

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 pasal 27 ayat 3 disebutkan bahwa setiap warga negara wajib dan berhak ikut serta dalam bela negara. Selain itu dalam pasal 30 ayat 1 juga menyatakan bahwa setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pertahanan dan keamanan negara. Dalam UU No.3 Tahun 2002 dijelaskan bahwa pengertian bela negara adalah sebuah sikap dan perilaku negara yang dijiwai oleh kecintaannya kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 dalam menjalin kelangsungan hidup bangsa dan negara yang seutuhnya. Adapun unsur-unsur bela negara yang disebutkan dalam buku Bela Negara yang diterbitkan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Banten (Ariyanto, 2013; 7) adalah cinta tanah air, sadar berbangsa dan bernegara, setia kepada Pancasila sebagai ideologi negara, rela berkorban untuk bangsa dan negara, dan mempunyai kemampuan awal bela negara.

Mencintai tanah air dapat dilakukan dengan berbagai upaya seperti memiliki pengetahuan tentang sejarah perjuangan Indonesia, melestarikan budaya, serta menjaga lingkungan dan nama baik bangsa dan negara. Salah satu upaya yang dapat diambil adalah dengan memiliki pengetahuan tentang sejarah perjuangan Indonesia. Negara Indonesia sendiri menurut Soebijantoro dalam (Kiswinarso & Hanif, 2016; 65) menyatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki latar belakang sejarah yang panjang. Oleh karena itu banyak sejarah yang seharusnya dipelajari oleh masyarakat di Indonesia. Namun hal ini sangat berbanding terbalik dengan kenyataan pada masa sekarang ini. Banyak dari remaja di Indonesia tidak menyukai pelajaran sejarah, karena menurut mereka sejarah bukan merupakan mata pelajaran yang esensial, hal tersebut diungkapkan oleh Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) Ubaid Matraji melalui jawapos.com (2020).

Berdasarkan sejarahnya, peristiwa yang tidak terlupakan oleh seluruh masyarakat Indonesia adalah perjuangan para pahlawan untuk kemerdekaan bangsa Indonesia dengan melepaskan diri dari penjajahan Jepang pada tahun 1945. Nama-nama yang kita kenal seperti Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sayuti Melik, Fatmawati, Sutan Syahrir, dan Moh. Yamin merupakan pahlawan nasional yang berani untuk mengorbankan dirinya demi kemerdekaan bangsa Indonesia. Namun banyak pahlawan kemerdekaan dalam setiap pelosok daerah yang tidak dikenal oleh banyak masyarakat di Indonesia. Tak terkecuali pahlawan kemerdekaan yang ada

di Kota Kediri. Salah satu tokoh yang aktif dalam perjuangan kemerdekaan di wilayah Kediri adalah Mayor Bismo, beliau yang pertama kali mendengar berita bahwa Indonesia telah merdeka. Oleh karena itu beliau memimpin pergerakan untuk pelucutan senjata para tentara Jepang di wilayah Kota Kediri (Nurhayati & dkk, 2023; 105).

Setelah diadakannya kuesioner kepada masyarakat Kediri pada hari Rabu 4 Oktober 2023 dengan jumlah responden sebanyak 54 responden, didapatkan hasil sebanyak 53,7% tidak mengetahui dan 46,3% mengetahui siapa Mayor Bismo. Namun dari 46,3% responden yang mengetahui Mayor Bismo hanya sekedar mengetahui namanya, mereka tidak mengetahui latar belakang yang dimiliki oleh beliau. Dari 54 responden tersebut, 94,7% responden merupakan remaja mulai dari usia 17 hingga 21 tahun. Hal ini menandakan bahwa sikap mencintai tanah air yang seharusnya ada dalam diri setiap masyarakat di Indonesia ini sudah mulai hilang, terutama dikalangan para remaja. Padahal para remaja atau generasi muda ini diharapkan untuk memiliki kemampuan dasar bela negara dan memiliki rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa Indonesia (Sancoyo et al., 2018; 19).

Masa remaja merupakan masa transisi dalam kehidupan manusia, yang menghubungkan antara masa anak-anak dan masa dewasa (Santrock, 2019; 339). Sedangkan menurut Kristiono N. dan Wiratomo G. H., menyatakan bahwa generasi muda merupakan *the leader of tomorrow* yang berarti generasi muda adalah pemimpin di kemudian hari, oleh karena itu nasib sebuah bangsa ada pada tangan mereka (Kristiono & Wiratomo, 2017; 1). Sedangkan menurut psikologinya, masa remaja merupakan masa dimana seseorang memiliki cita-cita yang tinggi, bersemangat, dan mempunyai energi yang besar dalam kehidupan sehari-harinya (Diananda, 2019; 118).

Hal ini tentu saja akan bermanfaat jika diiringi dengan sikap bela negara yang tertanam pada dirinya. Namun jika permasalahan ini tidak diatasi akan berdampak buruk bagi keberlangsungan bangsa Indonesia. Di lansir melalui *website* kompasiana.com (20/3/2020), melupakan sejarah dapat menyebabkan hilangnya identitas budaya bagi suatu bangsa. Dengan banyaknya generasi bangsa yang tidak mengetahui sejarahnya cenderung akan kehilangan nilai-nilai dan tradisi dari budaya mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan hubungan sosial dan kehidupan bermasyarakat akan rusak seiring berjalannya waktu.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi para remaja sebagai generasi penerus bangsa yang tidak suka mempelajari sejarahnya

sendiri. Menurut Herlach dan Ely (Arsyad, 2011; 3), media merupakan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Yamin (2008; 4) mengutarakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat yang mempunyai peran khusus dalam pembelajaran.

Salah satu media yang saat ini masih disukai oleh berbagai kalangan adalah komik. Menurut hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik mampu meningkatkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan hasil belajar, dan mampu meningkatkan motivasi untuk mempelajari suatu hal tertentu (Widyaningsih & Ganing, 2021; 92). Adanya pengembangan cerita-cerita sejarah melalui media komik seperti komik Rengasdengklok yang mendapat respon yang baik dari kalangan remaja SMP dan SMA (Rosalinda et al., 2019; 95) juga memperkuat gagasan bahwa media komik mampu menjadi media yang efisien.

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 1993; 9). Selain itu komik juga berarti sebuah rangkaian cerita yang berurutan dan diterapkan dalam kartun sebagai karakter tokoh cerita yang erat hubungannya dengan gambar (Andriyani & Kusmariyatni, 2019; 349). Melalui *website* plimbi.com (2/4/2020) dijelaskan bahwa saat ini komik tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak, namun perkembangan dalam dunia komik sudah memasuki dalam bentuk digital. Baik komik cetak maupun komik digital memiliki keunggulannya masing-masing.

Keunggulan yang dimiliki oleh komik digital diantaranya adalah mudah untuk diakses, waktu pembuatan komik juga lebih cepat, hal ini juga berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi yang hampir semua proses menggunakan media digital seperti *smartphone*, laptop, dan lain-lain. Namun hal ini menyebabkan meningkatnya penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari para remaja. Padahal menurut dr. Gabriella Florencia (2020) dampak buruk penggunaan gadget yang berlebihan adalah: (1) kualitas tidur menjadi lebih buruk, sehingga dapat mengganggu prestasi akademik, (2) memiliki kebiasaan makan buruk yang dapat menyebabkan kurang gizi atau obesitas, (3) adanya gangguan pertumbuhan. Sementara itu, komik cetak yang berbentuk buku dengan fisik yang nyata mampu menjadi solusi untuk mengurangi penggunaan gadget dikalangan para remaja. Dengan potensi yang dimiliki oleh komik cetak tersebut, mendasari untuk dibuatnya perancangan ini dengan topik pengenalan sejarah perjuangan Mayor Bismo kepada masyarakat di wilayah kota Kediri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Melalui data hasil kuesioner yang disebarakan pada hari Rabu 4 Oktober 2023, didapatkan hasil sebanyak 53,7% responden tidak mengetahui siapa itu Mayor Bismo, sedangkan 46,3% responden mengetahui tentang Mayor Bismo. Akan tetapi, dari keseluruhan responden hanya 3,7% yang mengetahui bagaimana sejarah Mayor Bismo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang buku komik tentang sejarah perjuangan Mayor Bismo menjadi media pengenalan sejarah bagi remaja usia 17 hingga 21 tahun?

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut;

1. Perancangan komik hanya sebatas untuk mengenalkan sejarah tentang Mayor Bismo bagi remaja usia 17 hingga 21 tahun.
2. Dalam perancangan komik ini hanya berfokus pada cerita sejarah Mayor Bismo saat ia bergabung bersama PETA, hingga akhirnya kemerdekaan didapatkan oleh perjuangannya di wilayah kota Kediri.
3. Output utama dalam perancangan ini berupa komik yang akan diterbitkan dalam bentuk cetak.
4. Cerita dalam komik mengacu pada buku Bara Api Kemerdekaan karya Nurhayati, dkk (2023). Namun, penceritaan dalam komik tidak akan sama persis dengan cerita yang ada pada buku tersebut.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan yang diantaranya sebagai berikut;

