

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SUMPAH PEMUDA 1928 UNTUK REMAJA USIA 15-22 TAHUN

Faramadina Fitri Milenia¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
faramadina.18035@mhs.unesa.co.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Sejarah mengandung nilai-nilai yang bersifat mendidik dalam berbagai bidang sehingga mempelajari sejarah wajib untuk membentuk karakter suatu bangsa. Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928 merupakan salah satu peristiwa penting yang mempengaruhi sejarah terbentuknya bangsa Indonesia. Namun, berdasarkan pada survei yang dilakukan Zenius Education dengan mengumpulkan jawaban dari 1.340 responden pelajar dari seluruh pelosok Indonesia, sejarah termasuk salah satu pelajaran yang paling tidak disukai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat anak muda terhadap sejarah nasional terutama Sumpah Pemuda 1928. Metode analisis data menggunakan metode 5W1H, metode pengumpulan data menggunakan *literature review* dan observasi serta menggunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh Hasso-Plattner *Institute of Design* dengan 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini berupa komik digital berwarna dan dipublikasikan melalui *Line Webtoon* dengan judul “Petualangan Rangga: Kembali ke Sumpah Pemuda” berjumlah total 114 halaman dari 4 episode. Hasil penelitian menunjukkan, berdasarkan tanggapan positif dari pembaca, komik digital ini dapat menumbuhkan minat audiens terhadap sejarah Sumpah Pemuda 1928.

Kata Kunci: Komik digital, Sumpah Pemuda, Sejarah Nasional

Abstract

History contains values that are educational in various fields, so that studying history is mandatory to shape the character of a nation. Sumpah Pemuda on October 28, 1928 was one of the important events that influenced the history of the formation of the Indonesian nation. However, based on a survey conducted by Zenius Education by collecting answers from 1,340 student respondents from all corners of Indonesia, history is one of the least favorite lessons. The purpose of this study is to attract young people's interest in national history, especially the 1928 Sumpah Pemuda. Data analysis using 5W1H method, data collection method using literature review with observation and using Design Thinking method by Hasso-Plattner Institute of Design with 5 stages, namely emphatize, define, ideate, prototype, and test. The results of this study are in the form of color digital comics and published through Line Webtoon with the title "Petualangan Rangga: Kembali ke Sumpah Pemuda" totaling 114 pages from 4 episodes. The results showed, based on positive responses from readers, this digital comic can foster audience interest in history of Sumpah Pemuda 1928.

Keyword: Digital comic, Sumpah Pemuda, National History

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu. Amirullah (2017) menjelaskan bahwa sejarah mengandung nilai-nilai yang bersifat mendidik dalam berbagai bidang seperti dalam kehidupan kemasyarakatan, kesenian dan keagamaan, sehingga mempelajari

sejarah wajib untuk membentuk karakter suatu bangsa. Dalam sejarah pula kita dapat mengetahui bagaimana perkembangan fase dan pola berpikir manusia dari jaman ke jaman. Namun banyak orang yang tidak tertarik dengan sejarah karena dipandang sebagai pelajaran hafalan dengan materi yang banyak serta penyampaiannya yang

kerap kali penuh dengan tulisan atau teks sehingga sejarah dianggap topik yang membosankan. Berdasarkan pada survei yang dilakukan Zenius Education dengan mengumpulkan jawaban dari 1.340 responden pelajar dari seluruh pelosok Indonesia, sejarah termasuk salah satu pelajaran yang paling tidak disukai (Rofalina, 2015). Padahal mempelajari bagaimana pelaku sejarah menghadapi permasalahan dan membuat sejarah atau memahami nilai-nilai yang terkandung dari peristiwa penting merupakan inti yang bisa didapatkan dari mempelajari sejarah (Matanasi, 2016).

Indonesia sangat kaya akan sejarah, mulai dari masa kerajaan Hindu, Budha, Islam, jaman penjajahan, hingga masa kemerdekaan. Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928 merupakan salah satu bagian terpenting yang mempengaruhi sejarah terbentuknya bangsa Indonesia, yang awalnya perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah masih bersifat kedaerahan, akhirnya muncul paham nasionalisme yang menyatukan seluruh rakyat Indonesia. Sumpah Pemuda merupakan momen bersejarah bagi bangsa Indonesia dimana pemuda-pemudi Indonesia berikrar mengakui bahwa satu tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa. Sumpah Pemuda dilatarbelakangi oleh beberapa faktor salah satunya dilaksanakannya Politik Etis di Indonesia yang menggerakkan kesadaran kebangsaan kaum muda sehingga melahirkan gerakan kebangkitan nasional. Pada masa ini pula pers (media cetak) berkembang sehingga jurnalis Indonesia dapat memperoleh informasi serta menyebarkan wawasannya lewat artikel dan surat kabar. Hal ini melahirkan kaum muda terpelajar yang responsif dengan masuknya informasi sehingga mendorong kesadaran berbangsa dan bangkitnya paham nasionalisme. Nilai utama yang terkandung dalam Sumpah Pemuda 1928 adalah nilai persatuan, nilai jati diri dan penguatan nasionalisme, dan nilai demokrasi (AM & Lestariningsih 2017). Namun masih banyak warga negara Indonesia yang masih tidak paham dengan makna yang terkandung dalam Sumpah Pemuda. Lembaga survei Ipsos mengungkapkan bahwa dari 1,044 responden berumur antara 15 hingga 64 tahun yang tinggal di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Medan, hanya 49% yang paham dengan makna Sumpah Pemuda dan hanya 18%

yang dapat mengucapkan Sumpah Pemuda dengan lengkap dan runtut (BeritaSatu.com, 2012).

