



**ACCOUNTING COMIC EFFECT: PERANCANGAN KOMIK  
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
MAHASISWA/I NON AKUNTANSI TERHADAP KASUS  
*MISAPPROPRIATION OF ASSETS***

**Ho, Erik Hosan**  
Universitas Surabaya  
**erik\_hosan@hotmail.com**

**Dr. Bonnie Soeherman**  
Universitas Surabaya  
**bee7179@gmail.com**

**Lucya Erlinda Sonia**  
Universitas Surabaya  
**lucyaerlinda@gmail.com**

***Abstract-** This research is motivated by the difficulty problem to understand about accounting, because a lot of people think that this subject only teach how to make journal entries and present the financial statement. Where, in real conditions, accounting subject is not only learn about it. In addition, the lack of interest in reading will affect the students to understand what the material that being taught. Thus the researcher provide interesting and innovative learning media to avoid the boredom, with education comic by using topic about fraud as a part of accounting.*

*The fraud case is about the misappropriation of asset that are tested on non accounting's students. This research is conducted with 3 (three) steps using interview, observation, and analysis of document, that is to asked questions about the prior knowledge about fraud. After that, the researcher give the article. An then the last step is to read the comic that have been designed with a similar case from the previous reading. The researcher asked the difference felt after reading the comic and article. The result of research based on display, content, use of language, and interest in reading, all the research's objects prefer reading comic than article. In addition is easier to understand because comic can described in detail and using language that can be adapted the character of research's objects and hope the comic book can be applied at the university to make more fun learning.*

*Key words : 1: Accounting, 2: Education, 3: Misappropriation of Assets, 4: Comic*

## PENDAHULUAN

Ketika mendengar kata *accounting* banyak orang berpikir bahwa ilmu tersebut hanya mengajarkan tentang jurnal-jurnal dan menyajikan laporan keuangan. Hal ini dapat dibuktikan saat peneliti memberikan bacaan *fraud* yang merupakan bagian dari *accounting*, obyek penelitian menjadi bingung karena istilah yang digunakan terasa asing. Selain itu, buku yang digunakan terlalu monoton dengan tulisan, sehingga dapat mempengaruhi niat mahasiswa/i untuk membaca. Berdasarkan wawancara CNN Indonesia kepada CEO Kelompok Penerbit Agro Medi Antonius (2015) kalangan anak muda lebih berminat membaca cerita fiksi yang memiliki alur cerita, seperti FTV yang disiarkan oleh stasiun televisi. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendidik melalui komik edukasi serta membuka *mindset* mahasiswa/i yang berasal dari jurusan non-Akuntansi bahwa belajar *accounting* tidak hanya sekadar sisi debit kredit dan menyusun laporan keuangan.

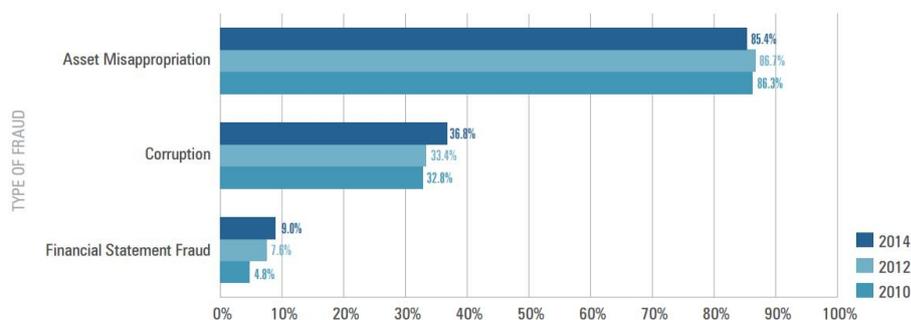
Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005) komik merupakan salah satu bentuk bacaan dimana peserta didik diharapkan mau membaca tanpa harus ada perasaan terpaksa atau dibujuk. Keberhasilan penggunaan media komik edukasi telah berhasil diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan di Indonesia, seperti komik "*Why?*" yang telah diterbitkan di toko buku Gramedia.

