

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PERENCANAAN
KARIER DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Skripsi

Oleh:

BALQIS ALDA RODELLA

NPM 1813052019



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2022

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PERENCANAAN KARIER DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA

Oleh

BALQIS ALDA RODELLA

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan ditemukan 97,3% mahasiswa memiliki masalah perencanaan karier yang rendah, 289 mahasiswa merasa kebingungan dan khawatir untuk melanjutkan pendidikan ataupun memasuki dunia kerja. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media komik dengan tema perencanaan karier sebagai media dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang mengembangkan serta menghasilkan produk berupa media komik sebagai hasil akhir penelitian. Uji kelayakan media komik dilakukan oleh 3 ahli, 6 mahasiswa uji keterbacaan komik, dan 30 mahasiswa sebagai subjek yang mengisi *pre test* dan *post test*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner uji kelayakan media komik, keterbacaan visual, serta *pre test* dan *post test*. Analisis data yaitu menggunakan statistik deskriptif. Hasil uji kelayakan media komik oleh ahli media diperoleh 75%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 90%. Hasil uji keterbacaan komik kepada mahasiswa diperoleh 85%. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan sebesar 156,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik dengan tema perencanaan karier yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

Kata Kunci: media komik, layanan informasi, perencanaan karier, bimbingan dan konseling

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH CAREER PLANNING THEMES IN INFORMATION SERVICES FOR COLLEGE STUDENTS

By

BALQIS ALDA RODELLA

Based on the results of preliminary research, it was found that 97.3% of college students had low career planning problems, 289 college students felt confused and worried about continuing their education or entering the world of work. The purpose of this study is to develop comic media with the theme of career planning as a medium in information services for college students. The method used is Research and Development 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) which develops and produces products in the form of comic media as the final result of the research. The comic media feasibility test was carried out by 3 experts, 6 small class trial students, and 30 students as subjects who filled out the pre-test and post-test. Data collection uses a comic media feasibility test questionnaire, visual readability, as well as pre-test and post-test. Data analysis is using descriptive statistics. The results of the feasibility test for comics media by media experts were obtained by 75%, linguists 90%, and material experts 90%. The results of the small class trial for students obtained 85%. The results of the large class trial showed an increase of 156.3%. This shows that comics media with the theme of career planning that have been developed is feasible and effective to be used as media in information services for college students..

Keywords: *comic media, information services, career planning, guidance and counseling*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PERENCANAAN
KARIER DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Oleh

Balqis Alda Rodella

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 PERENCANAAN
KARIER DALAM LAYANAN
INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : **Balqis Alda Rodella**

No. Pokok Mahasiswa : 1813052019

Program Studi : S-1 Bimbingan dan Konseling

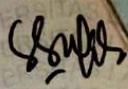
Jurusan : Ilmu Pendidikan

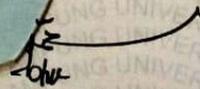
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



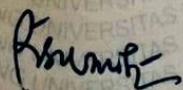
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 19800501200812 2 002

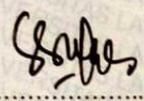

Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 19870918201504 1 001

2. Ketua Jurusan

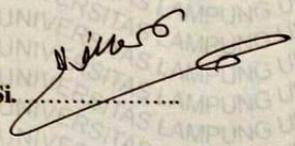

Dr. Riswandi, M. Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

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

Penguji : Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si. 

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si. 
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Balqis Alda Rodella
NPM : 1813052019
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Dengan Tema Perencanaan Karier Dalam Layanan Informasi Bagi Mahasiswa” 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
Pernyataan



Balqis Alda Rodella
NPM 1813052033

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Balqis Alda Rodella, lahir di Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Senang, pada tanggal 21 Desember 2000. Peneliti merupakan anak keempat dari lima bersaudara, putri dari pasangan Bapak Usmansah dan Ibu Herlina Arohi.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal :

1. TK Al-Bustan, Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung, lulus pada tahun 2006.
2. SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung, lulus pada tahun 2012.
3. SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung, Kecamatan Way Halim, Bandar Lampung tahun 2015.
4. SMA Negeri 2 Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Peneliti aktif dalam UKM Tarung Derajat Universitas Lampung dan menjabat sebagai Kepala Bidang Humas di tahun 2019 dan menjadi Sekretaris Umum di tahun 2020. Pada tahun 2021 peneliti mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu kampus mengajar dengan penempatan di SD Negeri 1 Pecoh Raya Bandar Lampung.

MOTTO

"Dan jika kamu menghitung-hitung nikmat Allah, niscaya kamu tak dapat menentukan jumlahnya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Pengampun lagi Maha Penyayang"

(QS. An-Nahl: 18)

"Tujuan dari sebuah ilmu adalah untuk mengamalkannya, maka ilmu yang hakiki adalah ilmu yang terefleksikan dalam kehidupan, bukan ilmu yang hanya bertengger di kepala."

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin,

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti 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, aamiin Ya Rabb. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Ibuku tercinta,

Ibu Herlina Arohi

Terima kasih telah menjadi sosok wanita yang begitu hebat, selalu memberikan arahan, menyalurkan energi positif, selalu mengingatkanku tentang kebaikan, dan bekerja keras untuk membahagiakanku dan pengorbanan itu tidak mungkin dapat kubalas dengan apapun.

Kakak-kakak dan adikku tersayang,

***Akbar Herusman Rodella, Sukma Herusman Rodella,
Cherryl Herusman Rodella, dan Sultan Al-Afghan Rodella***

Terima kasih telah menjadi penyemangatku, selalu mendukungku dalam kondisi apapun, dan memotivasiku untuk meraih cita-citaku.

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil‘alamin, puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta’ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan Tema Perencanaan Karier dalam Layanan Informasi Bagi Mahasiswa” 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. Penulis 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. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M. Ed., selaku Plt. Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
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. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas masukan, kritik, saran, dan semangat yang telah diberikan kepada peneliti.
6. Ibu Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang selalu memberikan banyak masukan, bimbingan, dan semangat agar skripsi ini terselesaikan.

7. Bapak Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., Psi., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan semangat agar skripsi ini terselesaikan.
8. Dra. Lisdwiana Kurniati, M. Pd., Ibu Yohana Oktariana, S. Pd., M. Pd., dan Ibu Eliana Nopita Sari selaku dosen penguji kelayakan komik, terima kasih atas komentar, kritik, dan saran dalam proses penyempurnaan media komik dalam skripsi ini.
9. Kedua orang tua angkatku, Bapak Ponirin dan Ibu Nurbaiti, yang senantiasa memberi *support* dan selalu ada di setiap keadaan senang dan sedihku, sehingga peneliti termotivasi penuh untuk menyelesaikan studi ini.
10. Rekan-rekan penelitian payungku, Eka, Teteh, Hamidah, Mbak Ira, Kiki, Nurul, Raju, Ila, dan Lilis, yang telah saling *support* dan melalui suka duka bersama selama pengerjaan skripsi ini.
11. *Jolly joker squad*, Hilal, Anisa, Elyza, dan Bunga. Sahabat-sahabatku yang telah menjadi penghibur, pengingat, dan pemberi semangat sejak masa SMA dan selama masa perkuliahan.
12. *Chibi squad*, Mbak Al, Eka, Yulidh, Teteh, Arum, Lia, Ica, dan Mira. Teman-teman seperjuanganku yang selalu menyemangati dan menemaniku selama masa perkuliahan.
13. Tarung Derajat Universitas Lampung, yang telah menjadi rumah keduaku, tempatku berlatih, wadah untuk belajar mandiri, dan belajar berorganisasi dengan baik.
14. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa terima kasih kepada semuanya.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2022

Peneliti

Balqis Alda Rodella

NPM 1813052019

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Kerangka Pikir.....	7
1.7. Hipotesis.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Layanan Informasi Perencanaan Karier	11
2.1.1. Definisi Layanan Informasi.....	11
2.1.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi.....	13
2.1.3. Teknik Layanan Informasi	14
2.1.4. Pelaksanaan Layanan Informasi	16
2.2. Layanan Informasi Perencanaan Karier Menggunakan Media Komik ...	17
2.2.1. Definisi Media Komik.....	17
2.2.2. Karakteristik Media Komik.....	19
2.2.3. Komik Sebagai Media dalam Layanan Informasi	20
2.3. Perencanaan Karier.....	21
2.3.1. Definisi Perencanaan Karier.....	21
2.3.2. Aspek-Aspek Perencanaan Karier	23
2.3.3. Tujuan Perencanaan Karier	24
2.3.4. Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karier	25
2.4. Penelitian Yang Relevan	27
III. METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2. Metode dan Desain Penelitian.....	31
3.3. Subjek Penelitian	33
3.4. Teknik Pengumpulan Data	34
3.5. Teknik Analisis Data	37

