

# Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra

Fenti Mariska Yohana  
*fenti\_missmaster@yahoo.com*

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

## **ABSTRACT**

*The skill of languages is so important in our life, because of this skills we can express our mind and feeling in contextual with the conversation in that situation. The ability to speak we can also speaking well, where speak or conversation have to creative figure in communication so language is clear, coherent, and easy to understand because it can express the ideas and feeling. The issue of mastery of English can not be separated from the planning of the nation's education program. The English itself is practical, still a language science that must be taught to the students. Teaching is the totality of teaching and learning activities that begin with planning and end with evaluation. More explicitly it can be said that teaching as an all-encompassing activity directly to achieve specific objectives of teaching (determining the learners' entry-behavior, drawing up lesson plans, providing information, asking questions, and assessing. Comic is one type of media that can be used to express the mind, imagination and creativity in the form of drawings and written language. Comics can encourage DKV students to enjoy the ability to speak English well. This research indicator used the elements such as comic story narrative, illustration drawings, panels, word balloons, moral values of the comic created.*

**Keywords:** *Media of teaching, English Language Design, Comic.*

## ABSTRAK

Keterampilan berbahasa sangatlah penting, karena dengan menguasai bahasa kita dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan secara konteks dan situasi yang ada ketika ada yang berbicara. Dengan kemampuan berbahasa kita juga dapat berbicara dengan baik, dimana berbicara dapat membentuk figure kreatif sehingga dapat melahirkan bahasa yang komunikatif secara jelas, koheren, dan mudah dimengerti, karena dapat mengekspresikan ide, perasaan. Persoalan penguasaan Bahasa Inggris memang tidak dapat dilepaskan dari perencanaan program pendidikan bangsa. Bahasa Inggris itu sendiri secara praktis, tetap merupakan ilmu bahasa yang harus diajarkan kepada para siswa. Pengajaran merupakan totalitas aktivitas belajar-mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi. Secara lebih jelas dapat dikatakan pengajaran sebagai kegiatan yang mencakup semua secara langsung untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan *entry-behaviour* peserta didik, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, hingga menilai. Komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengekspresikan pikiran, imajinasi dan kreatifitas dalam bentuk gambar juga berbahasa tulis. Komik dapat mendorong mahasiswa DKV untuk menyenangkan kemampuan berbahasa Inggris dengan baik. Indikator penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah unsur-unsur elemen yang umum hadir dalam setiap komik yaitu narasi cerita, ilustrasi gambar, panel, balon kata, moral *value* dari komik yang dibuat.

**Kata Kunci:** *Media Pengajaran, Bahasa Inggris, Desain, Komik*

## I. PENDAHULUAN

Persaingan global dalam berbagai bidang menuntut penguasaan kompetensi skill dan akademik yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam dunia pendidikan nasional Indonesia berbagai bentuk upaya telah dilakukan sebagai persiapan untuk menghadapi persaingan global terutama untuk menghasilkan lulusan yang mampu bersaing, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam dunia kerja. Selain upaya yang dilakukan oleh pemerintah berbagai upaya juga harus dilakukan secara mandiri oleh pihak sekolah baik secara mendasar maupun tingkat tinggi, antara lain dengan mencanangkan mutu pendidikan dan pengelolaan yang baik juga bertaraf Internasional. Komitmen ini memiliki implikasi yang cukup berat, banyak hal yang harus dilakukan mulai dari pembenahan fasilitas, perbaikan kurikulum, pengembangan materi ajar, perbaikan sistem pengelolaan administrasi maupun akademik, dan yang paling mendasar ialah peningkatan kemampuan sumber daya manusia yang harus menjalankan komitmen tersebut.

Dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di dunia pendidikan, penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal ini didasari atas berbagai pertimbangan dengan memberlakukan standar mutu Internasional. Suatu sekolah telah berkomitmen untuk memasuki sebuah rumah pengelolaan yang tidak lagi

berpatokan pada standar dan tuntutan mutu lokal sehingga memerlukan sumber daya manusia yang mampu memahami seluk beluk informasi yang dibutuhkan sehingga dapat mendukung kinerja mereka dalam mewujudkan komitmen lembaga. Hal ini tentu saja mustahil dilaksanakan jika para pengajar tidak memiliki kompetensi berbahasa Inggris.

Persoalan penguasaan Bahasa Inggris memang tidak dapat dilepaskan dari perencanaan program pendidikan bangsa. Bahasa Inggris itu sendiri secara praktis, tetap merupakan ilmu bahasa yang harus diajarkan kepada para siswa dan dipelajari oleh para siswa sekolah. Ini karena memang bahwasanya Bahasa Inggris adalah bahasa global di era globalisasi ini yang mana Bahasa Inggris selalu menjadi viral dalam setiap bentuk pengaplikasian di dunia yang sudah sangat canggih ini.

Pengajaran bahasa yang komunikatif adalah sebuah perkembangan yang menggembirakan dalam bidang pengajaran, terutama pengajaran bahasa. Pengajaran bahasa yang komunikatif melibatkan pemakaian asumsi yang baru dan berbeda mengenai dua pertanyaan mendasar, yaitu tentang apa yang dipelajari dan bagaimana mempelajari; maksudnya adalah bahasa apa yang dipelajari manusia dan bagaimana manusia mempelajari bahasa. Asumsi ini mempengaruhi semua keputusan yang diambil dari implementasi program pengajaran bahasa.

Bahasa secara umum dapat didefinisikan sebagai lambang, serta pengertian bahasa menurut istilah adalah

alat komunikasi yang berupa tanda misalnya gerakan ataupun kata, kemampuan yang dimiliki oleh manusia. *Language is a tool to achieve goals and solve problems in real life (Vygostsky, 1978, 1986). Language is seen as an effective tool for creating resilient learners and competitive. Therefore, in learning both Indonesian and English language skills developed four aspects are: speaking, reading, writing, and listening.*

Oleh karena itu, para pengajar masa kini dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik mereka. Belajar bagi para mahasiswa tidak lagi sekadar mendengarkan apa yang dikatakan oleh para pengajar di depan kelas. Belajar berarti berinteraksi secara aktif untuk mendapatkan pengetahuan dengan cara-cara menyenangkan melalui media pembelajaran yang kondusif. Di dalam lingkungan Universitas, para pengajar didorong untuk menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga informatif dan menarik sehingga dapat membentuk dan membangun kelas yang efektif.

Keterampilan berbahasa sangatlah penting, karena dengan menguasai bahasa kita dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan secara konteks dan situasi yang ada ketika ada yang berbicara. Dengan kemampuan berbahasa kita juga dapat berbicara dengan baik, dimana berbicara dapat membentuk figur kreatif sehingga dapat melahirkan bahasa yang komunikatif secara jelas, koheren, dan mudah dimengerti, karena dapat mengekspresikan ide, perasaan dan lainnya.

Komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengekspresikan pikiran, imajinasi dan kreatifitas dalam bentuk gambar juga berbahasa tulis. Komik dapat mendorong mahasiswa DKV untuk menyenangi kemampuan berbahasa Inggris dengan baik. Seperti yang dikatakan oleh Walt Disney, elemen-elemen dalam komik menyediakan pencitraan tingkat menengah dan hiburan visual yang dapat memberikan kegembiraan dan informasi kepada siapa saja tanpa memandang usia di seluruh dunia (<http://dictionary.laborlawtalk.com/Comics>).

Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menjadi penggemar komik, orang dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca baik anak-anak hingga orang dewasa saat ini. Di dalam komik didominasi oleh gambar-gambar yang seolah-olah berbicara dan gambar tersebut membentuk sebuah narasi dalam cerita dalam komik, komik termasuk dalam kategori sastra anak karena ceritanya amat dikagumi oleh anak-anak. Selain itu, di samping untuk menyajikan cerita, komik juga mampu untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran atau maksud-maksud tertentu melalui gambar dan percakapan yang terdapat pada tiap panelnya yang kita

kenal dengan balon kalimat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meier, 1994:55).

Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita.

Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menemukan sebuah permasalahan: Bagaimana komik dapat digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris secara

komunikatif pada kelas bahasa Inggris Desain (DKV) semester 2?

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa kepustakaan, informasi, tanggapan, konsep, maupun uraian yang mengungkapkan masalah.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah. Dalam penelitian kualitatif harus memiliki bekal teori agar dalam menganalisis dan mengonstruksi objek menjadi lebih jelas.

Pemilihan sampel komik yang mewakili kehadirannya sebagai bentuk pengajaran dikelas yang efektif, membuat peneliti ingin menguraikan dan mengungkapkan masalah yang ada yaitu apakah mahasiswa DKV dapat dengan baik membuat komik berbahasa Inggris. Percakapan yang digunakan dalam balon-balon teks merupakan bahasa Inggris mengenai desain, baik mengenai bahasa Inggris itu sendiri maupun tentang desain komunikasi visual. Karakter yang dibentuk merupakan karakter yang membangun opini sebagai mahasiswa DKV dalam kelas bahasa Inggris desain.

Beberapa perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan media bisa dihayati. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi yang atraktif dan penuh warna.

Indikator penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah unsur-unsur elemen yang umum hadir dalam setiap

komik yaitu narasi cerita, ilustrasi gambar, panel, balon kata, *moral value* dari komik yang dibuat.

### III. TINJAUAN TEORITIS

#### A. Pengajaran Bahasa Inggris

Menurut Gagne dan Briggs yang dijadikan alasan oleh Arif S. Sadiman mengatakan bahwa pengajaran adalah artian dari *instruction* atau *teaching*. *Instruction* mencakup semua events yang mempunyai pengaruh langsung kepada proses belajar manusia dan bukan saja terhadap peristiwa-peristiwa yang dilakukan guru, dosen, maupun instruktur, dikarenakan *instruction* meliputi pula kejadian-kejadian yang dibantu oleh bahan cetakan seperti gambar, program televisi, film, *slide*, kaset, audio, ataupun kombinasinya.

Dalam *Association for Education Communication and Technology Corey* mengatakan; bahwa *instruction* itu sebagai sub-sub atau bagian dari pendidikan yang merupakan proses lingkungan seseorang dengan sengaja dikelola agar memungkinkan orang tersebut dapat belajar dan merespon situasi tertentu. Pengajaran merupakan totalitas aktivitas belajar-mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi. Secara lebih jelas dapat dikatakan pengajaran sebagai kegiatan yang mencakup semua secara langsung untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan *entry-behaviour* peserta didik, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, hingga menilai.

Secara tradisional, mengajar

merupakan proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan kepada anak didik. Adapun menurut A. Wahab (2007:8-10 (dalam Hamdayama 2016:48) prinsip-prinsip dalam mengajar sebagai berikut:

1. Menggunakan pengalaman yang sudah dimiliki.
2. Pengetahuan dan keterampilan harus digunakan bukan saja untuk masa yang akan datang, melainkan aspek itu harus digunakan sekarang dan disini sebagai aspek penting dalam proses belajar.
3. Menyadari adanya perbedaan individual. Siswa memiliki perbedaan besar dalam kemampuan intelektualnya, keadaan sosial-ekonomi, dan harapan-harapannya.
4. Kesiapan. Guru harus merencanakan tingkat kesiapan siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Tujuan pengajaran harus sudah dirumuskan terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga siswa mengetahui terlebih dahulu apa yang akan dipelajari dalam pelajaran tertentu. Dalam mengajar, sebaiknya seorang guru menjelaskan terlebih dahulu kompetensi dan materi yang akan dipelajari sehingga siswa mengetahui lebih awal kegunaan dan makna dari pembelajaran tersebut.
6. Mengikuti prinsip-prinsip yang bersifat psikologis yang telah dikembangkan ahli pendidikan diantaranya:
  - a. Dimulai dari hal-hal sederhana menuju ke hal yang bersifat kompleks;
  - b. Bertolak dari hal-hal nyata menuju

- ke hal yang bersifat abstrak;
- c. Berangkat dari hal-hal yang umum menuju pada hal yang khusus;
  - d. Dimulai dari hal-hal yang sudah diketahui pada yang belum diketahui;
  - e. Dimulai dari berpikir induktif kepada deduktif, dan sebaliknya;
  - f. Mengatur sedemikian rupa agar pemberian penguatan dapat dilakukan secara lebih sering dan lebih segera; dan
  - g. Dimulai dari lingkungan yang paling dekat dengan anak pada lingkungan yang lebih luas.

