

ANALISIS PENYELENGGARAAN WORKSHOP KOMIK KARTUNIS KOTA DAENG (KARAENG): MODEL KIRKPATRICK

Irfan Arifin, Faisal Ua

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

irfan.arifin@unm.ac.id

likearollingstones03@gmail.com

Abstrak

Makalah ini merupakan laporan evaluasi penyelenggaraan workshop komik yang diadakan oleh Kartunis Kota Daeng (KARAENG) bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Metode penulisan menggunakan pendekatan deskriptif-naratif secara kualitatif melalui studi kepustakaan dengan menganalisis melalui empat tahapan populer model Kirkpatrick sebagai cara untuk menilai hasil dari penyelenggaraan workshop yaitu; 1) Tahap Reaksi, melihat bagaimana reaksi peserta workshop atas pengalaman belajar yang diterima, 2) Tahap Belajar, penilaian dilakukan terhadap sejauh mana peserta workshop berhasil mencapai domain pengetahuan, keterampilan, dan sikap. 3) Tahap Perilaku, menilai proses mentransfer ilmu yang telah diterima oleh peserta, dan 4) Tahap Hasil, yang merupakan korelasi dari tahapan sebelumnya dengan mengukur tingkat keberhasilan kegiatan dengan capaian kemampuan peserta yang telah ditargetkan.

Kata Kunci: Analisis; Workshop; Komik; Model; Kirkpatrick

Pendahuluan

Di era milenial ini geliat komik Indonesia sudah mulai kembali digemari oleh masyarakat luas. Tidak usia muda, kalangan tuapun menjadi penggemar komik yang saat ini bukan hanya terbit dalam bentuk cetak tapi sudah terbit secara online. Komik Indonesia dulunya memang pernah menjadi tuan rumah di negara sendiri dengan karya-karya dari komikus legendaris seperti Jan Mintaraga, R.A Kosasih, dan Hans Jaladara. Namun seiring dengan perkembangan zaman saat itu, komik Indonesia mulai tenggelam dan ditinggalkan penggemarnya yang beralih dengan komik-komik impor terbitan luar. Saat ini geliat kebangkitan komik Indonesia mulai dirasakan kembali. Ini ditandai dengan begitu mudahnya orang-orang mengekspresikan karya mereka dalam bidang seni secara online melalui media sosial. Kemudian ditambah adanya mata kuliah komik dan mata kuliah yang berkaitan dengan komik dalam lembaga pendidikan terutama di universitas yang memiliki jurusan seni, dan bahkan komik

menjadi salah satu bidang seni favorit yang kerap dilombakan baik itu oleh instansi swasta maupun oleh lembaga pendidikan dibawah naungan Departemen Pendidikan atau Kemenristekdikti (BN, 2015). Indikasi kebangkitan komik indonesia memang sudah mulai terasa di era ini, kembali aktifnya komikus senior bahkan munculnya komikus-komikus muda menandai sejarah kebangkitan komik di tanah air. Keberadaan para komikus tersebut yang mulai mempublikasikan karyanya dalam media online turut membuka usaha peluang bisnis dikalangan pengusaha yang menaruh minat akan industri komik. Maka bermunculanlah penerbit, dengan skala nasional atau dengan label indie (Hafiar & Kurniadi, 2008).

Industri komik memang mulai tumbuh, mirip dengan cerita industri kebudayaan populer lainnya, seperti industri musik, sinetron, dan film. Namun komik secara peluang kerap gagal mendapatkan pangsa pasarnya. Hanya sedikit komikus yang dapat diterima oleh