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1. Prosedur Penelitian.....	40
4.2. Kajian Produk.....	40
4.3. Analisis Hasil Penelitian	46
4.4. Pembahasan	54
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1. Kesimpulan.....	66
5.2. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Yang Relevan	28
2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Komik	35
3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik	36
4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik	36
5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Keterbacaan Komik.....	36
6. Kisi-Kisi Instrumen <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	37
7. Penskoran Item Kelayakan Media Komik	38
8. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	39
9. Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Media	46
10. Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Materi.....	50
11. Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Bahasa.....	50
12. Uji Keterbacaan Komik	52
13. Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	53
14. <i>Blueprint</i> Komik	93
15. Tabulasi Data <i>Pre Test</i>	105
16. Tabulasi Data <i>Post Test</i>	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	9
2. Perhitungan Presentase Kelayakan	38
3. Tahap Penyusunan Media Komik	41
4. Skrip dan Panel Komik	43
5. Pemilihan Latar Belakang Komik	44
6. Pemilihan Karakter Komik	44
7. Pemilihan Fokus Tokoh	45
8. Penulisan Dialog Komik	45
9. Pemilihan Ekspresi Tokoh	45
10. Pemilihan Gaya Tokoh.....	46
11. Panel Komik Sebelum Direvisi	47
12. Panel Komik Setelah Direvisi	47
13. Bentuk Balon Kata Sebelum Direvisi	48
14. Bentuk Balon Kata Setelah Direvisi	48
15. Susunan Komik Sebelum Direvisi	49
16. Susunan Komik Setelah Direvisi	49
17. Bahasa Komik Sebelum Direvisi	51
18. Bahasa Komik Setelah Direvisi	51
19. Surat Izin Penelitian	75
20. Surat Balasan Penelitian.....	76
21. Kuesioner Permasalahan Mahasiswa	80
22. Hasil Kuesioner Permasalahan Mahasiswa.....	86
23. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	88
24. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa	90
25. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	92
26. Desain Komik	96
27. Artikel Pada <i>Barcode</i>	98
28. Hasil Uji Keterbacaan Komik	101
29. Dokumentasi Penelitian Pada Mahasiswa.....	107
30. Dokumentasi Tahap <i>Disseminate</i>	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	75
2. Surat Balasan Penelitian.....	76
3. Kuesioner Permasalahan Mahasiswa	77
4. Hasil Kuesioner Permasalahan Mahasiswa.....	81
5. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	87
6. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa	89
7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	91
8. <i>Blueprint</i> Komik	93
9. Desain Komik	95
10. Artikel Pada <i>Barcode</i>	97
11. Hasil Uji Keterbacaan Komik	99
12. Kuesioner <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	102
13. Tabel Tabulasi Data <i>Pre Test</i>	105
14. Tabel Tabulasi Data <i>Post Test</i>	106
15. Dokumentasi	107

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu lembaga pendidikan, perguruan tinggi menjadi sarana pendidikan yang penting dalam proses transfer nilai dan pengetahuan antara dosen sebagai pendidik dan mahasiswa sebagai peserta didik sehingga diharapkan dapat melahirkan individu-individu yang berkualitas dari proses tersebut serta memberikan kontribusi penting terhadap kemajuan negara. Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan mulai dari masa remaja akhir sampai masa dewasa awal yang mana tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini menurut Yusuf (2012) adalah terkait dengan pematapan pendirian hidup. Beberapa hal yang berhubungan dengan tugas-tugas perkembangan mahasiswa seperti yang dijelaskan oleh Danim (2013) yaitu mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, memperoleh kepastian kebebasan ekonomi, memilih dan mempersiapkan karier, mengembangkan keterampilan dan konsep intelektual yang diperlukan untuk hidup sebagai warga negara yang baik, mempersiapkan pernikahan dan kehidupan keluarga, membuat keputusan penuh kesadaran dan berdasarkan nilai-nilai yang sesuai dengan situasi atau keadaan lingkungan.

Berdasarkan tugas perkembangan tersebut, salah satu masalah yang selalu dihadapi oleh mahasiswa adalah kebingungan dalam menentukan pilihan karier yang ingin dicapai. Karier menurut Gibson dan Mitchell (2011) adalah rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja yang terus berjalan selama rentang waktu kehidupan individu. Kebingungan dalam menentukan pilihan karier yang ingin dicapai menandakan ketidakmatangan mahasiswa dalam merencanakan karier sehingga berdampak pada tidak siapnya mahasiswa untuk melanjutkan pendidikan maupun dalam memasuki dunia kerja.

Perencanaan karier menurut Corey dan Corey (2006) merupakan suatu proses yang mencakup pengeksplorasian pilihan dan persiapan diri terhadap sebuah karier. Sedangkan menurut Sutirno (2013), perencanaan karier adalah proses dimana individu memilih tujuan karier dan jalur untuk mencapai tujuan tersebut sehingga tidak melakukan kesalahan dalam memilih karier dan memiliki arah karier yang jelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier merupakan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki individu dalam menyusun strategi mengenai persiapan untuk memilih pendidikan lebih lanjut atau memilih pekerjaan untuk mencapai tujuan karier di masa depan.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perencanaan karier seperti yang dilakukan oleh Nurlela dan Surtiyoni (2019) menyebutkan bahwa dari mahasiswa yang menjadi populasi dan sampel, 83% mahasiswa merasa tidak yakin dengan kemampuan dan pilihan kariernya, serta 80% memiliki pandangan yang negatif terhadap diri sendiri. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Alamanda (2021) menunjukkan data terkait tingkat perencanaan karier, mahasiswa yang memiliki tingkat perencanaan karier tinggi sebesar 25%, sedang sebesar 61% dan rendah sebesar 14%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang dalam mempersiapkan diri dan menyusun strategi yang menunjang rencana kariernya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan secara daring, dari 297 responden, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki perencanaan karier rendah, ditunjukkan dari 289 responden (97,3%) merasa kebingungan dan khawatir untuk melanjutkan pendidikan ataupun memasuki dunia kerja. Melalui perencanaan karier, setiap mahasiswa dapat menilai kemampuan dan minatnya, mempertimbangkan peluang karier alternatif, dan menetapkan tujuan karier. Fokus utama dari perencanaan karier harus menjadi kecocokan antara tujuan pribadi dan peluang yang benar-benar tersedia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perencanaan karier mahasiswa yaitu dengan pemberian layanan informasi.

American School Counselor Association (2019) menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan dasar dalam bimbingan dan konseling komprehensif. Bimbingan dan konseling komprehensif adalah orientasi layanan bimbingan dan konseling yang didasari oleh fungsi pengembangan yang mendukung konseli dalam pencapaian tugas-tugas perkembangannya. Menurut Sukardi (2008) layanan informasi merupakan layanan bimbingan yang dapat memberikan pengaruh besar kepada konseli dalam menerima dan memahami informasi seperti pendidikan dan jabatan yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Prayitno (2004), layanan Informasi merupakan aktivitas pemberian pemahaman kepada konseli yang berkepentingan terkait berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan maupun menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki, bertindak secara kreatif berdasarkan informasi-informasi yang tersedia, serta menyadarkan bahwa setiap konseli memiliki keunikannya masing-masing yang memunculkan pola-pola pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda.

Tujuan layanan informasi menurut Prayitno (2004) ada dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dari layanan informasi adalah konseli dapat menguasai informasi tertentu. Sedangkan tujuan khusus layanan informasi berkaitan dengan fungsi pemahaman sehingga konseli paham terhadap informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Informasi tersebut digunakan oleh konseli dalam keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan diri konseli.

Sebagaimana penjelasan Winkel dan Hastuti (2007) mengatakan bahwa idealnya layanan informasi dilaksanakan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pribadi, sosial, akademik, dan karier sehingga peserta didik dapat belajar mengenai lingkungan hidupnya serta lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri. Pada kenyataannya, layanan informasi di perguruan tinggi pada penelitian terdahulu masih sedikit dan hanya berfokus di bidang belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan pembaharuan

terkait layanan informasi menggunakan media komik dengan tema perencanaan karier bagi mahasiswa.

