



Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda

Ikhwanul Fikri¹, Hendra Afriwan²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Received : 26 Juli 2025, Revised : 3 Agustus 2025, Published : 8 Agustus 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Ikhwanul Fikri

Email: ikhwanulfikri97@gmail.com

Abstract

Tan Malaka merupakan salah seorang tokoh pahlawan perjuangan kemerdekaan Indonesia yang jarang dibahas, padahal kisah hidupnya mengandung nilai-nilai yang menginspirasi sehingga patut untuk ditiru, kisah para pahlawan umumnya hanya diceritakan melalui media buku pelajaran dan disajikan hanya melalui teks saja. komik bisa digunakan sebagai sarana edukasi yang efektif, tidak hanya menyajikan informasi secara tulisan tapi dilengkapi dengan ilustrasi dalam panel. Komik Kisah Tan Malaka Dari Bukittinggi ke Belanda membatasi penelitian untuk fokus pada kisah masa kecil Tan Malaka karena mengandung nilai-nilai inspiratif dan motivasi bagi generasi muda dan memancing minat generasi muda untuk menggali lebih dalam mengenai kisah Tan Malaka. Metode yang digunakan dalam perancangan yaitu metode 4D yang terdiri dari Define, Design, Develop, Disseminate yang akan membantu dalam proses perancangan Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda. Hasil perancangan yaitu Media utama dalam bentuk komik yang dicetak dan media pendukung yaitu Bookmark, Poster, Stiker, X-Banner, T-Shirt, Instagram, Facebook dan Twitter.

Keywords - Tan Malaka, Komik, Perancangan

Abstract

Tan Malaka is a rarely discussed hero of the Indonesian independence struggle. His life story contains inspiring values worthy of emulation. The stories of heroes are generally told only through textbooks and presented solely through text. Comics can be used as an effective educational tool, presenting not only written information but also illustrations in panels. The comic "The Story of Tan Malaka from Bukittinggi to the Netherlands" focuses on the story of Tan Malaka's childhood, as it contains inspirational and motivational values for the younger generation and stimulates their interest in exploring Tan Malaka's story further. The design method used is the 4D method, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate, which will assist in the design process of the comic "The Story of Tan Malaka from Bukittinggi to the Netherlands." The design results in the form of a printed comic as the main medium, and supporting media such as bookmarks, posters, stickers, X-banners, T-shirts, Instagram, Facebook, and Twitter.

Keywords - Tan Malaka, Comics, Design

How To Cite : Fikri, I., & Afriwan, H. (2025). Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda. Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa, 2(3), 488–501. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i3.537>

Copyright ©2025 Ikhwanul Fikri, Hendra Afriwan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Pentingnya untuk mempelajari kembali dan mengenang jasa-jasa para pahlawan, terutama bagi generasi muda agar para pahlawan yang pernah berjuang tidak dilupakan begitu saja, mengingat mereka telah melahirkan gagasan-gagasan dan jasa-jasa bagi kemerdekaan Indonesia, seperti Tan Malaka yang namanya jarang sekali terdengar sebagai pahlawan Indonesia, padahal kisah hidup dan perjuangannya bagi kemerdekaan Indonesia tidak bisa dipandang sebelah mata, kurangnya pembahasan mengenai Tan Malaka bahkan dipelajari di sekolah pun namanya tidak pernah disebutkan sebagai salah seorang tokoh perjuangan kemerdekaan Indonesia. Sejarah para pahlawan umumnya hanya diajarkan melalui mata pelajaran sekolah, disampaikan dengan media buku pelajaran dan hanya berupa teks saja.

