

KOMIK EDUKASI PAHLAWAN NASIONAL “TOHA-RAMDHAN, BANDUNG LAUTAN API”, SEBUAH UPAYA MENGEMAS SEJARAH BANGSA UNTUK PENDI- DIKAN KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR

Wildan Hanif, Dyah Nurhayati

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Jl. Buah Batu 212 Bandung

hanifdesign01@gmail.com, mrsnurhayati.dyah@gmail.com

ABSTRACT

Efforts to build the character of Indonesian children need to continue to be made. One of them is by reconstructing the heroic history of national figures, and introducing the examples and struggles of these figures to children. The National Heroes, both pre-independence and post-independence, provide an example of strong attitudes and beliefs in facing various challenges, especially facing imperialism and colonialism. Elementary school age children need a means of learning national history that is more interesting and creatively entertaining. Comic books are a communication tool that is liked by various groups, including elementary school students. The way to communicate through comics is mainly due to the elements of images and text (narration and dialogue) which were actually used by our nation's ancestors hundreds of years ago, through various visual narrative arts. This research is a strategic effort to shape and build the character of the Nation's Children, who are currently being battered by foreign figures and cultures that are not necessarily in line with the ideals of the nation's founders. The research method was carried out descriptively narratively, with an arts management approach and design theory referring to various historical literature, comic literature, and literature on character education. The output of the research is 26 pages full color comic manuscript.

Keywords: *Character Education, Comics, National Heroes, Creative Industries*

ABSTRAK

Upaya untuk membangun karakter Anak Indonesia perlu terus dicanangkan. Salah satunya dengan merekonstruksi sejarah kepahlawanan tokoh-tokoh nasional, dan memperkenalkan keteladanan serta perjuangan tokoh-tokoh tersebut pada anak. Para Pahlawan Bangsa, baik itu masa pra kemerdekaan, maupun pasca kemerdekaan, memberikan sebuah contoh sikap dan keyakinan yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan, terutama menghadapi imperialisme dan kolonialisme. Buku komik edukasi Pahlawan Nasional ini merupakan sebuah alat komunikasi pembelajaran sejarah agar lebih diminati Pelajar SD. Cara berkomunikasi melalui komik terutama karena adanya unsur gambar dan teks (narasi maupun dialog) yang sebetulnya sudah dipakai oleh nenek moyang bangsa kita ratusan tahun yang lalu, melalui berbagai seni bertutur *visual narrative*. Penelitian ini merupakan salah satu upaya yang strategis dalam membentuk dan membangun karakter Anak Bangsa yang saat ini digempur dengan figur dan budaya luar yang belum tentu sejalan dengan cita-cita para pendiri bangsa. Metode penelitian dilakukan secara deskriptif naratif, dengan pendekatan manajemen seni dan teori desain dengan mengacu pada berbagai literatur sejarah, literatur komik, serta literatur mengenai pendidikan karakter. Output dari penelitian berupa 1 naskah komik berwarna 26 halaman.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Komik, Pahlawan Nasional, Industri Kreatif

PENDAHULUAN

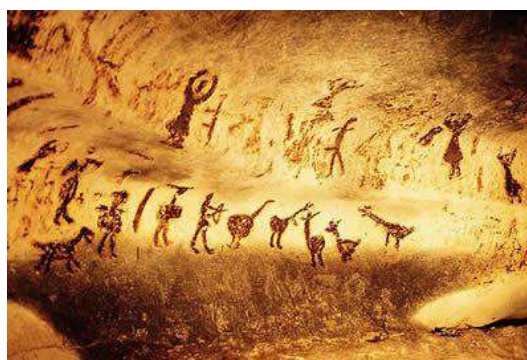
Pendidikan karakter merupakan wacana yang terus digaungkan pemerintah sejak reformasi bergulir. Berbagai upaya untuk menumbuhkan kebangkitan karakter anak bangsa yang taqwa kepada Tuhan YME, berdisiplin, mandiri, cerdas, dan berakhlak mulia sudah dilakukan oleh berbagai pihak, terutama mereka yang berkecimpung di dunia pendidikan.

Timothy Wibowo, salah seorang pakar pendidikan anak berpendapat bahwa karakter seseorang akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pasti dialami setiap manusia (*triangle relationship*)¹, yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (spiritual). Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan pemaknaan/ pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak. Cara anak memahami bentuk hubungan tersebut akan menentukan cara anak memperlakukan dunianya. Pemahaman negatif akan berimbas pada perlakuan yang negatif dan pemahaman yang positif akan memperlakukan dunianya dengan positif.

Salah satu hal penting selain yang diungkapkan oleh Prof. Suroso dan Timothy Wibowo adalah faktor bacaan yang dapat mempengaruhi anak. Sebagaimana kita tahu, membaca merupakan gerbang menuju pengetahuan. Media yang digunakan sebagai alat bacaan, adalah media berbasis kata dan gambar. Pada zaman pra sejarah, membaca adalah melihat dan memahami gambar.

Media yang digunakan sebagai alat bacaan, adalah media berbasis kata dan gambar. Pada zaman pra sejarah, membaca adalah melihat dan memahami gambar. Menurut Prof. Primadi Tabrani, seorang pakar bahasa rupa dari Institut Te-

knologi Bandung, Gambar pertamakali menjadi sarana berkomunikasi yang digunakan oleh manusia setelah sentuhan. Aksara/ Tulisan baru ditemukan dan dipakai manusia untuk berkomunikasi setelah melewati ribuan tahun penggunaan bahasa gambar, seperti yang bisa kita lihat pada lukisan di gua atau tebing yang diperkirakan dibuat oleh manusia pra sejarah (sebelum 10.000 tahun yang lalu), ataupun pada artefak di zaman Mesir Kuno sekitar 5000 tahun yang lalu².



Gambar 1. Lukisan di Gua Magura, zaman Neolitikum, melukiskan upacara keagamaan, dan perburuan binatang.

Sumber : (<https://herwinda98.wordpress.com/2012/11/06/sejarah-seni-lukis-pada-zaman-prasejarah/>)

Penelitian ini mengambil beberapa pandangan dari pakar bahasa rupa di Indonesia, yakni Primadi Thabrani. Dunia pendidikan Indonesia menurut Primadi sudah lama terlalu menekankan pada bahasa verbal³, maka tak heran jika kaum intelektual kita mengira bahwa berpikir itu lebih dengan memakai bahasa kata/ tulisan. Padahal bahasa visual adalah bahasa universal yang digunakan oleh peradaban manusia sejak dahulu kala, yang akan tetap terpakai sebagai alat komunikasi, yang terbukti di zaman internet sekarang ini.

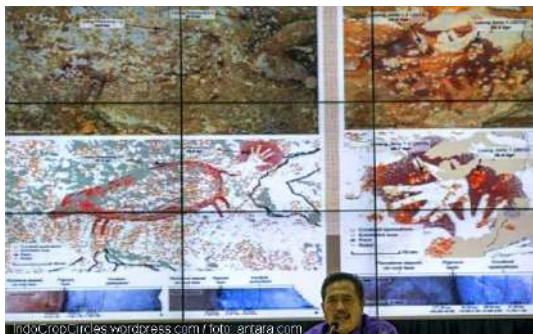
Arkeolog dari Pusat Arkeologi Nasional Indonesia bekerjasama dengan Universitas Wollongong dan Universitas Griffith Australia berhasil menemukan lukisan di dinding sejumlah gua

1 <http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/#>

2 Primadi Tabrani, *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir, Bandung, Oktober 2012

3 Primadi Tabrani, *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir, Bandung, Oktober 2012

karst di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan yang diperkirakan berumur sekitar 40 ribu tahun dan memberi petunjuk bahwa manusia modern zaman prasejarah tidak hanya ada di daratan Eropa tetapi juga ada di Indonesia.⁴



Gambar 2. Kepala Pusat Arkeologi Nasional I Made Geria memberikan keterangan pers soal penemuan lukisan gua di gedung Pusat Arkeologi Nasional, Jakarta, Kamis (9/10/2014).

Sumber: <https://indocropcircles.wordpress.com/2014/10/11/ditemukan-peradaban-tertua-dunia-lukisan-gua-prasejarah-indonesia-paling-tua-sejagad/>

Sebagaimana kita lihat pada temuan berupa gambar pra sejarah di goa karst tersebut, lukisan tangan manusia dan binatang merupakan objek visual. Artinya, manusia pada zaman dahulu memulai komunikasi dengan bahasa gambar, bahasa rupa. Seiring berjalannya waktu, komunikasi makin berkembang dari visual menuju verbal. Alfabet/ abjad yang kita pakai sehari-hari sekarang ini merupakan sarana komunikasi yang bersifat verbal, bukan lagi visual. Dan ini berdampak pada dunia pendidikan kita.

