

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan peristiwa kebakaran besar yang terjadi di Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia, pada tanggal 23 Maret 1946. Saat itu, masyarakat Bandung sepakat untuk membakar rumahnya dan meninggalkan kota. Hal ini dilakukan untuk mencegah tentara Sekutu menggunakan kota Bandung sebagai pangkalan militer strategis dalam perang kemerdekaan Indonesia. Warga Bandung membakar rumah dan bangunan penting warga sebagai perlawanan terhadap ultimatum Sekutu. Ultimatum ini menjadi titik awal Operasi Bumi Hangus yang kini dikenal dengan nama Bandung Lautan Api. Untuk memperingati peristiwa bersejarah tersebut, pemerintah kota Bandung mendirikan sebuah monumen yang diberi nama Bandung Lautan Api.

Kota Bandung sengaja dibakar oleh TRI (Tentara Rakyat Indonesia) dan masyarakat setempat dengan tujuan agar Sekutu tidak dapat menggunakan Bandung sebagai pangkalan militer strategis. Asap hitam mengepul di mana-mana dan semua aliran listrik padam. Sekutu mulai menyerang dan pertempuran sengit pun terjadi. Pertempuran terbesar terjadi di desa Dayeuhkolot, selatan Bandung, di mana terdapat gudang amunisi besar milik Sekutu. Dalam pertempuran ini, Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan, dua anggota milisi BRI (Barisan Rakyat Indonesia), ikut serta dalam misi penghancuran gudang amunisi. Mohammad Toha sukses meledakkan gudang dengan dinamit. Gudang besar itu meledak dan membakar dua milisi di dalamnya. Sejak itu, sekitar tengah malam, Bandung Selatan sepi dari penduduk dan TRI. Namun, api tetap menyala hingga menyebabkan Bandung menjadi lautan api, seperti yang dikutip Subhanie dalam sindonews.com (2018).

Betapa luar biasanya perjuangan para pemuda dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Dengan memahami sejarah dan peristiwa bersejarah seperti Bandung Lautan Api, masyarakat Indonesia dapat menghargai perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan dalam mencapai dan mempertahankan kemerdekaan. Maka dari itu, kedudukan posisi pembelajaran sejarah menunjukkan peranan yang penting dalam membina peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa (Sardiman, 2015: 2). Namun, model negatif pembelajaran sejarah

nyatanya tidak bisa dihilangkan. Praktik dan makna mempelajari sejarah saat ini masih sering disalahpahami oleh sebagian besar masyarakat.

Mempelajari sejarah wajib mampu melihat keseluruhan proses perubahan. Pembelajaran sejarah saat ini menghadapi banyak permasalahan, antara lain penggunaan teori yang buruk, kurangnya imajinasi, buku teks dan bahan referensi pengajaran yang berorientasi pada negara, serta rendahnya motivasi dan minat mahasiswa serta kecenderungan acuh tak acuh terhadap fenomena globalisasi dan dampaknya konteks sejarah (Subakti, 2010). Dalam penelitian ini, mempelajari sejarah tidak hanya dapat membangun kerangka kognitif tentang masa lalu dalam memahami nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah, namun juga melihat secara mendalam dari sisi lain, mengetahui perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran dari sejarah dapat menjawab tantangan perubahan yang tidak dapat dihindari.

Model pembelajaran tradisional yang menggunakan metode dan sarana pembelajaran selama ini patut digantikan dengan pembelajaran sejarah yang inovatif, disesuaikan dengan era digital saat ini. Untuk mencoba mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian masyarakat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah dan mengapresiasi perjuangan para pahlawan untuk memaksimalkan pembelajaran cerita. Selanjutnya Kustandi dan Sutjipto (2016: 6) menjelaskan bahwa media adalah wadah atau tempat penyampaian pesan pendidikan dari sumber ke penerima pesan dengan tujuan terlaksananya proses pembelajaran. Salah satu contoh media yang dapat digunakan yaitu komik.

Komik sudah tidak asing lagi di telinga kita, komik merupakan salah satu media bacaan yang banyak digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa. Nurgiyantoro (2013: 409) berpendapat bahwa komik adalah rangkaian gambar yang tidak lengkap dan terpisah-pisah, disusun berurutan dan memuat segala sesuatu yang lucu serta dimaksudkan untuk mengkonkretkan, melengkapi dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara lisan. Selain itu, komik telah berkembang dari komik cetak menjadi komik digital yang siap dinikmati dengan bantuan gawai. Model komik kertas mengalami perubahan ketika Webtoon, perusahaan global asal Korea, mulai menjual komik digital di Indonesia dalam bentuk portal pada tahun 2014, yang peluncurannya berkembang pesat hingga saat ini dengan jumlah pembaca yang terus meningkat.