Komik bisa menjadi sarana yang digunakan sebagai media edukasi yang efektif, karena komik tidak hanya menyampaikan informasi secara tulisan namun juga dilengkapi dengan ilustrasi dalam panel yang menggambarkan kejadian, sehingga memudahkan untuk memahami cerita. McCloud, S dalam (Agriawan, 2021:3) mengatakan komik yaitu Susunan gambar yang berperan menyatakan suatu pesan maupun menciptakan kesan estetik yang melihatnya. Segala bacaan cerita dalam komik tersusun dan berhubungan antara gambar dengan kata dan disusun secara berurutan sehingga membangun suatu cerita. Sedangkan menurut Gumelar dalam (Hanifa et al., 2021:5), komik merupakan susunan gambar yang ditata mengikuti rancangan penciptanya sehingga gagasan cerita tersampaikan dan diberikan lettering yang sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan media komik karena tidak hanya menyampaikan informasi secara tulisan namun juga dilengkapi dengan ilustrasi dalam panel yang menggambarkan kejadian. Rachminingsih dan Hanif dalam (Isnanta & Wita, 2022:2) mengatakan fungsi Komik merupakan salah satu bentuk seni yang dapat digunakan untuk tujuan penyampaian informasi dan edukasi di segala usia dan berbagai bidang. sehingga memudahkan untuk memahami cerita. komik akan membahas mengenai kisah masa kecil Tan Malaka yang sarat akan nilai-nilai motivasi dan semangat menempuh Pendidikan meskipun menghadapi berbagai rintangan.

Kisah masa kecil Tan Malaka akan disajikan dalam bentuk komik yang telah di cetak dalam bentuk buku, Maharsi dalam (Kristyadi et al., 2020:3) komik buku merupakan Komik dalam bentuk buku yang telah dicetak, umumnya menceritakan secara lengkap cerita pada suatu karya buku, komik buku biasanya disajikan dalam rangkaian seri, meskipun beberapa menampilkan cerita yang berlanjut tidak sedikit pula yang menceritakan kisah sekali tamat dalam satu seri, komik Kisah Tan Malaka ini diharapkan menjadi langkah awal memancing rasa penasaran generasi muda untuk mendalami kisah perjuangannya karena terdapat pelajaran yang dapat diambil dan memotivasi terutama semangat menuntut ilmu untuk menempuh Pendidikan yang lebih tinggi.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Komik

Komik merupakan media visual yang terdiri dari susunan gambar dan teks yang disusun secara berurutan dalam panel-panel untuk menyampaikan cerita atau pesan. McCloud dalam Agriawan (2021:3) menyatakan bahwa komik adalah susunan gambar yang berperan menyatakan suatu pesan maupun menciptakan kesan estetik bagi pembacanya. Selain itu, Gumelar dalam Hanifa et al. (2021:5) menambahkan bahwa komik adalah susunan gambar yang ditata mengikuti rancangan penciptanya agar gagasan cerita tersampaikan secara optimal dengan penggunaan lettering yang sesuai.

2. Fungsi Komik Sebagai Media Edukasi

Komik bukan hanya media hiburan, melainkan juga memiliki fungsi edukatif. Rachminingsih dan Hanif dalam Isnanta dan Wita (2022:2) menyatakan bahwa komik merupakan bentuk seni yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan edukasi kepada semua kalangan usia di berbagai bidang. Penyampaian materi dalam bentuk visual yang menarik

membantu pembaca lebih mudah memahami dan mengingat informasi, menjadikannya efektif untuk media pembelajaran sejarah dan tokoh nasional seperti Tan Malaka.

3. Komik Buku (Printed Comic Book)

Maharsi dalam Kristyadi et al. (2020:3) menjelaskan bahwa komik buku adalah komik yang telah dicetak dalam bentuk buku, biasanya menyajikan cerita secara lengkap dalam satu buku atau rangkaian seri. Komik buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan personal. Dalam konteks ini, komik Kisah Tan Malaka dicetak dalam bentuk buku yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan sejarah alternatif bagi generasi muda.

4. Metode Perancangan 4D

Perancangan komik dalam penelitian ini menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dirancang untuk proses pengembangan media pembelajaran dan informasi visual secara sistematis. Menurut Mahadiraja & Syamsuarnis dalam Christian & Olwin (2022:3), metode ini meliputi:

- a. Define (Pendefinisian): Menentukan tujuan dan kebutuhan perancangan.
- b. Design (Perancangan): Membuat sketsa, storyboard, dan elemen desain visual.
- c. Develop (Pengembangan): Finalisasi desain dan produksi media utama serta media pendukung.
- d. Disseminate (Penyebaran): Menyebarluaskan hasil rancangan ke target audiens.