Pada masa modern ini dampak dari globalisasi membuat banyak masyarakat dan remaja justru lebih menyenangi kebudayaan dan sejarah luar negeri dibandingkan mempelajari budaya dan sejarah negara sendiri akibat banyaknya informasi dan budaya asing dari luar yang masuk. Handoyo (201:3) dalam (Octavia & Kusumandyoko, 2021) menjelaskan banyak tersebarnya produk grafis impor negara lain yang berupa *game* maupun komik yang bertema sejarah di pasaran juga salah satu faktor mengapa generasi sekarang lebih menyukai sejarah negara lain, contohnya masuknya beberapa judul serial animasi dan komik asal Jepang yang bertemakan sejarah ke Indonesia seperti *Rurouni Kenshin* yang menceritakan pertarungan Samurai Jepang dan *Vinland Saga* yang bertemakan bangsa Viking dari Skandinavia di abad pertengahan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari untuk Remaja Usia 15-19 Tahun (Octavia & Kusumandyoko, 2021) media komik digital memiliki pengaruh menambah pengetahuan dan pemahaman bagi pembaca, yang diharapkan dapat menumbuhkan minat untuk lebih memahami budaya dan sejarah Indonesia. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan keunggulan media komik antara lain komik memuat gambar dan teks untuk mendorong minat membaca serta komik menggunakan desain yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Kemudian dalam Perancangan Ilustrasi Komik Pangeran Diponegoro Sebagai Media untuk Menumbuhkan Semangat Nasionalisme pada Anak (Dewanto, 2011) keberadaan buku cerita mengenai perjuangan pahlawan Indonesia yang kurang juga menjadi salah satu faktor penyebab luntarnya rasa nasionalisme maka dari itu, diperlukan adanya perancangan buku cerita yang dapat menumbuhkan nasionalisme. Perancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat membaca dan mempelajari kembali sejarah terutama sejarah nasional serta membangun sikap nasionalisme agar lebih menghargai jasa-jasa para pahlawan di tengah meningkatnya kemajuan teknologi digital. Kemudian terdapat pula

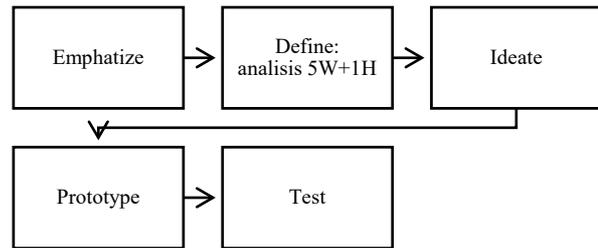
penelitian terdahulu yang relevan yaitu komik bertema Sumpah Pemuda berjudul “Janji Pemuda” (Daman, 2011), komik ini berbentuk cetak dan tidak bersambung atau hanya terdapat satu episode saja. Komik ini juga digambar menggunakan teknik manual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari perancangan ini adalah; Bagaimana merancang komik sejarah Sumpah Pemuda 1928 yang dapat menarik minat anak muda terhadap sejarah nasional? Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman akan makna peristiwa terjadinya Sumpah Pemuda 1928, menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui komik sejarah nasional, dan menumbuhkan ketertarikan pada sejarah terutama sejarah nasional. Untuk perancangan ini peneliti menggunakan media komik digital melalui platform *Line Webtoon* karena tingginya minat pembaca komik digital berdasarkan data dari *similarweb.com* (2021) dalam (Putro & Irwansyah, 2021) untuk platform *Line Webtoon* di Indonesia laman tersebut dikunjungi sebanyak 27.08 juta kunjungan pada periode April hingga Juni 2020 dan secara global pada bulan Juni 2020 mencapai hingga 53.81 juta kunjungan. Kemudian komik ini menggunakan gaya manga menyesuaikan dengan minat sebagian besar pembaca *Line Webtoon*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah *Literature Review* sumber data yang diperoleh dari literatur baik dari artikel, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, maupun media cetak seperti buku yang berkaitan dengan topik perancangan serta Observasi yang dilakukan dengan melakukan kunjungan pada museum virtual Sumpah Pemuda agar mendapatkan pemahaman tentang topik yang akan diangkat serta menambah referensi visual. Ruang lingkup dalam perancangan ini adalah sejarah mengenai terbentuknya Sumpah Pemuda tahun 1928 mulai dari latar belakang terjadinya hingga nilai yang terkandung dalam Sumpah Pemuda.

Peneliti menggunakan alur *Design Thinking* yang dijabarkan pada bagan berikut:



Tabel 1. Alur metode perancangan
(Sumber: Milenia, 2022)

Design Thinking merupakan suatu metode yang menyediakan pendekatan solutif dalam pemecahan masalah dengan menganalisis kebutuhan pengguna dengan analisis masalah melalui proses *brainstorming*, pembuatan prototype, dan uji coba (Dam, 2021). *Design Thinking* oleh Hasso-Plattner Institute of Design terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- 1) *Emphatize* yaitu memahami dengan pemahaman empatik permasalahan yang akan dipecahkan serta mencari data perancangan yang akan dibahas.
- 2) *Define* yaitu melakukan pengamatan dari informasi dan data yang sudah dikumpulkan sebelumnya untuk menganalisis kebutuhan.
- 3) *Ideate* yaitu membuat ide-ide solutif dari data yang sudah dianalisis untuk pemecahan masalah.
- 4) *Prototype*, mulai membuat visual komik digital berdasarkan data yang sudah dikumpulkan.
- 5) *Test* dimana pada tahap ini dilakukan uji coba untuk mengamati interaksi audiens dengan visualisasi serta untuk mendapatkan masukan.

