

**LOMBA KARYA TULIS ILMIAH
BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

**KOMIK *CETAR* (CERITA PELAJAR TENTANG SANGIRAN):
UPAYA PELAJAR MELESTARIKAN SITUS SANGIRAN BERBASIS KOMIK**



PENULIS:

ARI ADI SETIAWAN, 15.13003 (Ketua Kelompok)

BADAR HUSIENI, 15.12932 (Anggota)

JENEFFER MAIDA KUMALA D., 15.12368 (Anggota)

**SMK WISUDHA KARYA KUDUS
KUDUS, 2017**

Ringkasan

Ari Adi Setiawan, dkk. Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran): Upaya Pelajar Melestarikan Situs Sangiran Berbasis Komik. Guru Pembimbing: Muzakki Bashori, S.Pd., M.A. LKTI Sangiran 2017. 18 Halaman.

Situs Manusia Purba Sangiran atau yang juga dikenal sebagai *Sangiran Early Man Site* merupakan salah satu situs arkeologi penting di Indonesia, bahkan dunia. Upaya inventarisasi, penjagaan dan pelestarian situs ini juga terus digalakkan secara sistematis dan berkesinambungan oleh pemerintah di bawah koordinasi dan tanggung jawab Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun beberapa bentuk upaya Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran dalam melestarikan Situs Sangiran antara lain melalui Kegiatan Kemitraan dan Pelibatan Publik dan Sosialisasi Situs Sangiran kepada Pelajar SMP Negeri 2 Plupuh. Namun, dalam kenyataannya ternyata masih banyak pelajar dan masyarakat yang belum mengetahui secara jelas keberadaan Situs Sangiran dan/atau belum pernah sama sekali mengunjungi Situs Sangiran karena minimnya informasi akan keberadaan situs tersebut. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah sarana sosialisasi yang menarik dan kreatif yang dapat digunakan sebagai media publikasi Situs Sangiran kepada masyarakat pada umumnya, dan pelajar pada khususnya. Berdasarkan permasalahan di atas, tim penulis mengusulkan Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) sebagai upaya pelajar dalam melestarikan Situs Sangiran berbasis komik.

Rumusan masalah yang diangkat dalam karya tulis ini antara lain: a) Bagaimana konsep Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)? b) Bagaimana analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) terhadap Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)?

Karya tulis ini diharapkan: a) dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan pelajar mengenai keberadaan Situs Sangiran melalui komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran), b) dapat memberikan alternatif gagasan terkait upaya publikasi yang menarik dan kreatif berbasis komik, yaitu melalui komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) dan c) dapat dijadikan sebagai salah satu model media sosialisasi *massive* berbasis komik -dalam hal ini komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)- yang dapat digunakan oleh pemerintah dan BPSMP Sangiran dalam rangka upaya mengenalkan dan melestarikan Situs Sangiran, sekaligus mempertinggi animo dan minat masyarakat untuk melakukan edu-wisata atau wisata sejarah ke Situs Sangiran.

Telaah pustaka meliputi: a) komik, b) rekayasa sosial dan c) sekilas mengenai Situs Sangiran. Pendekatan yang digunakan dalam karya tulis ini adalah deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Sumber data antara lain dari artikel ilmiah, buku-buku dan teori yang relevan dengan topik penulisan karya tulis.

Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) merupakan salah satu bentuk komik yang jalan ceritanya berisi tentang kisah-kisah pelajar tentang Situs Sangiran. Ada empat langkah utama dalam kerangka perencanaan Komik CETAR, yaitu 1)

menentukan tema cerita, 2) menyusun kerangka cerita, 3) membuat komik, dan 4) menerbitkan komik. Analisis SWOT dilakukan terhadap Komik CETAR guna mengetahui sejauh mana kelebihan, kelemahan, potensi, dan ancaman implementasi komik ini di masa mendatang.

