

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Klien Karya Bidang

Satuan Pembinaan Masyarakat (Sat Binmas) Polrestabes Semarang

3.1.1 Profil Klien

Kepolisian Resor Kota Besar (Polrestabes) Semarang merupakan institusi penegak hukum yang memiliki yurisdiksi di wilayah Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Kantor utama Polrestabes Semarang beralamat di Jalan. DR. Sutomo No. 19, Barusari, Kec. Semarang Selatan., Kota Semarang, Jawa Tengah 50245. Institusi ini berada dibawah naungan Kepolisian Daerah Jawa Tengah dan saat ini dipimpin oleh Kepala Kepolisian Resor Kota Besar (Kapolrestabes) Semarang, Komisaris Besar Polisi (Kombes Pol.) M. Syahduddi, S.I.K., M.Si.

Dalam pelaksanaan tugasnya, Polrestabes terbagi dalam beberapa satuan kerja, salah satunya Satuan Pembinaan Masyarakat (Sat Binmas) yang bertanggung jawab atas pembinaan ketertiban sosial, pembinaan keamanan, swakarsa, koordinasi, pengawasan wilayah serta pembinaan masyarakat dan sekolah.

Salah satu program unggulan Sat Binmas Polrestabes Semarang adalah program *Police Goes To School*, yang telah berlangsung sejak lama dan mulai dikembangkan kembali pada awal 2024. Program ini bertujuan membina remaja pelaku kenakalan remaja dan mengedukasi pelajar guna mencegah tindakan kriminal sejak dini.

3.1.2 Target Audiens

Target audiens adalah pelajar SMP berusia 12 – 15 tahun. Pemilihan usia ini berdasarkan pada usia remaja yang sedang mengalami ketegangan emosional, proses pencarian jati diri dan memiliki rasa tahu yang tinggi yang disebabkan oleh perubahan fisik dan psikis yang dialami (Zein et al 2025) .

3.2 Konsep Penciptaan Karya

Rencana karya yang akan dihasilkan dalam proyek Tugas Akhir ini adalah media *public relations* berupa modul digital. Modul dirancang dalam format digital dengan mengedepankan konsep yang kreatif serta desain yang menarik dan komunikatif. Modul ini berfokus pada isu kenakalan remaja yang terjadi di wilayah Kota Semarang.

3.3 Jenis Karya Bidang

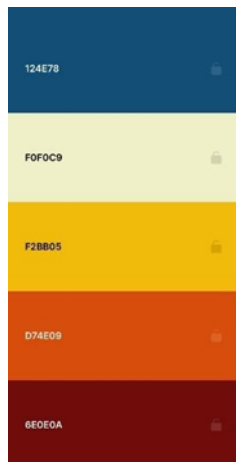
3.3.1 Desain Sampul Depan Modul

Dalam membuat modul, diawali dengan pembuatan sampul depan agar modul memiliki suatu identitas dan memberikan suatu informasi awal terhadap pembaca. Sehingga memudahkan pembaca mengenali isi dan tujuan dari adanya modul tersebut.

Selain itu desain sampul modul perlu memperhatikan aspek estetika untuk menarik minat pembaca. Dalam perancangannya, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Canva* yang menyediakan berbagai fitur dan referensi ilustrasi guna mendukung pembuatan desain grafis secara efektif.

Adobe Illustrator dan *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diakses melalui berbagai platform. Keduanya dapat digunakan melalui browser seperti *Google Chrome*, serta tersedia dalam versi *mobile* yang dapat diunduh melalui *App Store* atau *Play Store*. Sehingga memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit desain kapanpun dan dimanapun.

Penggunaan *Colour Palette* yang didominasi oleh warna biru, kuning orange, hitam dan putih merupakan hasil diskusi dengan klien dari Sat binmas Polrestabes Semarang, dengan pertimbangan penyesuaian terhadap karakteristik dari pelajar SMP. Pemilihan warna yang cerah dan kontras bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik, dinamis, serta mudah diterima oleh pelajar. Sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pelajar SMP terhadap modul digital yang telah dikembangkan.