Kemudian untuk analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H (*what, where, who, why, when, how*) sebagai berikut:

- 1) *What* (Apa) yaitu apa yang dibahas dalam komik digital ini?
- 2) *Where* (Dimana) di mana komik ini akan dipublikasikan?
- 3) *Who* (Siapa) siapa target audiens dari komik ini?
- 4) *Why* (Mengapa) mengapa komik ini perlu dibuat?
- 5) *When* (Kapan) kapan komik ini dapat dipublikasikan?

2) Komik Potongan atau Komik Strip (*Comic Strips*)

Bentuk Komik Strip terdiri dari potongan-potongan gambar yang disusun satu demi satu hingga membentuk sebuah plot atau alur cerita yang terdiri dari 3-6 panel. Biasanya diterbitkan di surat kabar atau majalah harian atau mingguan. Cerita dapat berkisar dari humor ringan hingga yang serius.



Gambar 2. Komik Si Juki
(Sumber www.twitter.com)

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Komik yang dikemas menjadi bentuk buku dimana memiliki sampul dan isi yang biasanya terdiri dari 32 halaman, 48 halaman, dan 64 halaman. Buku Komik terbagi menjadi Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*) yaitu buku komik dengan ukuran sedang, Komik Majalah (*Comic Magazine*) yang berukuran seperti majalah, dan Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*) dengan cerita yang lebih panjang dan kompleks.

4) Komik Tahunan (*Annual Comic*)

Komik Tahunan diterbitkan secara berkala setiap tahun atau setiap beberapa bulan dalam bentuk cerita serial atau cerita putus.



Gambar 3. Action Comic
(Sumber www.amazon.com)

5) Album Komik (*Comic Album*)

Album Komik adalah kumpulan koleksi potongan komik strip maupun karikatur yang didapatkan dari berbagai sumber bacaan. Potongan-potongan komik ini dikumpulkan oleh penggemar komik dan disusun rapi menggunakan teknik pengklippingan di bundelan atau album bacaan.

6) Komik Online (*Webcomic*)

Selain dalam bentuk cetak seiring dengan perkembangan teknologi, internet juga menjadi sarana dalam mempublikasikan komik sehingga dapat menjangkau banyak pembaca di seluruh dunia. Komik Online juga dapat menghemat biaya cetak sehingga dapat menjadi opsi yang lebih murah untuk menerbitkan komik.

7) Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comic*)

Terdapat banyak instruksi atau panduan dalam bentuk komik yang memudahkan pembaca untuk memahami melalui alur gambar dibandingkan dengan membaca urutan prosedur dengan teks yang panjang.

8) Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)

Storyboard adalah serangkaian gambar yang membentuk sebuah skenario atau adegan. Susunan atau rangkaian gambar ini bisa juga disebut komik. *Storyboard* biasa digunakan dalam dunia perfilman maupun periklanan sebelum masuk dalam pembuatan film atau iklan.

9) Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik ini merupakan komik dengan pembuatan manual buatan tangan dengan hasil cetak kopian oleh pembuat dan pemilik komik. Cara ini merupakan langkah awal bagi komikus untuk mulai berkarya atau memulai karir karena biaya yang dikeluarkan relatif rendah.

10) Perencanaan dalam pikiran (*Planning On Mind*)

Rangkaian langkah-langkah yang ada dibayangkan pikiran sebelum melakukan sesuatu dapat disebut juga sebagai komik hanya saja gambar-gambar tersebut tidak divisualisasikan ke atas kertas melainkan hanya gambaran dalam pikiran saja.

Komik Digital

Sampai sekarang bentuk komik terus mengalami adaptasi mengikuti arus kemajuan jaman dan teknologi sehingga banyak ditemui komik dalam format digital baik di berbagai halaman website maupun media sosial. Majunya teknologi digital juga memudahkan bagi pengguna dalam membuat dan menyebarkan komik, karena dapat diakses dengan mudah lewat perangkat komputer maupun ponsel pintar. Sishertanto dan Widhyatmoko (2016) mengemukakan sebenarnya terdapat aktivitas alih wahana yaitu pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya. Peluang munculnya bentuk kesenian baru terbuka sebagai hasil kreativitas akibat majunya perkembangan media dan arus komunikasi. Awalnya komik menggunakan media kertas dan dalam bentuk cetak, sekarang dapat dinikmati melalui teknologi digital.

Aggleton dalam (Lestari & Irwansyah, 2020) menjelaskan bahwa komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya.

Line Webtoon

Membaca komik digital saat ini dapat diakses dengan mudah melalui beberapa *platform* dalam bentuk aplikasi di ponsel pintar seperti *Line Webtoon*, *Ciayo*, *Tapas*, dan *Comico*. Untuk saat ini *platform* komik digital yang dianggap paling populer di Indonesia adalah *Line Webtoon* yang berhasil memperoleh 6 juta pengguna aktif di Indonesia (Putro & Irwansyah, 2021).

