

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Komik

a. Definisi Komik

Pengertian tentang komik dikemukakan salah satunya oleh Masdiono (1998), yaitu komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya. Selanjutnya seorang komikus nasional, Koendoro (2004), mengatakan komik secara keseluruhan merupakan imaji kisah yang utuh hasil perkawinan gambar dan tulisan, dan secara parsial komik merupakan penekanan karakteristik dari segala subjek yang mampu memperkaya *setting* cerita, baik aspek wujud, gestur, maupun unsur imaji suara.

Komik merupakan media yang unik. Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut McCloud (1993), menjelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang.

Menurut Tedjasaputra (2001), komik adalah cerita kartun bergambar di mana unsur gambar lebih penting daripada ceritanya. Cerita kartun bergambar bisa dijumpai dalam buku komik, majalah ataupun surat kabar. Komik banyak digemari anak-anak karena tanpa membaca tulisannya atau tanpa ada tulisan pun seseorang sudah bisa menangkap ceritanya dan tidak usah bersusah payah untuk membaca uraian yang tercantum dalam buku.

Anak-anak usia prasekolah umumnya menyukai komik yang terdiri dari tokoh binatang seperti Donald Duck, Mickey Mouse, dan lain-lain. Tokoh-tokoh ini berpakaian dan berbicara seperti manusia. Walaupun demikian, umumnya anak-anak pra sekolah menyukai macam-macam komik (Tedjasaputra, 2001).

Pada usia sekolah, anak menyukai komik-komik dengan tokoh-tokoh pahlawan yang bisa dijadikan tokoh identifikasi. Anak usia sekolah menyukai cerita yang penuh misteri, petualangan dan pertempuran.

Komik bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah, contohnya adalah penelitian Cahyawulan (2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa layanan informasi karir menggunakan media komik berpengaruh secara signifikan

terhadap peningkatan kematangan karir peserta didik, baik pada sikap karir maupun pada kompetensi karir.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu media yang unik. Komik merupakan paduan antara tulisan dan gambar dengan kelebihanannya, yaitu mudah dipahami oleh penikmatnya. Gambar merupakan aspek yang lebih ditekankan dibandingkan tulisan dalam sebuah komik. Tujuannya adalah agar pembacanya bisa lebih mudah memahami isi komik, walaupun tidak membaca tulisannya. Komik memiliki berbagai manfaat bagi pembacanya, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

b. Unsur-Unsur Komik

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen desain menurut Gumelar (2011) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik:

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel

tertentu agar pembaca merasakan “kelegaan” dan arahan karakter melakukan sesuatu.

2) *Image*

Dalam komik, *image* biasanya gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

3) *Text*

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya.

4) *Point & Dot*

Titik dan bintik. *Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, *ellips* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* (bintik) berbentuk lebih bulat kecil.

5) *Line*

Line atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

6) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

8) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradient*, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).

9) *Colour (hue)*

Colour adalah *hue* (warna). Warna dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

- *Light Color (visible spectrum)*

Warna cahaya terkadang sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

- *Transparent Colour* (warna cat transparan)

Warna cat transparan, dihasilkan dari 4 warna utama (*primary colours*) yaitu *Cyan* (biru muda), *Pink* (magenta),

Yellow (kuning) dan *Black* (hitam tidak solid atau abu-abu gelap) atau CMYK.

- *Opaque Colour* (warna tidak transparan)

Warna *opaque* terdiri dari 5 warna utama (*primary colours*) atau kadang-kadang disebut juga sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.

- *Pattern*

Pattern atau pola dalam komik digunakan sebagai *screeentone*.

- *Texture*
- *Voice, Sound* dan Audio

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan media komik mengurangi penyampaian materi secara verbal. Kelebihan media komik menurut Trimo (Mariyanah, 2005) adalah sebagai berikut:

- 1) Komik menambah perbendaharaan kata pembacanya.
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu pelajaran yang lain.
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (Mariyanah, 2005) kelemahan media komik antara lain:

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *prevented*.
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

2. Membangun Kesadaran Budaya

a. Pengertian Budaya

Pengertian kebudayaan menurut para ahli sangat beragam, namun dalam konteks ini kebudayaan dilihat dalam perspektif fungsinya sebagai pedoman bagi kehidupan manusia

(Ibrahim, 2013). Menurut Koenjaraningrat (1979), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Senada dengan Koentjaraningrat, didefinisikan oleh Soemardjan dan Soenardi (1964) bahwa kebudayaan sebagai semua hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.

Selain itu, Tylor (1924) mendefinisikan pengertian kebudayaan bahwa kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Menurut Koentjaraningrat (1964) ada tujuh unsur kebudayaan universal yaitu:

- 1) Bahasa. Bahasa adalah suatu pengucapan yang indah dalam elemen kebudayaan dan sekaligus menjadi alat

perantara yang utama bagi manusia untuk meneruskan atau mengadaptasi kan kebudayaan. Bentuk bahasa ada dua, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan.

