

### ABSTRAK

Indonesia diberkahi dengan keanekaragaman budaya dan diperlukannya sikap toleransi untuk menerima perbedaan tersebut. Perancangan dilatarbelakangi untuk mencegah potensi terjadinya intoleransi pada anak dengan menanamkan sikap toleransi pada nilai-nilai budaya di berbagai daerah melalui komik. Komik dianggap efektif sebagai media komunikasi visual karena mampu menyajikan materi secara ringan, lucu, tidak monoton, serta menarik perhatian dan minat baca anak untuk memahami nilai toleransi dalam menghargai perbedaan nilai-nilai budaya dari berbagai daerah. Metode penelitian yang digunakan yaitu Design Thinking dan analisis data menggunakan 5W+1H (What, Where, When, Why, Who dan How). Pengaplikasian media berupa buku komik dan media pendukung lain berupa poster, komik saku, pembatas buku dan stiker.

**Kata kunci:** keberagaman budaya, komik, pendidikan karakter, toleransi.

### ABSTRACT

*Indonesia is blessed with cultural diversity, and tolerance is needed to accept these differences. The background of this design is to prevent potential intolerance in children by instilling an attitude of tolerance towards cultural values in various regions through comics. Comics are considered effective as a visual communication medium because they are able to present material in a light, funny, not monotonous, easily to attract children's attention and interest in reading to understand the value of tolerance for respecting differences in cultural values from various regions. The research method used is Design Thinking and data analysis using 5W+1H (What, Where, When, Why, Who and How). Media applications are in the form of comic books and other supporting media in the form of posters, pocket comics, bookmarks and stickers.*

**Keyword:** character education, comics, cultural diversity, tolerance.

### PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara yang dianugerahi dengan berbagai keberagaman didalamnya. Terdiri dari beranekaragamnya agama, adat istiadat, suku, etnis, ras, bahasa, budaya, dan keyakinan lokal yang dipersatukan dalam semboyan "*Bhineka Tunggal Ika*" yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu. Toleransi merupakan sifat dasar untuk menghormati berbagai macam keberagaman dan perbedaan tersebut, akan tetapi sikap sebaliknya yaitu intoleransi dapat menimbulkan konflik dan menjadi sumber pemecah kesatuan bangsa. Keberagaman inilah yang menjadi kekuatan Indonesia, karena itu kesadaran akan penanaman negara Indonesia sebagai negara majemuk harus ditanamkan sejak dini baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Penanaman pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah salah satu upaya untuk menyelamatkan anak-anak dari sikap intoleran. Masyarakat Indonesia secara umum telah

menjunjung nilai-nilai toleransi, namun masih ada elemen masyarakat yang perlu dikuatkan kesadarannya, pernyataan tersebut diungkapkan oleh Irsyad selaku Kepala Puslitjak dalam acara webinar "Menyemai Toleransi di Bangku Sekolah" pada 30 April 2021 lalu ([www.puslitjakdikbud.kemendikbud.go.id](http://www.puslitjakdikbud.kemendikbud.go.id)).

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter pada diri anak. Diharapkan dengan dibekali ilmu tersebut anak dapat menerapkan nilai-nilai yang dipelajarinya dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, kreatif dan produktif.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengupayakan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sejak tahun 2016. Tahun 2017 gerakan PPK mengidentifikasi 5 nilai karakter utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Dalam nilai kedua yaitu nasionalis dimaknai sebagai karakter

yang memiliki cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kepedulian dan penghargaan tinggi terhadap bahasa, sosial budaya dan menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri dan kelompoknya (www.kemendikbud.go.id).

Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN) atau Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) IV tahun 2020-2024 pada bab 5 membahas mengenai membangun kebudayaan dan karakter bangsa yang ikut andil dalam pembangunan nasional (www.bappenas.go.id).

Perkembangan terakhir dikutip dari laman Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam acara *International Open, Distance and e-Learning Symposium* (ISDOEL) pada tanggal 4 Desember 2021 dalam salah satu sesi plenonya dengan tema "Presevering Future Children Characters and Culture by ICT" yang berupaya untuk membangun pendidikan karakter pada peserta didik melalui nilai-nilai budaya yang mana negara Indonesia dianugerahi beranekaragam nilai budaya yang tersimpan di setiap tradisi masing-masing daerah

Menanggapi temuan masih adanya potensi intoleran yang terjadi dan serangkaian program dari pemerintah tersebut penulis terdorong untuk membuat sebuah media penunjang penanaman pendidikan karakter pada anak untuk membantu mencegah sikap intoleransi pada anak sejak dini. Komik sebagai salah satu alternatif media visual yang dapat menyajikan materi secara ringan, lucu, tidak monoton dan mudah dipahami oleh pembaca. Dengan penggunaan media komik diharapkan dapat menarik perhatian dan minat baca pada anak untuk memudahkan pemahaman akan nilai toleransi pada nilai-nilai budaya di berbagai daerah dan menjadi salah satu jalan dalam mengimplementasikan kebhinekaan pada anak.