5. Relevansi Komik Tan Malaka dalam Edukasi Sejarah

Pengenalan kisah Tan Malaka melalui media komik merupakan inovasi dalam pembelajaran sejarah yang menekankan nilai-nilai perjuangan, motivasi, dan semangat belajar. Dalam konteks ini, komik bertujuan untuk menarik minat generasi muda agar mengenal lebih dekat tokoh-tokoh sejarah yang selama ini kurang dikenal, serta membangkitkan rasa nasionalisme dan semangat menuntut ilmu seperti yang dicontohkan Tan Malaka dalam masa kecilnya.

METODE

Metode yang akan digunakan pada metode perancangan adalah metode 4D, Mahadiraja & Syamsuarnis dalam (Christian & Olwin, 2022:3) bahwa metode 4D terdiri dari, (*Devine*) pendefinisian, (*Design*) perancangan, (*Development*) pengembangan, (*Disseminate*) penyebaran. Metode pengumpulan data yaitu dengan melakukan Studi Literatur, Wawancara dan Dokumentasi. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah 5W+1H.

1. What Apa tema yang akan dibahas dalam karya komik?,
2. Where Dimana latar belakang cerita ?,
3. When Kapan komik akan dibuat ?,
4. Who Siapa target audience pada perancangan komik ?,.
5. Why Mengapa perlu dibahas ?,
6. How Bagaimana pemecahan masalah agar kisah masa kecil Tan Malaka yang memiliki nilai-nilai motivasi tersebut dapat mencapai target ?

PEMBAHASAN

Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda

A. Define

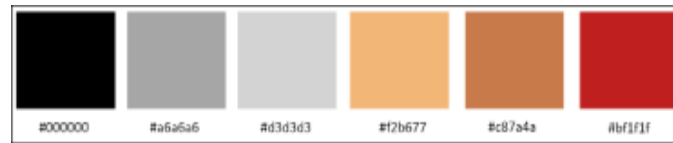
1) Strategi Kreatif

a) Ilustrasi

Pendekatan visual dari segi ilustrasi pada perancangan komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda menggunakan gaya ilustrasi semi realis, semi realis dipilih karena style yang digukan adalah style yang familiar dikalangan remaja.

b) Warna

Warna pada perancangan Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda pada bagian cover yaitu warna merah yang menjadi ciri khas dari tokoh Tan Malaka, dan ditambah dengan ilustrasi dari tokoh Tan Malaka.



Gambar 1.
Palet warna Cover Komik

c) Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan Komik Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda adalah Lafayette Comic Pro yang digunakan pada judul cover dan narasi dalam komik, font dipilih karena sesuai untuk digunakan pada karya komik.



Gambar 2.
Font Lafayette Comic Pro

B. Design

1) Perancangan Komik

Perancangan komik Tan Malaka dimulai dari sketsa kasar sampai final artwork melalui proses digital, menggunakan software Photoshop untuk membuat sketsa kasar dan Clip Paint Studio untuk proses finishing dan pemberian efek.

2) Naskah

Naskah komik akan menceritakan alur kisah masa kecil Tan Malaka yang menjelaskan kepribadian tokoh saat masih kecil dengan menjelaskan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki kemudian peristiwa penting yang dialami dan akhir cerita dimana Tan Malaka akan melanjutkan pendidikan menuju Belanda.