Keberhasilan penggunaan komik edukasi dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Indriani Mei Listiyani dan Ani Widayati (2012) mengenai pemahaman siswa kelas XI tentang persamaan dasar akuntansi. Dalam penelitian tersebut penggunaan komik edukasi layak digunakan karena telah diberikan penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan guru SMA. Selain itu, peneliti melakukan *pre test* dimana sebelum membaca dan *post test* saat siswa telah membaca komik. Berdasarkan hasil penelitian, bacaan komik lebih mudah dipahami dengan bukti nilai *post test* lebih tinggi daripada *pre test*.

Keberhasilan komik edukasi tidak hanya diterapkan dalam bidang Akuntansi, tetapi bidang lain dapat menerapkan penggunaan komik edukasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh F.Fatimah dan A.Widiyatmoko (2014)

menciptakan komik untuk memudahkan pemahaman siswa kelas VIII tentang bunyi dan pendengaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa *science comic* layak digunakan dan lebih memudahkan pemahaman terhadap materi bunyi dan pendengaran yang diajarkan, sehingga dari beberapa hasil penelitian terdahulu akan menguatkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Peneliti mengangkat materi *fraud* merupakan suatu tindakan yang sengaja yang dilakukan oleh manajemen, karyawan, maupun pihak ketiga yang berhubungan dengan perusahaan berupa tindakan pembohongan maupun penipuan untuk memperoleh keuntungan yang tidak adil atau ilegal (*International Standard of Auditing 240*) dengan salah satu kasus yang terjadi dalam perusahaan, yaitu *misappropriation of assets* dimana terjadi penyalahgunaan aset yang melibatkan pencurian yang dimiliki oleh badan usaha (Kamal Gupta, 2005). Peneliti menggunakan kasus tersebut karena sering terjadi dalam perusahaan dan bentuk kehilangan dapat berdampak resiko pada kelangsungan operasional badan usaha. Hal tersebut telah dibuktikan melalui survei yang dilakukan oleh *Association of Certified Examiners* (2014) yang menjelaskan seberapa sering kasus tersebut terjadi dari beberapa tahun.



**Gambar 2** Survei *Association of Certified Examiners*

Peneliti juga menggunakan teori *fraud triangle* dimana dalam cerita yang disusun para pelaku melakukan tindakan tersebut disebabkan oleh *pressure* (tekanan), *opportunity* (kesempatan) dan *rationalization* (pembenaran) yang memudahkan peneliti dalam menyusun cerita.

Dalam menyusun komik, peneliti menggunakan teori unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membantu dalam menyusun cerita yang lebih terarah. Nurgiyantoro (1995) unsur intrinsik merupakan unsur – unsur yang membangun karya sastra itu,

seperti memiliki tema, alur, latar (*setting*), penokohan dan sudut pandang. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada pada luar karya sastra, seperti latar belakang pengarang, persoalan ekonomi, dan lain – lain.

Setelah konsep *fraud*, kasus *misappropriation of assets* dan teknik – teknik yang digunakan dalam membuat komik mantap, maka langkah selanjutnya adalah menguji cobakan komik yang telah dirancang oleh peneliti kepada 5 (lima) orang obyek penelitian yang berasal dari berbagai universitas dan angkatan 2012 – 2014 dengan tujuan agar semua jurusan dapat memahami materi yang diajarkan dalam jurusan Akuntansi dan bukan bersifat generalisasi karena cara pengumpulan data yang berbeda setiap mahasiswa/i, sehingga pertanyaan yang diajukan tidak sama antar mahasiswa/i atau dengan kata lain harus menyesuaikan obyek yang dihadapi saat penelitian berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah *applied research* karena ingin memberikan solusi dalam meningkatkan pemahaman kepada pembaca dengan bentuk komik edukasi. Selain itu, penelitian ini bertujuan *argumentative research* karena ingin keyakinan bahwa komik edukasi dapat meningkatkan minat membaca dan pemahaman dengan cara yang inovatif dan kreatif dan dapat dijadikan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran, sehingga menjadi variasi dalam proses belajar mengajar.