## METODE PENELITIAN

Metode perancangan komik karakter toleransi budaya ini menggunakan metode desain thinking milik Tim Brown. Metode *Desing thinking* merupakan suatu metodologi untuk merancang karya desain yang baru dan juga inovatif. *Desing thinking* dibagi menjadi 5 tahap.

### 1. *Emphatize*

Pada tahap pertama dalam perancangan ini penulis melakukan pengumpulan sumber-sumber data seputar toleransi dalam hal budaya, berita-berita terkait sikap intoleransi terkait rasisme, penanaman pendidikan budaya dan karakter.

Pengumpulan data terdiri dari pengumpulan data skunder dan data primer. Data

skunder didapatkan dari studi kepustakaan berupa jurnal, buku maupun karya serupa. Sedangkan pengumpulan data primer yang dilakukan peneliti dalam perancangan komik ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan salah satu staf di Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) UGM, tujuannya yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana upaya merawat kebhinekaan melalui ideologi Pancasila. Dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan literatur bacaan maupun gambar sebagai bahan acuan dalam perancangan yang mengacu pada ide utama yaitu toleransi budaya.

### 2. *Define*

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who dan How*).

- What (Apa):** Apa yang ingin disampaikan dalam perancangan ini?  
Memberikan edukasi karakter toleransi dalam menghargai budaya masing-masing daerah.
- Who (Siapa):** Siapa target audiens yang dituju?  
Anak-anak dengan rentang 7-12 tahun yaitu anak yang sedang duduk dibangku sekolah dasar dimana usia tersebut baik apabila diajarkan nilai-nilai karakter dan penerapannya.  
Pemilihan rentang usia audien tersebut dikuatkan oleh kutipan dari laman Kemendikbud, pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapat porsi lebih banyak dibandingkan pendidikan pengetahuan. Sekolah dasar mendapatkan 70% sedangkan sekolah menengah pertama mendapatkan 60% ( www.kemendikbud.go.id ).
- Where (Dimana):** Dimana perancangan ini akan disampaikan?  
Perancangan ini dapat disebarkan dan kota-kota besar, baik saat pembelajaran sekolah, dirumah.
- When (Kapan):** Kapan perancangan ini akan disampaikan?  
Perancangan ini dapat disampaikan ketika pembelajaran tematik terkait sikap toleransi disekolah maupun diluar pembelajaran formal seperti dirumah yang dapat digunakan secara individu ataupun dengan pengarahan orang tua.
- Why (Kenapa):** Kenapa diperlukannya perancangan ini?  
Karena kurangnya atau lalainya kesadaran beberapa masyarakat yang berada disekitar anak, baik orang tua, saudara maupun guru yang secara tidak langsung memberi contoh intoleransi pada anak.
- How (Bagaimana):** Bagaimana cara agar perancangan ini efektif dan efisien?

Dengan contoh cerita yang mudah untuk dipahami dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Serta menggunakan media visual, ilustrasi dan warna yang dapat menarik perhatian anak. Media visual yang digunakan dalam perancangan ini yaitu komik. Komik dipilih karena dapat menyampaikan suatu informasi yang runtut dan ringan.

### 3. *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan dengan menciptakan komik sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat yang berkaitan dengan pengimpelementasian karakter toleransi dalam menghargai budaya masing-masing daerah.

### 4. *Prototype*

Dalam perancangan ini prototype merupakan dummy (tiruan, contoh, model) atau mock up (maket, contoh produk) yang diujicobakan pada klien. Pembuatan dummy atau mock up bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pada saat tahapan produksi massal.

### 5. *Test*

Test atau tahapan ujicoba pada audiens untuk mendapatkan respon balik atau komentar terhadap model perancangan yang telah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan langkah mempersiapkan generasi baru yang berkualitas yang tidak hanya baik untuk kepentingan dirinya saja, tetapi sebagai bagian dari anggota masyarakat dan warga negara.