Proses pemberian layanan informasi membutuhkan suatu media pendukung yang dapat membangkitkan minat dan meningkatkan pemahaman mahasiswa. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan proses dan hasil layanan bimbingan dan konseling. Tohirin (2011) menjelaskan bahwa penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tulis, media gambar, poster, dan media elektronik seperti radio, *tape recorder*, film, televisi, dan lain-lain. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tanjung, dkk (2018) menyebutkan bahwa penerapan media audio visual dalam layanan informasi dapat menumbuhkan sikap belajar yang menjadi lebih baik, namun pada penggunaan media audio visual terdapat kelemahan yaitu membutuhkan waktu, biaya, dan penyimpanan yang cukup banyak, sehingga peneliti melakukan pembaharuan penggunaan media komik dalam layanan informasi dikarenakan komik banyak diminati oleh semua kalangan termasuk mahasiswa. Bahkan jumlah pengguna aplikasi komik digital, *Webtoon*, pada bulan Agustus 2021 mencapai sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu, *Webtoon* juga memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022 jam 10.05).

Daryanto (2012) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar serta dapat memberikan hiburan bagi pembacanya. Sudjana, dkk (2010) menambahkan bahwa komik adalah bentuk bacaan yang memungkinkan seseorang melihat atau membacanya tanpa perlu dibujuk. Hal ini dikarenakan bahasa komik yang lebih ringan dan memiliki konteks isi yang lebih informal daripada media visual lainnya. Dwiputri dan Hanim (2020) menyatakan sebagai produk visual, komik juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi. Sebagai media komunikasi, komik sangatlah adaptif sehingga sering digunakan untuk berbagai keperluan. Selain itu, dalam bidang pendidikan, penggunaan komik dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan sangat efektif digunakan oleh peserta didik. Selanjutnya Kustandi (2011) menambahkan empat fungsi penting komik terhadap dunia

pendidikan, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi dari suatu materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. 2) Afektif, yaitu peserta didik dapat menikmati ketika membaca teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap peserta didik. 3) Kognitif, yaitu simbol visual atau gambar dapat membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi dan pesan yang terkandung dalam gambar. 4) Kompensatoris, yaitu memberikan konteks sebagai pemahaman teks dan membantu peserta didik dengan kemampuan membaca yang lemah agar dapat mengatur informasi teks dan mengingatnya.

Rendahnya pemberian layanan informasi perencanaan karier kepada mahasiswa memerlukan solusi antara lain dengan menggunakan komik sebagai media dalam pemberian layanan informasi perencanaan karier sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait permasalahan perencanaan karier yang dialaminya. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Tema Perencanaan Karier Dalam Layanan Informasi Bagi Mahasiswa”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada mahasiswa, ditemukan permasalahan perencanaan karier pada mahasiswa, di antaranya disebabkan oleh:

1. Banyak mahasiswa yang merasa tidak yakin dengan kemampuan dan pilihan kariernya
2. Banyak mahasiswa yang memiliki pandangan negatif terhadap diri sendiri
3. Banyak mahasiswa yang belum pernah mendapat layanan informasi di perguruan tinggi
4. Sudah pernah ada media layanan komik di kalangan mahasiswa, namun bukan dengan tema perencanaan karier.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, muncul permasalahan pokok yang hendak dikaji dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa

1.5. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Bidang ilmu bimbingan konseling dan psikologi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan yang berhubungan dengan Bimbingan dan Konseling untuk menambah pengetahuan dan pemahaman khususnya dalam upaya pemanfaatan media komik pada kegiatan layanan informasi.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi konselor, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi konselor untuk berpikir kreatif dalam melaksanakan proses informasi kepada konseli dengan menggunakan media komik.
- b) Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dalam memberi pemahaman mengenai perencanaan karier.
- c) Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berfikir untuk mengembangkan penelitian sejenis secara lebih mendalam. Selain itu juga diharapkan dapat memberi inspirasi dalam melaksanakan

penelitian berikutnya yang relevan dan mendorong dihasilkannya penemuan baru.

1.6. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil studi latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti akan mengembangkan media komik dalam layanan informasi sebagai pemahaman atau pengetahuan bagi mahasiswa mengenai perencanaan karier. Pemahaman baru tersebut diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku mahasiswa untuk kedepannya. Sebagaimana dalam teori *Planned Behavior* yang dipaparkan oleh Achmat (2010) bahwa penentu terpenting dari perilaku individu adalah intensi atau niat yang muncul melalui penggabungan dari beraneka ragam karakteristik, kualitas dan informasi tertentu yang kemudian membentuk kehendak individu dalam bertingkah laku. Teori *Planned Behavior* didasarkan pada asumsi bahwa individu adalah makhluk yang rasional dan menggunakan informasi-informasi yang tersedia secara sistematis, sehingga sebelum mengubah perilaku individu dapat diupayakan untuk mengubah sikapnya terlebih dahulu dengan memberikan pemahaman atau pengetahuan baru.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan layanan informasi sebagai upaya agar mahasiswa memahami atau mendapat pengetahuan baru mengenai perencanaan karier menggunakan media komik. Layanan Informasi menurut Prayitno (2004) merupakan aktivitas pemberian pemahaman kepada konseli yang berkepentingan terkait berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan maupun menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki, bertindak secara kreatif berdasarkan informasi-informasi yang tersedia, serta menyadarkan bahwa setiap konseli memiliki keunikannya masing-masing yang memunculkan pola-pola pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda. Metode layanan informasi meliputi ceramah, diskusi, wawancara, karyawisata, konferensi karier, buku panduan, alat peraga, media tulis, media gambar, dan alat-alat bantu lainnya.

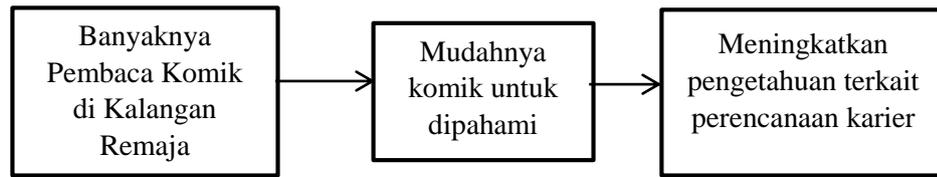
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, dkk. (2018), layanan informasi efektif dalam peningkatan keterampilan belajar mahasiswa dengan menunjukkan hasil sebesar 85% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru dan materi yang sangat membantu dalam peningkatan keterampilan belajar. Sejalan dengan penelitian tersebut, Hayati (2019) menjelaskan bahwa layanan informasi dapat membekali mahasiswa dengan berbagai informasi mengenai keputusan atau tindakan moral, apakah yang dilakukan baik atau buruk, sehingga mahasiswa mampu bernalar kearah positif dan mencapai kualitas hidup yang lebih baik.

Peneliti mengembangkan komik sebagai media yang akan digunakan dalam layanan informasi bagi mahasiswa, sebagaimana Dwiputri dan Hanim (2020) menyatakan bahwa sebagai produk visual, komik juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi. Sebagai media komunikasi, komik sangatlah adaptif sehingga sering digunakan untuk berbagai keperluan. Selain itu, dalam bidang pendidikan, penggunaan komik dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan sangat efektif untuk digunakan. Daryanto (2012) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar serta dapat memberikan hiburan bagi pembacanya.

Adapun penelitian terdahulu mengenai penggunaan media komik bagi mahasiswa seperti yang dilakukan oleh Hidayah dan Sujono (2019) menyatakan bahwa minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan meningkat setelah menggunakan media buku komik. Kemudian penelitian yang dilakukan Utomo dan Ahsanah (2020) yang menjelaskan bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran *grammar*. Sejalan dengan penelitian tersebut, Yohana (2017) menyatakan bahwa komik dapat mendorong mahasiswa DKV untuk menyenangi kemampuan berbahasa Inggris dengan baik. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan media yang layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi.