pasar. Para komikus yang tidak tersaring dalam industri dianggap gagal membangun komunikasi dengan pembacanya (Imanda, 2014). Berbagai cara dilakukan untuk membangkitkan komik Indonesia dengan menggelar event khusus, sebutlah ComicFest. Namun kerja keras itu tidak serta merta mampu memajukan industri komik dan diterima baik oleh kalangan masyarakat. Dibutuhkan strategi dalam membangun komik sebagai sebuah media hiburan yang dapat diterima. Media yang berkembang pesat dengan era teknologi internet dianggap tepat sebagai saluran dalam mengembangkan industri komik secara kreatif. Tetapi dengan pesatnya perkembangan media teknologi yang beragam menjadikan pegiat komik dan industri penerbit kesulitan menggambarkan potensi kreatif yang dapat menjadi peluang pasar. Dibutuhkan pemetaan dari industri kreatif agar dapat dikaji dan dianalisa untuk arah pengembangan kebijakan dan produksi industri yang tepat (Tirtaatmaja, Nurviana, & Zpalanzani, 2012).

Komik terkadang masih dipandang sebagai bacaan yang memberikan pengaruh kurang baik. Hal ini berdasarkan tidak adanya informasi yang cukup mengenai keberadaan komik itu sendiri sebagai media yang mempunyai tujuan. Komik dapat diterima dengan wawasan yang cukup sebagai media yang bukan hanya menghibur tapi mempunyai nilai informasi yang didalamnya terkandung hal positif dan edukasi (Soedarso, 2015). Itulah yang sekarang mulai dibangun dengan upaya yang aktif memanfaatkan teknologi seperti media sosial untuk bisa mempopulerkan komik buatan kreator lokal dan menggelorakan kembali dunia komik di Indonesia yang mempunyai konten cerita tidak hanya sekedar menghibur tetapi mempunyai nilai edukasi didalamnya.

Kemampuan menggambar sangat dibutuhkan dalam membuat komik. Tetapi dalam pembuatan komik kemampuan menggambar bukan satu satunya yang utama walaupun komik merupakan salah satu cabang dari bidang seni rupa. Ternyata dalam menggambar komik harus juga memiliki beberapa kemampuan lainnya. Seperti kemampuan dalam membuat cerita, dan kemampuan dalam berkomunikasi menyampaikan sebuah pesan tertentu. Komik memang memiliki kekhasan tersendiri, komik memiliki sifat menghibur, mendidik, dan yang utama harus memiliki pesan (Mukti & Salamun, 2015).

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khusus di bidang keilmuan seni dan desain. Melalui Program Studi yang dimiliki, Fakultas Seni dan Desain berperan secara kreatif dan inovatif dalam menjawab perubahan dari kebutuhan masyarakat lokal maupun global. Mahasiswa yang kuliah pada Fakultas Seni dan Desain dibekali pengetahuan dalam berbagai bidang industri kreatif, salah satunya seperti menggambar ilustrasi & komik. Tetapi karena keterbatasan jumlah sks pada mata kuliah yang terdapat pada Program Studi Desain Komunikasi Visual membuat tidak semua materi didapatkan oleh mahasiswa. Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain khususnya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual dipastikan memiliki keterampilan dalam menggambar, ini bisa dilihat dengan berbagai karya-karya yang mereka hasilkan. Khusus pada karya komik, karya yang diciptakan oleh mahasiswa dianggap cukup menarik dan tak kalah bagus dengan karya-karya lainnya jika dibandingkan, namun dalam penilaian sepertinya karya komik mahasiswa kurang memiliki ide cerita yang kreatif sehingga kesannya tidak dapat berkompetisi dengan karya komik

luar yang sudah ada. Ini dikarenakan mahasiswa dalam menciptakan karya tidak memiliki konsep cerita yang unik dan kreatif dalam hal membuat komik. Dari apa yang diungkapkan tersebut diasumsikan jika mahasiswa sebenarnya mempunyai potensi dalam perancangan karya komik namun tidak dapat mengembangkan diri dengan berkompetisi dan bersaing dalam menciptakan komik yang bagus dikarenakan kurangnya mendapatkan pengetahuan tentang tema, ide dan gagasan tertentu yang menarik agar dapat menysar pembacanya, hal inilah salah satu penyebab utama karya komik mahasiswa dianggap tidak berhasil.