Lestari dan Irwansyah (2020) menjelaskan awalnya *Line Webtoon* bernama NAVER Webtoon menyesuaikan nama perusahaan awal yang merilis aplikasi ini yaitu Naver Corporation sebelum akhirnya pada tahun 2014, NAVER Webtoon bekerja sama dengan LINE Corporation yang memiliki basis di Jepang. *Line Webtoon* akhirnya dapat dirilis di berbagai negara termasuk Indonesia melalui kerjasama ini.

Komik pada *Line Webtoon* dibagi berdasarkan usia dan genre. Untuk usia yaitu

remaja usia 20-an dan 30-an dan untuk genre dibagi menjadi beberapa kategori seperti romatis, drama, horor, komedi, aksi, dan lain lain.

Gaya Manga

Manga merupakan istilah yang diberikan untuk komik dari Jepang. Streit (2014) menjelaskan *Mankaku Zuihitsu* oleh Suzuki Kankei tahun 1771 merupakan manga pertama yang dibuat pertama kali. Lalu terbit *Shiji No Yukikai* oleh Santo Kyoden tahun 1789 dan karya Aikawa Minwa tahun 1814 yaitu *Manga Hyakujo*. Selain itu ada juga yang menyebutkan manga berjudul *Choju Jibutsu Giga* berisi gambar lucu manusia dan hewan yang muncul pertama kali pada abad 12.

Manga memiliki beberapa perbedaan dari komik barat yaitu Manga cenderung ditampilkan dengan warna hitam-putih karena dicetak melalui majalah serta untuk karya populernya Manga dapat dibuat menjadi serial panjang dalam jangka beberapa tahun sehingga saat dicetak dalam bentuk buku akan terdiri dari lusinan volume. Streit juga menjelaskan pada awalnya Manga dipengaruhi oleh gaya Disney seperti penggambaran dalam bentuk wajah karakter. Dapat dilihat dari karya buatan Osamu Tezuka *Astro Boy*, *Kimba the White Lion*, dan *Black Jack*.

Pengaruh Osamu Tezuka juga dapat dilihat dari teknik penceritaan yang menjadi inspirasi seniman Manga lainnya. McCloud (2006) dalam bukunya memaparkan bahwa Manga memiliki teknik penceritaan yang membuat pembaca dapat merasakan ikut menjadi bagian atau terlibat dalam cerita yang menjadi kunci kesuksesan populernya Manga Jepang. Teknik tersebut antara lain desain karakter yang ikonik, simpel, dan ekspresif, lalu kedewasaan genre dalam *storytelling*, cara menempatkan pembaca dalam suasana, koneksi dengan pengalaman di kehidupan nyata, dan efek visual yang membuat pembaca ikut merasakan pergerakan aksi tokoh.

Elemen dalam Komik

Dalam pembuatan komik terdapat elemen-elemen utama yang membentuk wujud komik. Koendoro (2007) menjelaskan bahwa terdapat 4 elemen utama komik, yaitu:

- 1) Sosok gambar atau ilustrasi. Dalam menampilkan ilustrasi diperlukan ketajaman

pandang dalam pemilihan posisi yang tepat karena gambar memiliki penampilan paling penting dalam penyampaian pesan sehingga audiens dapat menangkap suasana batin yang ditampilkan melalui gambar.

- 2) Unsur tulisan atau teks. Komik merupakan medium yang terdiri dari fragmen yang berupa beberapa bagian tulisan dan gambar yang saat dibaca akan menjadi satu keseluruhan yang utuh dan berkelanjutan sehingga gambar dan teks bekerja sama dalam menggerakkan alur cerita (McCloud, 2006). Biasanya berupa dialog (percakapan lebih dari satu orang), monolog (percakapan seorang diri), narasi (keterangan atau penjelasan), dan efek suara (*sound effect*).
- 3) Unsur kotak (frame) atau disebut juga dengan ruang pengadeganan. Pembagian kotak dalam komik mirip dengan perbedaan adegan dalam film. Bentuknya bervariasi disesuaikan dengan kreativitas komikus dan perkembangan teknologi. Menurut McCloud (2006) pemilihan frame juga bertujuan untuk menentukan jarak detail yang ditunjukkan pada sebuah adegan atau menunjukkan dimana latar suatu adegan yang sedang terjadi ke pembaca.
- 4) Balon kata (*ballon*) merupakan ruang menaruh teks narasi atau juga tempat menampilkan kata-kata. Balon kata juga merupakan elemen ilustrasi maka dari itu perlu dibuat serapi mungkin serta memperhatikan keseimbangan dengan teks dan gambar.

Sejarah Sumpah Pemuda

Menurut Priyadi (dalam Sujatmiko, 2014) sejarah nasional adalah sejarah yang pembahasannya berfokus pada peristiwa-peristiwa yang bersifat nasional yang gagasannya bertujuan pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Sejarah nasional juga dapat diartikan sebagai suatu konsep penulisan tentang kejadian bersejarah hingga tingkat lokal. Sujatmiko (2014) juga menjelaskan bahwa sejarah nasional merupakan sarana untuk membina semangat kebangsaan sehingga tumbuh dan berkembangnya rasa nasionalisme dalam berbangsa dan bernegara menjadi landasan yang kokoh bagi pembangunan bangsa dan negara.

Sumpah Pemuda merupakan salah satu peristiwa yang melatarbelakangi terbentuknya bangsa Indonesia dimana pemuda dan pemudi

Indonesia berjanji mengakui bahwa bertanah air, berbangsa, berbahasa yang satu. Pada masa ini pula yang awalnya perjuangan masih bersifat kedaerahan akhirnya bersatu melawan penjajahan kolonialisme. AM dan Lestariningsih (2017) menjelaskan Sumpah Pemuda dilatarbelakangi oleh beberapa hal yaitu adanya kebijakan Politik Etis yang membuka pendidikan modern di Indonesia sehingga para kaum muda terpelajar yang membentuk kesadaran nasional yang bergerak mempersatukan seluruh pemuda Indonesia. Kemudian kemajuan pers mendukung para pemuda untuk menuangkan gagasan melalui media cetak. Adanya Politik Etis mendorong munculnya kaum muda terpelajar sehingga memudahkan masuknya paham-paham baru di Indonesia. Termasuk paham nasionalisme yang melahirkan kesadaran nasional yang mendorong untuk merubah dan menyempurnakan strategi perjuangan bangsa Indonesia yang sudah dilakukan selama ini.

Nilai utama yang terkandung dalam peristiwa Sumpah Pemuda adalah nilai persatuan dimana didasari oleh asas perjuangan dengan memahami sejarah panjang perjuangan bangsa Indonesia melahirkan kesadaran tentang pentingnya persatuan. Nilai berikutnya adalah kemandirian, jati diri, kedaulatan atau penguatan nasionalisme yang secara tidak langsung para pemuda telah menetapkan pentingnya jati diri bangsa Indonesia. Kemudian terkandung pula nilai demokrasi yaitu dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia para pemuda perlu mengembangkan sikap saling menghargai dengan bermusyawarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Berdasarkan data dari Lembaga survei Ipsos mengungkapkan bahwa dari 1,044 responden berumur antara 15 hingga 64 tahun yang tinggal di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Medan, hanya 49% yang paham dengan makna Sumpah Pemuda dan hanya 18% yang dapat mengucapkan Sumpah Pemuda dengan lengkap dan runtut (BeritaSatu.com 2012). Selain itu berdasarkan pada survei yang dilakukan Zenius Education dengan mengumpulkan jawaban dari 1.340 responden pelajar dari seluruh pelosok Indonesia,

sejarah termasuk salah satu pelajaran yang paling tidak disukai (Rofalina, 2015). Padahal sejarah memiliki nilai-nilai penting dalam membangun sikap nasionalisme. Data referensi terutama alur cerita mengadaptasi dari tiga sumber literatur utama yaitu:

- 1) Buku “Sumpah Pemuda: Latar Sejarah dan Pengaruhnya bagi Pergerakan Nasional” (Rahman, 2008) membahas alur terjadinya Sumpah Pemuda 1928 mulai dari latar belakang yang mempengaruhi seperti politik etis dan munculnya berbagai organisasi pemuda hingga Kongres Pemuda Kedua.
- 2) Dalam buku “Sejarah Indonesia” (AM and Lestariningsih 2017) membahas mengenai pers pada masa itu dan pengaruhnya pada terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda.
- 3) “Sumpah Pemuda: Makna & Proses Penciptaan Simbol Kebangsaan Indonesia” (Foulcher, 2021) memberikan pemahaman mengenai pentingnya peristiwa Sumpah Pemuda sebagai simbol pemersatu bangsa.

Define

Perancangan komik ini bertujuan menarik minat anak muda terhadap sejarah nasional terutama sejarah Sumpah Pemuda 1928. Selain itu, karya ini juga diharapkan meningkatkan minat membaca dan mempelajari kembali sejarah, khususnya sejarah nasional, serta menumbuhkan sikap nasionalisme agar menghargai jasa para pahlawan dalam perkembangan teknologi digital yang semakin maju. Pada tahap ini juga merumuskan dan menganalisis kebutuhan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *emphatize* menggunakan 5W+1H

Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H (*what, where, who, why, when, how*) dengan hasil analisis sebagai berikut:

- a) *What* (Apa) yaitu apa yang dibahas dalam komik digital ini? Penelitian ini membahas mengenai sejarah Sumpah Pemuda 1928 Sumpah Pemuda 1928 merupakan sejarah mengenai kongres pemuda kedua pada tahun 1928 yang menghasilkan Sumpah Pemuda sebagai wujud pergerakan nasional dalam melahirkan kesadaran kebangsaan. Sumpah Pemuda 1928 berbunyi; Kami putra dan putri

Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia. Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia. Kami putra dan putri Indonesia, mengaku menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.

- b) *Where* (Dimana) di mana komik ini akan dipublikasikan? Komik ini dipublikasikan di *platform* komik digital *Line Webtoon* sehingga komik ini dapat dengan mudah diakses. Selain itu *Line Webtoon* juga memiliki fitur *Kanvas* yaitu layanan *Line Webtoon* untuk mengunggah karya sehingga memudahkan dalam publikasi komik ini dan menyebarkannya pada pembaca.
- c) *Who* (Siapa) siapa target audiens dari komik ini? Target audiens dari perancangan ini adalah remaja usia 15-22 tahun.
- d) *Why* (Mengapa) mengapa komik ini perlu dibuat? Tujuan pembuatan komik digital ini adalah untuk menarik minat anak muda terhadap sejarah nasional terutama Sumpah Pemuda 1928.
- e) *When* (Kapan) kapan komik ini dapat dipublikasikan? Komik ini dipublikasikan pada tanggal 16 Oktober tahun 2022.
- f) *How* (Bagaimana) yaitu bagaimana membuat komik digital yang tepat dan menarik untuk target audiens? Komik ini menggunakan bahasa sehari-hari atau *kekinian* agar mudah dipahami, kemudian komik ini menggunakan gaya visual manga mengikuti preferensi visual yang diminati pembaca *Line Webtoon*. Susunan layout menyesuaikan format *Line Webtoon* sehingga pesan yang terkandung dapat tersampaikan pada pembaca.