3) Storyboard

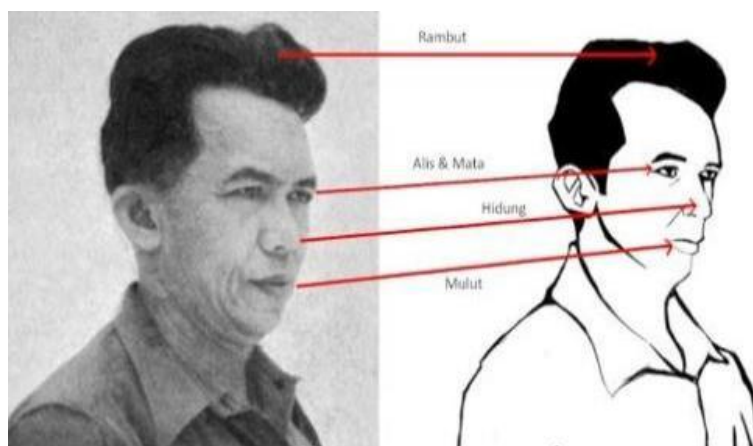
Storyboard memberikan gambaran kasar dalam bentuk teks yang akan membagi cerita dari naskah kedalam beberapa panel dan halaman yang akan digunakan untuk perancangan isi komik.

4) Visual

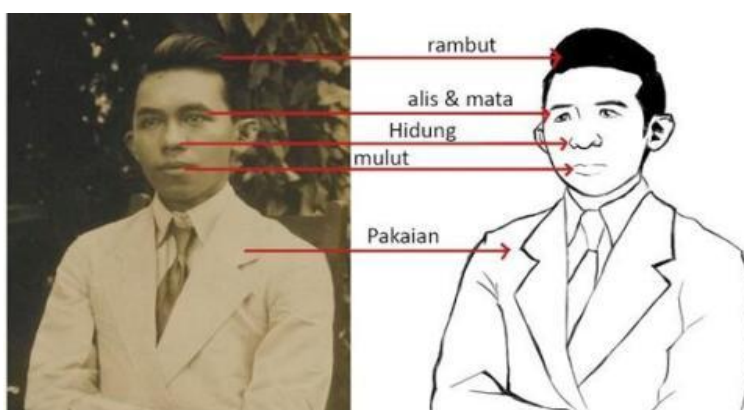
a) Studi Karakter

- Perancangan Karakter Tan Malaka

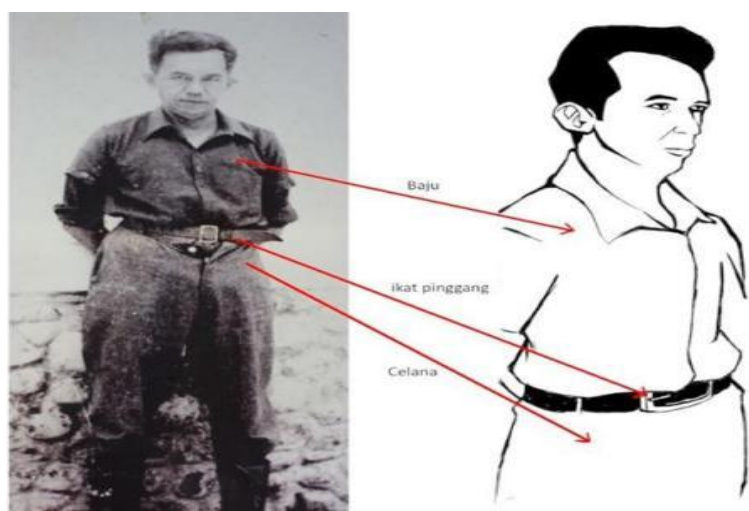
Perancang karakter dimulai dengan mengkaji ciri khas dari karakter seperti bentuk rambut, mata, alis, hidung, mulut dan bentuk wajah.



Gambar 3.
Studi Karakter Tan Malaka



Gambar 4.
Studi Karakter Tan Malaka Masa Pendidikan di Bukittinggi



Gambar 5.
Studi Karakter Tan Malaka

- Informasi karakter komik Tan Malaka



Gambar 6.
Karakter komik Tan Malaka

Tan Malaka sewaktu kecil adalah seorang anak yang nakal dan nekat namun Tan Malaka merupakan seorang anak yang cerdas dengan IQ diatas rata-rata, seorang yang semangat dalam menuntut ilmu bagaimanapun rintanganya.