Hal ini berbeda dengan karya-karya yang dibuat oleh komikus lokal yang tergabung dalam Kartunis Kota Daeng atau yang biasa disingkat KARAENG. Karya-karya komik strip yang dihasilkan oleh Kartunis Kota Daeng banyak yang menarik dan terkadang menimbulkan gelak tawa. Sisipan makna dan pesannya sudah cukup kuat karena masing masing kartunis memiliki gaya cerita dan karakter yang khas dalam komik yang dibuatnya, namun tidak demikian dengan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penggambaran komik dengan konten materi yang diangkat dalam karya yang dibuat oleh mahasiswa tersebut masih terkesan bias disana sini dan tidak terkesan kompetitif menjadikan pembaca lebih tertarik membaca komik luar yang memiliki konten cerita yang lebih menarik walaupun gambar yang dihasilkan oleh mahasiswa sudah terbilang bagus. Oleh karena itu, Kartunis Kota Daeng (KARAENG) yang merupakan sebuah komunitas paguyuban kartunis lokal kota Makassar yang sudah berkacah dalam dunia kartun lokal dan nasional bekerja sama dengan Himpunan

Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar menggelar kegiatan Workshop yang dilaksanakan secara berkesinambungan mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan September 2019 dengan peserta mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memprogramkan mata kuliah Komik.

Kartunis Kota Daeng (KARAENG) adalah sebuah komunitas atau paguyuban kartunis lokal kota Makassar yang berangkat dari hobby yang sama dalam menggambar kartun-komik yang saat itu di tahun 2003 silam membentuk sebuah wadah komunitas yang dapat menghimpun kegemaran dan kepentingan jaringan para kartunis lokal Makassar untuk bisa berkacah dalam dunia kartun-komik nasional. Kartunis Kota Daeng (KARAENG) ini dibentuk mewadahi para kartunis-komikus lokal yang berada dimakassar. Seperti layaknya dengan berbagai komunitas yang ada, kegiatan komunitas ini bervariasi, mulai dari belajar menggambar kartun, komik, berdiskusi, berpameran, hingga semua anggotanya dapat menyalurkan hobby dan harapannya bukan hanya menjadikan lahan silaturahmi bagai sesama kartunis dalam berkarya tapi lebih jauh bisa membangun bisnis industri kartun-komik yang kreatif. Kartunis Kota Daeng (KARAENG) sampai saat ini memiliki generasi anggota muda yang terdiri dari seniman muda yang secara berkala berkumpul di Benteng Fort Rotterdam. Pegiat kartun-komik Makassar ini bukan saja hanya berkumpul semata, tapi komunitas ini selalu mencoba mengembangkan sejumlah program dalam bentuk pengembangan komunitas, membuat pameran, berdiskusi, dan aktifitas kesenian lainnya yang melibatkan anggotanya. Kartunis Kota Daeng (KARAENG) saat awal di bentuk

hanya berdasarkan kesamaan minat dan hobby dalam menggambar kartun dan komik sehingga secara struktur organisasi tidak tersusun secara sistematis layaknya struktur dalam kelembagaan. Hingga di akhir tahun 2017 dirasa perlu untuk melegalkan komunitas Kartunis Kota Daeng (KARAENG) agar bisa eksis dan demi keberlangsungannya dalam memproduksi karya kartun-komik yang bisa diakui dan diapresiasi secara luas. Kebutuhan melegalkan komunitas Kartunis Kota Daeng (KARAENG) agar dapat berbadan hukum mulai diurus, dan karena tujuan awal komunitas ini dibangun tidak berlandaskan profit maka pendiriannya dalam bentuk yayasan.

Untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan Yayasan Kartunis Kota Daeng (KARAENG) yang telah resmi berdiri sebagai yayasan maka salah satu kegiatan yang diadakan adalah kegiatan workshop. Workshop yang telah diadakan baru-baru ini adalah workshop komik bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kepengurusan Yayasan Kartunis Kota Daeng (KARAENG) di level pelatihan. Workshop yang diselenggarakan oleh Kartunis Kota Daeng (KARAENG) tersebut selanjutnya akan dievaluasi. Evaluasi workshop yang dilakukan berdasarkan kepuasan peserta terhadap workshop dan hasil akhir peserta terhadap pelaksanaan workshop dengan cara menggunakan Model Kirkpatrick untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pelaksanaan workshop. Dalam Model Kirkpatrick, evaluasi dilakukan melalui pengukuran empat level, yaitu level 1) melihat tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, level 2) melihat perubahan sikap mental, perbaikan pengetahuan, dan atau penambahan keterampilan peserta

setelah selesai mengikuti kegiatan, level 3) melihat perilaku kerja peserta setelah mereka kembali ke dalam lingkungan belajarnya, level 4) melihat dampak perubahan perilaku belajar peserta terhadap tingkat produktifitas belajarnya.

Metode penulisan

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mengevaluasi penyelenggaraan Workshop Komik yang diadakan oleh Kartunis Kota Daeng (KARAENG) bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Metode penulisan menggunakan pendekatan deskriptif-naratif secara kualitatif dengan menganalisis kegiatan workshop menggunakan model Kirkpatrick (Wolf, Hill, & Evers, 2006) yang telah dirancang khusus dalam empat tahapan evaluasi, yaitu; 1) Tahap Reaksi, melihat bagaimana reaksi peserta workshop atas pengalaman belajar yang diterima, apakah peserta suka? dan menganggap workshop yang diikuti itu berguna? 2) Tahap Belajar, merupakan lanjutan reaksi peserta terhadap pengalaman belajarnya. Penilaian dilakukan terhadap sejauh mana peserta workshop berhasil mencapai domain pengetahuan, keterampilan, dan sikap. 3) Tahap Perilaku, yaitu menilai proses mentransfer ilmu yang telah diterima oleh peserta, dan 4) Tahap Hasil, yang merupakan korelasi dari tahapan sebelumnya dengan mengukur tingkat keberhasilan kegiatan dengan capaian kemampuan peserta yang telah ditargetkan.

Analisis Kegiatan Penyelenggaraan Workshop

Kegiatan yang kerap diadakan oleh Kartunis Kota Daeng (KARAENG) bersifat kegiatan-kegiatan umum yang hanya berkala saja, seperti pameran, dan

lomba yang setelahnya itu kemudian passif dikarenakan kurangnya pengembangan kegiatan yang sifatnya kreatif inovatif dalam bentuk workshop. Oleh karena itu diadakanlah kegiatan berbeda dalam bentuk workshop yang bekerjasama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Kegiatan workshop dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pameran. Workshop pertama dengan tema Menggambar dan Mewarnai Karakter Kartun dilaksanakan di Benteng Fort Rotterdam pada 31 Maret 2019 dengan pemateri Faisal Ua, salah satu Kartunis KARAENG yang dihadiri oleh peserta dari mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM.



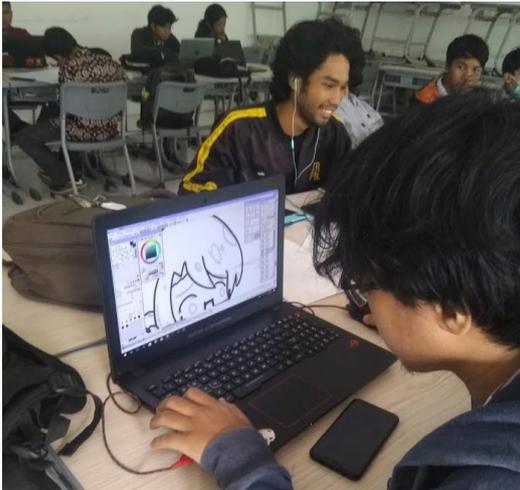
Gambar 2. Pemayeri dan peeserta Workshop, 31 Maret 2019 di Benteng Fort Rotterdam Makassar