- 2) Sistem Pengetahuan. Sistem pengetahuan itu berkisar pada pengetahuan tentang kondisi alam sekelilingnya dan sifat-sifat peralatan yang dipakainya. Sistem pengetahuan meliputi ruang pengetahuan tentang alam sekitar, flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, sifat-sifat dan tingkah laku sesama manusia, tubuh manusia.
- 3) Sistem Kemasyarakatan atau Organisasi Sosial. Organisasi sosial adalah sekelompok masyarakat yang anggotanya merasa satu dengan sesamanya. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial yang meliputi: kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup, perkumpulan.
- 4) Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi. Yang dimaksud dengan teknologi adalah jumlah keseluruhan teknik yang dimiliki oleh para anggota suatu masyarakat, meliputi keseluruhan cara bertindak dan berbuat dalam hubungannya dengan pengumpulan bahan-bahan mentah, pemrosesan bahan-bahan itu untuk dibuat menjadi alat kerja, penyimpanan, pakaian, perumahan, alat transportasi

dan kebutuhan lain yang berupa benda material. Unsur teknologi yang paling menonjol adalah kebudayaan fisik yang meliputi, alat-alat produksi, senjata, wadah, makanan dan minuman, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan serta alat-alat transportasi.

- 5) Sistem Mata Pencarian Hidup. Sistem mata pencarian hidup merupakan segala usaha manusia untuk mendapatkan barang dan jasa yang dibutuhkan. Sistem mata pencarian hidup atau sistem ekonomi yang meliputi, berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan, perdagangan.
- 6) Sistem Religi. Sistem religi dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang terpadu antara keyakinan dan praktek keagamaan yang berhubungan dengan hal-hal suci dan tidak terjangkau oleh akal. Sistem religi meliputi, sistem kepercayaan, sistem nilai dan pandangan hidup, komunikasi keagamaan, dan upacara keagamaan.
- 7) Kesenian. Secara sederhana kesenian dapat diartikan sebagai segala hasrat manusia terhadap keindahan. Bentuk keindahan yang beraneka ragam itu timbul dari imajinasi kreatif yang dapat memberikan kepuasan batin bagi manusia. Secara garis besar, kita dapat memetakan

bentuk kesenian dalam tiga garis besar, yaitu seni rupa, seni suara dan seni tari.

b. Kesadaran Budaya

Kesadaran budaya adalah kemampuan seseorang untuk melihat ke luar dirinya sendiri dan menyadari akan nilai-nilai budaya, kebiasaan budaya yang masuk. Selanjutnya, seseorang dapat menilai apakah hal tersebut normal dan dapat diterima pada budayanya atau mungkin tidak lazim atau tidak dapat diterima di budaya lain. Oleh karena itu, perlu untuk memahami budaya yang berbeda dari dirinya dan menyadari kepercayaan dan adat istiadatnya dan mampu untuk menghormatinya (Vacc., dkk., 2003).

Wunderle (2006) menyebutkan bahwa kesadaran budaya (*cultural awareness*) sebagai suatu kemampuan mengakui dan memahami pengaruh budaya terhadap nilai-nilai dan perilaku manusia. Implikasi dari kesadaran budaya terhadap pemahaman kebutuhan untuk mempertimbangkan budaya, faktor-faktor penting dalam menghadapi situasi tertentu. Pada tingkat yang dasar, kesadaran budaya merupakan informasi, memberikan makna tentang kemanusiaan untuk mengetahui tentang budaya. Prinsip dari tugas untuk mendapatkan pemahaman tentang kesadaran budaya adalah mengumpulkan

informasi tentang budaya dan mentransformasikannya melalui penambahan dalam memberikan makna secara progresif sebagai suatu pemahaman terhadap budaya.

Menurut Sue & Sue (2006), kesadaran merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki dari ketiga kompetensi budaya. Hal ini diperkuat oleh penjelasan Connerley dan Pedersen (2005) bahwa jika tahap kesadaran diabaikan, maka pengetahuan dan keterampilan dapat didasarkan pada asumsi yang salah.

Berdasarkan hal di atas, pentingnya nilai-nilai yang menjadi faktor penting dalam kehidupan manusia akan turut mempengaruhi kesadaran budaya (terhadap nilai-nilai yang dianut) seseorang dan memaknainya. Penting bagi kita untuk memiliki kesadaran budaya (*cultural awareness*) agar dapat memiliki kemampuan untuk memahami budaya dan faktor-faktor penting yang dapat mengembangkan nilai-nilai budaya sehingga dapat terbentuk karakter bangsa (Kertamuda, 2011).

c. Tingkat Kesadaran Budaya

Wunderle (2006) mengemukakan lima tingkat kesadaran budaya yaitu:

- 1) *Data and Information*. Data merupakan tingkat terendah dari tingkatan informasi secara kognitif. Data terdiri dari

sinyal-sinyal atau tanda-tanda yang tidak melalui proses komunikasi antara setiap kode-kode yang terdapat dalam sistem, atau rasa yang berasal dari lingkungan yang mendeteksi tentang manusia. Dalam tingkat ini penting untuk memiliki data dan informasi tentang beragam perbedaan yang ada. Dengan adanya data dan informasi maka hal tersebut dapat membantu kelancaran proses komunikasi.

- 2) *Culture Consideration*. Setelah memiliki data dan informasi yang jelas tentang suatu budaya maka kita akan dapat memperoleh pemahaman terhadap budaya dan faktor apa saja yang menjadi nilai-nilai dari budaya tertentu. Hal ini akan memberikan pertimbangan tentang konsep-konsep yang dimiliki oleh suatu budaya secara umum dan dapat memaknai arti dari *culture code* yang ada. Pertimbangan budaya ini akan membantu kita untuk memperkuat proses komunikasi dan interaksi yang akan terjadi.
- 3) *Cultural Knowledge*. Informasi dan pertimbangan yang telah dimiliki memang tidak mudah untuk dapat diterapkan dalam pemahaman suatu budaya. Namun, pentingnya pengetahuan budaya merupakan faktor penting bagi seseorang untuk menghadapi situasi yang akan

dihadapinya. Pengetahuan budaya tersebut tidak hanya pengetahuan tentang budaya orang lain namun juga penting untuk mengetahui budayanya sendiri. Oleh karena itu, pengetahuan terhadap budaya dapat dilakukan melalui pelatihan-pelatihan khusus. Tujuannya adalah untuk membuka pemahaman terhadap sejarah suatu budaya. Ini termasuk pada isu-isu utama budaya seperti kelompok, pemimpin, dinamika, keutamaan budaya dan keterampilan bahasa agar dapat memahami budaya tertentu.

- 4) *Cultural Understanding*. Memiliki pengetahuan tentang budaya yang dianutnya dan juga budaya orang lain melalui berbagai aktivitas dan pelatihan penting agar dapat memahami dinamika yang terjadi dalam suatu budaya tertentu. Oleh karena itu, penting untuk terus menggali pemahaman budaya melalui pelatihan lanjutan. Adapun tujuannya untuk lebih mengarah pada kesadaran mendalam terhadap kekhususan budaya yang memberikan pemahaman hingga pada proses berpikir, faktor-faktor yang memotivasi, dan isu lain yang secara langsung mendukung proses pengambilan suatu keputusan.
- 5) *Cultural Competence*. Tingkat tertinggi dari kesadaran budaya adalah kompetensi budaya. Kompetensi budaya

berfungsi untuk dapat menentukan dan mengambil suatu keputusan dan kecerdasan budaya. Kompetensi budaya merupakan pemahaman terhadap kelenturan budaya (*culture adhesive*). Dan hal ini penting karena dengan kecerdasan budaya yang memfokuskan pemahaman pada perencanaan dan pengambilan keputusan pada suatu situasi tertentu. Implikasi dari kompetensi budaya adalah pemahaman secara intensif terhadap kelompok tertentu.

Pada penelitian ini, komik akan lebih berfokus pada tahap pertama dari lima tahap kesadaran budaya menurut Wunderle (2006), yaitu data dan informasi. Hal ini dikarenakan dalam komik ini peserta didik diberi data dan informasi mengenai budayanya sendiri maupun orang lain yang dituangkan dalam beberapa cerita dengan isu yang berbeda. Dengan data dan informasi itu diharapkan peserta didik mendapat pemahaman untuk dijadikan modal agar dapat masuk ke tahap berikutnya dalam menumbuhkan kesadaran budaya.

d. Isu-Isu Budaya

Berikut isu-isu budaya yang akan dimasukkan kedalam komik:

1) Stereotip

Stereotip adalah cara pandang terhadap suatu kelompok sosial dimana cara pandang tersebut digunakan pada setiap kelompok tersebut. Manusia seringnya memperoleh informasi dari pihak kedua maupun media, sehingga manusia cenderung untuk menyesuaikan informasi tersebut agar sesuai dengan pemikirannya. Ini sudah merupakan pembentukan stereotip. Stereotip bisa berkaitan dengan hal positif atau hal negatif, stereotip bisa benar juga bisa salah, stereotip bisa berkaitan dengan individu atau sub kelompok (Mufid, 2010).

Stereotip biasanya bisa terjadi dalam isu gender, kelas sosial, ras, etnis, dll. Stereotip yang paling umum di masyarakat kita berbasis pada gender dan keanggotaan di kelompok etnis atau pekerjaan. Stereotip gender adalah kepercayaan tentang perbedaan ciri-ciri atau atribut yang dimiliki oleh laki-laki dan perempuan. Stereotip gender cenderung mengatakan bahwa perempuan emosional, penurut, tidak logis, pasif, sebaliknya pria cenderung tidak emosional, dominan, logis dan agresif. Stereotip atas pekerjaan, misalnya guru bijak, artis glamor, polisi tegas dan sebagainya. Stereotip cenderung menggeneralisasikan

yang terlalu luas yang tak kenal perbedaan dalam satu kelompok dan persepsi yang kurang akurat pada seseorang.

Menurut Kuncoro (2008), akibat dari stereotip adalah seseorang tidak bisa membedakan antara karakter yang dimiliki oleh pribadi anggota kelompok dengan karakter kelompok tersebut. Bagaimanapun juga, stereotip merupakan pandangan yang mengeneralisasikan dan tanpa pertimbangan. Kebanyakan orang menerima suatu pandangan stereotip begitu saja. Bila terus terjadi, pandangan stereotip ini dapat menimbulkan masalah seperti diskriminasi dan prasangka. Hal ini karena setiap orang dari suku tertentu, bila disamakan dengan kebiasaan sukunya yang negatif, maka dapat membuat orang lain melihatnya seakan-akan dia memang memiliki kebiasaan negatif dari sukunya tersebut. Padahal belum tentu ia memiliki sifat buruk dari sukunya tersebut. Dan dengan seperti itu bisa saja orang lain selalu berprasangka padanya dan bisa saja ia mendapat perlakuan diskriminatif. Untuk itu, perlu sekali penjelasan mengenai pandangan stereotip suku ini ada di dalam komik yang akan dikembangkan.

