



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Pada penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Prof. Dr. Afrizal, MA, metode kualitatif adalah metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia dengan tidak menganalisis angka-angka.

Teknik yang dipakai dalam mengumpulkan data pada metode penelitian kualitatif ini adalah:

1. Wawancara (*in-depth interview*)

Wawancara pada penelitian ini lebih kepada dua orang yang sedang bercakap-cakap tentang sesuatu.

2. Melakukan observasi terlibat

Mengamati sesuatu juga melihat dan merasakan sendiri yang terjadi secara langsung.

3. Melakukan Survei

Metode ini dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan kepada target untuk memunculkan data pendukung yang dapat menjadi acuan untuk merumuskan suatu masalah.

3.1.1. Wawancara

1. Wawancara dengan Sejarahwan Indonesia Asep Kambali

Pada tanggal 19 Maret 2017, pukul 17:00, penulis melakukan wawancara dengan sejarahwan Indonesia, aktivis kesenian dan budaya, serta pendiri dari Komunitas Historia Indonesia (KHI) & presiden dari Paguyuban Asep Dunia. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang terkait dengan sejarah Pahlawan Nasional John Lie.

Asep Kambali menjelaskan bahwa John Lie merupakan salah satu pahlawan nasional yang berjasa besar bagi negeri ini, Ia merupakan seorang keturunan tionghoa yang memiliki semangat untuk memerdekakan republik Indonesia. John Lie pada waktu itu diutus untuk menyelundupkan persediaan berupa amunisi, senjata, makanan, hingga uang untuk keperluan perang.

Meskipun tugas tersebut sangat mempertaruhkan nyawanya, namun atas perlindungan Tuhan, John Lie selalu selamat dan berhasil menembus blockade Belanda. Ia kemudian dijadikan salah satu pahlawan nasional dengan pangkat tertinggi dalam bidang kemiliteran yaitu laksamana, yang dimiliki oleh etnis tionghoa hingga saat ini.

Namun menurut Asep Kambali, pada jaman ketika John Lie meninggal dan Soeharto berkuasa, terdapat usaha-usaha yang dilakukan Soeharto dalam merubah sejarah Indonesia. Tidak hanya itu, ia juga mengeluarkan larangan keras terkait dengan segala hal yang berhubungan

dengan tionghoa. Begitu pula dengan pemasukan nama-nama tionghoa yang ikut membantu kemerdekaan dalam sejarah Indonesia.



Gambar 3.1. Penulis bersama Bapak Asep Kambali

Oleh karena itu, Asep Kambali menjelaskan bahwa penting bagi generasi saat ini untuk kembali memperbaiki sejarah yang apa adanya. Selain itu sangat penting generasi muda untuk mengenal lebih dalam tentang pahlawan-pahlawan nasional. Ia memberi perumpamaan seperti anak durhaka yang tidak mengenal orang tuanya. Hal itu memiliki arti yang sama dengan masyarakat yang tidak mengenal siapa pejuang-pejuangnya. Karena Indonesia didirikan dari perjuangan, pengorbanan, darah, air mata dan nyawa. Kita tidak akan mengetahui kebesaran suatu bangsa tanpa melihat kembali prosesnya.

2. Wawancara dengan Editor Kepustakaan Populer Gramedia, Katrine Gabby

Penulis melakukan wawancara dengan editor KPG yaitu ibu Katrine Gabby, pada hari Rabu tanggal 22 Maret 2017, jam 1:25 siang di Kompas Gramedia Palmerah. Dalam wawancara ini, penulis membahas tentang ketersediaan penerbit mencetak buku komik dan perkembangan buku-buku sejarah untuk generasi muda.

Katrine Gabby menjelaskan bahwa meskipun saat ini buku mulai merambah ke *e-book*, namun penerbitan buku cetak di Indonesia masih sangat digemari dan penjualannya pun masih sangat tinggi apabila dibandingkan dengan *e-book*. Hal itu didasari dengan karakteristik pembaca Indonesia yang cenderung lebih menginginkan *e-book* gratis. Selain itu tidak semua pembaca yang berlokasi di daerah memiliki *gadget* yang mencukupi untuk membaca *e-book*. Itulah sebabnya mengapa buku masih lebih mendominasi dibandingkan *e-book*.





