ini, keberadaan parit tidak seperti dulu lagi. Sehingga pengertian parit saat ini dipahami sebagai jarak imajiner antara satu panel dengan panel yang lain.
3. Balon kata, disebut juga dengan balon ucapan merupakan representasi dari narasi atau kalimat dari peristiwa yang terjadi ataupun keadaan yang sedang terjadi yang digambarkan dalam panel. Balon kata terdiri dari 3 bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *captions*.
4. Ilustrasi atau gambar, merupakan elemen penting yang ada dalam komik selain teks, karena dengan adanya ilustrasi cerita yang disajikan dalam komik akan terwujud dengan jelas dan estetis. Ilustrasi dalam komik terdiri dari dua jenis yaitu ilustrasi realis dan kartun.
5. Cerita, merupakan salah satu kekuatan dasar dalam komik selain ilustrasi.

Berdasarkan penjelasan dari ahli diatas diketahui bahwa komik memiliki elemen atau unsur yang membentuk yaitu ilustrasi atau gambar, cerita, panel, balon kata, ruang, warna, parit dan garis. Elemen-elemen tersebut menjadi unsur atau bagian yang harus ada dalam komik., adapun klasifikasi atau jenis komik ada 2 yaitu dilihat berdasarkan segi bentuk dan

segi cerita. Berdasarkan dari segi bentuk atau format, secara umum komik dibagi menjadi 3 jenis yaitu komik potongan atau komik *strip*, komik buku, dan komik *online*, sedangkan dilihat dari segi isi cerita, dibagi menjadi 3 jenis yaitu komik fiktif, komik biografi, dan komik ilmiah (Nursholihat, dkk, 2017).

2.3.3. Komik Sebagai Media Layanan Informasi

Pemberian layanan informasi mengenai berbagai hal baik dalam bidang pribadi, sosial, akademik maupun karier yang bermanfaat bagi individu atau konseli yaitu melalui komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Pemberian layanan informasi secara tidak langsung menggunakan media cetak maupun elektronik, seperti: buku, paket, poster, modul, brosur, leaflet, majalah dan internet). Ada beberapa alasan menurut Nursalim (Zaini, 2020) penyebab guru BK memilih media dalam memberikan layanan informasi yaitu sebagai berikut:

- 1) *Demonstration*, dalam hal ini penggunaan media sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan, dan lain-lain.
- 2) *Familiarity*, penggunaan media memiliki alasan pribadi yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa menguasai media tersebut, penggunaan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya.
- 3) *Clarity*, penggunaan media dalam layanan lebih memperjelas peran bimbingan dan konseling yang disampaikan dan dapat memberikan penjelasan yang lebih konkret.
- 4) Aktifkan peserta didik/konseli, penggunaan media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru BK. Salah satu aspek yang harus diupayakan guru BK dalam proses pemberian layanan adalah siswa/konseli mampu berperan secara aktif baik secara fisik, mental dan emosional.

Akan tetapi seiring berkembangnya inovasi baru saat ini komik juga digunakan sebagai media baik dalam pembelajaran maupun layanan. Komik merupakan salah satu bentuk media dengan perpaduan antara media tulis dan media gambar. Hal ini dilihat dari sajian komik yang berisi cerita dan gambar atau ilustrasi. Komik digunakan sebagai media edukatif pemberian layanan informasi dalam bimbingan dan konseling. Penggunaan komik sebagai media dalam layanan informasi didasari oleh pernyataan Maharsi (2011) yang menyatakan bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Selain itu ada keunggulan yang dimiliki komik sehingga komik dapat menjadi media visual yang digunakan untuk memberikan layanan informasi. Zulkifli (2008) mengemukakan keunggulan komik yaitu sebagai berikut:

1. Komik memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya
2. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar, tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna
3. Dilengkapi dengan bahasa verbal dan dialogis
4. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya karena terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya
5. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai

Selain itu pendapat lain dikemukakan oleh Sanjaya (2012) yang mengatakan bahwa penggunaan komik memiliki beberapa keunggulan, selain dapat menyampaikan suatu informasi, komik juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta mengembangkan imajinasi pembacanya. Ekspresi yang divisualisasikan dalam media komik akan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai

Pendapat lain dari Maharsi (2011) yang menyampaikan bahwa faktanya kini komik sudah diakui sebagai karya seni yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam bentuk apapun. Perubahan paradigma dikalangan pendidikan menyampaikan bahwa komik diakui memiliki dua kekuatan besar dalam dunia komunikasi yaitu teks dan gambar. Dua kekuatan tersebut kemudian melebur dalam sebuah kolaborasi untuk menyampaikan pesan yang tidak hanya komunikatif namun juga estetis. Daryanto (2013) yang menyatakan bahwa keunggulan komik yaitu mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca menjiwai. Sehingga komik menjadi salah satu bacaan yang sangat disukai oleh semua kalangan anak-anak sampai orang dewasa, oleh karena itu komik dalam penelitian ini digunakan sebagai media layanan informasi dalam bimbingan dan konseling bagi mahasiswa.

