PERANCANGAN MEDIA KOMIK WEBTOON TENTANG MATA PELAJARAN SEJARAH (IPS) KELAS 5 SD DIKOTA JOGJA

DESIGNING WEBTOON COMIC ABOUT HISTORY LESSON (SOCIAL STUDIES) 5TH GRADE IN JOGJA CITY

Rian Kuncoro Jati
Prodi S1 Desain Komunikasi Visual
rianjati13@gmail.com

Abstrak
Pendidikan adalah pilar yang berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan seiring dengan perkembangan zaman akan terus berkembang. Sumber daya manusia dituntut akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Pendidikan harus mampu menyediakan output yang berkualitas. Namun masih banyak kasus ditemui murid kelas 5 SD di kota Jogja kurang minat terhadap Pelajaran IPS Khususnya Sejarah, karena didalam sejarah Siswa Kelas 5 Dituntut untuk menghafal, ditambah lagi buku teks pelajaran yang kurang menarik, terdapat banyak teks yang membuat Siswa mudah bosan. Tujuan dari perancangan ini mengangkat sejarah, karena dengan adanya pelajaran sejarah bisa untuk membantu siswa kelas 5 dalam memahami identitas diri, keluarga, masyarakat serta ataupun bangsa. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, kuisoner, wawancara, studi pustaka dan metode analisis matriks. Berdasarkan analisis yang didapat disimpulkan hasil rancangan akhir berupa Komik web yang bisa digunakan sebagai media edukasi menarik dengan berbasis internet yang dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui smartphone atau Komputer. Manfaat dari perancangan ini dengan media komik web menjadi salah satu media edukasi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah dan ikut menerapkan salah satu tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian masyarakat.

Kata Kunci: Komik, Internet, Teknologi, Sejarah, Kelas 5 SD

Abstract
Education is a pillar that plays an important role in the progress of a nation. In along with growing times. Human resources are expected to continue to change dynamically. Education must be able to provide quality output. But there are still many students in grade 5 elementary school in Yogya city less interested in Social Studies Lessons especially history, because in the history of 5th Grade Students are required to memorize, plus uninteresting textbook less interesting, there are many texts that make Students bored easily. The purpose of this design takes history, because with a history lesson can be to help 5th graders in understanding the identity of self, family, community and nation. Methods in this design using data collection method of observation, Questionnaire, interview, literature study and matrix analysis And it can be concluded the final design results in the form of web comics that can be used as an interesting educational media with internet-based that can be accessed easily and free via smartphone or computer. The benefits of designing web comic become the right educational media to increase students interest in history lessons and participate in implementing one of the three dharma collages, that is community service.

Keywords: Comics, Internet, Technology, History, Grade 5 elementary school

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci pintu gerbang untuk kemajuan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan seiring dengan perkembangan zaman akan terus berkembang. Sumber daya manusia dituntut akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Pendidikan harus mampu menyediakan *output* yang berkualitas. Pendidikan dituntut menghasilkan manusia yang memeiliki intelektualitas tinggi. Terampil dan berbudi luhur. Dengan adanya perkembangan zaman dihubungkan dengan pendidikan, ibarat sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan mempengaruhi satu sama lain.

Pemerintah telah mengatur dalam undang undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa "keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah: faktor lingkungan guru, proses pembelajaran, materi, kurikulum dan lain-lain. Kurikulum adalah seperangkat rencana

dan pengaturan mengenahi isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar (UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003)".

Dan dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 Pendidikan menegakkan lima pilar belajar prinsip pelaksanaan kurikulum, yaitu (1) Tujuan Belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Tujuan belajar untuk memami dang menghayati; (3) Tujuan belajar dapat melaksanakan dan menjalani secara efektif; (4) Tujuan belajar untuk dapat hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (5) Tujuan belajar untuk memotivasi dan mendapatkan jati diri melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam kegiatan pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Pembelajaran diperlukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas, untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang lebih baik. Hasil belajar yang baik dicapai melaui beberapa faktor yang dapat mendukung satu sama lain. Salah satunya dengan penggunaan media. Penerapan media diharapkan agar proses belajar lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik [4] Belajar akan efektif bila dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*). Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Angkowo dan Kosasih 2007: 49).

