

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU KOMIK
PENGENALAN GERAKAN SEKOLAH
MENYENANGKAN DAN METODE MENGAJARNYA
SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SEKOLAH
DASAR**



PERANCANGAN

Reinaldy Agung Krishna

NIM 1710267124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

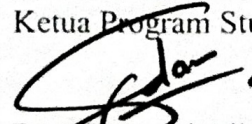
2021

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN BUKU KOMIK PENGENALAN GERAKAN SEKOLAH
MENYENANGKAN DAN METODE MENGAJARNYA SEBAGAI
INOVASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR**

diajukan oleh Reinaldy Agung Krishna, NIM 1710267124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/ Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002



**PERANCANGAN BUKU KOMIK PENGENALAN GERAKAN SEKOLAH
MENYENANGKAN DAN METODE MENGAJARNYA SEBAGAI
INOVASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR**

Oleh: Reinaldy Agung Krishna

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

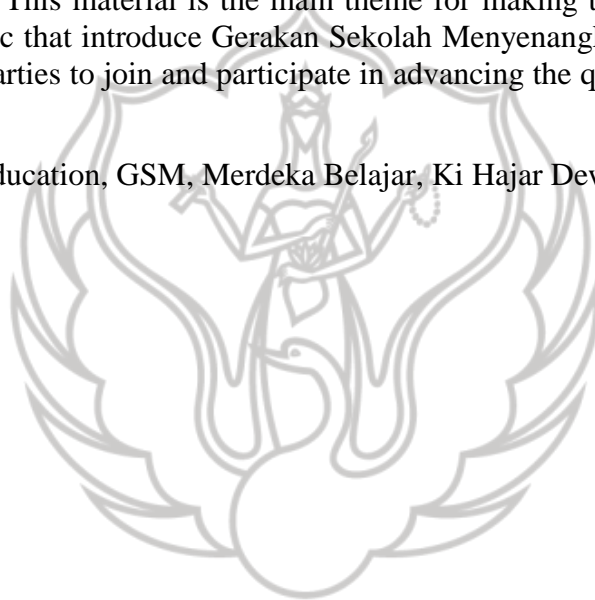
Metode pendidikan dan pembelajaran sekolah-sekolah di Indonesia selama ini memang menjadi sorotan karena dirasa monoton, terlalu mengekang kodrat anak dan terlalu fokus pada angka. Padahal esensi pendidikan sendiri adalah mengajarkan anak untuk hidup berkarakter, mampu mengasah talenta namun memiliki jiwa intelektual yang kuat. Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan suatu bangsa. Maka dari itu, pada September 2014 muncullah gagasan berdirinya Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) dari seorang Muhammad Nur Rizal dan Novi Poespita Candra, pemerhati juga praktisi pendidikan yang menaruh perhatian penuh pada pengembangan kualitas pendidikan di Indonesia. Mengadopsi nilai Merdeka Belajar yang dibawa Ki Hajar Dewantara di Sekolah Taman Siswanya, GSM mengusung visi utama: Memanusiakan dan Memerdekakan. Fokus dengan gerakan akar rumput, yaitu merubah mindset guru-guru, kepala sekolah hingga pemangku kebijakan, GSM memiliki metode yang selalu diajarkannya yaitu 4 Area Perubahan. Ialah 1) *Learning Environment*, 2) *Pedagogical Practice*, 3) *School Connectedness*, dan 4) *Character Development*. Materi inilah yang menjadi tema utama perancangan komik ini. Harapannya dengan komik pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan ini, mampu menarik lebih banyak pihak untuk bergabung dan turut serta dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci: Pendidikan, GSM, Merdeka Belajar, Ki Hajar Dewantara

ABSTRACT

The education and learning methods in Indonesia have been in the spotlight. It's because they are monotonous, too restrictive for children and too focused on 'numbers'. Whereas the essence of education itself is to teach children how to live with character, be able to hone talents but have a strong intellectual. Education is an important asset for the progress of a nation. Therefore, in September 2014 the idea of establishing the Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) emerged from Muhammad Nur Rizal and Novi Poespita Candra, observers and education practitioners who pay full attention to the development of the quality of education in Indonesia. Adopting the values of Merdeka Belajar that Ki Hajar Dewantara brought to his Taman Siswa school, GSM carries a main vision: Humanizing and Liberating. Focusing on grassroots movements, changing the mindset of teachers, school principals and policy makers, GSM has a method that it always teaches, namely 4 Area Perubahan (4 Areas of Change). They are 1) Learning Environment, 2) Pedagogical Practice, 3) School Connectedness, and 4) Character Development. This material is the main theme for making this comic. Hopefully, with this comic that introduce Gerakan Sekolah Menyenangkan, it will be able to attract more parties to join and participate in advancing the quality of education in Indonesia.