Tujuan dari penelitian karya seni ini adalah membuat suatu media pembelajaran alternatif berbasis industri kreatif berupa komik kepahlawanan dua tokoh sentral dalam peristiwa Bandung Lautan Api. Pembuatan media komik kepahlawanan ini adalah salah satu bentuk upaya untuk membangun karakter Anak Indonesia yang harus terus dicanangkan.

Penelitian ini juga bertujuan untuk merekonstruksi sejarah kepahlawanan tokoh-tokoh nasional

al, dan memperkenalkan keteladanan serta perjuangan tokoh-tokoh tersebut pada anak usia kelas 5 dan 6 SD. Para Pahlawan Bangsa, baik itu masa pra kemerdekaan, maupun pasca kemerdekaan, memberikan sebuah contoh sikap dan keyakinan yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan, terutama menghadapi imperialisme dan kolonialisme.

Adapun manfaat penelitian karya seni ini, terutama bagi anak usia kelas 5 dan 6 SD, merupakan sarana pembelajaran sejarah bangsa yang lebih menarik dan menghibur secara kreatif. Buku komik merupakan sebuah alat komunikasi yang disukai berbagai kalangan, termasuk Pelajar SD. Cara berkomunikasi melalui komik terutama karena adanya unsur gambar dan teks (narasi maupun dialog) yang sebetulnya sudah dipakai oleh nenek moyang bangsa kita ratusan tahun yang lalu, dapat menambah ketertarikan dan antusiasme anak dalam mempelajari sejarah para pahlawan bangsa. Manfaat penelitian juga bisa didapat dari metoda penelitian yang digunakan, yakni penelitian dilakukan secara deskriptif naratif aplikatif, dengan pendekatan manajemen seni dan teori desain dengan mengacu pada berbagai literatur sejarah, literatur komik, serta literatur mengenai pendidikan karakter. Output dari penelitian berupa 1 naskah komik *fullcolor* dari duet pahlawan nasional Mohammad Toha dan Mohammad Ramdhan akan menambah literatur komik sejarah yang dikemas secara artistic dan menarik untuk anak usia kelas 5 dan 6 SD.

Pendekatan ilmu manajemen produksi seni juga berguna untuk mempelajari struktur dan tahapan pekerjaan dalam kaitannya dengan Sistem Pembuatan Komik. Yakni: *Pertama*, Pembuatan naskah, yakni adaptasi dari kisah/ sejarah pahlawan menjadi naskah tertulis yang akan digunakan khusus untuk komik. *Kedua*, Membuat sketsa komik dengan memakai pensil. *Ketiga*, Penintaan,

4 <https://indocropcircles.wordpress.com/2014/10/11/ditemukan-peradaban-tertua-dunia-lukisan-gua-prasejarah-indonesia-paling-tua-sejagad>

yakni menebalkan sketsa yang sudah dibuat dengan memakai tinta hitam, *Keempat*, Pewarnaan dengan metode digilal (memakai *Software Adobe Photoshop*), *Kelima*, Pembubuhan teks narasi, dialog, dan efek suara, *Keenam*, *Lay Out* dan *Finishing* keseluruhan halaman komik untuk kebutuhan cetak, dan *Ketujuh*, *Print Out Dummy* dan penji-lidan dengan *hard cover*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang cukup sulit dari pembuatan komik adalah pembuatan naskah komik dan penentu-an gaya visual komik. Kedua hal ini dapat dipecah-kan solusinya pada 3 minggu pertama penelitian setelah melalui berbagai diskusi dan eksperimen. Dengan mempertimbangkan tujuan komik sebagai media pembelajaran sejarah kepahlawanan, seti-daknya peneliti harus mempertimbangkan dua hal dalam menulis naskah komik, yakni:

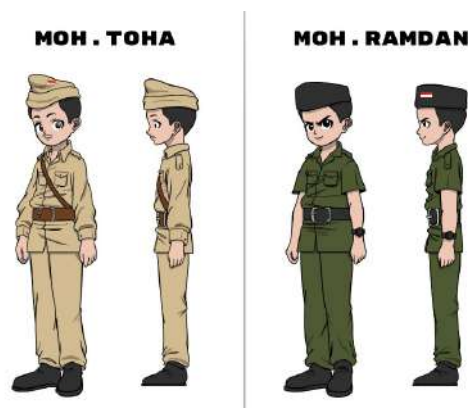
Pertama, komik terdiri dari narasi dan dia-log/monolog dengan teknik gambar khusus. Oleh karena itu, penulis naskah harus mempertimbang-kan mana saja kalimat naratif, mana kalimat ber-bentuk dialog langsung dan mana saja kalimat yang hanya ada dalam benak si karakter.