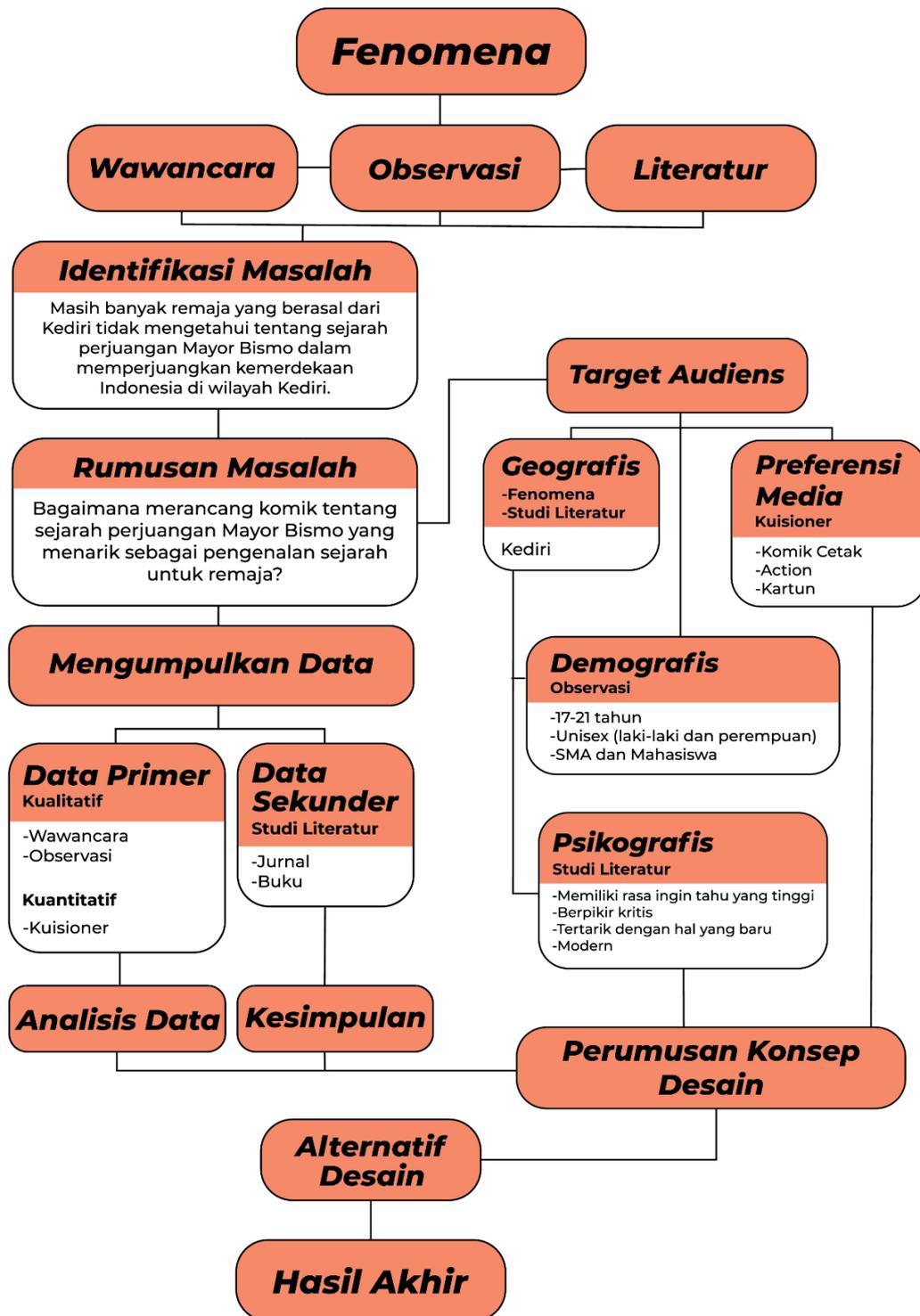
1. Menemukan media pengenalan sejarah yang mampu diterima oleh kalangan remaja.
2. Perancangan berupa buku komik yang diharapkan mampu memberikan informasi yang jelas mengenai sejarah perjuangan Mayor Bismo.
3. Meningkatkan pengetahuan sejarah bagi para remaja sebagai generasi penerus bangsa.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mampu memberi manfaat diantaranya sebagai berikut;

1. Perancangan ini berisi penelitian tentang sejarah perjuangan Mayor Bismo. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat berkontribusi untuk menambah wawasan dan informasi terkait sejarah di kota Kediri khususnya bagi para remaja.
2. Perancangan ini mengandung cerita tentang sejarah perjuangan Mayor Bismo dengan menggunakan ilustrasi yang menarik, dengan itu perancangan ini dapat mempermudah remaja untuk mendapatkan sumber informasi berdasarkan dengan media yang mereka inginkan.
3. Perancangan ini menganalisis sejarah perjuangan Mayor Bismo dengan media komik yang belum pernah dirancang sebelumnya. Dengan adanya inovasi yang baru, diharapkan kedepannya dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi para remaja.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan, 2023
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)