

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan telah memberikan beberapa hasil yang dapat disimpulkan. Jenis produk yang dirancang adalah sebuah komik digital sebagai media penyampaian materi *user education* di perpustakaan perguruan tinggi, dalam kasus ini Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D). langkah-langkah yang diambil diawali pada tahap analisis dan diakhiri dengan pengomunikasian hasil produk yang telah melalui tahap uji coba dan evaluasi.

Pada tahap analisis masalah, peneliti melakukan pencarian informasi terkait perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan *user education* di tengah pandemi yang memiliki kebijakan bekerja dari rumah. Ditemukan bahwa beberapa perguruan tinggi banyak menggunakan media *teleconference* atau media sosial sebagai alat untuk mensosialisasikan *user education* pada sivitas akademiknya. Di sisi lain, penggunaan komik digital sudah banyak digunakan oleh lembaga atau organisasi tertentu untuk melakukan penyebaran informasi.

Tahap selanjutnya adalah tahap penentuan tujuan. Permasalahan yang telah ditemukan, yakni bahwasanya belum adanya perpustakaan perguruan tinggi yang memanfaatkan komik digital sebagai media sosialisasi *user education* selama masa pandemi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan sekaligus evaluasi pada media komik digital sebagai media penyampaian materi *user education* di perpustakaan perguruan tinggi.

Proses yang dilakukan selanjutnya adalah desain dan pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan berdasarkan langkah-langkah pembuatan komik yaitu pengembangan konsep dan ide, pembuatan naskah, pembuatan sketsa,

penebalan garis sketsa, pewarnaan ilustrasi, menyunting naskah dan dialog hingga pendistribusian komik pada platform komik daring *Webtoon*.

Tahap yang dilakukan setelah produk selesai dibuat adalah tahap validasi atau penilaian oleh ahli. Komik yang sudah didistribusikan secara digital kemudian diuji kevalidannya oleh tiga kategori ahli yaitu ahli media, ahli ilustrasi, dan ahli materi yang merupakan pustakawan. Aspek yang dinilai berdasarkan kategori media adalah *graphic elements* yang memuat aspek *position, color, size, shape*, dan *orientation*, kemudian elemen *composition* yang memuat aspek *contrast, repetition, alignment*, dan *proximity*, terakhir adalah elemen *communicating to viewers* yang memuat aspek *hierarchy, grouping*, dan *sequence*. Aspek yang dinilai pada kategori ilustrasi adalah aspek *narrative, composition, character*, dan *draftmanship*. Kategori materi yang divalidasi oleh sebelas orang pustakawan memuat aspek *motivation, acticity, understanding*, dan *feedback*.

Proses selanjutnya adalah evaluasi dimana komik digital yang telah divalidasi dilihat dan ditinjau kembali kelebihan dan kekurangannya berdasarkan penilaian yang telah diberikan. Penilaian memuat komentar dan saran dari ahli-ahli yang telah melakukan penilaian sehingga dapat menjadi masukan bagi komik digital yang tengah dikembangkan.

Tahap terakhir adalah tahap pengomunikasian produk secara keseluruhan. Komik digital yang telah melewati tahap-tahap pengembangan termasuk evaluasi dinilai memiliki kriteria sangat baik untuk dijadikan sebagai sebuah media penyampaian materi *user education* di perpustakaan perguruan tinggi.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian berdasarkan hasil simpulan yang telah dikemukakan adalah bahwa penelitian ini dilakukan sebagai bentuk inovasi dalam pengembangan metode penyampaian materi *user education* di perpustakaan perguruan tinggi dalam format visual yang lebih menarik. Pengembangan produk ini juga dapat dimanfaatkan untuk membantu kinerja pustakawan dalam menyampaikan materi *user education* kepada pemustaka dengan memanfaatkan media yang lebih menarik. Selain sebagai sarana penyampaian informasi, komik digital juga

diharapkan dapat menjadi sarana hiburan sekaligus sebagai sarana penerapan fungsi rekreasi pada perpustakaan sehingga dapat menghilangkan kesan kaku pada perpustakaan.

5.3 Rekomendasi

Produk akhir dari penelitian ini adalah berupa komik digital yang memuat materi *user education* tingkat orientasi pada masa AKB di tengah pandemi di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi terkait pengembangan produk lebih lanjut.

5.3.1 Pengemasan komik digital dibuat lebih menarik lagi, terutama dalam penggambaran karakter yang lebih presisi, pemilihan warna, penulisan dialog yang tidak terlalu padat dan monoton dan *layout* atau penyuntingan komik secara keseluruhan

5.3.2 Penulisan naskah berdasarkan materi perlu disesuaikan juga dengan kondisi perpustakaan di lapangan sehingga konten komik digital dapat menjadi lebih valid. Materi juga perlu disajikan lebih lengkap agar informasi mengenai *user education* dapat disampaikan seluruhnya.

5.3.3 Perlu adanya eksplorasi keingintahuan pembaca atau pemustaka terkait informasi yang akan disajikan. Dengan demikian informasi yang diberikan tidak hanya dilihat berdasarkan sudut pandang pustakawan, namun juga pemustaka.

5.3.4 Sosialisasi komik digital perlu dikembangkan pada berbagai platform daring agar dapat tersebar luas kepada pemustaka.

5.3.5 Melakukan perbaikan komik digital berdasarkan kekurangan-kekurangan yang telah ditemukan dari hasil penilaian.

5.3.6 Melengkapi tahap pengembangan dengan model ADDIE terutama pada bagian analisis untuk melihat kebutuhan pemustaka terhadap komik digital yang dikembangkan.