Kedua, komik ini dirancang untuk menggam-barkan sebuah naskah yang menggambarkan se-buah cerita atau suatu peristiwa. Dengan demiki-an, peneliti harus dapat membuat naskah yang ilmiah mengenai sejarah Bandung Lautan Api, namun ‘ringan’ dan menarik untuk dikonsumsi anak usia kelas 5 dan 6 SD. Ilmiah dalam hal ini artinya sejalan dengan teori dan konsepsi yang ada dalam literatur sejarah. ‘Ringan’ berkaitan dengan bahasa Indonesia sederhana dan visualisasi kartun yang digunakan di dalam dalam komik. Kalimat yang ditulis sederhana dan tidak banyak menggu-nakan istilah teknis tata bahasa, sehingga cocok diberikan kepada pelajar tingkat sekolah dasar.

Hasil dan luaran yang dicapai meliputi beber-apa tahapan pekerjaan penelitian untuk karya ko-mik pahlawan yang dijanjikan, yakni:

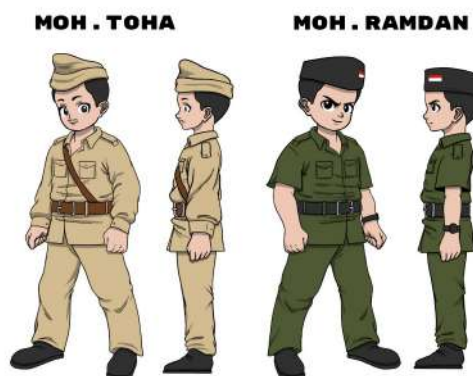
Tahap Pembuatan Karakter.

Pada tahap ini Tim Peneliti melakukan beber-apa eksperimen untuk menentukan gaya komik dari 2 tokoh utama dalam kisah Bandung Lautan Api, yakni Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan berdasarkan pada studi model dan studi kostum tentara pada tahun 1946. Pada awalnya didapatkan hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Karakter awal Moh. Toha dan Moh. Ramdhan

Gaya kartun yang diaplikasikan ke dalam karakter Moh. Toha dan Moh. Ramdan di atas dianggap kurang gagah dan agak terlalu tinggi ukuran tubuhnya. Target pembaca/ audiens Anak-anak kelas 5 dan 6 SD melihat gambaran karakter orang dewasa dengan kacamata anak-anak. Maka tim peneliti mengubah dan menyesuaikan lagi se-hingga gaya dan penampakannya menjadi sebagai berikut:



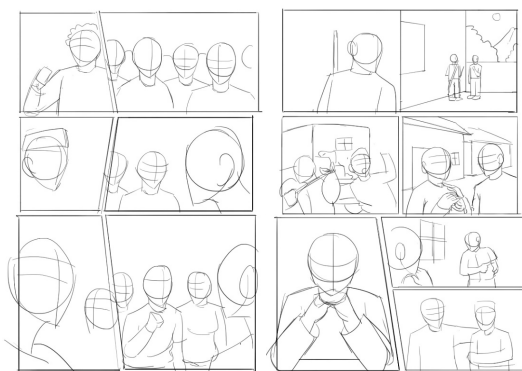
Gambar 4. Karakter Pahlawan yang telah disesuaikan menjadi lebih gagah

Tahapan Pembuatan Naskah Komik

Pada tahap ini, tim Peneliti membuat sinopsis naskah komik berdasarkan cerita sejarah Bandung Lautan Api dari berbagai literatur yang ada, antara lain didapat dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi, serta berbagai literatur dari internet dan buku-buku sejarah yang ada. Seperti dari [tirto.id](https://tirto.id/sejarah-peristiwa-bandung-lautan-api-penyebab-kronologi-tokoh-gaj) : *Sejarah Peristiwa Bandung Lautan Api: Penyebab, Kronologi, & Tokoh*⁵. Tantangan yang dihadapi peneliti adalah adaptasi naskah dari catatan sejarah, menjadi sebuah cerita komik yang menarik sekaligus dapat dipahami oleh anak usia kelas 5 dan 6 SD.

