

Kajian Representasi Pendidikan Karakter dalam Komik Bertema Religi bagi Siswa Sekolah Menengah Atas

Ramadhani, Nugrahardi ^{1✉} ; Yudistira, Rabendra ^{2✉}

¹Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2016
Disetujui Januari 2017
Dipublikasikan Januari 2017

Keywords:

pendidikan karakter;
komik religi;
representasi;

Abstrak

Media komik adalah salah satu media visual yang digemari di kalangan remaja. Kajian ini fokus pada pencarian kriteria elemen-elemen pendidikan karakter pada komik lokal bertema pendidikan. Tujuan dari kajian ini adalah menghasilkan rekomendasi bagi perancangan komik untuk target pembaca kategori siswa Sekolah Menengah Atas. Metode pada kajian ini menggunakan gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif dengan cara studi literasi dan pengumpulan referensi komik lokal bertema pendidikan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komik bertema religi menjadi media yang representatif dalam menyampaikan pendidikan karakter. Gaya bertutur dan gaya visual yang berbeda diantara komikus, menjadikan perbedaan butir atau konten pendidikan karakter yang terkandung di dalam masing-masing karya mereka.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas sebagai lembaga pendidikan tingkat lanjutan memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Namun, seiring dengan semakin padatnya waktu studi dan kegiatan non akademis, berakibat pada semakin sedikitnya pembelajaran yang memuat unsur pendidikan karakter.

Pendidikan karakter pada hakekatnya dapat diintegrasikan melalui pendidikan formal dan nonformal. Jika pendidikan formal meliputi jenjang akademik (bangku sekolah), maka pendidikan non formal adalah pendidikan yang didapat dari luar sekolah. Contoh pendidikan karakter yang didapat melalui jalur non formal adalah media-media populer yang dikonsumsi oleh remaja pada jenjang usia Sekolah Menengah Atas. Salah satunya adalah komik yang

terbagi dalam beberapa genre. Salah satu genre yang sedang populer adalah komik bertema religi.

Cara mendidik menurut Ki Hadjar Dewantara disebut dengan “peralatan pendidikan”. Menurut Ki Hadjar Dewantara dalam Majelis Luhur Persatuan Siswa (1977:28), cara mendidik yang hendaknya diperhatikan adalah:

1. Memberi contoh (*voorbeelt*)
2. Pembiasaan (*pakulinan, gewoon tevorming*)
3. Pengajaran (*wulang-wuruk*)
4. Laku (*zelfbeheersching*)
5. Pengalaman lahir dan batin (*nglakoni, ngrasa*)

Sejalan dengan apa yang telah dipaparkan Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan karakter, terdapat 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya

✉ Corresponding author :
Address: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
Email : rabendrayudistira@yahoo.com

dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa, oleh Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, 2010).



Gambar 1. Nilai pendidikan karakter

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kajian akan melalui beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Studi Pendahuluan
Tahap ini bertujuan untuk menambah data/referensi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan komik. Dalam studi pendahuluan dilakukan antara lain melalui studi literatur dan studi eksisting.
2. Tahap Pemilihan Studi Kasus
Peneliti akan menyeleksi beberapa komik yang di dalamnya memiliki materi sesuai dengan kebutuhan penelitian.
3. Tahap Observasi Studi Kasus
Pada bagian ini akan dilakukan observasi komik-komik yang telah menjadi studi kasus. Unsur yang akan dikaji meliputi representasi pendidikan karakter (berdasarkan 18 butir pendidikan karakter), dan metode penyampaian pendidikan karakter di dalam cerita komik (berdasarkan 5 cara penyampaian pendidikan karakter). Hasil dari observasi akan disajikan dalam bentuk penjabaran

dan penghitungan kuantitatif.

4. Tahap post-test dan FGD dengan pada siswa SMU
Pada tahap ini akan dilakukan pemetaan calon responden berdasarkan genre dan target market yang telah ditentukan. Post-test pada bagian ini dilakukan untuk menguji kesadaran siswa terhadap pendidikan karakter dalam komik untuk kemudian diperbandingkan dengan hasil observasi sebelumnya.
5. Tahap Evaluasi
Kegiatan pada tahap ini adalah mengkaji hasil dari observasi dan post-test yang telah dilakukan. Tujuan utamanya adalah memahami bagaimana unsur pendidikan karakter dikomunikasikan dan dipahami melalui bahasa komik.

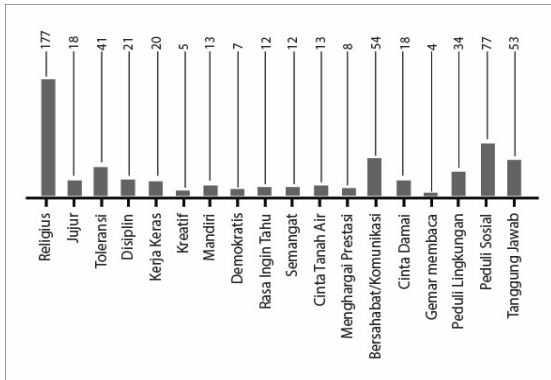
Pada penelitian ini, objek yang menjadi unit analisis adalah beberapa komik karya Vbi_Djenggoten dan SQU. Total komik yang akan dianalisis sebanyak 6 komik, yaitu:

1. *33 Pesan Nabi Vol 1*, karya Vbi_Djenggoten (penerbit Zahira, 2013)
2. *33 Pesan Nabi Vol 2*, karya Vbi_Djenggoten (penerbit Zahira, 2013)
3. *33 Pesan Nabi Vol 3*, karya Vbi_Djenggoten (penerbit Zahira, 2014)
4. *Islam Sehari-hari*, karya Vbi_Djenggoten (penerbit Qultum Media, 2016)
5. *Pengen Jadi Baik Vol 1*, karya SQU (penerbit Zahira, 2014)
6. *Pengen Jadi Baik Vol 2*, karya SQU (penerbit Zahira, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Frekuensi Pendidikan Karakter dan Cara Penyampaian

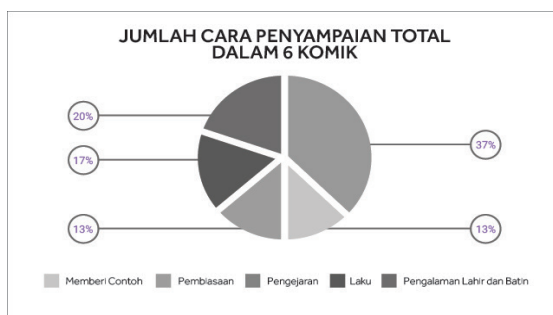
Analisis terhadap total jumlah pendidikan karakter pada enam komik yang menjadi studi kasus, dilakukan untuk mengetahui frekuensi kemunculan nilai pendidikan karakter pada komik-komik tersebut. Tahap interpretasi dilakukan pada setiap akhir pembabakan dalam masing-masing cerita.



Gambar 2. Total Pendidikan Karakter 6 Komik

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa dari semua komik pendidikan karakter yang paling banyak digunakan adalah religius dengan frekuensi 177 kemunculan. Pendidikan karakter lain yang paling banyak ditemukan di setiap komik adalah peduli sosial dengan frekuensi 77 kemunculan. Sedangkan untuk pendidikan karakter gemar membaca, kreatif, dan demokratis memiliki frekuensi paling sedikit yaitu masing-masing 4, 5, dan 7.

Analisis cara penyampaian pada enam komik yang menjadi studi kasus bertujuan untuk mengetahui frekuensi cara penyampaian dalam masing-masing komik sehubungan dengan pendidikan karakter.



Gambar 3. Jumlah Cara Penyampaian Total dalam 6 Komik

Terlihat pada Gambar 3, bahwa dari enam komik yang sudah dianalisis cara penyampaian yang terbanyak adalah memberi contoh dengan persentase 37%, diikuti dengan pengalaman lahir

batin sebanyak 20%. Selanjutnya cara penyampaian dengan laku sebanyak 17%. Kemudian cara penyampaian dengan pengajaran dan pembiasaan memiliki bobot persentase yang sama yaitu sebesar 13%.

Analisis Bahasa Komik

a. *Punchline*

Komik-komik yang menjadi objek penelitian memiliki cara ungkap yang hampir sama dalam menampilkan *punchline*, yaitu petikan hadits atau ayat suci pada klimaks atau akhiran babak. *Punchline* tersebut rata-rata hadir sebagai solusi atau jawaban dari masalah yang diangkat. Namun pada beberapa babak, petikan hadits atau ayat suci justru muncul pada awalan babak, dimana cerita selanjutnya merupakan deskripsi atau penggambaran terhadap kehidupan sehari-hari.

b. *Genre*

Genre yang digunakan pada komik-komik tersebut adalah humor. Keseluruhan cerita yang disajikan dalam bentuk pembabakan pendek, mencoba mengangkat pesan dalam bentuk parodi kehidupan sehari-hari.

c. *Storytelling*

Secara garis besar komik-komik tersebut bercerita tentang permasalahan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk pembabakan. Jumlah tiap babak bervariasi, mulai dari 1 hingga 20 halaman, bergantung pada kompleksitas cerita.

Terdapat beberapa perbedaan gaya bertutur antara kedua komikus. Pada cerita yang disajikan dalam karya-karya VBI_Djenggoten, cara bertutur didominasi dengan pemberian contoh terhadap konteks cerita atau premis utama. Sehingga koherensi antara cerita (babak) satu dengan yang lain seringkali tidak berkaitan, meskipun beberapa karakter mengalami repetisi kemunculan. Hal ini berbeda dengan gaya bercerita SQU yang cara bertuturnya didasari pada

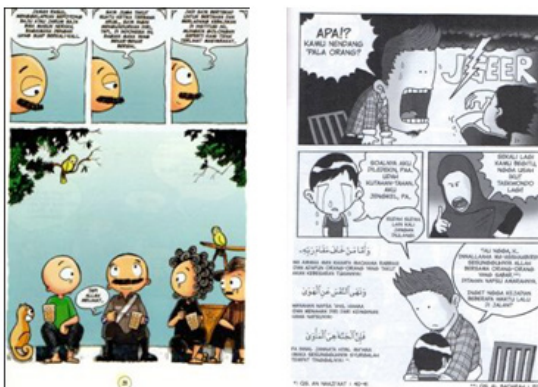
pengalaman pribadi komikus. Sehingga koherensi antar cerita (babak) tersaji sesuai dengan *timeline* kejadian.

d. Karakterisasi

Komik-komik tersebut sama-sama memanfaatkan karakter-karakter tertentu sebagai penyampai pesan utama. Namun terdapat perbedaan mencolok antara karakter-karakter pada komik karya VBI_Djenggoten dan SQU.

Komik VBI_Djenggoten lebih banyak menggunakan karakter dengan mengadaptasi *stereotype* sehari-hari sebagai pengantar pesan. Misal; Pak Haji, polisi, pedagang kaki lima, ibu rumah tangga, mahasiswa, pekerja kantor, dan sebagainya. Namun terdapat juga beberapa cerita yang menampilkan VBI dan keluarga sebagai karakter utamanya. Pada beberapa cerita, karakter-karakter tersebut muncul berulang, sesuai dengan peran tokoh sebagai penyampai pesan.

Komik SQU yang lebih banyak menceritakan pengalaman pribadi, menggunakan karakter komikus dan keluarga sebagai pengantar pesan utama. Pengembangan karakter di sekitar karakter komikus, menyesuaikan dengan kebutuhan cerita dan premis cerita yang bersangkutan. Tokoh avatar SQU sebagai "Abah" merupakan karakter primer yang berperan sebagai pembawa pesan utama.



Gambar 4. Contoh perbandingan *style* gambar VBI_Djenggoten dan SQU

e. Gaya gambar

Komik-komik tersebut menggunakan

gaya gambar kartun. Perbedaan *style* paling dominan dari kedua komikus terlihat pada distorsi postur tubuh manusia. Pada komik VBI_Djenggoten, ukuran kepala pada tiap tokoh tampak sengaja diperbesar dibanding ukuran tubuh. Sementara pada komik SQU, proporsi manusia masih nampak mengikuti postur realis. Kedua komikus konsisten menghilangkan penggambaran hidung pada wajah. *Stroke* (Garis tepi) yang digunakan VBI juga nampak lebih tebal dibanding gambar SQU.



Gambar 5. Contoh perbandingan *style* gambar VBI_Djenggoten dan SQU

f. *Panelling*

Sudut pandang yang dominan dipakai dalam dua komik ini adalah sudut pandang mata manusia. Sudut mata burung hanya dipakai untuk menggambarkan wilayah luas, dan sudut mata katak dipakai pada beberapa adegan aksi. Jarak pandang yang dominan dipakai adalah medium shot dan close up. Adegan klimaks banyak ditempatkan pada akhir babak dalam ukuran panel yang besar atau 1 halaman penuh.

Post-test dan Focus Group Discussion

Pada bagian ini telah dilakukan *post-test* dan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan siswa SMU terpilih, untuk mengetahui bagaimana konten pendidikan karakter di dalam komik dipahami oleh mereka. Komik yang

menjadi studi kasus adalah “33 Pesan Nabi Volume 1” karya VBI_Djenggoten. FGD dilaksanakan dengan mengundang kurang lebih 50 siswa SMK. Latar belakang responden dianggap sesuai karena siswa-siswa tersebut telah cukup memiliki pengalaman dan kompetensi dalam bidang desain visual, *storytelling*, dan komunikasi. Hal ini terbukti dengan hampir semua dari mereka tidak mengalami kesulitan dalam memahami topik kajian, dan mengidentifikasi konten pendidikan karakter yang menjadi objek penelitian.

Secara keseluruhan mereka beranggapan komik merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pendidikan karakter. Hampir seluruh responden menyatakan bahwa mereka mudah memahami konten pendidikan karakter dalam komik yang menjadi studi kasus. Cara penyampaian yang paling efektif menurut mereka adalah dengan memberi contoh. Hal ini disebabkan penyampaian dengan memberi contoh dalam komik lebih menarik dan bervariasi, plot dalam cerita menjadi lebih beragam, bergantung pada butir pendidikan karakter yang akan disampaikan.

SIMPULAN

Dari analisis dan hasil penelitian Representasi Pendidikan Karakter Dalam Komik dapat disimpulkan antara lain :

1. Pendidikan karakter yang disampaikan melalui komik-komik terpilih, disampaikan melalui cara yang berbeda, bergantung pada konteks cerita dan karakterisasi. Cara penyampaian dengan memberi contoh dan pengalaman lahir batin dianggap cukup efektif dalam penyampaian pendidikan karakter.
2. Aspek narasi atau cerita yang digunakan dalam menyampaikan poin-poin pendidikan karakter menggunakan beberapa pendekatan, diantaranya mengemas cerita dalam bentuk humor dan memuat cuplikan adegan sehari-hari yang lazim ditemukan di sekitar kehidupan pembaca. Cerita tersebut juga disesuaikan dengan petikan-petikan ayat suci atau hadist yang akan diangkat.
3. *Storytelling* yang disampaikan melalui media komik menjadi lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa SMU, karena memuat hal-hal yang dekat dengan keseharian, menarik secara naratif dan visual, tidak terkesan menggurui, serta mengajarkan nilai kebaikan yang bisa dipahami secara universal.
4. Perancang komik atau komikus memiliki cara dan gaya penceritaan tersendiri dalam berkomunikasi melalui karyanya. Perbedaan tersebut tidak hanya seputar gaya gambar, namun juga meliputi cara bertutur dan penentuan alur cerita. Terdapat dua cara penyampaian dominan yang berbeda pada komik-komik yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini, yaitu memberi contoh dan pengalaman lahir batin. Cara penyampaian memberi contoh memiliki aspek dan ruang lingkup yang lebih luas, karena unsur karakter dan narasi di dalamnya selalu menyesuaikan pesan yang akan disampaikan. Sedangkan cara penyampaian pengalaman lahir batin memiliki keunggulan dalam detail dan kedekatan cerita, karena apa yang disampaikan merupakan pengalaman pribadi dari komikus.
5. Komik-komik yang menjadi studi kasus, masing-masing merupakan kompilasi cerita-cerita pendek bertema religius. Mayoritas memiliki tema cerita yang ringan dan sesuai dengan segmentasi siswa SMU. Namun terdapat pula beberapa cerita yang lebih sesuai untuk segmen dewasa, meskipun jumlahnya tidak terlalu banyak.
6. Tiap-tiap komik yang menjadi studi kasus, memuat semua nilai-nilai pendidikan karakter dalam porsi yang

berbeda-beda. Namun ditemukan juga nilai-nilai kebaikan lain yang tidak termasuk dalam 18 nilai pendidikan karakter. Misalnya; kerendahan hati, kesederhanaan atau tidak bergaya hidup mewah, ketabahan dan kesabaran, sifat dermawan, berprasangka baik, dan juga etika bersopan santun.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanto. 2010. *Pendidikan Karakter Menurut Ki Hadjar Dewantara*. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: FIP UNY
- Koesoema A, Doni. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa. 1977. *Ki Hadjar Dewantara. Bagian Pertama: Pendidikan*.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks
- Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*
- Surakhmad, Winarno dkk. 2003. *Mengurai Benang Kusut Pendidikan*. Jakarta: Transformasi.