

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia ada banyak daerah dan budaya, dimana setiap daerah memiliki banyak pahlawan yang sangat berjasa bagi Indonesia, terutama pada masa peperangan melawan penjajahan Belanda. Perjuangan para pahlawan di setiap daerah dalam mempertahankan wilayahnya dari penjajah sangatlah luarbiasa, dan tentunya mempunyai tujuan yang sama yaitu, untuk mempertahankan tanah air. Pahlawan yang masuk dalam catatan pahlawan nasional biasanya adalah pahlawan yang sudah terkenal dan memang berjasa kepada bangsa ini, diantaranya adalah: Jenderal Soedirman, Pangeran Diponegoro, akan tetapi ada pahlawan-pahlawan lokal yang tidak tercatat dalam buku-buku sejarah diantaranya adalah si Pitung dari Betawi dan Sakera dari Madura.

Kisah kepahlawanan si Pitung saat melawan Belanda sangat lekat dalam hati masyarakat Betawi. Keberaniannya melawan Belanda secara frontal atau berhadapan langsung dengan Belanda membuat penjajah itu ketar-ketir. Sarung, kopiah dan golok menjadi ciri khas si Pitung dalam melawan Belanda.

Jika Jakarta mempunyai si Pitung maka Madura mempunyai Sakera, Si Pitung senjatanya adalah golok, tetapi Sakera adalah clurit. Sakera dengan *odheng*, baju hitam kaos merah putih adalah ciri khasnya.

Sakera, nama kecilnya adalah Sadiman merupakan tokoh pejuang dari Madura, yang kisah kepahlawanannya diceritakan di Bangil, Pasuruan, Jawa Timur,

sangatlah bersifat heroik, sehingga kisahnya tetap diabadikan melalui acara kesenian ludruk di Jawa Timur dan Madura, Meski catatan sejarah Indonesia tidak menyebutkan kisah kepahlawanannya, namun hasil budaya yang berbentuk fisik itu masih ada, seperti baju hitam dan kaos merah putih.

Hal paling mendasar dalam latar belakang ini adalah revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera dari Madura dan adanya keinginan untuk mempertahankan sejarah tokoh “SAKERA” ini dengan melalui komik . Hal ini diharapkan dapat mengetahui cerita atau sejarah tokoh Sakera akan lebih cepat sampai kepada pembaca terutama pada anak muda berumur 17 sampai 21 tahun agar mengerti salah satu sejarah lokal Indonesia. Pertimbangan lain karena banyak anak muda zaman sekarang tidak berminat membaca buku sejarah karena media yang kurang menarik, sehingga penciptaan komik ini lebih menekankan pesan moral, humanis, sosial, edukasi dan sifat kesatria tokoh Sakera pada pembaca. Khususnya generasi muda agar mencintai sejarah bangsa.

Penciptaan komik sejarah Sakera ini akan lebih mudah menyampaikan pesan dan informasi , karena komik memiliki kelebihan yang banyak diantaranya, ilustrasi yang sangat menarik, alur cerita yang runtut karena dibuat dalam bentuk panel atau komik strip yang memudahkan untuk membaca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Banyak tokoh pahlawan daerah yang dimiliki Bangsa Indonesia dan menjadi pahlawan nasional.
2. Beberapa pahlawan yang tidak masuk dalam daftar pahlawan nasional diantaranya adalah tokoh Sakera dari Madura.
3. Media komik memiliki kelebihan untuk mempengaruhi minat baca .

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penciptaan karya, maka pembatasan masalah yang dikaji yaitu merevitalisasi tokoh Sakera dari Madura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana latar belakang tokoh Sakera dari Madura?
2. Bagaimana mengkonsepkan visualisasi komik dengan cerita Sakera?

E. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui latar belakang tokoh Sakera dari Madura
2. Untuk mengkonsepkan visualisasi komik dengan cerita Sakera.

F. Manfaat

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna dan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a) Diharapkan hasil penulisan laporan penciptaan karya ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang sejarah pahlawan lokal Indonesia dan memahami konsep pembuatan komik.
 - b) Diharapkan dapat memberikan motivasi dan inspirasi tentang konsep pembuatan komik kepada pembaca, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Selain itu, terhadap pemuda khususnya untuk pemuda Madura agar dapat termotivasi akan sejarah tokoh Sakera.
2. Manfaat praktis
 - a) Mensosialisasikan sejarah Sakera melalui komik, terhadap anak muda, terutama anak Madura.
 - b) Diharapkan memberi motivasi tentang sifat ksatria yang dimiliki oleh Sakera.