



**PROBLEMATIKA PENDIDIKAN DI INDONESIA
SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA KOMIK STRIP**

PROYEK STUDI

diajukan dalam rangka memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh

Ma'mur Prayogi

2401412066

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Ma'mur Prayogi

NIM : 2401412066

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Ma'mur Prayogi

NIM 2401412066

PENGESAHAN KELULUSAN

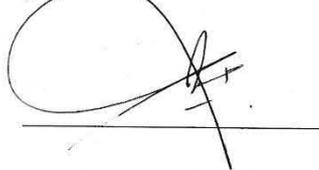
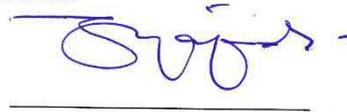
Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Agustus 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

1. Ketua
Ahmad Syaifudin S.S.,M.Pd.
NIP 198405022008121005
2. Sekretaris
Rahina Nugrahani, S.Sn.,M.Ds.
NIP 198302272006042001
3. Penguji I
Gunadi, S.Pd.,M.Pd.
NIP 198107012006041001
4. Penguji II/ Pembimbing II
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP 197804112005011001
5. Penguji III/Pembimbing I
Dr. Syakir, M.Sn.
NIP 196505131993031003



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP.196202211989012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Pendidikan adalah senjata yang paling ampuh untuk mengubah dunia”.

(Nelson Mandela)

Persembahan:

Proyek Studi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Podli dan Ibu Rokhimah, yang selalu memberikan motivasi, doa, kasih sayang dengan tulus ikhlas.
2. Almamaterku terhormat, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang melimpahkan kasih sayang-Nya dengan tiada terhingga, atas izin-Nya laporan proyek studi berjudul **“Problematika Pendidikan di Indonesia sebagai Inspirasi Berkarya Komik Strip”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan proyek studi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada,

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memperlancar penyusunan laporan proyek studi kepada penulis;
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang dan Dosen Pembimbing 1 yang dengan sabar dan ikhlas memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada penulis. Baik dalam proses penyusunan proyek studi maupun dalam proses kegiatan akademik;
4. Mujiyono, S.Pd., M.Sn., Sekretaris Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang dan Dosen Pembimbing 2 dengan sabar dan ikhlas memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada penulis. Baik dalam proses penyusunan proyek studi maupun dalam proses kegiatan akademik;

5. Seluruh dosen Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu, menyampaikan pengarahan, dan memberikan berbagai motivasi selama kegiatan perkuliahan bagi penulis;
6. Kedua orang tua yang selalu mencurahkan kasih sayangnya dengan tulus ikhlas kepada penulis dan mencukupi segala kebutuhan lahir dan batin;
7. Sahabat-sahabatku yang selalu menemaniku dalam berproses, memberikan bantuan dan motivasi dengan tulus ikhlas.

Demikian prakata yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan proyek studi ini bermanfaat bagi proses perjalanan akademik bagi penulis, bermanfaat bagi perkembangan ilmu khususnya bidang Seni Rupa, serta dapat bermanfaat bagi setiap pembaca di kemudian hari.

Semarang, 22 Agustus 2019



Ma'mur Prayogi

NIM 2401412066

SARI

Prayogi, Ma'mur. 2019. *Problematika Pendidikan di Indonesia sebagai Inspirasi Berkarya Komik Strip*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dr. Syakir, M.Sn. Pembimbing II. Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: Pendidikan, Problematika Pendidikan, Komik, Komik Strip

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa sehingga setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas. Namun, usaha untuk mencapai pendidikan yang baik tidaklah mudah. Banyak problematika yang harus dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. Sehingga penulis berinisiatif membuat karya seni yang mampu menggambarkan problematika tersebut dalam bentuk komik strip sebagai upaya penyadaran masyarakat akan permasalahan yang ada. Penulis memilih jenis karya komik strip sebagai proyek studi karena komik merupakan media komunikasi yang mudah dimengerti dan diterima segala lapisan masyarakat. Teknik penggambaran komik strip ini dikerjakan melalui proses sket manual pada kertas A2 kemudian dipindai dengan foto dan diolah menggunakan program Paint Tool Sai dan Photoshop dalam pewarnaan dan pemberian teks. Komik strip Si Juned ini terdiri atas 15 karya. Judul-judul karya tersebut meliputi: “Nyambi Markir”, “Membosankan”, “Moralnya Mana?”, “Lulus Nganggur”, “Gak Profesional”, “Sekolah Mahal?”, “Tak Layak”, “Jaman Now Masih Pake Pukul?”, “Prestasi Non-Akademik Kurang Dihargai”, “Mau Dibawa Kemana Kurikulum Kita?”, “Keterbatasan Buku Pelajaran”, “Curaaanngg !!”, “Gara-gara Zonasi”, “Kelewatan !”, dan “Emoooh ah”. Pada setiap cerita penulis memberikan pesan informasi mengenai pendidikan yang berkaitan dengan judul cerita. Penggambaran komik strip Si Juned memerhatikan prinsip-prinsip komik dalam penyajiannya. Diantaranya, Ide cerita yang menarik, Pembagian bidang yang proporsional, Sekuen-sekuen gambar yang dinamis dibentuk dalam panel-panel menyerupai bidang organis, Dominasi gambar yang melebihi teks, Teknik penggambaran yang matang dengan memerhatikan prinsip dasar seni rupa seperti dominasi, irama, proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan keserasian. Karakter tokoh yang orisinil dalam bentuk kartun, sudut pandang yang variatif, Penerapan setting tempat dan waktu yang variatif, balon kata yang efisien dan efektif, penggunaan simbol-simbol dalam menggambarkan suara, gerak dan ekspresi, dan Alur cerita yang mudah dipahami dan mengandung unsur komedi.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya	4
1.3 Tujuan Pembuatan Karya.....	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya.....	6

BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Konsep Komik	7
2.1.1 Pengertian Komik	7
2.1.2 Jenis-jenis Komik.....	8
2.1.2.1 Komik Strip.....	9
2.1.2.2 Buku Komik.....	9
2.1.2.3 Novel Grafis	9
2.1.2.4 Komik Kompilasi.....	10
2.1.2.5 Web Komik	10
2.1.3 Corak Komik.....	10
2.1.3.1 Bentuk Kartun	10
2.1.3.2 Bentuk Non Kartun (Realis)	11
2.1.4 Elemen Komik	11
2.1.4.1 Panel.....	11
2.1.4.2 Sudut Pandang	12
2.1.4.3 Ukuran Gambar.....	12
2.1.4.4 Parit	13
2.1.4.5 Balon Kata	13
2.1.4.6 Bunyi Huruf	14
2.1.4.7 Ilustrasi.....	15
2.1.4.8 Cerita.....	15
2.1.4.9 Splash	15
2.1.4.10 Garis Gerak	16
2.1.4.11 Simbola	16
2.1.4.12 Kop Komik.....	16
2.1.5 Prinsip-prinsip Penggambaran Komik Strip	16
2.1.5.1 Ide Cerita.....	17
2.1.5.2 Pembagian Bidang	17