III. METODE PENELITIAN

3.1.Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan FKIP Universitas Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada tahun akademik 2022/2023.

3.2.Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media layanan informasi menggunakan media komik dengan tema komunikasi keluarga yang dikemas dalam bentuk komik.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D (*four-D*). Peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) karena kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu relatif lama, tahapan relatif tidak terlalu kompleks (Maydiantoro, 2021). Selain itu menurut Arywiantari, dkk (2015) mengemukakan bahwa model 4-D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar individu, dimana kelebihan dari 4-D yaitu tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan perangkat pembelajaran atau dapat dikatakan pengembangan media di dunia pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan model 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai model 4D oleh Thiagarajan (Handayani, 2021):

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dinamakan dengan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami mahasiswa, menyusun langkah-langkah yang dilakukan secara rasional, dan menentukan tujuan dari layanan. Selain itu pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk merancang produk berupa komik.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* atau rancangan peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual skrip dan komik, serta mensimulasikan penggunaan komik tersebut dalam lingkup kecil. Tahapan perancangan pada penelitian ini dilakukan untuk membuat media komik sebagai bentuk layanan informasi yang sesuai dengan hasil tahap pendefinisian yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah kerangka konsep skrip dan komik terbentuk peneliti membuat desain komik pada website pixton.

3. *Develop* (Pengembangan)

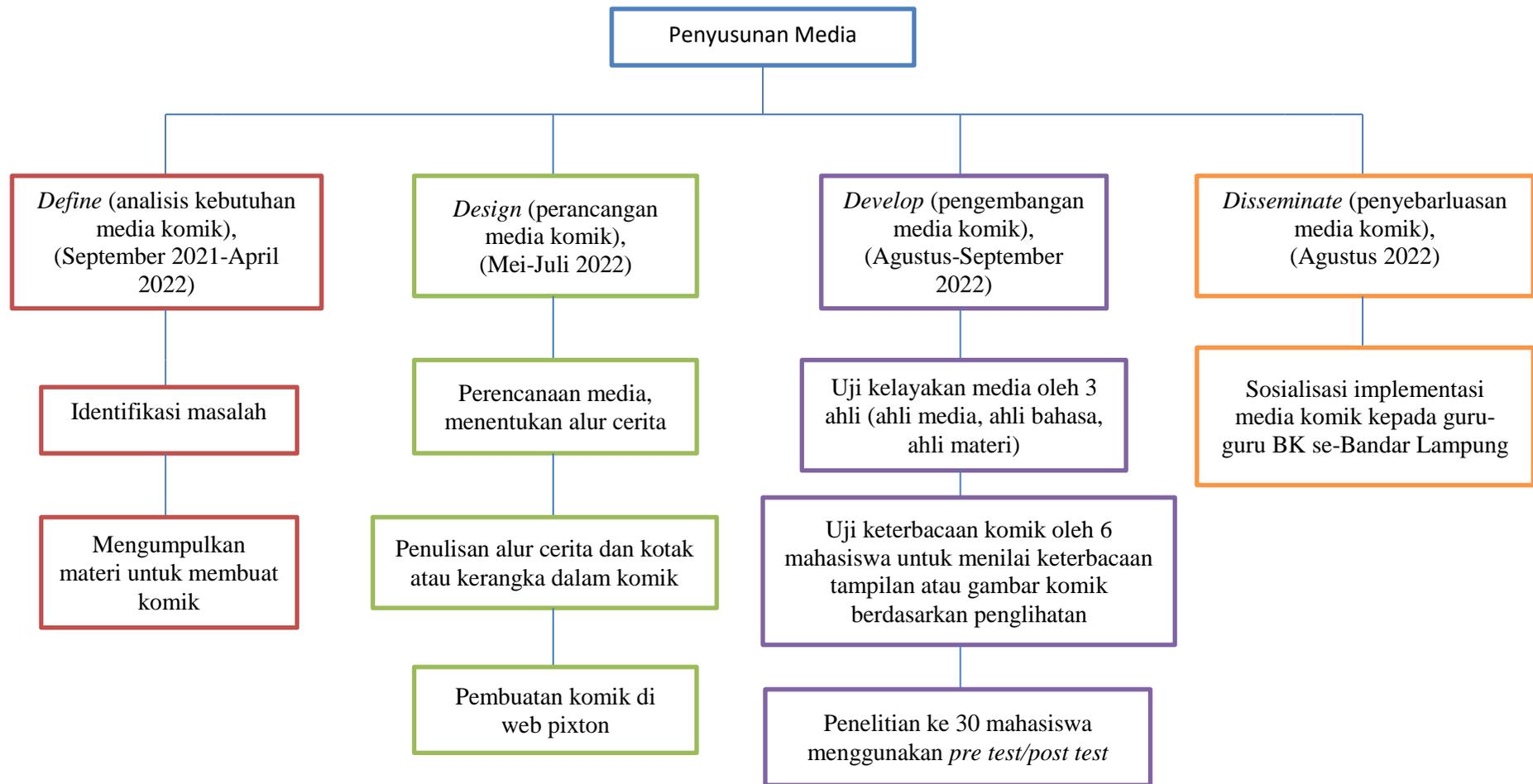
Tahap *develop* atau pengembangan terbagi ke dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk (media komik). Kegiatan ini dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya, yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selain penilaian secara kuantitatif ahli juga memberikan penilaian melalui saran dan tanggapan. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan komik yang telah disusun oleh peneliti. Selanjutnya *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk (media komik) pada subjek terbatas yang terdiri dari 6 mahasiswa. Hasil uji coba ini digunakan untuk memperbaiki komik yang telah dirancang.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* atau penyebarluasan terdiri dari tiga kegiatan yaitu *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Tahap *validation testing* yaitu produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan

kemudian diimplementasikan kepada subjek terbatas. Hasil implementasi ini dinilai oleh para ahli.

Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan ini adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion* dan *adoption*. Tahap ini dilakukan agar produk (media komik) dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan ini dilakukan dengan mencetak media komik, setelah dicetak komik tersebut disebarluaskan agar dapat diserap (*diffusion*) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (*adoption*) oleh konselor atau praktisi BK. Berikut adalah bagan tahap penyusunan media komik komunikasi keluarga. Berikut merupakan bagan penyusunan media komik dalam penelitian ini.



Gambar 2 Tahap penyusunan media komik

3.3.Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 6-10 mahasiswa FKIP Unila sebagai subjek uji keterbacaan komik dan 30 mahasiswa FKIP Unila sebagai subjek penelitian. Subjek uji keterbacaan komik akan mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik, sedangkan subjek penelitian akan mengisi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Kriteria subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria inklusi. Teknik yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu teknik *purposive sampling*, yang mana dalam menentukan subjek penelitian menggunakan kriteria yaitu kriteria inklusi. Menurut Nursalam (2013), kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian mewakili sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel, adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa baik berjenis kelamin pria ataupun wanita
2. Tidak terbatas agama maupun budaya tertentu
3. Bersedia mengikuti layanan secara sukarela

Komik dalam penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa. karena komik ini merupakan hasil produk dari payung penelitian pengembangan media layanan informasi menggunakan komik tentang permasalahan di bidang pribadi, sosial, belajar dan karier, dalam hal ini peneliti mendapat tema komunikasi keluarga untuk digunakan pada mahasiswa, oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mahasiswa sebagai upaya pemahaman komunikasi keluarga.

3.4.Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2010), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat untuk validasi produk (media komik) yang akan diuji

oleh para ahli (*expert judgement*) dan sebagai alat penilaian hasil *pre test* dan *post test* sesuai dengan komik yang dikembangkan. Kuesioner menurut Sugiyono (2012) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Prinsip dalam penulisan kuesioner yaitu isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan yang diberikan tidak boleh rancu, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, penampilan fisik kuesioner.

Instrumen pertama yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media komik dengan kuesioner kelayakan media. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”. Instrumen kedua yang digunakan untuk menilai hasil *pre test* dan *post test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan. Kuesioner *pre test* dan *post test* yang diberikan berupa pertanyaan tertutup sehingga responden memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Validasi produk ini akan dilakukan oleh para ahli untuk menguji kelayakan media komik, 6-10 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik dan 30 mahasiswa akan mengisi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Tahap ini akan diperoleh pendapat, masukan, dan persetujuan dari validator sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut peneliti gunakan sebagai bahan penyempurnaan pembuatan komik.