IPS adalah salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan sebagai tujuan pendidikan. Mata pelajaran IPS berperan untuk mengfungsionalkan dan merealisasikan ilmu-ilmu yang bersifat teoritik ke dalam dunia kehidupan nyata di masyarakat, dengan kata lain bahwa IPS secara general, mencakup upaya untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap siswa secara utuh. Pada jejang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi [9]. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk memberikan bekal terhadap peserta didik untuk menghadapi lingkunganya masing-masing.

Selama ini pembelajaran IPS di SDN di kota Jogja cenderung ke arah pembahasan teori yang bersifat khusus (tematik teoritik) dan berdasarkan materi yang ada di dalam buku (*text book oriented*) sehingga terkesan bahwa bidang ini terdiri dari materi hafalan saja.

Permasalah ditemukan pada peserta didik kelas V SDN dikota Jogja. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran IPS kelas V kurang diminati karena peserta didik lebih cenderung pasif dan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Pelajaran IPS lebih dituntut menghafal dan mengingat peristiwa masa lampau. Hanya aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran IPS, sedangkan esensi IPS sebagai media penanaman nilai dan melatih keterampilan sosial peserta didik belum tercapai. Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Data yang saya temukan di SDN Unggaran yang terletak dikota Jogja, sebagian besar peserta didik kelas V tidak menyukai salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS di SD sejarah alasanya tidak mengerti dan membosankan disebabkan terlalu banyak teks.

Pentingnya sejarah perlu dipelajari sejak dini di pendidikan sekolah dasar agar peserta didik mengetahui peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau dan dapat dijadikan sebagai landasan sikap dalam kehidupannya saat ini serta menentukan masa depan. Sejarah merupakan salah satu rekam jejak setiap kehidupan manusia, hal apapun yang dilakukan manusia akan menjadi sejarah pada masa berikutnya.

Sebagai warga Indonesia yang baik seharusnya kita tahu sejarah bangsa ini, namun kasusnya sebagian besar anak SDN Kelas V tidak menyukai sejarah, padahal bangsa ini melalui perjuangan yang cukup panjang dalam kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 yang dirumuskan oleh Soekarno. Ada pepatah mengatakan pengalaman adalah guru terbaik, maka seharusnya manusia belajar dari peristiwa-peristiwa di masa lampau. Dalam kurikulum tersebut guru diharapkan untuk dapat memilih metode, strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai [6].

Permasalahan juga ditemukan bhawa sebagian peserta didik kelas V di kota Jogja sudah mulai meninggalkan budaya membaca dan lebih menyukai *Smartphone* daripada buku. Dan dalam sehari rata-rata meghabiskan waktu menonton TV lebih dari 2 jam. Menurut wawancara dengan guru peserta didik harus dipaksa dalam membudidayakan kegiatan membaca dengan misalnya menggunakan sistem pojok buku yang dilaksanakan setiap hari sabtu dengan membaca buku apa saja yang dibawa dari rumah dan merangkumnya untuk menceritakan isi dari buku tersebut. Dan membuat rangkuman karena dalam proses tersebut peserta didik diharuskan membaca. Namun faktor tersebut susah dibudidayakan karena harus didorong oleh guru tanpa adanya kesadaran atas pentingnya membaca dan tidak didukung oleh lingkungan selain disekolah untuk membudidayakan kegiatan membaca pada anak.