Dalam kehidupan bermasyarakat, banyak etnis yang mendapat cap atau distereotipkan akan suatu hal yang bersifat negatif. Seperti etnis Jawa yang dianggap sebagai etnis yang memiliki sifat lamban, penurut, lemah lembut. Etnis Batak dianggap memiliki sifat ingin menang sendiri dan keras kepala. Etnis Papua yang dianggap bodoh serta etnis Minang yang dianggap pelit dan pintar berdagang (Suseno, 2016).

Etnis Minang sendiri, bila ditinjau dari kebudayaannya, mereka memiliki budaya merantau yang masih dilakukan hingga saat ini. Etnis Minang sendiri didominasi oleh para pekerja yang bergerak di bidang perdagangan dan usaha. Melalui dua faktor tersebut, membuat masyarakat beretnis Minang memilih untuk bergaya hidup hemat. Gaya hidup inilah yang sering disalahpahami oleh masyarakat luas sebagai bentuk dari pelit (Suseno, 2016).

Lalu, etnis kulit hitam Indonesia, baik itu berasal dari Maluku, Papua, atau NTT dalam media diposisikan sebagai pihak yang bengis, suka hal yang berbau kejam dan kekerasan (Islam, 2012). Misalnya, representasi dalam iklan rokok Djarum 76, dimana etnis kulit hitam tersebut direpresentasikan dengan orang yang suka bertindak fisik,

atau representasi preman yang bengis, kejam, dan tidak berpikir panjang.

Dari keseluruhan stereotip itulah yang nantinya akan dikembangkan untuk menjadi cerita dalam media yang disesuaikan dengan lingkungan sekolah.

2) Mikroagresi

Mikroagresi menurut Connerley dan Pedersen (2005) berhubungan dengan kesadaran serta dimanifestasikan dengan halus mengenai bias dan diskriminasi yang banyak individu miliki dan lakukan padahal mereka tidak bermaksud melakukannya. Mikroagresi bersifat singkat, pertukaran pembicaraan sehari-hari yang berisi pesan merendahkan ke kelompok sasaran seperti etnis minoritas, wanita, dan minoritas seksual.

Mikroagresi ini seringkali bersifat halus dan dapat dimanifestasikan dalam ranah verbal, nonverbal, visual, atau perilaku. Mikroagresi sering datang secara otomatis dan tidak sadar baik orang yang memberikan mikroagresi ini melakukannya dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Mikroagresi tampaknya tidak bersalah dan tidak berbahaya, namun sifat kumulatifnya bisa sangat berbahaya bagi

kesehatan fisik dan mental korban (Connerley dan Pedersen, 2005).

Mikroagresi juga dapat disampaikan melalui lingkungan fisik kelompok sasaran di mana mereka dibuat untuk merasa tidak diinginkan, terisolasi, tidak aman, dan terasing. Misalnya, universitas negeri unggulan melakukan orientasi fakultas baru di ruang konferensi utama mereka, yang menampilkan foto semua rektor universitasnya di masa lalu. Salah satu anggota wanita baru di fakultas menyebutkan bahwa selama orientasi, ia memperhatikan bahwa setiap foto rektor merupakan foto seorang pria. Ia menggambarkan perasaan tidak nyaman, keterasingan, dan keinginan yang kuat untuk segera meninggalkan ruangan. Baginya, foto laki-laki mengirim pesan kekuatan: "Gender Anda tidak termasuk di sini.", "Anda tidak akan merasa nyaman di sini", "Jika Anda terus berada disini, hanya sejauh ini Anda bisa berprestasi di universitas ini!" (Sue & Sue, 2008).

Contoh lain dari mikroagresi, di Indonesia terdapat stereotip bahwa wanita Sunda sangat suka dandan (Kurnia, 2000). Mikroagresi yang dapat terjadi adalah saat seseorang bertemu dengan wanita Sunda dan ternyata

wanita sunda tersebut tidak sesuai stereotipnya, maka bentuk mikroagresi yang dapat terjadi adalah “ternyata kamu tidak suka dandan seperti wanita Sunda lainnya ya”. Seperti juga orang Maluku (Ambon) biasa distereotipkan sebagai pihak yang bengis, suka hal yang berbau kejam dan kekerasan (Islam, 2012). Maka bila terdapat suku Ambon yang tidak seperti itu bisa timbul mikroagresi “kamu bijak ya, tidak seperti orang Maluku lain yang menyelesaikan masalah dengan kekerasan”. Atau juga stereotip etnis Jawa yang dianggap sebagai etnis yang memiliki sifat lamban (Suseno, 2016). Bila ternyata terdapat orang Jawa yang tidak lamban, mikroagresi yang bisa saja muncul adalah “kamu tidak lamban ya, padahal kamu orang Jawa”.