Webtoon adalah komik web yang dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea. Menurut Lim dan Ha (Ji, 2016), Webtoon merupakan gabungan kata dari “*website*” dan “*cartoon*” yang mengacu pada komik yang diterbitkan melalui media web dan diadaptasi untuk layar komputer. Tujuan dari Webtoon adalah untuk membantu para penggemar membaca komik dengan nyaman dan layak dimana saja, kapan saja tanpa harus meminjam atau membeli komik. Oleh karena itu, tepat untuk memanfaatkan situasi dan karakteristik masyarakat saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan pencarian internet dan membaca komik dibandingkan buku teks, peninggalan sejarah, dan lain-lain, dengan mengembangkan media komik digital edukasi atau *webcomic* berbasis Webtoon untuk menceritakan kembali perjuangan para pemuda pada Peristiwa Bandung Lautan Api dalam misi meledakkan gudang mesiu milik Belanda di Dayeuhkolot tahun 1946 oleh Mohammad Toha dan rekannya Mohammad Ramdan.

Media platform yang digunakan dalam perancangan kali ini yaitu LINE Webtoon, menyikapi hasil responden yang telah diperoleh, sebanyak 82,4% memilih media platform LINE Webtoon sebagai platform biasa membaca *webcomic*, LINE Webtoon menempati peringkat teratas diikuti oleh Kakao Webtoon sebanyak 26,5% dan Tapas sebanyak 14,7%. Faktanya, platform LINE Webtoon juga menjadi aplikasi baca komik gratis paling populer di Indonesia berdasarkan aplikasi gratis terpopuler kategori komik. Kim Jun Koo selaku CEO Naver Webtoon Corp mendirikan pada tahun 2004 dan mulai diluncurkan secara global pada 2 Juli 2014 di berbagai negara, dan perkembangannya pun tergolong sangat pesat. Selain itu, karakteristik dan elemen LINE Webtoon mampu memberikan pengalaman membaca komik yang menyenangkan.

Dengan hasil penelitian yang telah dikaji penulis, kisah perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam aksinya mempertahankan kemerdekaan akan tersampaikan dengan lebih menarik dan dapat menjadi edukasi agar masyarakat lebih memahami sejarah Indonesia saat ditampilkan dalam media yang berbeda, mengikuti perkembangan teknologi sekarang, seperti perancangan *webcomic* di media platform LINE Webtoon. Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan, sebesar 76,5% responden tidak pernah menemukan *webcomic* yang berkaitan dengan sejarah dan 73,5% responden belum pernah mendengar kisah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan. Sehingga berdasarkan masalah di lapangan yang telah ditemukan, penulis akhirnya membuat sebuah perancangan berjudul “Perancangan *Webcomic* Mengenai Aksi Tokoh Sejarah ‘Toha-Ramdan’ dalam Peristiwa Bandung Lautan Api”. Tujuan dari

perancangan ini adalah membuat *webcomic* yang diunggah di platform LINE Webtoon untuk memperkenalkan kisah perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dengan gaya gambar dan gaya bahasa yang akrab serta mudah dipahami oleh masyarakat. Perancangan ini tidak hanya sekedar menciptakan sebuah *webcomic* perjuangan para pemuda, tapi juga *webcomic* ini ada untuk menghasilkan media edukasi mengenai peristiwa sejarah agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia, selain itu juga untuk membantu menumbuhkan rasa nasionalisme masyarakat dan memahami serta menghargai perjuangan para pahlawan.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya pengetahuan masyarakat umum tentang peristiwa Bandung Lautan Api. Berdasarkan data kuesioner, dari skala 1-5, seberapa tahu masyarakat umum tentang peristiwa tersebut, sebesar 35,3% memilih angka 3 dan diikuti angka 2 sebesar 29,4%.
- Kurangnya pengetahuan masyarakat umum tentang kisah pahlawan Mohammad Toha dan rekannya Mohammad Ramdan. Berdasarkan data kuesioner, sebanyak 73,5% tidak pernah mendengar tentang kisah mereka.
- Kurangnya minat audiens dalam bacaan sejarah dikarenakan problematika pembelajaran sejarah sejak dulu hingga saat ini tidak terlepas dari pembelajaran yang bersifat konvensional (Suryani, 2013: 211).
- Banyak permasalahan yang dihadapi pembelajaran sejarah saat ini di antaranya yaitu mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, rendahnya motivasi dan minat peserta didik serta kecenderungan acuh terhadap fenomena globalisasi dan juga latar belakang historisnya (Subakti, 2010).

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *webcomic* aksi para pemuda “Toha-Ramdan” di pertempuran Dayeuhkolot dalam peristiwa Bandung Lautan Api?