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop, 31 Maret 2019 di Benteng Fort Rotterdam Makassar oleh Faisal Ua salah satu Kartunis Kota Daeng

Selanjutnya workshop dilanjutkan dengan pembuatan komik yang dilakukan di kampus Universitas Negeri Makassar Parangtambung di Fakultas Bahasa dan Seni selama 3 hari, yakni mulai dari tanggal 6 s/d 8 Mei 2019.





Gambar 3. Peserta Workshop Komik mengerjakan Komik berdasarkan materi pelatihan yang telah didapatkan.

Setelah itu hasil dari penyelenggaraan workshop, karya komik dari peserta kemudian di kemas dan dibingkai rapi dan kemudian diapresiasi dalam bentuk pameran komik yang dilaksanakan selama tiga (3) hari di Ruang Pamer Rumata Art Space jl. Bontonompo Makassar, mulai dari tanggal 8 s/d 10 September 2019.



Gambar 4. Pameran Hasil Karya Komik dan Kartun Di Galeri Rumata Art Space.

Dalam mengevaluasi kegiatan workshop yang diselenggarakan ini menurut Kirkpatrick (Wolf et al., 2006), penilaian harus dimulai secara bertahap dari tahap 1, dan jika telah memenuhi barulah beranjak ke tahap 2, 3, dan 4 secara berurutan. Informasi dari tahap sebelumnya dijadikan sebagai dasar evaluasi pada tingkat berikutnya. Meskipun tidak semua tahap selalu diukur, setiap tahap mewakili pengukuran yang tepat terkait efektivitas program pelatihan, namun jika dilakukan bersamaan akan membutuhkan waktu. (Farjad, 2012) menyebutkan evaluasi pada program pelatihan apa pun memiliki tujuan tertentu untuk dipenuhi. Hal ini berkaitan dengan tekad perubahan perilaku penyelenggara workshop dan perubahan yang diperlukan dalam struktur organisasi. Karenanya evaluasi program pelatihan yang diadakan memberikan informasi apakah program pelatihan yang diselenggarakan telah mampu memberikan tujuan dan sasaran sebanding dengan biaya yang dikeluarkan dan mencapai manfaat. Pelatihan sebagai proses pengembangan keterampilan, kebiasaan, pengetahuan dan sikap pada penyelenggara kegiatan untuk tujuan peningkatan efektivitas saat ini serta mempersiapkan penyelenggaraan untuk posisi di masa depan dalam Tujuan organisasi Kartunis Kota Daeng (KARAENG).

Berikut analisis evaluasi kegiatan workshop yang diselenggarakan dengan menggunakan empat tingkatan analisis dengan model Kirkpatrick yang disertai penjelasan beberapa keterbatasan mendasar dari model dengan menguraikan potensi risiko peningkatan untuk dievaluasi dalam penyelenggara workshop. Dibahas pula mengenai pertanyaan formatif bagaimana pelatihan dapat dimodifikasi dengan cara yang tepat agar dapat meningkatkan potensi untuk efektivitas, kapasitas pelatihan secara profesional untuk memenuhi tujuan dan manfaat penyelenggaraan workshop yang baik (Kirkpatrick, Ackerman, Stevens, & Mansour, 2006).

1.1. Tahap 1: Reaksi

Reaksi pada tahap satu dapat diukur dari antusiasme peserta dalam mengikuti workshop, hal ini dapat diukur dengan jumlah peserta yang mendaftar. Pada penyelenggaraan workshop ini peserta yang diakomodasi untuk mengikuti workshop dibatasi mengingat keterbatasan ruangan dan fasilitas yang disiapkan panitia. Dalam pelaksanaan, melebihi kapasitas pendaftar mengakibatkan workshop yang sedianya akan diselenggarakan dalam ruangan akhirnya dipindahkan di luar ruangan.