## **TINJAUAN TEORI**

Menurut Miarso (1989) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pengertian tersebut didukung oleh Briggs (1970) bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya dapat terjadi proses belajar. Oleh karena itu, untuk memudahkan pemahaman penerima informasi terhadap informasi yang disampaikan, pemberi informasi memerlukan media yang mendukung. Dalam memilih media pembelajaran yang digunakan banyak hal yang menjadi pertimbangan, seperti manfaat maupun dampak yang dirasakan oleh pengguna baik dari sisi pemberi maupun penerima informasi dan berbagai pertimbangan lain yang perlu diperhatikan.

Dari berbagai media pembelajaran yang ada, peneliti memilih menggunakan komik sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dan tidak membuat penerima informasi menjadi bosan, serta lebih berminat untuk membaca. Pemilihan media tersebut karena beberapa penelitian telah berhasil dilakukan oleh penelitian sebelumnya, sehingga peneliti terinspirasi untuk menggunakan media tersebut dalam pendidikan akuntansi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Indriani Mei Listiyani dan Ani Widayati (2012) dalam bidang akuntansi untuk siswa SMA kelas XI, serta F. Fatimah dan A. Widiyatmoko (2014), yang merupakan penelitian dari bidang di luar akuntansi, dengan menggunakan *science comic* berbasis *problem based learning* untuk siswa SMP kelas VIII menggunakan materi bunyi dan pendengaran.

Menurut *International Standard of Auditing (ISA) 240*, *fraud* diartikan sebagai suatu tindakan yang sengaja dilakukan oleh manajemen, karyawan, maupun pihak ketiga yang berhubungan dengan perusahaan, berupa tindakan pembohongan maupun penipuan untuk memperoleh keuntungan yang tidak adil atau ilegal. Menurut Cressey (1953), para pelaku ingin melakukan tindakan tersebut dengan alasan *fraud triangle*, yaitu adanya faktor tekanan (*pressure*), peluang (*opportunity*), dan pembenaran bahwa tindakan yang dilakukan dengan alasan kebaikan (*rationalization*). Dengan alasan tersebut, maka pelaku melakukan *fraud* dengan berbagai bentuk, yaitu *fraudulent statement*, *assets misappropriation*, dan *corruption*.

Peneliti memilih *misappropriation of assets* menjadi kasus untuk memudahkan pembuatan komik. Oleh karena itu harus memiliki pemahaman yang dalam tentang *fraud*. Selanjutnya penelitian ini dikembangkan menggunakan teknik – teknik komik menurut Mardiono (1998) berupa memperhatikan komponen dalam menyusun, seperti dalam komik harus memiliki panel, *speech bubbles*, *narration*, *icon*, dan *sound effects*. Sebelum membuat komik, maka harus memilih jenis komik yang digunakan dalam menyajikan kasus yang diangkat oleh peneliti. Setelah konsep *fraud* dan teknik – teknik membuat komik mantap, maka akan memudahkan peneliti dalam membuat cerita dengan menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik, menciptakan design karakter yang menarik, sehingga komik tersebut telah siap diujicobakan kepada obyek penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam menyelesaikan penelitian ini, maka dibutuhkan rumusan masalah yang terbagi menjadi 2 (dua), yaitu *main research question* dan *mini research question*. Untuk memudahkan dalam menjawab *main research question*, maka dibutuhkan strategi atau langkah – langkah yang digunakan dalam menjawab setiap *mini research question* yang dirancang dalam penelitian ini. Dalam menjawab seluruh *mini research question*, maka ada beberapa metode yang digunakan oleh peneliti, yaitu metode wawancara, analisis dokumen, observasi dan menggunakan soal *test*.

Penelitian ini akan menjawab bagaimana media komik yang dirancang oleh peneliti dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa/i terhadap kasus *misappropriation of assets*. Peneliti menggunakan metode wawancara ketika ingin mengetahui pengetahuan awal obyek penelitian tentang *fraud* dan kasus yang akan disajikan dalam bentuk komik. Wawancara juga dilakukan saat membaca artikel dan komik kepada obyek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman setelah membaca kedua bacaan tersebut serta memberikan penilaian dari segi tampilan, isi, penggunaan bahasa dan hal – hal yang terkait dari penggunaan media bacaan yang dibaca.