3) Diskriminasi

Doob dalam Liliweri (2005) menjelaskan bahwa diskriminasi merupakan perilaku yang ditujukan untuk mencegah suatu kelompok, atau membatasi kelompok lain yang berusaha memiliki atau mendapatkan sumber daya. Secara teoritis, diskriminasi dapat dilakukan melalui kebijakan untuk mengurangi, memusnahkan, menaklukkan,

memindahkan, melindungi secara legal, menciptakan pluralisme budaya dan mengasimilasi kelompok lain.

Menurut Theodorson & Theodorson (Fulthoni., dkk, 2009), diskriminasi adalah perlakuan yang tidak seimbang terhadap perorangan, atau kelompok, berdasarkan sesuatu, biasanya bersifat kategorikal, atau atribut-atribut khas, seperti berdasarkan ras, kesukubangsaan, agama, atau keanggotaan kelas-kelas sosial.

Diskriminasi sering didahului dengan prasangka sehingga membuat seseorang atau kelompok membuat perbedaan antara satu kelompok dengan kelompok lain. Prasangka adalah sikap negatif terhadap seseorang atau kelompok tertentu tanpa dasar alasan yang benar. Prasangka seringkali di dasari atas ketidakpahaman, ketidakpedulian pada kelompok di luar kelompoknya. Prasangka yang berlebihan dapat menyebabkan stigma/stereotip. Stigma ini dipelajari seseorang dari pengaruh sosial seperti masyarakat, tetangga, keluarga, sekolah, media dan sebagainya. Diskriminasi terjadi ketika prasangka buruk dan stigma tersebut berubah menjadi aksi atau tindakan (Fulthoni., dkk, 2009).

Salah satu contoh diskriminasi etnis, yaitu saat etnis Papua dianggap bodoh, aneh, dan primitif (Christiani,2017). Lalu dengan stereotip itu berkembang menjadi sebuah perlakuan diskriminasi yang merugikan seperti menjauhkan orang Papua itu, menganggap remeh orang Papua, dan menganggap orang Papua tidak bisa apa-apa. Atau saat orang Dayak dianggap suka berperang (Mahfud, 2011), maka dengan stereotip tersebut dapat menimbulkan diskriminasi seperti tidak mau dekat-dekat atau bergaul dengan orang Dayak tersebut. Diskriminasi juga dapat terjadi bilamana terdapat suatu minoritas di dalam kumpulan mayoritas. Kelompok minoritas bisa saja akan mendapatkan fasilitas yang tidak lebih bagus atau tinggi dari minoritas

3. Bimbingan Kelompok

a. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok menurut Shertzer dan Stone (1981) adalah:

"The term group guidance is most often used refer to any part of group guidance program that is conducted with groups of student rather than with an individual pupil. A basic purpose of group guidance is to provide information and data to facilitate

decision making behavior. The approach of group guidance is preventive in nature; the group's member are most directly concerned with acquiring information, becoming oriented to new problems, planning, and implementing student activities, and collecting data occupational and educational decisions."

Berdasarkan pendapat ini diketahui bahwa bimbingan kelompok merupakan bagian dari program bimbingan berbentuk suatu kelompok yang beranggotakan para peserta didik. Tujuan dasar bimbingan kelompok adalah untuk memberikan informasi mengenai perilaku dan pengambilan keputusan. Pendekatan bimbingan kelompok bersifat preventif yang berkaitan langsung dengan anggota kelompok dalam memperoleh informasi, orientasi pada masalah-masalah baru, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan peserta didik dan mengumpulkan data untuk pengambilan keputusan dibidang pekerjaan dan pendidikan.

Gazda (Prayitno, 1995) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Penjelasan dua ahli ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok merupakan program kegiatan bimbingan yang

bersifat preventif untuk pemberian informasi dan membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan.

Sementara, menurut Gibson dan Mitchell (2010), bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Bimbingan kelompok bisa juga diorganisasikan dengan maksud mencegah berkembangnya masalah. Isinya dapat berupa informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial, bertujuan menyediakan informasi bagi anggota-anggota kelompok, informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat. Pendapat ahli ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan terorganisasi dan terencana yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang bidang pribadi, sosial, belajar dan karir.

Sukardi (2008) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok, yaitu bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dan narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan tertentu yang

berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan tindakan tertentu.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang melibatkan anggota kelompok untuk membahas tema tertentu secara bersama-sama dengan konselor atau guru BK dengan teknik atau aktivitas kreatif untuk mendukung tercapainya tujuan tertentu yang disusun dalam rencana pelaksanaan.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Shertzer dan Stone (1981) menjelaskan tujuan dasar bimbingan kelompok adalah memberikan informasi dan data untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dan perilaku. Sementara Adler (Sonstegard, 2004) mengatakan tujuan pembentukan kelompok adalah agar anak memiliki rasa saling memiliki saling ketergantungan pemeliharaan persahabatan, dukungan, saling menghormati, kerjasama serta loyalitas dan setiap anak membutuhkannya untuk tumbuh dan hidup. Pendapat ahli ini menunjukkan bahwa tujuan bimbingan kelompok selain untuk memberikan informasi dan data bagi

peserta didik, bertujuan juga untuk membentuk rasa saling memiliki, persahabatan, dukungan, saling menghormati dan loyalitas diantara sesama anggota kelompok.

Bimbingan kelompok menurut Gibson dan Mitchell (2010) bertujuan menyediakan bagi anggota-anggota kelompok informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat. Informasi tersebut meliputi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial.