Saran yang dapat diberikan antara lain: a) masyarakat dan pelajar hendaknya menyadari pentingnya upaya pelestarian Situs Sangiran, sehingga diharapkan berbagai sarana pengenalan akan terus dikembangkan, misalnya pembuatan komik CETAR sebagai salah satu bentuk kontribusi pelajar untuk menjaga eksistensi Situs Sangiran dan b) pemerintah dan para pengembang media (dosen, guru, akademisi, peneliti) hendaknya menyadari pentingnya pengembangan media komik dalam rangka mendukung pelestarian Situs Sangiran serta menyemarakkan geliat pariwisata berbasis sejarah di Sangiran melalui distribusi komik CETAR.

Kata kunci: *komik CETAR, rekayasa sosial, situs Sangiran*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situs Manusia Purba Sangiran atau yang juga dikenal sebagai *Sangiran Early Man Site* merupakan salah satu situs arkeologi penting di Indonesia, bahkan dunia. Tercatat pada tanggal 5 Desember 1996, UNESCO menganugerahkan predikat *World Cultural Heritage Site* atau Situs Warisan Budaya Dunia kepada Situs Sangiran dengan Nomor Penetapan (*World Heritage List*) C-593. Upaya inventarisasi, penjagaan dan pelestarian situs ini juga terus digalakkan secara sistematis dan berkesinambungan oleh pemerintah di bawah koordinasi dan tanggung jawab Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Adapun beberapa bentuk upaya Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran dalam melestarikan Situs Sangiran antara lain melalui Kegiatan Kemitraan dan Pelibatan Publik yang digelar pada tanggal 21-22 November 2016 dan Sosialisasi Situs Sangiran kepada Pelajar SMP Negeri 2 Plupuh (dimana lokasi sekolahnya tepat berada di dalam Situs Sangiran) pada tanggal 14 Maret 2017 yang bertempat di BPSMP Sangiran. Kedua kegiatan tersebut dipandang baik dan positif karena masyarakat di daerah Sangiran, terutama pelajar sebagai generasi penerus bangsa, dilibatkan secara langsung dalam upaya konservasi Situs Sangiran, sehingga keberadaan Situs Sangiran dapat lebih dikenal secara luas. Namun, dalam kenyataannya ternyata masih banyak pelajar dan masyarakat di luar daerah Sangiran, baik di Jawa Tengah maupun luar Jawa Tengah, yang belum mengetahui secara jelas keberadaan Situs Sangiran dan/atau belum pernah sama sekali mengunjungi Situs Sangiran karena minimnya informasi akan keberadaan situs tersebut.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah sarana sosialisasi yang menarik dan kreatif yang dapat digunakan sebagai media publikasi Situs Sangiran kepada masyarakat pada umumnya, dan pelajar pada khususnya. Berdasarkan permasalahan di atas, tim penulis mengusulkan Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)

sebagai upaya pelajar dalam melestarikan Situs Sangiran berbasis komik. Media komik dipilih karena komik memiliki banyak sekali potensi dan dipandang efektif dalam menyampaikan pesan secara visual kepada pembaca (pelajar dan masyarakat). Diharapkan dengan adanya komik CETAR, Situs Sangiran akan dapat lebih dikenal oleh masyarakat dan pelajar, sehingga di masa yang akan datang keberadaan situs ini akan dapat terus lestari, dan animo masyarakat dan pelajar untuk berkunjung ke situs ini akan semakin tinggi. Apabila animo semakin tinggi, gairah pariwisata di Sangiran juga akan membaik dan berdampak positif dari segi ekonomi dan peningkatan kesejahteraan, khususnya terhadap unsur Komunitas Masyarakat Situs Sangiran, para perajin setempat, pemilik *homestay*, dan pemilik sanggar serta rumah tradisional di kawasan Situs Sangiran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka masalah dapat dirumuskan dalam dua pertanyaan sebagai berikut:

- a) Bagaimana konsep Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) sebagai upaya pelajar melestarikan Situs Sangiran berbasis komik?
- b) Bagaimana analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) terhadap Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai melalui penulisan karya tulis ilmiah ini adalah:

- a) Bagi Masyarakat dan Pelajar
Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan pelajar mengenai keberadaan Situs Sangiran melalui komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran).
- b) Bagi Komunitas Masyarakat Situs Sangiran
Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat memberikan alternatif gagasan terkait upaya publikasi yang menarik dan kreatif berbasis komik, yaitu melalui komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran).

