

**Perancangan Webtoon Sejarah Pemberontakan DI/TII
Jawa Barat Sebagai Media Edukasi Untuk
Dewasa Muda Di Kota Bandung**

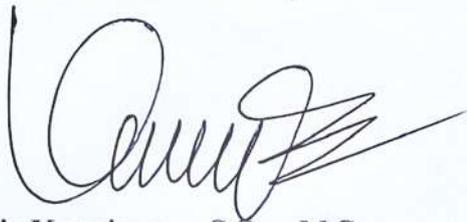
TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 2 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aris Kurniawan, S.Sn., M.Sn.

NID/NIDK: 04240570001

Dosen Pembimbing II



Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.

NID/NIDK: 0430048701

Program Studi DKV

Ketua,



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.

NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Webtoon Sejarah Pemberontakan DI/TII Jawa Barat Sebagai Media Edukasi Untuk Dewasa Muda Di Kota Bandung

IKRAR REFORMANOV ASRUNPUTRA¹, ARIS KURNIAWAN², ASEP RAMDHAN³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : ikrarreformanov98@gmail.com

ABSTRAK

Peristiwa sejarah merupakan suatu kebenaran data dan fakta, sebagai cermin dalam menatap kehidupan ke masa yang akan datang. Dalam rangkaian peristiwa Pemberontakan DI/TII Jawa Barat ini tidak boleh dilupakan oleh generasi muda Indonesia. Oleh karena itu, peristiwa sejarah ini diangkat ke dalam media komik digital Webtoon, agar memudahkan generasi muda untuk mengakses peristiwa tersebut untuk dijadikan sebagai suatu kegiatan edukasi. Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner, studi lapangan, dan studi literatur mengenai peristiwa tersebut. Hasil riset ini memperlihatkan bahwa mayoritas dari responden bersikap cukup kritis, dan menyukai sejarah. Namun, terdapat sebagian kecil responden yang menyatakan bahwa terdapat ideologi yang lebih baik dari Pancasila. Diharapkan dengan adanya komik digital Webtoon ini menjadi media alternatif edukasi sejarah yang baik untuk generasi muda Indonesia.

Kata kunci: dewasa muda, edukasi, komik webtoon, radikalisme, sejarah

ABSTRACT

Historic events are data correctness and factual as a reflection of staring into the upcoming life. The West Java's DI/TII Rebellion should not be forgotten by the young generation of Indonesia. Hence, the historic events adapted into Webtoon's digital comic media to ease the access for younger generation as an educational activity. The research used questionnaires, field research, and case study instruments related to the event. The results stated that the majority of the target respondents were quite critical, and liked history. However, there were few respondents that stated there were better ideologies besides Pancasila. It is hoped that the Webtoon's digital comic would be a good alternative historical education media for younger generation of Indonesia.

Keywords: education, history, radicalism, webtoon comic, young adult

1.PENDAHULUAN

Disiplin ilmu sejarah sangat penting bagi kehidupan manusia, karena sejarah mengandung nilai-nilai dan pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Presiden Pertama Soekarno dan Proklamator Kemerdekaan Indonesia bahwa "Jangan sekali-kali melupakan Sejarah" (Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2014). Pendapat Soekarno itu sejalan dengan sifat sejarah sebagai bahan pembelajaran bagi kehidupan manusia.

Pemberontakan DI/TII dapat dikategorikan sebagai penghianatan terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Prinada, 2021). Generasi muda harus mengetahui Pemberontakan DI/TII sebagai bagian dari pengetahuan masa kelam sejarah bangsa. Namun, berdasarkan penelitian Syakira Hanifa dan Dinie Anggraenie Dewi dalam Jurnal Pendidikan Indonesia "KESADARAN PATRIOTIK DI KALANGAN MAHASISWA" 2021, tidak sedikit mahasiswa yang kurang memiliki jiwa patriotisme, yaitu lebih dari 60% mahasiswa lebih antusias dengan budaya luar dibandingkan dengan budaya negeri sendiri. Bangsa Indonesia sejatinya haruslah tetap memiliki dan meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme dikarenakan masih banyak pihak-pihak di luar sana yang akan selalu mengancam keutuhan dan kedaulatan NKRI, seperti halnya berbagai paham-paham yang muncul di antara masyarakat yang tidak sejalan dengan Pancasila, juga ancaman yang datang dari pesatnya globalisasi hingga ancaman akan tidak gerakan radikalisme (Sugiman, 2017).