Ideate

Pada tahap ini mulai membuat tema dan konsep cerita, mendesain tokoh atau karakter, menentukan tipografi dan penggunaan warna, dilanjutkan dengan pembuatan naskah cerita dan *storyboard*.

- 1) Konsep Perancangan

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, komik ini mengangkat sejarah Sumpah Pemuda 1928 mulai dari latar belakang hingga terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda. Komik ini menggunakan bahasa sehari-hari agar dapat dipahami anak muda. Ukuran bidang komik per

halaman 800 *pixels* x 1280 *pixels* menyesuaikan format dari *Line Webtoon* dengan resolusi gambar 300 dpi yang dibuat dengan aplikasi *Procreate*.

2) Konsep Kreatif

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#\$%^&*~

Gambar 4. Font Komika Hand
(Sumber: Apostrophic Labs, 2022)

Warna cenderung menggunakan warna hangat sehingga dapat memunculkan kesan nostalgia jaman dahulu agar pembaca dapat meresapi emosi yang ingin disampaikan.



Gambar 6. Desain karakter
(Sumber: Milenia, 2022)

Karakter utama merupakan siswa SMA berumur 17 tahun bernama Rangga yang mengalami kecelakaan kemudian berubah wujud menjadi burung pipit dengan pemandu dari cerita ini seekor burung merpati bernama Mermer. Alasan dipilihnya wujud seekor burung terutama

burung merpati berdasarkan Wendell (1977) dalam bukunya *The Pigeon* (Kompas.com, 2020) burung merpati sangat penting dalam komunikasi terutama dalam mengirimkan surat sebelum adanya telegram, sehingga burung merpati menjadi simbol dalam menyampaikan pesan. Maka dari itu diharapkan pesan yang terkandung dalam komik ini dapat tersampaikan pada pembaca. Pembuatan judul “Petualangan Rangga: Kembali ke Sumpah Pemuda” didasarkan pada penggambaran dari keseluruhan alur cerita, dimana tokoh utama terkirim ke masa terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda.

Prototype

Komik ini memiliki 4 episode dengan keseluruhan total 114 halaman. Pembuatan komik diawali dengan pembuatan naskah cerita serta sinopsis, kemudian penentuan *layout* dan pembuatan sketsa serta *storyboard*. Setelah tahap sketsa selesai, dilanjutkan pemberian garis atau *lineart*. Tahap selanjutnya adalah pewarnaan dengan palet warna yang sudah ditentukan. Selanjutnya proses *finishing* yaitu penambahan teks dan balon dialog. Proses pembuatan komik digital ini menggunakan aplikasi *Procreate*. Komik kemudian *editing* di program *Photoshop* untuk pemotongan halaman menyesuaikan format ukuran *Line Webtoon* sebelum diunggah.



Gambar 7. Proses pembuatan komik dari sketsa hingga final
(Sumber: Milenia, 2022)

1) Thumbnail Webtoon



Gambar 8. Thumbnail persegi dan vertikal
(Sumber: Milenia, 2022)

Pada thumbnail utama digambarkan dengan tokoh utama yaitu Rangga dengan wujud burung pipitnya menggunakan komposisi simetris. *Background* terdapat gambar Kongres Kedua dan W.R. Supratman yang sedang memainkan lagu Indonesia Raya yang digambar dengan teknik *grayscale* untuk menonjolkan fokus utama *cover*. Terdapat 2 format dalam pembuatan *thumbnail* utama yaitu resolusi 300 dpi persegi dengan ukuran 1080 x 1080 *pixels* dan *thumbnail* vertikal ukuran 1080 x 1920 *pixels*.

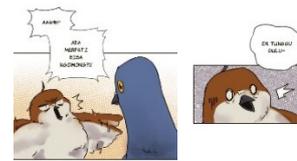


Gambar 9. Thumbnail episode 1-2
(Sumber: Milenia, 2022)



Kemudian untuk thumbnail episode menggunakan cuplikan gambar dari setiap episode. Ukuran thumbnail episode adalah 160px x 151px dengan resolusi 300 dpi.

2) Episode Satu



Gambar 11. Potongan episode 1
(Sumber: Milenia, 2022)

Episode satu berjudul “Masa Kini” terdiri dari 28 halaman, menceritakan seorang siswa SMA bernama Rangga yang tidak senang karena ada upacara Sumpah Pemuda. Saat sedang dalam perjalanan Rangga mengalami kecelakaan dan saat terbangun Rangga mendapati dirinya terkirim ke masa lalu. Pada episode ini dipaparkan pula mengenai fenomena yang terjadi di sekitar kita seperti penggunaan bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa Inggris atau yang biasa disebut bahasa *Jaksel*, kemudian disebutkan pula adanya tawuran pelajar yang dapat mengancam persatuan bangsa.



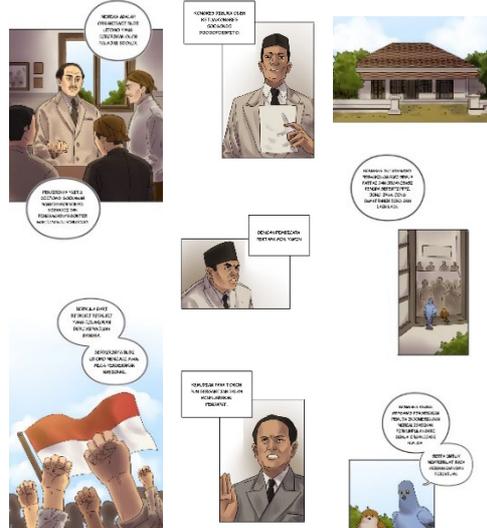
Gambar 12. Referensi suasana
(Sumber: id.pinterest.com)

3) Episode Dua

“Perancangan Komik Digital Sumpah Pemuda 1928 untuk Remaja Usia 15-22 Tahun”



Gambar 13. Potongan episode 2
(Sumber: Milenia, 2022)



Gambar 16. Potongan episode 3
(Sumber: Milenia, 2022)

Episode dua berjudul “Awal Mula” memiliki jumlah 25 halaman. Pada episode ini mulai dikenalkan pada pemandu cerita yang akan mengajak tokoh utama berkeliling. Kemudian dijelaskan pula latar belakang terjadinya Sumpah Pemuda seperti adanya Politik Etis yang dicetuskan oleh Ratu Wilhelmina dari Belanda, dan peran pers dalam menyebarkan semangat nasionalisme.

Episode tiga berjudul “Sumpah” dengan jumlah 29 halaman. Pada episode ini Mermer menjelaskan pada Rangga mengenai lahirnya organisasi Budi Utomo sebagai awal mula Pergerakan Nasional yang diikuti dengan munculnya berbagai partai dan organisasi pemuda di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan Kongres Pemuda pertama hingga Kongres Pemuda kedua. Rangga pun merasa terharu dengan perjuangan para pemuda pada masa itu.



Gambar 14. Referensi pelajar
(Sumber: www.fimela.com, 2015)



Gambar 17. Referensi Gedung Sumpah Pemuda
(Sumber: pingpoint.co.id, 2019)



Gambar 15. Referensi Gedung STOVIA
(Sumber: www.kompas.com, 2022)



Gambar 18. Referensi Peristiwa Kongres Kedua
(Sumber: Museum Virtual Sumpah Pemuda, 2022)

4) Episode Tiga

Keterangan :

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = pilihan angka skor likert

Kemudian total skor dihitung dengan rumus indeks persentase:

$$\text{Angka persentase} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 10$$

Tabel 4. Hasil perhitungan skor

No	Aspek yang dinilai	Jumlah responden dan presentase jawaban				Presentase perhitungan skor
		1	2	3	4	
1	Apakah alur ceritanya mudah dipahami?	1 (2,9%)	0	11 (32,4%)	22 (64,7%)	89,7%
2	Apakah sudah mewakili kisah mengenai Sumpah Pemuda?	0	1 (2,9%)	12 (35,3%)	21 (61,8)	89,7%
3	Apakah anda mengerti pesan yang disampaikan pada komik ini?	0	2 (5,9%)	10 (29,4%)	22 (64,7%)	89,7%
4	Apakah penggambaran atau visualisasi dalam komik sudah mewakili setting/latar waktu awal abad 20?	0	1 (2,9%)	13 (38,2%)	20 (58,8%)	88,9%
5	Apakah teks dialog dapat terbaca dengan baik?	0	0	7 (20,6%)	27 (79,4%)	94,8%

Diatas merupakan hasil perhitungan skor yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Nilai aspek pertama yaitu sebesar 89,7%, sehingga dapat disimpulkan alur cerita pada komik ini cukup mudah dipahami.
- 2) Nilai pada aspek kedua sebesar 89,7%, sehingga dapat disimpulkan komik ini sudah cukup mewakili kisah mengenai Sumpah Pemuda.
- 3) Nilai pada aspek ketiga sebesar 89,7%, sehingga dapat disimpulkan audiens memahami pesan yang disampaikan pada komik ini.
- 4) Nilai pada aspek keempat sebesar 88,9%, maka dapat disimpulkan penggambaran pada komik ini sudah mewakili latar waktu awal abad 20
- 5) Nilai pada aspek kelima sebesar 94,8%, sehingga dapat disimpulkan bahwa teks dialog pada komik ini sudah terbaca dengan baik.

Pertanyaan terakhir pada angket yaitu apakah komik ini menarik bagi pembaca merupakan pilihan ganda dengan 5 pilihan. Dengan persentase terbanyak sebesar 58,8% pada pilihan pertama dan 32,4% pada pilihan kedua.

Tabel 5. Hasil angket pertanyaan terakhir

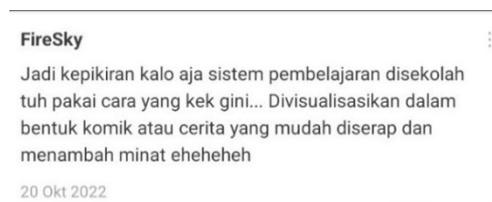
Pertanyaan	Pilihan	Jumlah responden dan Presentase
Apakah komik ini menarik bagi anda?	Iya, karena penggambaran/visualisasi cukup menarik	20 (58,8%)
	Iya, karena alur cerita serta pesan yang didapatkan sangat mudah dipahami	11 (32,4%)
	Tidak, karena penggambaran/visualisasi kurang menarik	0
	Tidak, karena alur cerita dan pesan yang didapatkan kurang dapat dipahami	0
	Alasan lain	3 (8,7%)

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini berupa komik digital berwarna yang diunggah pada *platform Line Webtoon* yang mengangkat tema Sumpah Pemuda 1928 berjudul “Petualangan Rangga: Kembali ke Sumpah Pemuda” dengan total 4 episode yang ditujukan untuk remaja umur 15-22 tahun. Komik digital ini dibuat dengan aplikasi *Procreate* dan *Photoshop*. Dua minggu setelah komik ini diunggah sudah mendapat 2.714 *Views*, 280 *Favorit*, dan 460 *Likes*.

Tujuan dari penelitian ini sudah tercapai karena hasil pada tahap *Test* menunjukkan respon yang positif dari para pembaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuat anak muda tertarik dalam mempelajari sejarah khususnya sejarah nasional dalam perkembangan teknologi digital yang semakin maju.

Salah satu ulasan pada *platform Line Webtoon* oleh pengguna dengan *username FireSky* berpendapat jika media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan dapat menambah minat.



Gambar 23. Ulasan pembaca
(Sumber: Milenia, 2022)

Namun Komik ini masih memiliki kekurangan berdasarkan pendapat dari salah satu responden dalam angket yaitu alur cerita dalam komik ini masih sedikit dan terlalu cepat.

Saran bagi peneliti berikutnya yang mengangkat topik sejarah untuk lebih banyak melakukan observasi dalam mencari informasi, karena negara kita kaya akan sejarah dan budaya sehingga masih banyak yang bisa digali dari setiap keunikannya. Selain itu, karya yang dibuat dengan media komik diperlukan kemampuan menulis cerita yang baik untuk menyampaikan pesan agar dapat dipahami pembaca.

REFERENSI

- AM, Sardiman, and Amurwani Dwi Lestariningsih. 2017. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amirullah. 2017. "Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Himpunan Ilmu-Ilmu Sosial* 141-48.
- BeritaSatu.com. 2012. "Banyak Warga Indonesia Yang Tidak Mengerti Sumpah Pemuda." *BeritaSatu.Com*. Retrieved June 18, 2022 (<https://www.beritasatu.com/nasional/7943>
- 4/banyak-warga-indonesia-yang-tidak-mengerti-sumpah-pemuda).
- Dam, Rikke Friis. 2021. "5 Stages in the Design Thinking Process." *Interaction Design Foundation*. Retrieved April 16, 2022 (<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>).
- Daman, Mansur. 2011. "Janji Pemuda."
- Dewanto, Dwiko Pandhu. 2011. "Diponegoro Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual."
- diedit.com. 2022. "Pengertian Skala Likert Dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya." *Diedit.Com*. Retrieved October 27, 2022 (<https://www.diedit.com/skala-likert/>).
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Foulcher, Kevin. 2021. *Sumpah Pemuda: Makna & Proses Penciptaan Simbol Kebangsaan Indonesia*. Depok: Komunitas Bambu.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Kompas.com. 2020. "Burung Merpati Jadi Simbol Pengiriman Surat." *Www.Kompas.Com*. Retrieved September 26, 2022 (<https://www.kompas.com/skola/read/2020/05/31/140000269/burung-merpati-jadi-simbol-pengiriman-surat?page=all>).
- Lestari, Annisa Fitriana, and Irwansyah. 2020. "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(2):134-48.
- Matanasi, Petrik. 2016. "Mengapa Pelajaran Sejarah Tak Disukai." *Tirto.Id*. Retrieved April 14, 2022 (<https://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>).
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics The Invisible Art by Scott Mccloud*. New York: HarperCollins.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins.
- Octavia, Paramaysella Yudha, and Tri Cahyo Kusumandyoko. 2021. "PERANCANGAN KOMIK SEJARAH KERAJAAN SINGHASARI UNTUK REMAJA USIA 15-19 TAHUN." *Jurnal Barik* 1(3):16-30.

- Putro, Dimas Arianto, and Irwansyah. 2021. “Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital Di Indonesia.” *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7(2):115–26.
- Rahman, Momon Abdul. 2008. *Sumpah Pemuda: Latar Sejarah Dan Pengaruhnya Bagi Pergerakan Nasional*. Jakarta: Museum Sumpah Pemuda.
- Rofalina, Fanny. 2015. “Infografik: Pelajaran Paling Disukai Dan Dibenci Siswa Indonesia.” *Zenius*. Retrieved April 16, 2022 (<https://www.zenius.net/blog/pelajaran-disukai-dibenci-siswa>).
- Sishertanto, Tytton, and Danu Widhyatmoko. 2016. *Latih Gambar: Dasar-Dasar Komik*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Streit, Aprilia Kartini. 2014. “Gaya Manga Dan Comic Marvel Serta Pengaruhnya Dalam Pelajaran Menggambar Anatomi Realis Mahasiswa Dkv.” 3:45–55.
- Sujatmiko, Toto. 2014. “Menjalin Silaturahmi Antara Sejarah Nasional Dan Sejarah Lokal.” *Jurnal Seuneubok Lada* 2(1):106–15.
- www.jagoancomic.com. 2007. “Bentuk Rupa Jenis-Jenis Komik.” *Www.Jagoancomic.Com*. Retrieved June 28, 2022 (http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html).