Penyusunan media komik yang dilakukan peneliti menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan 4-D (*Four D*). Pengembangan model 4-D paling banyak dipakai di dunia pendidikan seperti penelitian yang dilakukan oleh 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 yang dilakukan oleh Dewi dan Akhlis (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa”. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Kristanti dan Julia (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

Model pengembangan 4-D ini memiliki 4 tahapan sebagaimana berikut: *Define* (pendefinisian atau analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Metode dan model tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk yaitu komik. Pemilihan model pengembangan ini juga melalui pertimbangan langkah-langkah pengembangan pada model 4-D yang terperinci namun sederhana dan mudah diikuti prosedur pengembangannya. Arywiantari, dkk (2015) menjelaskan bahwa model pengembangan ini terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk membantu permasalahan pendidikan yang berkaitan dengan suatu media pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kelebihan model pengembangan 4-D di antara model-model penelitian pengembangan lainnya menurut Maydiantoro (2021) yaitu dapat dipergunakan sebagai pokok utama untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran bukan hanya untuk mengembangkan sistem pembelajaran dan tidak membutuhkan waktu yang relatif lama.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

1.7. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Media komik dengan tema perencanaan karier yang dikembangkan efektif dalam pemberian layanan informasi bagi mahasiswa

H_o : Media komik dengan tema perencanaan karier yang dikembangkan tidak efektif dalam pemberian layanan informasi mahasiswa

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Layanan Informasi Perencanaan Karier

2.1.1. Definisi Layanan Informasi

American School Counselor Association (2019) menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan salah satu dari jenis layanan dasar dalam bimbingan dan konseling komprehensif. Bimbingan dan konseling komprehensif adalah orientasi layanan bimbingan dan konseling yang didasari oleh fungsi pengembangan yang mendukung konseli dalam pencapaian tugas-tugas perkembangannya. Gumilang (2019) memaparkan bahwa program bimbingan dan konseling komprehensif terdiri dari 4 komponen program yaitu layanan dasar bimbingan, layanan responsif, perencanaan individual, dan dukungan sistem. 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 pengumpulan data atau aplikasi instrumen.

Layanan yang ada dalam pelayanan responsif meliputi: konseling individu dan kelompok, referal (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 sistem 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.

Menurut Prayitno (2004), layanan informasi perencanaan karier merupakan suatu layanan yang memberikan penjelasan kepada individu mengenai perencanaan suatu karier, bagaimana tanggungjawab dalam suatu karier sehingga individu mampu menentukan tujuan dan arah serta mampu mencapai cita-citanya dengan baik. Menurut Winkel (2010) menjelaskan bahwa layanan informasi perencanaan karier yaitu kegiatan pemberian pengetahuan kepada individu terkait perencanaan dalam suatu karier dengan bentuk nyata baik dalam pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, ataupun bidang perkembangan pribadi dan sosial, hal itu dilakukan agar individu bisa merencanakan, mengatur dan belajar untuk memilih karier yang terbaik bagi dirinya. Prayitno dan Amti (2015) mengungkapkan bahwa terdapat tiga alasan utama pemberian layanan informasi perencanaan karier perlu diselenggarakan;

- 1) Membekali konseli dengan berbagai pengetahuan terkait lingkungan karier yang akan dihadapi. Hal ini diperlukan untuk memecahkan masalah konseli berkenaan dengan lingkungan sekitar pendidikan, jabatan maupun sosial budaya.
- 2) Memungkinkan konseli untuk dapat menentukan arah atau tujuan hidupnya. Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup yaitu ketika konseli mengetahui informasi mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif berdasarkan informasi-informasi yang tersedia.
- 3) Konseli memiliki keunikannya masing-masing. Keunikan tersebut akan memunculkan pola-pola pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda sesuai dengan aspek kepribadian masing-masing konseli. Pertemuan antara keunikan konseli dengan kondisi lingkungan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan berbagai kondisi baru baik bagi konseli yang bersangkutan maupun bagi masyarakat. Dengan begitu, akan tercipta dinamika perkembangan konseli dan masyarakat berdasarkan potensi positif yang ada pada diri konseli dan masyarakat.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dapat diartikan sebagai layanan yang memberikan wawasan kepada konseli sehingga konseli dapat menerima dan memahami berbagai informasi dan memperoleh arahan dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan dalam menentukan tujuan hidupnya baik pada bidang pribadi, sosial, belajar, maupun karier.

2.1.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi

Prayitno (2004) menyebutkan bahwa tujuan layanan informasi ada dua yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dari layanan informasi adalah konseli dapat menguasai informasi tertentu. Sedangkan tujuan khusus layanan informasi berkaitan dengan fungsi pemahaman sehingga konseli paham terhadap informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Informasi tersebut digunakan oleh konseli dalam keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan diri konseli.

Purwoko (2008) berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan layanan informasi adalah sebagai berikut :

- a) Konseli dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa sekolah maupun setelah menyelesaikan masa pendidikan.
- b) Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
- c) Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- d) Konseli dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Terdapat empat fungsi layanan informasi menurut Prayitno (2004), yaitu:

1. Fungsi Pemahaman

Fungsi layanan ini akan menghasilkan pemahaman konseli terkait sesuatu yang sesuai dengan kepentingan perkembangannya.

Pemahaman ini meliputi pemahaman tentang diri konseli, orang tua, lingkungan sekitar konseli, dan konselor.

2. Fungsi Pencegahan

Fungsi layanan ini akan mengarahkan konseli untuk mencegah atau menghindari berbagai permasalahan yang mungkin timbul dan dapat mengganggu, menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian tertentu dalam proses perkembangan konseli.

3. Fungsi Pengentasan

Fungsi ini akan menghasilkan teratasinya berbagai masalah yang dihadapi oleh konseli.

4. Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan

Fungsi dari layanan ini akan menghasilkan pemeliharaan dan pengembangan potensi dan kondisi positif konseli.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi adalah untuk membekali konseli dengan pengetahuan mengenai data dan fakta di bidang pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan karier. Sedangkan fungsi dari layanan informasi dalam penelitian ini adalah fungsi pemahaman dimana konseli dapat memahami apa itu perencanaan karier dan bagaimana cara untuk meningkatkannya..

2.1.3. Teknik Layanan Informasi

Menurut Prayitno dan Amti (2015), pemberian layanan informasi kepada konseli dapat dilakukan dengan berbagai metode, di antaranya yaitu metode ceramah, diskusi, karyawisata, buku panduan dan konferensi karier. Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode atau cara yang dapat digunakan saat memberikan layanan informasi kepada konseli:

a. Metode ceramah

Ceramah merupakan metode yang paling sederhana, mudah, dan murah digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi. Metode ini dapat dilakukan oleh setiap petugas bimbingan atau bisa juga dengan mendatangkan narasumber.

b. Diskusi

Metode diskusi bisa menjadi salah satu cara untuk melaksanakan layanan informasi. Diskusi dapat diorganisasikan baik oleh konseli itu sendiri maupun oleh konselor. Konselor bertindak sebagai pengamat dan sedapatnya memberikan arahan ataupun melengkapi informasi-informasi yang dibahas dalam diskusi tersebut.

c. Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang dikenal secara meluas. Metode ini membantu konseli dalam mengumpulkan informasi dan mengembangkan sikap-sikap yang positif, menghendaki konseli berpartisipasi secara penuh baik dalam persiapan maupun pelaksanaan kegiatan terhadap objek yang dikunjungi.

d. 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.

e. Konferensi karier

Selain metode atau cara diatas, teknik yang bisa digunakan dalam pemberian layanan informasi yaitu konferensi karier. Dalam 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.

Tohirin (2011) menyebutkan bahwa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi yang pertama yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi. 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.

Dari beberapa pendapat di atas, maka layanan informasi dapat dilakukan dengan beberapa metode diantaranya yaitu ceramah, diskusi, wawancara, karyawisata, konferensi karier, buku panduan, alat peraga, media tulis, media gambar, dan alat-alat bantu lainnya. Berkaitan dengan penelitian ini, layanan informasi diberikan dengan menggunakan media komik.

2.1.4. Pelaksanaan Layanan Informasi

Layanan informasi perlu dirancang oleh konselor dengan cermat, baik mengenai informasi yang menjadi isi layanan, metode maupun media yang digunakan. Selanjutnya menurut Prayitno (2004) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan layanan informasi adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, merupakan tahap awal sebelum pemberian layanan informasi dimana konselor menyiapkan berbagai macam hal yang diperlukan pada saat memberikan maupun melaksanakan layanan informasi, yang dilakukan saat tahap perencanaan adalah:
 - a) Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi konseli
 - b) Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan
 - c) Menetapkan subjek sasaran layanan
 - d) Menetapkan narasumber
 - e) Menyiapkan prosedur, perangkat, dan media layanan
 - f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- 2) Pelaksanaan adalah tahap dimana konselor memberikan layanan kepada konseli. Pada tahap pelaksanaan, yang perlu dilakukan oleh konselor adalah:
 - a) Mengorganisasikan kegiatan layanan
 - b) Mendorong konseli agar aktif dalam mengikuti kegiatan layanan
 - c) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.
- 3) Evaluasi yang terdiri dari:
 - a) Menetapkan materi evaluasi
 - b) Menetapkan prosedur evaluasi
 - c) Menyusun instrumen evaluasi

- d) Mengaplikasikan instrumen evaluasi
 - e) Mengolah hasil aplikasi instrumen.
- 4) Analisis hasil evaluasi, yang terdiri dari:
- a) Menetapkan norma dan standar evaluasi,
 - b) Melakukan analisis
 - c) Menafsirkan hasil analisis
- 5) Tindak lanjut, terdiri dari:
- a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait dan,
 - c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
- 6) Pelaporan, terdiri dari:
- a) Menyusun laporan layanan informasi
 - b) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait
 - c) Mendokumentasikan laporan

2.2. Layanan Informasi Perencanaan Karier Dengan Menggunakan Media Komik

2.2.1. Definisi Media Komik

Definisi komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik termasuk dalam kelompok media pembelajaran visual non-proyeksi yang mana dalam penggunaannya tidak memerlukan listrik atau proyektor. Daryanto (2012) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar serta dapat memberikan hiburan bagi pembacanya. Sudjana, dkk (2010) menambahkan bahwa komik adalah bentuk bacaan yang memungkinkan seseorang melihat atau membacanya tanpa perlu dibujuk.

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 Cahyawulan, dkk (2014), komik adalah bahan bacaan yang menarik bagi semua kalangan karena sifatnya yang mudah dicerna dan lucu sehingga dapat diartikan bahwa komik memiliki keunggulan dalam membantu pembaca khususnya peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui ilustrasi dan bacaan. Dwiputri dan Hanim (2020) menyatakan bahwa sebagai produk visual, komik juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi. Sebagai media komunikasi, komik sangatlah adaptif sehingga sering digunakan untuk berbagai keperluan. Selain itu, dalam bidang pendidikan, penggunaan komik dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan sangat efektif digunakan oleh peserta didik. Komik merupakan salah satu media yang menarik, dengan unsur tokoh gambar, dialog, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah tema yang disajikan melalui visual.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media bergambar berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu cerita ringkas dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang mempunyai sifat sederhana dan jelas, serta diolah dengan pemakaian warna yang menarik perhatian pembacanya. Dapat dikatakan bahwa komik merupakan media yang layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

2.2.2. Karakteristik Media Komik

Dengan memiliki fungsi sebagai media informasi, hiburan, dan edukasi, adapun karakteristik komik adalah sebagai berikut (Zulkifli, 2008):

- a. Penyajiannya bersifat sederhana.
- b. Memiliki unsur urutan cerita yang menyampaikan informasi penting, tetapi disajikan secara singkat dan mudah dipahami.
- c. Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- d. Adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal yang dapat mempercepat pemahaman pembaca terhadap isi informasi yang dibacanya karena dapat membantu pembaca tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- e. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca ingin terus membacanya sampai akhir.
- f. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Charles Thacker (2012) dalam artikelnya menyatakan bahwa penggunaan media komik memiliki beberapa keunggulan besar, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa, komik dapat membantu individu dalam meneliti, menyatukan, dan menyerap suatu informasi yang sulit. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca membacanya hingga selesai. Hal inilah juga yang menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2012).

Sanjaya (2012) mengatakan bahwa penggunaan media 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.

2.2.3. Komik Sebagai Media dalam Layanan Informasi

Media komik dalam penelitian ini adalah media instruksional edukatif berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu cerita ringkas yang dapat meningkatkan perencanaan karier pada mahasiswa dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang mempunyai sifat sederhana, jelas, serta diolah dengan pemakaian warna-warna yang menarik perhatian mahasiswa (Ristiyani, 2016).

Keunggulan media komik yang banyak disukai mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa menginspirasi penggunaan komik sebagai media dalam layanan informasi. Daryanto (2012) menyebutkan bahwa popularitas komik yang meluas telah mendorong banyak orang bereksperimen dengan media komik untuk tujuan pendidikan. Untuk memperkenalkan komik sebagai media dalam layanan informasi, guru bimbingan dan konseling atau konselor harus memanfaatkan potensi komik yang akan digunakan karena jika media yang menyenangkan ini dipakai dalam informasi, maka komik akan membawa suasana menyenangkan pula selama proses pelaksanaannya sehingga mahasiswa akan terlibat secara total dalam proses informasi tersebut. Banyak pustakawan yang percaya bahwa komik dapat mengalihkan perhatian pelajar dari televisi dan video *games* (Yang, 2011).

Peranan pokok komik dalam layanan informasi pada penelitian ini adalah kemampuannya dalam menumbuhkan minat konseli untuk membacanya. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana individu membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari konselor, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk mencapai tujuan dari layanan informasi yang telah direncanakan. Dengan demikian pemberian layanan informasi tentang perencanaan karier dengan menggunakan media komik dapat menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi

kepada materi yang disampaikan, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman terkait perencanaan kariernya.

2.3. Perencanaan Karier

2.3.1. Definisi Perencanaan Karier

Karier menurut Gibson dan Mitchell (2011) adalah rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja yang terus berjalan selama rentang waktu kehidupan individu. Menurut Super (Savickas, 2001) perencanaan karir adalah kegiatan pencarian informasi dan seberapa banyak individu terlibat dalam proses tersebut. Kondisi tersebut didukung oleh pengetahuan tentang macam-macam unsur pada setiap pekerjaan. Indikator ini adalah menyadari wawasan dan persiapan karir, serta memahami pertimbangan alternatif pilihan karir. Sedangkan perencanaan karier, menurut Corey dan Corey (2006) adalah suatu proses yang mencakup pengeksplorasian pilihan dan persiapan diri terhadap sebuah karier. Witko, dkk (2005) mengemukakan bahwa perencanaan karier merupakan proses yang harus dilalui individu sebelum mengambil keputusan karier. Perencanaan karier menjadi suatu hal yang penting karena dengan adanya perencanaan karier akan mengurangi ketegangan dan kebingungan individu ketika mencari informasi karier untuk mengambil keputusan tentang karier yang diinginkan.

Menurut Sutрино (2013), perencanaan karier adalah proses dimana individu memilih tujuan karier dan jalur untuk mencapai tujuan tersebut sehingga individu tidak melakukan kesalahan dalam memilih karier dan memiliki arah karier yang jelas. Melalui perencanaan karier, setiap individu dapat menilai kemampuan dan minatnya, mempertimbangkan peluang karier alternatif, serta menetapkan tujuan karier. Fokus utama dari perencanaan karier harus menjadi kecocokan antara tujuan pribadi dan peluang yang benar-benar tersedia. Perencanaan karier juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilalui individu sebelum menentukan pilihan untuk mencapai karier tertentu (Liza, Rusandi, 2016).

Dillard (Adiputra, 2015) memaparkan bahwa perencanaan karier adalah proses pencapaian tujuan karier individu yang ditandai dengan: adanya tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, dorongan untuk memperoleh kemajuan dalam pendidikan dan bidang pekerjaan yang diinginkan, pandangan yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungan, kemampuan untuk mengategorikan pekerjaan yang diminati, kemandirian dan kedewasaan dalam mengambil keputusan serta menunjukkan cara yang realistis untuk mencapai suatu pekerjaan.

Menurut Supriatna (2010), perencanaan karier merupakan aktivitas individu yang mengarah pada keputusan karier masa depan. Perencanaan karier sangat penting dilakukan terutama untuk mengembangkan sikap positif terhadap karier masa depan khususnya dalam bidang karier yang diminati. Menurut Simamora (2001) perencanaan karier merupakan proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan kariernya. Perencanaan karier melibatkan identifikasi tujuan yang berhubungan dengan karier dan mengembangkan rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Perencanaan karier adalah proses dari:

- a. Kesadaran diri terkait peluang-peluang, kesempatan, pilihan, dan konsekuensi yang akan dihadapi.
- b. Identifikasi tujuan-tujuan karier yang diinginkan.
- c. Penyiapan rencana kerja, pendidikan dan pengalaman yang relevan untuk memberikan arahan, waktu dan tahapan-tahapan dalam mencapai tujuan karier.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier merupakan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki individu dalam menyusun strategi mengenai persiapan untuk memilih pendidikan lebih lanjut atau memilih pekerjaan untuk mencapai tujuan karier di masa depan.

2.3.2. Aspek-Aspek Perencanaan Karier

Menurut Feller (2013), perencanaan karier terdiri dari dua aspek yaitu pengetahuan dan sikap. Aspek pengetahuan ditandai dengan adanya pemahaman diri dan persepsi yang realistis terhadap diri serta lingkungan pendidikan lanjutan atau pekerjaan. Aspek sikap ditandai dengan adanya pengeksplorasian informasi pendidikan lanjutan atau pekerjaan dan pengambilan keputusan yang berpengaruh terhadap kehidupan individu dan keluarga. Menurut Zlate (2004), terdapat lima aspek yang harus terpenuhi dalam membuat suatu perencanaan karier, yaitu:

- a. Penilaian diri (*Self assessment*), yaitu kumpulan informasi tentang diri sendiri yang meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang bakat, minat, kepribadian, potensi, prestasi akademik, keterbatasan serta sumber daya yang dimiliki individu
- b. Menjelajahi peluang (*Exploring opportunities*), yaitu kumpulan informasi terkait peluang yang ada meliputi pemahaman syarat dan ketentuan yang diperlukan untuk sukses dalam suatu pekerjaan, kekuatan dan kelemahan, dan prospek kerja dalam berbagai bidang pekerjaan
- c. Membuat keputusan dan menetapkan tujuan karier (*Making decisions and setting goals*) baik jangka pendek maupun jangka panjang
- d. Perencanaan (*Planning*) yang terdiri dari penentuan cara dan sarana yang diperlukan untuk mencapai tujuan, mempertimbangkan konsekuensi, dan efektivitas usaha serta pemanfaatan waktu
- e. Mengejar tujuan pencapaian (*Pursuit of achievement goals*), yaitu tindakan individu untuk mencapai keberhasilan atau kegagalan dan membuat keputusan untuk mempertahankan atau mengubah arah kariernya.

Terkait hal tersebut, Super (Savickas, 2001) menjelaskan bahwa indikator dari kematangan karier individu yaitu menyadari wawasan dan persiapan karier, memahami alternatif pilihan karier, dan memiliki perencanaan karier masa depan. Jika individu tidak memiliki

perencanaan karier yang matang maka yang terjadi adalah individu mengalami kebingungan ketika dihadapkan pada masalah karier yang terjadi. Dillard (Adiputra, 2015) mengemukakan bahwa perencanaan karier memiliki tiga aspek yaitu pengetahuan diri, sikap dan keterampilan, sebagaimana berikut:

- 1) Pengetahuan diri, berkenaan dengan adanya tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, pemahaman yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungan,
- 2) Sikap, berkenaan dengan adanya dorongan untuk maju dalam bidang pendidikan dan pekerjaan yang diinginkan serta kemandirian dan kedewasaan dalam pengambilan keputusan,
- 3) Keterampilan, berkenaan dengan adanya kemampuan untuk mengelompokkan pekerjaan yang diminati dan menunjukkan cara yang realistis untuk mencapai cita-cita.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek perencanaan karier di antaranya yaitu pengetahuan yang ditandai dengan adanya persepsi yang realistis terhadap diri dan lingkungan pendidikan lanjutan serta aspek sikap yang ditandai dengan adanya pengeksplorasian informasi dan pengambilan keputusan terkait pendidikan lanjutan atau pekerjaan.

2.3.3. Tujuan Perencanaan Karier

Winkel (2010) memaparkan bahwa tujuan dari perencanaan karier yaitu terdiri dari tujuan jangka panjang yang mencakup gaya hidup yang ingin dicapai dan nilai kehidupan yang ingin direalisasikan dalam hidup dan tujuan jangka pendek, yaitu mencakup tujuan-tujuan yang akan diraih dalam jangka waktu yang tidak begitu lama dimana hal tersebut dapat dipergunakan sebagai persiapan untuk memegang jabatan kelak di kemudian hari, misalnya gelar (S1, Diploma, dan lain-lain) ataupun sertifikat. Individu yang telah memiliki perencanaan karier, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan diri agar apa yang direncanakan dapat terwujud.

Menurut Dillard (Adiputra, 2015), tujuan dari perencanaan karier antara lain:

- a. Memperoleh kesadaran dan pemahaman diri. Dalam hal ini, kesadaran dan pemahaman diri merupakan penilaian dari kekuatan dan kelemahan yang dimiliki individu. Langkah ini penting dalam memberikan penilaian yang realistis tentang dirinya sendiri untuk dipergunakan dalam perencanaan kariernya agar diperoleh arah yang efisien dalam kehidupan.
- b. Mencapai kepuasan pribadi. Dimana dengan adanya perencanaan karier, individu diharapkan akan mendapatkan kepuasan pribadi dari karier yang ditekuni dalam kehidupannya.
- c. Mempersiapkan diri untuk memperoleh penempatan dan penghasilan yang sesuai. Dimana perencanaan karier ditujukan untuk mempersiapkan penempatan yang memadai dan menghindarkan penempatan yang tidak diharapkan.
- d. Efektivitas usaha dan penggunaan waktu. Tujuannya untuk memilih karier secara sistematis, sehingga menghindarkan individu dari usaha coba-coba agar dapat menggunakan waktu secara efisien.

Dari beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan perencanaan karier adalah meningkatkan kesadaran dan pemahaman diri, mencapai kepuasan pribadi, mempersiapkan diri untuk memperoleh penempatan dan penghasilan yang sesuai, serta mengefisienkan usaha dan waktu yang dilakukan individu dalam memilih karier.

2.3.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Karier

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perencanaan karier menurut Winkel dan Hastuti (2007) di antaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang keduanya saling berinteraksi dan berpengaruh secara positif terhadap arah perencanaan karier individu, sebagaimana berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal dibagi menjadi beberapa hal yang masing-masing dibedakan satu sama lainnya, antara lain:

- a) Tingkat intelegensi, meliputi kemampuan individu untuk mencapai suatu prestasi dan memiliki peranan dalam menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, melakukan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut, serta menilai keadaan diri secara objektif.
- b) Bakat khusus, meliputi kemampuan bawaan yang dimiliki individu dalam bidang tertentu sehingga individu dapat mempelajari sesuatu dengan cepat dan dengan hasil yang baik.
- c) Minat, meliputi kecenderungan yang menetap pada diri individu untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang mengikuti berbagai kegiatan dalam bidang tersebut (Suherman, 2010).
- d) Sifat-sifat, meliputi sifat-sifat kepribadian, ciri-ciri kepribadian yang memiliki kecenderungan dan memberikan corak pada individu, seperti gembira, ramah, halus, terbuka, fleksibel, tertutup, pesimis, dan ceroboh.
- e) Nilai-nilai kehidupan atau *values*, merupakan beberapa konsep ideal yang diterima individu dan dijadikan sebagai pedoman hidup. Nilai-nilai ini sangat berpengaruh dalam membentuk gaya hidup individu.
- f) Pengetahuan, meliputi informasi yang diperoleh mengenai bidang-bidang tertentu dan mengenai diri sendiri. Ketika informasi tentang dunia kerja yang dimiliki oleh individu telah berdasarkan data dan fakta, ada kemungkinan individu tersebut dapat mengalihkan perhatiannya dari beberapa jabatan yang awalnya diinginkan ke jabatan lain.
- g) Keadaan jasmani, meliputi ciri-ciri fisik individu, seperti tinggi badan, berat badan, jenis kelamin. Dalam bidang pekerjaan

tertentu, diberlakukan persyaratan yang berkaitan dengan ciri-ciri fisik.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal juga dibagi menjadi beberapa hal, antara lain:

- a) Status sosial ekonomi keluarga, meliputi beberapa hal yang melatarbelakangi status sosial ekonomi orang tua adalah tingkatan pendidikan orang tua, penghasilan, dan status pekerjaan orang tua, yang berpengaruh terhadap individu baik secara langsung maupun tidak langsung.
- b) Pendidikan sekolah, meliputi tingkatan atau jenjang yang diperoleh individu melalui lembaga pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka semakin mudah individu tersebut memperoleh pekerjaan atau jabatan tertentu.
- c) Tuntutan yang melekat pada masing-masing jabatan ataupun pada setiap program studi, meliputi persiapan individu dalam menerima jabatan tertentu dan berhasil di dalamnya.
- d) Lingkungan, meliputi keadaan sekitar yang berhubungan yang positif dengan sikap, perilaku, dan keseluruhan hidup individu.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi perencanaan karier individu baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat intelegensi, bakat khusus, minat, sifat-sifat, nilai-nilai, pengetahuan, dan keadaan jasmani. Faktor eksternal meliputi status sosial ekonomi keluarga, pendidikan sekolah, tuntutan yang melekat pada masing-masing jabatan ataupun pada setiap program studi, serta lingkungan sekitar individu.

