

PEMBUATAN KOMIK LITERASI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 PADANG (Studi Kasus: Pada Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang)

Muhammad Ilham¹, Marlini²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

email: ilhammhd87@gmail.com

Abstract

The writing of this paper aims to explain the making of information literacy comics to increase student literacy in the Public Library of Padang 1 High School. The method used in this paper is descriptive method, the data is taken through field observations and interviews with librarians and librarians, based on facts that occur in the field of Public Library 1 Padang. Based on these results it can be concluded that the making of information literacy comics can be concluded the following steps. Determine the topic or theme of the Comic, Thinking of characters or extras, Determine the character to be played, Determine the setting of the place, Determine the setting of the atmosphere, Determine the setting, Determine the title, Make a title, Make a script, Provide tools and materials, Make a comic panel, Make a sketch of a picture comic characters, thickening comic character drawings, sketching conversation balloons, thickening panel lines, making storyline text columns according to narration, coloring sketch pictures on comics, thickening story conversation balloon lines, filling text in conversation bubbles and storyline columns in comics, Thicken the character image using a ballpoint pen.

Keywords: *comics, information literacy comics, student literacy*

A. Pendahuluan

Kemampuan dalam mengelola, mengakses informasi juga didasari oleh kemampuan dalam membaca dari berbagai media baik itu membaca buku, koran, majalah, komik, blog di internet dan lain sebagainya. karena jika masyarakat mempunyai kemampuan dalam membaca maka informasi yang didapat sangatlah banyak sehingga wawasan semakin bertambah, Hal tersebut merupakan literasi informasi. Abidin (2015) literasi informasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi informasi yang dibutuhkannya, mengakses dan menemukan informasi, mengevaluasi informasi, dan menggunakan informasi secara efektif dan etis.

Literasi informasi perlu ditanamkan pada dunia pendidikan, bisa dikatakan kualitas anak didik saat ini sangat jauh dibawah rata-rata terhadap literasi informasi. Dunia pendidikan saat sekarang ini sangat rendah untuk pedulinya

¹ Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda September 2019.

² Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

literasi informasi, karena pada saat ini siswa zaman sekarang sudah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi seperti game online, platform streaming, sosial media yang memiliki sisi negatif walaupun hanya sebagian. Sehingga tingkat kepedulian mereka terhadap literasi informasi sangat rendah. Dengan dibutuhkannya kesadaran seluruh anak didik terhadap kemelekan literasi informasi, maka dalam meningkatkan kesadaran meleak literasi diperlukan sebuah media yang unik seperti komik yang berisi tokoh-tokoh animasi yang bercerita untuk menyampaikan pesan untuk meningkatkan literasi siswa.

Komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.

Dewi (2016) menjelaskan bahwa pengertian komik yaitu media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin. Perpaduan antara komik dan hadits cocok digunakan sebagai alternatif media dakwah karena terdapat pesan-pesan moral dan akhlak yang terkandung pada hadits.

Helmi (2018) menjelaskan bahwa pengertian komik adalah karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

Anwar (2018) menjelaskan bahwa komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Erie (2018) menjelaskan bahwa manfaat komik adalah pada dasarnya anak menyukai komik sebagai bacaan yang ringan. mereka menjadi sangat excited ketika mengetahui komik tentang kelautan itu ada di dalam gadget, sehingga mendorong anak untuk tertarik dengan lautan dan selanjutnya memikirkan apa yang harus dilakukan untuk menjaganya.

Ida (2018) menjelaskan bahwa manfaat komik adalah dengan memberikan suasana literasi yang lengkap dan menyenangkan akan membuat anak menjadi terbiasa dalam belajar membaca.

Suparmi (2018) menjelaskan bahwa manfaat komik adalah adalah mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena selama ini guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Penggunaan komik di beberapa sekolah ternyata justru dapat meningkatkan hasil belajar ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai hasil tes.

Indaryati (2015) menjelaskan bahwa tujuan komik adalah sebagai media pembelajaran, komik termasuk dalam kelompok media cetak. Kedudukan komik dapat menggantikan buku teks pelajaran maupun sebagai pendamping buku teks pelajaran dalam proses pembelajaran, oleh karenanya penyusunan media

pembelajaran komik harus mencakup aspek-aspek penyusunan komik dan aspek-aspek penyusunan buku teks pelajaran.

Meilantifa (2016) menjelaskan bahwa tujuan komik berdasarkan pembelajaran trigonometri yang masih dirasa sulit oleh siswa maka tujuan komik yaitu untuk mempermudah pemahaman konsep trigonometri dalam pembelajaran maka digunakan suatu media yang berupa komik.

Heny (2019) menjelaskan bahwa tujuan komik yaitu dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut. dibuat dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan guru.

Indaryati (2105) menjelaskan bahwa fungsi komik adalah mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari. Melalui bimbingan guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf berpikir siswa, yang akhirnya dapat pula meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

Heny (2019) menjelaskan bahwa fungsi komik difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan merangsang siswa untuk berpikir aktif khususnya dalam bidang studi bahasa Indonesia. Oleh karena itu, komik ini dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut.