Gambar 3 1 *Palette Colour* Modul



Gambar 3 2 *Desain Cover* Modul

3.3.2 Isi

Sebelum merancang isi materi dalam modul, penulis terlebih dahulu melakukan kajian terkait permasalahan kenakalan remaja di Kota Semarang. Untuk itu, dilakukan survei guna mengidentifikasi bentuk – bentuk kenakalan remaja yang paling relevan. Berdasarkan hasil survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Permasalahan kenakalan remaja di Kota Semarang masih cukup sering terjadi, meskipun tren kasus menunjukkan penurunan yang signifikan. Oleh karena itu, Polrestabes Semarang tetap secara rutin melaksanakan

program *Police Goes To School* sebagai upaya preventif dan edukatif bagi pelajar.

- b. Sebagian pelajar masih belum memahami secara menyeluruh berbagai bentuk kenakalan remaja, baik yang terjadi langsung maupun melalui media sosial. Kurangnya pemahaman ini berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka dalam perilaku menyimpang.
- c. Ketiadaan modul pembelajaran membuat pelajar kesulitan dalam memahami materi secara utuh.. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi hanya melalui presentasi (*PowerPoint*) atau secara lisan kurang efektif dan berpotensi menurunkan tingkat pemahaman siswa/siswi.

Isi modul terdiri dari tiga bab utama yang disusun berdasarkan fenomena yang terjadi. Bab 1 membahas pengertian dan pelaksanaan program *Police Goes To School* lalu pengertian, data, bentuk kenakalan remaja. Bab II menjelaskan faktor, dampak, sanksi hukum, serta peran emosi dalam pengendalian diri. Bab III membahas upaya pencegahan kenakalan remaja, peran guru, orang tua, dan teman sebaya, serta pentingnya pendidikan karakter dan nilai moral dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Isi modul turut didukung oleh ilustrasi dan foto yang relevan dengan materi kenakalan remaja, modul tersebut mencakup informasi edukatif, pesan persuasif untuk menghindari kenakalan remaja, serta pencegahan apabila kenakalan remaja terjadi dilingkungan sekitar.

Modul pembelajaran digital dan poster ini akan diimplementasikan pada saat program *Police Goes To School* dilaksanakan di SMP N 02 Semarang serta didistribusikan pada kegiatan sambang ke beberapa sekolah di Kota Semarang. Melalui penerapan modul ini diharapkan para pelajar yang mengikuti kegiatan tersebut dapat memahami dan menyadari bahaya yang ditimbulkan oleh kenakalan remaja tersebut.



Gambar 3 3 Isi Tentang Pendidikan Karakter dan Nilai Moral Remaja



Gambar 3 4 Isi Tentang Kebijakan Hukum



Gambar 3 5 Isi Modul Cara Menghindari Kenakalan Remaja

3.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang penulis lakukan sebelum memproduksi media *Public Relations* adalah dengan melakukan riset terlebih dahulu, kemudian melakukan wawancara dengan klien, observasi secara langsung dan mencari studi literatur. Langkah awal yang penulis lakukan adalah mengembangkan ide dan inovasi melalui data yang telah diperoleh. Penulis membagi tiga tahapan dalam pembuatan karya tugas akhir ini, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Berikut merupakan diagram alir yang berisi kegiatan pada setiap tahapan:

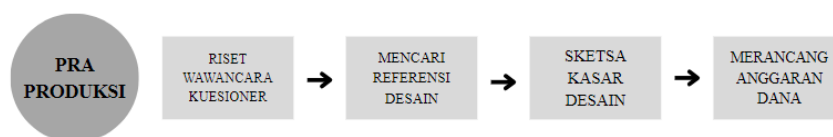


Diagram 3 1 Tahap Pra Produksi

Berdasarkan diagram 3.1 tersebut menggambarkan tahapan pra produksi yang dilakukan dalam proses penyusunan Tugas Akhir. Tahapan ini dimulai dengan melakukan riset, menyusun konsep dan rancangan awal produk hingga merancang anggaran dana secara rinci.



Diagram 3 2 Tahap Produksi

Setelah melaksanakan tahapan pra produksi. Penulis melaksanakan tahapan produksi seperti pada gambar 3.2 menunjukkan diagram alir tahapan produksi. Penulis melakukan digitalisasi desain dan melakukan foto modul untuk melengkapi kebutuhan yang akan dibuat.