Reaksi yang didapatkan dari peserta yang mengikuti workshop juga diukur dari tingkat kesukaan, apakah peserta sebagian besar menyukainya dan menganggap kegiatan ini sangat berguna. Selain itu pada penyelenggaraan workshop apakah peserta mendapatkan pengalaman belajar langsung. Materi workshop yang diadakan memang mengutamakan praktek studio yang mengajak peserta langsung praktik dalam menggambar dan mewarnai dengan berbagai teknik menggunakan alat dan bahan, baik yang dibawa sendiri oleh peserta maupun yang telah disiapkan oleh penyelenggara

dengan bantuan sponsor. Workshop yang diselenggarakan seharian ini tidak mengurangi semangat peserta untuk tetap mengikuti dari awal sampai akhir kegiatan, mengingat pemateri workshop yang dihadirkan adalah salah satu tokoh Kartunis Makassar yang karyanya banyak di gemari dan apresiasi oleh peserta.

Menurut Kirkpatrick dalam (Wolf et al., 2006), setiap program harus dievaluasi pada tahap reaksi untuk merencanakan perbaikannya. Tahap ini biasanya dilakukan dengan kuesioner dan dari proses kebetulan sebab tahap ini akan berefek kepada tahap berikutnya yaitu belajar. Pernyataan reaksi juga dapat diperkuat dengan pertanyaan kunci yang dilontarkan kepada peserta. Seperti pertanyaan; Apa reaksi peserta terhadap lingkungan belajar? Dalam penelusuran lanjutan melalui kepustakaan ditemukan beberapa data dokumentasi foto dan absensi yang kemudian dideskripsikan berdasarkan asumsi yang diperkuat melalui wawancara dengan penyelenggara kegiatan, yang jawabannya diperoleh bahwa peserta workshop rata-rata menyukai lingkungan belajarnya yang berbeda saat workshop dilaksanakan diluar ruangan karena terkesan santai, hal ini berbeda dengan lingkungan belajar di kampus yang dilakukan di dalam kelas yang dianggap terlalu kaku dan tegang. Namun untuk mendukung evaluasi, perlu dibuatkan kuesioner berupa angket yang dapat mengukur tingkat kepuasan peserta agar mendapatkan data yang lebih valid dan akurat. Angket berupa kuesioner dapat dilihat pada lampiran 1 di halaman 18. Winfrey (1999) dalam (Wolf et al., 2006) mengatakan, walaupun reaksi positif peserta yang diperoleh selama workshop ini cukup baik, tidak menjamin pembelajaran dikatakan berhasil. Oleh karena itu reaksi selanjutnya dapat dilihat pada tahap kedua.

1.2. Tahap 2: Belajar

Setelah diketahui reaksi peserta terhadap pengalaman belajarnya, perlu diukur hal-hal yang telah dipelajari pada workshop. Evaluasi ditahap ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi workshop atau sejauh mana daya serap peserta pada materi workshop yang telah diberikan. Workshop dikatakan berhasil ketika aspek tersebut mengalami perbaikan dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah workshop. Pelaksanaan pengukuran dalam evaluasi level kedua ini dianggap lebih sulit dan memakan waktu jika dibanding dengan mengukur reaksi peserta. Alat ukur yang dapat digunakan adalah test tertulis untuk mengukur tingkat perbaikan pengetahuan dan sikap peserta, atau dapat juga digunakan test kinerja untuk mengetahui tingkat penambahan keterampilan peserta. Untuk dapat mengetahui tingkat perbaikan aspek-aspek tersebut, dilaksanakan adalah bentuk pre-test dan post-test. Pre-test yakni test yang dilakukan sebelum kegiatan workshop dan kembali dilakukan test berupa post-test sesudah program workshop dilaksanakan untuk menilai pencapaian penyelenggaraan workshop tersebut. Karena bentuk materi workshop ini adalah pelatihan keterampilan pemahaman dalam membuat komik strip maka bentuk post-test dan pre-test yang dianggap cocok diberikan adalah test kinerja. Sebelum workshop dilaksanakan peserta di tes membuat komik terlebih dahulu. Hasil dari tes awal membuat komik inilah yang digunakan sebagai pre-test dan dievaluasi. Setelah pelaksanaan workshop, peserta kembali di tes untuk membuat komik dengan mempergunakan materi yang telah didapatkan pada pelaksanaan workshop. Komik yang dibuat pada akhir workshop inilah yang

