

BAB I

PENDAHULUAN

1 .1 Latar Belakang

Setelah Hiroshima dan Nagasaki di bom oleh Amerika, tanggal 15 Agustus 1945 Jepang mengumumkan kealahannya kepada sekutu. Mendengar kekalahan Jepang, Indonesia langsung mengumumkan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945. Setelah itu, tentara sekutu mengirim pasukan ke seluruh area kekuasaan Jepang untuk melucuti senjata dan memulangkan para tentara Jepang pulang ke negaranya. Salah satu diantaranya adalah ke Indonesia. Akhirnya, tentara Inggris mendarat di wilayah barat Indonesia, yaitu di pulau Sumatra dan Jawa. Namun, suasana semakin tegang antara rakyat Indonesia dengan tentara Inggris setelah diketahui pasukan Inggris membawa pasukan NICA. Pasukan NICA adalah pasukan pemerintahan sipil Hindia Belanda yang berambisi menjajah kembali Indonesia. Pihak Belanda memprovokasi Inggris bahwa TKR (tentara keamanan rakyat) dan laskar-laskar bersenjata lainnya merupakan pasukan liar dan ekstrimis. NICA memanfaatkan pasukan Inggris untuk membebaskan dan mempersenjatai pasukan KNIL yang ditahan tentara Jepang. Mendengar hal itu pihak Indonesia semakin marah. Terjadilah berbagai pertempuran antara rakyat Indonesia dengan tentara sekutu di berbagai wilayah Barat Indonesia, yaitu di pulau Jawa dan Sumatra. Termasuk di wilayah Bojongsokosan Sukabumi. Pertempuran Bojongsokosan ini merupakan perang konvoi pertama saat perang kemerdekaan yang terjadi pada tanggal 9 Desember 1945 dan menjadi cikal bakal peristiwa Bandung Lautan Api. Di bawah pimpinan Letkol Eddie Soekardi, resimen 3 TKR Sukabumi berhasil membuat tentara sekutu kewalahan yang hendak pergi ke Bandung melalui jalur Bojongsokosan, Sukabumi, Cianjur pada periode Desember 1945-Maret 1946 (kompasiana.com diakses 4 Desember 2020). Meskipun peristiwa Bojongsokosan ini tidak sehebat dan setenar pertempuran 10 November di Surabaya, peristiwa ini patut kita ketahui dan pahami sebagai penerus bangsa Indonesia bahwa dulu bangsa kita itu mempunyai tekad yang tinggi untuk mempertahankan kemerdekaannya.

Setelah merdeka dan memasuki dunia modern peristiwa Bojongsokosan di Sukabumi mulai terlupakan oleh generasi muda sekarang. Khususnya oleh generasi muda Sukabuminya sendiri. Hal ini berdasarkan dengan hasil kuesioner dan wawancara yang sudah penulis lakukan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 105 responden yang rata-rata berumur 15-19 tahun hanya 4 responden saja yang mengetahui betul mengenai peristiwa di Bojongsokosan. Adapun hasil wawancara terhadap masyarakat lokal

Sukabumi menunjukkan bahwa masyarakat lokal Sukabumi sendiri pun tidak mengetahui betul dengan sejarah pertempuran Bojongkokosan khususnya bagi generasi mudanya.

Menurut Scott McCloud (2013:20) komik merupakan gambar gambar dan lambang-lambang lain yang dibuat saling berdampingan dan berurutan untuk memberikan informasi dan menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca. Menurut Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2005: 70) , dalam berbagai hal, komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan dan paling digemari para pelajar karena penampilannya yang menarik. Media komik pada dasarnya bisa membangkitkan minat dan mendorong para siswa pada pembelajaran. Misalnya dalam membantu mengembangkan kemampuan berbahasa para siswa, kegiatan seni, kreatif dalam melukis, bercerita, menulis, membaca, menggambar, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.

Popularitas webtoon pada aplikasi Line Webtoon semakin besar khususnya di Indonesia. Menurut Kim Junkoo sang pencetus Line Webtoon, sampai saat ini ada 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif yang sudah mengunduh LINE Webtoon per-bulan Agustus ini. Sejak rilis di Indonesia pada April 2015 lalu, Indonesia menjadi pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibandingkan negara-negara lainnya. Dari total 88 judul komik yang rilis secara lokal dan internasional, ada 36 judul karya webtoonist Tanah Air. Sebanyak 11 judul telah tamat dan 25 judul masih on going(dikutip dari hot.detik.com diakses 8 November 2020). Berbeda dengan komik konvensional lain yang biasa kita jumpai, webtoon memiliki ciri khas tersendiri seperti dari pembacaannya yang berbeda, tata letak panel yang lebih bebas, dan ilustrasi yang penuh warna. Tidak heran jika webtoon ini sangat disukai oleh kalangan muda karena pembawaannya yang lebih menarik dan mudah diakses dimana saja. Selain itu, komik digital atau webtoon pada aplikasi line Webtoon belum ada yang membahas sejarah perang kemerdekaan Indonesia di webtoon resminya.

Melihat banyaknya peminat komik digital pada aplikasi Line Webtoon, dirasa perlu adanya komik digital pada aplikasi Line Webtoon sebagai media pembelajaran sejarah tentang pertempuran Bojongkokosan untuk mengenalkan peristiwa tersebut kepada Generasi muda Indonesia khususnya kepada generasi muda wilayah Sukabumi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Pertempuran Bojongkokosan yang belum dikenal betul oleh masyarakat Indonesia khususnya oleh masyarakat Sukabuminya sendiri
2. Webtoon dapat dijadikan sebagai media pembelajaran

1.2.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang webtoon pertempuran Bojongkokosan yang efektif dan mampu menarik perhatian generasi muda.

1.3 Ruang Lingkup

A. Apa?

Perancangan difokuskan kepada pembuatan webtoon pengenalan tentang pertempuran Bojongkokosan di Sukabumi.

B. Siapa?

Target utama perancangan adalah generasi muda Sukabumi yang berumur 15-19 tahun yaitu untuk tingkat Sekolah Menengah Akhir.

C. Kapan?

Selama proses perancangan tugas akhir berlangsung yaitu dari bulan Agustus 2020 sampai bulan Januari 2021.

D. Dimana?

Perancangan akan dilakukan di Bandung tempat penulis menetap selama proses perancangan tugas akhir.

E. Kenapa?

terlupakannya peristiwa Bojongkokosan oleh masyarakat Sukabumi

1.4 Tujuan Perancangan

Pembuatan webtoon pertempuran Bojongkokosan sebagai media pengenalan sejarah kepada generasi muda Indonesia khususnya pada generasi Sukabumi agar tidak melupakan peristiwa tersebut.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan tugas ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

A. Data

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data aspek aspek imaji yang akan dilakukan oleh penulis secara langsung untuk diteliti dan diinterpretasikan (Soewardikoen, 2013:19). Dalam jurnal Rahman, Yantami dan Arifiani (2020:131) Soewardikoen menjelaskan bahwa seorang peneliti harus melihat objek penelitiannya dengan secara seksama agar bisa di definisikan menjadi sebuah persepsi yang kemudian dapat dirangkai menjadi sebuah informasi. Observasi akan dilakukan di Bojongsokosan Sukabumi, tepatnya di sekitar monumen palagan Bojongsokosan, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ditempat terjadinya peristiwa pertempuran Bojongsokosan, untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat setempat (khususnya kalangan muda) tentang peristiwa Bojongsokosan. Penulis juga akan melakukan observasi terhadap media-media visual dari internet yang akan penulis teliti dan kemudian diinterpretasikan.

2. Wawancara

Wawancara Merupakan proses interaksi atau komunikasi untuk mengumpulkan data secara langsung antara pewawancara dengan responden (Yantami dan Utama, 2018:54). Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dengan bertatap muka / percakapan langsung dengan narasumber (Soewardikoen, 2013:20). Peneliti menggunakan cara pengumpulan data ini untuk mengetahui bagaimana cara membuat webtoon agar bisa menarik perhatian pembaca. Maka dari itu, wawancara akan dilakukan kepada seseorang yang ahli dibidang komik. Selain itu peneliti juga akan mewawancarai masyarakat sekitar di daerah Sukabumi khususnya kalangan muda untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan mereka tentang sejarah pertempuran Bojongsokosan.

3. Kuesioner

Berdasarkan jurnal Octavia dan Nuraini (2017:204), Soewardikoen menjelaskan dalam bukunya jika kuesioner adalah pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Keterangan-keterangan yang diperoleh dengan mengisi daftar pertanyaan, dapat dilihat dari segi siapa yang mengisi kuesioner tersebut. Peneliti akan memberikan pertanyaan seputar pandangan responden terhadap pengetahuan terhadap pertempuran Bojongsokosan dan webtoon yang menarik perhatian untuk dibaca. Kuesioner disebar pada suatu grup menggambar di facebook dan memiliki 105 responden.

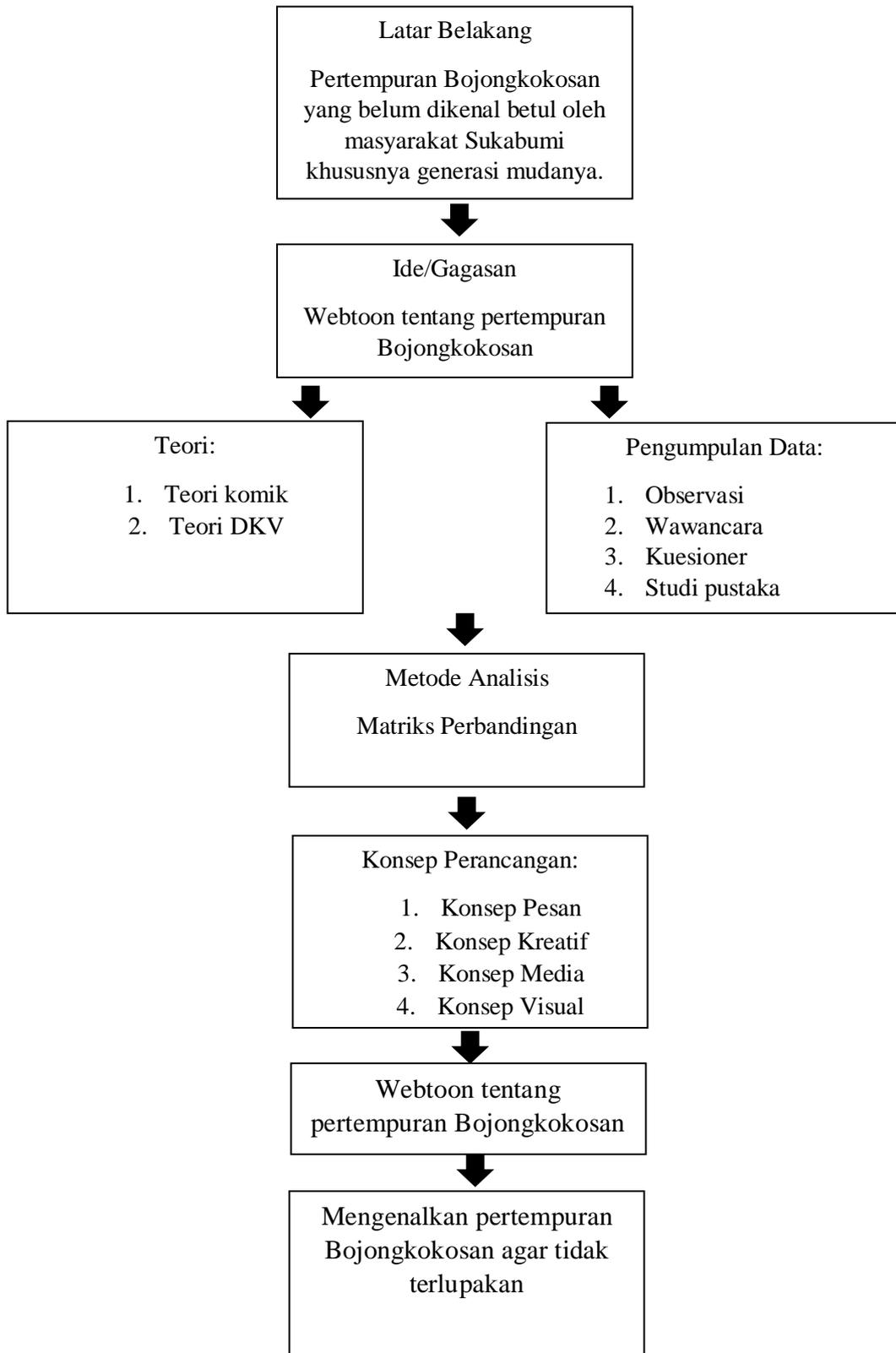
4. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi frame of mind yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya dalam konteks (Soewardikun, 2013:6). Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori yang relevan dari buku dan menjadikan teori-teori tersebut sebagai referensi. Teori yang digunakan adalah teori-teori yang berhubungan dengan komik, dimana teori-teori tersebut juga akan dipergunakan untuk membandingkan penelitian sejenis untuk diteliti dan diinterpretasikan.

B. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks Perbandingan adalah sebuah matriks yang terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, keduanya bisa berupa konsep ataupun kumpulan informasi. Prinsipnya adalah membandingkan dengan cara menjajarkan (Soewardikoen, 2013:50).

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: dokumentasi pribadi)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari laporan penelitian ini.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis visual, analisis kuesioner, serta penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual seperti apa yang digunakan. Serta hasil perancangan awal dari sketsa awal hingga memasuki digital, dan berakhir pada media komik tersebut.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan, dan saran dari penelitian yang dilakukan.