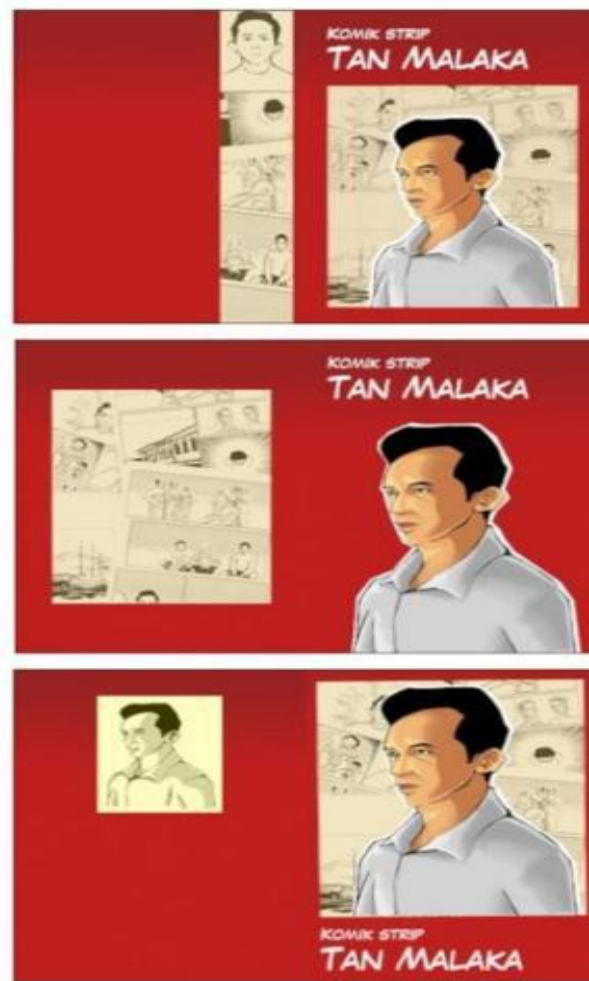
b) Cover Media Utama



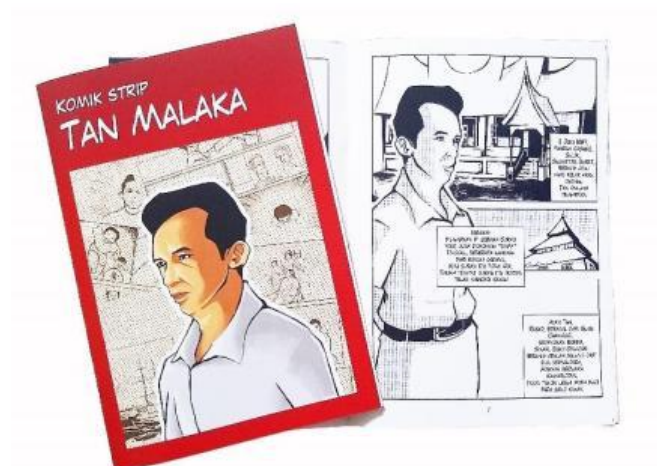
Gambar 7.
Layout Kasar



Gambar 8.
Layout Eksekusi



Gambar 9.
Layout Komprehensif

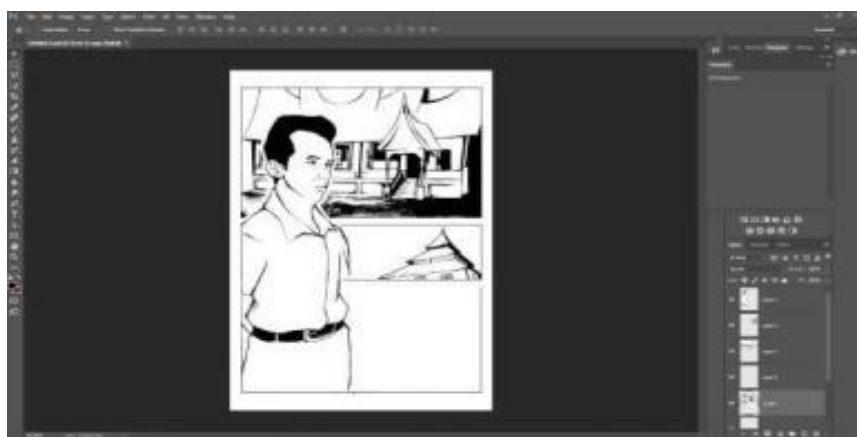


Gambar 10.
Final Desain

c) Isi Komik



Gambar 11.
Sketsa Kasar



Gambar 12.
Proses *Line Art* Komik Menggunakan *Photoshop*



Gambar 13.

Proses Pemberian efek menggunakan aplikasi *Clip Paint Studio*



Gambar 14.

Proses Pemberian Teks Menggunakan Aplikasi *Photoshop*

C. Develop

1. X-Banner



Gambar 15.

X-Banner karya Komik Tan Malaka

X-Banner berisi keterangan judul dan sinopsis dari karya komik berukuran 60x160 cm digunakan untuk media promosi untuk menarik target audien.

2. Poster

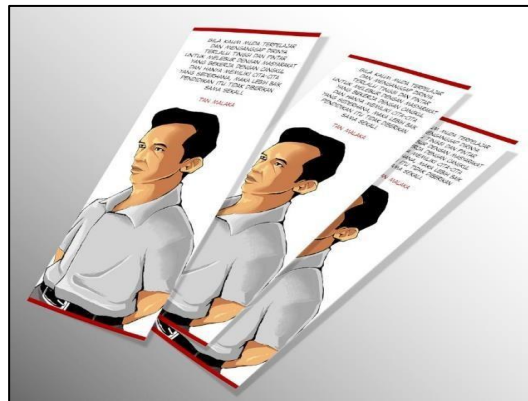


Gambar 16.

Poster karya komik Tan Malaka