Neneng (2019) menjelaskan bahwa fungsi komik sebagai pembelajaran komik digital didasari dari skenario atau strategi pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk produk berupa media komik digital, tujuannya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi konstruksi bangun I. Pada penggunaan media komik digital ini dosen menjadi fasilitator dalam pembelajaran sedangkan mahasiswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui diskusi.

Surya (2018) menjelaskan bahwa jenis-jenis komik yang disampaikan adalah komik dapat menunjukkan bagaimana sesuatu bekerja, memiliki kesan penceritaan yang personal dan dapat memberikan visualisasi akan penjelasan yang abstrak. Sedangkan pemilihan komik dalam bentuk digital adalah salah satu cara dalam mempenetrasi pasar internasional, karena kebanyakan distributor komik digital saat ini menggunakan portal baca berupa website yang didistribusikan di tiap negara besar, contohnya seperti Line Webtoon dan juga Lezhin Comic, yang membuat portal baca di China, Amerika, Eropa, Thailand serta Indonesia. Dengan terbukanya peluang tersebut komik ini dapat mencapai target audien yang disasar yaitu audien dari mancanegara.

Anwar (2019) menjelaskan bahwa jenis-jenis yaitu hampir semua masyarakat Indonesia memiliki gadget. Akses untuk mendapatkan informasi pun sangat mudah didapat. Sehingga, masyarakat lebih memilih gadget untuk mendapatkan informasi daripada membaca buku. E-KOMPEN ini menggunakan sistem digital, dimana masyarakat dapat membaca komik ini melalui gadget mereka. Untuk itu, komik ini juga disediakan dalam bentuk tulisan pendek. Pembaca akan bisa selesai membaca sekali duduk dan akan dipastikan pesan dari komik akan tersampaikan kepada pembaca dengan cepat. Komik ini juga

diharapkan agar bisa menjadi batu loncatan kepada masyarakat untuk bisa membaca buku yang tebal nantinya.

Heny (2019) menjelaskan bahwa jenis-jenis komik adalah komik strips merupakan bentuk komik terdiri dari beberapa lembar bingkai komik, yang dimuat kabar harian atau majalah.

Liana (2015) menjelaskan bahwa pembuatan komik adalah pada tahapan pendesainan, peneliti membuat draft kasar dari media pembelajaran komik yang akan disusun. Media pembelajaran komik materi peluang ini awalnya didesain untuk 2 kali pembelajaran dimana pada tiap pertemuan siswa diberikan aktivitas berdasarkan RPP yang telah dibuat. Selanjutnya draft kasar dari media pembelajaran komik divalidasi pada tahap formative evaluation. Tahapan-tahapan pada formative evaluation antara lain self evaluation, expert review dan one to one evaluation, small group, dan field test.

Meilantifa (2016) menjelaskan bahwa pada tahapan pembuatan Kerangka Media: Penyusunan komik trigonometri ini didahului dengan penyusunan kerangka agar komik trigonometri dapat ditulis secara terstruktur. Bagian pertama berupa sampul luar, kata pengantar, pengenalan tokoh dan daftar isi. Pada sampul luar terdiri dari gambar, jenis materi dan penulis. Sedangkan pada bagian pengantar dijelaskan secara keseluruhan terkait penjelasan isi komik dan tujuan akhir mempelajari komik. Selanjutnya bagian kedua adalah isi

Sallahudin (2018) menjelaskan bahwa dalam pembuatan komik adapun bentuk visual dari komik IPS kelas III SD ini dibuat bentuk persegi panjang, dengan tujuan agar lebih mudah dalam proses pengilustrasian, Sebelum produk diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Pengujian lapangan berhak dilakukan karna berdasarkan validasi ahli materi dan media masuk dalam kategori layak di ujicobakan, maka produk komik berhak di ujicobakan kepada siswa. Baharuddin (2017) menjelaskan bahwa pengertian literasi secara sederhana dapat dimaknai sebagai melek baca dan melek tulis, tidak buta huruf alias tahu huruf.

Ridwan (2018) menjelaskan bahwa pengertian literasi merupakan kemampuan yang kompleks berdasarkan pengertian literasi yang telah dijabarkan. Bukan hanya kemampuan akan membaca dan menulis. Melainkan kemampuan untuk mengambil dan memaknai dari berbagai macam jenis-jenis teks yang berlaku atau digunakan dalam komunitas wacana misalnya, teks naratif, eksposisi, deskripsi dan lain-lain.

Lisa (2018) menjelaskan bahwa pengertian literasi merupakan jalan satu-satunya untuk mendapatkan pemahaman utuh tentang sebuah realitas. Membudayakan literasi bisa menjadi modal dasar untuk menganalisis dan mengkritik dari berbagai fenomena yang terjadi.

Ifa (2018) menjelaskan bahwa manfaat literasi yaitu memiliki pengetahuan terkait pengelolaan uang, melakukan pengelolaan uang dalam bentuk menerima uang jajan dan sudah dapat mendistribusikan uang jajan pada pos-pos yang sesuai syariah seperti berinfaq serta siswa belum merasa yakin dengan pilihan pengelolaan keuangan yang dikerjakan saat ini.