Lalu, fakta di lapangan menyatakan bahwa media pembelajaran konvensional kini dinilai membosankan bagi kalangan muda zaman sekarang. Berdasarkan data dari Perpustakaan Nasional tahun 2017, frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya tiga sampai empat kali per minggu. Sementara jumlah buku yang dibaca rata-rata hanya mencapai lima hingga sembilan buku per tahun (Pratiwi, 2018). Semakin diperkuat dengan data dari hasil survei UNESCO yang dilakukan oleh Central Connecticut State University; Most Littered Nation in the World 2016, presentase minat baca orang Indonesia hanya 0,001 persen, yang artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya terdapat satu orang yang rajin membaca.

Pemanfaatan internet dan smartphone dimaksudkan untuk mengatasi segenap permasalahan di atas. Berdasarkan data yang ditampilkan Hootsuite pada tahun 2018 mengenai banyaknya pengguna ponsel di Indonesia telah mencapai 67 persen atau sebanyak 177,9 juta jiwa (Sidik, 2018). Kini sebagian besar masyarakat Indonesia mulai mengaplikasikan kegiatan digital dalam kesehariannya. Dilihat dari segi positifnya, kehadiran internet dan *smartphone* dalam industri baca turut berperan penting dalam memudahkan individu-individu untuk mengakses berbagai macam bahan bacaan dari berbagai sumber diseluruh dunia, turut mengurangi biaya masyarakat dalam membeli dan mengakses bahan bacaan bentuk cetak, serta bahkan lebih lanjut dapat merubah karakter membaca individu menjadi lebih cepat, atau biasa disebut dengan *skimming* (Verma, J. & Malviya, 2010).

Bertitik tolak dari fakta-fakta di atas, maka perlu menghadirkan sebuah alternatif media pembelajaran non-konvensional untuk mengedukasi sejarah kebangsaan bagi generasi muda. Media komik digital Webtoon dipilih sebagai media untuk menginformasikan kembali Peristiwa Pemberontakan DI/TII. Pilihan media komik digital Webtoon karena mudah untuk diakses dan populer bagi generasi muda di masa sekarang ini. Diharapkan generasi muda di Kota Bandung dapat memperkuat rasa kebangsaan dan penghayatan terhadap azas Pancasila.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen kuesioner, studi lapangan, dan juga studi literatur. Adapun metode perancangan mengacu pada *Design Thinking* yang meliputi: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

2.1 Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan dengan target segmentasi responden adalah: dewasa muda, pria dan wanita berusia 18-21 tahun, memiliki sifat keingintahuan yang tinggi, tertarik akan sejarah, gemar membaca, berpikir kritis. Adapun target lokasi responden adalah Kota Bandung

2.2 Studi Lapangan

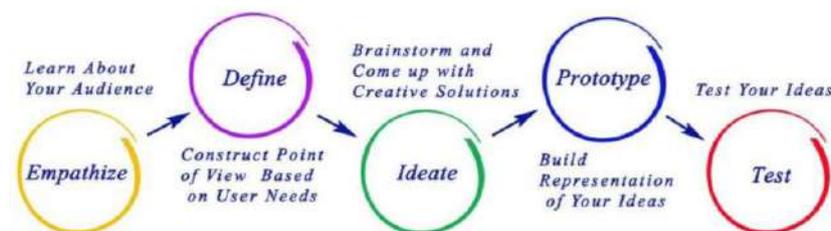
Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau berbagai peninggalan sejarah DI/TII di Jawa Barat yang terdapat di Museum Mandala Wangsit Siliwangi seperti; foto, dokumentasi, senjata, seragam, dan berbagai data pendukung lainnya.