Poster memuat ilustrasi dari karakter yang diangkat dan digunakan sebagai media promosi untuk menarik target audien.

3. Bookmark



Gambar 17.
Bookmark karya komik Tan Malaka

Desain Bookmark terdapat ilustrasi beserta quote dari Tan Malaka, Bookmark berfungsi sebagai penanda halaman dari buku.

4. T-Shirt

T-Shirt terdapat desain ilustrasi dari tokoh Tan Malaka pada bagian depan T-Shirt.



Gambar 18.
T-Shirt karya komik Tan Malaka

5. Stiker



Gambar 19.
Stiker karya komik Tan Malaka

Stiker menampilkan ilustrasi Tan Malaka dengan latar belakang pancaran cahaya, ditambah dengan teks judul komik dengan warna merah dan kutipan kata dari Tan Malaka.

6. Instagram



Tampilan Beranda Instagram

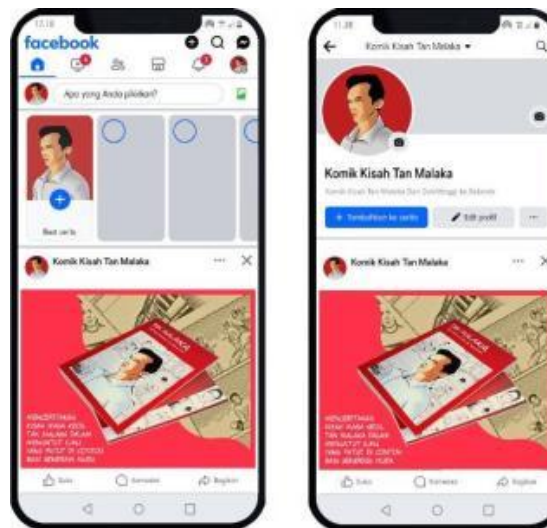
Tampilan Profil Instagram

Gambar 20.

Sosial media Instagram Karya komik Tan Malaka

Desain Instagram berupa serangkaian Postingan yang menggabungkan halaman lembar komik serta media pendukung.

7. Facebook



Tampilan Beranda Facebook

Tampilan Profil Facebook

Gambar 21.

Sosial media Facebook karya komik Tan Malaka

Desain Facebook menampilkan bentuk fisik dari buku komik dengan latar belakang warna merah ditambah dengan beberapa tampilan panel komik dilengkapi dengan penjelasan singkat mengenai tema cerita.

8. Twitter



Gambar 22.

Sosial media Twitter karya komik Tan Malaka

Desain Media pendukung Twitter menampilkan ilustrasi Tan Malaka dengan latar belakang beberapa panel komik dan ruang kosong berwarna merah dan judul dari karya komik.

D. Disseminate

Setelah perancangan selesai komik kemudian di perkenalkan kepada target audien dengan mempersiapkan sarana yang diperlukan untuk promosi komik, memperagakan cetakan dari komik kepada target audien, didukung dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram, Facebook dan twitter.

KESIMPULAN

Kesimpulan pembahasan dari perancangan Komik Kisah Tan Malaka Dari Bukittinggi Ke Belanda adalah perlu bagi generasi muda untuk kembali mencari tahu mengenai sejarah tokoh para pahlawan, karena dengan belajar dari kisah-kisah perjuangan mereka kita dapat mencontoh nilai-nilai baik yang mereka perlihatkan. Melalui perancangan Komik Kisah Tan Malaka Dari Bukittinggi Ke Belanda ini generasi muda bisa mengambil pelajaran dari tokoh Tan Malaka saat masih kecil, usia yang masih belia tapi semangatnya mencari ilmu patut untuk ditiru dan memotivasi untuk menjadi pribadi yang lebih baik bagi generasi muda.

Melalui perancangan komik “Kisah Tan Malaka dari Bukittinggi ke Belanda”, diharapkan generasi muda dapat lebih mengenal tokoh-tokoh perjuangan bangsa yang selama ini kurang mendapat sorotan dalam media pembelajaran konvensional. Komik sebagai media edukasi visual dapat menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk menarik minat siswa terhadap literasi sejarah bangsa. Untuk pengembangan ke depan, komik ini dapat dikembangkan menjadi serial lanjutan yang mengisahkan fase-fase perjuangan Tan Malaka lainnya, sehingga menambah pengetahuan dan kesadaran historis generasi muda. Selain itu, promosi dan distribusi media komik dapat ditingkatkan dengan kolaborasi bersama instansi pendidikan, komunitas sejarah, serta media digital agar jangkauan audiens semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agriawan, F. (2021). Perancangan Komik Karaeng Galesong. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(2), 108–117.
- Christian, Y., & Olwin. (2022). Perancangan dan pengembangan website sekolah di SMA Yos Sudarso menggunakan metode 4D. *National Conference for Community Service ...*, 4(1), 1162–1168.

- Fauziah, N., & Ramadhan, D. (2021). Penggunaan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 145–156.
- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 965–976.
- Isnanta, S. D., & Wita, A. (2022). Perancangan Komik “ Bayu Samudera ” sebagai Media Promosi
- Kristyadi, M., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2020). Perancangan Komik Strip (Sura & Baya) Dalam Rangka Menanamkan Nilai Toleransi Bagi Remaja Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Loewenstein, J., & Heath, C. (2009). The Repetition-Break Plot Structure: A Cognitive Influence on the Aesthetic Evaluation and Memorability of Stories. *Cognitive Science*, 33(6), 969–993. <https://doi.org/10.1111/j.1551-6709.2009.01038.x>
- Nugroho, A., & Setiawan, D. (2020). Komik Sebagai Media Pembelajaran Alternatif dalam Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 12–20.
- Potensi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Karimunjawa. 22(2), 89–95.
- Putra, R. P., & Yulianto, B. (2021). Perancangan Komik Digital Interaktif Tokoh Nasional untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 13(1), 31–40.
- Subekti, T., & Widiastuti, A. (2019). Pengembangan Komik Sejarah Perjuangan Nasional Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran di SMP. *Jurnal Historia*, 17(2), 173–189.