Selain itu, peneliti menggunakan metode analisa dokumen. Peneliti menggunakan metode tersebut dengan cara melakukan studi pustaka melalui buku, jurnal, *website* yang relevan dan terpercaya tentang *fraud* dan kasus *misappropriation of assets*. Selain itu, peneliti juga mempelajari mengenai teknik – teknik yang dibutuhkan dalam menyusun komik agar siap diujicobakan kepada obyek penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dalam ruang lingkup penelitian ini.

Dalam penelitian berlangsung, peneliti menggunakan metode observasi secara partisipan dimana dilakukan secara langsung. Dalam observasi tersebut, peneliti memberikan komik dan artikel dengan kasus serupa yang dijadikan sebagai pembanding. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengamati ekspresi yang dialami oleh mahasiswa/i saat membaca artikel maupun komik dan

mengetahui mahasiswa/i lebih mudah memahami bacaan dalam bentuk artikel atau komik yang telah dirancang oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana media komik dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa/i mengenai kasus *misappropriation of assets*. Untuk menjawab pertanyaan ini, maka peneliti membutuhkan proses merancang komik yang akan siap diujicobakan kepada obyek penelitian. Proses yang dibutuhkan oleh peneliti dalam merancang komik adalah sebagai berikut:

Setelah komik dirancang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tanya jawab tentang pengetahuan awal terhadap *fraud* dan kasus *misappropriation of assets* yang dikemas dalam bentuk komik edukasi. Pertanyaan yang diajukan peneliti, seperti apa yang anda ketahui tentang *fraud* atau kecurangan, maka jawaban dari obyek penelitian adalah sebagai berikut :

**“Kecurangan itu kayak *eh* apa berbuat sesuatu yang tidak seperti prosedurnya begitu *eh*.”** (Melina, jurusan Manajemen)

**“Kecurangan itu adalah sesuatu yang dilakukan kayak segala cara yang negatif dilakukan untuk mencapai tujuan, dia mau berhasil tapi dengan cara yang negatif cara yang tidak sesuai dengan seharusnya.”**  
(Nat, jurusan Manajemen Keuangan)

Selain itu, peneliti juga menanyakan seputar pemahaman obyek penelitian mengenai contoh penerapan kasus *misappropriation of assets* versi mereka sebelum membaca artikel maupun komik adalah sebagai berikut:

**“pegawai yang kerja di dinas menggunakan mobil dinas untuk keperluan pribadi bukan untuk kepentingan kantor.”** (Yanti, jurusan Ekonomi)

**“Menyalahgunakan data nasabah. Data nasabah itu sangat penting, misalkan sebuah bank itu pasti menyimpan semua informasi dan data yang menyangkut nasabah, data pribadi nasabah dan tidak bisa dibocorkan kepada pihak ketiga**

**walaupun sesama karyawan tidak bisa dibocorkan karena masing – masing bagian mempunyai informasi sendiri – sendiri.”** (Edwin, jurusan Sistem Informasi)

Setelah peneliti melakukan tanya jawab terhadap pengetahuan awal obyek penelitian, maka langkah selanjutnya adalah memberikan bacaan artikel dan komik yang dirancang oleh peneliti. Dalam membaca kedua bacaan tersebut tidak menjamin bahwa membaca cepat dapat menunjukkan bahwa 100% mampu memahami secara keseluruhan isi bacaan yang dibaca. Berikut ini tabel waktu yang dibutuhkan obyek penelitian untuk membaca artikel dan komik, yaitu :

**Tabel 1. Perbedaan Waktu Antara Membaca Komik dan Artikel**

Nama Obyek Penelitian	Waktu Membaca Artikel	Waktu Membaca Komik
Susana Suryanti Momak	4 menit 01 detik	5 menit 10 detik
Melina Ciandy	3 menit 46 detik	6 menit 22 detik
Natasha Argarini Rantetondok	3 menit 54 detik	3 menit 45 detik
Shella Dwitasari	3 menit 51 detik	4 menit 4 detik
Edwin Ciandy Tjiang	4 menit 55 detik	4 menit 20 detik

Setelah membaca artikel maupun komik yang telah diberikan oleh peneliti, maka diadakan soal *test* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman obyek penelitian terhadap bacaan yang dibaca. Soal *test* yang diberikan untuk komik maupun artikel sama sejumlah 3 (tiga) nomor, yaitu :

1. Siapa dan peran pelaku yang terlibat dalam kasus tersebut?
2. Bagaimana cara pelaku melakukan tindakan penyalahgunaan aset atau *misappropriation of assets*?
3. Apa yang menyebabkan pelaku ingin melakukan tindakan tersebut?

### **Pemahaman membaca artikel**

Ketika peneliti menanyakan mengenai siapa pelaku yang terlibat dalam kasus berdasarkan artikel yang dibaca, maka semua obyek penelitian dapat

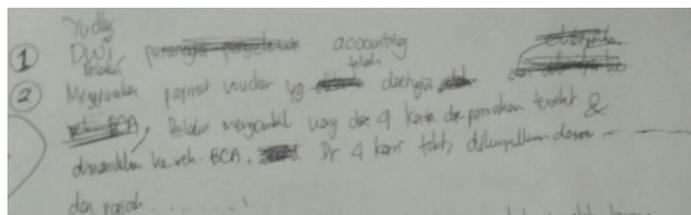
menyebutkan dengan baik dan benar, kecuali Edwin merupakan mahasiswa berasal dari jurusan Sistem Informasi yang tidak mampu menyebutkan dengan baik. Setelah itu peneliti menanyakan mengenai bagaimana cara pelaku melakukan tindakan tersebut. Berdasarkan hasil *test* dikemudian beberapa jawaban adalah sebagai berikut :

**“Dia memakan uang perusahaan dengan *draft*, bekerjasama dengan Selfie untuk menggelapkan uang Jamsostek karyawan, menggunakan cek dan mencairkannya di Bank BCA Lagoi.”** (Nat, jurusan

Manajemen Keuangan)

**“Menggunakan *payment voucher* yang telah disetujui, pelaku mengambil uang dari 4 (empat) kasir dari perusahaan tersebut dan dimasukkan ke rekening BCA. Dari 4 kasir tersebut dikumpulkan dana ... dan pajak ...”** (Edwin, jurusan Sistem Informasi)

Dalam menjawab soal tersebut ditemukan kebingungan yang dialami obyek penelitian. Hal ini dapat dibuktikan melalui coret – coretan selama menjawab soal tersebut.



**Gambar 4 Coret – Coretan Saat Menjawab Pertanyaan**

Pertanyaan terakhir mengenai penyebab para pelaku melakukan tindakan tersebut. Berdasarkan jawaban yang dikemukakan bahwa ada beberapa obyek penelitian melihat bahwa pelaku melakukan tindakan tersebut karena adanya tekanan. Selain itu, ada obyek penelitian melihat adanya peluang dari sisi pelaku untuk melakukan penyalahgunaan aset yang dimiliki oleh perusahaan. Setelah melakukan wawancara mengenai apakah masih ada faktor lain yang mempengaruhi, tetapi semua obyek penelitian mengatakan cukup atau tidak ada faktor lain yang mempengaruhinya.

## **Pemahaman membaca komik**

Setelah membaca artikel yang diberikan oleh peneliti, maka selanjutnya membaca komik yang dirancang dengan kasus serupa. Setelah itu, maka diadakan *test* dengan tujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman obyek penelitian terhadap komik yang disajikan. Pertanyaan yang disajikan sama dengan bacaan artikel. Pertanyaan pertama adalah siapa dan peran pelaku dalam kasus tersebut, maka jawaban dari beberapa obyek penelitian adalah sebagai berikut :

**“Siska berperan sebagai kasir”** (Edwin, jurusan Sistem Informasi)

**“Siska, Erik, dan Budi berperan sebagai karyawan di Toko Cetar**

**Membahana** (Melina, jurusan Manajemen)

Dalam menjawab soal tersebut, Melina menyebutkan semua yang terlibat dalam kejahatan tersebut, sedangkan Edwin hanya menyebutkan satu tokoh, yaitu Siska karena dia merupakan tokoh utama dan memiliki ide untuk menjalankan aksi. Dengan demikian Edwin dan peneliti memiliki sudut pandang yang sama bahwa Siska menjadi tokoh utama, sedangkan Erik menjadi tokoh yang mendukung aksi dari tokoh utama.