Keywords: Education, GSM, Merdeka Belajar, Ki Hajar Dewantara



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Pendidikan merupakan aset penting bagi Indonesia. Salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa bisa dilihat dari keberlangsungan pendidikannya. Namun, sistem pendidikan di Indonesia sendiri dinilai masih perlu pembenahan di beberapa aspeknya. Di Indonesia, sistem pendidikannya masih terlalu fokus pada kuantitas dan angka, padahal esensi pendidikan sendiri adalah mengajarkan anak untuk hidup berkarakter, mampu mengasah talenta namun memiliki jiwa intelektual yang kuat. Nilai kuantitas dan angka itu penting, namun bukan satu-satunya tolok ukur kualitas pendidikan. Setiap anak memiliki minat dan bakatnya masing-masing, tidak bisa dinilai dari satu bidang saja.

Sistem pendidikan di Indonesia yang berjalan hingga saat ini justru mengerucut pada penyeragaman bukan keberagaman. Selama menjalani wajib belajar 9 tahun, kualitas anak ditentukan hanya melalui hafalan, ulangan harian dan ujian nasional. Padahal tujuan utama seseorang belajar itu bukan sekedar untuk mengerjakan soal ujian. Lingkungan sekolah yang kaku pun menjadi salah satu faktor kenapa ada anak yang bosan untuk sekolah dan belajar. Anak dituntut untuk selalu mengikuti aturan-aturan yang ada pada kurikulum yang dibuat pemerintah. Jadi, selalu di titik beratkan pada nilai akademik dan lembaga, sehingga tanpa disadari seolah menjadikan anak seperti robot. Kurikulum ini dirasa tidak memberikan kesempatan untuk memmanusiakan anak-anak.



*Gambar 1. Logo Gerakan Sekolah Menyenangkan
(sumber: dokumentasi GSM)*

Munculnya keresahan-keresahan itulah sebab digagasnya Gerakan Sekolah Menyenangkan oleh Muhammad Nur Rizal dan Novi Poespita Candra pada bulan September 2014. Gagasan ini terinspirasi dari nilai luhur yang dibawa oleh Ki Hajar Dewantara dalam perjalanan berdirinya pendidikan Taman Siswa di Indonesia, yaitu Merdeka Belajar. Filosofi merdeka belajar ini memiliki makna bahwa dalam merdeka belajar bukan semata-mata kebebasan tetapi juga kemampuan dan keberdayaan untuk mencapai kebahagiaan. Pendidikan karakter dan budi pekerti menjadi salah satu faktor tercapainya merdeka belajar. Begitulah hakikatnya pendidikan.

Berdasarkan pengalaman Rizal dan Novi selama tinggal di Melbourne, Australia bersama anak-anaknya pada tahun 2010 lalu,

berkenaan dengan tugas kuliahnya, Novi juga melakukan riset di sekolah-sekolah yang ada di sana. Kesimpulannya, sistem pendidikan dan pembelajaran di Australia mampu membuat anak-anak di sana nyaman untuk bersekolah dan beranggapan bahwa belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan. Sejalan dengan konsep Merdeka Belajar Ki Hajar Dewantara, mereka merasa nilai-nilai ini perlu disebar luaskan di Indonesia. Barangkali Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) ini bisa menjadi langkah awal solusi perbaikan sistem pendidikan Indonesia saat ini.