Bahasa secara umum dapat didefinisikan sebagai lambang, serta pengertian bahasa menurut istilah adalah alat komunikasi yang berupa tanda misalnya gerakan ataupun kata, kemampuan yang dimiliki oleh manusia. *Language is a tool to achieve goals and solve problems in real life* (Vygostsky, 1978, 1986). *Language is seen as an effective tool for creating resilient learners and competitive. Therefore, in learning both Indonesian and English language skills developed four aspects are: speaking, reading, writing, and listening.*

Keterampilan berbahasa sangatlah penting, karena dengan menguasai bahasa kita dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan secara konteks dan situasi yang ada ketika ada yang berbicara. Dengan kemampuan berbahasa kita juga dapat berbicara dengan baik, dimana berbicara dapat membentuk figur kreatif sehingga dapat melahirkan bahasa yang komunikatif

secara jelas, koheren, dan mudah dimengerti, karena dapat mengekspresikan ide, perasaan dan banyak lagi lainnya.

Pengertian Bahasa menurut beberapa ahli:

1. Menurut Mc. Carthy, bahasa adalah praktik yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
2. Menurut William A. Haviland, Bahasa adalah suatu sistem bunyi yang jika digabungkan menurut aturan tertentu menimbulkan arti yang dapat ditangkap oleh semua orang yang berbicara dalam bahasa itu.
3. Menurut Wibowo (2001), Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.
4. Menurut Keraf Smarapradhipa (2005), ia memberikan dua pengertian mengenai bahasa, yakni 1) menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia; 2) Bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat *arbitrer*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang melahirkan perasaan untuk mengungkapkan makna ataupun simbol bunyi yang dapat dimengerti manusia secara verbal baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun vokal (ujaran).

Pengajaran bahasa asing telah berkembang di Indonesia seiring dengan kebutuhan masyarakat akan pentingnya kemampuan berbahasa dalam era globalisasi. Kajian pengajaran bahasa asing memiliki sejarah yang panjang hingga para ahli bahasa menyimpulkan bahwa terdapat tiga istilah pokok yakni pendekatan, metode dan teknik. Fachrurozi dan Erta Mahyuddin (2011:5) mendefinisikan hipotesa-hipotesa dan kepercayaan-kepercayaan terhadap sifat alami bahasa, pembelajaran dan pengajarannya.

Tiga pendekatan yang sering digunakan yakni pendekatan struktural, pendekatan fungsional, dan pendekatan interaksional. Aliran struktural melihat bahasa sebagai suatu sistem yang terbentuk dari beberapa elemen yang berhubungan secara struktural. Pengajar yang menggunakan aliran ini memberikan pengajaran tentang *grammatical* (tata bahasa), begitupula dengan perangkat dan bahan ajar yang digunakan. Aliran fungsional mengartikan bahasa sebagai alat/media untuk mengungkapkan makna-makna fungsional. Aliran ini tidak hanya menekankan pada unsur grammatikalnya saja, tapi juga pada topik atau konsep yang ingin dikomunikasikan kepada para siswa. Sedangkan aliran interaksional menganggap bahasa adalah suatu sarana atau media untuk menciptakan hubungan-hubungan interpersonal dan interaksi sosial antar individu.

## **B. Komik**

Komik adalah bacaan yang sangat

populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menjadi penggemar komik, orang dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca khususnya anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa komik menarik bagi siapapun. Di dalam komik didominasi oleh gambar-gambar yang seolah-olah berbicara dan gambar tersebut membentuk sebuah narasi dalam cerita dalam komik, komik termasuk dalam kategori sastra anak karena ceritanya amat dikagumi oleh anak-anak. Selain itu, di samping untuk menyajikan cerita, komik juga mampu untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran atau maksud-maksud tertentu melalui gambar dan percakapan yang terdapat pada tiap panelnya yang kita kenal dengan balon kalimat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meier, 1994:55).

Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik

pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita.

Dalam hal ini McCloud (2002:9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. McCloud (2002) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal.

Cerita komik lepas atau comic strips sering terdapat di surat kabar sedangkan

cerita komik dalam bentuk buku (manga) merupakan serangkaian cerita yang mempunyai gambar dan berisi lebih dari satu judul dan tema.

Sudjana menyatakan bahwa komik adalah sejenis kartun (cerita bergambar) yang mengekspresikan karakter dan membentuk sebuah cerita. Komik terdiri dari serangkaian cerita yang diceritakan secara singkat dan menarik, lengkap dengan gerakan-gerakan.

Dari definisi diatas dapat dikatakan bahwa komik ialah serangkaian cerita bergambar yang dibuat semenarik mungkin dengan mengekspresikan visual yang nyata serta berdasar cerita asli si pembuat atau mempunyai cerita juga tema tertentu.

### C. Media

Mengajar merupakan suatu proses interaksi yang terjadi di kelas, proses menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada anak didik. Faktor yang mempengaruhi cara mengajar yang baik dari para pengajar ialah dimana kondisi belajar yang optimal dapat terwujud di kelas, yaitu dengan adanya keterampilan pengajar dalam mengelola kelas agar kegiatan pengajaran tercapai dengan baik. Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan pengajar untuk menciptakan kondisi yang kondusif dengan digunakannya media pengajaran.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu Medium yang berarti perantara yang digunakan untuk menunjukkan alat komunikasi. Media terbagi dalam dua bentuk yaitu, *dependent media* yaitu

sebagai alat bantu mengajar serta efektifitas pengajar dalam menggunakannya di kelas, seperti *slide*, OHP, dan *flipchart*. Sedangkan *independent media* yaitu media yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik dengan arahan pengajar, seperti internet, film, video, komik, modul, radio.

Media memiliki fungsi yaitu;

1. Dapat melampaui batasan ruang kelas
2. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
3. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
4. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
5. Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, realistik.

Oleh karena itu pengajar dapat menggunakan berbagai macam media, yang salah satunya yaitu komik untuk menyampaikan informasi maupun menjelaskan percakapan dengan menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan pengajaran.

Pemakaian media dalam proses pengajaran dan pembelajaran sangatlah penting. Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan materi untuk mencapai hasil yang efektif. Kriteria tersebut antara lain:

1. Menarik, maksudnya media yang digunakan harus menarik bagi peserta didik
2. Memotivasi, media yang digunakan diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris
3. Relevan/sesuai, dimana dimaksudkan

harus sesuai dengan usia dan segmentasi peserta didik untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

#### **D. Penggunaan Komik dalam Pengajaran Bahasa Inggris Mahasiswa DKV**

Beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi adalah melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberi kesempatan peserta didik untuk menyalurkan keinginan dalam belajar, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik, seperti gambar, foto, diagram, juga komik. Secara umum peserta didik akan terangsang untuk belajar aktif apabila pengajaran dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan media komik dan membuat komik.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan media gambar, yaitu komik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang akan diajarkan. Dalam proses pembelajaran kadang kala pengajar jarang memperhatikan tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Ada dua kemungkinan bagi peserta didik yang memotivasi keterlibatannya dalam aktifitas pengajaran yaitu karena motivasi yang timbul dari dalam dirinya sendiri atau karena motivasi yang timbul dari luar dirinya.

Secara tidak langsung dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat menerima dan menyerap materi bahasa Inggris dengan

baik yaitu dengan memberi motivasi kepada mereka melalui kegiatan membuat komik, karena dengan menggambar otak kanan dan kiri mereka dapat dengan seimbang digunakan dan juga mampu menyerap secara baik bahasa Inggris yang diterapkan.

#### **E. Desain Komunikasi Visual**

Komunikasi visual adalah transmisi informasi dan gagasan menggunakan simbol dan citra. Ini adalah satu dari tiga jenis komunikasi utama, bersamaan dengan komunikasi verbal (berbicara) dan komunikasi non verbal (nada, bahasa tubuh, dll.). Komunikasi visual diyakini sebagai tipe yang paling diandalkan orang, dan ini mencakup tanda, desain grafis, film, tipografi, dan contoh lainnya yang tak terhitung jumlahnya. Sebagai siswa DKV, mereka benar-benar belajar tentang hal ini. Siswa DKV lebih menarik untuk belajar dengan menggunakan media secara teoritis.

Desain Komunikasi Visual adalah seni yang mengantarkan pesan dengan menggunakan bahasa seni/visual untuk berkomunikasi melalui media seperti disain. Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk mempengaruhi, menginformasikan, seluruh khalayak berdasarkan pada tujuan yang akan direalisasikan. Proses perancangan pada dasarnya adalah tentang fungsi, estetika, dan banyak aspek, prosesnya biasanya diambil dari data penelitian, brainstorming, dan berdasarkan sejarah.

Pada tingkat yang paling dasar, desain komunikasi visual (sebelumnya desain grafis) adalah proses kreatif yang menggabungkan seni visual dan teknologi

untuk mengkomunikasikan gagasan. Ini dimulai dengan sebuah pesan bahwa, di tangan seorang perancang berbakat, diubah menjadi komunikasi visual yang melampaui sekadar kata-kata dan gambar. Dengan mengendalikan warna, jenis, gerakan, simbol, dan gambar, perancang komunikasi visual menciptakan dan mengelola produksi visual yang dirancang untuk menginformasikan, mendidik, meyakinkan, dan bahkan menghibur khalayak yang spesifik. (Tesis andita 2017: 13).

### **IV. PEMBAHASAN**

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang yang ingin diteliti yaitu bagaimana komik sebagai media pengajaran bahasa Inggris mahasiswa DKV maka dari itu peneliti akan membahas hal yang berkenaan dengan permasalahan.

Dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di dunia pendidikan, penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal ini didasari atas berbagai pertimbangan dengan memberlakukan standar mutu Internasional. Suatu sekolah telah berkomitmen untuk memasuki sebuah rumah pengelolaan yang tidak lagi berpatokan pada standar dan tuntutan mutu lokal sehingga memerlukan sumber daya manusia yang mampu memahami seluk beluk informasi yang dibutuhkan sehingga dapat mendukung kinerja mereka dalam mewujudkan komitmen lembaga. Hal ini tentu saja mustahil dilaksanakan jika para pendidik tidak memiliki kompetensi

berbahasa Inggris. Oleh karena itu dibutuhkan upaya yang baik agar para pengajar dibekali dengan kompetensi berbahasa Inggris guna mewujudkan sumber daya manusia yang siap di era saat ini.

Persoalan penguasaan Bahasa Inggris memang tidak dapat dilepaskan dari perencanaan program pendidikan bangsa. Bahasa Inggris itu sendiri secara praktis, tetap merupakan ilmu bahasa yang harus diajarkan kepada para siswa dan dipelajari oleh para siswa sekolah. Ini karena memang bahwasanya Bahasa Inggris adalah bahasa global di era globalisasi ini yang mana Bahasa Inggris selalu menjadi viral dalam setiap bentuk pengaplikasian di dunia yang sudah sangat canggih ini.

Pengajaran bahasa Inggris adalah suatu pendekatan pengajaran pada interaksi sebagai alat dan tujuan utama dalam pengajaran bahasa Inggris. Pada pengajaran tradisional di kelas, pendidik lebih banyak berperan dan mengajar dan mengawasi pembelajaran. Sedangkan pengajaran yang efektif yaitu pendidik sebagai fasilitator yang membiarkan peserta didik untuk aktif berbahasa Inggris dengan mengaplikasikannya ke karya, yaitu komik.

Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar yang berhubungan erat dengan teks dan dirancang untuk menghibur. Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang

menjadi penggemar komik, orang dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang dalam membangkitkan semangat belajar juga berkomunikasi dalam bahasa Inggris serta keterampilan menggambar peserta didik.

Penggunaan komik dalam pengajaran oleh Thorndike menunjukkan ada segi yang menarik. Dapat diketahui bahwa peserta didik yang membaca komik setiap bulannya selama hampir 2 kali dapat menggali pemahaman berbahasa yang baik serta banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku yang dibacanya terus menerus. Penggunaan komik maupun membuat komik dalam pengajaran sangatlah efektif dalam membangun motivasi peserta didik dalam memahami bahasa Inggris.

Komik adalah sejenis teks bergambar yang sudah dikenal oleh siswa sebagai media yang menarik. Ilustrasi yang penuh warna, tema dan plot yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat dengan mudah membangun keingintahuannya akan pelajaran bahasa Inggris. Komik menggabungkan antara kata dan gambar sehingga peserta didik dapat menggali pengetahuan dan keingintahuannya terhadap bahasa Inggris, dan juga komik merupakan media yang mengasyikan karena mahasiswa DKV dapat dengan mudah belajar sambil menggambar.

## V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas Bahasa Inggris Desain Mahasiswa DKV dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan para peserta dalam menguasai materi seputar bahasa Inggris dengan diaplikasikannya komik sebagai bentuk kreatifitas mahasiswa dalam menguasai bahasa Inggris. Selain itu hal ini dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri para pendidik untuk dapat menggunakan media pengajaran dalam pelajaran Bahasa Inggris, sehingga mahasiswa dapat dengan baik mengerti dan memahami bahasa Inggris dengan baik. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan hal-hal sebagai berikut,

1. Adanya respons positif yang ditunjukkan peserta dengan seringnya mengajukan pertanyaan atau menanggapi materi yang disampaikan.
2. Banyak peserta didik yang sudah mengenal komik sehingga mereka dengan mudah membuat komik dengan menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris. Dimana kata-kata yang dipakai adalah kata-kata yang sering dipakai dalam percakapan.
3. Komik adalah media yang mudah diaplikasikan karena mahasiswa DKV

sudah memiliki *basic* menggambar sehingga pendidik hanya perlu membantu dalam berbahasa Inggris dengan baik agar dapat ditungkan kedalam komik.[]

## DAFTAR PUSTAKA

- Crystal, David (2003) *English as a Global Language*, Cambridge: Lewis Press.
- Hamdayama, Jumanta (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Littlewood, William (1985). *Communicative Language Teaching*, New York: Cambridge University Press.
- Rohani, Ahmad (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Sudjana, N. Rivai, A (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- <http://tugaskuliahchrs.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-komik-ciri-ciri-komik-jenis.html> (diakses 2 februari 2017)
- <http://www.si-pedia.com/2015/05/apa-itu-bahasa-dan-pengertian-bahasa-menurut-ahli.html> (diakses 2 desember 2016)
- <https://niam.wordpress.com/2010/04/30/pengertian-media-pengajaran-alat-pelajaran-alat-peraga/> (diakses 1 juli 2017)

Lampiran:

Doni and Ega are DKV's student. They are on the planning to do some mural graffiti because they feel so bored sketching on the paper all day long. They want to show up to anyone that Art can be the way to convey our opinion without we're saying. On their talks, their friend named Chika who is DKV's student too but from different campus coming to give them information that there are mural graffiti event on her campus. So Chika suggesting them to join on that event to showing their desire with



Gambar 1

Dokumen Mata Kuliah Bahasa Inggris Desain Karya Yuningsih, dkk (Kelas S2E DKV Unindra)

Gambar 1.1

Dokumen Mata Kuliah Bahasa Inggris Desain Karya Yuningsih, dkk (Kelas S2E DKV Unindra)



Gambar 2

Dokumen Mata Kuliah Bahasa Inggris Desain Karya Syaiful (Kelas R2A DKV Unindra)



Gambar 2

Dokumen Mata Kuliah Bahasa Inggris Desain Karya Syaiful Anwar (Kelas R2A DKV Unindra)