Setelah itu ditanyakan mengenai bagaimana cara pelaku melakukan tindakan penyalahgunaan aset. Berikut jawaban yang dikemukakan oleh obyek penelitian mengenai cara melakukan tindakan tersebut, yaitu :

**“Pelaku tersebut menaikkan harga penjualan televisi dan menulis**

**laporan keuangan palsu”** (Melina, jurusan Manajemen)

Berdasarkan jawaban yang dikemukakan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa obyek penelitian mampu mengemukakan mengenai cara yang dilakukan oleh pelaku, tetapi peneliti menanyakan bagaimana kelanjutan pelaku, maka Melina mengatakan bahwa setelah itu uang diambil dan dibagi – bagikan kepada teman – teman. Berdasarkan wawancara peneliti kepada Melina, dia mengatakan bahwa sebenarnya tahu jawaban tersebut, tetapi mengalami kebingungan untuk menuliskan lewat kata – kata, sehingga menjamin kebenaran pemahaman peneliti

tidak hanya mengandalkan *test* sebagai patokan utama dalam mengetahui seberapa paham obyek penelitian terhadap bacaan yang dibaca.

Pertanyaan terakhir dari *test* tersebut adalah mengenai apa penyebab pelaku ingin melakukan tindakan penyalahgunaan aset berdasarkan rancangan komik yang disusun oleh peneliti, maka beberapa jawaban yang dikemukakan obyek penelitian adalah sebagai berikut :

**“Karena faktor target penjualan yang telah ditetapkan oleh Pak Hasan menyebabkan kebingungan pada Budi yang belum mencapai target. Siska membantu Budi dikarenakan adanya hubungan pertemanan yang lama antara mereka bertiga. Dengan dibantu oleh Erik sebagai pacarnya, maka terjadilah penyalahgunaan aset tersebut.”** (Edwin, jurusan Sistem Informasi)

**“Karena ingin mencapai target penjualan dan membutuhkan uang untuk berbelanja kebutuhan tahun baru.”** (Melina, jurusan Manajemen)

Berdasarkan jawaban yang dikemukakan oleh beberapa obyek penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa mereka hanya mengerti bahwa faktor tekanan atau *pressure* yang dapat mempengaruhi para pelaku melakukan tindakan tersebut, seperti ingin mencapai target penjualan merupakan tekanan utama yang dialami oleh pelaku untuk melakukan tindakan penyalahgunaan aset yang dimiliki oleh toko tersebut. Untuk menilai pemahaman obyek penelitian, maka peneliti harus mengali informasi yang lebih dalam melalui wawancara, sehingga informasi yang didapatkan lebih lengkap dan terpercaya.

Setelah selesai mengerjakan *test* dan melakukan wawancara maupun observasi mengenai bacaan yang disajikan dalam bentuk komik maupun artikel, maka peneliti meminta pendapat obyek penelitian mengenai tampilan, isi yang disajikan, minat membaca dan kemudahan memahami bacaan yang disajikan, maka disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Bacaan Mana yang Digemari Oleh Obyek Penelitian**

Komponen	Bacaan Artikel	Bacaan Komik
Tampilan Bacaan		v
Isi Bacaan		v
Minat Baca		v
Pemahaman		v

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa obyek penelitian lebih suka membaca bacaan yang disajikan dalam komik, karena bahasa yang digunakan dalam komik lebih mudah dipahami dan menarik dalam proses belajar, sedangkan artikel penggunaan bahasa sukar dipahami, sehingga mempengaruhi minat membaca dari obyek penelitian itu sendiri.

### **Jenis media pembelajaran berdasarkan Edgar Dale**

Banyak peneliti ingin mencoba untuk melakukan klasifikasi terhadap jenis media pembelajaran terhadap komik maupun artikel. Jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale berbeda karena disusun berdasarkan pengalaman belajar yang dirasakan oleh pembaca. Klasifikasi ini dibagi dalam beberapa tahap penelitian, yaitu tanya jawab pengetahuan awal, membaca artikel, dan membaca komik.

#### **1. Pengetahuan Awal**

Berdasarkan klasifikasi Edgar Dale beberapa orang tersebut dapat dikategorikan dalam bagian *hear*. Dalam klasifikasi tersebut pada umumnya orang mengingat 20% dari mendengar. Pertanyaan selanjutnya yang ditanyakan kepada obyek penelitian mengenai pengertian *fraud*, tetapi beberapa obyek penelitian tidak mengetahui arti istilah tersebut dan hanya pernah mendengar saja.

#### **2. Membaca Artikel**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti kepada 5 (lima) orang dari jurusan yang berbeda untuk membaca artikel, maka berdasarkan pengalaman belajar oleh Edgar Dale dikategorikan *read*. Dalam klasifikasi tersebut pada

umumnya dapat mengingat 10% terhadap apa yang dibaca. Hal ini dapat dibuktikan melalui beberapa wawancara peneliti kepada obyek penelitian, seperti mengenai isi dari bacaan artikel, maka ditemukan kebingungan untuk memahami bacaan tersebut karena bahasa yang digunakan sukar dan tidak menjelaskan istilah tersebut, sehingga saat mengerjakan *test* tersebut apa adanya dan ditemukan banyak coret – coretan dalam menjawab soal yang diberikan peneliti.

### 3. Membaca Komik

Berdasarkan pengalaman belajar oleh Edgar Dale dapat dikategorikan melalui *view images*. Dalam klasifikasi tersebut pada umumnya dapat mengingat 30% terhadap apa yang dilihat. Harapan peneliti setelah obyek penelitian membaca komik yang telah diberikan adalah mampu memahami kasus penyalahgunaan aset dari perusahaan dan alasan pelaku melakukan tindakan tersebut tidak hanya disebabkan secara ekonomi, melainkan ada beberapa faktor lain yang mendukung, seperti peluang melalui memanfaatkan kelemahan perusahaan untuk melakukan tindakan tersebut.

## **Pemahaman konsep fraud setelah membaca komik**

Berdasarkan konsep *fraud triangle* menurut Dr Donald Cressey (1953) merupakan konsep dimana penyebab para pelaku ingin melakukan tindakan tersebut, maka pemahaman obyek penelitian mengenai kasus tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. *Perceived Pressure*

Berdasarkan pengetahuan awal obyek penelitian bahwa faktor ekonomi yang menyebabkan pelaku ingin melakukan penyalahgunaan aset menjadi bertambah pengetahuan setelah membaca komik yang telah diberikan oleh peneliti. Selain itu, mengejar target menjadi penyebab tekanan pelaku ingin melakukan tindakan tersebut yang dapat merugikan. Dapat disimpulkan bahwa tekanan tidak hanya sekadar faktor ekonomi saja, tetapi masih ada tekanan lain yang dirasakan oleh pelaku tersebut.

## 2. *Perceived Opportunity*

Pemahaman obyek penelitian mengenai peluang atau *opportunity* hanya sekadar hubungan istimewa antar pelaku, tetapi obyek penelitian memberikan saran jika menjadi Pak Hasan harus lebih ketat dalam seleksi karyawan dan sering kontrol karyawan agar dapat meminimalkan tindakan tersebut.

## 3. *Rationalization*

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada 5 (lima) orang obyek penelitian, terdapat perbedaan pendapat mengenai konsep *rationalization* antar obyek penelitian. Hasil yang diperoleh melalui penelitian bahwa tindakan yang dilakukan oleh para pelaku tetap dikatakan salah, meskipun obyek penelitian telah memposisikan dirinya sebagai pelaku yang terlibat dalam kasus penyalahgunaan aset.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dari segi tampilan, isi, penggunaan bahasa, dan minat membaca mahasiswa/i dari jurusan non akuntansi lebih mudah memahami materi yang diajarkan jurusan Akuntansi dalam media komik edukasi karena penggunaan bahasa lebih mudah untuk dipahami. Selain itu dapat dikaitkan dengan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale bahwa bacaan dalam bentuk komik dapat memberikan pengalaman lebih. Dengan bentuk gambar, maka dapat dengan mudah untuk membayangkan bagaimana praktek penyalahgunaan aset dapat terjadi dalam lingkup perusahaan.