2.1.5.3 Sekuen yang Dinamis	17
2.1.5.4 Dominasi Gambar	17
2.1.5.5 Teknik/Media/Pendekatan	18
2.1.5.6 Karakter Tokoh	18
2.1.5.7 Multi Angle	18
2.1.5.8 Multi Setting	18
2.1.5.9 Alur Cerita	18
2.1.5.10 Kualitas Grafis	19
2.1.5.11 Balon Kata dan Narasi	19
2.1.5.12 Sound Effect Lettering	19
2.1.6 Pengorganisasian Unsur-unsur Seni Rupa	19
2.1.6.1 Kesatuan (Unity)	19
2.1.6.2 Keserasian (Harmony)	20
2.1.6.3 Keseimbangan (Balance)	20
2.1.6.4 Kesebandingan (Proporsi)	21
2.1.6.5 Irama	21
2.1.6.6 Dominasi	22
2.2 Konsep Pendidikan	22
2.2.1 Pengertian Pendidikan	22
2.2.2 Fungsi Pendidikan	24
2.2.3 Tujuan dan Sasaran Pendidikan	24
2.2.4 Lembaga Pendidikan	26
2.2.5 Jenjang Pendidikan Formal	26
2.2.6 Problematika Pendidikan di Indonesia	27
2.2.6.1 Rendahnya Kualitas Sarana Fisik	28
2.2.6.2 Profesionalisme Guru	28
2.2.6.3 Kurangnya Pemerataan Kesempatan Pendidikan	29
2.2.6.4 Rendahnya Relevansi Pendidikan dengan Kebutuhan	30
2.2.6.5 Mahalnya Biaya Pendidikan	30
2.2.6.6 Belum Menghasilkan Life Skill yang Sesuai	31
2.2.6.7 Belum Optimalnya Kemitraan dengan Dunia Usaha	32
2.2.6.8 Proses Pembelajaran yang Konvensional	32
2.2.6.9 Kekerasan dalam Pendidikan	33
2.2.6.10 Rendahnya Kesejahteraan Guru	34
2.2.6.11 Bahan Ajar yang Kurang Memadai	34
2.2.6.12 Kurangnya Kesadaran Masyarakat terhadap Pendidikan	35
2.2.6.13 Prestasi Non-akademik Kurang Dihargai	36
 BAB 3 METODE BERKARYA	
3.1 Media	37
3.1.1 Bahan	37
3.1.2 Alat	38
3.1.2.1 Peralatan Menggambar	38
3.1.2.2 Peralatan Digital	38
3.2 Teknik Berkarya	40
3.3 Proses Pembuatan Komik	41
3.3.1 Pencarian Ide	41

3.3.2 Pengumpulan Data	42
3.3.3 Storyboard	43
3.3.4 Pembuatan Sket.....	49
3.3.5 Pembuatan Line Art Digital	50
3.3.6 Penyuntingan Teks dan Pewarnaan.....	52
3.3.7 Pencetakan	53
3.3.8 Pengemasan.....	53
3.3.9 Penyajian.....	53

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1 Gambaran Umum Komik Strip Si Juned	55
4.2 Komik Strip 1 (“Nyambi Markir”)	56
4.3 Komik Strip 2 (“Membosankan”).....	67
4.4 Komik Strip 3 (“Moralnya Mana ?”).....	77
4.5 Komik Strip 4 (“Lulus Nganggur”)	85
4.6 Komik Strip 5 (“Gak Profesional”).....	95
4.7 Komik Strip 6 (“Sekolah Mahal ?”).....	105
4.8 Komik Strip 7 (“Tak Layak”)	116
4.9 Komik Strip 8 (“Jaman Now Masih Pake Pukul ?”).....	124
4.10 Komik Strip 9 (“Prestasi Non-Akademik Kurang Dihargai”)	133
4.11 Komik Strip 10 (“Mau Dibawa Kemana Kurikulum Kita ?”).....	142
4.12 Komik Strip 11 (“Keterbatasan Buku Pelajaran”).....	150
4.13 Komik Strip 12 (“Curaaanngg !!”)	159
4.14 Komik Strip 13 (“Gara-gara Zonasi”).....	167
4.15 Komik Strip 14 (“Kelewatan !”)	175
4.16 Komik Strip 15 (“Emooh ah”)	182

BAB 5 PENUTUP

5.1 Simpulan	190
5.2 Saran	191

DAFTAR PUSTAKA	192
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	194
-----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

1. Model Alur Pembacaan Komik	49
2. Proses pembuatan sketsa komik Si Juned	50
3. Sketsa komik Si Juned	50
4. Proses pembuatan line art digital komik Si Juned	51
5. Hasil <i>line art</i> digital komik strip Si Juned	51
6. Proses pemberian warna dan penulisan teks secara digital menggunakan photoshop	52
7. Hasil pemberian warna dan penulisan teks secara digital	52
8. Penyajian karya melalui kegiatan pameran proyek studi	53
9. Komik strip Si Juned dengan judul “Nyambi Markir”	56
10. Komik strip Si Juned dengan judul “Membosankan”	67
11. Komik strip Si Juned dengan judul “Moralnya Mana?”	77
12. Komik strip Si Juned dengan judul “Lulus Nganggur”	85
13. Komik strip Si Juned dengan judul “Gak Profesional”	95
14. Komik strip Si Juned dengan judul “Sekolah Mahal ?”	105
15. Komik strip Si Juned dengan judul “Tak Layak”	116
16. Komik strip Si Juned dengan judul “Jaman Now Masih Pake Pukul ?”	124
17. Komik strip Si Juned dengan judul “Prestasi Non-Akademik Kurang Dihargai”	133
18. Komik strip Si Juned dengan judul “Mau Dibawa Kemana Kurikulum Kita?”	142
19. Komik strip Si Juned dengan judul “Keterbatasan Buku Pelajaran”	150
20. Komik strip Si Juned dengan judul “CURAAANNGG !!”	159
21. Komik strip Si Juned dengan judul “Gara-gara Zonasi”	167
22. Komik strip Si Juned dengan judul “Kelewatan”	175
23. Komik strip Si Juned dengan judul “EMOOH AH”	182

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	195
Lampiran 2 SK Dosen Pembimbing	196
Lampiran 3 Karya Kreasi Komik Strip Terlampir	197
Lampiran 4 Media Publikasi Pameran	212
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....	213

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Dewasa ini marak terjadi berbagai problematika yang dialami bangsa Indonesia, salah satunya di dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa sehingga setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas. Pendidikan yang baik, akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu membangun Indonesia menjadi lebih maju.

Suatu pendidikan dipandang bermutu (diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional) adalah pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Untuk itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang mampu mengkondisikan peserta didik agar mampu mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Namun, usaha untuk mencapai tujuan pendidikan tidaklah mudah. Banyak kendala yang harus dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu kendalanya adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yang membuat tujuan pendidikan belum tercapai secara maksimal. Seperti yang diberitakan Tirto ID pada 2 Mei 2019, berdasarkan *Education Development Index* yang dikeluarkan oleh Human Development Reports, pada 2017, Indonesia ada di posisi ketujuh di ASEAN dengan skor 0,622. Skor tertinggi diraih Singapura, yaitu sebesar 0,832. Peringkat kedua ditempati oleh Malaysia (0,719) dan disusul oleh Brunei Darussalam (0,704). Pada posisi keempat ada Thailand dan Filipina, keduanya sama-sama memiliki skor 0,661.

EDI dikatakan tinggi jika mencapai 0,95-1. Kategori medium berada di atas 0,80, sedangkan kategori rendah di bawah 0,80. Saat ini Indonesia masih tertinggal dari Brunei Darussalam yang berada di peringkat ke-34. Brunei Darussalam masuk kelompok pencapaian tinggi bersama Jepang, yang mencapai posisi nomor satu dunia.

Dari fakta di atas, pendidikan Indonesia yang sudah sekian lama berjalan masih terlihat kurang menampakkan hasil yang memuaskan. Rendahnya mutu pendidikan tersebut disebabkan oleh beragamnya masalah pendidikan yang makin rumit. Masalah pendidikan di Indonesia bukan saja karena kualitas intelektualitas yang masih rendah, tetapi juga diperparah dengan degradasi moral generasi muda yang masih belum bisa menyaring perkembangan globalisasi.

Kasus kekerasan maupun pelanggaran hukum banyak mewarnai pendidikan Indonesia, bahkan hal ini dapat kita saksikan baik secara langsung maupun di media masa. Selain itu masalah terkait penunjang pendidikan seperti sarana dan prasarana yang tidak memadai, dimana banyak gedung sekolah yang tidak layak dan buku pelajaran yang tidak memadai. Kurikulum yang belum sesuai kebutuhan peserta didik dapat menyebabkan banyak lulusan yang menganggur karena apa yang didapat di sekolah tidak sesuai dengan kebutuhan kerja, ditambah kemitraan instansi pendidikan dengan dunia usaha yang masih minim. Kesejahteraan guru honorer yang masih rendah juga turut mempengaruhi kinerja guru. Banyak profesionalisme guru yang masih dipertanyakan baik dari segi strategi pembelajaran yang masih konvensional maupun profesi yang tidak sesuai dengan bidangnya.