2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/perancangan

2.1 Komik

a. Analog atau Media Cetak

Komik yang disampaikan melalui media cetak ini adalah media tradisional dan merupakan media yang sudah sejak lama penggunaannya. Komik cetak adalah jenis komik yang paling umum ditemui. Penulis komik yang memilih media ini adalah penulis komik yang menerbitkan komiknya melalui penerbit atau melakukan self-publishing dengan menjual sendiri komik cetaknya.

b. *Web-Publishing* atau Media Web

Adalah jenis komik yang media penyampaiannya melalui internet dan situs web. Sekarang ini, dengan bantuan media internet yang makin berkembang, mem-publikasikan sesuatu, termasuk komik bisa menjadi sangat mudah dan murah Penulis komik web mempublikasikan komiknya lewat situs sosial media seperti *Facebook, Tumblr, Instagram,* atau menggunakan situs penerbit komik gratis seperti *webtoons.com, ngomik.com.*

2.2 Storyline

Bercerita merupakan cara manusia berkomunikasi dengan membuat alur kisah atau storyline dari setiap kejadian yang dialami, baik itu sejarah, kejadian sehari-hari, mimpi, khayalan dan harapan di masa depan.

2.3 Illustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu [3]. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan itu sendiri. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga menghiasi ruang kosong.

2.4 Emphasis dalam Komik

emphasis mempunyai padanan kata *point of interest, dominance* dan focus, intinya memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang terfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, isolation (pemisahan) dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.

2.5 *Composition* dalam Komik

terdiri dari berbagai pecahan, *balance-unbalance, symmetrical-asymmetrical, alightment, rhythm-variation-dynamic, overlapping, harmony* dan *unity.*

2.6 Karakter

Karakter adalah salah satu elemen yang menarik bagi pembaca ketika membaca sebuah cerita fiksi. Peran karakter dalam sebuah cerita adalah untuk dicintai, dibenci, ditertawai, ditangisi dan juga sebagai pemancing empati pembaca. Langkah pertama dalam membuat sebuah karakter adalah memikirkan akan seperti apa karakter yang dibuat nanti, faktor apa yang menjadikan karakter tersebut berbeda, dan yang terpenting adalah bagaimana caranya karakter yang dibuat bisa berperan penuh dalam cerita dan bisa membawa cerita menjadi lebih menarik.

2.7 Kajian IPS di SD

Fokus kajian pendidikan IPS adalah berbagai aktifitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (homo socius). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2006: 175). Pemilihan materi pendidikan IPS di jenjang persekolahan berorientasi pada kepentingan pendidikan, bukan pada keilmuan semata. Materi dalam pendidikan IPS dikembangkan dari disipin ilmu-ilmu sosial yang kemudian disintesiskan dengan ilmu pendidikan yang disajikan dengan berdasar pada tujuan pendidikan tertentu. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan inter disipliner antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

3. Pembahasan

3.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil data penelitian yang sudah penulis lakukan baik melalui metode observasi, kuesioner, dan wawancara terhadap ahli narasumber terkait serta studi pustaka tentang Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama Sejarah. Penulis ingin merancang sebuah media komik web sebagai pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD) kelas 5.

Media komik web dapat diakses oleh orang tua ataupun pengajar sehingga anak dapat diberikan arahan yang jelas tentang media ini dan dengan memahami hal berikut maka anak akan terstimulasi untuk mengenal pentingnya sejarah terutama tentang proklamasi serta perumusan dasar negara. Adanya pembuatan media komik web bertujuan agar anak mengetahui kapan terjadinya peristiwa proklamasi dan tokoh-tokoh yang ada pada sejarah tersebut. Berikutnya anak mulai bisa mengerti dan paham dalam hal-hal apa yang terjadi di sekitar proklamasi dan mengetahui pembuatan dasar negara.