Penjelasan para ahli di atas menunjukkan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah untuk: (1) memberikan informasi baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karir kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan dalam hidupnya, (2) membangun rasa saling mempercayai, persahabatan, saling mendukung, saling bekerja sama antar teman.

c. Kelebihan Bimbingan Kelompok

Menurut Hartinah (2009) bimbingan kelompok memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) dapat membantu anak untuk mengenali dirinya melalui teman-teman kelompok, (2) melalui kegiatan kelompok dapat dihilangkan beban-beban moral seperti: malu, penakut, sifat-sifat egoistis, agresif dan manja, (3) melalui kegiatan kelompok dapat dihilangkan ketegangan-

ketegangan emosi, konflik-konflik kekecewaan, curiga dan iri hati serta (4) dapat mengembangkan gaya hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin dan sikap sosial lainnya.

d. Tahap Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (1995) bimbingan kelompok terdapat dua jenis kelompok yang dapat dikembangkan, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas. Berdasarkan jenis kelompok, maka penelitian menggunakan kelompok tugas pada kegiatan bimbingan kelompok, berikut merupakan tahap pelaksanaan bimbingan kelompok.

1) Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap awal pelaksanaan bimbingan kelompok (Prayitno, 1995). Anggota kelompok akan diberikan pemahaman mengenai pengertian, asas serta tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok. Pada tahap ini anggota kelompok juga saling memperkenalkan diri dengan anggota kelompok lainnya. tujuan dari tahap ini, supaya anggota kelompok memahami pengertian dari kegiatan bimbingan kelompok, menumbuhkan suasana kelompok yang akrab, menumbuhkan minat anggota kelompok, rasa saling

percaya dan menerima satu dengan yang lainnya serta menumbuhkan rasa terbuka. Peranan anggota kelompok, yaitu menampilkan diri secara utuh dan terbuka, saling menghormati antar anggota kelompok, bersikap hangat, tulus dan bersedia membantu serta menjadi contoh untuk anggota kelompok.

2) Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan tahap "jembatan" antara tahap pembuka dan tahap kegiatan (Prayitno, 1995). Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kepada anggota kelompok kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ketahap inti. Tujuan dari tahap peralihan adalah untuk membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap inti.

3) Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dalam kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini kegiatan kelompok tugas membahas suatu topik yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini topik yang akan dibahas, yaitu meningkatkan keterampilan sosial kelompok. Tujuan tahap kegiatan

adalah untuk membahas masalah atau topik yang telah diungkapkan secara mendalam dan ikut sertanya anggota kelompok secara aktif dan dinamis dalam pembahasan (Prayitno, 1995).

4) Tahap Pengakhiran

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengakhiran antara lain: pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan hampir selesai, pemimpin kelompok mengemukakan perasaan dan harapan dari anggota kelompok (Prayitno, 1995). Tujuan tahap pengakhiran adalah mengungkapkan kesan-kesan anggota kelompok selama mengikuti kegiatan ini dan mengemukakan hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai, serta pemimpin kelompok menyampaikan hasil yang telah dicapai oleh masing-masing anggota kelompok dan memberikan penguatan positif kepada anggota kelompok.

B. Model ADDIE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut

(Sugiyono, 2013). Menurut Brook et. al. (Mahardika, 2015) model ADDIE tersusun dari lima tahapan proses, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analisis

Konsep menarik dari tahap ini adalah cara seorang perancang instruksional melakukan analisis kinerja untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen, apakah masalah tersebut adalah benar-benar masalah dan membutuhkan upaya untuk penyelesaian. Disamping itu kemampuan menganalisis kebutuhan, juga merupakan langkah yang sangat penting untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar (Branch, 2009).

Langkah-langkah analisis:

1. Validasi kesenjangan.
2. Merumuskan tujuan instruksional.
3. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik.
4. Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan.
5. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

6. Menyusun rencana pengelolaan program/proyek (Branch, 2009).

Langkah-langkah tersebut diuraikan lebih terperinci sebagai berikut:

- Menilai kinerja: mengukur kinerja aktual, menetapkan kinerja yang ingin dicapai, mengidentifikasi penyebab.
- Merumuskan tujuan instruksional: menggunakan taksonomi bloom atau taksonomi lain.
- Mengidentifikasi karakter peserta didik: kemampuan, pengalaman, motivasi, sikap dan lain-lain.
- Mengidentifikasi sumber: mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, konten, teknologi, fasilitas dan manusia.
- Menentukan produk atau hasil dari rencana yang akan dilakukan (Sulistiyawati & Herdianti, 2015) (dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah media komik).
- Menentukan strategi pembelajaran yang tepat: mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, biaya setiap fase ADDIE, biaya keseluruhan.
- Menyusun rencana kegiatan: anggota Tim, batas-batas yang berarti, jadwal, laporan.

2. Desain

Langkah penting yang dilakukan dalam tahap desain adalah bagaimana seorang perancang instruksional mampu menetapkan pengalaman belajar atau *learning experience* seperti apa yang perlu dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal tersebut berkaitan juga dengan aktifitas mendesain, daftar tugas, perangkat pembelajaran, penyusunan strategi tes, dan rancangan investasi program (Branch, 2009).

Langkah-langkah umum yang ditempuh dalam mendesain pembelajaran adalah:

1. Menyusun daftar tugas-tugas.
2. Menyusun tujuan kinerja.
3. Menyusun strategi tes.
4. Menghitung investasi/biaya yang dikeluarkan.

Tujuan: Memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai.

Komponen Desain: Diagram susunan tugas, perangkat pelengkap tentang tujuan pembelajaran, perangkat tes lengkap, strategi Tes, proposal investasi/biaya yang dikeluarkan.

3. Pengembangan

Konsep penting dalam tahap ini adalah bahwa seorang perancang instruksional harus memiliki kemampuan mencakup

kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran (Branch, 2009).

Fase Pengembangan:

1. *Generate content.*
2. *Select or develop supporting Media.*
3. *Develop guidance for the student.*
4. *Develop guidance for the teacher.*
5. *Conduct formative revisions.*
6. *Conduct a pilot tes.*

Tujuan: Menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar.

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah: membuat objek-objek belajar (*learning objects*) seperti dokumen teks, animasi, gambar, video dan sebagainya; membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta

strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program (Branch, 2009).

4. Implementasi

Konsep penting pada tahap implementasi adalah bagaimana perancang instruksional mampu memilih metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif dalam menyampaikan bahan atau materi pembelajaran. Bagaimana upaya menarik dan memelihara minat pemelajar agar mampu memusatkan perhatian pada penyampaian materi (Branch, 2009).

Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh pemelajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan memasarkannya ke target peserta didik.

1. Menyiapkan Guru.
2. Menyiapkan Peserta didik.

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan utama dari langkah ini antara lain sebagai berikut:

- Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan atau kompetensi.

- Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik.
- Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, peserta didik perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

5. Evaluasi

Konsep penting dari tahapan evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang perancang instruksional mampu melakukan evaluasi keseluruhan model, dari tahap awal sampai akhir. Langkah-langkah yang penting dalam evaluasi model ADDIE adalah bagaimana menentukan kriteria evaluasi, memilih alat untuk evaluasi, dan mengadakan evaluasi itu sendiri. Kegiatan evaluasi setidaknya mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut: bagaimana sikap pemelajar terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, bagaimana peningkatan kompetensi dalam diri pemelajar yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan keuntungan apa yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran (Branch, 2009).

Tujuan dari fase evaluasi adalah mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

Prosedur utama dari proses evaluasi adalah:

1. Menentukan kriteria evaluasi.
2. Memilih alat untuk evaluasi.
3. Mengadakan evaluasi itu sendiri (Branch, 2009).

Hasil dari evaluasi adalah perencanaan evaluasi.

Komponen dari perencanaan evaluasi adalah:

- Sebuah ringkasan tentang tujuan, alat pengumpul data, tanggung jawab terhadap waktu dan perorangan/*group* untuk setiap level evaluasi.
- Satu set kriteria penilaian evaluasi.
- Satu set alat untuk evaluasi.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Cahyawulan (2014) mengenai Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Layanan Informasi Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir. Hasil pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa media komik yang digunakan dalam layanan informasi karir telah efektif. Hal ini dikarenakan media komik merupakan salah satu media yang mengandung unsur visual sehingga mendukung ketertarikan sampel penelitian yang merupakan individu pada tahap perkembangan remaja dengan karakteristik menyukai media yang mengandung unsur visual. Selain digunakan

sebagai media dalam bimbingan klasikal, media komik juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan bimbingan kelompok, konseling kelompok, ataupun konseling individual. Selanjutnya, peneliti hendaknya melakukan revisi terlebih dahulu pada media komik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik di sekolah yang bersangkutan. Sementara peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan media komik diharapkan mengembangkan media komik dengan konten yang lebih komprehensif dan desain yang lebih menarik (Cahyawulan, 2014).

Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, dan Jumadi (2013) juga meneliti mengenai media komik yang berjudul Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif. Media pembelajaran komik yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif subyek penelitian karena mereka sudah mampu mencapai logika dan rasio dan dapat menggunakan abstraksi, mampu berpikir logis dengan objek-objek abstrak. Peningkatan motivasi dan hasil belajar afektif pada 6 pertemuan dengan media komik memberikan dampak yang positif. (Puspitorini, 2013).

Lalu mengenai multikultural, berdasarkan penelitian berjudul Pembelajaran Berbasis Multikultural untuk Mengembangkan Karakter Bangsa yang dilakukan oleh Wuri Wuryandani, M.Pd., pembelajaran berbasis multikultural perlu dikembangkan. Pembelajaran berbasis multikultural bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan menghargai dan menghormati *pluralism* budaya yang ada di dalam wadah Negara kesatuan Indonesia. Peserta didik tidak lagi menjadikan *pluralism* budaya sebagai wahana pemecah persatuan dan kesatuan, akan tetapi justru menjadikannya sebagai wahana pemersatu bangsa (Wuryandani, 2010).

Selanjutnya penelitian *Research and Development* yang menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat yang dilakukan oleh Putra DKK, menyatakan bahwa pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak (Putra., dkk, 2014).

Lalu penelitian *Research and Development* kedua yang menggunakan pendekatan ADDIE berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester I di SMP TP 45 Sukasada yang dilakukan oleh Subana DKK, menyatakan bahwa penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif dengan kategori baik. Disarankan bagi teknolog pembelajaran agar menggunakan model ADDIE, dalam mengembangkan sumber-sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok jabatan fungsional pengembang teknologi pembelajaran (Subana., dkk, 2012).