Tahapan Pembuatan Sketsa Pensil

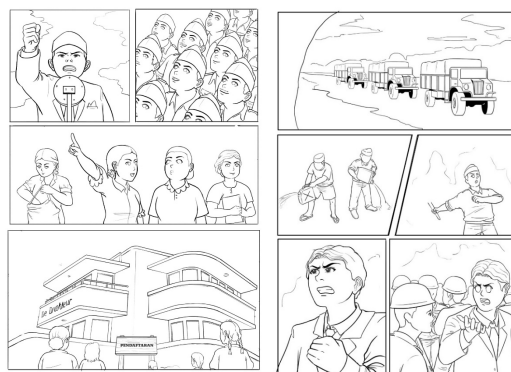
Pada tahapan ini, Sketsa pensil dibuat untuk 10 halaman naskah terlebih dahulu yang diadaptasi dari cerita naskah yang telah dibuat. Hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Contoh Rangkaian Sketsa Pensil untuk 2 halaman Komik

Tahapan Penintaan/ Penghitaman/ Penggambaran Outline

Pada tahap ini, 10 halaman sketsa pensil yang dibuat akan dihitamkan dengan memakai drawing pen manual, untuk selanjutnya disempurnakan dengan cara digital di komputer. Hasilnya seperti berikut:



Gambar 6. Contoh Hasil 2 Halaman Komik yang Telah dihitamkan

TAHAPAN PEWARNAAN

Pada tahap ini, komik yang sudah dihitamkan penggambaran objeknya (outline) akan diwarnai dengan teknik digital di komputer, yakni dengan mengisi warna di setiap area/ bidang kosong pada objek. Setiap objek yang diwarnai harus sudah tertutup oleh garis hitam, sehingga warna tidak bocor ke area lain. Hasil pewarnaan sebagai berikut:



Gambar 7. Beberapa contoh halaman yang telah diwarnai

Pembuatan Cover, Pencetakan, dan Penjilidan

Tahapan pembuatan cover buku komik telah selesai dilaksanakan, tim peneliti memilih dua tokoh Bandung Lautan Api untuk ditampilkan dengan pose yang gagah, dan latar belakang api dan bendera merah putih sebagai lambang semangat Bandung Lautan Api serta semangat mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia. Setelah semua File disusun, kemudia dicetak dengan print

5 <https://tirto.id/sejarah-peristiwa-bandung-lautan-api-penyebab-kronologi-tokoh-gaj>

laser berwarna di atas kertas art paper 150 gr, lalu dijilid hard cover eksklusif.



Gambar 8. Hasil Karya Penelitian Berupa Buku Komik dengan *Hardcover* Eksklusif

PENUTUP

Penelitian yang berjudul: *Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar melalui Komik Pahlawan Nasional Toha-Ramdhan, "Bandung lautan Api", Sebuah Alternatif Upaya Mengemas Sejarah Bangsa Berbasis Industri Kreatif*. ini adalah upaya yang cukup strategis untuk membantu program pemerintah untuk membentuk karakter kepribadian Anak kelas 5 dan 6 SD.

Melalui media pembelajaran berupa komik edukasi Sejarah kepahlawanan Moh. Toha dan Moh. Ramdhan, Tokoh utama dalam peristiwa Bandung Lautan Api ini, diharapkan karakter Cinta tanah air, rela berkorban, disiplin, religius dan pantang menyerah dapat ditumbuhkan sejak usia dini.

Penelitian telah berlangsung sejak awal April sampai akhir September 2024 dan telah mencapai hasil akhir berupa 26 halaman komik berwarna, dengan hard cover eksklusif yang sudah terdaftar dan mendapatkan sertifikat HAKI nomor EC00202498282, tanggal 3 September 2024.

Penelitian ini didanai oleh DIPA ISBI Bandung, dan diprakarsai oleh LPPM ISBI Bandung yang dipimpin oleh Neneng Yanti Khozantu Lah-

pan, M.Hum.,Ph.D beserta jajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

Tabrani, Primadi (2012) *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir: Bandung

Wibowo, Timothy (2015), *Succes Begin With Character, Revolusi Pendidikan Karakter*, pendidikankarakter.com, *Online Book*

Internet

[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Menggali Potensi Pendidikan karakter Bangsa.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Menggali_Potensi_Pendidikan_karakter_Bangsa.pdf)

<http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/#>

<https://indocropcircles.wordpress.com/2014/10/11/ditemukan-peradaban-tertua-dunia-lukisan-gua-prasejarah-indonesia-paling-tua-sejagad>

<https://tirto.id/sejarah-peristiwa-bandung-lautan-api-penyebab-kronologi-tokoh-gaj>