Di beberapa daerah khususnya daerah terpencil kurang mendapat perhatian akan pendidikan, sehingga kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan masih minim. Banyak alasan pemicu seperti persepsi tentang biaya sekolah yang mahal. Meski sekarang masih ada jalan bagi anak yang kurang dari segi materi yaitu dengan program beasiswa. Banyak masyarakat mempertanyakan kinerja pendidikan dengan pandangan sekeptis, namun kita juga tidak bisa menyalahkan lembaga pendidikan karena sebagai masyarakat kita juga memiliki andil yang besar dalam proses pendidikan.

Oleh karena itu, penulis memiliki gagasan untuk membuat karya yang dapat dipublikasikan ke semua warga Indonesia, tidak hanya terbatas pada suatu institusi pendidikan saja, melainkan kepada masyarakat secara umum. Karya tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran kepada masyarakat luas akan

problematika pendidikan yang ada di Indonesia dalam bentuk komik strip sehingga ada antusiasme dari masyarakat untuk ikut andil dalam rangka bersama mengatasi problematika pendidikan yang ada di Indonesia sesuai dengan perannya masing-masing.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Penulis memilih jenis karya komik strip sebagai proyek studi karena beberapa hal, di antaranya karena komik merupakan media komunikasi yang populer, sebagai bentuk dari kebudayaan populer (*pop culture*). Istilah populer mengacu pada fakta bahwa komik sebagai produk yang beredar massal, mudah dimengerti dan diterima segala lapisan masyarakat. Mengingat minat baca bangsa Indonesia tergolong sangat rendah, seperti yang diberitakan Okezone News pada 25 Maret 2015, Indonesia menduduki peringkat kedua terbawah survei minat baca yang dilakukan *The Programme for International Student Assessment (PISA)*. Padahal membaca merupakan kunci untuk memperoleh segala informasi dan pengetahuan mengenai berbagai macam hal yang belum pernah diketahui sebelumnya. Oleh karena itu, penulis beranggapan perlu adanya media yang dapat menarik minat baca sehingga informasi dan pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat luas. Dalam hal ini komik strip menjadi pilihan karena seperti yang kita ketahui komik merupakan media komunikasi yang populer dengan beberapa kelebihan yang dimilikinya.

Komik digunakan sebagai media berkomunikasi karena dalam komik terdapat sebuah pesan yang harus disampaikan kepada pembaca agar memperoleh pemahaman akan suatu hal. Pesan yang disampaikan melalui perpaduan gambar

dan tulisan dalam beberapa panel. Dibanding karya seni lain, pesan yang ada dalam komik lebih mudah dimengerti pembaca karena disampaikan dengan media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti teks (tulisan) sebagai penjelas. Selain itu, pesan yang dibawa media komik berdurasi lebih panjang / banyak dibanding karya seni lain karena dalam komik terdapat banyak panel yang berisikan gambar dan teks yang mengandung pesan. Penggunaan gambar dalam komik berfungsi sebagai penarik perhatian bagi masyarakat luas, karena pada umumnya mereka menyukai gambar sehingga pesan yang disampaikan dalam komik akan lebih mudah diterima oleh masyarakat.

Selain itu, berdasarkan pengamatan penulis beberapa dekade ini komik Indonesia bagaikan mati suri, tidak banyak komik-komik baru bermunculan. Menurut Suroto (2011), selama lebih dari 35 tahun (1975 – sekarang) komik Indonesia mengalami kemerosotan. Periode kemerosotan komik Indonesia dimulai dari dominasi komik asing di industri komik Indonesia, khususnya komik-komik terjemahan Amerika, Eropa dilanjutkan komik Jepang. Oleh karena itu, melalui proyek studi ini penulis berupaya meramaikan kembali dunia perkomikan nasional dengan menampilkan karya komik dengan tokoh utama Si Juned yang bertemakan problematika pendidikan di Indonesia.

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Adapun tujuan dari pembuatan karya proyek studi ini adalah untuk menuangkan ide dan kreativitas penulis mengenai problematika pendidikan di Indonesia ke dalam karya komik strip.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

- 1) Bagi penulis pada khususnya, dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya dibidang komik strip dalam hal ini untuk menghasilkan karya berupa komik strip tentang problematika pendidikan di Indonesia.
- 2) Masyarakat pada umumnya, tersedianya salah satu jenis komik strip tentang problematika pendidikan di Indonesia yang dapat menambah wawasan pembaca.
- 3) Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Unnes), menjadi koleksi karya komik strip.

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Konsep Komik

2.1.1 Pengertian Komik

Kata *comic* (bahasa Inggris) sebetulnya memiliki pengertian yang sama dengan kata komik dalam bahasa Indonesia. Karena memang termasuk dalam kata serapan yang di ubah dan disesuaikan dengan lidah orang Indonesia. Sama seperti *comic strips* menjadi komik strip, inipun sama pengertiannya.

Menurut Will Eisner dalam Maharsi (2010:3) komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. Kemudian Triyono (2003), mengemukakan bahwa komik merupakan gambar-gambar tersusun dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh McCloud dalam mendefinisikan komik. Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2002:20). Mengacu pendapat di atas, komik dapat diartikan sebagai karya seni rupa dua dimensi yang berupa tatanan gambar yang memiliki balon kata yang diungkapkan secara estetis serta memiliki alur cerita tersendiri dengan tujuan memeberikan informasi kepada pembaca atau apresiator.

Selain itu, McCloud dalam Maharsi (2010:8) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan.

Oleh karenanya komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur atau bacaan pengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat secara umum. Lebih dari itu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap. Teks membuat komik mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Oleh karenanya komik juga disebut sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya (Kusrianto, 2007:186)

Dengan demikian, komik mempunyai kekuatan yang cukup besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Namun semua itu dalam kerangka etik dan estetik.

2.1.2 Jenis-jenis Komik

Menurut Bonneff dalam Maharsi (2010:15), komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik

(*comic books*). Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik *online* (Maharsi, 2010: 15).

2.1.2.1 Komik Strip

Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu focus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah BOBO dan Kids Fantasi.

2.1.2.2 Buku Komik

Buku komik merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku bisaanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku bisaanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak. Maksudnya, antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.

2.1.2.3 Novel Grafis

Istilah novel grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Yang membedakan dari novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

2.1.2.4 Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda

2.1.2.5 Web Komik

Sesuai dengan namanya komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang lebih murah dibanding media cetak dengan jangkauannya yang sangat luas.

2.1.3 Corak Komik

Corak komik jika dilihat dari penguasaan gambarnya menurut Nufus (2010) dibagi menjadi dua bentuk, yaitu:

2.1.3.1 Bentuk Kartun

Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa. Selain itu biasanya gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar lucu dan menggelikan.

2.1.3.2 Bentuk Non Kartun (Realis)

Realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan sebenarnya baik proporsi, anatomi maupun bentuknya menyerupai dengan objek. Bentuk realis sering digunakan komikus DC, Marvel yang berasal dari barat, komik dalam bentuk realis ini sering disebut gaya barat atau *western style*.

2.1.4 Elemen Komik

Maharsi (2010:75) mengungkapkan terdapat beberapa elemen yang ada dalam komik. Elemen – elemen tersebut adalah :

2.1.4.1 Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang akan membentuk sebuah alur cerita. Menurut McCloud (2001:99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedang rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut, jadi bukan panel itu sendiri.

Panel memiliki berbagai macam bentuk. Dalam bentuknya tidak ada hukum baku dalam pembuatan panel, yang dipakai adalah asas estetika dan untuk semakin memperkuat adegan atau cerita yang ada dalam panel tersebut. Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah jarum jam yaitu dari kiri ke kanan (McCloud, 2001:106).