Saran untuk kedepannya, maka dalam proses mengajar sebaiknya menambahkan variasi media pembelajaran agar tidak bosan dan monoton. Selain itu dalam *design* karakter dan proses merancang komik harus lebih kreatif, sehingga bacaan yang disajikan lebih kreatif dan tidak terkesan monoton.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, W. Steve, *et al.* 2012. *Fraud Examination 4<sup>th</sup> Edition*. USA : South – Western, Cengage Learning.
- Association of Certified Fraud Examiners. 2012. *Report to the Nations on Occupational Fraud and Abuse*.
- CNN Indonesia. 2015. Mengapa Minat Baca Orang Indonesia Rendah? <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150706065957-241-64531/mengapa-minat-baca-orang-indonesia-rendah/> (diunduh tanggal 05 Januari 2016)
- Darmayanti, Nani dan Nurul Hidayati. 2008. Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Unggul (Kelas XII). Bandung : Grafindo Media Pratama.
- Fatimah, F dan A. Widiyatmoko. 2014. Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP. Vol 3 (2): 146 – 153
- Gupta, Kamal. 2005. *Contemporary Auditing 6<sup>th</sup> edition*. New Delhi : Tata McGraw – Hill Publishing Company Limited.
- Hariyanto. 2012. Klasifikasi Media Pembelajaran. <http://belajarpsikologi.com/klasifikasi-media-pembelajaran/> (diunduh tanggal 31 Januari 2016)
- Haven, Kendall. 2000. *Super Simple Storytelling : A Can – Do Guide for Every Classroom, Everyday*. Colorado : Libraries Unlimited.
- International Standard on Auditing 240. 2009. The Auditor’s Responsibilities Relating To Fraud In An Audit Of Financial Statements.
- Jagoan Comic. 2007. Bentuk Rupa Jenis – Jenis Komik. [http://www.jagoancomic.com/tulisan\\_tutorial\\_jenis\\_rupa\\_komik.html](http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html) (diunduh pada tanggal 01 Februari 2016)
- Kemendikbud. 2015. Mendikbud Canangkan Gerakan 10 Menit Membaca Cerita untuk Anak. <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-berita-bulanan/2015/berita-bulan-mei-2015/1226-mendikbud-canangkan-gerakan-10-menit-membaca-cerita-untuk-anak>. (diunduh tanggal 05 Januari 2016)
- Kompas.com. 2011. Pengaruh Warna pada Emosi. <http://health.kompas.com/read/2011/08/03/10412452/Pengaruh.Warna.pada.Emosi> (diunduh tanggal 25 September 2015)
- Kramer, Bonita. 2015. Trust, but Verify : Fraud in Small Businesses. Vol 22 (1): 4 – 20.
- Listiyani, Indriana Mei dan Ani Widayati. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Persamaan Dasar Untuk Siswa SMA Kelas XI, Vol.10 (2): 80 – 94.
- Listyarti, Retno dan Setiadi. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMK dan MAK Kelas X. Jakarta : Erlangga.

- Mardiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta : Creative Media.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York : HarperPerennial.
- Rezaee Zabihollah dan Richard Riley. 2009. *Financial Statement Fraud Defined*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Rezaee, Zabihollah dan Richard Rilley. 2010. *Financial Statement Fraud : Prevention and Detection 2<sup>nd</sup> edition*. Canada : John Wiley & Sons, Inc.
- Simamora, Raymond H. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran ECG.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Grasindo.
- Siswati. 2010. *Minat Membaca Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester I)*, Vol 8 (2): 124 – 134.
- Suprapti, Endang. 2015. *Membaca Jadi Jendela Dunia*.  
<http://print.kompas.com/baca/2015/10/27/Membaca-Jadi-Jendela-Dunia>.  
(diunduh tanggal 05 Januari 2016)
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Undang – Undang Republik Indonesia. 1999. *Undang – Undang Republik Indonesia No 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*.
- Vona, Leonard W. 2008. *Fraud Risk Assessment : Building a Fraud Audit Program*.  
Canada: John Wiley & Sons,

