

KOMIK DEWI SARTIKA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN SEJARAH UNTUK ANAK SMP DI JAWA BARAT

Wildan Hanif

Jurusan Kriya Seni, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jl. Buah Batu No. 212, Bandung
e-mail: hanifdesign01@gmail.com

ABSTRACT

This research entitled "A comic of Dewi Sartika as a historical education media for Junior High School in West Java" is a strategic effort to build the character of Indonesian youth generation, especially of junior high school students besieged by foreign figures and cultures not always in line with ideals of Indonesian founding fathers. The comic of Dewi Sartika in this study is a popular means to introduce junior high school students to a heroine in education from Tanah Pasundan, named Dewi Sartika. She also founded Sekolah Keutamaan Istri (school for women) during the Dutch colonialist in Indonesia.

Keywords: *Comic, Character Building, Dewi Sartika, Popular Media*

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul "Komik Dewi Sartika, alternatif media pendidikan sejarah untuk anak SMP di Jawa Barat" ini adalah upaya yang cukup strategis untuk membentuk dan membangun karakter Anak Bangsa, terutama usia menginjak remaja (SMP) yang saat ini digempur dengan figur dan budaya luar yang belum tentu sejalan dengan cita-cita para pendiri bangsa. Medium Komik pada penelitian ini dijadikan sarana populer untuk mengakrabkan anak SMP dengan Tokoh Pahlawan Wanita di bidang Pendidikan dari Tanah Pasundan, yakni Ibu Dewi Sartika, yang mendirikan Sekolah Keutamaan Istri pada saat Pemerintah Hindia Belanda masih menjajah Indonesia sebelum Kemerdekaan.

Kata Kunci: Komik, Pendidikan Karakter, Dewi Sartika, Media Populer

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan wacana yang terus digaungkan pemerintah sejak reformasi bergulir. Berbagai upaya untuk menumbuhkembangkan 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. Permasalahan yang paling mengemuka dalam kaitan dengan pendidikan karakter adalah beragam informasi yang masuk ke dalam pikiran anak melalui media sosial (koran, buku, televisi, radio, dan internet) yang seringkali tak

terbendung dan tanpa filter. Berbagai fenomena kenakalan remaja, tawuran antar pelajar, seks bebas, serta gaya hidup hedonis sering dipahami sebagai akibat kebebasan informasi yang tidak dikritisi oleh anak usia remaja yang memang rentan dan sedang mencari jati diri.

Menurut Prof. Suroso dalam tulisannya yang berjudul "*Pendidikan Karakter: Menggali Potensi Pembentuk Karakter Bangsa*", pencanangan pendidikan karakter sebenarnya telah tercantum dalam UU No 2. tahun 1989, bahwa:

"Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan

mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan” (Pasal 4),

Pasal tersebut diperbaharui dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 tentang fungsi pendidikan nasional, bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Suroso, Jika diamati secara seksama perubahan UU Sisdiknas tahun 1989 dan tahun 2003, ada hal yang hilang, yakni kata kata kemasyarakatan dan kebangsaan. Akibatnya, turunan peraturan praksis pendidikan lebih bermatra pada pengembangan kepribadian dan belum bermuara pada praktik kemasyarakatan dan kebangsaan.

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*), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (*spiritual*). Timothy menjelaskan:

“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. Untuk itu, Tumbuhkan pemahaman positif pada diri anak sejak usia dini, salah satunya dengan cara memberikan kepercayaan pada anak untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri, membantu anak mengarahkan potensinya dengan begitu mereka lebih mampu untuk bereksplorasi dengan sendirinya, tidak menekannya baik secara langsung atau secara halus, dan seterusnya. Biasakan anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar”.

Timothy Wibowo lebih jauh menandaskan, bahwa:

“Pilihan terhadap lingkungan sangat menentukan pembentukan karakter anak. Seperti kata pepatah bergaul dengan penjual minyak wangi akan ikut wangi, bergaul dengan penjual ikan akan ikut amis. Seperti itulah, lingkungan baik dan sehat akan menumbuhkan karakter sehat dan baik, begitu pula sebaliknya. Dan yang tidak bisa diabaikan adalah membangun hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa. Hubungan spiritual dengan Tuhan YME terbangun melalui pelaksanaan dan penghayatan ibadah ritual yang terimplementasi pada kehidupan sosial”.