2.1.4.2 Sudut Pandang

Terdapat empat sudut pandang dalam komik, di antaranya :

1) *Bird Eye View*

Bird eye view adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh diatas ketinggian objek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar.

2) *High Angle*

Sudut pengambilan gambar *high angle* lebih di bawah daripada sudut pengambilan *bird eye view*. Selama sudut pengambilan gambar masih berada di atas objek maka disebut sebagai *high angle*.

3) *Low Angle*

Low angle adalah pengambilan gambar dalam posisi objek berada dibawah sudut pandang mata.

4) *Eye level*

Eye level merupakan sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan objek, semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian sama dengan objek.

2.1.4.3 Ukuran Gambar

Ukuran gambar dalam panel dikemas sesuai dengan kebutuhan adegan yang ditampilkan. Hal ini karena masing-masing gambar memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel antara lain :

- 1) *Close Up*, secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu.

- 2) *Extreme Close Up*, hanya memperlihatkan sebagian dari objek gambar. Gambar yang ditampilkan memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong. Misalnya gambar bibir atau mata saja.
- 3) *Medium Shot*, Posisinya terletak antara *long shot* dan *close up* yang merupakan pengambilan citra atau gambar dari lutut keatas atau sedikit dibawah pinggang. Dengan demikian background dapat juga terlihat dengan jelas.
- 4) *Long Shot*, merupakan pengambilan gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Segala objek diperlihatkan kepada pembaca secara keseluruhan.
- 5) *Extreme Long Shot*, menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh.

2.1.4.4 Parit

Parit merupakan ruang di antara panel. Parit atau ruang sela dapat menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2001:66).

2.1.4.5 Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan atau narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara kedalam bentuk media khusus visual, bahkan di dalam balon itu simbol selalu diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non-verbal tersebut (McCloud, 2001: 134). Bentuk

balon kata berbeda-beda tergantung ekspresi emosi yang sedang diucapkan oleh tokoh, keadaan atau peristiwa yang terdapat dalam komik tersebut.

Balon kata dibedakan menjadi tiga di antaranya :

1) Balon Ucapan

Balon ucapan ini berbentuk gelembung dengan penunjuk arah seperti ekor yang mengarah kepada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Jika terdapat banyak kata dalam balon tersebut maka dibuat beberapa balon yang berurutan ke bawah sesuai dengan urutan kata yang terdapat dalam dialog tersebut.

2) Balon Pikiran

Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik. Pemikiran berarti hanya sebatas kata dalam batin saja, tidak terucap dan bisa dikatakan sebagai suara batin. Dengan demikian bentuknya seperti rantai yang saling menyambung.

3) *Captions*

Captions dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel. *Captions* bisa dikatakan sebagai penjelasan naratif dari ilustrasi cerita dalam panel.

2.1.4.6 Bunyi Huruf

Bunyi huruf disebut juga *sound lettering* digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Bentuknya bermacam-macam sesuai kreasi komikus. Bunyi tersebut dapat berupa suara hewan (menolong, mendesis dan lain-lain), suara benda (pohon patah, benda jatuh, suara tercebur air, bunyi mesin dan sebagainya) dan suara manusia (suara tertawa bersama-sama dan sebagainya).

2.1.4.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi suatu penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007:140). Maka dalam komik terdapat beberapa ilustrasi cerita yang tergambar dalam setiap panel. Dalam komik terdapat dua jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi kartun dan realis. Ilustrasi kartun merujuk pada bentuk tanggapan lucu dalam citra visual sedangkan ilustrasi realis merupakan representasi gambar yang mirip dengan objek aslinya.

2.1.4.8 Cerita

Komik merupakan narasi visual, sehingga terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar terbentuknya komik yaitu gambar dan narasi atau cerita. Dalam cerita itu sendiri terdapat unsur dasar berupa tema. Tema yang muncul harus mampu membuat orang untuk berfikir tentang kehidupan ini baik berhubungan dengan dirinya sendiri ataupun orang lain sehingga pembaca dapat masuk dalam perasaan yang sama seperti yang diharapkan oleh pembuat komik.

2.1.4.9 *Splash*

Ada beberapa jenis *splash*, yaitu :

- 1) *Splash* halaman, merupakan panel dalam halaman pertama komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel lain sebagai prolog cerita dalam komik sehingga tercantum judul dari komik tersebut.
- 2) *Splash* panel, merupakan panel yang ukurannya melebihi panel panel lain dalam halaman yang sama. Fungsinya untuk menekankan bahwa dalam panel tersebut terdapat adegan inti yang penting.

- 3) *Splash* ganda, merupakan panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman lain sehingga ukuran panel semakin besar melebihi panel lain yang ada di kedua halaman tersebut.

2.1.4.10 Garis Gerak

Garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik.

2.1.4.11 *Simbolla*

Menurut Walker dalam Maharsi (2010: 103) *Simbolla* adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. *Simbolla* tervisualisasi dalam benda-benda ataupun huruf. *Simbolla* dalam komik di antaranya : *Plewds* menunjukkan karakter berkeringat karena sesuatu, *Squans* menunjukkan karakter komik dalam keadaan pusing ataupun sakit, *Emananta* menunjukkan karakter tokoh dalam keadaan kaget ataupun terkejut, *Briffits* merujuk pergeseran tempat secara mendadak dari karakter tokoh, dan *Grawlixes* merujuk pada perasaan tidak hormat, tidak senang, kata tidak karuan bernada kasar.

2.1.4.12 Kop komik

Kop komik adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul, karakter tokoh dan nama pengarang. Kop komik digunakan pada komik satu halaman tamat yang biasanya dipakai dalam pembuatan komik strip maupun komik promosi.

2.1.5 Prinsip-prinsip Penggambaran Komik Strip

Dalam pengomposisian elemen-elemen komik strip, Syakir (2018:8) merumuskan 12 prinsip yang perlu diperhatikan untuk menyajikan sebuah karya komik strip yang baik. 12 prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut :

2.1.5.1 Ide Cerita

Komik strip adalah tutur gambar, atau gambar yang bercerita. Dengan demikian ide cerita yang divisualisasikan merupakan aspek penting yang harus dimunculkan terlebih dahulu sebelum menungkannya dalam bentuk gambar. Ide cerita yang menarik menentukan daya tarik/kualitas komik strip.

2.1.5.2 Pembagian Bidang

Pembagian bidang gambar terdiri atas kop dan isi. Kop merupakan bagian paling atas/awal yang secara proporsional mengisi maksimum 25% dari keseluruhan bidang gambar. Kop memuat karakter tokoh komik, judul komik, dan identitas ilustratornya. Sedangkan bagian isi memuat alur cerita yang berisi panel-panel gambar / sekuen-sekuen mengisi sekitar 75 % luas bidang gambar. Jika pada buku komik ada *cover*/sampul dan halaman judul, maka pada komik strip ada kop.

2.1.5.3 Sekuen yang Dinamis

Sekuen yang dinamis, yakni tahapan-tahapan sekuen tidak harus selalu digambar dalam panel-panel yang monoton, *stereotype*, dan statis tetapi sebaiknya ada variasi namun tetap jelas alur ceritanya. Bahkan bisa saja ada sekuen yang tanpa *outline* panel, garis panel dengan garis yang melengkung, zigzag, atau mungkin sekuen dibuat dalam lingkaran, dsb.

2.1.5.4 Dominasi Gambar

Dominasi gambar, yakni secara grafis, gambar lebih dominan dari tulisan. Bahkan ada komik yang tanpa teks sudah bisa ditangkap secara visual. Tulisan, baik pada balon kata, *sound lettering*, dan narasi sebaiknya dibuat seefektif mungkin dan memperhatikan kerapian tulisan.

2.1.5.5 Teknik/Media/Pendekatan

Teknik, hitam-putih (BW) atau berwarna, manual atau digital. Teknik hitam-putih dengan media tinta atau sejenisnya, sebaiknya secara grafis menampilkan intensitas hitam dan putih terlihat berimbang dengan garis-garis linier, arsir, dan blok hitam. Teknik warna, bisa media kering media basah, atau perpaduan keduanya. Pendekatan: Kartunal/karikatural, realistis, surealistis

2.1.5.6 Karakter Tokoh

Karakter Tokoh Komik, memiliki kekhasan/keunikan/orisinilitas (bukan duplikasi), terlihat konsistensinya dalam setiap tampilan visual (karakter tokoh cepat dikenali) dalam sekuen-sekuen komik.

2.1.5.7 *Multi-Angle*

Multi angel, yakni sebaiknya setiap gambar pada sekuen-sekuen menerapkan sudut pandang yang tidak monoton. Ada variasi gambar menurut sudut pandang jauh-dekat, sisi kiri-kanan, dan variasi tinggi-rendah sudut pandang /posisi mata dengan menerapkan perpektif yang sesuai.

2.1.5.8 *Multi-Setting*

Multi setting, yakni tampilkan gambar pada masing-masing sekuen dengan variasi latar suasana yang tidak monoton tetapi ada perubahan waktu, latar, suasana, dengan menampilkan unsur-unsur pendukung untuk memberi penguatan secara grafis

2.1.5.9 Alur Cerita

Alur cerita, jelas urutannya mulai awal hingga akhir, dan mampu memberikan ending cerita yang menarik secara visual.

2.1.5.10 Kualitas Grafis

Kualitas grafis, yakni kekuatan visual atas gambar yang dihasilkan dengan penerapan teknik tertentu, perbendaharaan unsur, hingga totalitas penyelesaian karya terpenuhi. Mampu menunjukkan karakteristik gambar sebagai gaya personal yang orsinil dengan pendekatan corak tertentu.

2.1.5.11 Balon Kata dan Narasi

Balon kata, bentuknya variatif sesuai dengan sifat kata-kata (terucap atau tidak terucap). Kata terucap juga bervariasi berdasarkan sifat atau ekspresi pengungkapannya. Sebaiknya posisi balon kata tidak mengganggu visualisasi/gambar. Ditampilkan seefektif mungkin dan tidak terlalu verbalistik. Bila memerlukan narasi, bisa dibuat pada bagian yang dianggap tidak mengganggu penampilan gambar/sekuen.

2.1.5.12 *Sound Effect Lettering*

Sound effect /Sound lettering yaitu penggambaran bunyi dalam bentuk tulisan yang sekaligus ditampilkan secara grafis.

2.1.6 Pengorganisasian Unsur-unsur Seni Rupa

Pertimbangan yang harus diperhatikan saat pembuatan komik dalam visulisasinya adalah pertimbangan prinsip-prinsip desain. Hal ini dimaksudkan agar tercipta harmonisasi dalam sebuah karya. Prinsip-prinsip desain itu meliputi:

2.1.6.1 Kesatuan (*unity*)

Sunaryo (2002:31) menyatakan bahwa kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar, tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain. Seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan

lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan. Prinsip kesatuan seharusnya tidak dilihat setara dengan prinsip-prinsip lain, karena sesungguhnya kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain. Karena itu, kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawakan prinsip-prinsip desain lainnya. Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, ruwet, atau cerai berai tak terorganisasi.

2.1.6.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur. Keseluruhan itu berada pada kesatupaduan untuk mendapatkan tujuan dan makna tertentu. (Sunaryo, 2002:32).

2.1.6.3 Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dalam berkarya seni rupa yaitu keseimbangan. Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang (Sunaryo, 2002:39).

Pengaturan bobot visual ditentukan oleh letak atau kedudukan, ukuran, kualitas warna, bentuk serta jumlah bagian-bagian dalam satu komposisi. Semakin jauh letak bagian ke arah pinggir bidang gambar, semakin tampak berat bagian itu. Demikian pula semakin besar suatu bagian akan semakin tampak berat.

2.1.6.4 Kesebandingan (Proporsi)

Selanjutnya dalam berkarya seni rupa khususnya berkarya seni rupa yang memiliki kesebandingan ukuran, maka prinsip ini sangatlah penting. Dalam bukunya Sunaryo (2002:40) menjelaskan bahwa kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antar bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu kesan yang sebanding dalam suatu pengaturan unsur-unsur, sesungguhnya amat bertalian dengan kepekaan rasa di dalam membandingkan bagian-bagian dan ditentukan oleh ukuran yang seimbang. Oleh karena itu keseimbangan suatu susunan dapat memberikan perasaan yang sebanding terhadap bagian-bagian atau keseluruhannya.

2.1.6.5 Irama

Prinsip desain yang selanjutnya, yaitu Irama, Sunaryo, (2002:35) menyatakan bahwa irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran dan arah yang tata. Terulangnya sesuatu secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang disiplin (Djelantik, 1999 dalam Sunaryo, 2002:35).

2.1.6.6 Dominasi

Dominasi adalah prinsip seni rupa yang berarti pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian ini maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan. Perbedaan ukuran, raut, corak dan warna dalam suatu susunan dapat menciptakan tekanan atau bagian yang diutamakan. Ukuran unsur rupa yang paling besar di antara unsur-unsur lainnya yang lebih kecil akan menjadi pusat perhatian, demikian pula sebaliknya (Sunaryo, 2002:37). Misalnya raut lingkaran yang berada diantara raut-raut persegi akan tampak berbeda dan menjadi pusat perhatian. Begitupun dengan raut persegi yang berada diantara raut-raut lingkaran, dan sebagainya.

2.2 Konsep Pendidikan

2.2.1 Pengertian Pendidikan

Secara umum pendidikan merupakan sebuah fenomena antropologis yang usianya hampir setua dengan sejarah manusia itu sendiri. Mengacu pendapat Niccolo Machiavelli seperti yang dikutip oleh Rusyanti (2013) memahami pengertian pendidikan dalam kerangka proses penyempurnaan diri manusia secara terus menerus. Ini terjadi karena secara kodrati manusia memiliki kekurangan dan ketidaklengkapan.

Dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang

akan datang. Kemudian lebih rinci dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga dijelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sehingga pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Rusyanti: 2013).

Selain itu, M.J. Longeveled mengemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak agar tertuju kepada kedewasaannya, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri (Rusyanti:2013).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diartikan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana (bertahap) dalam meningkatkan potensi diri peserta didik dalam segala aspeknya menuju terbentuknya kepribadian dan akhlak mulia dengan sarana belajar dan proses pembelajaran yang tepat guna melaksanakan tugas hidupnya sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

2.2.2 Fungsi Pendidikan

Dalam Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rumusan Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 ini terkandung empat fungsi yang harus diaktualisasikan oleh pendidikan, yaitu: (1) fungsi mengembangkan kemampuan peserta didik, (2) fungsi membentuk watak bangsa yang bermartabat, (3) fungsi mengembangkan peradaban bangsa yang bermartabat, dan (4) fungsi mencerdaskan kehidupan bangsa.

Noeng Muhadjir dalam Nofrianti dkk (2011) menyebutkan bahwa, sebagai institusi pendidikan mengemban tiga fungsi. Pertama, pendidikan berfungsi menumbuhkan kreativitas peserta didik. Kedua, pendidikan berfungsi mewariskan nilai-nilai kepada peserta didik; dan Ketiga, pendidikan berfungsi meningkatkan kemampuan kerja produktif peserta didik.

Terlepas dari adanya perbedaan rincian dalam perumusan fungsi pendidikan seperti tersebut di atas, namun satu hal yang pasti ialah bahwa fungsi utama pendidikan adalah membantu manusia untuk meningkatkan taraf hidup dan martabat kemanusiaannya.