digunakan sebagai post-tes yang kemudian di evaluasi. Berikut format test kinerja dalam bentuk post-test dan pre-test yang diberikan dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 20.

1.3. Tahap 3: Perilaku

Tahap tiga merupakan proses mentransfer ilmu yang menjadi penilaian. Evaluasi di tahap ini bertujuan untuk mengukur perubahan perilaku peserta workshop setelah mereka kembali ke dalam lingkungan belajarnya semula. Perilaku yang dimaksud di sini adalah perilaku dalam berkarya yang ada hubungannya langsung dengan materi yang disampaikan pada saat workshop. Penyelenggaraan workshop dianggap berhasil jika peserta betul-betul dapat mentransfer materi yang dimiliki dalam bentuk perubahan keterampilan dalam berkarya. Penilaian pada tahapan ini sebenarnya dibutuhkan metode untuk mengukur perubahan keterampilan peserta dari waktu ke waktu, bukan hanya setelah workshop selesai. Evaluasi perilaku ini dapat dilakukan melalui observasi ke dalam lingkungan belajar peserta. Disamping itu bisa juga melalui wawancara dengan dosen pendamping mata kuliah komik maupun para peserta itu sendiri. Dari sini diharapkan dapat mengetahui perubahan cara berkarya peserta sebelum dan setelah mengikuti program workshop. Tapi terkadang ada kesulitan untuk mengetahui keterampilan peserta sebelum mengikuti pelatihan, maka KirkPatrick melalui (Wolf et al., 2006) menyarankan untuk melakukan dokumentasi terhadap catatan kerja peserta sebelum mengikuti pelatihan. Evaluasi ini dikatakan berhasil apabila peserta workshop mampu mengimplementasikan materi workshop dalam bentuk karya komik yang diciptakan oleh peserta berdasarkan

materi yang telah diberikan selama workshop.

Namun ada beberapa metode yang digunakan untuk melihat hasil langsung dan tidak langsung perubahan perilaku dari keterampilan peserta berkaitan dengan proses pembelajaran dan manfaat yang diterima setelah workshop. Yakni tahapan observasi dapat dilakukan pada saat workshop berlangsung dengan menilai hasil karya peserta dari post-testnya melalui karya komik yang dibuat pada akhir workshop. Selain itu untuk menilai lebih lanjut perilaku dari peserta, maka di buat instrumen penilaian berupa kuesioner yang dapat menilai kinerja peserta yang berkaitan dengan penerapan materi menggambar komik. Pada bagian evaluasi ini penulis menggunakan instrumen penilaian berupa angket kuesioner yang dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 21.

1.4. Tahap 4: Hasil

Ketiga tahapan sebelumnya yaitu tahapan reaksi, tahapan belajar, dan tahapan perilaku, tentu akan berkorelasi dengan tingkat keberhasilan dalam berkarya. Hasil tersebut dapat dilihat pula dari ketercapaian visi, misi, dan tujuan pelaksanaan workshop. Evaluasi di tahap empat ini bertujuan untuk mengetahui dampak perubahan keterampilan peserta workshop terhadap keterampilan berkaryanya. Aspek yang bisa menjadi acuan dalam evaluasi ini meliputi bagaimana cara berkarya dan hasil karya yang diciptakan, dan peningkatan kualitas karya. Keberhasilan penyelenggaraan workshop dapat dilihat pada tahap ketiga dari evaluasi model Kirkpatrick. Kriteria penilaian pada tahap ini merupakan lanjutan dari penilaian tahap-tahap sebelumnya yang dievaluasi dengan angket kuesioner yang dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 23.