c) Bagi Pemerintah dan BPSMP Sangiran

Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu model media sosialisasi *massive* berbasis komik -dalam hal ini komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)- yang dapat digunakan oleh pemerintah dan BPSMP Sangiran dalam rangka upaya mengenalkan dan melestarikan Situs Sangiran, sekaligus mempertinggi animo dan minat masyarakat untuk melakukan edu-wisata atau wisata sejarah ke Situs Sangiran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks (disadur dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Komik> yang diunduh pada 10 April 2017). Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Daring, komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Franz & Meier (1994) mengatakan bahwa komik adalah cerita yang menekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Sementara, menurut McCloud (2002), komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Lebih lanjut, McCloud (2002) 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. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal. Hurlock (1978) menambahkan bahwa komik dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak. Sebagaimana halnya *genre* sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai

sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun. Oleh karena itu, dengan memperhatikan konsep dan manfaat komik di atas, tim penulis kemudian membuat sebuah inovasi komik yang bernama CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) sebagai salah satu upaya alternatif para pelajar dalam melestarikan Situs Sangiran.

2.2 Rekayasa Sosial

Jalaludin Rahmat (2000) mengatakan bahwa rekayasa sosial adalah suatu perencanaan, pembangunan dan manajemen suatu perubahan terhadap kondisi masyarakat yang dilakukan secara kolektif untuk memecahkan permasalahan sosial. Istilah rekayasa sosial dalam karya tulis ilmiah ini merujuk kepada suatu upaya dan sarana yang digunakan dalam mengubah *mindset* atau pola pikir masyarakat, yang di dalamnya termasuk pelajar. Menurut Neina (2010), rekayasa sosial meliputi berbagai pengertian *social planning* (rencana sosial) oleh M. N. Ross, *social engineering* (pembangunan sosial) oleh Less dan Presley dan *change management* (manajemen perubahan) oleh Ira Kaufman. Lebih lanjut, Neina (2010) mengungkapkan bahwa secara hakiki istilah rekayasa sosial mengandung makna yang berkaitan dengan eksistensi masyarakat terhadap suatu entitas yang tidak sekadar kumpulan dari individu-individu. Perubahan-perubahan masyarakat dapat disebabkan karena pandangan hidup dan gerakan sosial. Berdasarkan paparan mengenai rekayasa sosial di atas, tim penulis tergerak untuk menciptakan sebuah gerakan sosial berbasis komik yang dapat dilakukan oleh para pelajar dalam rangka menumbuhkan semangat konservasi Situs Sangiran.

2.3 Sekilas Mengenai Situs Sangiran

Sangiran adalah salah satu tempat peninggalan sejarah yang tercantum dalam daftar situs warisan dunia UNESCO. Situs ini juga sudah diakui oleh para ilmuwan dunia. Ada berbagai macam peninggalan makhluk purbakala di Situs Sangiran yang perlu didata, dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Adapun situs lain di dunia yang juga terdaftar dalam situs warisan dunia UNESCO yang semisal dengan Situs

Sangiran antara lain: Cina (*S. Zhoukoudian*), Australia (*S. Willandra Lakes*), Tanzania (*S. Olduvai Gorge*), dan Afrika Selatan (*S. Sterkfontein*).

Daerah Sangiran memiliki luas sekitar 56 km² (7 km x 8 km), terletak di Provinsi Jawa Tengah, sekitar 15 km sebelah utara Surakarta di Lembah Sungai Bengawan Solo. Kawasan Sangiran terbagi menjadi 2 kabupaten, yaitu Kabupaten Sragen (Kecamatan Gemolong, Kecamatan Kalijambe dan Plupuh) dan Kabupaten Karanganyar (Kecamatan Gondangrejo). Situs Sangiran pertama kali ditemukan oleh P.E.C Schemulling. Adapun beberapa peristiwa penting yang berkaitan dengan keberadaan Situs Sangiran antara lain:

- a. Pada tahun 1996 UNESCO mendaftarkan Sangiran sebagai salah satu situs warisan dunia dengan nama *Sangiran Early Man Site*.
- b. Pada tahun 2011 Situs Sangiran diresmikan dan dibuka oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 15 Desember.
- c. Pada tahun 2012 Presiden Susilo Bambang Yudhoyono berkunjung ke Museum Sangiran, tepatnya pada bulan Februari dengan 11 Menteri kabinet.

Oleh karena itu, Indonesia sebagai negara berkembang dan mempunyai banyak peninggalan sejarah seyogyanya dapat mendorong dan memfasilitasi generasi muda untuk melakukan penelitian ilmiah mengenai bagaimana upaya konservasi Situs Sangiran yang baik dan efektif, misalkan melalui media komik khusus seputar cerita pelajar tentang Situs Sangiran, yang akan dibahas di Bab 4 (Pembahasan).

BAB III

METODOLOGI PENULISAN

3.1 Pendekatan Penulisan

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan karya tulis ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara cermat mengenai potensi objek kajian. Dalam hal ini penulis memberikan alternatif solusi yang bersifat kreatif dan menarik atas permasalahan masih kurangnya upaya sosialisasi Situs Sangiran kepada masyarakat dan pelajar dengan menawarkan Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran), upaya pelajar melestarikan Situs Sangiran berbasis komik.

3.2 Sumber Data

Penulisan karya tulis ini mengambil sumber data dari artikel ilmiah, buku-buku dan teori yang relevan dengan topik penulisan karya tulis. Sumber kajian ini diharapkan mampu memperkuat pembahasan topik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi dan studi pustaka berdasarkan survei literatur sekaligus memilah sumber-sumber pustaka yang mendukung penyelesaian permasalahan dalam karya tulis ini.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sesuai rumusan masalah dalam karya ilmiah ini. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan analisis SWOT terhadap Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) sebagai upaya pelajar melestarikan Situs Sangiran berbasis komik. Melalui teknik ini, akan diperoleh gambaran proporsional antara kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancaman, serta rumusan alternatif solusi yang dapat ditawarkan.

3.5 Teknik Penyusunan Karya Tulis

Penyusunan karya tulis ini telah melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang sistematis sehingga diperoleh hasil kajian yang lengkap dan terstruktur. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut: a) menemukan dan merumuskan masalah, b) mencari dan menyeleksi sumber-sumber data kepustakaan yang relevan, c) menganalisis data-data untuk menjawab permasalahan, d) merumuskan alternatif pemecahan masalah, e) menarik simpulan dan merekomendasikan saran, dan f) menyusun karya tulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)

Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) merupakan salah satu bentuk komik yang jalan ceritanya berisi tentang kisah-kisah pelajar tentang Situs Sangiran. Akronim CETAR sengaja digunakan untuk memberikan impresi atau kesan unik dan menarik kepada para (calon) pembaca komik. Secara harfiah, berdasarkan **Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)**, makna '**cetar**' adalah "tiruan bunyi cambuk yang dipukulkan". Namun, istilah '**cetar**' menjadi sangat populer dan memiliki arti yang berbeda ketika diujarkan oleh salah satu *public figure* di Indonesia, Syahrini, pada tahun 2012, **Kata 'cetar' dalam konteks ini merujuk ke 'sesuatu** hal yang sangat istimewa atau spektakuler'. Berdasarkan hal tersebut, Komik CETAR ini diharapkan dapat menjadi media yang istimewa bagi para (calon) pembacanya, yaitu para pelajar pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Komik CETAR merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan sebagai rekayasa sosial untuk memperkenalkan serta mengajak para pelajar dan masyarakat ikut serta dalam gerakan melestarikan Situs Sangiran sebagai perwujudan Indonesia Cinta Sejarah. Dalam rangka mempersiapkan hal tersebut, perlu adanya sebuah perencanaan awal agar pelaksanaan gerakan Indonesia Cinta Sejarah segera terwujud. Adapun kerangka perencanaan Komik CETAR dapat dilakukan seperti berikut ini:

a. Menentukan tema cerita

Tema cerita perlu ditentukan terlebih dahulu agar visi dan misi Komik CETAR dapat tertuang dengan baik di dalam komik. Penentuan tema cerita dapat melalui jalan diskusi dan koordinasi antar anggota tim penulis.

b. Menyusun kerangka cerita

Setelah menentukan tema cerita, langkah selanjutnya adalah membuat kerangka cerita. Kerangka cerita ini meliputi penentuan tokoh atau karakter, setting atau latar (tempat, waktu dan suasana) dan alur cerita (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda). Berikut adalah contoh kerangka cerita dalam Komik CETAR.

Daftar tokoh:

Ari, Badar, Dimas, Jen, dan Lulu. Semuanya usia SMA (pakai seragam SMA), sekitar 17-18 tahun.

Ari: Laki-laki

Badar: Laki-laki

Dimas: Laki-laki

Jen: Perempuan, Jawa, berhijab

Lulu: Perempuan, *Chinese*, tidak berhijab

Waktu istirahat. Di kantin sekolah.

Lulu: Akhir pekan kemarin kamu pergi kemana, Ri?

Jen: Iya, *nih*. Kok *nggak* ngajak-ngajak? Aku lihat postingan kamu di instagram.

Seru *banget* kayaknya. (sembari menunjukkan postingan instagram)

Ari: Oh. itu. Aku diajak Pamanku ke Museum Sangiran.

Dimas: Museum Sangiran? Di Jawa Timur, bukan?

Badar: Ngawur! (sambil noyor kepala Dimas) Museum Sangiran itu di Jogja!

Ari: Hahaha. Salah semua. Museum Sangiran itu ada di Sragen, Jawa Tengah.

Jen: Ah, iya! Aku pernah baca di buku-buku Sejarah, tapi hanya sekilas saja.

Lulu: Aku juga. Bagus *nggak*, Ri?

Ari: Bagus *banget*! Cocok buat wisata edukasi.

Badar: Jelasin *dong*, Ri, di Museum Sangiran itu ada apa saja.

Dimas: Iya. Biar nanti aku usulin ke wali kelas buat agenda liburan semester kita.

Ari: Oke. Tenang. tenang. (berdehem)

Jadi, menurutku Museum Sangiran itu adalah salah satu museum paling keren di Indonesia! Kalau kamu ke sana, kamu benar-benar akan merasakan dibawa berpetualang ke jutaan tahun silam.

Tahu tidak kapan kawasan situs prasejarah tersebut pertama kali ditemukan?

Dimas, Badar, Jen, dan Lulu geleng-geleng kepala.

Ari: Pada akhir abad 19. Siapa penemunya?

Badar: *Nah*, kalau ini aku tahu. Eugene Dubois!

Ari: Seratus buat Badar! (gaya bertepuk tangan)

Ari: (melanjutkan) Kini Sangiran merupakan sebuah laboratorium alam, dan tidak heran kalau PBB melalui UNESCO mengakui Museum dan Situs Sangiran sebagai salah satu warisan dunia.

Dimas: Keren *coyl*!

Jen: Denger-denger nih, hampir 50% penemuan manusia purba di seluruh dunia ditemukan di Sangiran. *Bener nggak?*

Ari: Ya. Tepat sekali! Kurang lebih ada 120 individu tengkorak di sana. Selain itu, ada juga fosil gading gajah, tengkorak gajah purba, tengkorak manusia, buaya, kepala kerbau, kepala banteng, badak, harimau, babi, kura-kura, dan masih banyak lagi. Ada juga diorama kehidupan *Homo Erectus* di Sangiran. Ditambah, kalian bakal disugahi berbagai informasi mengenai sistem tata surya, evolusi makhluk hidup, proses migrasi manusia, sejarah geologi kepulauan Nusantara, hingga kegiatan penelitian ekskavasi.

Lulu: Ada teknologi pemandunya *nggak*, Ri, kalau kita ke sana?

Ari: Jangan khawatir. Museum Sangiran sudah dilengkapi dengan *touch screen* dan film-film pendek tentang obyek-obyek tertentu.

Badar: *Wah*, kita kudu ke sana *nih* liburan nanti! Bayar berapa masuknya, Ri?

Ari: Murah *banget*, kok. Harga tiket masuk untuk wisatawan domestik adalah Rp 5 000,00 dan Rp 7 500,00 untuk wisatawan asing.

Jen: Jam operasionalnya *gimana*, Ri?

Ari: Oh, iya. Museum buka mulai pukul 8 pagi sampai 4 sore. Pokoknya oke *banget deh* Museum Sangiran!

Dimas: *Tuh dengerin*, Lulu, Jen. Sekali-kali kalian main dong ke museum. Jangan nonton Drama Korea melulu! Hahaha.

Lulu dan Jen melempar sedotan ke Dimas.

Ari: *Eh*, sudah bel masuk, *tuh!* Ayo balik ke kelas. Habis ini Matematika, *kan?* Sudah pada *ngerjain* tugas belum?

Jen: Aku sama Lulu *sih udah* tadi malam. Kita belajar kelompok.

Dimas dan Badar saling berpandangan, meringis, lalu berucap bersamaan: PINJAM TUGAS KALIAN, DONG!!!

Ari, Jen, Lulu: *Nggak mauuu!* (lalu kabur, lari tunggang langgang)

Dimas dan Badar akhirnya harus rela dihukum berdiri di luar kelas dengan satu kaki. Salah siapa begadang nonton bola tadi malam! Tamat

c. Membuat komik

Apabila tema dan kerangka cerita Komik CETAR sudah dibuat, tim penulis lalu bekerja sama dengan ahli pembuat komik untuk bersama-sama menyusun pembuatan komik siap cetak atau terbit. Berikut adalah dua contoh versi Komik CETAR yang dibuat berdasarkan kerangka cerita di atas:

Ver si 1.0





CETAR!

CERITA PELAJAR TENTANG SAINS

INSTRUKSI, DI MANA BERLAKU



STORY ART
SAYA MELAKUKAN KEGIATAN KLASIS
REKAMLA PATA



d. Menerbitkan komik

Penerbitan Komik CETAR dapat diupayakan melalui berbagai cara, yaitu 1) *self-printing* (cetak mandiri), 2) bekerja sama dengan salah satu percetakan, 3) bantuan dana BOS, 4) bantuan khusus dari sekolah, 5) bantuan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, dan 6) proposal pengajuan dana kepada beberapa perusahaan yang memiliki CSR (*Corporate Social Responsibility*) dalam bidang pendidikan, sejarah dan wisata. Selain itu, Komik CETAR ini juga direncanakan untuk dibagikan secara gratis melalui media sosial, seperti blog, website, facebook, instagram, twitter, path, blackberry messenger, dan lain-lain.

4.2 Analisis SWOT terhadap Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran)

Adapun analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) terhadap Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) dapat diuraikan sebagai berikut:

<i>Strengths</i> (Kelebihan)	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)
a. Merupakan bacaan yang <i>happening</i> (sedang tren di kalangan anak muda), menarik dan tidak membosankan b. Penjabaran materi yang ringan, kontekstual dan tidak monoton c. Bacaan yang mudah diakses dan dimengerti oleh pembacanya d. Dilengkapi dengan ilustrasi gambar bermuatan sejarah secara sekilas	a. Sebagian pelajar dan masyarakat tidak suka membaca komik b. Terbatasnya sarana promosi dan sumber pendanaan penerbitan
<i>Opportunities</i> (Peluang)	<i>Threats</i> (Ancaman)
a. Mendapatkan hak cipta (paten) atas Komik CETAR, sehingga dikemudian hari komik ini dapat dikembangkan lebih baik lagi b. Mendukung pemerintah dalam menggalakkan gerakan literasi media dan pembangunan karakter cinta membaca dan cinta sejarah c. Mendukung upaya promosi pariwisata berbasis sejarah dan budaya melalui media komik	a. Komik yang disebar secara online melalui media sosial dapat memicu munculnya pelanggaran hak cipta b. Kalah tenar atau kalah saing dengan buku bacaan yang lebih terkini atau modern dan artikel atau bacaan online

Berdasarkan analisis SWOT di atas, dapat diketahui bahwa Komik CETAR memiliki kelebihan dan peluang yang sangat baik untuk dikembangkan sebagai salah satu media dalam mengenalkan dan melestarikan Situs Sangiran kepada masyarakat dan para pelajar. Adapun kelemahan dan ancaman terhadap komik CETAR dapat diatasi dengan: a) melakukan kerjasama dengan berbagai pihak, b) memberikan pelabelan pada komik untuk menghindari pelanggaran hak cipta, c) menentukan tema cerita yang lebih kekinian, unik dan menarik, d) gencar melakukan promosi komik, dan (e) mengusulkan integrasi Komik CETAR ke dalam kurikulum sekolah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

- a) Komik CETAR (Cerita Pelajar Tentang Sangiran) merupakan salah satu bentuk komik yang jalan ceritanya berisi tentang kisah-kisah pelajar tentang Situs Sangiran. Ada empat langkah utama dalam kerangka perencanaan Komik CETAR, yaitu 1) menentukan tema cerita, 2) menyusun kerangka cerita, 3) membuat komik, dan 4) menerbitkan komik.
- b) Analisis SWOT dilakukan terhadap Komik CETAR guna mengetahui sejauh mana kelebihan, kelemahan, potensi, dan ancaman implementasi komik ini di masa mendatang.

5.2 Saran

- a) Masyarakat dan pelajar hendaknya menyadari pentingnya upaya pelestarian Situs Sangiran, sehingga diharapkan berbagai sarana pengenalan akan terus dikembangkan, misalnya pembuatan komik CETAR sebagai salah satu bentuk kontribusi pelajar untuk menjaga eksistensi Situs Sangiran.
- b) Pemerintah dan para pengembang media (dosen, guru, akademisi, peneliti) hendaknya menyadari pentingnya pengembangan media komik dalam rangka mendukung pelestarian Situs Sangiran serta menyemarakkan geliat pariwisata berbasis sejarah di Sangiran melalui distribusi komik CETAR.

Daftar Pustaka

- Franz, K dan Meir, B. 1994. *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosada Karya.
- Hermanto, Wiwit. 2016. *Upaya Pelestarian Situs Sangiran Memerlukan Keterlibatan Publik*. Diunduh dari: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016/11/23/upaya-pelestarian-situs-sangiran-memerlukan-keterlibatan-publik/>
- Hermanto, Wiwit. 2017. *Sosialisasi Bagi Generasi Muda Sebagai Penerus Harapan Bangsa*. Diunduh dari: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/03/15/sosialisasi-bagi-generasi-muda-sebagai-penerus-harapan-bangsa-2/>
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- Neina, Qurrota Ayu. 2011. *Komik Pembasmi Korupsi (KPK): Rekayasa Sosial sebagai Sarana Perwujudan Indonesia Bersih Korupsi Sejak Dini*. Karya Tulis Ilmiah.
- Rakhmat, Jalaludin. 2000. *Rekayasa Sosial: Reformasi, Revolusi, atau Manusia Besar?*. Bandung: PT. Remaja Rosada Karya.
- Wikipedia. Komik, (Online). (<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>, 10 April 2017).

Daftar Riwayat Hidup

Ketua

Nama Lengkap : Ari Adi Setiawan
NIS : 15.13003
Kelas : XI TP 3
TTL : Kudus, 18 Januari 2000
Alamat : Desa Jepang Pakis RT 01 RW 02
No HP : 089652787518
Prestasi :

- Juara 2 POPDA Cabang Olahraga Basket

Anggota 1

Nama Lengkap : Badar Husieni
NIS : 15.12932
Kelas : XI TP 1
TTL : Kudus, 25 September 1999
Alamat : Gribig Sukoharjo RT 03 RW 05
No HP : 088215344184
Prestasi :

- Juara 2 PBB JOCA

Anggota 2

Nama Lengkap : Jeneffer Maida Kumala Devi
NIS : 15.12897
Kelas : XI TMK
TTL : Pati, 13 Mei 2000
Alamat : Desa Tumpang Badonga RT 03 RW 02
No HP : 085842586596
Pengalaman Organisasi :

- OSIS, SAKA