Albertoes (2018) menjelaskan bahwa manfaat literasi selain menyediakan informasi, perpustakaan juga harus berkewajiban membimbing masyarakat dalam

memperoleh sumber informasi yang benar dan baik terkhusus bidang politik dan kewarganegaraan, itulah salah satu fungsi dalam aktivitas Literasi politik.

Wahyu (2019) menjelaskan bahwa manfaat literasi yaitu ketercapaian indikator literasi digital setelah diterapkan e-learning berbasis schoology sebagian besar berkategori kurang. Pada indikator intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang.

Subandiyah (2017) menjelaskan bahwa tujuan literasi adalah agar siswa mampu membaca dan menulis berbagai bentuk teks. Dalam kaitannya dengan kemampuan membaca, siswa harus dapat memahami dan mengenali struktur teks, isi teks, dan unsur kebahasaannya.

Sarwiji (2018) menjelaskan bahwa tujuan literasi adalah dapat menjadi poros upaya peningkatan kualitas hidup manusia dan karenanya merupakan sumbu pusaran pendidikan.

Nyoman (2019) menjelaskan bahwa tujuan literasi yaitu untuk meningkatkan kepekaan masyarakat terhadap sektor jasa keuangan, yang diawali dengan mengetahui, kemudian meyakini, hingga menjadi terampil untuk terlibat aktif, dengan kata lain mencapai masyarakat yang well literate pada sektor jasa keuangan, yakni bidang perbankan, perasuransian, lembaga pembiayaan, dana pensiun, pasar modal, dan pegadaian.

Desi (2018) menjelaskan bahwa fungsi literasi yaitu pada penumbuhan budi pekerti ini dilakukan melalui program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti anak melalui budaya literasi seperti membaca dan menulis. Program ini diharapkan mampu memaksimalkan kegiatan literasi untuk mengembangkan pengetahuan masyarakat literat.

Abidin (2018) menjelaskan bahwa fungsi literasi adalah untuk dapat memahami literasi informasi sebagai keterampilan dan juga hak asasi manusia, kita dapat mengambil pemahaman dari kata dasar literasi itu sendiri. Literasi atau kemampuan baca-tulis dapat dilihat sebagai keterampilan individu, dapat juga di pandang sebagai hak individu untuk memperolehnya. Hak ini diakui dalam hak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran.

Riska (2016) menjelaskan bahwa literasi berfungsi untuk kemampuan seseorang dalam mencari, mengoleksi, mengevaluasi atau menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan informasi dari berbagai sumber secara efektif. Penguasaan literasi informasi akan menjauhkan dari kebodohan, karena di saat mempunyai suatu masalah masyarakat tahu di mana harus mencari informasi pemecahan masalahnya.

Siti (2016) menjelaskan bahwa jenis jenis literasi salah satunya yaitu literasi visual. Literasi visual adalah literasi yang berfokus pada penafsiran gambaran visual seseorang yang juga terkait dengan kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Literasi visual memungkinkan anak yang baru masuk bangku sekolah untuk dapat menyusun buku-buku favorit ataupun bermacam alat mainannya yang berserakan di sekitarnya.

Unang (2018) menjelaskan bahwa jenis-jenis literasi berkaitan dengan literasi media sebagaimana dipaparkan di atas, guru PAI dan Budi Pekerti diharapkan literat atau melek terhadap berbagai jenis dan bentuk media pembelajaran. Sehingga guru PAI dan Budi Pekerti memahami dan mampu

menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan komponen media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Eka (2019) menjelaskan bahwa jenis-jenis literasi terdapat empat tingkatan literasi, yaitu: (1) Performative; (2) Functional; (3) Informational; (4) epistemic.

Ekkal (2015) menjelaskan bahwa pengertian informasi adalah suatu data yang real dari sumber yang terpercaya dan berguna dalam setiap pengambilan keputusan. Rice (2015) menjelaskan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Haris (2017) menjelaskan bahwa pengertian informasi sering disamakan dengan pengertian data. Data adalah sesuatu yang belum diolah dan belum dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan. Beberapa contoh data adalah data nama mahasiswa, jumlah kursi, jumlah peserta didik dan lain-lain.

Nurul (2015) menjelaskan bahwa manfaat informasi adalah untuk operasi perusahaan dan dapat memberikan kemudahan pada UKM dalam memperoleh modal dari bank atau lembaga lain, serta dapat digunakan sebagai alat untuk menilai kinerja keuangannya.

Juan (2019) menjelaskan bahwa manfaat informasi yaitu dalam bidang akuntansi: (1) Informasi akuntansi penuh, Informasi akuntansi penuh dapat mencakup informasi masa lalu maupun informasi masa yang akan datang. Informasi akuntansi penuh mencakup informasi aktiva pendapatan dan/atau biaya. Informasi akuntansi penuh selalu dihubungkan dengan paket informasi yang dapat berupa satuan usaha, produk, departemen, atau aktivitas; (2) Informasi Akuntansi Diferensial, Informasi akuntansi diferensial mempunyai dua unsur pokok yaitu: merupakan informasi masa yang akan datang dan berbeda di antara alternatif yang dihadapi oleh pengambil keputusan. Karena pengambilan keputusan selalu menyangkut masa depan maka informasi akuntansi yang relevan adalah informasi masa yang akan datang pula.

Bernita (2019) menjelaskan bahwa manfaat informasi pada bidang kesehatan yaitu penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut. Umur sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang tetapi pengetahuan usia lebih dewasa juga masih kurang dikarenakan kurang terpaparnya informasi akan manfaat zat besi selama hamil. Tidak akuratnya informasi ataupun kurangnya daya nalar terhadap informasi yang didengar dari keluarga ataupun teman ataupun sumber informasi yang lain, dan hal ini mengakibatkan kurang memahami tentang manfaat zat besi.

Ari (2018) menjelaskan bahwa informasi verbal dan informasi gambar dalam pengajuan masalah adalah pesan atau kumpulan pesan yang dapat diwujudkan dalam bentuk kata-kata dan gambar atau table yang bertujuan untuk memberikan informasi dalam masalah matematika yang diajukan.

Agustinus (2018) menjelaskan bahwa tujuan yaitu informasi akan membantu perusahaan untuk memperbaiki kinerja karyawan hanya apabila perusahaan menggunakan sistem teknologi informasi secara aktual dalam langkah yang efisien.

Muhammad (2018) menjelaskan bahwa tujuan informasi adalah informasi yang berkualitas secara ringkas dapat dilihat dari tiga aspek utama yaitu Reputasi

penanggung jawab isi informasi, relevansi isi informasi, dan representasi informasi. Informasi yang berkualitas biasanya adalah informasi yang benar. Benarnya informasi masih harus dinilai apakah bermanfaat atau tidak, jika tidak bermanfaat maka tidak perlu disebar. Jika dirasa informasi tersebut benar, berkualitas, dan bermanfaat maka boleh disebar. Dampak penyebaran informasi hoax dapat dimulai dari individu masing-masing, dimulai dari diri sendiri.

Sidiq (2018) menjelaskan bahwa fungsi informasi berfungsi dari sisi medis maupun bisnis. Beberapa penelitian institusi kedokteran mendapatkan bahwa pelayanan pasien dengan kualitas yang tinggi bergantung pada dokumentasi yang baik dari setiap pasien mengenai riwayat medis, status kesehatan, kondisi medis saat ini dan rencana pengobatan. Informasi inansial juga esensial untuk perencanaan strategis dan pendukung operasional yang esensial dalam proses perawatan pasien.

Fuji (2019) menjelaskan fungsi dari informasi pada bidang kesehatan yaitu perlindungan integritas dan privasi data pasien. Hal ini dapat dicapai melalui kepatuhan dengan program manajemen keamanan dimana tindakan penanggulangan keamanan di tingkat pengguna, termasuk akses dan prosedur otentikasi dan kepatuhan terhadap kebijakan keamanan.

Samsudin (2019) menjelaskan bahwa fungsi informasi yang diolah menjadi Sistem Informasi Perkreditan Koperasi Berbasis web sangat membantu masyarakat dalam mengajukan pinjaman, dimana masyarakat cukup mendaftar dengan cara mengakses website Koperasi Sejahtera Baru.

Fuad (2018) menjelaskan bahwa jenis-jenis dewasa ini, di Indonesia terdapat banyak media online yang menyediakan berbagai macam berita bermunculan seperti detik.com, kompas.com, liputan6.com, cnnindonesia.com dan lain sebagainya. Penggunaan situs berita online sekarang ini tidak hanya terbatas sebagai media untuk membaca.

Mahi (2018) menjelaskan bahwa jenis-jenis informasi yaitu dapat diketahui berdasarkan pemakaian berbagai macam dapat dijelaskan bahwa pengguna media sosial di Indonesia makin tahun makin berkembang pesat. Fakta pengguna internet di Indonesia tahun 2012 telah mencapai 63 juta orang atau naik 300% dalam 5 tahun sebelumnya. Kondisi ini diperkuat dengan adanya 29 juta orang mengakses internet secara mobile sebagai tanda tingkat produktivitas pemakaian bahasa pemakainya.

Ibrohim (2019) menjelaskan bahwa jenis-jenis informasi pada kasus SIG atau Sistem Informasi Geografi merupakan kumpulan beberapa komponen yang bekerja sama membentuk suatu sistem dalam rangka memberikan informasi geospasial. Dengan adanya sistem informasi geografis ini, dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan suatu informasi spasial maupun nonspasial mengenai tempat maupun lokasi yang diinginkan.

Melani (2016) menjelaskan bahwa literasi informasi sangat berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dari segala informasi yang didapatkan serta kepekaan terhadap semua aspek kehidupan. Literasi informasi menuntut kemampuan menganalisis suatu informasi untuk digunakan secara tepat untuk memecahkan masalah.

Indriani (2018) menjelaskan bahwa literasi informasi merupakan serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menyadari kebutuhan

informasinya dan memiliki kemampuan untuk menelusur, mengevaluasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi yang ada secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Anta (2019) menjelaskan bahwa pengertian literasi Informasi yaitu bahwa pada era globalisasi informasi bagi semua orang baik pelajar, pekerjaan, dan dalam lingkungan masyarakat, literasi informasi yang dimiliki setiap orang akan dapat memudahkan orang tersebut dalam pengambilan keputusan ketika menghadapi berbagai masalah maupun ketika membuat suatu kebijakan.

Melani (2016) menjelaskan bahwa manfaat literasi informasi yaitu sebagai keterampilan penting dan utama dalam menyelesaikan berbagai masalah atau dikenal dengan istilah 'problem solving and decision making skills'. Kemampuan ini sangat diperlukan dan menjadi salah satu kebutuhan dasar agar dapat tetap survive di era informasi seperti sekarang ini.

Indriani (2018) menjelaskan bahwa manfaat literasi informasi yaitu membantu masyarakat dalam mengambil keputusan, masyarakat menjadi lebih melek informasi, masyarakat dapat menciptakan pengetahuan baru.

Komariah (2018) menjelaskan bahwa manfaat literasi informasi yaitu melalui pelatihan literasi informasi kesehatan lingkungan yang diberikan pada ibu-ibu kader PKK di Kecamatan Jatinangor, maka diharapkan para kader PKK akan menularkan kemampuan literasi informasi kesehatan lingkungan yang telah diperolehnya kepada ibu-ibu yang lain yang berada di sekitarnya, sehingga pada akhirnya diharapkan seluruh ibu-ibu yang berada di Kecamatan Jatinangor memiliki kemampuan literasi informasi kesehatan lingkungan.

Neneng (2015) menjelaskan bahwa tujuan literasi informasi yaitu pada penduduk wanita yang jumlahnya lebih banyak dibandingkan dengan penduduk pria merupakan sumber daya pembangunan yang cukup besar. Literasi informasi aktif pria dan wanita dalam setiap proses pembangunan akan mempercepat tercapainya tujuan pembangunan. Wanita-wanita nelayan mempunyai potensi untuk meningkatkan pendapatan masyarakat nelayan, dimana posisi wanita yang selama ini hanya berfungsi sebagai ibu rumah tangga ditingkatkan sebagai pencari nafkah. Untuk itu, perlu diadakannya pemberdayaan bagi istri-istri nelayan.

Ima (2018) menjelaskan bahwa tujuan literasi informasi yaitu sebagai pembentuk generasi literat bisa dikatakan sebagai akar dari peradaban yang mampu mentransformasi pola pikir dan perilaku.

Vinta (2019) menjelaskan bahwa tujuan literasi informasi merupakan serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menyadari kapan informasi dibutuhkan dan kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif.

Baharuddin (2017) menjelaskan bahwa fungsi dari literasi informasi yaitu penggunaan referensi ilmiah dari internet untuk memperkuat basis teori sebuah karya ilmiah. Dengan semakin mudahnya akses internet, maka semakin mudah pula memperoleh referensi secara online.

Pawit (2017) menjelaskan bahwa fungsi literasi informasi yaitu praktik literasi informasi dalam proses pembelajaran sepanjang hayat sebenarnya melekat dengan karakter manusia pada umumnya sebagai makhluk pembelajar.

Ima (2018) menjelaskan bahwa tujuan literasi informasi yaitu sebagai pembentuk generasi literat bisa dikatakan sebagai akar dari peradaban yang mampu mentransformasi pola pikir dan perilaku.

Indriani (2018) menjelaskan bahwa Jenis Literasi Informasi yaitu terdapat 5 jenis literasi informasi yang meliputi literasi gambar, literasi media, literasi komputer, literasi digital, literasi jaringan. Dan menjelaskan tentang bagaimana seharusnya kita menelusur informasi dengan mudah dan tepat.

Sarwiji (2018) menjelaskan bahwa jenis literasi informasi yaitu Ada beraneka macam keberaksaraan atau literasi, misalnya literasi media, literasi digital, literasi informasi, literasi komputer, literasi emosional, literasi ekologis, dan sebagainya.

Amiq (2018) menjelaskan bahwa jenis literasi informasi yaitu lebih terfokus kepada literasi komputer, secara sederhana dapat diartikan melek aksara atau keberaksaraan. Secara luas makna keberaksaraan bukan lagi bermakna tunggal melainkan mengandung beragam arti, misalnya literasi komputer, literasi teknologi, literasi informasi dan lain-lain.

Riana (2017) menjelaskan penerapan literasi informasi sebagai berikut pengembangan literasi informasi multimedia berbasis web memberi peluang bagi pustakawan untuk memperluas layanan perpustakaan. Dari pembahasan di atas representasi literasi informasi multimedia berbasis web tidak akan menghilangkan penyampaian literasi secara tatap muka atau di kelas. Tetapi menjadi suplemen literasi informasi yang biasa dilakukan secara tradisional. Karena ada materi literasi informasi hanya bisa disampaikan dengan tatap muka. Gaya belajar seseorang perlu kita perhatikan.

Sumanti (2018) menjelaskan bahwa penerapan literasi informasi yaitu pada program kunjung merupakan kegiatan bimbingan pemustaka yang telah diselenggarakan oleh Perpustakaan Kemendikbud sejak lama. Pada awalnya, program kunjung yang dilaksanakan hanya berfokus pada library tour untuk siswa dengan menyesuaikan permintaan dari sekolah, namun perpustakaan memberikan layanan bimbingan seperti user education dan library instruction.

Ifa (2018) menjelaskan bahwa penerapan literasi informasi bahwa literasi keuangan bagi remaja sangat diperlukan karena mayoritas remaja memiliki sifat konsumtif seperti membeli barang koleksi yang lucu dan unik, nonton bareng teman, makan-makan di kafe dan lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh perilaku keuangan orang tua, pendidikan keuangan yang diberikan orang tua, pengalaman bekerja dan wirausaha serta pendidikan yang diterima di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya. Subjek pengumpulan data melalui observasi adalah di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. Sedangkan Objek Penelitian di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang pengambilan data diperoleh dari pustakawan dan pemustaka atau siswa-siswi yang ada di SMA Negeri 1 Padang melalui wawancara.

C. Pembahasan

Pembuatan komik literasi informasi merupakan suatu upaya yang dilakukan agar meningkatkan literasi pemustaka atau siswa di perpustakaan SMA Negeri 1 Padang supaya kemampuan membaca serta menyaring informasi pemustaka atau siswa semakin bertambah karena sudah terlatih dan paham terhadap segala informasi yang banyak tersebar. Maka dari itu komik dijadikan media untuk meningkatkan literasi siswa sebab komik menyuguhkan pesan berupa gambar-gambar yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa di perpustakaan SMA Negeri 1 Padang.

Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan komik literasi informasi sebagai berikut. Menentukan topik atau tema Komik, Memikirkan tokoh atau figuran, Menentukan watak yang akan diperankan, Menentukan latar tempat, Menentukan latar waktu, Menentukan latar suasana, Menentukan amanat, Menentukan judul, Membuat naskah, Menyediakan alat dan bahan, Membuat panel komik, Membuat sketsa gambar karakter komik, Menebalkan gambar karakter komik, Membuat sketsa balon percakapan, Menebalkan garis panel, Membuat kolom teks jalan cerita sesuai berdasarkan narasi, Mewarnai sketsa gambar pada komik, Menebalkan garis balon percakapan cerita, Mengisi teks di balon percakapan dan kolom jalan cerita pada komik, Menebalkan gambar karakter menggunakan bolpoin.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan siswa-siswi di SMA Negeri 1 Padang tidak memahami literasi namun setelah penulis jelaskan apa itu literasi siswa-siswi sedikit lebih mengerti tentang literasi. Untuk meningkatkan literasi siswa perlunya dilaksanakan Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan Literasi Siswa yang penulis wujudkan yaitu berupa komik literasi informasi. Ada beberapa tahapan pembuatan komik literasi yaitu: Menentukan topik atau tema Komik, Memikirkan tokoh atau figuran, Menentukan watak yang akan diperankan, Menentukan latar tempat, Menentukan latar waktu, Menentukan latar suasana, Menentukan amanat, Menentukan judul, Membuat naskah, Menyediakan alat dan bahan, Membuat panel komik, Membuat sketsa gambar karakter komik, Menebalkan gambar karakter komik, Membuat sketsa balon percakapan, Menebalkan garis panel, Membuat kolom teks jalan cerita sesuai berdasarkan narasi, Mewarnai sketsa gambar pada komik, Menebalkan garis balon percakapan cerita, Mengisi teks di balon percakapan dan kolom jalan cerita pada komik, Menebalkan gambar karakter menggunakan bolpoin. Penulis dalam membuat komik menggunakan teori komik strips yaitu komik yang terdiri dari beberapa bingkai/panel komik.

Berdasarkan simpulan hasil pembahasan dan simpulan yang diperoleh maka diajukan beberapa saran pada perpustakaan SMA Negeri 1 Padang untuk meningkatkan literasi informasi siswa di Perpustakaan seharusnya pustakawan lebih peka dalam mengupayakan literasi siswa serta sekolah harus membuat kebsiswiijakan baru terhadap literasi siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang dan pustakawan harus mempromosikan Gerakan Literasi Sekolah kepada siswa karena jika tidak dipromosikan literasi siswa tidak akan maju.

Sebaiknya komik literasi siswa lebih dibuat atau diterbitkan selama satu kali sebulan agar siswa semakin tertarik untuk membaca, mengunjungi perpustakaan sehingga siswa membekali dirinya dengan literasi untuk menyaring informasi.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan malakah tugas akhir penulis dengan pembimbing Marlina, S.IPI, MLIS.

Daftar Rujukan

- Abidin, A. R. (2015). Pustakawan dan Literasi Informasi: Menjawab Tantangan Globalisasi. *Jurnal Mediasi*, Vol. X (2). Hlm: 101-120.
- Agustinus Agung, Dewi Saptantinah dan Djoko Kristianto. 2018. Pengaruh Teknologi Informasi, Kemampuan Teknik Pemakai, Dukungan Manajemen Puncak dan Kompleksitas Tugas Terhadap Kinerja Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi*, Vol. XIV (4). Hlm: 507-518.
- Albertoes Pramoekti Narendra, Gamaliel Airlanda. 2018. Peran Public Libraries dalam Model Literasi Politik Bagi Masyarakat Role of Public Libraries in Political Literacy Model for Society. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. V (1). Hlm: 67-78.
- Amiq, Edi Sugiarto. 2018. Pelatihan dan Pemanfaatan Literasi Informasi E-Wakaf untuk Pengelolaan Administrasi Wakaf Sebagai Dukungan Layanan Prima Pejabat Pembuat Akta Ikrar Wakaf. *Jurnal Abdimasku*, Vol. I (2). Hlm: 55-62.
- Anta, M. Z. 2019. Pelaksanaan Program Literasi Informasi Perpustakaan Universitas Negeri Medan. *Repository Institusi USU*, Hlm: 1-68.
- Anwar Efendi Nasution, Muhammad Wahyu Hidayah. 2019. E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai Solusi Cerdas dalam meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia di era digital. *Jurnal Iqra'*, 1 (XIII). Hlm: 105-114.
- Ari Sandi Setiawan, Tatag Yuli Eko Siswono. 2018. Profil Kemampuan Siswa Kelas VII SMP dalam Mengajukan Masalah Matematika Berdasarkan Informasi Verbal dan Gambar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. VII (2). Hlm: 493-497.
- Baharuddin. 2017. Pembentukan Karakter Siswa dan Profesionalisme Guru Melalui Budaya Literasi Sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, Vol. III (1). Hlm: 21-40.
- Bernita Silalahi, Dian Herawati Hulu. 2019. Tingkat Pengetahuan Ibu Hamil Tentang Manfaat Zat Besi (Fe) pada Kehamilan Trimester dua di Puskesmas Aloo Gunung Sitoli Medan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan IMELDA*, Vol. V (1). Hlm: 589-592.
- Desi Setyaningrum. 2018. Pelaksanaan Kegiatan Literasi Sekolah di SMP Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia - S1*, Vol. VII (7). Hlm: 125-135.
- Desty Kartika Putri Pratiwi, Elok Sudibyo. 2018. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII. *ejournal-pensa*, Vol. VI (2). Hlm: 290-295.

- Dewi Tresnawati, Eri Satria, dan Yudistira Adinugraha. 2016. Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, Vol. XIII (1). Hlm: 99-105.
- Dinda Ayu Sumanti, Kiki Fauziah. 2017. Implementasi Literasi Informasi Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka di Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, Vol. IX (2). Hlm: 55-62.
- Eka Fuji Astuti, Puspita Kencana Sari. 2019. Analisis Budaya Keamanan Informasi di Klinik Pratama Kota Bandung. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)*, Vol. III (3). Hlm: 314-325.
- Eka Haryanti. 2019. Penggunaan Bahasa dalam Perspektif Tindak Tutur dan Implikasinya Bagi Pendidikan Literasi. *Jurnal Tambora*, Vol. III (1). Hlm: 21-26.
- Ekkal Prasetyo. 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmanyah Kabupaten Musi Banyuasin Berbasis Website. *Jurnal Informanika*, Vol. I (2). Hlm: 19-30.
- Erie Siti Syarah, Elindra Yetti dan Lara Fridan. 2018. Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. VII. Hlm: 231-240.
- Fuad Nur Hasan, Mochamad Wahyudi. 2018. Analisis Sentimen Artikel Berita Tokoh Sepak Bola Dunia Menggunakan Algoritma Support Vector Machine dan Naive Bayes Berbasis Particle Swarm Optimization. *Jurnal Akrab Juara*, Vol. III (4). Hlm: 42-55.
- Grasia Dwi Prasetyo Adi, Wahono Widodo. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sistem Gerak dan Pesawat Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 8 Kediri. *Ejournal-Pensa*, Vol. VI (2). Hlm: 272-278.
- Haris Budiman. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. VIII (1). Hlm: 31-43.
- Helmi Fauzi, Yustria Handika dan Melani. 2018. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. II (2). Hlm: 113-121.
- Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing Putri. 2019. Media Komik Pada Materi Cerita Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. VII (1). Hlm: 38-45.
- Heny Subandiyah. 2015. Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Parama Sastra*, Vol. II (1). Hlm: 111-123.
- Ibrohim Shiddiq, Arief Laila dan Andri Suprayogi. 2019. Desain Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pedagang Pasar Menggunakan Visual Basic dan Dotspasial (Studi Kasus: Pasar Bintoro Kabupaten Demak). *Jurnal Geodesi Undip*, Vol. VIII (1). Hlm: 446-455.
- Ida Yeni Rahmawati. 2018. Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Audi*, Vol. II (2). Hlm: 62-69.
- Ifa Hanifia Senjiati, Arif Rijal, dkk. 2018. Literasi Keuangan Syariah Bagi Anak School Age. *Jurnal Amwaluna*, Vol. II (2). Hlm: 33-55.
- Ima Siti Rahmawati. 2018. Menciptakan Generasi Literat Melalui Media Massa Surat. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. XIII (2). Hlm: 59-68.

- Indaryati, Jailani. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. III (1). Hlm: 83-96.
- Indriani, Laila Hadri Nasution. 2018. Kemampuan Literasi Informasi Ibu Hamil dalam Persiapan Persalinan di desa Perkebunan Ajamu Kabupaten Labuhan Batu Sumatera Utara. *Repository Institusi USU*, Hlm: 1-60.
- Juan J. Langkun. 2019. Penggunaan Informasi Akuntansi Diferensial Dalam Pengambilan Keputusan Menerima atau Menolak Pesanan Khusus Pada JM Bakery Manado. *Jurnal Emba*, Vol. VII (1). Hlm: 921-930.
- Komariah, N Prijana dan Winoto Y. 2018. Upaya Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Literasi Informasi Kesehatan Pada Ibu-Ibu Kader PKK. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, Vol. VII (1), Hlm: 26-31.
- Liana Septy, Yusuf Hartono, Ratu Ilma Indra Putri. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*. Vol. II, (2). Hlm: 16-26.
- Lisa Nopilda, Muhammad Kristiawan. 2018. Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad ke- 21. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, Vol. 3, (2). Hlm: 216-231.
- Mahi M. Hikmat. 2018. Strategi Pemanfaatan Media Sosial Untuk Meningkatkan Citra Positif DPRD Dalam Persepsi Rakyat Daerah. *Jurnal Common*, Vol. II (1). Hlm: 35-56
- Meilantifa, Herfa Maulina dan Ratna Ayu Supratiwi (2016). Komik Matematika Pada Pembelajaran Trigonometri Kelas X. *Jurnal Gammath*, Vol. IV. 1-8.
- Melani, S. 2016. Literasi Informasi dalam Praktek Sosial. *Jurnal Iqra'*, Vol. X. 72-80.
- Muhammad Samsudin, Muhdar Abdurahman, Muksin. 2019. Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal ilmu computer dan informatika*, Vol. II (1). Hlm: 11-23.
- Muhammad Sidiq. 2018. Penerapan Sistem Informasi Manajemen di Rumah Sakit Putri Hijau Medan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, Vol. XVII (2). Hlm: 30-35.
- Muhammad Usman Noor. 2018. Penilaian kualitas informasi sebagai bentuk sikap tabayyun ketika menerima informasi di sosial media dan internet. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. II (2). Hlm: 34-40.
- Neneng Komariah, Pawit M Yusup, dkk. 2015. Literasi Informasi Masyarakat Pesisir dalam Program Pemberdayaan Perempuan di Kecamatan Cipatujah Tasikmalaya. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. III (2). Hlm: 155-166.
- Neneng Rafika Ayu, Riyan Arthur, dan Amos Neolaka. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. VIII (1). Hlm: 41-46.
- Nurul Aini, Latifah Rifani. 2015. Pengembangan Desain Sistem Informasi Akuntansi Pada Usaha Kecil dan Menengah Kampung Roti Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, Hlm: 511-524.
- Nyoman Olivia, Nyoman Trisna, dan I Putu Julianto. 2019. Pengaruh Literasi Keuangan, Kualitas Pembelajaran dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurusan Akuntansi Program S1*, Vol. X (1).

- Pawit M. Yusup, Encang Saepudin. 2017. Praktik Literasi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Sepanjang Hayat. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. V (1). Hlm: 79-94.
- Riana Mardina. 2017. Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, Vol. XI (1). Hlm: 5-14
- Rice Novita, Novita Sari. 2015. Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-Commerce. *Jurnal Teknoif*, Vol. III (2). Hlm: 1-6.
- Ridwan Santoso, Berchah dan Yunisca. 2018. Pengaruh Program Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Peserta Didik SMAN 2 Gadingrejo. *Jurnal Kultur Demokrasi*, Vol. V (9).
- Riska Darmayanti. 2016. *Membangun budaya literasi informasi bagi masyarakat kampus*. *Jurnal Iqra'*, Vol. I (1). Hlm: 92-101.
- Sallahuddin. 2018. Pengembangan Media Komik sebagai Media Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sambas. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian*. VII. Hlm: 156-162.
- Sarwiji. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mencerdaskan dan Tanggung Jawab menghasilkan Generasi Literat. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. XIII (2). Hlm: 1-13.
- Siti Anggraini. 2016. Budaya Literasi Dalam Komunikasi. *Jurnal Wacana*, Vol. XV (3). Hlm: 181-279.
- Suparmi. 2018. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, Vol. I (1). Hlm: 62-68.
- Surya Bagus Sasongko Jati, Rabendra Yudistira. 2018. Perancangan Komik Digital Untuk Mempromosikan 30 Ikon Kuliner Nusantara. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol. VII (2). Hlm: F130-F135.
- Unang Wahidin. 2018. Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. VII (2). Hlm: 229-244.
- Vinta Sevilla, Azwar. 2019. Literasi Informasi Mahasiswa Melalui Penggunaan E-Journal Dalam Menulis Skripsi di FISIP UPN "Veteran" Jakarta. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, Vol. II (1). Hlm: 1-10.
- Wahyu Aji Pratama, Sri Hartini dan Misbah. 2019. Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, Vol. VI (1). Hlm: 9-13.