Istilah pendidikan karakter telah dicetuskan oleh Thomas Lickona pada tahun 1900. Menurutnya pendidikan karakter tidak terpaku pada pengajaran mana yang baik buruk pada anak, tetapi pendidikan karakter memiliki tiga unsur pokok didalamnya yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Lickona, 2012: xi). Dengan katalain, pendidikan karakter merupakan upaya menanamkan kebiasaan kepada anak agar paham, mampu merasakan dan melakukan perilaku yang baik. Pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan (Lickona, 2012: 5).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan agar paham, mampu merasakan dan melakukan

perilaku yang baik yang tidak hanya berguna pada dirinya sendiri kelak, namun berguna bagi kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

### Karakter Toleransi

Lacewing dalam Yaumi menyatakan bahwa karakter toleransi tercipta ketika adanya perbedaan dan tidak mungkin tercipta pada kondisi sebaliknya. Toleransi yaitu merupakan sikap untuk memberi kebebasan pada individu lain menurut pilihannya baik dalam praktik, nilai dan kepercayaan (2014: 90).

Pernyataan ini senada dengan pemaknaan toleransi yang dijabarkan menurut UNESCO yang dikutip dalam Yaumi menyatakan toleransi merupakan rasa hormat, penerimaan dan apresiasi terhadap beranekaragam budaya dunia, berbagai bentuk ekspresi diri dan cara menjadi manusia (2014: 90).

Dalmeri menyatakan bahwa pendidikan karakter ataupun pendidikan akhlak dan karakter bangsa harus dilakukan dengan sadar, terencana dan sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk dan memupuk nilai-nilai etika untuk diri sendiri maupun masyarakat dan warga negara secara keseluruhan (2014: 272).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa toleransi merupakan sikap menghargai dan menerima perbedaan yang ada pada diri orang lain, yang tidak hanya bermanfaat pada diri sendiri namun juga lingkungannya.

### Konsep Perancangan

Dalam sebuah perancangan diperlukan suatu konsep yang menjadi patokan dalam membuat suatu karya.

#### 1. *Strategi Kreatif*

Strategi kreatif dalam perancangan ini yaitu mengimplementasikan pendidikan karakter toleransi akan keberagaman budaya Indonesia pada anak dengan cara membuat komik yang mudah dipahami dan menarik sesuai dengan target audiens.

#### 2. *Strategi Visual*

Perancangan komik ini penulis menampilkan unsur-unsur visual yang biasa terdapat dalam sebuah komik yaitu berupa gaya komik, tipografi, balon kata, parit dan panel.

##### a. *Gaya Komik*

Gaya komik dalam perancangan ini mengacu pada gaya komik Indonesia yang berbeda dengan gaya komik Jepang, Amerika, Korea maupun China. Dalam komik Indonesia sendiri masih belum

memiliki pakem tetap, namun terdapat kesamaan dari karya satu dengan karya lainnya. Dalam menggambarkan para tokohnya penulis menggunakan gaya pribadi.



Gambar 1. Gaya Komik

**b. Tipografi**

Tipografi yang penulis gunakan dalam perancangan komik ini yaitu jenis tipografi yang memiliki tingkat kejelasan dan keterbacaan yang baik. Tipografi digunakan untuk mengisi teks pada balon kata dan judul komik. Font yang digunakan dalam balon kata yaitu Anime Ace 2.0 BB. Sedangkan untuk font judul komik yaitu Windu.

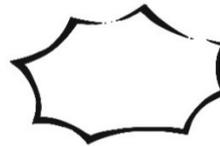
**c. Balon Kata**

Balon kata merupakan suatu bidang yang digunakan sebagai tempat menempatkan teks pada komik dan menggambarkan situasi emosi yang terjadi dalam satu panel adegan. Terdapat beberapa jenis balon kata yang digunakan dalam penciptaan ini, diantaranya balon ucapan, balon kata yang menggambarkan emosi marah dan balon kata *caption*,



Gambar 2. Balon Kata Ucapan

Balon kata ucapan berbentuk bulat maupun elips dengan ekor tanda panah yang menunjukkan siapa yang sedang berbicara. Balon kata ini digunakan saat karakter berdialog dengan intonasi berbicara normal.



Gambar 3. Balon Kata Emosi Marah

Balon kata yang menggambarkan emosi marah berbentuk tajam di sudut-sudutnya terkesan seperti bentuk ledakan. Semakin tajam dan mengarah keluar maka semakin marah dan nyaring intonasi yang dikeluarkan oleh karakter. Balon kata ini selain dapat menggambarkan ekspresi marah, namun juga teriakan dan suara yang tertengar nyaring.