2.3 Studi Literatur

Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan instrumen data dari sumber-sumber literatur yang tepat dan terpercaya, yaitu jurnal-jurnal *online* dan buku sejarah mengenai Pemberontakan DI/TII Jawa Barat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Design Thinking Process



Gambar 1. *Design Thinking process* (Sumber: Irfansyah, 2022)

Berikut uraian penggunaan metode yang diterapkan pada penelitian ini :

3.1 *Empathize*

Kuesioner: Pemahaman yang ingin dicapai melalui penyebaran kuesioner adalah agar memperkuat informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Studi Lapangan: Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan di Museum Mandala Wangsit Siliwangi di Bandung, penulis mendapatkan beberapa informasi seperti; detail dan warna dari seragam dan atribut yang digunakan oleh tokoh-tokoh bersejarah, nuansa peristiwa yang digambarkan di lukisan dan miniatur, serta senjata yang digunakan saat peristiwa terjadi..

Studi Literatur: Penulis menggunakan beberapa buku dan jurnal yang materinya relevan dengan penelitian ini. Penulis mendapatkan informasi mendalam dari buku Ade Firmansyah berjudul "S.M. Kartosoewirjo, Biografi Singkat 1907-1962 (TNI Angkatan Darat, 1974). Buku

Ade Firmansyah memberikan sudut pandang peristiwa yang lebih netral. Studi literatur juga memakai data dari buku "Album Peristiwa DI/TII" terbitan Dinas Sejarah TNI.

Analisa SWOT:

Tabel 1. Perbandingan Jumlah Penduduk Per Kecamatan Tahun 2010

Internal	S Media edukasi non konvensional yang sesuai dengan tren dewasa muda, <i>mobile</i> dan mudah diakses, dengan pembawaan menarik, kebebasan dalam menata panel, ciri khas visual yang unik, serta ilustrasi berwarna yang detail.	W Masih sangat sedikit komik digital Webtoon dengan sejarah sebagai topik utamanya, terutama tentang sejarah perjuangan pahlawan bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan dan keutuhan NKRI
Eksternal	S-O Komik digital Webtoon dapat menjadi alternatif non konvensional bagi kalangan muda zaman sekarang untuk mempelajari sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan, kemasan yang lebih ringan dan menarik secara visual, penuh ilustrasi dan menarik minat dan atensi audiens secara <i>continuity</i> .	W-O Munculnya peluang untuk komik digital menjadi media pembelajaran non konvensional yang solutif bagi anak muda untuk mempelajari sejarah dengan kemasan visual yang menarik, ringan, <i>based on facts</i> , dan mudah dicerna.
T Minat baca masyarakat Indonesia rendah berdasarkan data Perpustakaan Nasional 2017, frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya 3-4 kali /minggu, dengan jumlah buku yang dibaca rata-rata hanya 5-9 buku/tahun (Pratiwi, 2018).	S-T Dengan hadirnya media edukasi yang menarik dan sesuai tren serta menyesuaikan dengan kebutuhan serba <i>mobile</i> generasi dewasa muda zaman sekarang, akan berdampak positif pula pada naiknya minat baca di kalangan masyarakat luas Indonesia.	W-T Perancangan komik digital harus menitikberatkan pada kualitas dan kuantitas visual yang maksimal agar dapat mempertahankan nilai edukasi dan <i>entertainment</i> yang lebih di mata audiens.

3.2 Define

Problem Statement: Ada jarak antara topik sejarah dengan target audiens. Hal ini disebabkan karena kondisi presentase membaca di Indonesia cenderung terus menurun. Faktor lainnya adalah topik sejarah terasa berat dan membosankan di kalangan dewasa muda. Oleh Karena itu, dibutuhkan upaya untuk membuat masyarakat, terutama kalangan dewasa muda, untuk mengenal sejarah dengan cara yang ringan serta menyenangkan. Kebutuhan belajar tersebut dapat dicapai melalui komik digital Webtoon yang mudah diakses secara *mobile*.

Problem Solution: Webtoon yang bertujuan mengajak target responden untuk kembali mengikuti napak tilas perjalanan sejarah bangsa Indonesia, tepatnya Peristiwa Pemberontakan DI/TII Jawa Barat yang dipimpin oleh S.M. Kartosuwiryo.