2.2.3 Tujuan dan Sasaran Pendidikan

Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk

mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Dengan demikian kegiatan pendidikan pada dasarnya dilaksanakan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dari orang-orang yang mengikuti pendidikan. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah dapat berupa bertambahnya pengetahuan, keahlian, keterampilan, dan perubahan sikap dan perilaku. Oleh karena itu, sesuai dengan pernyataan Rivai (2008: 4) sasaran pendidikan dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipe tingkah laku yang diinginkan, antara lain :

- 1) Kategori Psikomotorik, yang meliputi pengontrolan otot-otot sehingga orang dapat melakukan gerakan-gerakan yang tepat sehingga sasarannya adalah agar orang tersebut memiliki keterampilan fisik tertentu.
- 2) Kategori Afektif, yang meliputi perasaan, nilai, sikap, sehingga sasaran pelatihan dalam kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai sikap tertentu.
- 3) Kategori kognitif, yang meliputi proses intelektual seperti mengingat, memahami, menganalisis sehingga sasaran pendidikan pada kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai pengetahuan dan keterampilan berfikir.

2.2.4 Lembaga Pendidikan

Kita mengenal adanya 3 lembaga pendidikan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan dalam keluarga kita sebut pendidikan informal, pendidikan di sekolah kita sebut pendidikan formal, dan pendidikan dalam masyarakat kita sebut pendidikan non-formal (Soeprapto, 1979 : 123) .

- 1) Pendidikan informal, yaitu pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar sepanjang hayat. Pendidikan ini dapat berlangsung dalam keluarga dalam pergaulan sehari-hari maupun dalam pekerjaan, masyarakat, keluarga, organisasi.
- 2) Pendidikan formal, yaitu pendidikan yang berlangsung secara teratur, bertingkat dan mengikuti syarat-syarat tertentu secara ketat.pendidikan ini berlangsung di sekolah.
- 3) Pendidikan non-formal, yaitu pendidikan yang dilaksanakan secara tertentu dan sadar tetapi tidak terlalu mengikuti peraturan yang ketat.

2.2.5 Jenjang Pendidikan Formal

Tingkat pendidikan adalah tahap pendidikan yang berkelanjutan, yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tingkat kerumitan bahan pengajaran dan cara menyajikan bahan pengajaran. Menurut Ihsan dalam Pratiwi (2011) Tingkat pendidikan sekolah terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

- 1) Pendidikan Dasar, yakni pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Pendidikan dasar pada prinsipnya merupakan pendidikan yang memberikan

bekal dasar bagi perkembangan kehidupan, baik untuk pribadi maupun untuk masyarakat. Karena itu, bagi setiap warga negara harus disediakan kesempatan untuk memperoleh pendidikan dasar.

- 2) Pendidikan Menengah, yakni pendidikan yang mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal-balik dengan lingkungan sosial budaya, dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi. Program pendidikan menengah mencakup Sekolah Menengah Umum (SMU), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA) (Rivai, 2008: 67).
- 3) Pendidikan Tinggi, yakni pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki tingkat kemampuan tinggi yang bersifat akademik dan atau profesional sehingga dapat menerapkan, mengembangkan dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam rangka pembangunan nasional dan meningkatkan kesejahteraan manusia. Pendidikan Tinggi terdiri dari Strata 1, Strata 2, dan Strata 3 (Pratiwi, 2011).

2.2.6 Problematika Pendidikan di Indonesia

Pembangunan pendidikan yang sudah dilaksanakan sejak Indonesia merdeka telah memberikan hasil yang cukup mengagumkan sehingga secara umum kualitas sumberdaya manusia Indonesia jauh lebih baik. Namun dibandingkan dengan negara-negara lain, kita masih ketinggalan jauh, oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan Sumber daya manusia. Upaya untuk membangun

sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi, berwawasan iptek, serta bermoral dan berbudaya bukanlah suatu pekerjaan yang relatif ringan. Hal ini di sebabkan dunia pendidikan kita masih menghadapi berbagai masalah internal yang cukup mendasar dan bersifat kompleks. Kita masih menghadapi sejumlah masalah yang sifatnya berantai sejak jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Rendahnya kualitas pada jenjang sekolah dasar sangat penting untuk segera diatasi karena sangat berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya. Berikut ini masalah-masalah pendidikan yang penulis rangkum dari beberapa sumber seperti pendapat Rivai dalam bukunya *Educatin Management : Analisis Teori dan Praktik* dan juga beberapa pemberitaan media serta pengalaman empirik penulis :

2.2.6.1 Rendahnya Kualitas Sarana Fisik

Untuk sarana fisik misalnya, banyak sekali sekolah dan perguruan tinggi kita yang gedungnya kurang memenuhi standar, kepemilikan dan penggunaan media belajar rendah, buku perpustakaan tidak lengkap. Sementara laboratorium tidak standar, pemakaian teknologi informasi tidak memadai dan sebagainya. Bahkan masih banyak sekolah yang tidak memiliki gedung sendiri, tidak memiliki perpustakaan, tidak memiliki laboratorium dan sebagainya.

2.2.6.2 Profesionalisme Guru

Salah satu komponen penting dalam kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran adalah pendidik atau guru. Betapapun kemajuan taknologi telah menyediakan berbagai ragam alat bantu untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran,

namun posisi guru tidak sepenuhnya dapat tergantikan. Itu artinya guru merupakan variabel penting bagi keberhasilan pendidikan.

Suyanto dalam Muhardi (2011) menjelaskan bahwa guru yang profesional harus memiliki kualifikasi dan ciri-ciri tertentu. Kualifikasi dan ciri-ciri dimaksud adalah: (a) harus memiliki landasan pengetahuan yang kuat, (b) harus berdasarkan atas kompetensi individual, (c) memiliki sistem seleksi dan sertifikasi, (d) ada kerja sama dan kompetisi yang sehat antar sejawat, (e) adanya kesadaran profesional yang tinggi, (f) meliki prinsip-prinsip etik (kide etik), (g) memiliki sistem seleksi profesi, (h) adanya militansi individual, dan (i) memiliki organisasi profesi.

Dari ciri-ciri atau karakteristik profesionalisme yang dikemukakan di atas jelaslah bahwa guru tidak bisa datang dari mana saja tanpa melalui sistem pendidikan profesi dan seleksi yang baik. Itu artinya pekerjaan guru tidak bisa dijadikan sekedar sebagai usaha sampingan, atau pekerjaan sebagai moon-lighter (usaha objek) Muhardi (2011). Namun kenyataan dilapangan menunjukkan adanya guru terlebih terlebih guru honorer, yang tidak berasal dari pendidikan guru, dan mereka memasuki pekerjaan sebagai guru tanpa melalui sistem seleksi profesi. Singkatnya di dunia pendidikan nasional ada banyakguru yang tidak profesioanal. Inilah salah satu permasalahan internal yang harus menjadi “pekerjaan rumah” bagi pendidikan nasional masa kini.

2.2.6.3 Kurangnya Pemerataan Kesempatan Pendidikan.

Kesempatan memperoleh pendidikan masih terbatas pada tingkat sekolah dasar. Tapi jika dilihat faktanya pada dewasa ini tidak hanya terbatas di tingkat sekolah

dasar bahkan pemertaan pendidikan terbatas juga di tingkat sekolah menengah bahkan sampai perguruan Tinggi. Hal ini terjadi tidak hanya di daerah pesisir atau pedesaan bahkan daerah kota besarpun masih ada yang belum mendapatkan pelayanan pendidikan seperti layaknya warga negara yang lainnya. Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi seperti kesejahteraan masyarakat yang belum merata hingga minimnya tingkat kepedulian masyarakat tentang pendidikan.

2.2.6.4 Rendahnya Relevansi Pendidikan dengan Kebutuhan

Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya lulusan yang menganggur. Kasus tersebut banyak terjadi pada zaman sekarang ini, setiap tahun banyak sekali yang lulus namun lulusan yang diserap oleh dunia kerja hanya sebageian kecil saja. Sehingga bisa dibbilang terjadi ketidaksesuaian hasil pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja. Hal itu disebabkan kurikulum yang materinya kurang fungsional terhadap keterampilan yang dibutuhkan ketika peserta didik memasuki dunia kerja.

2.2.6.5 Mahalnya Biaya Pendidikan

Pendidikan bermutu sangatlah mahal. Kalimat ini sering muncul untuk menjustifikasi mahalnya biaya yang harus dikeluarkan masyarakat untuk mengenyam bangku pendidikan. Mahalnya biaya pendidikan dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi (PT) membuat masyarakat miskin tidak memiliki pilihan lain kecuali tidak bersekolah. Meski sudah ada sistem wajib belajar 9 tahun dan program beasiswa bidik misi pada jenjang perguruan tinggi, namun dilapangan kenyataannya masih banyak ditemui kasus anak tidak lanjut

sekolah karena perkara biaya dan merasa tidak cukup pintar untuk memperoleh beasiswa.

2.2.6.6 Belum Menghasilkan *Life Skill* Yang Sesuai

Dalam kaitannya dengan *life skill* yang dihasilkan oleh peserta didik setelah menempuh suatu proses pendidikan, maka berdasarkan Peraturan Pemerintah No.19/2005 sebagaimana dalam Pasal 26 ditetapkan sebagai berikut: 1). Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. 2). Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan menengah umum bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, akhlak mulia, serta keterampilan hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. 3). Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan kepribadianm akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. 4). Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Berdasarkan ketentuan di atas, maka dalam menciptakan *life skill* yang diharapkan dimiliki oleh siswa ukuran yang digunakan adalah penilaian-penilaian di atas. Namun kenyataan sebaliknya justru menunjukkan bahwa korelasi antara proses pendidikan selama ini dengan pembentukan kepribadian siswa merupakan

hal yang dipertanyakan. Kasus kekerasan, pelanggaran hukum dan berbagai masalah sosial lainnya merupakan indikator yang relevan untuk mempertanyakan hal ini.

2.2.6.7 Belum Optimalnya Kemitraan dengan Dunia Usaha

Dunia usaha dan dunia industri merupakan bagian dari masyarakat yang memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional. Sehingga perlu adanya kemitraan dengan dunia usaha agar output pendidikan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Menurut data balitbang depdiknas 1999 dalam Rivai (2008:17), setiap tahunnya sekitar tiga juta anak putus sekolah dan tidak memiliki keterampilan hidup sehingga menimbulkan masalah ketenagakerjaan tersendiri. Adanya ketidakserasian antara hasil pendidikan dan kebutuhan dunia kerja ini bisa jadi disebabkan kurikulum yang materinya kurang fungsional terhadap keterampilan yang dibutuhkan ketika peserta didik memasuki dunia kerja.

2.2.6.8 Proses Pembelajaran yang Konvensional

Dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran, selama ini sekolah-sekolah menyelenggarakan pendidikan dengan segala keterbatasan yang ada. Hal ini dipengaruhi oleh ketersediaan sarana-prasarana, ketersediaan dana, serta kemampuan guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif.

Dalam Peraturan Pemerintah No.19/2005 tentang standar nasional pendidikan disebutkan dalam Pasal 19 sampai dengan 22 tentang standar proses pendidikan, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik

untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Adanya keteladanan pendidik, adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya harus meninggalkan cara-cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak diantara pendidik di Indonesia yang masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional bahkan di antaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

2.2.6.9 Kekerasan dalam Pendidikan

Dikutip dari Media Indonesia, kekerasan dalam metafora yang luas, bisa mencakup beragam perlakuan yang tidak menyenangkan baik secara fisik maupun psikologis. efek kekerasan terhadap anak sungguh amat dahsyat karena secara fisik maupun psikologis, kekerasan akan membekas lama dan dalam di relung jiwa seorang anak. dalam jangka panjang, efek psikologis mungkin yang paling mengkhawatirkan karena bisa memengaruhi perilaku seseorang ketika dewasa bahkan di masa tuanya. beberapa kasus kekerasan yang terjadi di dunia pendidikan mengindikasikan adanya tindak kekerasan yang melibatkan guru, pegawai, siswa, dan bahkan orangtua. banyak sekali contoh kasus yang terjadi, seperti perlakuan kasar guru dalam mendidik muridnya.

2.2.6.10 Rendahnya Kesejahteraan Guru

Rendahnya kesejahteraan guru mempunyai peran dalam membuat rendahnya kualitas pendidikan Indonesia. Dengan pendapatan yang rendah, terang saja banyak guru terpaksa melakukan pekerjaan sampingan. Ada yang mengajar lagi di sekolah lain, menjadi tukang parker, memberi les pada sore hari, menjadi tukang ojek, pedagang mie rebus, pedagang buku/LKS, pedagang pulsa ponsel, dan sebagainya.

Dengan adanya Undang-Undang Guru dan Dosen, barangkali kesejahteraan guru dan dosen (PNS) agak lumayan. Pasal 10 Undang-Undang tersebut sudah memberikan jaminan kelayakan hidup. Di dalam pasal itu disebutkan guru dan dosen akan mendapat penghasilan yang pantas dan memadai, antara lain meliputi gaji pokok, tunjangan yang melekat pada gaji, tunjangan profesi, dan/atau tunjangan khusus serta penghasilan lain yang berkaitan dengan tugasnya. Mereka yang diangkat pemerintah kota atau kabupaten bagi daerah khusus juga berhak atas rumah dinas.

Namun, kesejahteraan guru honorer masih jadi pertanyaan dimana gaji yang diperoleh sangat tidak sebanding dengan apa yang diperjuangkan dalam mendidik anak bangsa. Terlebih bagi guru honorer yang sudah berkeluarga sudah dapat dipastikan mengharuskan dirinya mencari pekerjaan sampingan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hal ini tentu berpengaruh pada keprofesionalannya dalam mengajar di sekolah.

2.2.6.11 Bahan Ajar yang Kurang Memadahi

Betapa bermanfaatnya buku dalam kehidupan kita. Oleh karenanya buku merupakan komponen wajib yang harus ada di lembaga pendidikan formal dan

non-formal. Namun pada kenyataannya ketersediaan buku di sekolah masih sangat minim. Memang hampir setiap sekolah sudah mempunyai perpustakaan. Tetapi koleksi buku yang ada masih sangat terbatas baik dalam kuantitas maupun tema. Belum lagi ditambah tata ruang dan tata letak perpustakaan yang kurang baik yang mengakibatkan semakin berkurangnya minat siswa untuk datang ke perpustakaan dan apalagi untuk membaca. Sungguh hal yang patut kita sayangkan.

Buku pelajaran merupakan jenis buku yang seharusnya disediakan dan menjadi prioritas di perpustakaan sekolah karena sifatnya yang langsung berhubungan dengan proses belajar mengajar di sekolah. Namun karena keterbatasan dana, maka jumlah buku pelajaran yang dapat disediakan di perpustakaan sekolah jumlah dan jenisnya sedikit sekali. Hal ini sangat berpengaruh pada kondusifitas dan efektifitas proses pembelajaran.

2.2.6.12 Kurangnya Kesadaran Masyarakat terhadap Pendidikan

Di daerah pedesaan atau terpencil, kesadaran untuk melanjutkan pendidikan memang masih sangat kurang. Mereka lebih memilih bekerja daripada melanjutkan pendidikan. Kebanyakan faktor yang menyebabkan adalah kurangnya kesadaran pribadi, faktor ekonomi dan faktor sosial budaya. Faktor sosial budaya berkaitan dengan kultur masyarakat yang berupa pandangan, adat istiadat, dan kebiasaan. Pengaruh-pengaruh budaya yang negatif dan salah terhadap dunia pendidikan akan turut berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan remaja tersebut. Remaja yang bergaul dengan teman-temannya yang tidak sekolah atau putus sekolah akan terpengaruh dengan mereka. Sehingga mereka memutuskan untuk tidak melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi,

karena teman-temannya juga tidak melanjutkan sekolah. Ada juga orang tua yang belum sadar akan pentingnya pendidikan, anaknya mempunyai keinginan untuk melanjutkan pendidikan tetapi orang tuanya melarang, dengan alasan tidak mempunyai uang untuk membiayai sekolah, sedangkan kebutuhan yang belum terpenuhi masih banyak, “buat apa sekolah tinggi, toh pada akhirnya kerja di pabrik atau jadi kuli bangunan, nyatanya si A sudah jadi sarjana tetapi sampai sekarang masih menganggur.” Pemikiran-pemikiran seperti itu yang membuat mereka belum sadar akan pentingnya pendidikan.