Aspek yang digunakan sebagai indikator untuk mengukur kelayakan media komik yaitu sesuai dengan teori dalam jurnal Nurlatipah (2015) menurut Danaswari aspek tersebut meliputi: karakter, ekspresi wajah, balon kata, latar, dan panel. Berikut ini adalah Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media komik.

Tabel 1 Kisi-kisi instrumen kelayakan media komik

Aspek	Indikator
Karakter	Kesederhanaan penggambaran karakter dari tokoh dalam komik
Ekspresi wajah	Kesesuaian ekspresi wajah karakter dengan konteks cerita
Balon kata	Kesesuaian balon kata dengan konteks nada (intonasi suara) dan karakter dari tokoh
Latar	Kesesuaian gambar dengan isi komik
Panel	Kesederhanaan urutan dari setiap gambar atau alur dalam komik
Garis tegak	Kesesuaian antar garis tegak dalam komik

Tabel 2 Kisi-kisi instrumen kelayakan materi komik

Aspek	Indikator
Kelengkapan materi	Kesesuaian materi dengan bidang layanan bimbingan konseling
Keakuratan konsep dan definisi	Kesesuaian konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu bimbingan konseling
Keakuratan fakta dan data	Kesesuaian tema dengan realita kehidupan sehari-hari
mendorong keingintahuan	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu pembaca

(Ernawati, 2016)

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen kelayakan bahasa komik

Aspek	Indikator
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi pembaca
Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual pembaca

(Ernawati, 2016)

Tabel 4 Kisi-kisi instrumen keterbacaan visual

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan ilustrasi
	Kesesuaian proporsi warna
	Keseimbangan tata letak teks dan gambar
	Kesesuaian karakter
Bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa
	Kesederhanaan kalimat
pembelajaran	Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan

(Mulyani, 2015)

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen *Pre test* dan *Post Test*

Aspek	Indikator
Pengertian komunikasi keluarga	Individu memahami defenisi komunikasi keluarga
Faktor komunikasi keluarga	Individu memahami Faktor komunikasi keluarga
Aspek komunikasi keluarga	Individu memahami Aspek komunikasi keluarga
Cara membangun komunikasi keluarga	Individu memahami cara membangun komunikasi keluarga

(Koerner & Fitzpatrick, 2002)

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif yaitu teknik analisis yang memberikan gambaran secara umum mengenai karakteristik dari masing-masing variabel penelitian yang dilihat dari rata-rata (*mean*), maximum, dan minimum. Data yang telah diperoleh dari ahli dan mahasiswa berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari skor penilaian ahli dan mahasiswa terhadap instrumen yang diberikan dan nantinya akan sangat membantu dalam penilaian media komik layak atau tidaknya, dan baik atau buruknya serta membantu dalam penilaian hasil *pre test* dan *post test*

yang dapat dilihat dari data kuantitatif ini. Penggunaan *pre test* dan *post test* bertujuan untuk mengukur kemampuan atau pemahaman individu sebelum dan sesudah pembelajaran, diketahui bahwa *pre test* dan *post test* merupakan salah satu metode evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman individu terkait pembelajaran yang diberikan (<https://www.kelaskita.com>) diakses pada 8 Desember 2022 jam 10.50. *Pre test* dan *post test* dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman subjek penelitian sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi. Selain data kuantitatif, juga ada data kualitatif yang diperoleh dari komentar, kritik, dan saran para ahli yang ditulis langsung pada instrumen. Fungsi dari komentar, kritik, dan saran dijadikan sebagai pertimbangan untuk merevisi pembuatan komik dalam pengembangan media layanan informasi.

Tabel 6 Penskoran item kelayakan media komik

Keterangan	Skor Pernyataan
SS (Sangat Sesuai)	4
S (Sesuai)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1

(sumber: Arikunto, 2012)

Menurut Khoirot (2015), analisis data untuk menghitung kelayakan media komik dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang di observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 3 Perhitungan Presentase Kelayakan

Adapun rumus untuk menghitung persentase kenaikan *pre test* dan *post test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kenaikan (\%)} = \frac{\text{mean post test} - \text{mean pre test}}{\text{mean pre test}} \times 100\%$$

Gambar 4 Perhitungan Persentase Kenaikan

Menurut Arikunto (2010), data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan atau kategori kelayakan media komik.

Tabel 7 Kriteria Kelayakan Media Komik

No	Presentase	Kategori
1.	>80% - 100%	Sangat Layak
2.	>60% - 80%	Layak
3.	>40% - 60%	Cukup Layak
4.	>20% - 40%	Tidak Layak
5.	>0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, Cepi: 2009)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media layanan informasi berupa komik tema komunikasi keluarga pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik secara keseluruhan layak digunakan sebagai media layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan uji kelayakan yang dilakukan oleh 3 ahli yaitu Guru *Ohayo Drawing School* sebagai ahli media, Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMPRI sebagai ahli bahasa dan Dosen Bimbingan Konseling FKIP Unila sebagai ahli materi. Hasil uji kelayakan komik dari ahli media diperoleh presentase sebesar 75%, dari ahli bahasa sebesar 85%, dan dari ahli materi sebesar 90%. Selain itu hasil uji keterbacaan komik terkait uji keterbacaan visual media komik yang dilakukan oleh 6 mahasiswa diperoleh presentase sebesar 86% masuk dalam kategori sangat layak.
3. Hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan oleh 30 mahasiswa bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media komik tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi terhadap pemahaman mahasiswa mengenai komunikasi keluarga. Diperoleh hasil *pre test* dengan nilai rata-rata 4,933 sedangkan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata 7,966. Adapun presentase peningkatan hasil *pre test* dan *post test* yaitu sebesar 61,48%. Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan informasi atau pemahaman yang diterima oleh responden setelah diberikan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema komunikasi keluarga.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga dalam layanan informasi ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai media layanan informasi untuk mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

5.2. Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat keterbatasan, namun peneliti berharap adanya keterbatasan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti dan peneliti lain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi Bimbingan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai komunikasi keluarga dan dapat memanfaatkan hasil produk berupa komik edukasi tema komunikasi keluarga sebagai media layanan informasi bagi mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa untuk memahami komunikasi keluarga dan cara membangun komunikasi dalam keluarga. Mahasiswa juga dapat memanfaatkan media komik ini sebagai referensi pelaksanaan layanan informasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang pengembangan media komik ini dapat terus berkembang. Hasil produk dalam penelitian ini masih terdapat kelemahan sehingga peneliti menyarankan agar nantinya pengembangan media komik perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar hasil produk lebih baik lagi, yaitu dengan memberikan jeda antar pengukuran dan juga dapat dengan pengembangan media untuk mengukur perubahan dalam aspek konasi dan afektif. Selain itu beberapa saran untuk pengembangan media agar lebih baik yang pertama pada tahap *define* dapat dipertajam atau diidentifikasi

lebih terkait masalah yang akan diteliti, kedua pada tahap *design* agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang produk atau media yang akan dikembangkan, ketiga pada tahap *develop* untuk kegiatan uji kelayakan produk dapat dilakukan berkali-kali sampai produk dikatakan layak tanpa catatan dari ahli, keempat pada tahap *disseminate* untuk penyebarluasan produk bisa diperluas dengan menggunakan platform digital atau secara online.

4. Bagi Bidang Ilmu Bimbingan Konseling dan Psikologis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan media pada layanan informasi bagi bidang keilmuan BK dan psikologi, khususnya pengembangan media komik dengan tema komunikasi keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Achmat, Z. 2010. Theory Of Planned Behavior, Masihkah Relevan. *Diambil dari: <http://zakarija.staff.umm.ac.id/files/20,10,12>*
- Aksara, Dika. 2021. *Line Webtoon: Sejarah, Konten, dan Fakta yang Perlu Diketahui*. www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022
- Arikunto, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*., Rineke Citra, Jakarta
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1). 1-12
- Cahyaningtyas, A. W. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok*. (Skripsi). FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta
- Chahyani, M. I., & Lathifah, M. 2020. Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Film Imperfect untuk Mereduksi Self Harm. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 92-99.
- Dewi, N. R., & Akhlis, I. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1). 1098-1108
- Ernawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Konsep Segiempat*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulungagung
- Friendly. 2002 *Komunikasi Dalam Keluarga*. Family Altar, Jakarta
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making: Membuat Komik*. An1mage.

- Gumilang, G. S. 2019. *Pengembangan dan Evaluasi Program Layanan Bimbingan dan Konseling (Teori & Praktik)*. Malang, Azizah Publishing
- Gunawan, R. 2018. Peran Tata Kelola Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Di Sekolah. *JURNAL SELARAS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 1(1), 1-16. 8
- Handayani, Asih. 2021. *Pengembangan Modul Peningkatan Kemampuan Environmental Mastery Dengan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Tema Manajemen Waktu Pada Mahasiswa FKIP Unila Tahun Akademik 2019/2020*. (Skripsi). FKIP UNILA
- Hidayah, N. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Comic Book Pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. *Al-Lahjah*, 2(2), 13.
- Indria, Maharsi. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*
- Joko Daryanto, D. D. H. 2013. *Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan*.
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Tersedia di <https://kbbi.web.id/komik>. Diakses pada 27 Desember 2021.
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Tersedia di [:https://kbbi.web.id/keluarga](https://kbbi.web.id/keluarga). Diakses pada 27 Desember 2021.
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Tersedia di [:https://kbbi.web.id/komunikasi](https://kbbi.web.id/komunikasi). Diakses pada 27 Desember 2021
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Tersedia di [:https://kbbi.web.id/mahluk sosial](https://kbbi.web.id/mahluk%20sosial). Diakses pada 27 Desember 2021
- Kelaskita. 2022. *Apa Itu Pre Test Dan Post Test? Definisi, Tujuan Dan Contoh Soal*. <https://www.kelaskita.com>, diakses pada 8 Desember 2022
- Khoirot, Tafakur. 2015. *Pengembangan dan Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Microsoft Access 2010 sebagai Bagan Ajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kelas XI SMK Negeri Bansari*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. 2002. Toward a Theory of Family Communication. *Communication theory*, 12(1), 70-91.
- Kristanti, D., & Julia, S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1). 38-50

- Kuswanti, A., Munadhil, M. A., Zainal, A. G., & Oktarina, S. 2020. Manajemen Komunikasi Keluarga Saat Pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(8), 707-22.
- Luawo, M. I. R., & Nugroho, I. T. 2018. Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 130.
- Maharsi, I. 2011. *Komik*. Dwi-Quantum.
- Maydiantoro, A. 2021. *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- McCloud, S. 2001. *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Melyani, V., Mukmin, T. M., & Wardhani, A. 2019. Perancangan Komik Online Webtoon dengan Tema Feminisme untuk Remaja Usia 14–18 Tahun. *Rupaka*, 1(2).
- Mulyani S. Puji. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.
- Ningsih, D. A. 2020. *Hubungan Komunikasi Keluarga dengan Kecenderungan Penggunaan Strategi Coping Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gadingrejo Tahun Ajaran 2019/2020*. (Skripsi). FKIP. Universitas Lampung.
- Nurlatipah, Nunik, dkk. 2015 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, (*Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia*. 5 (2), h. 5.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta, Salemba Medika
- Nursholihat, K., dkk. 2017. Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa SD Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian *Pre-Experimental* Terhadap Siswa Kelas V SD Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang). *Jurnal Pena Ilmiah*. 2 (2), 3
- Patricia, F. D. 2018. Analisis Semotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott Mccloud. *Jurnal Stdui Komunikasi*. 2 (2), hal 287
- Prasetiawan, H. 2017. Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Makalah disajikan dalam The 5th Flurecol Proceeding Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta*, 18. 1531
- Prawingga, D. 2019. *Efektivitas Layanan Informasi dengan Model Problem Based Learning untuk Menurunkan Stres Akademik Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu*

- Pendidikan Universitas Negeri Padang*. (Doctoral dissertation), Universitas Negeri Padang.
- Prayitno., Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta, Jakarta
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional Yang Berhasil (layanan dan kegiatan pendukung)*. PT. Rajagrafindo Persada, Depok
- Pritandhari, Meyta. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2). 1-7
- Purwoko, B. 2008. *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling*. Unesa Unevirsity Press, Surabaya
- Rusdiana, Ika. 2021. *Human-Computer Interaction (HCI) dan Implikasinya Terhadap Perubahan Pola Komunikasi Keluarga*. 3 (1).
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta
- Segrin, C & Flora, J. 2005. *Family Communication*. Mahwah, New Jersey London, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Sudjana, dkk. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung, Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Grafindo Persada, Pekabaru
- Yohana, F. M. 2017. Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra. *Magenta/ Official Journal STMK Trisakti*, 1(02), 143-156.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. 2020, August. Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131). 129
- Zulkifli. 2008. *Pengaruh Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*. Jakarta, FITK UIN