Gambar 4. Balon Kata *Caption*

Balon kata *caption* digambarkan berbentuk kotak dan digunakan untuk menempatkan teks yang berisi uraian singkat maupun situasi yang terjadi pada adegan panel terkait.

**d. Parit dan Panel**

Parit merupakan ruang atau jeda pembatas antar panel. Sedangkan panel adalah bingkai yang didalamnya terdapat suatu adegan dan kemudian diikuti oleh bingkai-bingkai lainnya dengan menggambarkan adegan selanjutnya.



Gambar 5. Bentuk Parit dan Panel

Parit yang digunakan dalam perancangan komik ini tidak menggunakan warna putih seperti yang ditemukan kebanyakan komik, namun menggunakan warna dominan yang terdapat pada lembar tersebut.

### Proses Perwujudan Karya

Setelah konsep dirancang, hal tahap selanjutnya yang dilakukan adalah perwujudan karya perancangan dimulai dari desain karakter, *storyboard*, *lineart*, *coloring* dan *finishing*.

#### 1. Desain Karakter

Perancangan karakter dalam komik ini penulis merancang karakter berdasarkan studi visual untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi tokoh dan daerah asalnya. Terdapat beberapa tokoh yaitu Yudistira, Mei, Thomas, Kadek dan Tigor.

##### a. Karakter Yudistira

Yudistira mewakili daerah Jawa. Nama Yudistira diambil dari salah satu tokoh

pewayangan yang berkarakter bijaksana, sabar, jujur dan tidak mudah marah. Secara visual penulis terinspirasi oleh seorang abdi dalem cilik berumur 10 tahun yang sempat viral di berita yang bertugas di Keraton Yogyakarta bernama Rizky Kuncara Manik.



Gambar 6. Visual Karakter Yudistira

##### b. Karakter Mei

Mei mewakili daerah Kalimantan. Mei, dalam Tionghoa berarti cantik dan dalam bahasa Cina berarti keberuntungan. Bila merujuk sejarah ditinjau dari asal-usul tempat tinggal, Coomans (1987) menyatakan bahwa suku Dayak merupakan keturunan imigran dari Provinsi Yunnan di China Selatan yang tepatnya di Sungai Yangtse Kiang, Sungai Mekhong dan Sungai Menan. Sebagian dari kelompok tersebut menyebrang ke semenanjung Malaysia sebagai tempat persinggahan pertama dan kemudian menyeberang ke Utara pulau Kalimantan. Karena sejarah itulah nama Mei yang identik dengan etnis Tionghoa juga populer di kalangan anak Perempuan Kalimantan khususnya Dayak karena masih memiliki pertalian dengan etnis tersebut.



Gambar 7. Visual Karakter Mei

Perancangan karakter Mei terinspirasi dari wajah perempuan suku Dayak, dan untuk memperkuat kesan daerah asalnya ditambahkan beberapa atribut pakaian khas Dayak seperti anting dari taring, gelang serta tas Anjat. Tas Anjat merupakan tas anyam berbentuk bundar yang berbahan dasar rotan dan berfungsi membawa barang seperti tas pada umumnya. Untuk pria tas Anjat digunakan untuk membawa bekal ketika pergi ke hutan atau untuk berburu, sedangkan pada wanita digunakan untuk menyimpan pakaian dan bekal ketika pergi berkebun.

**c. Karakter Kadek**

Kadek mewakili daerah Bali. Nama Kadek merupakan sinonim dari nama Made dan Nengah. Nama Made untuk anak kedua berasal dari kata "Madia" yaitu artinya tengah. Penggambaran karakter Kadek terinspirasi dari karakter wajah wanita Bali. Untuk memperkuat kesan daerah maka ditambah beberapa atribut pakaian khas dengan unsur Bali seperti bunga kamboja kuning yang disematkan di atas telinga sebelah kiri, anting atau suweng, dan biji (beras didahi). Bunga berwarna kuning dalam agama Hindu merupakan simbol untuk memuja Hyang Widhi dengan sebutan Mahadewa atau Dewa Siwa yang memiliki kekuatan nagapasa yang memancarkan sinar berwarna kuning.