2.4. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dapat menjadi referensi bagi peneliti dalam mengembangkan penelitian ini. Adapun kebaharuan dari beberapa penelitian sebelumnya yaitu belum adanya peneliti terdahulu yang mengembangkan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema perencanaan

karier pada mahasiswa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Sintya Afrelian Ristiyani (2016)	Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Komik Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Al Mua-wanah Kendal doyong Tahun Ajaran 2016/2017	Minat belajar siswa setelah mendapatkan layanan informasi dengan media komik mengalami perubahan yang mengarah pada minat belajar yang lebih tinggi
2.	Afriyani, dkk (2020)	Peningkatan Kemampuan Pemilihan Karir Melalui Layanan Informasi Karir Dengan Media Komik Digital Pada Siswa Kelas IX SMP N 1 Batangan	Hasil pelaksanaan <i>post-test</i> diperoleh peningkatan skor kemampuan pengambilan keputusan dari <i>post-test</i> I sebesar 85,6 menjadi 92,9 pada <i>post-test</i> II dan skor tersebut termasuk dalam kategori tinggi
3.	Fenti Mariska Yohana (2017)	Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra	Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi seputar bahasa Inggris dengan diapklikasikannya komik sebagai bentuk kreatifitas mahasiswa.
4.	Nurul Hidayah dan Sujono (2019)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Comic Book</i> Pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang	(1) Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu minat baca mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan meningkat setelah menggunakan media <i>comic book</i> .

			(2) Terdapat pengaruh terhadap pembelajaran, minat baca dan kemampuan Bahasa Arab mahasiswa
5.	Tamara Arrumdani Rezky (2019)	Webtoon Tahilalats Di Kalangan Mahasiswa UNPAS, UIN dan UNINUS Bandung	Bahwa mahasiswa UNPAS, UIN dan UNINUS Bandung menyukai cerita dan karakter yang lucu dari Webtoon Tahilalats di Kalangan, dilihat dari perilaku para mahasiswa lebih menghabiskan waktu, dan dilihat dari makna para mahasiswa lebih bisa memaknai kehidupan sosial.
6.	Syahrani dan Sofyan (2020)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar	Berdasarkan hasil tes belajar mahasiswa tingkat keefektifan bahan ajar berbasis komik materi pteridophyta berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata hasil mahasiswa yaitu 86.92.
7.	Meyta Pritandhari (2016)	Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro	Menunjukkan bahwa media komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk menarik mahasiswa agar memiliki minat dalam belajar
8.	Rahmanto Panji, dkk (2019)	Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku <i>Bullying</i> .	(1) Kualitas komik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli dari BK sangat memuaskan,

			<p>dengan presentase ideal dari indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%.</p> <p>(2) Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah presentase ideal dari indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%.</p>
9.	Meithy Intan Rukia Luawo dan Inggit Tri Nugroho (2018)	Pengembangan Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta	<p>(1) Bahwa komik merupakan media yang menarik untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik.</p> <p>(2) Pengembangan media komik dapat mengembangkan pemahaman kemandirian emosional peserta didik kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta dan telah memenuhi komponen yang sangat baik.</p>
10.	Marya Ulfa (2015)	Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang.	Adanya pengaruh layanan informasi dengan media komik terhadap motivasi belajar siswa dengan prosentase perbedaan sebesar 20,34%.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan FKIP Universitas Lampung. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tahun akademik 2022/2023.

3.2. Metode dan Desain Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan 4-D (*Four D*). Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa, sehingga produk yang dihasilkan dan diuji keefektifannya adalah media komik.

Pemilihan model pengembangan ini karena pertimbangan langkah-langkah pengembangan pada model 4-D yang terperinci namun sederhana dan mudah diikuti prosedur pengembangannya. Arywiantari, dkk (2015) menjelaskan bahwa model pengembangan ini terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk membantu permasalahan pendidikan yang berkaitan dengan suatu media pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kelebihan model pengembangan 4-D di antara model-model penelitian pengembangan lainnya menurut Maydiantoro (2021) yaitu dapat dipergunakan sebagai pokok utama untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran bukan hanya untuk mengembangkan sistem pembelajaran dan tidak membutuhkan waktu yang relatif lama.

Kemudian model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan (dalam Handayani, 2021) memiliki 4 tahapan di antaranya yaitu *Define*

(pendefinisian atau analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Sebagaimana penjelasan berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini sering dinamakan dengan analisis kebutuhan yang dapat dilakukan dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh anggota agar dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional, dan menentukan tujuan dari layanan.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti telah 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.

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 Pakar dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan komik yang telah disusun oleh peneliti. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk (media komik) pada subjek terbatas. 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.

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 dapat 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.

3.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6 mahasiswa FKIP Unila yang mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik dan 30 mahasiswa FKIP Unila yang mengisi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah 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 ataupun 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 komik dalam layanan informasi terkait permasalahan mahasiswa di bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier. Dalam hal ini, peneliti mendapat tema perencanaan karier pada mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan mahasiswa sebagai upaya dalam memahami perencanaan karier.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2014), 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.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu 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 (2015) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Bentuk pertanyaan kuesioner dapat berupa pertanyaan terbuka maupun 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, dan penampilan fisik kuesioner.

Instrumen pertama yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media komik dengan skala model likert memiliki lima kategori kesetujuan dan memiliki skor 1-4. Skala yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”. Instrumen dengan model likert ini digunakan sebagai alat validasi produk untuk mengukur kelayakan media komik yang telah dikembangkan.

Instrumen kedua yang digunakan untuk hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan meliputi pengertian, faktor penyebab, aspek, dan cara meningkatkan perencanaan karier. Bentuk kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda sehingga responden menjawab dengan memberikan tanda silang pada pilihan jawaban yang telah disediakan.

Validasi produk ini akan dilakukan oleh para Ahli untuk menguji kelayakan media komik, 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik untuk mengisi kuesioner keterbacaan visual dan 30 mahasiswa yang 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.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media komik dan menilai hasil *pre test* dan *post test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan.

Tabel 2. 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

(Nurlatipah, 2015)

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 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 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Keterbacaan Komik

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 6. Kisi-Kisi Instrumen *Pre Test* dan *Post Test*

Aspek	Indikator
Pengertian perencanaan karier	Individu memahami definisi perencanaan karier
Faktor yang mempengaruhi perencanaan karier	Individu memahami faktor yang mempengaruhi perencanaan karier
Aspek perencanaan karier	Individu memahami aspek perencanaan karier
Cara meningkatkan perencanaan karier	Individu memahami cara meningkatkan perencanaan karier

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media komik informasi setelah diimplementasikan, diuji tingkat validasinya dan kelayakan produknya. Data yang telah diperoleh dari para ahli dan mahasiswa berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari skor penilaian dari pakar 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. Selain data kuantitatif, juga diperoleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar, kritik, dan saran dari ahli dan mahasiswa yang ditulis langsung pada instrumen. Fungsi dari komentar, kritik, dan saran dijadikan sebagai pertimbangan untuk merevisi pembuatan komik dalam pengembangan media BK.