Sebenarnya, konsep merdeka belajar juga sudah mulai ditumbuhkan lagi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kemendikbud Ristek kini mulai menguatkan kembali nilai yang dibawa oleh Ki Hajar Dewantara seperti, budi pekerti, pembelajaran sepanjang hayat, pembelajaran mandiri, pola pikir berkembang, keterampilan, serta pemahaman pengetahuan lintas disiplin seorang peserta didik. Guna menjawab tuntutan perkembangan zaman *21st Century Skills*, maka pembelajaran berorientasi pada 3 poin utama yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang relevan dan kontekstual dan kurikulum yang fleksibel. Bila merujuk pada konsep yang dibangun Ki Hajar Dewantara, pembelajaran itu haruslah merdeka, sesuai kodrat anak, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Hal pertama yang GSM cermati adalah merubah *mindset* guru. GSM beranggapan inilah titik awal perubahan pendidikan yang bisa dilakukan. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi anak didiknya. Terciptanya ekosistem pembelajaran yang nyaman dipadukan dengan metode mengajar yang tepat tentu akan membangkitkan gairah anak untuk mengikuti proses belajar mengajar selama di sekolah.

Tujuan dari inovasi pembelajaran GSM ialah melakukan transformasi pola pendidikan formal menjadi lebih kolaboratif, inklusif, dan menarik guna mendorong kemampuan diri siswa. GSM merumuskan konsep sekolah menyenangkan yang mampu memberi ruang tumbuhnya keunikan potensi setiap anak. Tidak hanya itu, GSM pun mencoba untuk membangun tiga aspek dasar keterampilan manusia seperti pola pikir terbuka, kompetensi abad 21 berupa berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif dalam menemukan cara mengatasi masalah, dan karakter moral dan etos kerja.

Sampai saat ini, GSM telah melakukan berbagai kampanye, seminar dan workshop bersama para guru, kepala sekolah hingga dinas pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Mereka berharap agar kemudian banyak yang bergabung dengan gerakan ini. Sementara ini GSM menargetkan sekolah-sekolah di 20 daerah di Indonesia untuk bergabung, khususnya sekolah dasar.

Dibutuhkanlah inovasi media untuk dijadikan media promosi yang unik sekaligus informatif ketika kampanye dilakukan. Media nantinya akan berisi tentang pengenalan GSM, testimonial guru-guru sekolah yang telah bergabung, serta metode mengajar yang diusung oleh GSM.

Sejauh ini penggunaan komik belum pernah digunakan sebagai media promosi dan pengenalannya. Media komik memiliki keunggulan tersendiri dibanding media promosi lainnya. Komik mampu menyampaikan informasi yang terkesan kaku menjadi lebih santai dan menyenangkan. Harapannya komik ini bisa menjadi media yang mampu menggugah minat guru-guru sekolah untuk bergabung bersama GSM dan menjadi media pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan serta inovasi metode pembelajarannya.

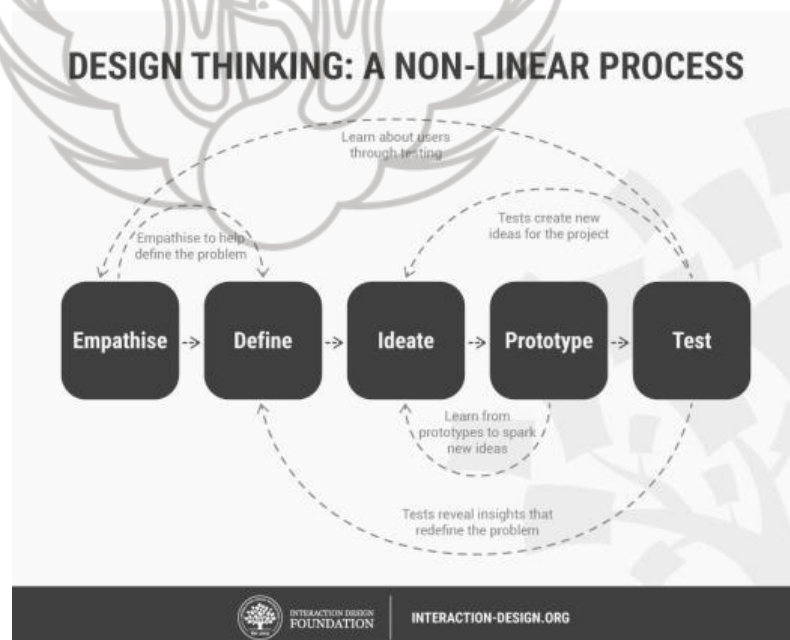
2. Rumusan Penciptaan

Rumusan yang diajukan adalah bagaimana merancang buku komik untuk membantu pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan dan metode mengajarnya sebagai inovasi pembelajaran sekolah dasar yang inovatif dan menyenangkan?