What to Say: "Pertanyakan Segalanya, Sejarah Adalah Kuncinya.". Sejarah dapat digunakan sebagai pemantik antusiasme kalangan muda untuk menelusuri hal-hal kontroversial serta kebenaran dari peristiwa bersejarah.

3.3 Ideate

How to Say: Ilustrasi menggunakan gaya semi realis, agar tokoh-tokoh dapat dikenali dengan mudah. Warna yang digunakan adalah warna yang sesuai dengan realita, agar dapat mempermudah audiens dalam berimajinasi mengenai peristiwa yang dibacanya. Penyampaian cerita menggunakan narasi berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan. Gaya *layout* memanjang ke bawah menyesuaikan dengan *interface* aplikasi Webtoon. *Font* yang digunakan adalah DIN Condensed Bold dan Courier Bold, jenis font yang identik dengan dunia militer.

Judul Komik: Pemberontakan DI/TII di Jawa Barat.

Deskripsi Komik: Komik digital ini memiliki dua chapter dengan total 70 halaman dan 75 panel ilustrasi. Babak pertama yang berjudul "Menuju Negara Islam Indonesia" dan babak kedua yang berjudul "Operasi Pagar Betis".

3.4 Prototype

Naskah Cerita: Naskah cerita komik digital ini terdiri dari beberapa komponen, yakni; *setting* cerita (*past*), premis cerita (sebuah peristiwa sejarah perjuangan TNI dalam menumpas pemberontakan yang dipimpin oleh S.M.K. dalam rangka menciptakan NII), alur cerita (maju mundur), narasi cerita (dibuat dengan menggabungkan data dari buku "Album Peristiwa Pemberontakan DI-TII: oleh Dinas Sejarah TNI, dan "S.M.Kartosuwirjo, Biografi Singkat 1907-1962" oleh Ade Firmansyah).

Desain Karakter: Berikut gambaran awal dari karakter-karakter dalam komik digital ini.



Gambar 2. Desain karakter

Panel Komik: Selanjutnya penulis secara bersamaan akan melakukan proses sketching, texting, dan layouting. Penulis menerapkan gaya layout sebagaimana biasa dipergunakan di media editorial agar mempermudah audiens dalam mengikuti arah baca komik.

Media Promosional: Sebagai persiapan merilis komik digital ini secara resmi, penulis membutuhkan aset ilustrasi pendukung dalam berbagai media, seperti "In- apps Banner", atau "Instastory".



Gambar 5. Aset ilustrasi pendukung

Gambar diatas merupakan ilustrasi momen setelah pembacaan naskah proklamasi NII. Para hadirin tampak bahagia dan tentram. Visual dan judul yang kontras diharapkan dapat menarik pembaca komik digital. Untuk teaser sendiri dilakukan beberapa penyesuaian untuk memberi kesan misteri, sehingga pembaca akan lebih tertarik membaca komik digital ini.

3.5 Test

Untuk menghindari kesan provokasi, penulis melakukan perubahan di bagian panel komik yang menggambarkan pembacaan naskah proklamasi NII yang didramatisasi. Perubahan ini dikerjakan sebelum komik digital diterbitkan.



