

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH KAPITAN PATTIMURA

Pahlevi Yanua Nusantara¹, Imansyah Lubis S.sos², M.sn ; Ati Mustikasari³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

ABSTRAK PERANCANGAN KOMIK SEJARAH KAPITAN PATTIMURA Oleh Pahlevi Yanua Nusantara NPM: 109300041 Setelah Indonesia menghadapi perjuangan yang amat berat. Sejarah para pahlawan Indonesia harus disampaikan kembali kepada generasi muda agar jasa mereka tidak terlupakan, namun banyak generasi muda yang kurang meminati sejarah karena mereka menganggap sejarah itu membosankan. Melihat fenomena ini, timbul rasa peduli dan ingin mengajak generasi muda untuk mengetahui sejarah para pahlawan Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan media yang tidak membosankan agar generasi muda mau mengetahui sejarah pahlawan Indonesia. Komik merupakan media yang cocok, karena komik adalah sebuah cerita yang disampaikan dengan ilustrasi gambar. Dengan kata lain, komik mempunyai keunggulan dibanding cerita tanpa gambar dalam pendeskripsian cerita, sehingga pembaca tidak hanya sekedar membayangkan tentang karakter tokoh dan lokasi yang menjadi latar belakang cerita tersebut, pembaca dapat melihat bentuk fisik sang tokoh dan bahkan ekspresi sang tokoh dalam komik ketika sedang berbicara. Komik yang akan dirancang dibuat dalam bentuk buku fisik/cetak, karena media cetak mudah untuk dibaca dalam keadaan apapun, media cetak tidak memerlukan listrik dan jaringan internet jika ingin membacanya, dapat dikoleksi, diberi identitas, dan mudah disebar jika ingin diperjual belikan. Kata Kunci : Komik, Pattimura, Generasi Muda



Telkom
University

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Para pahlawan Indonesia memperjuangkan kebebasan rakyat Indonesia dari penjajah dari generasi ke generasi sangatlah sulit, satu pahlawan gugur, lahir pahlawan yang lainnya, masing - masing dari mereka memimpin generasinya dengan tujuan yang sama, yaitu membebaskan rakyat Indonesia dari penjajah, dan pada akhirnya Indonesia merdeka digenerasi perjuangan Presiden Soekarno dan wakilnya Moehammad Hatta pada tahun 1945. Dan setelah Indonesia menghadapi perjuangan yang amat berat, jangan sampai generasi muda tidak tahu akan perjuangan para Pahlawan Indonesia.

Tokoh Pejuang Pembentukan Provinsi Bangka Belitung yang juga anak keponakan dari almarhum Apip Adi, satu dari 12 pahlawan yang gugur dalam pertempuran di Bukit Ma Andil Desa Petaling, 14 Februari 1946 silam, Johan Murod mengatakan, nilai-nilai patriotisme perlu ditumbuh suburkan kembali dalam kondisi modernisasi yang gegap gempita seperti saat ini. Sebab, kata Johan, jika nilai-nilai patriotisme tidak ditumbuhkembangkan, akan terjadi degradasi sehingga sejarah perjuangan terlupakan oleh anak-anak bangsa. (<http://bangka.tribunnews.com/2013/03/13/johan-murod-ajak-keturunan-ahlawan-12-bersatu>).

Tommy Maulana Pemerhati Sosial dari Lembaga Kelompok Diskusi Pemuda dan Masyarakat Jakarta mengatakan dalam tulisannya, sudah sepatutnya, bangsa yang besar seperti Indonesia mengakui jasa para pahlawan yang telah mengabdikan dirinya untuk bangsa tercinta ini. Saat ini, tercatat kurang lebih 158 pahlawan nasional. Jumlah ini menandakan, perjuangan yang diraih bangsa ini dalam mengukir kemerdekaan tidak mudah, memerlukan perjuangan yang panjang. (<http://suar.okezone.com/read/2012/11/13/58/717579/penghargaan-terhadap-jasa-pahlawan>). Salah satu penghargaan yang diberikan kepada para pahlawan adalah tergambar nya wajah beberapa pahlawan diuang kertas pada tiap nominal yang berbeda contohnya Kapitan Pattimura pada uang kertas dengan nominal seribu

rupiah yang sering dilihat dan dekat dengan masyarakat. namun belum tentu masyarakat mengenal Kapitan Pattimura seperti mengenal uang seribu rupiah, dan tentunya ada alasan kenapa Kapitan Pattimura tergambar pada uang seribu rupiah.

Kapitan Pattimura adalah seorang pahlawan pra kemerdekaan dari daerah timur Indonesia yang lahir pada tahun 1783 dan gugur pada tahun 1817, beliau adalah sosok pahlawan yang luar biasa walaupun masa kanak - kanaknya tidak diketahui karena beliau senasib dengan anak - anak lainnya yang hidup serba kekurangan akibat cengkraman monopoli kompeni, pada masa itu kompeni memerintahkan rakyat Indonesia bagian timur untuk kerja kuartro dan rodi yang bilamana mereka menolak akan diberi hukuman digantung ditiang dan dicambuk oleh rotan, dan jika melawan akan dikurung diruangan gelap. dan dalam situasi inilah Pattimura tumbuh dewasa.

Semasa beliau tumbuh dalam jajahan kompeni Belanda, sedikit demi sedikit Inggris masuk untuk merebut Maluku dari Belanda, namun rakyat Maluku senang dengan kedudukan Inggris di Maluku karena banyak terjadi perkembangan dan mereka lepas dari kerja rodi. Pada saat itu Inggris mengeluarkan pengumuman yang berisi panggilan pemuda - pemuda untuk dilatih dan masuk tentara Inggris. Pattimura dan teman - temannya segera mendaftarkan diri, dan setelah diseleksi, masuklah 500 pemuda Maluku termasuk Pattimura, mereka diberikan seragam yang baik, dipersenjatai, dan dilatih tata cara menyerang dan bertahan, dan seiring berjalannya waktu Pattimura menunjukkan kemampuannya yang melebihi teman temannya dari segi keterampilan dan jiwa kepemimpinannya, dan Pattimura pun diangkat oleh Inggris menjadi Sersan Mayor.

Sebagai akibat perjanjian dibenua Eropa, Inggris harus mengembalikan Maluku kepada Belanda, dan pada saat itu pun rakyat Maluku terkejut karena berita tersebut dan rakyat Maluku pun berontak dari keputusan tersebut. Rakyat Maluku pun memilih Pattimura untuk menjadi panglima perang Maluku setelah Inggris menyerahkan kembali Maluku pada Belanda.

Selain pandai berperang Pattimura pun cerdas dalam menyusun strategi yang mana bisa menyingkirkan Belanda dari benteng Duurstede.

Perjuangan Pattimura pun masih panjang demi membela Maluku dari Belanda, karena pasukan Belanda pasti akan datang untuk kembali menjajah.

Perjuangan Kapitan Pattimura sangat patut untuk diperkenalkan karena perjuangan beliau sangat sulit, dan jangan sampai kegigihan yang dimiliki beliau terlupakan dan tidak diceritakan kepada generasi muda.

Beberapa hal yang dapat menyebabkan jasa para pahlawan akan terlupakan adalah kurangnya minat belajar dari siswa didik terhadap mata pelajaran sejarah. Husni Nilawati, S.Pd.Ing. Guru SMP Islam Purbolinggo Lampung Timur mengatakan "Dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah sering kali peserta didik kita merasa jenuh, ngantuk, membosankan dan masih ada sejuta alasan bagi mereka untuk dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Hal ini tentunya menjadi peringatan bagi kita sebagai guru, mengapa anak – anak kita saat ini kurang tertarik dengan pelajaran – pelajaran yang sifatnya sebuah tragedi yang terjadi di masa lalu. Mereka akan lebih condong ke pelajaran yang berbau teknologi, seni, dan sains."(<http://www.republika.co.id/berita-/jurnalismewarga/wacana/13/03/16/-mjqh0o-belajar-sejarah-ah-membosankan>).

Untuk mengenalkan lebih dalam tentang cerita pahlawan media komik sangatlah tepat untuk menghilangkan kebosanan dalam belajar, karena komik adalah sebuah cerita yang disampaikan dengan ilustrasi gambar. Dengan kata lain, komik mempunyai keunggulan dibanding cerita tanpa gambar dalam pendeskripsian cerita, sehingga pembaca tidak hanya sekedar membayangkan tentang karakter tokoh dan lokasi yang menjadi latar belakang cerita tersebut, pembaca dapat melihat bentuk fisik sang tokoh dan bahkan ekspresi sang tokoh dalam komik ketika sedang berbicara. Menurut Psikolog anak Retno I. G. Kusuma Komik yang bagus adalah kisah pewayangan yang mengajarkan nilai filosofi, kepahlawanan, tokoh, dan nasihat. Komik baiknya diperkenalkan sejak anak masih kecil. Komik adalah cerita bergambar. Ini merangsang visual kognitifnya untuk pengenalan warna dan bentuk. dan untuk pelajaran yang membosankan bagi anak seperti matematika, bahasa inggris, atau sejarah bagus dibuat model komik.

(<http://rathikumara.blogspot.com/2009/06/komik-merangsang-minat-baca-anak.html>).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Perjuangan para pahlawan telah menjadi sejarah.
2. Menjaga nilai patriotisme agar cerita sejarah perjuangan tidak terlupakan.
3. Kurangnya minat pelajar terhadap mata pelajaran sejarah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat komik sejarah yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar sejarah ?

1.3 Fokus Masalah

1. Objek yang dirancang adalah komik sejarah pahlawan Kapitan Pattimura karena cerita Kapitan Pattimura sangatlah menarik dan perjuangannya perlu untuk disampaikan kembali kepada generasi muda.
2. Target pembaca adalah pelajar SD, SMP, dan SMA di Indonesia dengan rentang usia 9 - 17 tahun dimulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas.
3. Proses perancangan akan dibuat di Indonesia pada tahun 2013

1.4 Tujuan Perancangan

Menghasilkan Komik sejarah pahlawan yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar sehingga pengetahuan tentang sejarah pahlawan tetap terjaga.

1.5 Cara Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

1. Buku sejarah Pahlawan
2. Buku teori komik
3. Buku teori warna
4. Buku teori *Story Telling*

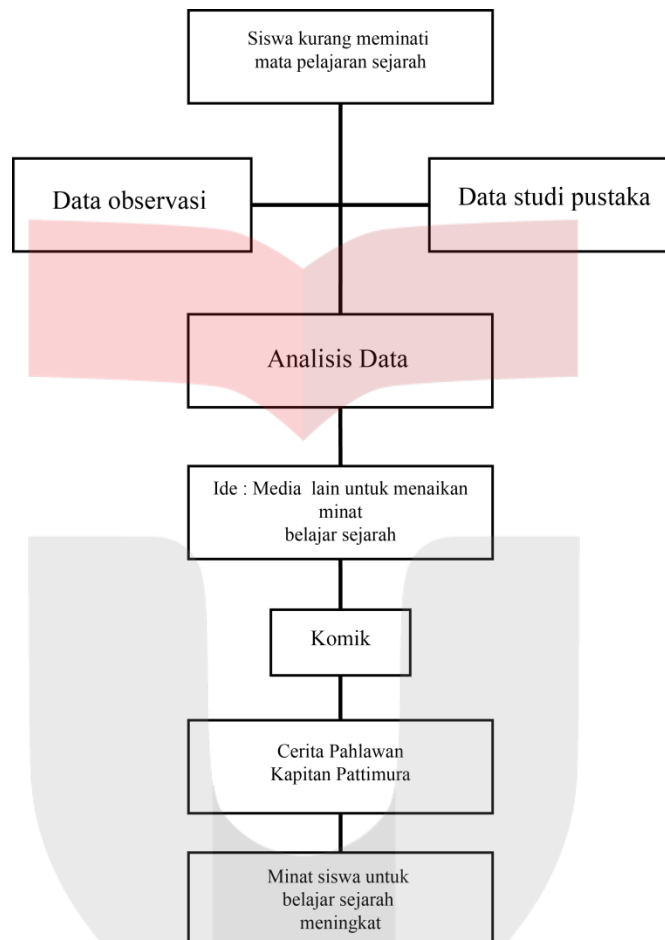
2. Observasi

Observasi dibutuhkan penulis sebagai referensi pembuatan komik antara lain :

1. Komik sejarah perjuangan pahlawan terkait.

2. Komik *Super Hero*.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema kerangka perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan, Bab ini memaparkan latar belakang masalah , indentifikasi masalah , rumusan masalah , fokus masalah , tujuan perancangan, cara pengumpulan data , kerangka perancangan , pembabakan.

2. Bab II Dasar pemikiran, pengumpulan teori - teori yang berkaitan dengan komik.

3. Bab III Data dan Analisis.

A. Data

Menjelaskan berbagai data mengenai buku sejarah, komik sejarah yang digunakan sebagai referensi pembuatan komik.

B. Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

4. Bab IV Konsep & Hasil Perancangan,

A. Konsep : konsep komunikasi (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media apa yang digunakan), dan konsep visual (jenis - jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual)

B. Hasil Perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan pada media.

5. Bab V Penutup, Berisi tentang kesimpulan yang dicapai dari hasil peneliandan solusi yang didapat dari hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan penulis dapat menyimpulkan beberapa hal terkait objek penelitian sebagai berikut :

- A. Nilai patriotisme harus tetap dilestarikan agar kisah perjuangan para pahlawan tidak terlupakan.
- B. Cerita sejarah perjuangan harus disampaikan atau diceritakan kembali kepada generasi muda.
- C. Kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah karena pelajaran sejarah cenderung membosankan.

5.2 Saran

Guna melengkapi dan menyempurnakan penelitian dan perancangan Tugas Akhir ini, penulis memberikan masukan yang dapat dijadikan perhatian bagi penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut

- A. Penyampaian sejarah kepada generasi muda harus disampaikan dengan media yang menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan terhadap generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Kepustakaan:

McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. www.scottmccloud.com/makingcomics, 13
Maret 2013, 20:17.

Eisner, Will. (2008). *Comic And Sequential Art*. W. W. Norton & Company, New York
- London.

Eisner, Will. (2008). *Graphic Story Telling And Visual Narrative*, W. W. Norton &
Company, New York - London.

Lee, Stan. Buscema, John. (1984). *How To Draw Comic Marvel Way*, A Fireside Book,
New York.

Wigan, Mark. (2008). *Text and Image*, AVA Academia.

Sumber lain :

Murod, Johan. (2009). *Nilai Patriotisme*, (<http://bangka.tribunnews.com/2013/03/13/johan-murod-ajak-keturunan-ahlawan-12-bersatu>), 13 Maret 2013, 20:22.

Maulana, Tommy. (2012). *Penghargaan Terhadap Jasa Pahlawan*, (<http://suar.okezone.com/read/2012/11/13/58/717579/penghargaan-terhadap-jasa-pahlawan>), 13 Maret 2013, 20:34.

Nilawati, Husni. (2007). *Belajar Sejarah Membosankan*, (<http://www.republika.co.id/berita-/jurnalismewarga/wacana/13/03/16/-mjqh0o-belajar-sejarah-ah-membosankan>). 20 Maret 2013, 13:21.

I.G, Retno (2009). *Komik Merangsang Minat Baca Anak* , (<http://rathikumara.blogspot.com/2009/06/komik-merangsang-minat-baca-anak.html>). 13 Maret 2013, 21:00.