Gambar 8. Visual Karakter Kadek

**d. Karakter Thomas**

Thomas mewakili daerah Papua dan daerah bagian Timur Indonesia. Dari segi visual karakter Thomas sudah kuat tanpa ditunjang atribut kedaerahan. Namun dalam perancangan ini penulis menambahkan atribut berupa tas Noken khas Papua, yaitu tas yang terbuat dari

serat kayu pohon yang dikeringkan, diolah lalu dipintal menjadi benang. Dari benang inilah kemudian dirajut menjadi tas lalu diberi pewarna. Tas Noken telah dinobatkan menjadi warisan budaya tak benda pada tanggal 4 Desember 2019.



Gambar 8. Visual Karakter Thomas

**e. Karakter Tigor**

Tigor mewakili daerah Sumatera, khususnya suku Batak. Perancangan karakter Tigor terinspirasi dari wajah seorang pahlawan Nasional yaitu Sisingamangaraja XII yang merupakan seorang raja di Negeri Toba, Sumatera Utara. Sebagai atribut penunjang tokoh, Tigor digambarkan membawa tas yang berbahan dasar kain tenun Ulos.



Gambar 9. Visual Karakter Tigor

**2. Storyboard**

Dalam proses pembuatan storyboard alat yang digunakan berupa *pen tablet* dan *laptop*, serta menggunakan aplikasi atau *software Paint Tool SAI*.



Gambar 10. Proses Sketsa

### 3. Pemberian *Outline*

Sketsa yang telah dibuat berdasarkan *storyboard* selanjutnya dilakukan proses pemberian *outline* dengan *tools Pen* yang tersedia pada aplikasi *Paint Tool SAI*.



Gambar 11. Proses Pemberian *Outline*

### 4. *Coloring*

Gambar yang telah diberi *outline* selanjutnya diwarnai untuk memperindah tampilan secara visual guna menarik minat baca pada audiens. Aplikasi yang digunakan dalam proses ini masih sama, yaitu *Paint Tool SAI*



Gambar 12. Proses Pemberian *Coloring*

### 5. *Finishing*

Proses *finishing* ini berupa pemberian teks dalam balon kata dan judul komik. Aplikasi yang digunakan dalam penambahan teks ini yaitu *Adobe Photoshop CC 2019*. Font yang dipilih yaitu *Anime Ace 2.0 BB*. Sedangkan untuk font judul yaitu *Windu*.

## PENUTUP

Pengimplementasian pendidikan karakter toleransi pada target audiens tidak hanya dicontohkan dalam toleransi beragama, tetapi juga dapat diajarkan dalam toleransi antar budaya yang ada di Indonesia. Dalam perancangan komik ini ini menceritakan sikap toleransi yang diwujudkan dalam sikap saling menghargai terhadap warisan budaya antar daerah. Komik ini diharapkan dapat memberi wawasan bahwa keberagaman budaya antar suku dan daerah di Indonesia yang berbeda-beda bukanlah menjadi pemecah persatuan, namun menjadi pemersatu diantara perbedaan dengan adanya sikap saling menghargai.

Komik dipilih sebagai media komunikasi visual karena mampu menyajikan materi secara ringan, lucu, tidak monoton, mudah dipahami serta menarik perhatian dan minat baca anak agar dapat memahami nilai toleransi pada nilai-nilai budaya dari berbagai daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Coomans, Mikhail (1987). *Manusia Dayak Dahulu, Sekarang, Masa Depan*, Jakarta: PT Gramedia.
- Dalmeri (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam *Educating for Character*). *Jurnal Al-Ulum*, Vol.14 Nomer 1, Juni 2014.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2017). Penguatan Pendidikan Karakter jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN) atau Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas). (2019). Rancangan Teknokratik: Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJMN) IV tahun 2020-2024. Versi 14 Agustus 2019.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). ISODEL 2021 Hasilkan Rekomendasi ICT Memperluas Nila-Nilai Budaya dan Pendidikan Karakter.

- <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/isodel-2021-hasilkan-rekomendasi-ict-memperluas-nilai-nilai-budaya-dan-pendidikan-karakter/>
- Pusat Penelitian Kebijakan (Puslitjak). (2021). Menyemai Toleransi dalam Dunia Pendidikan. <https://www.puslitjakdikbud.kemendikbud.go.id/berita/detail/3939/menyemai-toleransi-dalam-dunia-pendidikan>
- Thomas, Lickona (2012). Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter, terj. Juma Wadu Wamaungu dan Editor Uyu Wahyuddin dan Suryani, Jakarta: Bumi Aksara. (Original Work published 1991).
- Yaumi, Muhammad (2014). Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi, Edisi Pertama, Jakarta: Kencana.