1.4 Batasan Masalah

- Hasil perancangan berupa komik berbentuk digital di platform LINE Webtoon.
- Konten *webcomic* adalah kisah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa meledaknya gudang mesiu milik Belanda di Dayeuhkolot tahun 1946.
- Dengan genre sejarah dan aksi yang kental, memperlihatkan adegan kekerasan yang menjadikan *webcomic* ini memiliki target audiens dengan usia 18-30 tahun.

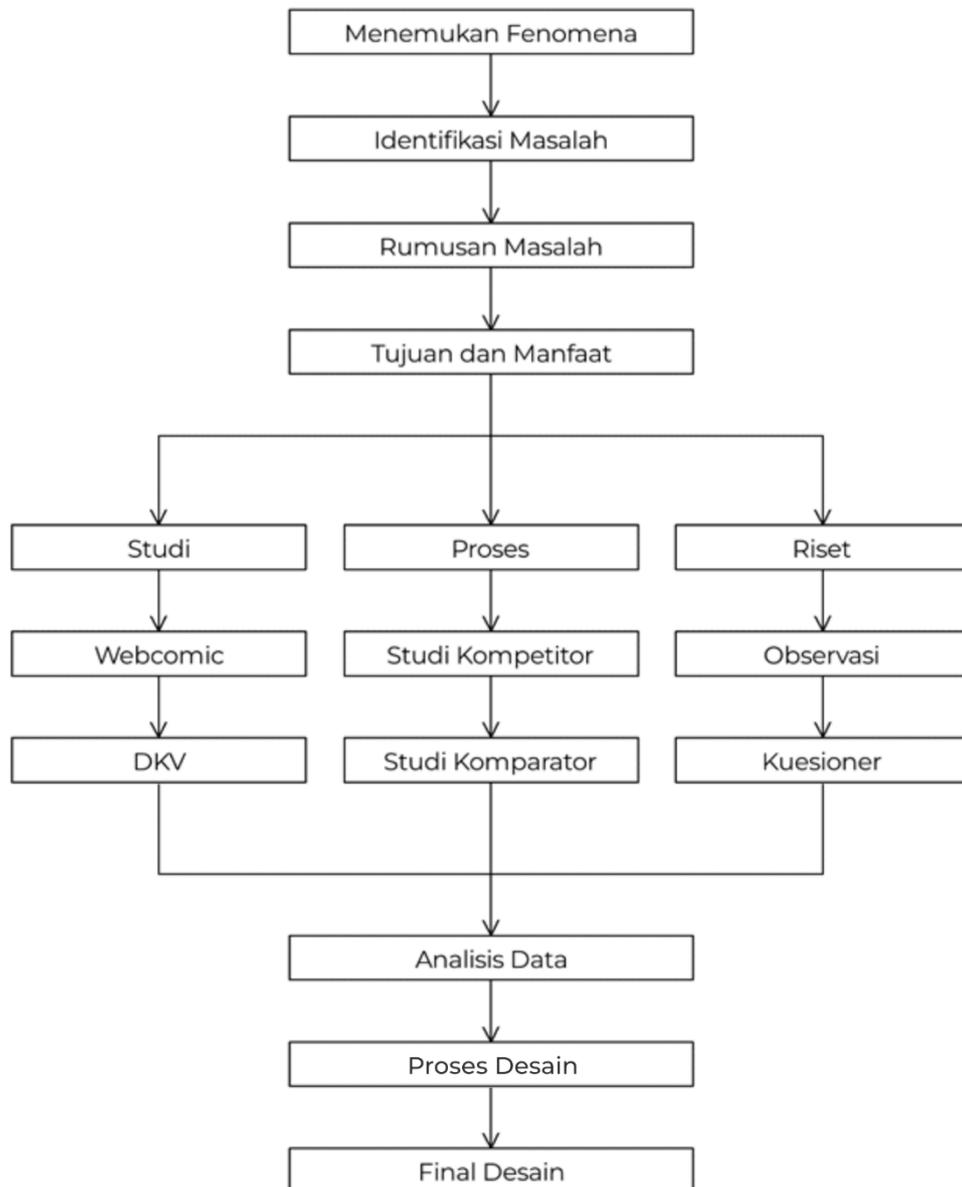
1.5 Tujuan Perancangan

Merancang *webcomic* aksi para pemuda “Toha-Ramdan” dalam peristiwa Bandung Lautan Api untuk mengenalkan kisah perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa peledakan gudang mesiu di Dayeuhkolot yang dapat menghasilkan media edukasi mengenai peristiwa sejarah agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia, selain itu juga untuk membantu menumbuhkan rasa nasionalisme masyarakat dan memahami serta menghargai perjuangan para pahlawan.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

- Menampilkan kisah perjuangan para pemuda yang berhubungan erat dengan slogan UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai kampus bela negara.
- Meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat terhadap kisah perjuangan para pemuda dalam peristiwa Bandung Lautan Api.
- Meningkatkan peredaran komik lokal Indonesia tentang peristiwa sejarah.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: dokumen pribadi)