

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Definisi Teoritis

1. Komik

b. Definisi Komik

Menurut McCloud (1993) komik adalah gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan / atau menghasilkan respon estetik dipenampil. Komik merupakan kata yang layak didefinisikan, karena mengacu pada medium itu sendiri, bukan objek spesifik seperti "buku komik" atau "komik strip" (Mccloud, 1993). Menurut McCloud (1993) konten komik terdiri dari penulis, tokoh, tren, genre, gaya, subjek masalah, dan tema. Sedangkan, menurut Vulte (2014) buku komik adalah bentuk hiburan dan cerita yang luar biasa berisi "barang" imajinasi, harapan dan keajaiban. Komik berkomunikasi dalam 'bahasa' yang bergantung pada pengalaman visual yang umum bagi pencipta dan pendengar (Eisner, 1985).

Beberapa tokoh di Indonesia juga mendefinisikan pengertian komik. Menurut Tedjasaputra (2001), komik adalah cerita yang berisi kartun bergambar dan memiliki unsur penting

dalam ceritanya. Sedangkan, Masdiono (1998) mengatakan bahwa komik juga memiliki susunan gambar yang di dalamnya memiliki cerita dan memberikan pesan-pesan bagi pembaca.

Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah, seperti penelitian yang dilakukan oleh 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 beberapa pengertian mengenai komik, dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah media bacaan yang di dalamnya terdapat gambar dan alur cerita. Komik juga terdapat penulis, tokoh, genre dan tema dari masing-masing cerita yang diimajinasikan oleh pembuat komik.

c. Komponen Komik

Desain komik terdapat komponen-komponen yang telah diatur oleh pembuat komik. Gumelar (2011) menyatakan bahwa bagian yang membentuk komik terdapat komposisi dan bagian yang menyeluruh bentuknya dapat dipisah-pisah menjadi lebih

kecil sendiri. Ada beberapa elemen yang perlu diketahui dalam membuat komik (Gumelar, 2011), yaitu :

- 1) Ruang (*Space*). Ruang didalamnya terkait dengan kertas, kanvas, dan ruang media lainnya. Hal ini bertujuan agar pembaca merasakan kepuasan dan terarah terhadap karakter yang ada di dalamnya.
- 2) Gambar (*Image*). Dalam komik, selalu akan ada gambar goresan tangan oleh pembuat.
- 3) Teks (*Text*). Hal yang dimaksud dengan teks adalah merupakan lambang atau simbol dari suara dan angka di dalamnya.
- 4) Titik dan Bintik (*Point & Dot*). Titik dapat berbentuk bulat, kotak kecil, segitiga kecil, elips kecil, bintang atau ukuran kecil lainnya.
- 5) Garis (*Line*). Gabungan dari titik dan bintik yang menyambung. Garis tidak harus lurus (*Straight Line*), dapat berbentuk lengkung (*Curve Line*).
- 6) Bentuk (*Shape*). Merupakan bentuk dalam dua ukuran dimensi, yaitu panjang dan lebar.
- 7) Wujud (*Form*). Merupakan bentuk dalam tiga dimensi, yaitu panjang, lebar dan tinggi.

8) Gradasi, Cahaya & Bayangan (*Gradient, Lighting & Shading*). Merupakan tekanan warna ke arah lebih gelap atau terang. *Gradient, Lighting & Shading* dapat dilakukan dengan cara mengarsir (*render*).

9) Warna (*Colour*). Dari pembentukannya, warna terbagi menjadi tiga macam, yaitu :

- Warna Cahaya (*Light Color*). Warna cahaya sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.
- Warna Cat Transparan (*Transparent Colour*). 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.
- Warna Tidak Transparan (*Opaque Colour*). 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.
- Pola (*Pattern*)
- Tekstur (*Texture*)

d. Kelebihan Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2005), kelebihan media komik yaitu dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembaca, menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa. Sedangkan, menurut Trimo dalam Mariyanah (2005) kelebihan media komik adalah sebagai berikut :

- 1) Komik dapat menambah perbendaharaan kata untuk pembaca.
- 2) Mempermudah peserta didik menangkap isu atau rumusan yang abstrak.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca
- 4) Seluruh jalan cerita komik merujuk pada sebuah isu, yakni kebaikan atau dalam studi yang lain.

Akan tetapi, media komik juga tak luput dari kelemahan. Menurut Danaswari, dkk (2013) menjelaskan bahwa media komik tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar.

e. Komik dalam Pendidikan

Komik memiliki potensi dalam isu-isu pendidikan yang patut diteliti. Menurut Herbst, Chazan, Chen, Chieu, & Weiss dalam Marianthi, Boloudakis, & Retalis (2013) komik telah diciptakan dalam ruang kelas pendidikan oleh guru dalam upaya untuk menyediakan sistem simbol untuk representasi yang dapat disesuaikan dengan praktik praktis yang aktif. Buku komik adalah pintu gerbang menuju literatur yang lebih kaya dan mengeksplorasi gagasan baru yang inovatif dan mungkin belum dicoba (Vulte, 2014).

Komik juga memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan. Menurut Gene dalam Marianthi, Boloudakis, & Retalis (2013), keunggulan komik tersebut adalah seperti

- 1) Memotivasi. Adanya daya tarik alami manusia terhadap gambar, komik dapat menangkap dan mempertahankan pembelajar menjadi berbunga-bunga.
- 2) Visual. Gambar dan teks yang menceritakan sebuah cerita berinteraksi dalam sebuah tulisan dan visual, sehingga komik menempatkan wajah manusia pada subjek tertentu yang mengakibatkan hubungan emosional antar siswa (Rocco dalam Marianthi, Boloudakis, & Retalis, 2013).