Bentuk evaluasi penilaian lainnya yaitu peserta memiliki kemampuan membuat komik dengan hasil karya yang telah diciptakan dan kemudian dipamerkan untuk dipresiasi lebih lanjut dalam bentuk gelar karya pameran komik.

2. KESIMPULAN DAN SARAN

Evaluasi pembelajaran pada kegiatan workshop menjadi aspek utama untuk mengetahui tingkat keberhasilan penyelenggaraan workshop dengan mengukur kemampuan yang ada pada masing-masing peserta. Dengan menggunakan evaluasi model Kirkpatrick memberikan kemudahan penyelenggaraan kegiatan model workshop untuk melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Workshop Komik yang diselenggarakan oleh Kartunis Kota Daeng (KARAENG) yang bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (HIMASERA) FSD UNM memiliki karakteristik khusus, untuk itu diperlukan model evaluasi yang mampu mengeksplorasi kinerja kepanitian secara menyeluruh. Evaluasi model Kirkpatrick yang diterapkan pada Workshop Komik dengan empat level evaluasi dianggap dapat memberikan gambaran tentang kemampuan Kartunis Kota Daeng (KARAENG) dalam hal penyelenggaraan workshop. Tingkat penguasaan oleh peserta yang diperoleh terhadap materi workshop dapat ditentukan dengan memuat beberapa aspek, dan dengan sistem penilaian melalui kuesioner dan test. Sistem penilaian tersebut juga dapat mengungkap semua potensi atau kemampuan peserta workshop. Penilaian yang digunakan dalam setiap tahap pada evaluasi model Kirkpatrick dapat memberikan motivasi kepada penyelenggaraan kegiatan untuk mengungkapkan semua yang diketahui

tentang seperti apa sebenarnya keberhasilan pelaksanaan workshop komik. Disarankan desain pelaksanaan workshop yang akan dilaksanakan hendaknya menggunakan model evaluasi Kirkpatrick agar proses pelaksanaan kegiatan berjalan terukur, efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- BN, A. (2015). Komik Indonesia Masa Kini di Mata Beng Rahardian. Retrieved from www.alabn.com website: <http://www.alabn.com/komik-indonesia-masa-kini-di-mata-beng-rahadian/>
- Farjad, S. (2012). *The Evaluation Effectiveness of training courses in University by Kirkpatrick Model (case study : Islamshahr university)*. 46, 2837–2841. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.573>
- Hafiar, H., & Kurniadi, O. (2008). Geliat Komik Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 359–364. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i2.1121>
- Imanda, T. (2014). ‘Komik Indonesia itu Maju’: Tantangan Komikus Underground Indonesia. *Antropologi Indonesia*, 0(69), 47–62. <https://doi.org/10.7454/ai.v0i69.3444>
- Kirkpatrick, M. P., Ackerman, A. S., Stevens, D. E., & Mansour, N. N. (2006). On the application of the dynamic Smagorinsky model to large-eddy simulations of the cloud-topped atmospheric boundary layer. *Journal of the Atmospheric Sciences*, 63(2), 526–546. <https://doi.org/10.1175/JAS3651.1>
- Mukti, D. N., & Salamun. (2015). PENCIPTAAN KARYA KOMIK ALTERNATIF Dwiki. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 151, 10–17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Tirtaatmaja, I., Nurviana, N., & Zpalanzani, A. (2012). Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(1), 75–91.
- Wolf, P., Hill, A., & Evers, F. (2006). Handbook for Curriculum Assessment. *Educational Research*, 26.