Diagram 3 3 Tahap Pasca Produksi

Tahap terakhir pada diagram alir di atas, penulis melakukan tahap finalisasi kegiatan seperti pemaparan dan penyerahan karya Tugas Akhir yang telah dicetak kepada klien dan memberikan keseluruhan file untuk kebutuhan klien di masa mendatang.

3.4.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis terlebih dahulu melakukan riset untuk memahami target audiens yang dituju, menggali informasi mengenai program Sat Binmas Polrestabes Semarang serta membagikan pra survey melalui kuesioner. Penulis juga berdiskusi dengan klien untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan mereka terkait materi yang akan dikembangkan. Selanjutnya, penulis mencatat dan mengembangkan ide serta gagasan yang berasal dari klien maupun inisiatif pribadi. Untuk mendukung proses kreatif, penulis turut mencari referensi desain melalui internet dan media sosial guna mengumpulkan inspirasi yang sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh klien.

Setelah melakukan wawancara, diskusi, dan pencarian referensi, penulis mulai merancang konsep desain grafis yang akan digunakan dalam modul. Proses ini diawali dengan membuat sketsa sebagai dasar pengembangan desain. Selanjutnya, desain dikembangkan secara digital menggunakan *Adobe Illustrator*. dan *Canva* Pada tahap ini, penulis juga menyusun estimasi anggaran dana yang dibutuhkan untuk proses produksi modul pembelajaran.

3.4.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis mulai merancang desain berdasarkan konsep yang telah disusun pada tahap perencanaan. Proses ini mencakup penentuan tata letak, pemilihan warna, tipografi, serta penempatan visual pendukung agar tampilan modul menarik dan komunikatif. Setelah seluruh elemen desain dan isi modul terintegrasi dengan baik, dilakukan tahap evaluasi dan revisi untuk memastikan kesesuaian konten, kejelasan visual, dan efektivitas penyampaian pesan edukatif. Proses revisi dilakukan berdasarkan masukan dari pembimbing dan anggota Sat Binmas Polrestabes Semarang

Tahap selanjutnya adalah finalisasi desain dan distribusi modul yang dilakukan setelah hasil akhir, dengan diperiksa untuk memastikan kualitas dan ketepatan isi. Modul yang telah selesai kemudian diuji coba secara terbatas kepada beberapa siswa secara acak untuk menilai tingkat pemahaman, daya tarik visual, dan kemudahan mengakses modul untuk pelajar. Hasil coba tersebut menjadi dasar penyempurnaan sebelum modul diimplementasikan dalam kegiatan *Police Goes To School*.

3.4.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis melakukan evaluasi untuk memastikan bahwa modul yang telah dikembangkan berfungsi secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi ini mencakup peninjauan terhadap isi materi, relevansi konten, serta kesesuaian pesan edukatif dengan kebutuhan pelajar.

Selain itu, penulis turut menilai aspek desain berdasarkan umpan balik dari pengguna modul. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa tampilan visual, struktur, serta fungsi modul mudah dipahami dan diterima oleh pelajar di Kota Semarang. Khususnya dalam mendukung pelaksanaan program *Police Goes To School*.

3.5 Key Performance Indicator (KPI)

Berdasarkan *Key Performance Indicator* (KPI) bidang pendidikan dan komunikasi publik dalam konteks evaluasi media edukatif digital dan program sosialisasi (Rahmiati et al., 2023). Penelitian ini menilai efektivitas modul digital yang dikembangkan dalam program *Police Goes To School* Polrestabes Semarang. Untuk mengukur ketercapaian tujuan secara objektif dan terstruktur, penulis menetapkan beberapa indikator sebagai berikut:

1. Persentase siswa yang memahami Kenakalan Remaja dan Program *Police Goes To School*

Indikator ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang kenakalan remaja serta tujuan dari program *Police Goes To School* setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui modul digital. Sasaran pengukuran ditargetkan dalam satu kelas dengan jumlah peserta sebanyak 31 siswa, dan data diperoleh melalui hasil kuesioner yang telah disebarkan.

2. Jumlah modul digital yang telah terdistribusi

Indikator ini mengukur sejauh mana penyebaran modul digital berhasil menjangkau target sasaran, yaitu satu kelas di SMP Negeri 02 Semarang yang berjumlah 31 siswa, serta melibatkan guru dan sekolah sebagai pengguna pendukung dalam pelaksanaan program.

3. Kepuasan pengguna terhadap kejelasan isi dan bahas modul digital

Indikator ini digunakan untuk menilai sejauh mana modul digital mampu memberikan kepuasan kepada pengguna melalui penyajian materi yang mudah dipahami. Target capaian ditetapkan sebesar 50% dari total satu kelas yang berjumlah 31 siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan kejelasan materi serta kemudahan dalam mengakses isi modul.

4. Peningkatan kesadaran hukum dan disiplin di tingkat siswa

Indikator ini bertujuan mengukur perubahan tingkat kesadaran hukum dan kedisiplinan siswa setelah mengikuti program melalui modul digital. Pengukuran dilakukan dengan perbandingan hasil pre – test dan Post – test mengenai pemahaman hukum dan kedisiplinan di lingkungan sekolah.

5. Keterlibatan siswa dalam kuis modul digital

Indikator ini digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi aktif siswa dalam menjawab kuis yang tersedia dalam modul digital. Aktivitas ini dengan mengakses modul melalui poster *Anti Kenakalan Remaja* apabila siswa diizinkan menggunakan telepon genggam (*handphone*) di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan adanya antusiasme dan perhatian siswa terhadap pemahaman materi yang disampaikan.

3.6 Waktu Pelaksanaan

Proses pengumpulan data pada Tugas akhir ini dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada klien dari Satuan Pembinaan Masyarakat (Sat Binmas) Polrestabes Semarang. Selain itu, penulis menyebarkan kuesioner kepada target audiens yang telah ditentukan, serta studi pustaka terhadap berbagai jurnal ilmiah yang relevan. Data yang diperoleh digunakan untuk merancang desain modul sebagai output Tugas Akhir. Seluruh proses penyusunan berlangsung selama empat bulan, mulai Juni 2025 hingga September 2025.

3.7 Timeline Pelaksanaan

Sebagai panduan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini, Penulis menyusun *timeline* kegiatan yang memuat tahapan kegiatan beserta estimasi waktunya.

Berikut *timeline* Pelaksanaan penyusunan Tugas Akhir

Tahapan	Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra Produksi	Pengumpulan Data																				
	Penyusunan Proposal Tugas Akhir																				
Produksi	Pembuatan Sketsa Awal																				
	Digitalisasi Desain																				
Pasca Produksi	Review dan Evaluasi Oleh Dosen Pembimbing																				
	Finalisasi Desain Digital																				
	Pengajuan Hki																				
	Penyusunan Laporan Akhir																				
	Sidang Akhir																				

Tabel 3 1 *Timeline* Pelaksanaan Penyusunan Tugas Akhir

3.8 Rencana Anggaran Biaya

Sebagai bagian dari perancangan Tugas Akhir ini, penulis melakukan penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) untuk menentukan komponen yang diperlukan. Berikut tabel RAB yang telah penulis buat:

Barang	Harga	Jumlah	Jumlah
Riset dan Penyusunan Materi	0	0	0
Pengembangan Modul	0	0	0
Biaya Internet dan Listrik	0	0	0
Cetak Modul	Rp 60.000	3	Rp 180.000
Lisensi Software (adobe pro)	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000
Cetak Poster Anti Kenakalan Remaja	Rp 5.000	7	Rp 35.000
Total			Rp 365.000

Tabel 3 2 RAB Pelaksanaan Kegiatan Tugas Akhir

3.9 Keberlanjutan Karya

Agar tercipta keberlanjutan karya yang telah dirancang, penulis akan menyerahkan desain asli modul digital dalam bentuk soft file kepada Sat Binmas Polrestabes Semarang. Seluruh file tersebut dapat digunakan kembali sebagai materi pendukung dalam keberlanjutan program *Police Goes To School*.