2.2.6.13 Prestasi Non-Akademik Kurang Dihargai

Banyak sekolah di Indonesia yang belum mempunyai tradisi mengakui, menghargai, dan mengembangkan bakat non-akademik siswa. Selama ini, keistimewaan seseorang hanya dibatasi pada lingkup prestasi akademik, seperti nilai UN tertinggi, dll. Fakta yang ada, hanya siswa yang mempunyai ranking 1-3 secara akademik yang mendapat *applause* dan perhatian dari guru dan sekolah. Padahal, guru dan orangtua sebenarnya dapat menciptakan kriteria yang berbeda, seperti siswa yang berprestasi dalam hal seni maupun olahraga.

Selain itu, setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda-beda. Tidak semua anak mampu berhitung cepat dan tidak semua anak mampu untuk berkomunikasi menggunakan bahasa asing dengan lancar. Masing-masing anak memiliki bakat dan minat mereka yang harus dihargai dan diberikan motivasi untuk maju.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Komik Si Juned merupakan kumpulan komik strip yang menceritakan berbagai macam problematika pendidikan di Indonesia. Komik strip Si Juned ini terdiri atas 15 karya. Judul-judul karya tersebut meliputi: “Nyambi Markir”, “Membosankan”, “Moralnya Mana?”, “Lulus Nganggur”, “Gak Profesional”, “Sekolah Mahal ?”, “Tak Layak”, “Jaman Now Masih Pake Pukul?”, “Prestasi Non-Akademik Kurang Dihargai”, “Mau Dibawa Kemana Kurikulum Kita?”, “Keterbatasan Buku Pelajaran”, “Curaaanngg !!”, “Gara-gara Zonasi”, “Kelewatan !”, dan “Emoooh ah”. Pada setiap cerita penulis memberikan pesan informasi mengenai pendidikan yang berkaitan dengan judul cerita. Lima belas komik strip tersebut mengangkat berbagai dilema yang saat ini banyak terjadi di dunia pendidikan khususnya di Indonesia.

Setiap judul komik strip Si Juned terdiri dari satu lembar komik yang langsung selesai. Teknik digital penggambaran komik strip ini dikerjakan melalui proses sket manual pada kertas A2 kemudian difoto dengan kamera dan diolah menggunakan program Pain Tool Sai dan Photoshop dalam pewarnaan dan pemberian teks.

Penggambaran komik strip Si Juned memerhatikan prinsip-prinsip komik dalam penyajiannya. Diantaranya, Ide cerita yang menarik, yakni menyoroti problematika pendidikan yang marak terjadi. Pembagian bidang yang proporsional, yakni 25 % bagian kop sebagai pemanis tampilan dan 75% bagian

isi sebagai ruang cerita. Sekuen-sekuen gambar yang dinamis dibentuk dalam panel-panel menyerupai bidang organis dengan ukuran dan penempatan yang variatif. Dominasi gambar yang melebihi teks pendukung cerita sehingga menarik dipandang. Teknik penggambaran yang matang dengan memerhatikan prinsip dasar seni rupa seperti dominasi, irama, proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan keserasian. Karakter tokoh yang orisinal dengan ciri khas pendistorsian dan pendeformasian raut muka terutama pada bagian mulut dalam mendramatisasi ekspresi. Pengambilan sudut pandang yang variatif sehingga menciptakan visualisasi yang dinamis. Penerapan setting tempat dan waktu yang bermacam-macam dalam satu alur cerita. Balon kata yang efisien dan efektif dalam penempatan dan ukurannya hingga tidak mengganggu visualisasi gambar. Dan penggunaan simbol-simbol dalam menggambarkan suara, gerak dan ekspresi. Alur cerita yang mudah dipahami dan mengandung unsur komedi memberikan daya tarik sendiri sehingga tidak membosankan saat dibaca.

Karya ini dibuat hanya untuk menyampaikan permasalahan yang terjadi, tidak sampai memberikan solusi atas permasalahan yang ada. Akan tetapi, proyek studi ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menyadarkan masyarakat akan berbagai permasalahan pendidikan yang saat ini terjadi di Indonesia.

5.2 Saran

Komik strip ini setidaknya dapat dibaca dan diapresiasi oleh para mahasiswa program studi pendidikan, praktisi pendidikan, dan kalangan umum sebagaimana komik strip ini dibuat. Penulis juga berharap agar komik ini dapat diterapkan pada media masa, sosial media, *aplikasi web comic* seperti *Webtoon* maupun dibukukan agar tetap dapat terus disosialisasikan kepada masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan
- Maharsi, Indra. 2010. *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002). Jakarta: KPG
- Muhardi.2011. *Profesionalisme Guru di Smp Islam Sudirman Ambarawa Kabupaten Semarang*. thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Nofrianti, dkk. 2011. *Etika dan Profesi Keguruan Etika dalam Pendidikan*. Makalah. STAIN Bengkulu
- Nufus, Hayatun P.A. 2010. *Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 2 Pagendon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Pembelajaran Komik Strip*. Skripsi. FBS UNNES Semarang
- Pratiwi, Simanungkalit.2011. *Hubungan Tingkat Pendidikan Kepala Keluarga dengan Perilaku Hidup Bersih Sehat pada Keluarga di Desa Simalingkar Kecamatan Pancurbatu*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara
- Republik Indonesia.2003.*Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.Jakarta
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.Jakarta
- Rivai, Veithzal. 2008. *Educatin Management : Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

- Rusyanti, Hetty. 2013. *Definisi Pendidikan : Pengertian Pendidikan oleh Para Ahli*.<http://www.kajian-teori.com/2013/03/definisi-pendidikan-pengertian-pendidikan-oleh-ahli.html> (di akses 20 Juni 2016)
- Soeprapto. 1978. *Paedagogik dan Pendidikan Nasional*. Jakarta. PT Titi Rahayu Jakarta.
- Sunaryo, Aryo. 2002. “*Nirmana 1*”. Hand Out. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Syakir. 2018. *Konservasi Budaya dalam Komik Strip*. Hand Out. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Suroto, Surjorimba. 2011. *Komik Indonesia: Siapa Mau Ikut Petualangan Selanjutnya?*<http://www.goethe.de/ins/index.htm>. (di akses 10 Mei 2016).
- Triyono. 2003. *Komik*. <http://kirmuharrar.blogspot.com/>(di akses 10 Mei 2016).
- <http://news.okezone.com/read/2015/03/25/65/1124236/anak-indonesia-paling-malas-baca-buku> (diakses 15 Juli 2016)
- <https://tirto.id/indeks-pendidikan-indonesia-rendah-daya-saing-pun-lemah-dnvR>. (diakses 10 Juni 2019)
- <https://mediaindonesia.com/read/detail/100955-kekerasan-dalam-pendidikan> (diakses 10 Juni 2019)
- <https://guswan76.wordpress.com/2008/04/26/buku-pelajaran-permasalahan-dan-solusi/> (diakses 10 Juni 2019)
- <https://www.kompasiana.com/jsulistya/550daafca33311091b2e3dc6/mengkaji-kriteria-siswa-berprestasi> (diakses 10 Juni 2019)
- <https://wartakota.tribunnews.com/2019/06/20/kpai-ada-9-masalah-utama-di-ppdb-sistem-zonasi> (di akses 10 juli 2019)
- <https://news.okezone.com/read/2019/06/25/610/2070581/ironi-gedung-sekolah-tak-layak-di-palembang-berdiri-di-atas-rawa-dan-dikelilingi-hotel-mewah> (di akses 10 juli 2019)