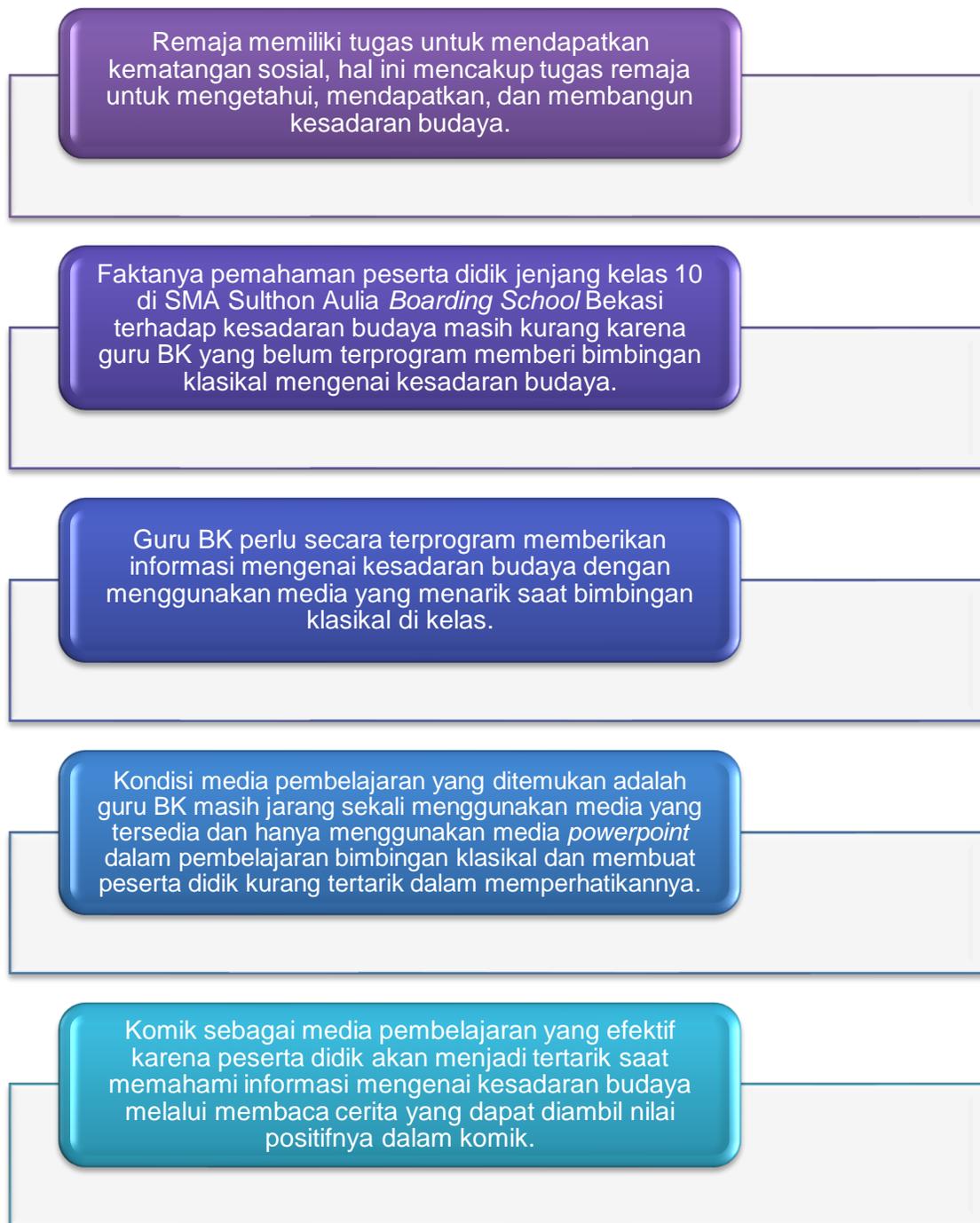
D. Kerangka Berpikir

Salah satu tuntutan remaja dalam memiliki tugas untuk mendapatkan kematangan sosial, mencakup tugas remaja untuk mengetahui, mendapatkan, dan membangun kesadaran budaya. Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik jenjang kelas 10 di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi terhadap kesadaran budaya masih kurang karena guru BK yang belum terprogram memberi bimbingan klasikal mengenai kesadaran budaya.

Dengan fakta yang telah peneliti temukan, tentunya guru BK perlu secara terprogram memberikan informasi mengenai kesadaran

budaya dengan menggunakan media yang menarik saat bimbingan klasikal di kelas. Namun, kondisi media pembelajaran yang ditemukan saat ini di sekolah tersebut adalah fakta bahwa masih jarang pemanfaatan media yang tersedia dan hanya menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran bimbingan klasikal. Hal ini tentu membuat peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan materi yang diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di sekolah tersebut, didapatkan bahwa komik sebagai media pembelajaran yang efektif karena peserta didik akan menjadi tertarik saat memahami informasi mengenai kesadaran budaya melalui membaca cerita yang dapat diambil nilai positifnya dalam komik.



Gambar 2.1 Flowchart Kerangka Berpikir