3. Teori dan Metode Penciptaan

Metode analisis data yang digunakan ialah 5W+1H. Dengan pertanyaan *Who?* (Siapa?), *What?* (Apa?), *When?* (Kapan?), *Where?* (Dimana?), *Why?* (Kenapa?), dan *How?* (Bagaimana?) seseorang bisa menemukan karakteristik objek, orang, kelompok atau organisasi yang sedang diteliti. Selain itu juga menggunakan pengisian angket. Metode ini termasuk dalam jenis penelitian campuran (*mixed methods*), kualitatif dan kuantitatif dengan sumber berupa wawancara dan pengisian angket.

Dalam proses penggalan idenya menggunakan konsep *Design Thinking*, dimana perancang mencoba untuk memposisikan diri sebagai target audiens untuk mendapatkan perspektif audiens. Pada dasarnya konsep berpikir *Design Thinking* (Müller-Roterberg, 2020:14-15) ialah:



Gambar 2. Design Thinking: A Non-Linear Process
(sumber: Interaction Design Foundation)

- a. *Empathise*
Memposisikan diri sebagai masalah/target audiens. Mencoba untuk memahami emosi, pikiran, niat dan keinginan mereka.
- b. *Define*
Mendefinisikan masalah yang ditemukan setelah melakukan analisis/empatisasi target audiens.
- c. *Ideate*
Mengilustrasikan ide. Melakukan *brainstorming* untuk menemukan alternatif-alternatif solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Menganalisis kekuatan dan kelebihan, serta mengkalkulasi perhitungan tingkat keberhasilan dari ide tersebut.
- d. *Prototype*
Melakukan eksperimen/ujicoba/*prototyping* dari ide yang dipilih. Identifikasi barangkali ada kesalahan, kemudian coba kembangkan ide dan perbaiki lagi dari kesalahan yang ditemukan.
- e. *Test*
Melakukan tes media yang dibuat sebagai solusi permasalahan. Dicek kembali dari tahap *Empathise* apakah sudah sesuai dengan yang target audiens inginkan; *Define* apakah sudah menjawab permasalahannya; dan di proses *Test* ini bisa saja ditemukan ide baru untuk dikembangkan lagi nantinya.

Sedangkan dalam proses penciptaannya digunakanlah teori yang dikemukakan oleh Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics (The Invisible Art)* dan *Making Comics – Storytelling Secrets of Comic, Manga and Graphic Novels*. Ada 5 poin penting yang harus diperhatikan ketika merancang sebuah komik menurut McCloud (2006:10-11) antara lain sebagai berikut.

- a. Pemilihan Momen
Menentukan momen atau kejadian seperti apa yang akan dimasukkan / dibuang dalam cerita komik.
- a. Pemilihan Bingkai/Frame/Paneling
Menentukan jarak dan sudut yang tepat untuk memperlihatkan momen tersebut serta dimana harus memotongnya.
- b. Pemilihan Gambar
Menyempurnakan gambar karakter, objek dan latar dalam setiap bingkai/frame dengan jelas dan sesuai.
- c. Pemilihan Kata
Memilih diksi/kata yang tepat juga informatif dan mendukung cerita pada gambar yang dibuat.
- d. Pemilihan Alur
Bagaimana menuntun audiens dalam membaca alur komik yang dibuat, baik dalam bentuk panel pada lembar halaman atau layar.

Adapula hal yang perlu diperhatikan lagi dalam proses perancangan alur cerita komik yaitu transisi dari tiap panel ke panel. Scott McCloud menjelaskan bahwa ada 6 jenis transisi (2006:15), yaitu:

- a. Momen ke momen
- b. Aksi ke aksi
- c. Subjek ke subjek
- d. Adegan ke adegan
- e. Aspek ke aspek
- f. Tidak berhubungan/logis sama sekali

B. Hasil dan Pembahasan

1. Proses Pengumpulan Data

Sebagai proses empatisasi untuk menemukan masalah, hingga pencarian solusi, dilakukanlah wawancara.

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa yang menjadi permasalahan sehingga perlu dibuat Komik Pengenalan Gerakan Sekolah Menyenangkan & Metode Mengajarnya Untuk Sekolah Dasar?	Menurut apa yang telah disampaikan oleh Muhammad Nur Rizal, GSM butuh inovasi media yang bisa membantu dalam promosi dan pengenalan metodenya. Inovasi ini diperlukan untuk menarik lebih banyak guru/sekolah-sekolah agar bisa ikut menerapkan nilai-nilai atau metode pembelajaran yang diajarkan GSM.
<i>Where</i>	Di mana permasalahan tersebut terjadi?	Dalam konteks ini, permasalahan diangkat dari lingkungan pembelajaran sekolah dasar. Perlu adanya inovasi metode pembelajaran agar lebih kondusif, efektif, efisien tapi tetap menyenangkan dan tidak mengekang anak-anak sebagai peserta didik.
<i>When</i>	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan ini dikritisi pada masa sekarang ini. Ketika para siswa yang mengeluh dengan proses belajar di sekolah yang membosankan, para orang tua juga merasakan hal yang sama pada anak-anaknya, entah itu melelahkan, terlalu monoton hingga kurang mampu mengakomodir

		perkembangan anak-anaknya.
<i>Who</i>	Siapa target audiensnya?	Buku komik ini ditujukan untuk para guru sekolah dasar/siswa/orang tua siswa, baik yang sudah mengenal GSM maupun yang belum.
<i>Why</i>	Mengapa Gerakan Sekolah Menyenangkan perlu dikenalkan ke sekolah-sekolah di Indonesia?	Menurut testimoni dari salah satu guru yang telah menerapkan GSM, ada nilai-nilai/metode yang perlu diterapkan di sekolah-sekolah lain seperti 1) <i>Learning Environments</i> , 2) <i>Pedagogical Practice</i> , 3) <i>School Connectedness</i> , 4) <i>Character Development</i> . Harapannya dengan adanya Gerakan Sekolah Menyenangkan mampu ikut memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.
<i>How</i>	Bagaimana solusi untuk permasalahan tersebut?	Setelah diskusi dengan beberapa pengurus GSM, maka diputuskan komik menjadi alternatif media/ media pendamping untuk promosi GSM. Karena komik dikenal sebagai media yang lebih menyenangkan untuk disimak dibandingkan buku teks, tidak membosankan dan mampu diikuti oleh berbagai kalangan/umur. Pembaca bisa lebih merealisasikan imajinasinya melalui gambar yang disajikan pada komik. Harapannya anak-anak pun juga akan lebih antusias dalam mengikuti metode yang disampaikan dalam komik.

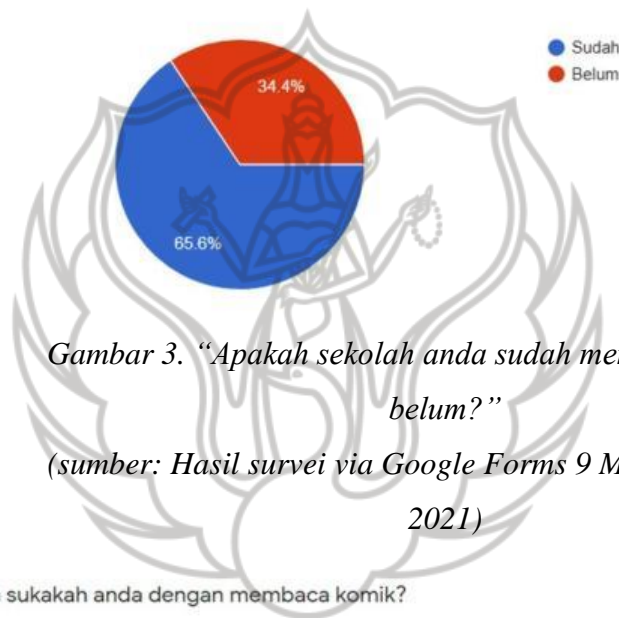
Tabel 1. Analisis Media (5W+1H)

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, ditemukan masalah yang dihadapi oleh GSM yaitu perlunya alternatif media promosi untuk menarik lebih banyak guru dan sekolah-sekolah untuk bergabung. Alternatif solusi yang ditawarkan ialah komik. Komik nanti akan berisi tentang apa itu Gerakan Sekolah Menyenangkan dan bagaimana metode mengajarnya sehingga dirasa perlu untuk disebarluaskan/diterapkan di sekolah-sekolah lain.

Tak lupa, untuk menemukan kelebihan dan kekurangan media yang akan dibuat nantinya dan bagaimana respon target audiens nantinya terhadap media yang akan dibuat, dilakukanlah pengisian angket/kuesioner dengan target audiens adalah guru-guru hingga wali murid khususnya sekolah dasar, baik yang sudah ataupun belum sama sekali mengenal GSM.

Apakah Sekolah Tersebut Sudah Mengetahui Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM)?

32 responses

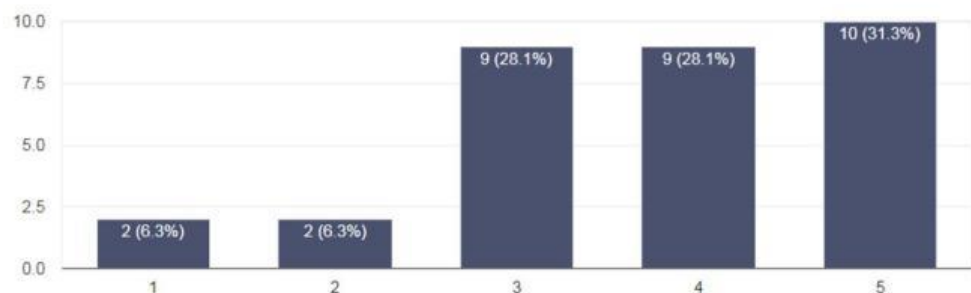


Gambar 3. “Apakah sekolah anda sudah mengenal GSM atau belum?”

(sumber: Hasil survei via Google Forms 9 Mei 2021 – 16 Mei 2021)

Seberapa sukakah anda dengan membaca komik?

32 responses

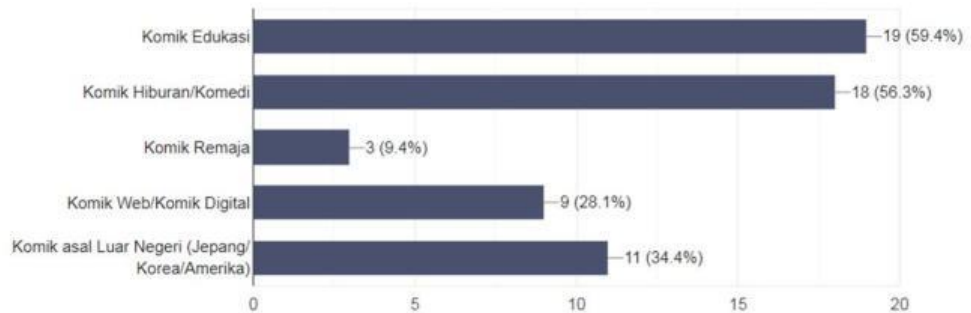


Gambar 4. “Seberapa sukakah responden membaca komik?”

(sumber: Hasil Survei via Google Forms 9 Mei 2021 – 16 Mei 2021)

Jenis komik seperti apa sajakah yang populer di kalangan anak-anak/lingkungan sekolah?

32 responses

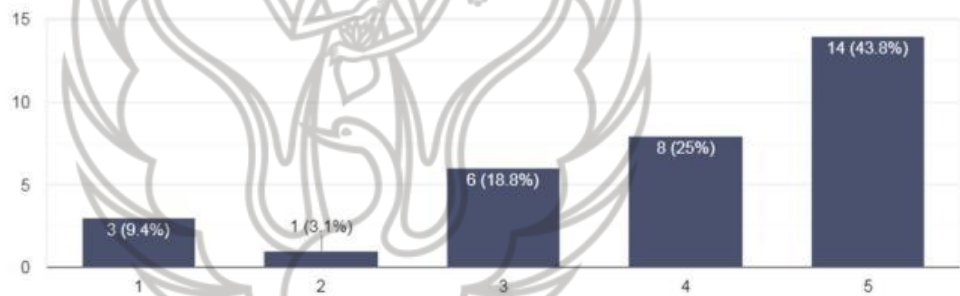


Gambar 5. “Jenis komik seperti apa sajakah yang populer di kalangan anak-anak/lingkungan sekolah?”

(sumber: Hasil Survei via Google Forms 9 Mei 2021 – 16 Mei 2021)

Seberapa anda merekomendasikan komik bertema edukasi untuk anak-anak?

32 responses



Gambar 6. “Seberapa responden merekomendasikan komik bertema edukasi untuk anak-anak?”

(sumber: Hasil Survei via Google Forms 9 Mei 2021 – 16 Mei 2021)

Dari data yang sudah didapat maka perancangan komik pun bisa dilakukan. Selain sebagai media promosi, komik ini juga bertemakan edukasi. Materi yang akan disampaikan oleh komik ini pun cukup ringan dan mudah diikuti.

2. Hasil Media



Gambar 7. Cover Buku Komik Aldy & Lala: Belajar Asyik Bersama Gerakan Sekolah Menyenangkan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Komik ini mengangkat judul “Aldy dan Lala: Belajar Asyik Bersama Gerakan Sekolah Menyenangkan”.

a. Sinopsis

Komik ini berlatar di SD Bintang Kecil. Menceritakan tentang kesulitan Aldy dan Lala dalam menikmati waktunya selama di sekolah. Aldy cepat merasa bosan dengan kondisi lingkungan sekolah monoton. Begitu juga dengan Lala. Walaupun ia anak yang pintar dan rajin, tapi ada saja hal-hal yang membuatnya jenuh berada di sekolah.

Aldy akan dipandang sebelah mata jika tidak pandai dalam pelajaran matematika, padahal Ia cukup mahir di bidang seni dan prakarya. Berbeda dengan Lala. Dia anak yang cukup baik di berbagai bidang mata pelajaran yang ada. Tapi yang jadi kegemarannya ialah sastra dan membaca puisi.

Secara kebetulan, saat pulang sekolah Aldy dan Lala pun bertemu dengan Pak Rizal dan Bu Novi yang menanyakan dimana ruang guru. Ternyata Pak Rizal dan Bu Novi menjadwalkan pengenalan (promosi) Gerakan Sekolah Menyenangkan di sekolah Aldy dan Lala keesokan harinya. Pak Rizal dan Bu Novi pun berbincang seru dengan Aldy dan Lala, mendengarkan keluhan kesah mereka selama aktifitas belajar di sekolah.

Keesokan harinya, Pak Rizal dan Bu Novi datang memperkenalkan Gerakan Sekolah Menyenangkan di sekolah itu. Pak Rizal dan Bu Novi menjelaskan metode pengajaran dan nilai-nilai apa saja yang diajarkan melalui GSM. Ialah 4 Area Perubahan: 1) *Learning Environment*, 2) *Pedagogical Practice*, 3) *School Connectedness*, dan 4) *Character Development*.

Aldy, Lala, murid-murid dan guru-guru lainnya pun terlihat cukup tertarik dengan gerakan ini. Bu Nuri sebagai wali kelas Aldy dan Lala juga sangat mengapresiasi inisiatif dari GSM. Harapannya cara GSM ini mampu merubah kondisi sekolah Aldy dan Lala ini menjadi lebih menyenangkan untuk proses belajar mengajar.

Sekolah Aldy dan Lala pun bergabung dengan Gerakan Sekolah Menyenangkan. Dengan menerapkan metode dan nilai-nilai yang diajarkan, sekolah itu berhasil merubah atmosfer pembelajaran yang sebelumnya membosankan menjadi menyenangkan, lebih mengapresiasi apa yang menjadi minat dan bakat anak-anaknya.

b. Unsur Intrinsik

1) Latar:

- a) Latar Waktu : Kondisi pendidikan saat ini
- b) Latar Tempat : SD Bintang Kecil
- c) Latar Suasana : Menyenangkan

2) Penokohan:

a) Karakter Utama

i. Aldy

Aldy merupakan anak yang tidak terlalu menyukai belajar, apalagi ketika di sekolah. Bukan anak yang nakal, hanya saja ia akan cepat merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar yang monoton dan terkesan “begitu-begitu saja”. Ia hobi dan ahli dalam bidang seni, terutama melukis.

ii. Lala

Lala adalah teman sekelas Aldy yang menyukai sastra khususnya puisi. Ia anak yang pintar di sekolah juga terkenal rajin dan baik.

iii. Pak Rizal

Pak Rizal adalah *founder* sebuah gerakan mengajar inovatif yang dikenal sebagai Gerakan Sekolah Menyenangkan. Ia ramah terhadap anak-anak dan orang di sekitarnya.

iv. Bu Novi

Bu Novi adalah istri dari Pak Rizal. Karena memiliki visi dan misi yang sama, mereka berdua sama-sama sebagai pencetus Gerakan Sekolah Menyenangkan. Ia juga akrab dengan anak-anak dan baik pada sesama.

v. Bu Nuri

Bu Nuri adalah wali kelas dari Aldy dan Lala. Sebagai guru, Ibu Nuri ini memiliki karakter yang ramah, namun tegas dan serius saat mengajar di kelas.

b) Karakter Pendukung:

i. Pak Agus

Pak Agus adalah guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas Aldy dan Lala.

- ii. Budi
Budi adalah teman kelas Aldy dan Lala. Ia suka memberi makan kucing liar yang ia temui di sekolah maupun di jalanan.
 - iii. Putri
Putri adalah teman dekat Lala. Ia menjadikan sosok Kartini sebagai teladannya.
 - iv. Eka
Eka adalah teman dekat Aldy. Eka pintar di mata pelajaran matematika.
 - v. Pipit
Pipit adalah teman kelas Aldy dan Lala. Ia senang berkebun dan merawat tanaman.
 - vi. Ibu Aldy
Karakter Ibu Aldy muncul ketika mengajar batik di kelas dan menemani Aldy cuci piring di rumah.
 - vii. Ibu Penerima Bantuan
Karakter ini muncul ketika sesi *character development*, peduli terhadap sesama.
- 3) Alur:
Alur dalam komik ini menggunakan alur campuran.
- a) Sebagian besar menggunakan alur maju seperti menceritakan perubahan sekolah dari yang membosankan menjadi lebih menyenangkan berkat penerapan nilai-nilai GSM.
 - b) Alur mundur hanya muncul saat Aldy menceritakan kembali ketika pelajaran matematika dengan Pak Agus.
- c. Unsur Ekstrinsik
- 1) Latar Belakang Perancang (Komikus)
Komikus yang membuat cerita dan mengilustrasikan komik ini adalah mahasiswa jurusan DKV dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - 2) Latar Belakang Pembaca
Pembaca atau audiens merupakan guru, kepala sekolah, wali murid, hingga murid sekolah dasar.
 - 3) Nilai yang terkandung (Amanat)
Komik ini mengenalkan tentang gerakan akar rumput yang ingin mengubah mindset para guru sekolah, kepala sekolah dan para pemangku kebijakan bahwa pendidikan di Indonesia itu seharusnya bisa lebih menyenangkan, memanusiakan dan memerdekakan, bukan yang kaku dan mengekang minat bakat anak-anaknya

C. Kesimpulan

Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, perancangan buku komik “Aldy & Lala: Belajar Asyik Bersama Gerakan Sekolah

Menyenangkan” ini cukup berhasil untuk dijadikan media promosi ketika pengenalan GSM dilakukan. Sebagai inovasi media promosi, komik ini juga mewakili nilai “menyenangkan” yang dibawa oleh GSM.

Pada awalnya, target audiens difokuskan pada lingkungan belajar sekolah dasar seperti kepala sekolah, guru, siswa hingga orang tua murid saja. Ternyata, komik Aldy & Lala ini mampu menarik perhatian khalayak luas di sosial media ketika dilaksanakan pameran *online*. Komik ini mendapat respon positif dari berbagai pihak, baik dari GSM maupun dari luar GSM.

Sebagai media pengenalan, materi yang dibawakan komik ini cukup ringan dan sudah relevan dengan konten yang selalu dibawakan GSM. Materi yang dimaksud ialah edukasi, pendidikan karakter, sekolah yang menyenangkan dan 4 area perubahan GSM (*Learning Environment, Pedagogical Practice, School Connectedness dan Character Development*).

Meskipun komik ini belum mencakup secara detail, komik ini sudah menggambarkan secara umum tentang GSM dan contoh penerapan nilai-nilainya di sekolah, sehingga komik ini dinilai layak untuk dijadikan sebagai media promosi dan pengenalan GSM.

Daftar Pustaka

- Istiqomah, I. (2019). *Empat Area Perubahan GSM*. Yogyakarta: Gerakan Sekolah Menyenangkan.
- Maharsi, I. (2011). *Komik - Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics - Storytelling Secrets of Comic, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Müller-Roterberg, C. (2020). *Design Thinking For Dummies*. Hoboken: John Wiley & Sons.