Tabel 7. 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:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 2. Perhitungan Presentase Kelayakan

Adapun rumus untuk menghitung persentase kenaikan *pre test* dan *post test*, yaitu:

$$\text{Persentase Kenaikan (\%)} = \frac{(\text{Mean Post test} - \text{Mean Pre test})}{\text{Mean Pre test}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2014), 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 8. 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 perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi bagi mahasiswa.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli yang masing-masing terdiri dari guru lembaga lukis Ohayo *Drawing School*, dosen Bimbingan dan konseling, serta dosen Pendidikan Bahasa Indonesia. Adapun hasil uji kelayakan yang diperoleh dari ahli media dengan presentase sebesar **75%**, ahli bahasa dengan presentase **90%** dan ahli materi dengan presentase **90%**. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier ini sangat layak digunakan dalam pemberian layanan informasi pada mahasiswa.
3. Pada penilaian hasil uji keterbacaan komik yang dinilai oleh mahasiswa FKIP Unila, diperoleh persentase kelayakan sebesar **85%** dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, terdapat penelitian kepada 30 mahasiswa yang diberikan *pre test* dan *post test* untuk melihat peningkatan informasi yang didapat antara sebelum dan sesudah diberikan media komik. Pengukuran hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya persentase peningkatan sebesar **156,3%**. Hal ini menunjukkan bahwa komik dengan tema perencanaan karier

yang dikembangkan sebagai media layanan informasi efektif untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman bagi mahasiswa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk mengoptimalkan kegiatan layanan informasi khususnya dengan menggunakan media komik kepada konseli.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa terkait permasalahan perencanaan karier dan tips-tips dalam meningkatkannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini fokus utamanya yaitu aspek pengetahuan subjek, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah fokus penelitian ke aspek afektif ataupun perilaku subjek penelitian. Agar komik tidak terlihat kaku, komik dapat dibuat manual atau menggunakan jasa ilustrator. Pengisian *pre test* dan *post test* oleh mahasiswa hendaknya tidak dalam satu hari melainkan diberi jeda waktu antara *pre test*, media komik, dan *post test*.

4. Bagi Bidang Ilmu Bimbingan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi inovasi media layanan informasi bagi bidang keilmuan bimbingan konseling, khususnya pengembangan media komik dengan tema perencanaan karier dalam layanan informasi pada mahasiswa.

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>.
- Adiputra. 2015. Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1). 45-56
- Aksara, Dika. 2021. *Line Webtoon: Sejarah, Konten, dan Fakta yang Perlu Diketahui*. www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022.
- American School Counselor Association. 2012. *ASCA national model: A framework for school counseling programs*. USA, American School Counselor Association.
- Annisa, N., & Alamanda, K. P. 2021. Studi Deskriptif Perencanaan Karir Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Kota Samarinda. *Borneo Student Research*, 3(1). 1101–1107
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineke Citra, Jakarta.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Arikunto, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra I. D. K. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). 1-12
- Azhari, R. 2018. Pengembangan Media Komik Sebagai Sarana Pengenalan Karir Siswa Kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 8(3). 156-162
- Cahyaningtyas. 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.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi, H. 2014. Pengaruh penggunaan media komik dalam layanan informasi karir untuk meningkatkan kematangan karir: Studi kuasi eksperimen terhadap peserta didik kelas VIII di SMP Labschool Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2). 144-145
- Charles Thacker. 2012 *How to Use Comic Life in Classroom*, h. 7, dalam <http://www.mancinstruct.com/node/69>, diakses 22 Desember 2021.
- Corey, Corey. 2006. *Groups Process and Practice Seventh Edition*. Belmon, Thompson Brooks/Cole.

- Danim, S. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta, Bandung.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dewi, Akhlis. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1). 1098-1108
- Dirgatama. 2017. *Pemberian Layanan Informasi Tentang Dampak Smartphone Dilingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas IX SMP 24 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi). *Doctoral Dissertation*. UIN Raden Intan Lampung.
- Dwiputri, Hanim. 2020. Pengembangan Komik Digital Mengenai Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling) Melalui Informasi Pada Peserta Didik SMAN 59 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1). 40–55
- Ega, Ega, & Heru, D. W. 2014. Perancangan Komik Strip Untuk Meningkatkan Semangat Kewirausahaan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4). 2
- 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.
- Feller, R. 2013. An International View of Career Development: Interventions Addressing Global Competition in the STEM Marketplace. *Career planning and adult development Journal*, 16. 162-170.
- Gibson, Mitchell. 2011. *Bimbingan dan Konseling (Edisi Ketujuh)*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Gumilang. 2019. *Pengembangan Dan Evaluasi Program Layanan Bimbingan Dan Konseling (Teori & Praktik)*. Azizah Publishing, Malang.
- Gumelar. 2011. *Comic Making: Membuat Komik*. An1mage.
- Handayani, A. 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.
- Handayani, S. 2010. Perbandingan Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi BKKBN Dengan Media Leaflet. *GASTER*, 7(1). 488-489
- Hayati. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Cerdas Format Klasikal (PKC-KA) Dalam Layanan Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9(1). 91
- Hidayah, Sujono. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Comic Book Pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. *Allahjah*, 3(2). 19–28

- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Tersedia di : <https://kbbi.web.id/komik>. Diakses pada 27 Desember 2021.
- Khoirot, T. 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). Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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). 40-41
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital (Edisi II)*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Liza, L. O., & Rusandi, M. A. 2016.. Pengaruh Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1(1). 14-17
- 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 dan Konseling*, 7(2). 121-132
- Maharsi, I. 2011. *Komik*. Dwi-Quantum, Yogyakarta.
- Maydiantoro, A. 2021. *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. FKIP. Universitas Lampung.
- Melyani, V., Mukim, M. T., & Wardhani, A. 2019. Perancangan Komik Online Webtoon dengan Tema Feminisme untuk Remaja Usia 14–18 Tahun. *Rupaka*, 1(2). 21-22
- Mulyani S. P. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 5(2). 5
- Nurlela, N., & Surtiyoni, E. 2019. Hambatan Kematangan Perencanaan Karir Mahasiswa Sebagai Generasi Millennial. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, 7(1). 1-6
- Nurmasari 2015. Peranan Penting Perencanaan dan Pengembangan Karier. *PUBLIKA*, 1(2). 268
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta, Salemba Medika.

- Prakoso, D., & Nugraha, A. 2021. Pengembangan Media Komik Dalam Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut Pada Siswa SMP Muhammadiyah Sewon. *Jurnal ABKIN Jawa Tengah*, 2(2). 61-76
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. 2022. Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1). 38-47
- Prayitno, Amti. 2015. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta, Jakarta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Padang, Padang
- Pritandhari, M. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2). 31-32
- Purwoko Budi. 2008. *Organisasi dan Manajemen Bimbingan Konseling*. Unesa Unevirsity Press, Surabaya
- Rahmanto, P., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. 2019. Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII. *GENTA MULIA*, 10(1). 105-121
- Rezky A. T. 2019. *Webtoon Tahilalats Di Kalangan Mahasiswa UNPAS, UIN dan UNINUS Bandung*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Pasundan.
- Ristiyani. 2016. *Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Komik Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Muawanah Kendaldoyong Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta
- Savickas, M. L. 2001. A Developmental Perspective on Vocational Behavior: Career Pattern, Salience, and Themes. *International Journal for Educational and Vocational Guidance*, 1. 49-57
- Septiadi, N., Surya, W., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. 2016. Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8). 11
- Simamora. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. STIE YKPN, Yogyakarta.
- Sudjana, dkk. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Suherman. 2010. *Konseling Karir Sepanjang Rentan Kehidupan*. UPI, Bandung.

- Sukardi. 2008. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Usaha Nasional, Bandung.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Supriatna. 2010. *Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Sutrinno. 2013. Perencanaan Karir Siswa SMK (Sebuah Model Berbasis Pengembangan Soft-Skill). *Jurnal Varidika: Kajian Penelitian Pendidikan*, 25(1). 94-101
- Syahriani, S., & Sofyan, S. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Pteridophyta Pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2). 118-132
- Tanjung, R. F., Neviyarni, N., & Firman, F. 2018. Layanan Informasi Dalam Peningkatan Keterampilan Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 3(2). 1-6
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah*. Raja Grafindo Persada, Pekanbaru.
- Ulfa, M. 2015. *Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Utomo, D. T. P., & Ahsanah, F. 2020. Utilizing Digital Comics in College Students' Grammar Class. *JELTL (Journal of English Language Teaching and Linguistics)*, 5(3). 393
- Winkel W, S. 2010. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi, Yogyakarta
- Winkel, & Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi, Yogyakarta.
- Witko. 2005. Senior High School Career Planning: What Students Want. *Journal of Educational Enquiry*, 6(1). 34-35
- Yang Gane. 2011. *Strengths of Comics in Education*. H, 1-4 dalam <http://www.humblecomics.com/comicsedu/about.html>, diakses 23 Desember 2021
- Yohana M. F. 2017. Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 1(2). 143-156
- Yusuf. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Zlate, M. 2004. *A dissertation regarding the managerial and organizational psychology*. Polirom Publishing House, Iași.
- Zulkifli. 2008. *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*. FITK UIN, Jakarta.