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. Menurut Prof. Primadi Tabrani, seorang pakar bahasa rupa dari Institut Teknologi Bandung, Gambar pertamakali menjadi sarana berkomunikasi

four Rococo palaces were built in 1749 by Eigtved



Gambar 5. 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/>, 2014)

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.

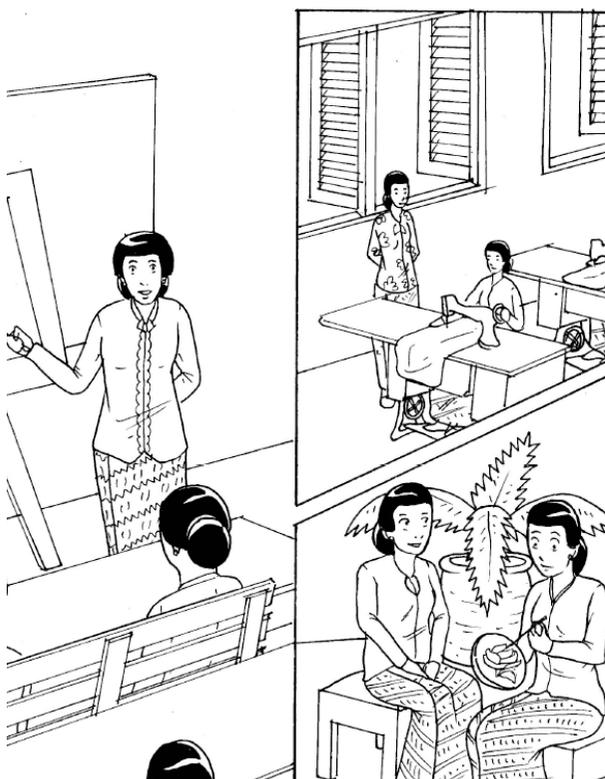
Dunia pendidikan Indonesia menurut Primadi dalam bukunya "Bahasa Rupa" (2012), sudah lama terlalu menekankan pada bahasa verbal, maka tak heran jika kaum intelektual kita mengira bahwa berpikir itu lebih dengan memakai bahasa kata/ tulisan. Masih banyak pendapat bahwa buku teks yang tebal- tebal dengan sedikit sekali gambar merupakan buku yang lebih ilmiah, lebih berbobot dibanding dengan buku yang memakai banyak gambar seperti komik. Namun, pendapat ini lebih berupa mitos dibandingkan fakta. Primadi melakukan eksperimen berpikir untuk mahasiswa tingkat satu di ITB, dimana Primadi memberikan sebuah teks berbahasa Inggris yang 'mudah' difahami. Primadi meminta mahasiswa untuk menceritakan kembali teks tersebut dalam bahasa Indonesia untuk adik- adiknya di SMP. Teks tersebut berbunyi:

"In the centre of the Lovely Amalienborg Square, formed by four identical palaces one of which is the residence of the king, stands the statue of Frederick V, one of the fame equestrian statue of the world. The

Ternyata hampir semua memulai dengan kata pertama dan berakhir dengan kata terakhir, artinya mereka hanya menerjemahkan, bukan menceritakan kembali. Sebagian kecil gagal menyelesaikan tugas karena tidak mengetahui arti idiom/ istilah- istilah tertentu. Sebagian besar mampu menyelesaikan tugasnya, namun cerita menjadi tidak berjalan dengan semestinya, terasa lucu, aneh, sehingga membuat seisi kelas tertawa-tawa. Primadi lalu mengajak seisi kelas untuk menemukan benda- benda apa saja yang terdapat dalam paragraf cerita tersebut. Setelah semua data benda dituliskan di papan tulis, Primadi meminta mereka untuk membayangkan apa yang sebenarnya diceritakan oleh teks tersebut. Pada awalnya para pelajar tersebut bingung dan hampir frustrasi, sampai suatu saat ada mahasiswa menebak dan menjawab: "Alun-alun". Jawaban tersebut memang tepat, namun mengapa mereka tidak bisa menebaknya dari awal? . Begitu gambar "Alun- alun" berdasarkan data tersebut dapat ditemukan, maka dengan mudah kita dapat menceritakan kembali teks tersebut dari kata yang manapun yang terdapat di dalamnya, tidak mesti dari kata awal ataupun kata terakhir.

Dari percobaan tersebut, Primadi menyimpulkan bahwa teori yang mengajarkan bahwa membaca teks akan menumbuhkan imajinasi tidak selalu benar. Membaca buku yang penuh dengan gambar, ataupun menonton film, tetap dapat merangsang anak untuk berimajinasi. Menurut Hikmat Darmawan (2012), Buku cerita bergambar, ataupun komik, sangat memungkinkan anak untuk hanyut dalam cerita yang disodorkan, dan menimbulkan kegairahan membaca lebih lama dibandingkan dengan buku teks tanpa gambar. Ini dimungkinkan karena daya imajinasi dan persepsi anak terstimulasi dengan wujud visual. Komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun.

Untuk tujuan apa komik dibuat? Berbagai jawaban bisa diberikan. Hikmat



Gambar 6. Cuplikan komik Dewi Sartika
(Sumber: Penulis, 2015)

Darmawan, seorang peneliti komik, menyatakan bahwa komik dibuat dengan berbagai motif, antara lain:

1. Tujuan profesional (mendapatkan penghasilan utama dari komik),
2. Sarana berekspresi, yakni komik menjadi medium untuk mencurahkan perasaan kita.
3. Tujuan komunikasi, dalam hal ini komik berfungsi sebagai jembatan penghubung untuk mengurangi salah paham dan ketidakjelasan sebuah informasi/ pesan.
4. Komik bahkan bisa dibuat untuk tujuan terapi, yakni komik bisa menjadi alat untuk menyembuhkan trauma tertentu.

Berdasarkan tujuan tersebut, komik sengaja dipilih dalam penelitian ini sebagai sarana profesionalitas (berkaitan dengan industri kreatif), sarana berekspresi,

dan terutama sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam sejarah perjuangan para pahlawan nasional Indonesia.

Pemilihan medium komik sangat tepat untuk menyampaikan cerita kepahlawanan, karena sifat komik yang mampu serentak menyajikan informasi berupa narasi dan dialog (dalam balon kata maupun balon pikiran), serta imaji berwujud visual, baik nyata maupun yang berada dalam alam pikiran batin tokoh dalam cerita. Cerita di sini tidak mesti “fiksi”, tetapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik. Emosi tertentu juga dapat diekspresikan dalam komik lewat huruf/ tipografi kata yang mewakili atau menunjang emosi tersebut. Dengan demikian, komik diharapkan dapat membantu sekurang-kurangnya dalam memperkenalkan tokoh-tokoh pahlawan nasional dalam memperjuangkan kemerdekaan dengan lebih artistik dan menarik, selebihnya adalah upaya menumbuhkan perasaan nasionalisme dan karakter positif pada anak-anak usia SMP setelah mereka membaca dan menghayati kisah kepahlawanan tokoh-tokoh tersebut.

METODE

Makalah hasil penelitian yang berjudul “*Komik Dewi Sartika, Sebuah alternatif media pendidikan sejarah untuk anak SMP di Jawa Barat*” ini memakai Metode deskriptif naratif, yakni pemaparan mengenai berbagai landasan teori secara deskriptif, lalu mengaplikasikannya secara naratif dalam bentuk cerita komik yang akan divisualisasikan. Adapun pendekatan yang dilakukan untuk penelitian adalah pendekatan manajemen seni, dan teori desain.

Manajemen seni, akan lebih banyak berbicara pada persoalan seni komik sebagai sequential art, yakni wujud karya seni komik sebagai sarana berkomunikasi dan kaitannya dengan publik/ pembaca. Manajemen seni secara umum menanamkan dan mempelajari prinsip-prinsip mediasi karya seni rupa, ihwal produksi-konsumsi karya seni rupa (termasuk

seni komik) dan hubungannya dengan publik secara lebih luas. Dalam istilah dunia senirupa yang lebih dikenal dengan istilah “artworld”, merupakan “dunia” yang terdiri dari sejumlah masyarakat seni atau orang-orang yang terlibat dalam aspek-aspek produksi, bertugas, melakukan pemeliharaan, promosi, kritik dan penjualan karya senirupa. Lebih jauh peneliti senirupa Howard S. Becker (1982) pernah menyatakan tentang “artworld” ini yakni: jaringan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan koperasi (*cooperative activity*), yang secara teratur menghubungkan pengetahuan seni, utamanya membuat, menghasilkan, menunjukkan, memberikan jenis karya senirupa. Becker kemudian menjelaskan bahwa tugas manajer dalam manajemen senirupa ialah untuk menciptakan kondisi dimana kegiatan kesenian atau budaya dapat terjadi dan dipertahankan. Manajer adalah orang dalam posisi untuk menentukan apa yang akan dilakukan, bagaimana, oleh siapa dan dengan apa. Dalam konteks penelitian ini, manajemen seni yang dipakai adalah prinsip-prinsip produksi yang dijalankan dalam pembuatan sebuah komik.

Pendekatan ilmu manajemen seni dan teori desain 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, yakni menebalkan sketsa yang sudah dibuat dengan memakai tinta hitam, *Keempat*, Pewarnaan dengan metode digital (memakai perangkat lunak berbasis *bitmap*), *Kelima*, Pembubuhan teks narasi, dialog, dan efek suara, *Keenam*, *Layout* dan *Finishing* keseluruhan halaman komik untuk kebutuhan cetak, dan *Ketujuh*, *Print Out Dummy* dan penjilidan dengan *hardcover*.

Dalam hal ini, penelitian akan melibatkan Alumni D3 Kriya Seni Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung (sekarang ISBI Bandung, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung), yakni Ryan Pratista, Anton Gustina,

dan Ilmar Ihsanul Bachri, sebagai asisten teknis dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “*Komik Dewi Sartika, Sebuah alternatif media pendidikan sejarah untuk anak SMP di Jawa Barat*” telah berlangsung kurang lebih 5 bulan (Mulai Maret s.d Juli 2016 dan dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

Tahap Pra Produksi

Tahap ini berlangsung selama 2 bulan, untuk mematangkan skenario ataupun naskah sejarah yang akan diaplikasikan dalam bentuk komik. Naskah yang tertulis dalam buku sejarah biasanya bersifat deskriptif dan minim dengan dialog. Naskah ini harus diubah dari bentuknya yang deskriptif, menjadi naskah komik yang lebih bersifat naratif dan dipenuhi oleh dialog antar karakter agar lebih hidup dan dramatis. Unsur dramatisasi inilah yang lebih ditonjolkan dalam media populer seperti komik. Berikut ini adalah hasil olahan naskah sejarah “*Ibu Dewi Sartika*”, dari versi yang deskriptif, menjadi naratif berdialog. Naskah sejarah deskriptif kami ambil dari <http://www.biografiku.com/2011/09/biografi-dewi-sartika.html>

Setelah naskah dibaca dan difahami dengan seksama, maka tahap berikutnya adalah membuat naskah untuk kebutuhan komik, dengan menambah unsur dramatisasi yang wajar dengan sentuhan fiksi, namun tidak mengurangi kandungan isi naskah dan pesan yang hendak disampaikan, yakni tentang perjuangan seorang pahlawan wanita di bidang pendidikan untuk mengangkat harkat dan martabat kaum perempuan di tengah kondisi masyarakat Indonesia yang belum merdeka. Maka naskah diubah dan dimodifikasi agar bisa menjadi 22 halaman (standard jumlah halaman untuk komik populer).



Gambar 7. Foto Dewi Sartika

(Sumber: <http://www.biografiku.com/2011/09/biografi-dewi-sartika.html>, 2015)



Gambar 8. Gambar Sosok Ibu dewi Sartika dengan Tinta Hitam

(Sumber: Penulis, 2016)

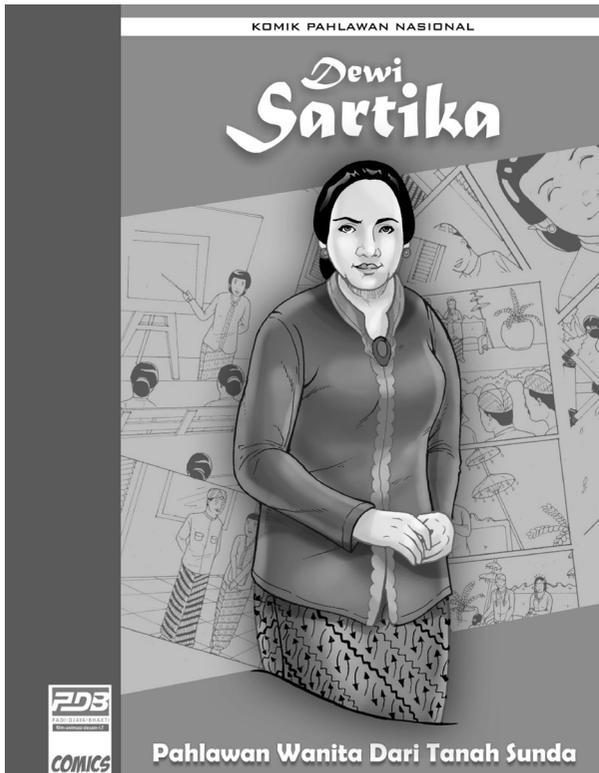
Tahap Produksi Pembuatan Komik

Tidak mudah untuk membayangkan atau berimajinasi tentang sosok penampilan Ibu Dewi Sartika. Untuk itu, penelitian dilanjutkan dengan mencari gambar atau foto Dewi Sartika dari internet dan dari literatur lain seperti komik maupun buku yang memuat Sejarah Indonesia Pra kemerdekaan, untuk kebutuhan pembuatan Sampul Depan Komik. Sampul depan haruslah menarik dan menonjolkan karakter Pahlawan Ibu Dewi Sartika. Diawali dengan proses sketsa pensil, kemudian penintaan, dan pewarnaan (gambar 8 dan 9). Penelitian dilanjutkan dengan membuat sketsa halaman perhalaman isi komik sesuai naskah adaptasi komik pada tahap pra produksi. Setiap halaman dirancang dengan teliti. Imajinasi masa pra kemerdekaan didapat dari berbagai literatur komik, foto, maupun video. Gambar 10-12 adalah contoh beberapa halaman yang telah berhasil digambar dengan tinta hitam, tanpa dialog.

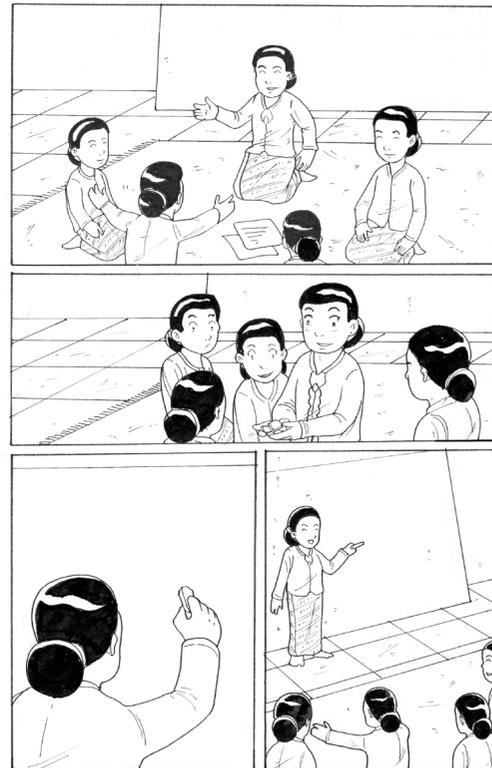
Keseluruhan isi komik telah dirampungkan dengan jumlah 22 halaman memakai tinta

hitam dan pena gambar khusus, dengan mengambil momen-momen yang dianggap penting untuk menonjolkan peran Dewi Sartika dalam memberdayakan kaum wanita di bidang pendidikan pada masa sebelum kemerdekaan. Jumlah 22 halaman merupakan standar maksimal halaman untuk komik populer yang mengangkat satu segmen khusus biografi seseorang atau *Super Hero* dalam industri komik Marvel, yang merupakan industri komik Amerika terbesar yang merajai dunia saat ini.

Tahap berikutnya yang memakan waktu cukup lama adalah pewarnaan (*coloring*). Pewarnaan ini harus dilakukan secara hati-hati. Konsep warna yang akan dituangkan dalam buku komik Dewi Sartika ini adalah konsep warna-warna klasik, yakni warna-warna analog yang cenderung menjauhi warna primer. Warna klasik dihasilkan dengan mencampurkan warna sekunder kepada warna sekunder yang lain, misalnya hijau kecoklatan, krem, merah marun. Konsepsi warna ini menimbulkan kesan nostalgia dan kuno, untuk memberi suasana masa lalu. Pewarnaan dilakukan dengan



Gambar 9. Sampul Komik Ibu Dewi Sartika yang telah diwarnai
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 10. Komik Dewi Sartika dengan Tinta Hitam pada Halaman Pertama
(Sumber: Penulis, 2016)

memakai komputer grafis.

Setelah pewarnaan, penelitian akan dilanjutkan dengan menempatkan dialog dan narasi yang diistilahkan dengan balon dialog. Balon dialog ini merupakan ciri khas komik yang membedakannya dengan buku novel atau cerita bergambar biasa. Setelah semua halaman terisi dengan dialog dan narasi, tahap berikutnya adalah finishing, yakni merapikan semua halaman dan Cover depan serta belakang, memberinya judul, serta halaman izin penerbitan atau ISBN, agar bisa didaftarkan Hak Ciptanya.

Setelah itu penelitian akan dilanjutkan pada testimoni pengguna, yakni pelajar SMP yang akan dipilih secara acak dari berbagai SMP di kota Bandung, yang terkenal sebagai kota pendidikan dan kreatifitas.

PENUTUP

Penelitian berjalan dengan lancar dan produktif. Tahapan- tahapan yang dilalui dalam

penelitian berjalan sesuai rencana. Pemilihan karakter tokoh Dewi Sartika yang dipilih untuk dijadikan komik merupakan upaya mengangkat Pahlawan Wanita di bidang pendidikan dari Tanah Pasundan, sebagai satu inspirasi untuk pelajar SMP, terutama pelajar puteri agar bisa meneladani jejak langkah Ibu Dewi Sartika.

* * *

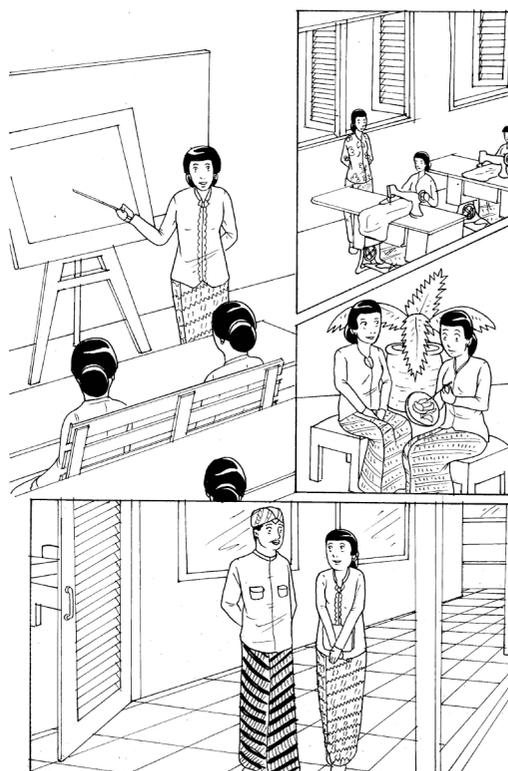
Daftar Pustaka

Buku

- Albertus, Doni Koesoema.
2012 *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius
- Azis, Solechul.
2013 *Sejarah Lengkap 160 Pahlawan Indonesia*. Jakarta: Kuncikom
- Becker, Howard, S.
1982 *Art Worlds*. California: University California Press



Gambar 11. Komik Dewi Sartika dengan Tinta Hitam pada Halaman kedua (Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 12. Komik Dewi Sartika dengan Tinta Hitam pada Halaman ke-13 (Sumber: Penulis, 2016)

Blair, Adam
1988 *Building Christian Character. Discipline's Devotional Through the Elements of Christian Character*. USA: Journey's Home Resource Center.

Darmawan, Hikmat
2012 *How To Make Comic menurut para master komik dunia*. Bandung: Mizan Media Utama.

Tabrani, Primadi
2012 *Bahasa Rupa*, Bandung: Penerbit Kelir.

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

Laman

<http://www.biografiku.com/2011/09/biografi-dewi-sartika.html>
[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)

<https://indocropcircles.wordpress.com/2014/10/11/ditemukan-peradaban-tertua-dunia-lukisan-gua-prasejarah-indonesia-paling-tua-sejagad>
<http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/#>
<http://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000014098695/selamat-datang-di-dunia-mesir-kuno/>