- 3) Permanen. Komponen visual berbeda dengan film dan animasi, dikarenakan medium menentukan kecepatan berlangsungnya tampilan (William dalam Marianthi, Boloudakis, & Retalis, 2013).
- 4) Perantara. Komik memberikan para pembaca sebuah praktik yang tidak sulit dan inspirasi serta kepercayaan yang berpengalaman untuk teks yang lebih menantang.
- 5) Populer. Komik mempromoskan media literasi, mendorong peserta didik untuk menjadi konsumen yang kritis
- 6) Pengembangan keterampilan berpikir. Kemampuan berpikir analitik dan kritik dapat dikembangkan melalui media komik.

2. Taksonomi

Secara etimologi kata taksonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu *taxis* dan *nomos*. *Taxis* diartikan sebagai 'pengaturan atau divisi' dan *nomos* berarti hukum (Enghoff, 2009). Secara umum taksonomi dapat diartikan sebagai klasifikasi atau tingkatan belajar yang dimiliki oleh peserta didik dijenjang pendidikan. Taksonomi yang sering digunakan dalam pendidikan mengacu pada Taksonomi Bloom. Menurut Bloom (1956), terdapat tiga domain dalam taksonomi, yaitu kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*).

Pada penelitian ini, peneliti hanya fokus pada pembahasan domain kognitif pada tingkatan mengingat (*remember*) dan memahami (*understand*). Hal ini disebabkan ranah media pada penelitian ini mengacu pada perkembangan peserta didik untuk memahami isu kemandirian emosional dalam media komik yang dikembangkan. Taksonomi ini berfungsi sebagai tolak ukur tujuan pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

- **Domain Kognitif**

Menurut Bloom (1956) domain kognitif merupakan tujuan-tujuan yang berhubungan dengan kemampuan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual. Ranah kognitif mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan intelektual (Huda, 2013). Sebelumnya, pada domain kognitif terdapat enam tingkatan menurut Bloom (1956), yaitu pengetahuan (*knowlegde*), pemahaman (*comprehensive*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

Saat ini taksonomi Bloom mengalami revisi dalam penggunaan kata kerja. Sehingga Taksonomi Bloom domain kognitif yang telah direvisi Anderson & Krathwohl (2001), yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Kemudian, pada penelitian ini tingkatan pada domain kognitif hanya membahas pada tingkat mengingat (*remember*) dan memahami (*understand*).

a. Mengingat (Remember)

Ranah pengetahuan (*knowledge*) pada Taksonomi Bloom berubah terminologi menjadi mengingat (*remember*). Penekanan pada tingkat ini adalah mengingat, bukan memahami (Anderson & Krathwohl, 2001). Menurut Anderson & Krathwohl (2001) mengingat melibatkan pengambilan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat (*remember*) pengetahuan sangat penting untuk memaknai pembelajaran dan pemecahan masalah sebagai pengetahuan yang digunakan dalam tugas-tugas yang lebih rumit (Anderson & Krathwohl, 2001).

Terdapat dua klasifikasi di dalam tingkatan mengingat (*remember*), yaitu mengenali (*recognition*) dan memanggil

kembali (*recalling*). Menurut Anderson & Krathwohl (2001) mengenali merupakan mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang untuk membandingkan dengan informasi yang disajikan. Sedangkan, memanggil kembali (*recalling*) adalah mengingat dengan melibatkan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang ketika diberi perintah untuk melakukannya (Anderson & Krathwohl, 2001).

Tabel 2.1. Perbandingan taksonomi asli (Bloom, 1956) dengan taksonomi revisi (Krathwohl, 2002).

Struktur Taksonomi Asli Struktur	Taksonomi Revisi
1.0 Pengetahuan	1.0 Mengingat - Memanggil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
1.10 Pengetahuan tentang hal-hal khusus	1.1 Mengenali
1.11 Pengetahuan tentang istilah/terminologi	1.2 Mengingat kembali
1.12 Pengetahuan tentang fakta-fakta tertentu	
1.20 Pengetahuan tentang cara dan sarana untuk menangani hal hal khusus	
1.21 Pengetahuan tentang kebiasaan Kebiasaan	
1.22 Pengetahuan tentang kecenderungan-kecenderungan dan urutan kegiatan	
1.23 Pengetahuan tentang klasifikasiklasifikasi dan kategori-kategori	
1.24 Pengetahuan tentang kriteria	
1.25 Pengetahuan tentang metodologi	
1.30 Pengetahuan tentang hal-hal umum/ Universal dan abstraksi-abstraksi dalam bidang tertentu	
1.31 Pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi	
1.32 Pengetahuan tentang teori-teori dan struktur-struktur	

b. Memahami (Understand)

Ranah pemahaman (*comprehension*) pada Taksonomi Bloom berubah terminologi menjadi memahami (*understand*). Hal ini dikarenakan salah satu kriteria untuk memilih kategori tabel adalah penggunaan istilah yang digunakan guru dalam berbicara tentang pekerjaan mereka (Krathwohl, 2002). Anderson & Krathwohl (2001) menjelaskan bahwa peserta didik dikatakan memahami jika mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

Berikut ini adalah perbandingan taksonomi pada tingkat memahami (*understand*) yang belum direvisi dengan yang sudah direvisi menurut (Krathwohl, 2002).

Tabel 2.2. Perbandingan taksonomi asli (Bloom, 1956) dengan taksonomi revisi (Krathwohl, 2002).

Struktur Taksonomi Asli Struktur	Taksonomi Revisi
2.0 Pemahaman 2.1 Terjemahan 2.2 Penafsiran 2.3 Peramalan/Ekstrapolasi	2.0 Memahami – Membangun makna dari pesan pembelajaran, termasuk pesan komunikasi lisan, tertulis, dan grafis. 2.1 Menafsirkan 2.2 Mencontohkan 2.3 Mengklasifikasikan 2.4 Merangkum 2.5 Menyimpulkan 2.6 Membandingkan 2.7 Menjelaskan

Jadi, secara keseluruhan taksonomi yang digunakan media komik pada penelitian ini berada pada domain kognitif dengan klasifikasi mengingat (*remember*) dan memahami (*understand*). Peserta didik akan meningkatkan pemahaman tentang isu kemandirian emosional berdasarkan domain kognitif tersebut.

3. Kemandirian Emosional

a. Definisi Kemandirian

Kemandirian berasal dari kata *autonomy* yang berarti kesanggupan untuk berdiri sendiri dengan keberanian dan tanggungjawab atas segala tingkah laku sebagai individu yang dewasa dalam melaksanakan kewajiban guna memenuhi kebutuhan sendiri (Kartono, dalam Rini, 2012). Dalam teori kemandirian yang dikembangkan Steinberg (1995) istilah

independence dan *autonomy* sering disejajarkan secara silih berganti (*interchangeable*) sesuai dengan konsep kedua istilah tersebut. Pentingnya kemandirian diperoleh individu pada masa remaja sama dengan pentingnya pencapaian identitas diri oleh mereka (Steinberg, 1993).

Menurut Steinberg (2005), salah satu tugas penting pada masa remaja adalah perkembangan kemandirian (*autonomy*), yaitu kemampuan remaja untuk mengatur diri sendiri dan mengekspresikan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain, baik secara emosional, tingkah laku, dan kognitif (nilai). Sedangkan, Beyers, dkk. (2003) mengemukakan bahwa kemandirian dipandang sebagai pemisahan diri atau jarak antar pribadi antara remaja dengan orangtua. Secara khusus, dorongan menuju pemisahan dan kemandirian diyakini muncul pada permulaan masa remaja, yaitu, saat pubertas (Beyers, 2003). Oleh karena itu, kemandirian atau pemisahan dipandang sebagai menjauh dari keterhubungan atau keterkaitan dengan orang tua.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemandirian merupakan kemampuan dalam menjalankan atau

melakukan aktivitas hidup terlepas dari pengaruh kontrol orang lain terutama orang tua.

b. Definisi Kemandirian Emosional

Pada masa remaja awal, tugas perkembangan yang dimunculkan terlebih dahulu adalah kemandirian emosional, yaitu perubahan kedekatan hubungan individu dengan orangtua, secara emosi (Steinberg dalam Anwar, 2014). Menurut Steinberg (2002) kemandirian emosional merupakan kemampuan individu untuk bertanggungjawab atas diri sendiri, tidak bergantung kepada orangtua, tidak mengidealkan pandangan orangtua, dan dapat memandang orangtua sebagai orang dewasa lain. Remaja awal didorong untuk memisahkan diri, setidaknya secara emosional dari orangtua mereka dan mereka mengubah energi emosional mereka menjadi relasi dengan teman sebaya khususnya, teman sebaya (Steinberg (2013).

Menurut Steinberg (2013) pada akhir masa remaja, individu secara emosional jauh lebih bergantung pada orangtua mereka daripada ketika mereka masih anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari beberapa cara yang dilakukan oleh Steinberg (2013). Pertama, remaja yang lebih tua umumnya tidak terburu-buru

kepada orangtua ketika mereka marah, khawatir, atau membutuhkan bantuan. Kedua, mereka tidak tahu semua tahu atau mengetahui segalanya. Ketiga, mereka sering memiliki banyak energi emosional yang terbungkus dalam hubungan di luar keluarga. Bahkan, mereka mungkin merasa lebih terikat pada pacar daripada orangtua mereka. Kemudian, remaja yang lebih tua dapat melihat dan berinteraksi dengan orang tua mereka, tidak hanya sebagai orang tua mereka.

Menurut Noom, Decovic, & Meeus (2001) Kemandirian emosional mengacu pada proses afektif untuk menjadi mandiri secara emosional dari orangtua dan teman sebaya. Kemandirian emosional dicapai saat remaja merasakan kepercayaan diri untuk menentukan tujuan mereka terlepas dari keinginan orang tua dan teman sebayanya (Noom, Decovic, & Meeus, 2001). Menurut Hoffman (1984), kemandirian emosional juga mengacu pada suatu kebebasan kebutuhan yang berlebihan untuk sebuah persetujuan, kedekatan, dan dukungan emosional dari orangtua.

Menurut Steinberg dalam Anwar (2014), pola asuh merupakan faktor penting dalam mengembangkan kemandirian emosional remaja karena berhubungan dengan cara orang tua

memperlakukan remaja. pengaruh orang tua-remaja relatif positif, remaja lebih cenderung menunjukkan sikap yang positif ketika remaja dalam kondisi kemandirian emosional yang tinggi (Fuhrman & Holmbeck dalam Lerner & Steinberg, 2004). Menurut Steinberg dalam Anwar (2014), pola asuh *authoritative* merupakan pola asuh yang sesuai diterapkan pada anak agar anak bisa tumbuh dan berkembang secara mandiri. Remaja yang merasa paling mandiri adalah mereka yang paling mungkin merasa bahwa dirinya telah diberikan kebebasan yang cukup oleh orangtua mereka dan — bukanlah individu yang telah memutuskan hubungan di rumah (McElhaney, dkk., dalam Steinberg, 2009). Sebaliknya, remaja yang mandiri melaporkan bahwa dirinya dekat dengan orangtua, senang melakukan hal-hal dengan keluarga, memiliki sedikit konflik dengan ibu dan ayah mereka, merasa bebas untuk meminta saran kepada mereka, dan mengatakan bahwa mereka akan suka menjadi seperti orang tua mereka (McElhaney, dkk., dalam Steinberg, 2013).

Menurut Steinberg & Silverberg dalam Parra & Oliva (2009) kemandirian emosional memiliki dua bidang, yaitu kognitif dan afektif. Bidang kognitif perlu lebih realistis dan

kurang ideal dalam memandang orang tua, mereka tidak selamanya menjadi orang berkuasa yang mengetahui segalanya, tetapi malah menjadi orang yang normal dengan pikiran baik dan buruk mereka. Pada bidang afektif dijelaskan bahwa remaja merasa mampu mengatur diri atas perasaan dirinya tanpa dukungan yang konstan dari orang tua dan mampu membuat keputusan dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Komponen kognitif memiliki dimensi *Individuation* dan *Non-dependency on parents* dan afektif memiliki dimensi *De-idealized* dan *Perceiving parents as people* (Steinberg & Silverberg, dalam Lerner & Steinberg, 2004).

a. Kognitif

1) Individuasi (*Individuation*)

Dapat diartikan sebagai “remaja mampu melihat perbedaan antara pandangan orangtua dengan pandangannya sendiri tentang dirinya, menunjukkan perilaku yang lebih bertanggung jawab (Steinberg, 1993). Menurut McElhaney dalam Steinberg (2013) Individuasi perlu melepaskan ketergantungan pada masa anak-anak kepada orangtua dalam mendukung hubungan yang lebih dewasa, lebih bertanggung jawab, dan kurang

bergantung kepada orangtua. Remaja sering memiliki banyak energi emosional yang dikelola dalam hubungan luar keluarga; pada kenyataannya, mereka mungkin merasa lebih dekat dengan pacar atau daripada dengan orangtua mereka (Steinberg, 1993). Menurut Lerner & Steinberg (2004) individuasi dari keluarga adalah tugas utama remaja yang menekankan proses remaja menuju kemandirian emosional. Hal ini bukan berarti memutus hubungan dengan keluarga, melainkan tugas kemandirian yang paling baik dicapai adalah ketika ada hubungan positif yang berkelanjutan dengan orang tua. Kemudian, Remaja yang individuasi, tidak begitu saja datang atau meminta bantuan kepada orangtua jika mendapat kesulitan, kesedihan, kekecewaan dan kekhawatiran (Steinberg, 2002).

2) Tidak Bergantung (*Non-dependency*)

Dapat diartikan sebagai remaja mampu menunda keinginan untuk segera menumpahkan perasaan kepada orang lain dan mampu menunda keinginan untuk meminta dukungan emosional kepada orang tua atau orang dewasa lain ketika menghadapi masalah

(Steinberg, 1993). Remaja umumnya memiliki kekuatan emosi yang hebat untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan di luar keluarga dan pada kenyataannya remaja merasa lebih dekat dengan teman dibanding dengan orangtua (Steinberg, 2002). Derajat dimana remaja bergantung pada diri sendiri daripada orangtua saat membutuhkan bantuan (Steinberg, 2005). Remaja yang lebih tua umumnya tidak terburu-buru kepada orangtua mereka setiap kali mereka marah, khawatir, atau membutuhkan bantuan (Steinberg, 1993). Kemudian, Parra & Oliva (2009) menjelaskan bahwa remaja memiliki kemampuan untuk menjaga dirinya dalam situasi sulit tanpa harus bergantung pada dukungan atau pendapat orang tuanya.

b. Afektif

1) Tidak Mengidealkan (*De-idealized*)

Dapat diartikan sebagai “remaja memandang orang tua tidak selamanya tahu, benar, dan memiliki kekuasaan, sehingga pada saat menentukan sesuatu maka mereka tidak lagi bergantung kepada dukungan emosional orang tuanya (Steinberg, 1995). *De-*

idealization merupakan permulaan, bukanlah akhir, dari sebuah proses yang lama bahwa lebih pada mengarahkan secara bertahap untuk mengadopsi lebih pandangan orang tua mereka (Steinberg, 2013). Remaja tidak melihat orangtua karena orangtua mengetahui segalanya atau paling kuat (Steinberg, 1993). Menurut Beyers, dkk. (2003) *de-idealization* merupakan penilaian remaja yang menganggap orang tua mereka sebagai orang yang dapat membuat kesalahan, dan oleh karena itu remaja tidak hanya menyalin pendapat dan perilaku orang tua mereka.

2) Orangtua sebagai Orang Dewasa Lain (*Parents as People*)

Dapat diartikan sebagai remaja melihat orangtua sebagai orang dewasa yang lain dan berinteraksi dengan orangtua tidak hanya dalam hubungan orangtua-anak, tetapi juga dalam hubungan antar individu (Steinberg, 1993). Mereka melihat bahwa pandangan orangtua mereka merupakan satu dari banyaknya yang tidak akurat (Steinberg, 2005). Remaja dapat dengan mudah bersimpati kepada orangtuanya ketika mereka sibuk

bekerja. (Steinberg, 1993). Pada kesempatan lain, remaja juga dapat menolak pendapat orangtua dan mengungkapkan perasaannya kepada orangtua secara bebas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemandirian emosional adalah kemampuan individu dalam bertindak yang mencerminkan kondisi hubungan emosional tertentu kepada orangtua dan orang dewasa lain.

4. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan kelompok

Menurut Prayitno & Amti (2013) Bimbingan Kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok untuk menyusun rencana atau keputusan yang tepat. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang dilakukan sejumlah individu secara bersama-sama dan diperoleh dari konselor/pembimbing yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu, pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan (Sukardi, 2008). Pengertian lain diungkapkan oleh Rusmana (2009) yang mengatakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu proses

pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif, dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau upaya pengembangan pribadi.

Kemudian, menurut Winkel & Hastuti (2006) bimbingan kelompok sebagai sebuah proses layanan yang diberikan kepada lebih dari satu orang dalam waktu bersamaan, guna membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam membuat pilihan-pilihan, rencana-rencana, dan interpretasi-interpretasi yang diperlukan untuk penyesuaian diri yang baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh pembimbing atau konselor dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mencegah berkembangnya permasalahan dan membantu individu dalam mencapai tugas perkembangan secara optimal.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Berdasarkan paparan Panduan Operasional BK SMA (2016) tujuan bimbingan kelompok adalah agar peserta didik

mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan mengembangkan ketelampilan hidup yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Halena (2005) tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu secara bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok, dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, memahami berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan oleh kelompok. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Sukardi, 2002).

Kemudian, menurut Bennet dalam Romlah (2001) tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar terkait masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial serta memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok. Layanan bimbingan kelompok juga bertujuan untuk menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-

masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan (Winkel & Hastuti, 2004). Berdasarkan paparan tersebut, dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu anggota kelompok khususnya peserta didik dalam mencegah permasalahan di kemudian hari dan membantu menunjang tugas perkembangan pada masing-masing anggota kelompok.

c. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Winkel & Hastuti (2004) manfaat layanan bimbingan kelompok adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dan memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik, peserta didik dapat menyadari tantangan yang akan dihadapi, dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama, dan lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok, diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama, lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Kemudian, Hartinah & Sitti (2009) mengemukakan bahwa ada manfaat lain dari layanan bimbingan kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Peserta didik dapat mengenal diri pribadi melalui pergaulan bersama teman sebaya sehingga mampu mengidentifikasi perilaku dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik
2. Peserta didik dapat membentuk sikap dan sifat menjadi baik dan positif, misalnya mempunyai rasa toleransi, menghargai pendapat orang lain, kerjasama yang baik, tanggung jawab, disiplin, kreatif, saling mempercayai dan sebagainya.
3. Dapat mengurangi rasa malu, agresif, penakut, emosional, pemarah, dan lain sebagainya yang dialami peserta didik.
4. Dapat mengurangi ketegangan emosional, konflik, frustrasi yang dialami peserta didik.
5. Dapat mendorong peserta didik lebih gairah di dalam melaksanakan tugas, suka berkorban kepada kepentingan orang lain, suka menolong, bertindak teliti, dan hati-hati.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah peserta didik mendapatkan informasi secara berkelompok yang berguna untuk menghadapi masalah dikemudian hari, dapat meningkatkan kapasitas pribadi peserta didik dan dapat berkurangnya jumlah masalah di dalam

insititusi sekolah karena layanan bimbingan kelompok bersifat preventif.

d. Tahap-tahap Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok mengutamakan proses dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan. Supaya dinamika kelompok berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan tahapan yang efektif dalam proses bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (2004), ada empat tahap pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004) :

- 1) Tahap pembentukan, yaitu tahap untuk membentuk sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima, dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok.
- 2) Tahap peralihan, yaitu tahap untuk mengalihkan kegiatan awal ke kegiatan berikutnya agar lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Tujuan dari tahap ini adalah terbebasnya anggota dari perasaan atau sikap enggan,

ragu, malu, atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya, makin mantapnya suasana kelompok dan kebersamaan, makin mantapnya minat untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok.

- 3) Tahap kegiatan, yaitu tahap inti untuk membahas topik tertentu pada layanan bimbingan kelompok atau mengentaskan masalah pribadi anggota kelompok pada layanan konseling kelompok.
- 4) Tahap pengakhiran, yaitu kegiatan yang terbagi atas dua kegiatan, yakni penilaian dan tindak lanjut. Tahap ini merupakan tahap penutup dari serangkaian kegiatan layanan bimbingan kelompok dari topik yang dibahas oleh kelompok tersebut. Pada tahap ini, pemimpin kelompok berperan untuk memberikan penguatan (reinforcement) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok tersebut.

5. Remaja

a. Pengertian Remaja

Istilah remaja atau *adolescence* berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* (Golinko dalam Rice dalam Jahja, 2011). Remaja disebut juga

masa pubertas yang memiliki jangka umur 14-18 tahun (Ahmadi & Sholeh, 2005). Menurut Ahmadi & Sholeh (2005) pada masa ini, remaja tidak lagi bersifat reaktif, tetapi aktif mencapai kegiatan dalam menemukan diri dan mencari pedoman hidup untuk bekal kehidupan mendatang. Batasan masa remaja secara *universal* sangat sulit ditetapkan secara pasti karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain adanya perbedaan adat istiadat, perbedaan tingkat sosial ekonomi, dan perbedaan pendidikan antar negara. Menurut Hurlock (1999) masa remaja berlangsung antara 13 – 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Menurut WHO (*World Health Organization*) batasan remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu remaja awal antara 10 – 14 tahun dan remaja akhir antara 15 – 20 tahun. Batasan masa remaja menurut WHO didasarkan atas usia kesuburan (*fertilitas*) wanita dan pria.

b. Perubahan dan Perkembangan yang Terjadi pada Masa Remaja

1.) Emosi

Masa remaja sering dianggap sebagai periode “badai dan tekanan”, yaitu suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar

(Hurlock, 1999). Perubahan emosi pada masa remaja dapat dipengaruhi oleh tekanan sosial dan ketika menghadapi kondisi baru. Akibat tekanan sosial, emosi remaja dapat menggigit dalam menghadapi kondisi tersebut (Fatimah, 2008). Tidak semua remaja mengalami masa “badai dan tekanan”, namun sebagian besar remaja mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai akibat dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku dan harapan sosial yang baru. Ketidakstabilan emosi remaja dapat dilihat dari sikapnya yang iri hati terhadap orang yang memiliki benda lebih banyak, selain itu remaja sering mengungkapkan amarahnya dengan cara menggerutu, tidak mau berbicara atau dengan suara keras mengkritik orang lain yang menyebabkan mereka marah.

Menurut Sarwono (2005) salah satu ciri yang terjadi pada masa remaja adalah adanya emosi yang meledak-ledak dan sulit dikendalikan. Emosi yang meledak-ledak ini selain menyulitkan orang lain dalam mengerti jiwa remaja, termasuk orang tua dan guru, tetapi juga bermanfaat dalam pencarian identitas dirinya.

Gejolak emosi remaja dan masalah remaja pada umumnya disebabkan oleh adanya konflik peran sosial. Di

satu pihak remaja tersebut sudah ingin mandiri sebagai orang dewasa, di lain pihak mereka masih harus mengikuti kemauan orang tua. Dengan adanya emosi-emosi itu, remaja secara bertahap mencari jalan menuju kedewasaan, karena reaksi orang-orang disekitarnya terhadap emosinya akan menyebabkan remaja belajar dari pengalaman untuk mengambil langkah-langkah yang terbaik. Jika remaja tidak berhasil mengatasi konflik peran yang dihadapi karena ia terlalu mengikuti gejala emosinya, maka besar kemungkinannya ia akan terperangkap dalam penyalahgunaan obat, penyalahgunaan seks atau kenakalan remaja yang lain (Sarwono, 2005).

2.) Sosial

Masa remaja merupakan masa yang paling banyak mengalami perubahan fisik, emosi maupun sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja mengalami masalah yang sulit dalam hal meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, pengelompokan sosial, nilai-nilai dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai dalam dukungan dan

penolakan sosial, nilai-nilai dalam seleksi pemimpin (Hurlock, 1999).

3.) Minat

Tidak ada minat remaja yang bersifat universal, karena minat remaja tergantung pada seks, intelegensi, lingkungan, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman-teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga, dan lain-lain. Beberapa minat remaja yaitu membaca, menonton film dan televisi, melamun serta berbincang-bincang dengan teman sebayanya (Hurlock, 1999).

Seiring meningkatnya minat pada seks, remaja selalu berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks, tetapi terkadang mereka tidak memperoleh informasi yang benar dari orang yang berkompeten terhadap masalah ini sehingga remaja cenderung akan bertanya pada teman sebayanya, membaca buku tentang seks atau ingin mencoba dengan jalan masturbasi, bercumbu, atau bersenggama (Hurlock, 1999).

4.) Moral

Remaja diharapkan dapat menerapkan prinsip moral yang dapat diterima oleh lingkungan sosial dan dapat difungsikan sebagai pedoman untuk perilakunya. Disaat itulah remaja harus dapat mengendalikan perilakunya sendiri yang sebelumnya menjadi tanggung jawab orang tua dan guru (Hurlock,1999).

Menurut Piaget dalam Hurlock (1999), remaja sudah dapat menyelesaikan suatu masalah dan mempertanggungjawabkan perbuatannya dengan pertimbangan secara matang. Menurut Kohlberg (dalam Hurlock, 1999), adanya kelenturan dalam keyakinan moral sehingga dimungkinkan adanya perbaikan dan perubahan standar moral, dan remaja dapat menyesuaikan diri dengan standar sosial dan ideal yang diinternalisasikan.

6. Siswa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, siswa adalah murid (terutama pada tingkat dasar dan menengah); atau pelajar, apabila sudah mencapai Sekolah Menengah Atas. Dalam Undang-undang Pendidikan No. 2 Tahun 1989, murid disebut peserta didik. Jadi, pengertian antara siswa dan murid adalah sesuatu yang tidak dapat

dibedakan. Siswa atau murid adalah komponen yang disebut peserta didik dan sedang menjalani proses pendidikan, bertujuan untuk menjadi manusia yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

B. Model ADDIE

ADDIE merupakan sebuah model yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dalam sebuah penelitian. ADDIE adalah sebuah akronim dari lima kata yang digunakan dalam penelitian pengembangan, yaitu (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Menurut Branch (2010), konsep ADDIE ini dikembangkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja yang diaplikasikan dalam filosofi pendidikan berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan menginspirasi. ADDIE digunakan di lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan dan keterampilan selama sesi pembelajaran yang telah disepakati bersama atas dasar harapan antara peserta didik dan guru (Branch, 2010). Jadi, model ADDIE ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan yang didesain untuk kepentingan pembelajaran. Beberapa tahap yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* akan dijelaskan dalam penelitian ini.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap yang pertama kali dilakukan dalam model ADDIE. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi pada sebuah masalah (Branch, 1996). Untuk menemukan kemungkinan kesenjangan yang terjadi pada tahap ini, peneliti diharuskan menemukan penelitian yang sudah ada, melakukan studi lapangan, dan sampling untuk menentukan objek penelitian yang akan dilakukan.

Menurut Branch (2010), secara umum prosedur untuk melakukan analisis terdiri dari :

- a. Validasi kesenjangan yang tampak,
- b. Menentukan tujuan instruksional,
- c. Menganalisis peserta didik,
- d. Mengaudit sumber daya yang tersedia,
- e. Mengajukan sistem layanan yang berpotensi (termasuk perkiraan biaya), dan
- f. Menyusun rencana manajemen proyek.

Setelah melakukan analisis, berikut ini adalah hal yang harus dilakukan selanjutnya :

- a. Tentukan “jika” instruksi akan menutup kesenjangan yang tampak,
- b. Mengusulkan sejauh mana instruksi akan menutup kesenjangan, dan
- c. Merekomendasikan strategi yang tepat untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti yang empirik tentang kesuksesan potensi.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap kedua dari model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan. Tujuan pada tahap ini adalah untuk memverifikasi pelaksanaan yang diinginkan dan metode yang tepat (Branch, 2010). Pada tahap ini, peneliti menentukan konsten dengan tujuan membuat desain konstruksional. Kemudian membuat item tes untuk mengukur variabel kasus yang akan digunakan.

Menurut Branch (2010), prosedur umum terkait dengan tahap desain adalah sebagai berikut :

- Mengerjakan tugas inventori
- Menyusun sasaran kegiatan
- Menghasilkan strategi pengujian
- Menghitung hasil pengujian

Setelah prosedur umum tahap desain, beberapa hasil dari tahap ini adalah desain yang lengkap (*Design Brief*). Berikut ini adalah komponen dari desain yang lengkap, yaitu

- Diagram tugas inventori
- Sasaran kinerja yang lengkap
- Item tes yang lengkap
- Strategi pengujian
- Usulan proposal

3. Mengembangkan (*Develop*)

Pada tahap mengembangkan, peneliti diharapkan sudah mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan perencanaan pada sesi pembelajaran. Tahap mengembangkan bertujuan untuk menghasilkan dan melakukan validasi dari sumber pembelajaran yang dipilih (Branch, 2010). Menurut Branch (2010), prosedur umum pada tahap mengembangkan terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

- Menghasilkan konten yang mendukung
- Membuat atau mengembangkan media pendukung yang akan dibuat dari konten
- Mengembangkan pedoman untuk guru dan siswa.

- Melakukan evaluasi formatif atau revisi. Dalam melakukan revisi dapat menggunakan beberapa cara, yaitu terhadap satu pengguna (*One-to-one*), kelompok kecil (*small group*) atau kelompok yang lebih banyak (*field trial*).
- Melakukan pilot tes. Merupakan hasil revisi dari jumlah sampel siswa yang sama.

Setelah menyelesaikan tahap ini, peneliti harus mampu mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan sesi pembelajaran dari yang sudah direncanakan secara intensif (Branch, 2010). Jadi, akhir dari tahap ini peneliti harus memilih atau mengembangkan semua bahan yang diperlukan untuk melaksanakan instruksi yang sudah direncanakan, mengevaluasi hasil pembelajaran dan menyelesaikan tahap yang tersisa dari model ADDIE (Branch, 2010).

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi pada model ADDIE merupakan tahap ke lima dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini, peneliti akan menerapkan hasil dari produk yang sudah dibuat, yaitu berupa pembelajaran. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan melibatkan peserta didik (Branch, 2010). Menurut Branch (2010), prosedur

yang harus disiapkan adalah hanya guru dan peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peneliti harus membuat lingkungan belajar yang efektif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk menghilangkan kesenjangan yang sebelumnya nampak (Branch, 2010). Kemudian, hasil dari tahap ini adalah sebuah strategi implementasi, yaitu rencana untuk peserta didik dan fasilitator.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan dalam menggunakan model ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap melakukan penilaian dan perbaikan apabila diperlukan terhadap sebuah produk yang sudah diimplementasikan. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk instruksional dan proses, baik sebelum dan sesudah melaksanakan implementasi (Branch, 2010). Menurut Branch (2010), pada akhir tahap ini, peneliti diharapkan mampu mengidentifikasi keberhasilan, merekomendasikan perbaikan produk, menutup semua kegiatan yang berhubungan dengan proyek ini, mengirimkan laporan pertanggungjawaban dan evaluasi yang dilakukan oleh administrator yang ditunjuk dan mengembangkan desain kembali. Hasil dari tahap ini adalah rencana evaluasi yang terdiri dari

ringkasan tujuan, alat pengumpulan data, waktu dan individu atau kelompok yang bertanggungjawab melakukan evaluasi (Branch, 2010).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hall & Upson (2013) dengan judul *Comic Book Guy in the Classroom : The Educational Power and Potential of Graphic Storytelling in Library Instruction* menunjukkan bahwa komik menawarkan berbagai manfaat praktis yang kondusif untuk instruksi perpustakaan. Komik memiliki potensi untuk melibatkan peserta didik yang mungkin tidak unggul dalam minatnya di perpustakaan. Kemudian, Penulis berharap untuk terus menyelidiki efektivitas pembelajaran komik dalam setting perpustakaan dan akan mulai memeriksa potensi komik yang siswa ciptakan sebagai alat untuk menilai keterampilan dan keaksaraan multi-modal.

Penelitian yang lain mengenai pengembangan media komik juga dilakukan oleh Budiarti & Haryanto (2016) dengan judul *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV* menghasilkan dua poin penting, yaitu (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli

media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”. (2) Terdapat peningkatan nilai *pre test* terhadap *post test* motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selain penelitian mengenai pengembangan media komik, penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang lain mengenai gambaran kemandirian emosional. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Oliva & Parra (2009) dengan judul *Longitudinal Research on the Development of Emotional Autonomy During Adolescence*. Penelitian yang dilakukan selama lima tahun ini menunjukkan bahwa selama masa remaja, ada beberapa dimensi kemandirian emosionalnya meningkat. Sementara itu, yang lain menurun, sehingga tingkat secara keseluruhan kemandirian emosional tetap stabil. Di sisi lain, kemandirian emosional terkait dengan hubungan keluarga yang negatif, kemandirian emosional lebih dari apa yang dibutuhkan.

Adapula studi deskriptif yang dilakukan oleh Dani (2014) dengan judul Studi Deskriptif Tingkat Kemandirian Emosional Siswa Kelas IX SMP N 2 Mlati Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015 dan Implikasinya Terhadap Usulan Topik-topik Bimbingan Klasikal. Penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil menunjukkan bahwa ada 4

(3,74%) siswa memiliki tingkat kemandirian emosional yang sangat tinggi, 68 (63,55%) siswa tergolong memiliki tingkat kemandirian emosional yang tinggi, 35 (32,71%) siswa tergolong memiliki tingkat kemandirian emosional yang sedang, dan tidak ada siswa tergolong memiliki tingkat kemandirian emosional yang rendah dan sangat rendah. Kemudian, peneliti menyarankan Guru BK diharapkan dapat membuat program-program yang relevan untuk meningkatkan kemandirian emosional peserta didik.

Penelitian lain yang juga dilakukan pada layanan bimbingan kelompok dengan beberapa teknik yang digunakan untuk menunjukkan efektivitas dalam layanan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita, Warsito, Darminto & Lukitaningsih (2013) berjudul "Penerapan *Spiritual Emotional Freedom Technique (SEFT)* dalam Bimbingan Kelompok Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa SMA dalam Menghadapi Ujian Nasional." Penelitian tersebut melibatkan 7 peserta didik eksperimen dan 6 peserta didik kontrol. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kecemasan siswa yang menghadapi Ujian Nasional baik yang diberikan terapi SEFT melalui Bimbingan Kelompok dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional tanpa proses bimbingan kelompok (Warsito, Darminto & Lukitaningsih, 2013).

Penelitian lain juga dilakukan oleh Fithriyana, Sugiharto & Sugiyo (2014) yang berjudul “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa.” Penelitian ini melibatkan 2 praktisi dan 10 peserta didik yang dipilih sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi ini bahwasalnya efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa (Fithriyana, Sugiharto & Sugiyo, 2014).

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan, dari pengembangan media komik dan gambaran mengenai kemandirian emosional, semua masih butuh tindak lanjut. Dalam beberapa penelitian tersebut juga belum banyak menunjukkan efektivitas komik yang sesuai dengan gambaran kemandirian peserta didik, khususnya remaja. Selanjutnya, penelitian ini akan melakukan sebuah pengembangan produk komik dengan topik kemandirian emosional untuk sebuah layanan bimbingan kelompok.

D. Kerangka Berpikir

Remaja memiliki tugas perkembangan untuk mencapai kemandirian dalam dirinya. Perkembangan kemandirian pada setiap remaja masing-masing berbeda sesuai dengan kondisi tempat remaja berkembang. Salah satu perkembangan kemandirian yang harus

dicapai oleh remaja adalah kemandirian emosional. Kemandirian ini merupakan aspek kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu, seperti hubungan emosional antara remaja dengan ibu dan ayahnya serta teman sebaya atau orang dewasa lain. Kemandirian emosional dicapai saat remaja merasakan kepercayaan diri untuk menentukan tujuan mereka terlepas dari keinginan orang tua dan teman sebayanya. Oleh sebab itu, guru BK berperan melakukan kegiatan dalam unit layanan bimbingan klasikal atau kelompok untuk membantu peserta didik mencapai tugas perkembangannya, yaitu kemandirian emosional.

Untuk membantu peserta didik memahami isu kemandirian emosional, peneliti akan mengembangkan media komik mengenai isu kemandirian emosional. Komik adalah sebuah media bacaan yang di dalamnya terdapat gambar dan alur cerita. Berdasarkan penelitian, media komik memiliki potensi untuk melibatkan peserta didik yang mungkin tidak unggul dalam minatnya di perpustakaan. Kemudian, komik memiliki banyak sifat yang menarik, seperti memiliki teks yang sedikit, warna terang dan karakter yang dapat menarik minat para pembaca.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan gambar dan alur cerita komik berdasarkan empat aspek yang terdapat pada topik

kemandirian emosional. *Individuation*, pada bagian ini komik akan berisi mengenai remaja yang memiliki pandangannya sendiri dan menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab. *Non-dependency*, pada bagian ini komik akan berisi mengenai remaja yang mampu untuk menunda luapan perasaan kepada orang lain khususnya kepada orang tua. *De-idealized*, pada bagian ini komik akan berisi mengenai remaja memandang orang tua tidak selamanya benar dan memiliki kekuasaan. *Parents as people*, pada bagian ini komik akan berisi mengenai remaja melihat orang tua sebagai teman atau sahabat ketika berinteraksi dalam hubungan orang tua dan anak.