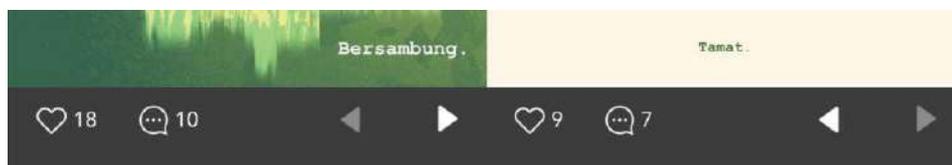
Gambar 6. Sebelum dan sesudah revisi

3.6 Review Responden



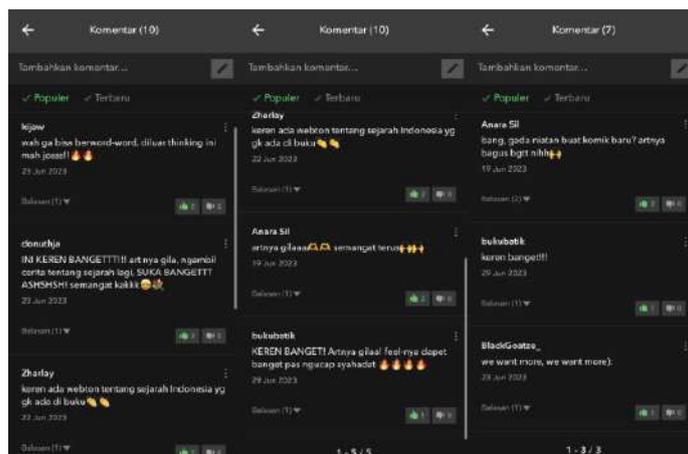
Gambar 7. Tampilan depan komik digital Webtoon

Semenjak hasil karya dirilis secara resmi di aplikasi Webtoon, jumlah pembaca komik digital ini kini telah mencapai 480 orang, difavoritkan oleh 27 orang, dan mendapat penilaian 10 bintang. Hal ini jelas merupakan bukti bahwa karya ini berhasil mendapat apresiasi dan antusiasme masyarakat dengan baik.



Gambar 8. Jumlah *likes* dan *comment*

Kemudian dapat dilihat dari hasil fitur *likes* dan *comment*, terdapat sebuah perbedaan angka yang cukup signifikan dimana audiens tampaknya lebih antusias terhadap babak pertama dibandingkan dengan babak kedua. Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan bagi penulis mengenai apa yang menjadi penyebab hal tersebut.



Gambar 9. Respon audiens

Sebagaimana respon pembaca di laman Webtoon, banyak pembaca sangat antusias menyambut kehadiran komik digital sejarah ini. Para pembaca mengapresiasi dan mengharapkan babak lanjutan dari komik digital ini. Para pembaca memberi dukungan kepada penulis untuk merancang komik digital baru.

4. KESIMPULAN

Pada bagian ini penulis menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, yang memaparkan pikiran pokok sebagai intisari dari jawaban permasalahan yang telah dikaji. Kesimpulan yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Historiografi merupakan suatu peristiwa yang terjadi di masa lalu, dan kemudian direkonstruksi oleh para ahli Sejarah yang didasari fakta dan data yang telah dikumpulkan. Generasi muda sangat antusias membaca karya sejarah, hal ini disebabkan karena penyajiannya dikemas secara menarik dan sesuai tren generasi saat ini. Kualitas karya yang baik sangat menentukan minat generasi muda untuk membaca komik digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Aris Kurniawan, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing saya perihal merancang tugas akhir dan juga memastikan kredibilitas data yang saya gunakan. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Asep Ramdhan, S.Ds., M.M. yang telah membimbing saya perihal teknis perancangan komik digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Irfansyah, A. (2022). *5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami*. Eduparx.Id. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
- Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2014). *Jangan Pernah Lupakan Sejarah!* Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. https://www.setneg.go.id/baca/index/jangan_pernah_lupakan_sejarah
- Pratiwi, P. S. (2018). Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180326160959-282-285982/minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- Prinada, Y. (2021). *Sejarah Pemberontakan DI TII Kartosoewirjo di Jawa Barat*. Tirto.Id. <https://tirto.id/sejarah-pemberontakan-di-tii-kartosoewirjo-di-jawa-barat-gajF>
- Sidik, F. (2018). Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia Semakin Tinggi, Ini Datanya! *Bisnis.Com*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20180201/101/733037/pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia-semakin-tinggi-ini-datanya>
- Sugiman, A. M. R. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme Dan Patriotisme Melalui Materi Sikap Semangat Kebangsaan Dan Patriotisme Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa Dan Bernegara Pada Pembelajaran Pkn Di SMAN 1 Pundong. *Academy of Education Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.47200/aoej.v8i2.370>
- TNI Angkatan Darat. (1974). *Penumpasan Pemberontakan DI/TII/SMK di Jawa Barat*. Dinas Sejarah TNI Angkatan Darat.
- Verma, J. & Malviya, V. (2010). The Impact of Internet and Digital Media on Reading Habit. *Conference: XXIV National Seminar of the IASLIC*. https://www.researchgate.net/publication/234264060_The_Impact_of_Internet_and_Digital_Media_on_Reading_Habit