Pesan utama yang ingin disampaikan kepada target audiens primer yaitu anak SD kelas 5 adalah sebagai berikut:

1. Mampu menjadi media Pembelajaran yang bersifat menghibur sehingga anak tidak sepeti sedang belajar formal melainkan masuk dalam suasana sejarah di dalam media komik web.
2. Anak mampu memahami peristiwa sejarah terkait proklamasi dan perumusan dasar negara serta anak mampu mengenal tokoh tokoh perjuangan dan dapat diambil pembelajaran yang positif dari tokoh-okoh tersebut.
3. Mempunyai tagline tentang media yang penulis rancang bahwa “Sejarah Itu Asyik”

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan konsep perancangan media dan strategi kreatif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh target audiens dengan baik. Pendekatan media yang penulis buat yaitu menggunakan media komik web. Komik web merupakan media online yang dapat diakses melaui browser sebuah komputer ataupun dengan menggunakan smartphone, hal itu yang membuat komik web mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Dalam komik web tersebut anak-anak dapat dapat memberikan feedback kepada author (pembuat komik) setelah membaca komik.

3.2 Marketing

Strategi komunikasi merupakan suatu aspek yang dibutuhan sebuah media, untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari khalayak sasaran. Dari strategi komunikasi akan menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan kampanye ini, maka pendekatan yang dilakukan akan bermacam-macam seperti berikut.

Media Promosi	Pendekatan	Tujuan
Komik Web	*Rasional* *Kreatifitas*	Membantu siswa untuk memahami dan mencintai Sejarah lebih mudah.
Social Media	*Emotional* *Kreatifitas*	Dengan adanya sosial media diharapkan dapat menjangkau target audiens primer dan sekunder lebih mudah dan adanya interaksi yang dapat memudahkan promosi
Stiker dan postcard	*Emotional* *Kreatifitas* *Behavior*	Menarik perhatian khalayak sasaran untuk terus melihat visualisasi di stiker.
Kaos	*Kreatifitas* *Emotional*	Untuk menarik audiens mencintai sejarah dengan memakai kaos yang bertemakan pahlawan Proklamasi di Indonesia.
Poster, Standee	*Kreatifitas* *Emotional*	Untuk menarik perhatian konsumen sehingga mampu mengajak yang lain untuk membaca dan mencitai Sejarah bangsanya Sendiri.
Buku	*Kreatifitas* *Emotional*	Untuk mendukung media utama yaitu komik web dituangakan menjadi sebuah buku komik yang dapat digunakan sebagai media pebelajaran.

Tabel 4.2 Pendekatan Media

3.2 Desain Mock Up

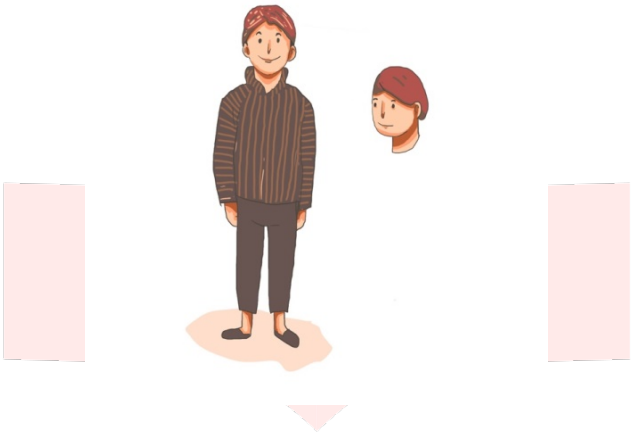
Cover komik yang akan dibuat dengan format dari pihak webtoon yaitu 436px X 436px atau dengan format square. Konsepnya adalah 2 tokoh penting dalam kemerdekaan Indonesia sedang berdiri seolah melihat bendera Merah Putih.

Gambar 1 Cover Komik Kemerdekaan Indonesia

Komik ini merupakan komik sejarah dengan jenis karakter yang ditampilkan yang berhubungan dengan sejarah kemerdekaan Indonesia.

1. Arsa

Karakter utama dari tokoh ini adalah Arsa yang merupakan fiktif dari komik yang penulis buat, Arsa berperan sebagai anak kelas 5 SD dan berumur 10 tahun. Konsep dalam cerita Arsa juga menggunakan pakaian sorjan, yang merupakan pakaian adat dari Jogja.



Gambar 2 Karakter Arsa

2. Enny

Enny (Guru Arsa)

Karakter pendukung dari komik ini yang juga merupakan fiktif dari komik adalah guru Arsa yaitu Enny Sunarti. Usia 46 tahun yang berperan sebagai Guru yang sedang mengajar.

Gambar 3 Karakter Enny

Di komik ini terdapat 5 episode, dalam setiap episode ke episode lain memiliki satu kesatuan alur cerita. (Episode 1) Pada bagian ini menceritakan Arsa sebagai anak yang cinta sejarah akan mulai menjelasakan awal mula kemerdekaan Indonesia sampai Indonesia Merdeka.

Gambar 4 Cerita di Episode 1

Episode 2 menceritakan tentang hancurnya Jepang di perang dunia 2.

Gambar 5 Cerita di Episode 2

Episode 3 menceritakan tentang pembentukan BPUPKI dalam persiapan kemerdekaan Indonesia dan panitia 9. Dan Arsa bertemu dengan Bu. Enny dalam melanjutakan cerita tentang kemerdekaan Indonesia.

Gambar 6 Cerita di Episode 3

Di Episode ini Menceritakan tentang peristiwa awal mula Jepang menyerah kepada sekutu dan Bung Karno dan Bung Hatta di asingkan ke Rengasdengklok dari situlah awal mula kemerdekaan Indonesia.

Gambar 7 Cerita di Episode 4

Di Episode ini Menceritakan Kemerdekaan Indonesia yang di proklamasikan tanggal 17 Agustus 1945 oleh Bung Karno.

Gambar 8 Cerita di Episode 5

4. Kesimpulan Dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang dimulai dari identifikasi masalah, penemuan masalah, hingga dengan

1. Perancangan Media Komik Web Untuk Menunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Dan Perumusan Dasar Negara Pada Kelas V SDN Di Kota Jogja, Dengan Komik Web khususnya di webtoon sangat digemari oleh semua khalayak karena gratis dan mudah diakses, dapat dilihat banyak orang yang sudah mengakses webtoon dan menyukainya. Komik tersebut bisa memberikan edukasi dan mempermudah anak dalam mempelajari segala sesuatunya.

2. Dalam perancangan komik web dapat disimpulkan dengan penggunaan gaya gambar kartun dengan outline dan proporsi yang sesuai dan menggunakan warna fullcolor.
3. Siswa lebih memilih HP daripada buku sebagai benda favoritnya. Dalam hal ini penulis memberi kesimpulan untuk merancang komik web dengan mengangkat sejarah dari persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar Negara dengan memberbanyak aspek visual.

Dengan ini informasi dan ajakan untuk mengikuti kampanye ini guna mengurangi dampak yang ada dan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran.

4.2 Saran atau Rekomendasi

Dengan adanya kampanye penyuluhan Perancangan Komik Web ini diharapkan menjadi media pembelajaran disekolah ataupun diluar sekolah Anak –anak kelas 5 SD dapat mencintai Pelajaran IPS yaitu sejarah dan dan bangsanya sendiri juga dapat meningkatkan motivasi membaca.

Daftar Pustaka

[1] Arief S. Sadiman dkk. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[2] Daryanto. (2013). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

[3] Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V

[4] Musfiqon, (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka

[5] McCloud, Scott. (2001). Understanding Comics, Memahami Komik. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).

[6] Nurhadi, 2004. Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK Malang: UM Press.

[7] M.S. Gumelar. (2004). Comic Making. Jakarta: PT Indeks.

[8] Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

[9] Sa'dun Akbar & Hadi Sriwiyana. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Yogyakarta: Cipta Media.

[10] Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

[11] Seefeldt, Carol, Castle, Sharon & Falconer, Renee C. (2014). Social Studies for the Preschool/Primary Child: Ninth Edition. New Jersey: Pearson Education Inc.

[12] Soewardikoen, Didit W., 2013. Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika.