

PENGEMBANGAN MEDIA NOVEL GRAFIS NILAI-NILAI KARAKTER KEPAHLAWANAN JENDRAL SUDIRMAN

DEVELOPMENT OF GRAPHICS NOVEL IN THE HEROIC VALUES OF GENERAL SUDIRMAN

Oleh: Sani Brilyan Ramadhan, 14206241038, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,
sani.brilyan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media novel grafis tentang nilai –nilai karakter kepahlawanan Jendral Sudirman. Penelitian pengembangan atau *Research dan Development* (R&D) ini mengikuti model pengembangan dari Borg and Gall dengan mengadopsi lima langkah 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk. Hasil penelitian berupa produk novel grafis tentang nilai –nilai karakter kepahlawanan Jendral Sudirman yang berisi tentang cerita serta perjalanan hidup dari seorang Jendral Sudirman. Tingkat kelayakan media novel grafis sebagai media edukasi untuk masyarakat ini berdasarkan penilaian dari ahli media mendapat nilai 87,5% yang menunjukkan bahwa kelayakan media termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian kelayakan materi mendapatkan nilai 92.25% yang menunjukkan bahwa dari segi materi termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan semua hasil penilain ahli tersebut, media novel grafis nilai-nilai karakter kepahlawanan Jendral Sudirman sudah layak untuk digunakan sebagai media edukasi bagi masyarakat.

Kata kunci: Pengembangan media, novel grafis, nilai kepahlawanan Jendral Sudirman.

Abstract

This study aims to determine the development process and the feasibility of the graphic novel about the heroic values of General Sudirman. This Research and Development (R & D) follows the development model from Borg and Gall with stages 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Product revision. The research results are graphic novel which containing stories and the journey of life from General Sudirman. The level of the feasibility graphic novels as a education media for the community based on assessments from media experts scored 87.5% which shows that the feasibility of media is included in the category of "very decent". While the material feasibility assessment scores 92.25% which shows that in terms of material included in the category of "very decent". Based on all the results of the expert's assessment, graphic novel already feasible to be used as an educational medium for the community.

Keywords: Media development, graphic novel, the heroic value of General Sudirman.

PENDAHULUAN

Kemerdekaan bangsa Indonesia tidak lepas dari perjuangan para pahlawan. Pahlawan rela mengorbankan harta, benda, usaha, sampai nyawa mereka demi menghalau penjajah dari tanah ibu pertiwi. Setelah 73 tahun Indonesia merdeka, para penerus bangsa yakni anak muda lebih cenderung mengabaikan dan hampir melupakan jasa- jasa para pahlawan bangsa. Seringkali generasi muda cenderung melupakan nilai-nilai kepahlawanan dari pejuang kemerdekaan.

Nilai- nilai kepahlawanan sedikit demi sedikit telah luntur pada jiwa anak muda. Hal ini sangat diperlukan untuk diterapkan oleh anak muda jaman sekarang, dikarenakan nilai tersebut termasuk faktor yang dapat membuat suatu psikologi individu dapat berkembang atau tidak. Nilai-nilai juga diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat dan kehidupan bernegara. Oleh karena itu penerapan nilai harus ditanamkan sejak dini dan menjadi pedoman bagi anak muda generasi kini hingga mendatang. Nilai kepahlawanan yang luntur salah satunya adalah nilai pantang menyerah.

Pantang menyerah jarang dimiliki anak muda generasi sekarang, tenaga dan pikiran mereka tidak sekuat generasi sebelumnya namun dalam hal keterampilan dan penguasaan ilmu mereka lebih baik karna keterbukaan wawasan ilmu dari media online dan media masa. Pengetahuan tentang tokoh pejuang dan nilai-nilai yang diperjuangkannya tidak gamblang dan jelas diceritakan di dalam buku pelajaran di sekolah. Sebagian besar buku pelajaran hanya menceritakan alur dan plot peristiwa yang terjadi.

Kurangnya perhatian terhadap penerapan nilai-nilai nasionalisme juga dapat disebabkan oleh kurangnya antusias anak muda dalam acuhnya terhadap nilai kepahlawanan pahlawanan kita terdahulu.

Perhatian generasi muda yang lebih intensif akan mempermudah proses penanaman nilai sosial sehingga dapat meningkatkan prestasi, termasuk dalam hal ini adalah tercapainya penerapan nilai-nilai kepahlawan sekaligus dengan peristiwa sejarah. Hal tersebut, mendorong peneliti untuk mencoba mengembangkan media edukasi dengan menggunakan gambar dan cerita. Media gambar mampu memperlancar interaksi dengan pembaca sehingga media edukasi lebih efektif dan efisien (Yunus, 2015). Media edukasi yang akan dikembangkan dalam bentuk novel grafis.

Pemilihan novel grafis tidak lain karena peneliti ingin membuat media edukasi yang menarik dengan banyak gambar disertai dengan tulisan penjelas hal ini novel grafis termasuk dalam desain komunikasi visual karena mengkomunikasikan isi dalam visual tersebut. Novel grafis ini akan ditekankan pada nilai-nilai penting tentang nasionalisme yang harus diterapkan agar dapat tersampaikan dengan baik.

Bedasarkan latar belakang tersebut, maka dikembangkan media edukasi novel grafis dengan mengangkat tokoh kemerdekaan Jendral Sudirman. Jalan hidup beliau dapat dijadikan contoh untuk mendidik moral generasi muda. Pemilihan nilai pantang menyerah diambil dari kisah perjuangan Jendral Sudirman yang tidak menyerah dalam mempertahankan kemerdekaan

dan melakukan gerilya meskipun beliau mengidap sakit saat memimpin perang.

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media novel grafis tentang nilai –nilai karakter kepahlawanan Jendral Sudirman.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* (R & D). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall.

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 298), menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), merupakan model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan masyarakat terutama generasi muda yang berkisaran pada usia 15-20 tahun.

Prosedur

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Adapun tahapan prosedur pengembangan menurut model Borg & Gall yakni 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, 6) Uji coba

produk, 7) Pembuatan Produk Massal. Namun dalam penelitian ini akan dibatasi sampai tahap validasi desain.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data-data yang dikumpulkan bersumber dari data tertulis maupun data visual. Data dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara analisis kebutuhan serta review literatur.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:142).

Instrumen kelayakan media pada umumnya menggunakan skala Likert. Menurut Likert dalam Weksi Budiaji (2013: 126) skala likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Angket pendapat atau respon akan dibagikan kepada masyarakat sebagai responden. Angket tersebut menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2015: 139).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini mencakup dua proses yakni 1) Data proses

pengembangan produk. Data pengembangan produk ini diperoleh dari ahli materi, ahli media dan masyarakat berupa koreksi dan masukan. 2) Data penilaian kelayakan produk oleh ahli. Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil penilaian isian angket oleh ahli media, ahli materi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media edukasi dengan bentuk novel grafis yang berjudul *The Long Road of Jendral Sudirman*. Pengembangan media grafis novel ini mengacu pada buku perjalanan bersahaja Jendral Sudirman yang diterbitkan 1981 oleh Sokanto S. A. Buku ini menceritakan kehidupan Jendral Sudirman dimulai saat beliau lahir hingga meninggal. Media novel grafis ini terdiri dari 48 lembar isi dan dua lembar cover depan beserta cover belakang. Novel grafis ini didesain dengan ukuran A4.



Gambar 1: Sampul depan novel grafis *The Long Road of Jendral Sudirman*



Gambar 2: Contoh Isi Novel Grafis Jendral Sudirman

B. Pembahasan

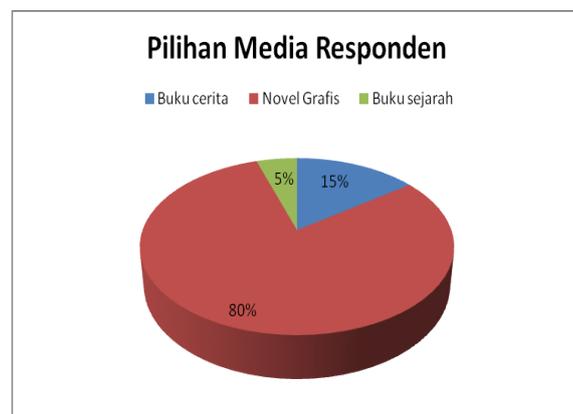
1. Potensi dan Masalah

Hasil dari analisis potensi dan masalah melalui wawancara secara langsung dengan sejumlah 20 responden secara acak dari masyarakat dengan kriteria umur 15-20 tahun tentang pengetahuan terhadap Jendral Sudirman yakni didapatkan data sebagai berikut:

- Dari 20 responden masyarakat, 4 responden mengetahui tentang Jendral Sudirman sedangkan 16 responden lainnya mengaku tidak mengetahui tentang sosok Jendral Sudirman.
- Sebagian besar dari masyarakat responden masih belum memahami akan nilai – nilai perjuangan yang perlu dilestarikan dan diterapkan dari sosok Jendral Sudirman.

2. Pengumpulan Data

Hasil wawancara mengenai analisis kebutuhan masyarakat terhadap media edukasi yang dibutuhkan antara lain sebagai berikut:



Gambar 3: Diagram Persentase jawaban responden terhadap media pilihan

Berdasarkan hasil tersebut, 16 dari 20 responden memilih media berbentuk novel grafis

dibandingkan dengan media buku cerita (3 orang) dan buku sejarah (1 orang) dengan alasan novel grafis lebih mudah untuk dipahami dengan adanya visualisasi yang disajikan.

3. Desain Produk

Proses pengerjaan media novel grafis ini menggunakan *software* utama yakni Manga studio 4 sedangkan *software* pendukungnya lainnya yakni menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Corel X7. Adapun hardware yang digunakan dalam pembuatan media ini selain *laptop* yakni antara lain menggunakan *pen tab intuos*.

a) Story Board

Penggunaan *story board* untuk mempermudah proses menentukan tokoh serta latar alur dalam setiap tahapan dalam novel grafis. *Story board* juga menjadi pegangan dalam membuat halaman per halaman dalam novel grafis. Pembuatan *story board* mengacu pada buku perjalanan bersahaja Jendral Sudirman. Sebagaimana dalam buku tersebut dijelaskan terdapat 39 bab cerita namun oleh peneliti cerita dalam buku tersebut diringkas sehingga mendapatkan 45 halaman yang mewakili setiap tahap dalam perjalanan kehidupan Jendral Sudirman.

b) Desain Karakter

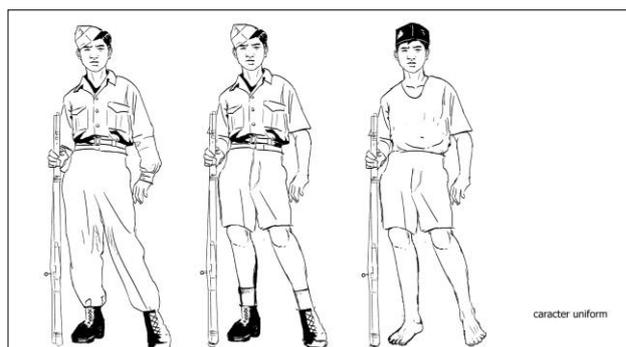
Desain karakter dalam novel grafis *The Long Road of Jendral Sudirman* meliputi pejuang kemerdekaan pada masa perang kemerdekaan dengan setting latar waktu tahun 1944-1946. Desain karakter yang lebih ditonjokan yaitu tokoh Jendral Sudirman sebagai

tokoh utama dalam novel grafis ini. Pembuatan latar desa terinspirasi dari foto beliau dan beberapa gambaran dalam buku perjalanan bersahaja Jendral Sudirman. Tokoh Jendral Sudirman digambarkan dengan ciri khas karakter berblankon dengan jubah kehijauan dan berkeris serta memegang tongkat sebagai alat bantu jalan.



Gambar 4: Desain Karakter Jendral Sudirman

Desain karakter lainnya yaitu warga sipil dan tentara dalam masa kemerdekaan. Desain karakter warga sipil dan tentara kemerdekaan digambarkan dengan berbagai versi dalam setiap keadaan seperti tentara yang berpakaian lengkap sampai warga yang hanya memakai kaus dan celana pendek dan menenteng senjata.



Gambar 5: Konsep desain karakter warga sipil dan tentara.

c) Sketsa Gambar

Sketsa merupakan tahap awal dalam pembuatan gambar grafik novel. Pembuatan sketsa gambar pada penelitian menggunakan

software Manga studio 4 dengan bantuan alat pen tab. Garis yang ditorehkan pada *pen tab* akan langsung tertoreh dan tertangkap pada computer. Berikut merupakan salah satu contoh sketsa yang dibuat.



Gambar 6: Proses pembuatan sketsa

d) *Inking*

Inking merupakan tahap menebalkan garis dengan menggunakan tinta dan mengisi gelap terang agar gambar mempunyai dimensi. Proses inking dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *g pen* yang terdapat pada *software* tersebut. Proses sketsa dan *inking* pada gambar dibuat sesuai dengan jalan cerita yang berada dalam buku perjalanan bersahaja jendral Sudirman. Adapun salah satu contoh proses inking yakni seperti gambar berikut.



Gambar 7: Proses *inking* pada novel grafis

e) **Pewarnaan Gambar**

Sketsa yang telah melalui proses *inking* dilanjutkan dengan proses pewarnaan menggunakan Photoshop CS6. Proses pewarnaan ini melalui beberapa tahap. Sketsa bidang yang akan diwarnai terlebih dahulu melalui proses seleksi (pemilihan) dengan menggunakan *lasso tool*. Selanjutnya dilakukan proses pewarnaan menggunakan *paint bucket tool* untuk memberi warna sesuai dengan gambar dan bidang yang ada. Pewarnaan memerlukan beberapa *layer* dalam Photoshop CS6 agar leluasa dalam mengganti dan mengedit warna yang telah ditorehkan. Berikut merupakan hasil proses pewarnaan.



Gambar 8: Proses pewarnaan sketsa novel grafis

f) **Dialog Cerita**

Setelah proses pewarnaan gambar, proses selanjutnya yakni memberi balon kata, narasi serta efek lainnya. Pemberian balon kata dilakukan pada tahap terakhir dikarenakan penulisan kata dan cerita yang bisa mengalami kesalahan. Pemberian balon kata dibuat berdasarkan narasi dari sumber pustaka buku yang relevan, serta ditambahkan narasi

percakapan yang mendukung gambar. Letak balon kata dan narasi pada novel grafis ini menentukan alur baca dan cerita pada novel. Pengaplikasian bentuk dan warna yang berbeda pada balon kata untuk memudahkan pembaca dalam memahami novel dan dapat membedakan antara narasi maupun percakapan.



Gambar 9: (a) Contoh balon kata narasi dengan warna kuning

(b) Contoh balon kata percakapan dengan warna putih

Perbedaan bentuk dari balon kata juga dapat menentukan atau menandakan suatu ekspresi dari percakapan yang diberikan oleh tokoh. Seperti contoh untuk dialog yang menunjukkan ekspresi teriak atau suara keras ditunjukkan dengan balon kata yang memiliki bentuk gerigi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10: Pemberian pemilihan bentuk balon kata pada novel grafis

4. Validasi Produk

a) Ahli Materi

Validasi materi novel grafis dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Iqbal Arpanudin, M.Pd. pada tanggal 08 Januari 2019. Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat pada novel grafis. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan memeriksa materi dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang peneliti gunakan dalam validasi materi memiliki 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Aspek penilaian pada angket ahli materi mencakup 3 aspek yakni aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi dan aspek bahasa.

a. Aspek Relevansi Materi

Tabel 1: Penilaian aspek relevansi materi.

No.	Indikator	Nilai
1	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00
2	Kesesuaian materi dengan tujuan yang akan disampaikan	3.00
3	Keakuratan contoh dan kasus dalam cerita	4.00
4	Keakuratan fakta dan data	3.00
5	Keakuratan acuan pustaka	3.00
Jumlah		17.00
Rata-rata		3.40
Persentase		85%

b. Aspek Pengorganisasian Materi

Tabel 2: Penilaian aspek pengorganisasian materi.

No.	Indikator	Nilai
1	Kejelasan penyampaian materi	4.00
2	Sistematika dalam penyampaian materi	4.00
3	Kemenarikan materi	4.00
4	Kelengkapan materi	4.00
5	Aktualitas materi	4.00

Jumlah	20.00
Rata-rata	4.00
Persentase	100%

c. Aspek Pengorganisasian Materi

Tabel 3: Penilaian aspek bahasa.

No.	Indikator	Nilai
1	Ketepatan istilah dalam bahasa yang digunakan	3.00
2	Kesesuaian notasi serta simbol	4.00
3	Kemudahan dalam memahami alur materi	4.00
Jumlah		11.00
Rata-rata		3.67
Persentase		91.75%

Berdasarkan penilaian keseluruhan aspek di atas dapat diketahui bahwa penilaian kelayakan oleh ahli materi berdasarkan persentase penilaian pada tiap aspek menunjukkan interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi bahwa media pengembangan novel grafis ini termasuk sangat layak digunakan sebagai media edukasi akan tetapi masih perlu sedikit perbaikan dan penambahan.

b) Ahli Media

Validasi media novel grafis dilakukan oleh ahli media yakni Drs. R. Kuncoro Wulan Dewo Jati, M.Sn. yang dilakukan sebanyak 2 kali dengan 3 kali revisi. Revisi media pertama dilakukan pada tanggal 16 November 2018, revisi media kedua dilakukan pada tanggal 3 Desember 2018 dan revisi ketiga pada tanggal 8 Januari 2019. Uji validasi ahli media ini terdiri dari aspek tampilan visual dan aspek bahasa. Angket penilaian validasi media ini memiliki 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju

dan sangat tidak setuju. Berikut merupakan hasil penilaian analisis media novel grafis.

a. Aspek Tampilan Visual

Tabel 4: Penilaian aspek tampilan visual.

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian pemilihan warna	4.00
2	Kesesuaian pemilihan huruf	4.00
3	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4.00
4	Kesesuaian gambar	4.00
5	Keseimbangan proporsi gambar	3.00
6	Kemenarikan desain	4.00
Jumlah		23.00
Rata-rata		3.83
Persentase		95.8%

b. Aspek Bahasa

Tabel 5: Penilaian aspek bahasa.

No.	Indikator	Nilai
1	Ketepatan kata / istilah dalam bahasa yang digunakan	4.00
2	Kesesuaian notasi serta simbol	4.00
Jumlah		8.00
Rata-rata		4.00
Persentase		100%

Berdasarkan penilaian keseluruhan aspek diatas dapat diketahui bahwa penilaian kelayakan oleh ahli media berdasarkan persentase penilaian pada tiap aspek menunjukkan interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media bahwa media pengembangan novel grafis ini termasuk sangat layak digunakan sebagai media edukasi akan tetapi masih perlu sedikit perbaikan dan penambahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut yaitu:

1. Penelitian pengembangan atau *Research dan Development* (R&D) ini mengikuti model pengembangan dari Borg and Gall dengan tahap 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk dan 4) Validasi desain. Proses pembuatan novel grafis dimulai dari membuat *story board*, desain karakter, membuat sketsa, proses inking yang dilanjutkan dengan proses pewarnaan gambar novel. Proses terakhir yakni proses dialog cerita yakni melengkapi gambar dengan narasi atau percakapan di dalam balon kata.
2. Kelayakan media pengembangan novel grafis nilai-nilai karakter kepahlawanan Jendral

Sudirman berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa novel grafis termasuk dalam kategori sangat layak untuk diujikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, Weksi. (2013). "Skala Pengukuran dan Jumlah Responden Skala Likert" *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. 2 (2), 125-131.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yunus, Abidin. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.