

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *WEBCOMIC* MENGENAI AKSI TOKOH SEJARAH
“TOHA-RAMDAN” DALAM PERISTIWA BANDUNG LAUTAN API

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

OLIVIA SALSABILA

20052010099

Pembimbing 1:

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing 2:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN


PERANCANGAN *WEBCOMIC* MENGENAI AKSI TOKOH SEJARAH “TOHA-RAMDAN” DALAM PERISTIWA BANDUNG LAUTAN API

Disusun oleh:


OLIVIA SALSABILA
20052010099

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 19 November 2024


Pembimbing I


Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199411242024062002

Pembimbing II


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji I


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 202121 2004

Penguji II

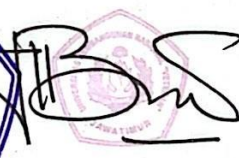

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain




Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN *WEBCOMIC* MENGENAI AKSI TOKOH SEJARAH "TOHARAMDAN" DALAM PERISTIWA BANDUNG LAUTAN API

Disusun oleh:

OLIVIA SALSABILA
20052010099

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 19 November 2024

Pembimbing I


Pembimbing II


Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199411242024062002


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 202121 2004

ABSTRAK

Kurangnya minat terhadap pembelajaran sejarah serta rendahnya pengetahuan masyarakat mengenai tokoh sejarah yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, menjadi permasalahan yang memerlukan solusi. Berdasarkan kuesioner menunjukkan bahwa 73,5% responden usia 18-30 tahun belum pernah mendengar kisah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan, para pemuda yang mempertahankan kemerdekaan Indonesia dalam peristiwa Bandung Lautan Api. Pembelajaran sejarah yang masih didominasi pendekatan konvensional dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian generasi sekarang. Untuk mengatasi hal tersebut, dirancang sebuah komik web berjudul "Merah di Langit Bandung" yang mengangkat kisah perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa peledakan gudang mesiu milik Belanda di Dayeuhkolot tahun 1946. Komik ini dipublikasikan melalui platform LINE Webtoon dengan pendekatan visual yang menarik dan bahasa yang komunikatif.

Perancangan ini bertujuan sebagai media edukasi untuk meningkatkan apresiasi terhadap sejarah, menumbuhkan rasa nasionalisme, dan memperkenalkan nilai-nilai perjuangan bangsa kepada masyarakat. Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan *webcomic* ini merupakan metode campuran yang digunakan untuk menganalisis data dari observasi, kuesioner, dan wawancara. Data yang didapat akan dianalisis menggunakan teknik analisis dekriptif dan analisis TOWS. Dari data yang dianalisis tersebut didapatkan sintesa data yang kemudian diolah kembali untuk mendapatkan kata kunci sebagai acuan konsep dalam perancangan komik ini. Kata kunci tersebut yang menjadi dasar dari konsep verbal, konsep visual, dan konsep media.

Diharapkan perancangan komik web mengenai aksi tokoh sejarah "Toha-Ramdan" dalam peristiwa Bandung Lautan Api ini dapat menjadi media edukasi yang mengenalkan peristiwa sejarah dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat, selain itu juga untuk membantu menumbuhkan rasa nasionalisme dan memahami serta menghargai perjuangan para pahlawan.

Kata Kunci: Bandung Lautan Api, Tokoh Sejarah, Komik Web, Webtoon

ABSTRACT

Lack of interest in history education and limited public knowledge about historical figures who fought for Indonesia's independence are critical issues that require solutions. According to a questionnaire, 73.5% of respondents aged 18–30 had never heard of Mohammad Toha and Mohammad Ramdan, two young fighters who defended Indonesia's independence during the Bandung Sea of Fire incident. History education, which remains dominated by conventional approaches, is considered ineffective in engaging the current generation. To address this issue, a webcomic titled "Merah di Langit Bandung" was designed to depict the struggles of Mohammad Toha and Mohammad Ramdan during the explosion of the Dutch ammunition warehouse in Dayeuhkolot in 1946. The webcomic is published on the LINE Webtoon platform with engaging visuals and communicative language.

This design aims to serve as an educational medium to enhance appreciation for history, foster a sense of nationalism, and introduce the values of the nation's struggle to the public. The research methodology employed in this webcomic design combines qualitative and quantitative methods to analyze data collected through observations, questionnaires, and interviews. The data is analyzed using descriptive analysis and TOWS analysis techniques. The results of this analysis are synthesized and processed further to derive keywords that form the foundation for the webcomic's conceptual framework, including verbal, visual, and media concepts.

It is hoped that the design of this webcomic depicting the historical actions of “Toha-Ramdan” during the Bandung Sea of Fire incident will serve as an educational medium that presents historical events in a more engaging and comprehensible manner. Additionally, it aims to help foster a sense of nationalism and encourage a deeper understanding and appreciation of the sacrifices made by the nation’s heroes.

Keywords: *Bandung Sea of Fire, Historical Figures, Webcomic, Webtoon*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 8 Desember 2024



Olivia Salsabila

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Webcomic Mengenai Aksi Tokoh Sejarah “Toha-Ramdan” dalam Peristiwa Bandung Lautan Api” ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis banyak menerima bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua tercinta, Ibu Pretty dan (Alm) Bapak Denny, yang selama masa perkuliahan selalu memberikan bantuan, dukungan, dan doa tiada henti. Serta Kak Kevin yang juga memberikan bantuan dan dukungan luar biasa. Lalu kedua adik, Rizky dan Bela, yang juga telah memberikan motivasi tersendiri. Tak lupa Omah, yang selalu memberikan doanya.
3. Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, serta semangat sejak awal dimulai sampai selesainya penyusunan laporan dan perancangan ini. Serta Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan saran dan masukan dalam perancangan ini.
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku penguji I dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. selaku penguji II yang telah memberikan koreksi, saran, dan masukan yang membangun ketika seminar proposal dan Sidang Kolokium 1 (K-1).
5. Kak Shabrina Katyaa yang telah bersedia meluangkan waktu dan ilmunya untuk menjadi narasumber ahli.
6. Zachra Wama Yachfa yang telah bersedia meluangkan waktu selama menjadi narasumber target audiens.
7. Zahra atau biasa dipanggil Eneng, selaku teman satu kos dan teman sejak kecil yang selalu membantu, mendengarkan, dan memberikan semangat selama perancangan ini
8. Pika, Insan, Anin, Fira, selaku teman kuliah yang sering kali menemani, berbagi informasi, dan membantu selama perancangan ini.

9. Nirmala, Fina, Novia, Amel, Yasmin, dan teman semasa sekolah lainnya yang ikut serta berbagi dan memotivasi selama perancangan ini.
10. Dosen-dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik serta memberikan ilmu selama masa studi sampai akhir.
11. Teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah berjuang bersama-sama dan memberikan dukungan selama menjalani masa perkuliahan.
12. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang memiliki keterlibatan dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan dan perancangan *webcomic* ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun semua pihak yang membacanya.

Surabaya, 8 Desember 2024



Olivia Salsabila

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Hasil Perancangan	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Definisi Operasional Judul.....	7
2.1.1 Komik	7
2.1.2 Media Edukasi	7
2.1.3 Peristiwa Sejarah	7
2.2 Tinjauan Tentang Peristiwa Bandung Lautan Api.....	8
2.2.1 Latar Belakang Sejarah.....	8
2.2.2 Penyebab Peristiwa.....	10
2.2.3 Kronologi Peristiwa.....	11
2.3 Tinjauan Tentang Pertempuran di Desa Dayeuhkolot	12
2.3.1 Letak Geografis Daeyuhkolot.....	12
2.3.2 Latar Belakang Sejarah.....	14
2.3.3 Peledakan Gudang Mesiu Dayeuhkolot	15

2.4	Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan	17
2.4.1	Mohammad Toha.....	17
2.4.2	Mohammad Ramdan	18
2.4.3	Kronologi Peran Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam Peledakan Gudang Mesiu Dayeuhkolot	19
2.5	Tinjauan Tentang Komik	22
2.5.1	Definisi Komik	22
2.5.2	Jenis-Jenis Komik.....	23
2.5.3	Definisi Komik Digital	26
2.5.4	Platform LINE Webtoon	26
2.6	Studi Eksisting	28
2.6.1	Studi Kompetitor	28
2.6.2	Studi Komparator	32
BAB III		37
METODOLOGI DESAIN		37
3.1	Metode Penelitian	37
3.2	Objek Perancangan	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.3.1.	Data Primer.....	37
3.3.2.	Data Sekunder	38
3.3.3.	Target Audiens	39
3.4	Teknik Analisis Data	40
3.4.1.	Analisis Data Kuesioner	40
3.4.2.	Analisis Data Observasi	48
3.4.3.	Analisis Consumer Insight	54
3.4.4.	Analisis Consumer Journey	55
3.4.5.	Analisis TOWS Matrix	56
3.4.6.	Sintesis Data	57
3.4.7.	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	58
BAB IV		59
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		59
4.1	Perumusan Konsep	59
4.1.1	Perumusan Keyword	59
4.1.2	Konsep Verbal	61
4.1.3	Konsep Visual	70

4.1.4	Konsep Media.....	76
4.2	Proses Perancangan Desain	78
4.3	Implementasi Desain.....	106
4.4	Rancangan Anggaran Proyek.....	119
BAB V	121
PENUTUP	121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	6
Gambar 2.1 Dokumentasi Asap dari Api yang Membakar Kota Bandung	10
Gambar 2.2 Letak Geografis Daerah Dayeuhkolot	13
Gambar 2.3 Daerah Dayeuhkolot Sekitar Tahun 1945-1946	15
Gambar 2.4 Mohammad Toha	17
Gambar 2.5 Contoh Animasi YouTube Kok Bisa?	19
Gambar 2.6 Contoh Komik Buku	23
Gambar 2.7 Contoh Komik Strip	24
Gambar 2.8 Contoh Komik Digital.....	25
Gambar 2.9 Platform LINE Webtoon.....	27
Gambar 2.10 Webtoon Kemerdekaan Indonesia	28
Gambar 2.11 Cover Webtoon Kemerdekaan Indonesia	29
Gambar 2.12 Warna Webtoon Kemerdekaan Indonesia.....	29
Gambar 2.13 Tipografi Webtoon Kemerdekaan Indonesia	30
Gambar 2.14 Ilustrasi Webtoon Kemerdekaan Indonesia	30
Gambar 2.15 Layout Webtoon Kemerdekaan Indonesia.....	31
Gambar 2.16 Webtoon Mr. Baik.....	32
Gambar 2.17 Cover Website Laptop Webtoon Mr. Baik.....	33
Gambar 2.18 Cover Tampilan Smartphone Webtoon Mr. Baik	33
Gambar 2.19 Warna Webtoon Mr. Baik	34
Gambar 2.20 Tipografi Webtoon Mr. Baik.....	34
Gambar 2.21 Ilustrasi Webtoon Mr. Baik	35
Gambar 2.22 Layout Webtoon Mr. Baik	35
Gambar 3.1 Diagram hasil kuesioner 1	41
Gambar 3.2 Diagram hasil kuesioner 2	42
Gambar 3.3 Diagram hasil kuesioner 3	42
Gambar 3.4 Diagram hasil kuesioner 4	42
Gambar 3.5 Diagram hasil kuesioner 5	43
Gambar 3.6 Diagram hasil kuesioner 6	43
Gambar 3.7 Diagram hasil kuesioner 7	44
Gambar 3.8 Diagram hasil kuesioner 8	44

Gambar 3.9 Diagram hasil kuesioner 9	45
Gambar 3.10 Diagram hasil kuesioner 10	45
Gambar 3.11 Diagram hasil kuesioner 11	46
Gambar 3.12 Diagram hasil kuesioner 12	46
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner 13	47
Gambar 3.14 Diagram hasil kuesioner 14	47
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner 15	48
Gambar 3.16 Diagram hasil kuesioner 16	48
Gambar 3.17 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	49
Gambar 3.18 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	49
Gambar 3.19 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	45
Gambar 3.20 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	45
Gambar 3.21 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	46
Gambar 3.22 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	51
Gambar 3.23 Suasana sekitar di Dayeuhkolot, Bandung.....	52
Gambar 3.24 Dayeuhkolot pada Google Maps.....	52
Gambar 3.25 Bandung pada masa lampau.....	53
Gambar 3.26 Bandung pada masa lampau.....	53
Gambar 3.27 Dayeuhkolot, Bandung	54
Gambar 3.28 Foto sampel target audiens.....	55
Gambar 4.1 Alur keyword	59
Gambar 4.2 Contoh gaya gambar	70
Gambar 4.3 Font Komika Family	70
Gambar 4.4 Font Quick Staff Meeting	71
Gambar 4.5 Pemakaian warna di desain karakter.....	71
Gambar 4.6 Layout komik	74
Gambar 4.7 Daerah Dayeuhkolot sekitar tahun 1945-1946	74
Gambar 4.8 Suasana sekitar Dayeuhkolot, Bandung tahun 2024.....	75
Gambar 4.9 Suasana sekitar Dayeuhkolot, Bandung tahun 2024.....	75
Gambar 4.10 Suasana sekitar Dayeuhkolot, Bandung tahun 2024.....	76
Gambar 4.11 Sketsa desain karakter Mohammad Toha	79
Gambar 4.12 Sketsa desain karakter Mohammad Ramdan	80
Gambar 4.13 Sketsa desain karakter Abdul Haris Nasution.....	81

Gambar 4.14 Sketsa desain karakter Ahmad	82
Gambar 4.15 Sketsa desain karakter Nariah	83
Gambar 4.16 Sketsa desain karakter Juhaeriah	84
Gambar 4.17 Alternatif sketsa desain thumbnail	85
Gambar 4.18 Alternatif logo judul.....	86
Gambar 4.18 Warna desain karakter Mohammad Toha	86
Gambar 4.19 Warna desain karakter Mohammad Ramdan.....	87
Gambar 4.20 Warna desain karakter Abdul Haris Nasution	88
Gambar 4.21 Warna desain karakter Ahmad.....	88
Gambar 4.22 Warna desain karakter Nariah.....	89
Gambar 4.23 Warna desain karakter Juhaeriah	90
Gambar 4.24 Alternatif warna thumbnail	90
Gambar 4.25 Diagram hasil kuesioner validasi desain 1	91
Gambar 4.26 Diagram hasil kuesioner validasi desain 2.....	91
Gambar 4.27 Diagram hasil kuesioner validasi desain 3.....	92
Gambar 4.28 Diagram hasil kuesioner validasi desain 4.....	92
Gambar 4.29 Diagram hasil kuesioner validasi desain 5.....	93
Gambar 4.30 Diagram hasil kuesioner validasi desain 6.....	93
Gambar 4.31 Diagram hasil kuesioner validasi desain 7.....	94
Gambar 4.32 Diagram hasil kuesioner validasi desain 8.....	94
Gambar 4.33 Diagram hasil kuesioner validasi desain 9.....	95
Gambar 4.34 Diagram hasil kuesioner validasi desain 10.....	95
Gambar 4.35 Desain final logo judul.....	96
Gambar 4.36 Desain final Mohammad Toha.....	97
Gambar 4.37 Desain final Mohammad Ramdan	98
Gambar 4.38 Desain final Mohammad Abdul Haris Nasution.....	99
Gambar 4.39 Desain final Mohammad Ahmad	100
Gambar 4.40 Desain final Mohammad Nariah.....	101
Gambar 4.41 Desain final Mohammad Juhaeriah	102
Gambar 4.42 Desain final thumbnail.....	103
Gambar 4.43 Desain latar Bandung sebelum dibakar.....	104
Gambar 4.44 Desain latar Bandung setelah dibakar.....	105
Gambar 4.45 Wawancara bersama kak Katyaa untuk Validasi.....	106

Gambar 4.46 Cuplikan beberapa panel 1	108
Gambar 4.47 Cuplikan beberapa panel 2	109
Gambar 4.48 Cuplikan beberapa panel 3	111
Gambar 4.49 Cuplikan beberapa panel 4	112
Gambar 4.50 Cuplikan beberapa panel 5	113
Gambar 4.51 Media sosial	114
Gambar 4.52 Wallpaper	114
Gambar 4.53 Stiker fisik	115
Gambar 4.54 Gantungan kunci	115
Gambar 4.55 Standee akrilik	116
Gambar 4.56 Kaos pendek	116
Gambar 4.57 Totebag	117
Gambar 4.58 Photocard	118
Gambar 4.59 Postcard	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Kompetitor	28
Tabel 2.2 Studi Komparator	33
Tabel 3.1 Sampel target audiens	55
Tabel 3.2 Analisis TOWS Matrix	56
Tabel 4.1 Alur cerita	62
Tabel 4.2 Rancangan Anggaran Proyek	119