

PENTINGNYA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INFOGRAFIS BERBASIS DIGITAL UNTUK SOSIALISASI DI PT.FREEPORT INDONESIA

Rasti Musdalifa Fatagar¹, Umi Fatonah², Yeni Raini³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

¹rastifatagar@gmail.com, ²umi.fatonah@uika-bogor.ac.id, ³yenirahman0989@gmail.com

Abstrak: Media komik infografis sangat penting digunakan sebagai media sosialisasi di lapangan, karena dapat memudahkan penyampaian suatu materi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pentingnya mengembangkan media komik infografis untuk sosialisasi di PT Freeport Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dan model pengembangan Borg and Gall dengan tahapan 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Validasi ahli, 5) Revisi hasil produk, 6) Tes awal, 7) Revisi produk, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, dan 10) Diseminasi serta implementasi. Subjek penelitian ini adalah instruktur di PT Freeport Indonesia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket validasi ahli dan angket responden.

Kata Kunci: *Komik Infografis, Digital, Sosialisasi*

1. PENDAHULUAN

PT Freeport Indonesia adalah sebuah perusahaan Amerika Serikat yang berada di Indonesia dan bergerak di bidang eksplorasi, pertambangan, pemrosesan dan pemasaran konsentrat tembaga emas, dan perak di dataran tinggi Tembagapura, Mimika, Papua Tengah. PT Freeport Indonesia adalah anak usaha dari perusahaan Amerikan-McMoRan. Menjadi perusahaan tambang kelas dunia yang menciptakan nilai-nilai unggul, dengan sumber daya yang tinggi PT Freeport Indonesia harus meningkatkan skill dan pengetahuan karyawan dilakukan dengan pelatihan.

Pelatihan berperan penting dalam sebuah organisasi atau instansi tanpa adanya pelatihan karyawan tidak akan bisa menambah kemampuannya, hal ini akan berdampak pada kualitas organisasi di mana pada saat ini banyak organisasi atau instansi yang sudah maju dan sukses. Pelatihan tidak hanya diikuti oleh karyawan baru tetapi karyawan lama pun dapat diberi pelatihan untuk meningkatkan kemampuan kinerja yang dimiliki, pelatihan bisa ini juga bisa dikatakan sebagai investasi pada karyawan karena dengan demikian itu dapat berdampak pada jenjang karirnya. Pelatihan mempunyai kegunaan pada karir jangka panjang karyawan untuk membantu menghadapi tanggung jawab yang lebih besar di waktu yang akan datang, program ini tidak hanya bermanfaat pada individu karyawan itu sendiri tetapi juga pada organisasi. Dalam kegiatan pelatihan biasanya dilakukan sosialisasi untuk peserta pelatihan, dalam kegiatan sosialisasi ini hendaknya digunakan media yang menarik agar pelatihan ini lebih diminati lagi oleh banyak karyawan.

Berdasarkan observasi bahwa prosedur yang digunakan untuk instruktur kurang menarik karena prolognya hanya berupa dokumen yang berisi banyak tulisan sehingga instruktur kurang memahami dengan prosedur tersebut, sehingga masih banyak instruktur yang masih bekerja belum sesuai dengan prosedur yang dibuat. Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan, terdapat masalah yang terjadi di dalam penggunaan media pada prosedur L&OD sehingga diperlukan media yang menarik yaitu media komik infografis. Pelatihan berbasis

komik infografis ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada instruktur dalam melakukan sosialisasi, hal ini serupa dengan penelitian dari Susanne D, Elnovani L, Retasari D, Rostika Y, Fauzy A.M. (2020). Komik Sebagai Media Sosialisasi Protokol Kesehatan Untuk Persiapan Tatap Muka Di Kabupaten Sumedang. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 11(2), 120-127 dan Fitria Iswari, Dian Handayani, Widya Nuriyanti (2020). Infografis Sebagai Media Sosialisasi Budaya Malu Di Kalangan Pelajar Sebagai Bentuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Desain*. Dari dua penelitian di atas dapat dilihat bahwa media komik infografis sangat layak digunakan sebagai media sosialisasi.

Komik infografis adalah bentuk komik yang menggunakan elemen visual dan teks untuk menyampaikan informasi secara singkat, padat, dan mudah dipahami. Komik infografis menggabungkan elemen-elemen komik, seperti gambar, panel, dan balon kata, dengan elemen-elemen infografis, seperti grafik, ilustrasi, dan tipografi, untuk menyajikan data atau informasi dengan cara yang menarik dan kreatif. Komik infografis biasanya digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang kompleks atau data yang rumit dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dalam satu gambar atau panel rangkaian, komik infografis dapat merangkum informasi penting, menjelaskan konsep, atau menggambarkan proses secara visual. Hal ini menjadikan komik infografis menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan, terutama dalam konteks pemasaran, pendidikan, dan penyuluhan.

Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dengan bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa batas oleh waktu dan tempat dengan ponsel pintar, walaupun pada mulanya komik hanya bersifat sebagai hiburan saja dan bersifat fiksi tapi seiring perkembangan masyarakat muncul kategori – kategori komik baru yang mampu memiliki unsur pendidikan didalamnya seperti edukasi fakta – fakta informasi dan sebagainya. Menurut Sadiman et al. (2012:28-29), secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Hal tersebut membuat komik juga bisa berfungsi sebagai suplemen dalam suatu pembelajaran. Selain komik, media pembelajaran yang efektif adalah infografis.

Media infografis sangatlah cocok di gunakan pada sebuah pembelajaran yang membutuhkan minat baca yang tinggi, minat baca yang tinggi bisa di peroleh dengan visualisasi data yang menarik. Infografis menjadi bentuk paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital (Mufti, 2016). Media infografis mengandung ilustrasi yang menyajikan informasi secara runtut dan sistematis, ilustrasi tersebut memperjelas materi dengan kombinasi gambar untuk memudahkan pembaca dalam mempelajari isi sebuah naskah. Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah (Puspita, 2017).

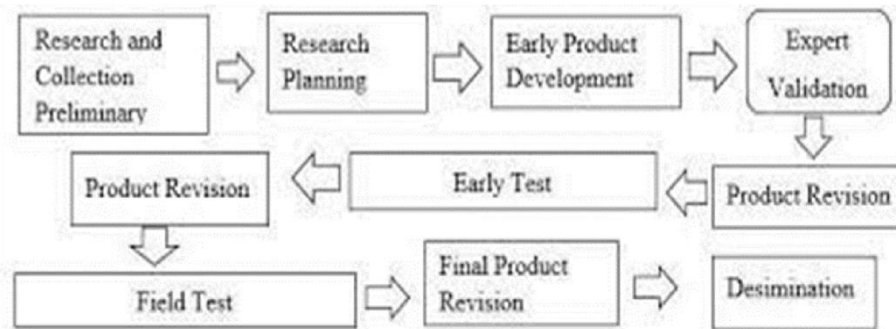
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk dan menguji validitas produk. Prosedur R&D yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Metode R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut (Budiyono, 2016:7). Menurut Borg and Gall (2003:596) “*Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational product*”.

Menurut Borg and Gall, tahap pengembangan suatu produk atau model menjadi 10 tahap, yaitu : 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Validasi ahli, 5) Revisi hasil produk, 6) Tes awal, 7) Revisi produk, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, dan 10) Diseminasi serta implementasi. Tahap validasi oleh ahli materi memberikan validasi terhadap isi

materi, sedangkan validasi ahli media meliputi aspek kualitas media, dan kualitas tampilan. Sementara ahli bahasa memberikan validasi terhadap penggunaan bahasa yang efektif. Uji coba produk dilakukan pada perorangan dan kelompok kecil untuk mengamati respon instruktur terhadap media tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk instruktur di PT Freeport Indonesia. Data penelitian dikumpulkan dengan melakukan observasi.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Borg & Gall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk media komik infografis untuk instruktur di PT Freeport Indonesia, yang menghasilkan komik digital yang di dalamnya berisi link untuk diakses oleh instruktur untuk melihat infografis dari PRO-LOD yang sudah di buat. Hasil media berupa book digital yang di kembangkan dengan aplikasi canva. Pemanfaatan media ini memberikan kemudahan kepada instruktur untuk melakukan sosialisasi di lapangan. Menurut Danesi, komik menyajikan sebuah narasi yang dirancang menggunakan gambar dengan desain gambar berderet yang memiliki batasan sekat atau kotak (panel) pada setiap alur ceritanya dan dilengkapi teks verbal yang runtut untuk mempermudah memahami isi cerita. Dalam penelitian ini, penggunaan media komik infografis dalam sosialisasi sangat efektif untuk beberapa tujuan seperti mudah dipahami, menarik dan kreatif, untuk digunakan sebagai media sosialisasi.

Dalam pembuatan media komik infografis ini peneliti menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi yang digunakan hanya 9 tahapan saja diantaranya, 1) Tahap Penelitian dan pengumpulan informasi awal, di lakukan observasi untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi, 2) Tahap perencanaan, peneliti merencanakan untuk pembuatan media komik infografis dan mengumpulkan referensi pembuatan media tersebut, 3) Tahap pengembangan draf produk peneliti mulai membuat draf produk dalam bentuk *flowchart* dan storyboard, 4) Tahap validasi ahli, setelah produk jadi akan dilakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa untuk melihat apakah media komik infografis sudah layak untuk diuji cobakan, 5) Tahap revisi produk, setelah dilakukan validasi oleh ahli media tersebut akan direvisi sesuai dengan komentar dan masukan dari para ahli, 6) Tahap tes awal produk, jika sudah dilakukan revisi maka media komik infografis sudah bisa di lakukan tes awal kepada instruktur, 7) Tahap revisi produk, akan dilakukan jika produk yang diuji cobakan masih banyak kesalahan, 8) Tahap uji lapangan setelah revisi produk, media komik infografis sudah bisa dilakukan uji lapangan untuk mengetahui layak atau tidak media komik infografis ini digunakan, 9) Tahap revisi produk akhir, setelah melakukan uji coba di lapangan dan akan ada masukan dari instruktur maka akan dilakukan revisi terakhir untuk media komik infografis dan setelah sudah di revisi media komik infografis sudah bisa dilakukan oleh instruktur untuk melakukan sosialisasi.

4. SIMPULAN

Pembuatan media komik infografis ini dikembangkan untuk media sosialisasi untuk instruktur di PT Freeport Indonesia menggunakan metode R&D dan model Borg and Gall

yang terdiri dari 10 tahap, tetapi peneliti akan menggunakan 9 tahap saja dalam mengembangkan media ini. Dan dengan menggunakan media ini dapat memudahkan instruktur untuk melakukan kegiatan sosialisasi tentang prosedur L&OD dengan media komik infografis, itulah sebabnya media ini sangat penting untuk dikembangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, Rasid., Suwarni, Linda., Selviana, Rachmawati, M. (2020). "Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja". *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 19(1), 10–14
- Borg, W. R. (1983). *Education Research and Introduction(fourth ed)*. New York: Longman Inc.
- Fitria Iswari, Dian Handayani, Widya Nuriyanti (2020). "Infografis Sebagai Media Sosialisasi Budaya Malu Di Kalangan Pelajar Sebagai Bentuk Pendidikan Karakter". *Jurnal Desain*.
- Lankow, J, dkk. 2014. *Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Mccloud Scott. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Gramedia Pustaka. hal.6.
- Nella, S. R., Sylvia I. (2020). "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh". *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol 1 (3).228-238
- Rudi Susilana and Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima. Hal. 15-16.
- Sadiman, Arief, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saptodewo, Febrianto. 2014. "Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik". Program Studi Desain Komunikasi Visual". *Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Indraprasta Pgri: Jurnal Desain*. 1 (3),.194.
- Susanne D,Elnovani L,Retasari D,Rostika Y,Fauzy A.M. (2020). "Komik Sebagai Media Sosialisasi Protokol Kesehatan Untuk Persiapan Tatap Muka Di Kabupaten Sumedang". *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 11(2),120-127.