Gambar 3.2. Penulis bersama Ibu Katrine Gabby

Mengenai pengemasan sebuah cerita pahlawan nasional, ia mengatakan bahwa akan lebih menarik jika dibuat sebuah buku komik dibanding buku ilustrasi. Buku komik memiliki kekuatan pengarahan cerita dalam bentuk dialog sehingga memudahkan pembaca untuk lebih memahami isi buku tersebut dibanding ketika pembaca harus membaca teks dalam bentuk paragraf.

Tentang komik pahlawan itu sendiri, ia menjelaskan bahwa hingga saat ini belum ada komik tentang pahlawan Indonesia yang pernah diterbitkan pihak Gramedia. Selama ini yang pernah diterbitkan adalah tokoh-tokoh dunia dalam berbentuk komik namun belum pernah ada yang membahas di ruang lingkup nasional. Menurut beliau, sangatlah menarik

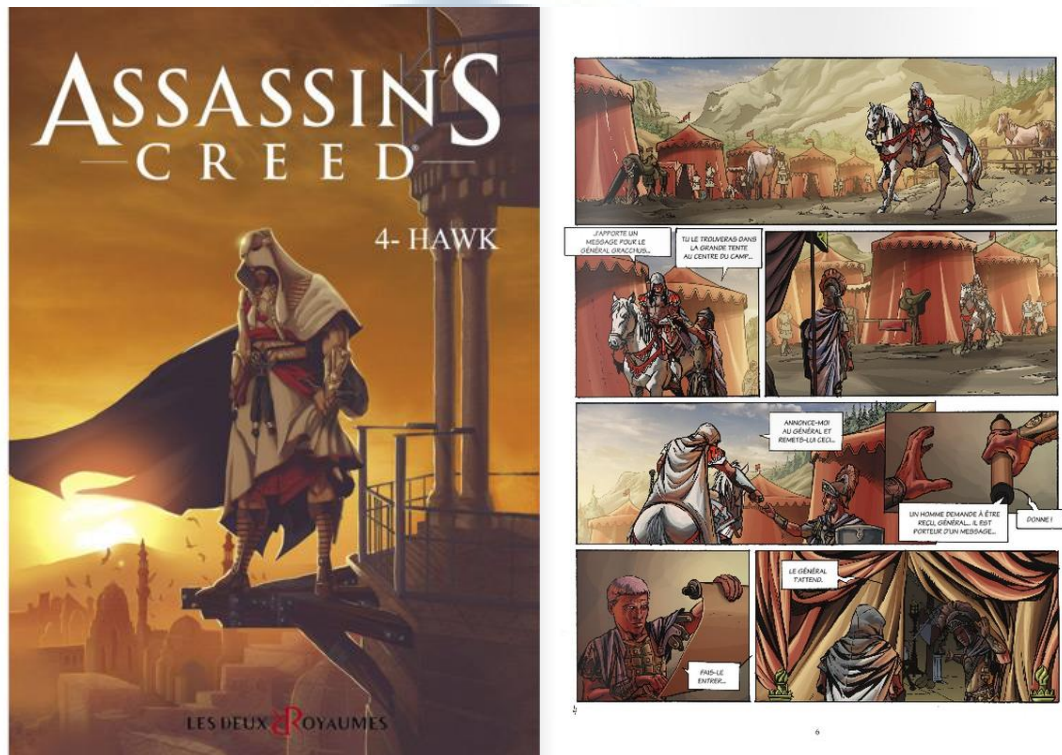
apabila ada komikus yang bersedia membuat pembahasan komik mengenai sejarah Indonesia.

Untuk jenis pewarnaan dalam buku komik bagi target penulis sekitar 13-17 tahun, lebih dianjurkan untuk tidak memberikan warna pada setiap halamannya karena pertimbangan harga cetak. Tingginya harga cetak buku berwarna mempengaruhi harga penjualan sehingga hal ini mengakibatkan berkurangnya minat pembaca untuk membeli buku komik tersebut. Selain itu ukuran komik pada umumnya kurang lebih...

Sedangkan tentang John Lie, Katrine Gabby mengatakan jika masih belum adanya literatur yang membahas tentang pahlawan nasional ini. Bahkan menurut sepengetahuannya, pihak Gramedia belum pernah menerbitkan buku yang di mana subjek utamanya membahas tentang John Lie. Menurutny masih banyak yang belum mengetahui siapa John Lie tersebut. Oleh karena itu dirasa penting untuk mengangkat pahlawan tersebut.

3.1.2. Observasi

Pada perancangan buku komik pahlawan nasional John Lie ini, penulis mengambil beberapa referensi. Referensi tersebut terdiri dari contoh buku komik yang ber-*genre action*, beberapa film layar lebar, dan juga buku biografi John Lie sebagai perbandingan atau referensi penulis.



Gambar 3.3. Assassin Creed Chapter 4-Hawk

(sumber: https://content.ebgames.co.nz/website/images/detail/224068_detail.jpg/2017)

Buku komik Assassin Creed ini adalah sebuah novel grafis karya Eric Corberyan. Komik ini bercerita mengenai misi seorang pembunuh bayaran yang menjelajah waktu untuk menemukan benda berharga di masa lampau. Dalam penggambarannya, Corberyan menggunakan sudut pandang yang berbeda-beda dan banyak adegan aksi yang di mana banyak penulis gunakan sebagai referensi *gesture*. Selain itu, komposisi panelnya banyak memainkan hiatus yang di mana terdapat satu panel yang diletakkan secara khusus pada kolom bagian bawah sehingga menarik perhatian pembaca.

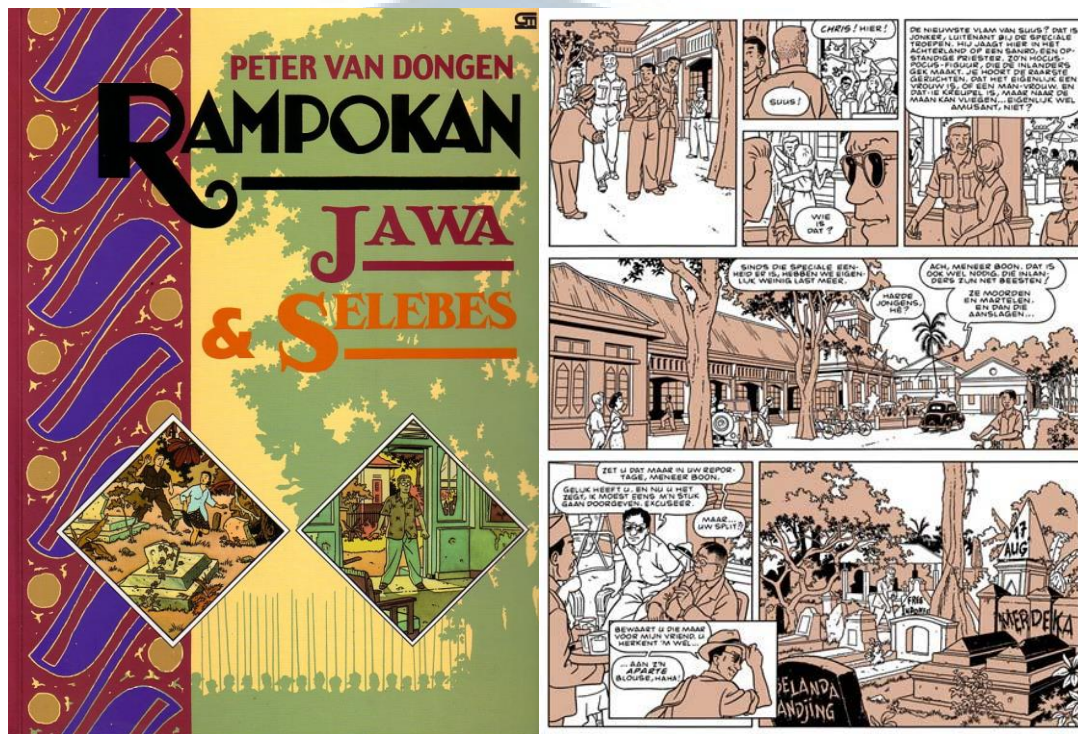


Gambar 3.4. The White Lama

(sumber: <http://www.figures.com/forums/attachment.php?attachmentid=238642/2017>)

Karya dua artis komik yaitu Alenjandro Jodorowsky dan Georges Bess ini menceritakan tentang seorang kulit putih dalam perjalanannya menemukan jati dirinya yang merupakan seorang *Grand Lama*. Komik ini unik dalam pengkomposisian gambar dan panel yang di mana sering kali dijumpai gambar yang keluar dari panel sehingga terlihat lebih hidup dan tidak terkesan kaku. Banyak penggunaan sudut pandang dan pemotongan adegan dalam panel dari jauh menjadi referensi penulis dalam penggambaran gesture karakter *full body*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Rampokan Jawa & Selebes

(sumber: https://ssvr.bukukita.com/babacms/displaybuku/77214_f.jpg/2017)

Rampokan Jawa & Selebes adalah novel grafis karya Peter van Dongen yang menceritakan keadaan Indonesia dalam mata penjajah dengan kurun waktu sekitar 1940an. Yang membuat komik ini memiliki daya tarik tersendiri adalah pewarnaannya yang berbeda dengan komik-komik pada umumnya. Dengan pemberian satu warna secara blok-blok pada setiap ruang dapat membantu pembaca untuk menyerap pesan secara mudah dan tidak mengurangi estetika yang ada. Hal ini kemudian menjadi referensi penulis dalam pemberian warna pada komik penulis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Film Dunkirk

(sumber: http://www.post-gazette.com/image/2017/08/05/1140x_q90_a10-7_cTC_ca160,0,1238,718/dunkirk-oped.jpg/2017)

Selain komik, penulis juga mengamati film layar lebar yang ber-genre *action*. Film Dunkirk ini memiliki *setting* tempat dan waktu sesuai dengan komik yang akan penulis buat yaitu pada jaman perang dunia II dan pesisir laut. Seperti halnya terdapat adegan pada pelabuhan yang menjadi referensi penulis dalam penggambaran komik.

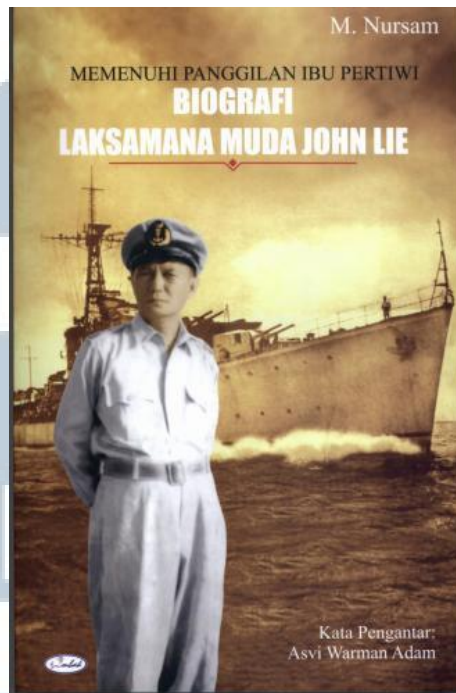


Gambar 3.7. Film USS Indianapolis

(sumber: https://static.rogerebert.com/uploads/movie/movie_poster/uss-indianapolis-men-of-courage-2016/large_uss_indianapolis_men_of_courage_ver2.jpg/2017)

Memiliki cerita yang hampir mirip dengan *plot twist* yang berbeda, menjadikan film ini referensi utama penulis. Film tersebut dibuat berdasarkan kisah nyata pengiriman bomb atom yang kemudian nantinya akan dijatuhkan ke Hiroshima dan Nagasaki guna mengakhiri Perang Dunia II. Banyak contoh *gesture* dan juga setting tempat dalam kapal yang penulis ambil sebagai referensi dalam penggambaran komik.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Biografi Laksamana Muda John Lie

(sumber: <http://www.nabilfoundation.org/images/books/140717025751.jpg/2017>)

Buku referensi utama penulis dalam pembuatan cerita komik ini ditulis oleh M. Nursam. Dalam buku ini dikisahkan sosok John Lie dari lahir hingga kematiannya dan mengapa ia pantas dianggap sebagai pahlawan nasional. Buku ini juga merupakan salah satu acuan para sejarawan untuk mengajukan John Lie sebagai pahlawan nasional yang di mana pada waktu itu masih belum diberi gelar. Penulis kemudian mengambil beberapa penggal kisah dari buku ini yang menjadi cerita utama komik.

3.1.2.1. Laksamana Muda John Lie

Jahja Daniel Dharma atau yang biasa dikenal sebagai John Lie merupakan seorang mualim pada kapal pelayaran niaga milik Belanda KPM yang kemudian bergabung dengan Angkatan Laut RI. Atas jasa-jasanya ikut mempertahankan kemerdekaan Indonesia, ia akhirnya diberikan gelar Pahlawan Nasional oleh

Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2009 dan namanya pun diabadikan menjadi nama kapal perang Indonesia yaitu KRI John Lie pada tahun 2014 (<http://www.biografipahlawan.com/2015/01/biografi-john-lie.html> : 10 September 2017, 23:20).

Salah satu jasanya yang paling dikenal adalah ketika ia berperan penting dalam usaha penyelundupan senjata, uang, karet, dan lain sebagainya menggunakan kapal kecil *The Outlaw* yang berguna untuk mengisi kas negara yang masih tipis waktu itu. Hasil bumi dari Indonesia kemudian diangkut dan dibawa ke Singapura untuk dibarter dengan senjata. Senjata yang mereka peroleh diserahkan kepada pejabat republik yang ada di Sumatera sebagai sarana perjuangan melawan tentara Belanda. Tidak hanya itu, hasil barter tersebut tidak hanya senjata tetapi juga uang sebesar kurang lebih tiga juta dollar setiap bulannya untuk pembiayaan pembangunan Republik Indonesia mula-mula (Santosa, 2014).

Ia juga turut serta dalam mempertahankan keutuhan negara dengan aktif dalam penumpasan Rakyat Maluku Selatan dengan memimpin kapal korvet RI Rajawali melakukan blokade perairan dan melakukan pendaratan di Ambon September 1950. Selain itu, John Lie juga ikut dalam penumpasan Pemerintahan Revolusioner Republik Indonesia dan Permesta. Pada waktu itu, ia memimpin *Amphibious Task 25* yang terdiri dari 17 kapal perang dan satu batalyon KKO. Operasi-operasi yang diluncurkan tersebut membuahkan keberhasilan dan keutuhan NKRI tetap terjaga (Nursam, 2008).

Perjuangan John Lie tidak sesaat tetapi berkesinambungan dengan mempertaruhkan nyawa menembus blokade Belanda untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Meskipun usaha-usahanya baru-baru ini dipublikasikan, Menteri Agama pada jaman pemerintahan Soeharto yaitu Tamrizi Taher dalam satu kesempatan semasa hidupnya mengatakan, tanpa John Lie, “...sejarah Indonesia bisa berbeda dengan yang kita tahu sekarang...” (Santosa,2014).

3.1.2.2. Sejarah Angkatan Laut Indonesia 1945-1957

Berawal dari terbentuknya Badan Keamanan Rakyat (BKR) Laut yang diresmikan pada 10 September 1945, menjadi tonggak penting bagi kehadiran Angkatan Laut di lingkungan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Anggota BKR-Laut ini diprakarsai oleh berbagai mantan anggota AL Jepang, seperti *Kaigun Heiho*, *Jawa Unko Kaisya*, *Akatsuki Butai* dan *Kaiji Syokyoku*. Namun untuk menghadapi situasi keamanan negara yang semakin rawan, Pemerintah Indonesia mengeluarkan Maklumat No. 2/X yang secara resmi mengubah BKR, baik nama maupun fungsinya menjadi Tentara Keamanan Rakyat (TKR) Laut.



Gambar 3.9. Tentara Kerakyatan Rakyat

(sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-OEDCUcjspDU/WGK023EKTfI/AAAAAAAAAJtQ/yA-Hmp8B0SQ8SYtka5j7t2ZqVrkeeJ-FQCLCb/s1600/Tentara%2BKeamana%2BRakyat.jpg/2017>)

Pada 19 Juli 1946, Pemerintah meresmikan nama baru terhadap TKR-Laut menjadi Angkatan Laut Republik Indonesia atau yang biasa disebut ALRI. Hal ini dilakukan untuk memberi penegasan terhadap fungsi, peran dan tugas ALRI sebagai kekuatan pertahanan Negara di laut. Meski pada waktu itu kekuatan ALRI masih sederhana, namun menyurutkan mereka untuk menggelar berbagai dan juga melakukan penerobosan blokade Belanda untuk mendapatkan bantuan luar negeri seperti yang dilakukan John Lie (Nursam, 2008).

3.1.2.3. Pangkat Angkatan Laut 1946-1957

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 24 Tahun 1957, pangkat-pangkat Militer atau Angkatan Perang dibagi menjadi lima jenjang yang sah dan lengkap, yaitu:

1. Bawahan:

Jenjang terendah yang tergabung atas Kopral, Kelasi I dan Kelasi II.

2. Bintara:

Tergabung atas Adjudan, Sersan Mayor dan Sersan.

3. Perwira Pertama:

Tergabung atas Kapten Laut, Letnan Laut dan Letnan Muda Laut.

4. Perwira Menengah:

Tergabung atas Mayor Laut, Letnan Kolonel Laut, Kolonel Laut.

5. Perwira Tertinggi:

Jenjang tertinggi yang tergabung atas Laksamana I, Laksamana II dan Laksamana III.

3.1.2.4. Macam-macam Senjata Setelah Kemerdekaan 1946-1957




Penggunaan senjata untuk perang setelah kemerdekaan selain daripada bambu runcing juga menggunakan senjata-senjata api hasil rampasan para prajurit sekutu dan jepang dan hasil selundupan dari Singapura. Pada sekitar tahun 1947-1948 terdapat penjualan senjata api bekas perang dunia II di Singapura yang menggunakan sistem barter dan memiliki nilai tukar yang dianggap cukup murah. Oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan perang, pemerintah mengutus perwakilan Indonesia untuk bertransaksi dan menyelundupkan persenjataan tersebut.

Berikut adalah daftar barter persenjataan tersebut:

Tabel 3.1. Daftar barter persenjataan

Munisi	Kuantitas	Barang/harga (\$) Barter	Gambar
Amunisi	1 Rantai	0,5	
Peluru	30	1 ton karet	

Granat tangan (RGD-5)	1	40,00	
Pisto (M712BB)	1	1 ton karet/250,00	
Senjata laras panjang (SMR-Bren)	1	2 ton karet/480,00	
Tommy Gun (M1928)	1	1.500,00	

Senjata anti peluru + peluru (Boys ATR)	1	6 ton teh	
Karabiner 98k + peluru	1000	6 ton teh	
Senapan mesin (MP40) + peluru	1000	2,5 ton teh	

Hasil dari barter tersebut kemudian diangkut dan dikirim secara diam-diam dan disebar ke berbagai daerah di wilayah Jawa dan Sumatera guna mengambil alih kekuasaan dan bertahan terhadap serangan pasukan Sekutu (Nursam:2008).

3.1.2.5. Kapal Operasi Militer Laut

Pada Mei 1947, Mayor Ali Djajengprawiro sebagai perwakilan Indonesia membeli 17 buah *speedboat* bekas perang dunia II melalui sebuah pelelangan umum di Singapura dan rata-rata dalam keadaan rusak. Kapal-kapal tersebut kemudian diserahkan kepada ahli mesin untuk diperbaiki kembali dan dirakit menggunakan sistem “kanibalisasi”. Hal ini dilaksanakan guna mengurangi

pengeluaran dana negara. Dari semua kapal tersebut menghasilkan 7 kapal yang siap dan layak untuk berlayar (Nursam:2008).



Gambar 3.9. *Motor Launch* Model 1950

(sumber: <http://www.naval-history.net/Photo25ML187FairB-NP.jpg>/2018)

Ketujuh speedboat tersebut kemudian diberi nama:

1. ML 367, kapal yang diberi nama Garuda 46 oleh Angkatan Laut Sumatera Selatan ini kemudian tidak sempat dikirim oleh karena Aksi Militer I Belanda.
2. ML 366, kapal pertama yang paling siap berlayar dan diberi nama PBB 31 LB.
3. ML 833, yang disebut dengan PBB 58 LB dan diganti namanya menjadi The Outlaw.
4. ML 851, kapal ini dijual kepada Resimen Indragiri Hilir,
5. ML 108
6. ML 193, kapal yang pada pelayaran pertamanya tertangkap oleh Belanda.
7. Seagul/Samida, kapal tercepat yang memiliki ukuran waktu, yaitu: 18-20 knot/jam.

3.1.2.6. Survei Angket

Survei dilakukan dalam bentuk penyebaran angket kepada remaja umur 13-17 tahun, dari berbagai sekolah dan penyuka sejarah dengan pengambilan sampel sebanyak 114 responden. Angket tersebut disebar di daerah Jakarta dan Tangerang. Tujuan dari penyebaran survei ini adalah mendapatkan data pendukung sekaligus menguji data yang telah penulis dapatkan.

Dari hasil kuesioner tersebut, sebanyak 82,5% atau 98 orang dari 114 responden tidak mengetahui tentang keberadaan John Lie. Hal ini mendukung pernyataan dalam latar belakang penulis bahwa masih banyak sekali remaja memiliki pengetahuan yang kurang tentang pahlawan tersebut. Tidak pernah disebutkan dalam pelajaran sejarah di sekolah menjadi salah satu faktor terhadap hasil yang penulis dapatkan.

Selain itu, 91,2% atau 104 orang dari 114 responden menyukai membaca buku bergambar dibandingkan dengan buku teks. Hal tersebut didasari dengan pernyataan yang didapat bahwa remaja lebih tertarik melihat gambar, dan sudah bosan dengan buku yang berisi teks. Untuk jenisnya, 52,6% atau sekitar 60 orang remaja lebih menyukai membaca buku komik dibandingkan dengan buku ilustrasi.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam proses perancangan desain buku komik menurut Brian Michael Bendis dalam bukunya yang berjudul *Words for Pictures*, dijelaskan beberapa tahapan dalam pembuatan komik yang mendasar. Berikut ini penjabaran tahapan-tahapan yang akan penulis lakukan untuk menyusun komik John Lie:

1. *Pitch Document and Story Outline*

Pertama, penulis akan melakukan *pitch document*, yaitu penyusunan garis besar konten cerita yang akan dibuat secara singkat. Disamping itu, penulis juga menuliskan *story outline* yang di mana berupa penjelasan karakter. Mulai dari asal muasal terbentuknya karakter, ciri-ciri fisik, sifat, hingga motivasi utama karakter dalam cerita.

2. *The Script*

Setelah membuat tahap pertama, penulis kemudian menjabarkan kembali cerita tersebut secara detil dari panel ke panel lainnya. Dalam penjelasan setiap panel akan disertai dengan narasi, penjelasan adegan, dialog karakter, dan juga efek suara dalam bentuk tulisan. Penjabaran cerita ini juga disertai dengan pencarian referensi adegan yang kurang lebih cocok dengan adegan yang akan penulis tampilkan.

3. *The Art*

Pada tahap ini, penulis memasuki pengerjaan gambar, mulai dari *storyboard* hingga kepada penggambaran komik yang digambar pada bidang lebih besar daripada aslinya agar gambar yang penulis buat terlihat lebih detil. Hal ini juga membantu penulis dalam menggambar pada panel yang berukuran kecil.

4. *Art and Writing Merge*

Gambar yang sudah jadi dalam bidang lebih besar tersebut kemudian penulis *scan*. Hasil *scan* tersebut, penulis *edit* dalam Adobe Photoshop untuk memasukkan *outline* panel agar terlihat lebih rapi dan konsisten.

5. *Lettering*

Setelah merapikan *outline* panel, file tersebut penulis pindahkan ke Adobe Illustrator untuk diberi balloon chat dialog, narasi, dan efek suara dalam kata. Penulis menggunakan dua software yang berbeda untuk mempercepat proses peng-*editan*.

6. *Color*

Tahap terakhir ini adalah tahap mewarnai gambar. Warna adalah salah satu elemen yang penting untuk menjadi media penyampaian cerita. Hal ini dilihat dari pemilihan warna dan cahaya untuk menyampaikan emosi kepada pembaca. Penulis kemudian memasukkan kembali *file* yang telah diberi *balloon chat* dan sebagainya kedalam Photoshop untuk diwarnai.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA