

PERANCANGAN WEBTOON PERTEMPURAN BOJONGKOKOSAN DI SUKABUMI JAWA BARAT

Fauzan Azizul Hakim¹, I Dewa Alit Dwija Putra²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Terusan Buah Batu 40257

[1fauzanah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:fauzanah@student.telkomuniversity.ac.id), [2dwijaputra@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwijaputra@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak : Pertempuran Bojongkokosan merupakan perang pertama yang terjadi setelah kemerdekaan Indonesia diumumkan. Perang antara Ri dan pejuang melawan konvoi pasukan sekutu Inggris di wilayah Sukabumi. Peristiwa belum banyak yang mengetahui terutama di kalangan remaja dan anak muda. Banyak kalangan anak muda tidak lagi peduli terhadap sejarah perjuangan dan pengorbanan para pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Untuk mengenalkan kembali nilai-nilai perjuangan dan pengorbanan para pahlawan tersebut dibuatkan suatu media komunikasi yang akrab dengan dunia anak muda sekarang yaitu Webtoon berupa komik online. Penelitian ini menggunakan metode observasi, kuesioner, wawancara, studi pustaka dan analisis matriks perbandingan. Pembuatan Komik pertempuran Bojongkokosan dengan mengadaptasi cerita dengan pendekatan visual anime yang dipublish melalui Line Webtoon. Komik digital tersebut akan mengemas informasi melalui alur cerita serta ilustrasi yang mudah dibaca dan dipahami sehingga nilai-nilai nasionalisme dari peristiwa Bojongkokosan kembali di kenal.

Kata Kunci: Komik, Sejarah, Bojongkokosan, Webtoon

Abstract : The Battle of Bojongkokosan was the first war that took place after Indonesian independence was declared. The war between Ri and fighters against the convoy of British allied forces in the Sukabumi region. Not many people know about the incident, especially among adolescents and young people. Many young people no longer care about the history of the struggle and sacrifice of the heroes in defending Indonesia's independence. To reintroduce the values of struggle and sacrifice of these heroes, a communication medium that is familiar to the world of today's youth was created, namely the Webtoon in the form of an online comic. This study uses the method of observation, questionnaires, interviews, literature study and comparison matrix analysis. The creation of the Bojongkokosan battle comic by adapting the story with an anime visual approach published through Line Webtoon. The digital comics will package information through storylines and illustrations that are easy to read and understand so that the values of nationalism from the Bojongkokosan incident are re-recognized.

Keywords: Comic, History, Bojongkokosan, Webtoon

PENDAHULUAN

Setelah Hiroshima dan Nagasaki di bom oleh Amerika, tanggal 15 Agustus 1945 Jepang mengumumkan kekalahannya 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. Dibawah 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 setegar 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 Bojongsokosan 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.

KAJIAN TEORI

Komik menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) adalah cerita bergambar dalam bentuk apapun yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Webtoon adalah perpaduan kata dari 'web' dan 'cartoon', yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk website. Line Webtoon adalah sebuah aplikasi atau media komik online dari perusahaan Naver Korea Selatan yang didirikan oleh Kim Jun Koo pada tanggal 23 Juni 2004 di Korea. Diluncurkan secara global pada tahun 2014, dan memiliki 17 juta pengguna perbulannya (Haliem, Rusdy, Utami, 2019:458).

Komik terdiri dari beberapa anatomi, yaitu: Cerita, ilustrasi, panel, framing, dan dialog. Cerita menurut kamus besar bahasa Indonesia KBBI adalah sebuah karangan yang menuturkan suatu kejadian baik itu kejadian fiksi maupun kejadian fakta. Menurut Scott McCloud (2011:54), komik bisa ada sampai sekarang karena fungsi komik yang bisa menyampaikan cerita secara jelas dan menarik. McCloud mengungkapkan jika komik bisa lahir karena ada cerita.

Ilustrasi, menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) ilustrasi merupakan gambar, desain, atau diagram yang berfungsi untuk menghias dan atau untuk membantu memperjelas suatu karangan, isi buku, paparan dan lain sebagainya. Ilustrasi bisa diartikan sebagai sebuah gambar yang dipergunakan untuk mengisi sesuatu atau menerangkan sesuatu (Chairani dan Yantami, 2017: 51).

Panel, McCloud (2013:63) menjelaskan ada suatu unsur yang berhubungan dengan urutan panel yaitu closure. Closure adalah sebuah fenomena mengamati bagian-bagian akan tetapi melihatnya secara keseluruhan. McCloud (2013:70) juga menjelaskan mengenai transisi dari panel ke panel dalam komik yang dibaginya menjadi 6 variasi, yaitu : Waktu ke waktu, Aksi ke aksi, Subjek ke subjek, Adegan ke adegan, Aspek ke aspek, dan Non sequitur.

Framing, Menurut Scott McCloud (2011:10) pemilihan frame yang tepat adalah dengan memilih jarak, sudut pandang, dan pemotongan yang sesuai. Mengatur dari sudut pandang mana gambar akan diperlihatkan dan seberapa besar objek atau tokoh dengan latar belakang yang akan ditampilkan. Dengan mengatur frame yang tepat maka akan membantu pembaca lebih memahami dan mungkin bisa memberikan kesan jika pembaca berada ditempat kejadian.

Dialog, Menurut Scott McCloud (2011:10) salah satu poin yang membuat visual storytelling bisa mudah dimengerti pembaca adalah dengan memilih kata yang tepat. Memilih kata yang tepat yaitu memilih kata yang menambah informasi berharga dan cocok dengan gambar-gambar disekitarnya. Penggunaan kata dalam komik dibagi menjadi balon kata dan efek suara.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi : 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 dilakukan di Bojongsokosan Sukabumi, tepatnya di sekitar monumen palagan Bojongsokosan, peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat setempat (khususnya kalangan muda Sukabumi) tentang peristiwa Bojongsokosan. Penulis juga melakukan observasi terhadap media-media visual dari internet yang akan penulis teliti dan kemudian diinterpretasikan.
- b. Wawancara : Wawancara Merupakan proses interaksi atau komunikasi untuk mengumpulkan data secara langsung antara pewawancara dengan responden (Yantami dan Utama, 2018:54). Peneliti menggunakan cara pengumpulan data ini untuk mengetahui bagaimana cara membuat webtoon sejarah Bojongsokosan agar bisa menarik perhatian pembaca muda. Maka dari itu,

wawancara akan dilakukan kepada seseorang yang ahli dibidang komik kak Hutami Dwijayanti dan salah satu pengurus museum perjuangan palagan Bojongkokosan bapak Wawan Ridwan. Selain itu peneliti juga akan mewawancarai masyarakat sekitar di daerah Sukabumi khususnya kalangan mudanya untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan mereka tentang sejarah pertempuran Bojongkokosan.

- c. Kuesioner : Berdasarkan jurnal Octavia dan Nuraini (2017:204), Soewardikoen menjelaskan dalam bukunya jika kuesioner adalah pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Peneliti akan memberikan pertanyaan seputar pandangan responden terhadap pengetahuan terhadap pertempuran Bojongkokosan dan webtoon yang menarik perhatian untuk dibaca. Kuesioner disebarakan pada suatu grup menggambar di facebook dan memiliki 105 responden. Kemudian kuesioner dibagikan pada suatu grup Line Webtoon Indonesia di facebook untuk mengetahui umur pengguna line webtoon dan genre apa yang paling disukai.
- d. 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.
- e. Analisis Matriks : menyusun data dengan matriks perbandingan agar memudahkan untuk memaparkan, menganalisis dan memberikan kesimpulan data. 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). Adapun data yang akan di analisis adalah 3 komik yang sama-sama memiliki tema sejarah yaitu komik Pak Dirman Bergerilya, Merebut kota Perjuangan dan Nostalgia dua Warna.



Gambar 1. Kover Komik Pak Dirman Bergerilya, Merebut Kota Perjuangan dan Nostalgia Dua Warna

(Sumber: komikkoplak.blogspot.com,webtoon.com, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertempuran Bojongkokosan merupakan satu dari sekian banyak peristiwa heroik yang terjadi saat perang kemerdekaan Indonesia yang patut kita ketahui bagi penerus bangsa Indonesia dan tidak boleh kita terlupakan. Sayangnya, peristiwa ini kini mulai terlupakan. Menurut hasil kuesioner dan observasi, masih banyak kalangan muda Indonesia yang belum mengenal betul pertempuran Bojongkokosan 1945 khususnya bagi kalangan muda Sukabuminya. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 105 responden hanya 4 responden saja yang menjawab mengetahui betul peristiwa Bojongkokosan 1945. Dari hasil observasi wawancara hanya satu dari sembilan anak muda Sukabumi yang bisa menjawab betul bagaimana peristiwa Bojongkokosan 1945 terjadi.



Gambar 2. Monumen Palagan Perjuangan Bojongkokosan 1945

(Sumber: sisihidupku.wordpress.com, 2020)

Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu adanya suatu media untuk mengenalkan kembali pertempuran Bojongkokosan 1945 yang diminati oleh kalangan muda. Dihilah media komik digital atau webtoon sebagai media pengenalan sejarah pertempuran Bojongkokosan karena sangat diminati kalangan muda. Hal tersebut juga diambil berdasarkan hasil kuesioner dengan jumlah responden yang memilih komik digital lebih banyak dari yang memilih buku komik yaitu dengan jumlah 98 responden dari 105 responden.

Adapun hasil analisis wawancara terhadap seorang komikus dan analisis proyek sejenis, penulis menyimpulkan bahwa pembawaan cerita yang menarik yang mudah dimengerti pembaca akan lebih menarik perhatian pembaca. Cerita sejarah dengan penggabungan beberapa genre seperti romantis, aksi, dan drama bisa meningkatkan daya tarik terhadap pembaca di Line webtoon untuk terus mengikuti alur cerita sampai akhir. Penggunaan ilustrasi berwarna dan semi realis (manga) dapat membantu kejelasan visual kepada pembaca agar mudah dipahami dan diterima kalangan muda. Ilustrasi kover menunjukkan hero dan heroine dengan background polos agar menarik minat pembaca muda yang menyukai genre romantis.

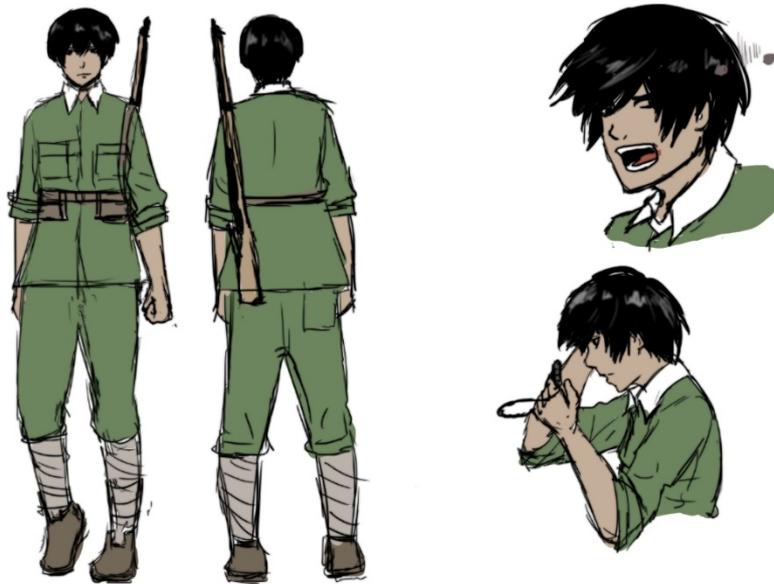
Oleh karena itu, webtoon yang akan penulis buat memiliki genre cerita sejarah yang akan mengandung beberapa genre seperti aksi, romantis, dan drama sehingga para pembaca bisa terus mengikuti alur cerita dan memahami isi pesan yang ingin disampaikan.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep pesan yang ingin disampaikan dari webtoon ini adalah “Pertempuran Bojongkokosan tidak boleh terlupakan” yang bertujuan mengenalkan kembali pertempuran Bojongkokosan atas pengorbanan-pengorbanan para pejuang yang gugur di pertempuran tersebut kepada generasi muda Sukabumi yang nantinya diharapkan agar tergerak hatinya untuk lebih menghargai jasa-jasa pahlawan dulu. Webtoon ini kemudian akan memiliki judul “Pengorbanan di Bojongkokosan”. Penggunaan bahasa Indonesia pada judul webtoon ini agar mengajak para pembaca lebih terbiasa dan menyukai dengan judul-judul karya seni yang berbahasa Indonesia.

Pada konsep kreatif, penulis akan memasukan beberapa genre seperti romantis, drama, dan aksi kedalam webtoon sejarah yang sedang penulis rancang agar tidak membosankan dan bisa lebih menarik perhatian pembaca khususnya untuk kalangan muda.

Webtoon ini memiliki 6 karakter yang akan sering ditonjolkan, yaitu: Murad, Letkol Eddie, Aceng, Cecep, dan Ayu. Webtoon ini mengisahkan perjuangan kapten Murad dan para pejuang Sukabumi dalam pencegahan suatu konvoi sekutu yang akan melewati jalur Sukabumi. Murad merupakan kapten TKR yang ditugaskan di sekitar desa Kompa oleh Letkol Eddie Soekardi. Sangat mahir dalam militer karena sempat belajar militer 3 bulan di PETA sama seperti Letkol Eddie sehingga bisa mendapatkan pangkat kapten dengan cepat. Dalam kisahnya ini murad akan ditemani oleh sahabat-sahabatnya yang setia dan orang yang dia cintai. Sebagaimana kisah aslinya, alur cerita webtoon ini tidak jauh berbeda dengan kisah aslinya. Disamping menceritakan kisah sejarah pejuang Sukabumi melawan sekutu, diwebtoon ini juga ditampilkan adegan romantis.



Gambar 3. Desain Kapten Murad

(Sumber: Azizul&Dewa, 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang sudah kuesioner membuktikan bahwa kalangan muda ini lebih menikmati membaca komik melalui media digital di gadget daripada membaca buku komik. Aplikasi line webtoon ini juga merupakan aplikasi membaca komik digital secara gratis yang paling sukses dan diminati khususnya di Indonesia. Selain itu, dipilihnya aplikasi line webtoon ini karena tidak adanya aturan dalam menerbitkan komik dan tidak dipungut biaya apapun. Webtoon ini akan memiliki 10 episode dan akan diupload pada aplikasi line webtoon seminggu sekali.

Font yang digunakan dalam pembuatan judul webtoon ini adalah font heroes legend karena font ini bersifat santai dan tidak kaku terlihat. Kemudian ada font "Anime Ace". Font Anime Ace adalah font sans serif sederhana yang sudah sering dijumpai di komik maupun dalam subtitle film. Karena kesederhanaan dan keterbacaannya yang jelas font ini dipilih. Font ini akan digunakan dalam balon percakapan karakter maupun narasi. Adapun untuk font efek suara akan menggunakan tulisan manual.



Gambar 4. Judul Webtoon

(Sumber: Azizul&Dewa, 2021)

Proses awal perancangan adalah dengan pembuatan sebuah cerita. Cerita berawal disuatu wilayah Sukabumi yang terdengar suara tembakan, dimana salah satu gudang senjata tentara jepang di wilayah Sukabumi diserang oleh sekelompok tkr dan laskar rakyat bersenjata. Komandan tentara Jepang menolak memberikan senjata mereka sehingga terjadilah pertempuran. Kapten Murad selaku pemimpin pasukan operasi tersebut akhirnya mengomandokan kepada anak buahnya untuk langsung menyerbu gudang tersebut dari semua arah. Terjadi pertempuran sengit selama 8 jam antara pejuang Sukabumi dan tentara Jepang.. Setelah tersudut, akhirnya komandan pasukan jepang menyerah, Kapten Murad memerintahkan Aceng untuk mengurus tahanan jepang dan Cecep untuk mengurus korban yang tewas serta yang terluka.

Sekitar 3 bulan sebelumnya, tanggal 6 agustus 1945 di Hiroshima, terlihat 2 anak kecil yang sedang bermain kejar-kejaran disebuah bukit. 2 anak tersebut menikmati permainan mereka hingga mereka mendengar sebuah sirine pengungsian yang terdengar dari kejauhan. Ketika hendak mengungsi, 2 anak tersebut berjumpa dengan pesawat B-29 amerika yang melesat cepat yang kemudian menurunkan 1 bom atom little boy. Kota hiroshima hancur dalam sekejap. Sekitar 130 ribu rakyatnya tewas, terluka, dan hilang. Melihat kekalahan dan kekalahan, kaisar Hirohito akhirnya mengumumkan kekalahan jepang kepada sekutu yang disiarkan pada tanggal 15 agustus 1945. Berita besar ini sampai terdengar ke indonesia yang saat itu sedang diduduki jepang.

Melihat kekosongan kekuasaan diindonesia, Pada tanggal 17 agustus 1945, Ir. Soekarno membacakan teks proklamasi kemerdekaan yang disiarkan secara publik. Indonesia telah memproklamasikan kemerdekaannya. Akan tetapi, sekali lagi pihak belanda datang ingin menguasai kembali indonesia. Pasukan NICA memanfaatkan kedatangan pasukan inggris ke indonesia untuk membebaskan dan mempersenjatai kembali pasukan KNIL yang ditahan pasukan Jepang. Pihak

Belanda sudah merencanakan untuk menguasai kembali Indonesia secara utuh. Pihak Indonesia yang mengetahui hal tersebut marah. Terjadilah berbagai pertempuran antara rakyat Indonesia melawan tentara sekutu di wilayah Barat Indonesia. Termasuk di wilayah Bojongsokosan Sukabumi.

Malam itu terlihat kapten Murad yang sedang berbaring di pos kesehatan dengan menahan sakit. Tangan kapten Murad terluka dalam pertempuran sebelumnya dan harus mendapat jahitan. Ayu adalah seorang perawat cantik yang terkenal dengan sifatnya yang dingin terhadap laki-laki. Saat ini Ayu sedang menjahit lukanya Murad. Dengan pedenya Murad pun tanpa menyerah menggombali Sinta seperti biasanya. Sinta pun hanya tersenyum dingin dan menolaknya seperti biasa. Padahal, sebenarnya Sinta ada sedikit rasa dan sangat mengkhawatirkan Murad saat terluka.

Paginya, Aceng dan Cecep datang agar Murad menghadap Letkol Eddie Soekardi. Saat itu semua petinggi TKR berkumpul, Letkol Eddie Soekardi menjelaskan jika sekitar 2 minggu lalu resimen 5 dibawah Letkol Moeffreni Moemin berhasil membajak kereta api logistik perang tentara sekutu di Cikampek. Letkol Eddie Soekardi juga menjelaskan akan adanya konvoi tentara sekutu dalam waktu dekat melewati Sukabumi. Kemudian letkol Eddie Soekardi menjelaskan rencananya untuk menghadang konvoi sekutu secara besar-besaran.

Kapten Murad merupakan seorang lulusan peta (satuan militer buatan Jepang) sama seperti Letkol Eddie Soekardi. Meskipun usianya baru 20 tahun, bakat kepemimpinan serta ilmu perang yang ia dapatkan di Peta menjadikannya Kapten TKR di waktu yang singkat. Kapten Murad juga sangat mengagumi Letkol Eddie Soekardi. Rencana penyerbuan konvoi sekutu yang didengarnya sangatlah bagus sekali. Setelah rapat selesai Kapten Murad berpamitan pada Letkol dan meyakinkan rencananya akan berhasil. Kapten Murad juga mendedikasikan dirinya untuk melaksanakan perintah Letkol meskipun harus mempertaruhkan nyawanya.

Kemudian, Kapten Murad langsung menjelaskan perintah Letkol kepada pasukannya untuk mempersiapkan diri sesuai rencana Letkol Eddie Soekardi. Murad pun mengajak warga sekitar untuk ikut berjuang bersama TKR. Dengan ajakan penuh berapi-api, semua rakyat diseru, baik dari tentara, petani, laskar keagamaan dan buruh sekalipun. Berbagai senjata pun disiapkan, ada yang memakai senjata api ex Jepang, bambu runcing, ketapel, bom molotov, dan berbagai benda tajam lainnya.

Wilayah Bojongsokosan dipilih sebagai tempat penghadangan. Jalannya berkelok-kelok dan menanjak dengan bagian kanan dan kirinya bukit yang curam. Para pejuang membuat barikade di tikungan talang luhur agar tentara sekutu terhenti. Kompi 2 TKR Sukabumi yang dipimpin kapten Ahmad bertugas untuk membuka pertempuran di lokasi tersebut.

2 hari berlalu, Murad dan pasukannya masih menunggu informasi dan komando dari Letkol Eddie Soekardi. Saat itu Murad dan pasukannya sedang menggali parit-parit pertahanan di tempat penyerbuan. Kemudian Murad dikabari Aceng jika ada 2 orang yang ingin bertemu dengannya. 2

orang tersebut ternyata Ayu dan temannya. Tampilan Ayu yang cantik sangat mempesona seperti biasa. Ayu dan temannya membawakan 4 kantong kentang rebus dari masyarakat untuk para tentara dan pejuang. Ayu pun menanyakan tangan Murad yang terluka. Mendengar Ayu yang perhatian membuat Murad kaget dan menyindir Ayu mempunyai perasaan padanya. Muka Ayu memerah malu dan langsung menendang kaki Murad dengan keras. Ayu pun langsung kabur. Murad kesakitan dan bertambah bingung dengan tingkah laku Ayu barusan. Kemudian Murad menyuruh Aceng dan Cecep untuk membagikan kentang rebusnya. Murad berpamitan ke Aceng dan Cecep untuk izin mengganti perban luka ditangannya. Cecep tiba-tiba menimpali perkataan Murad “ si kapten lagi pedekate nih, pasti mau ketemu ayunya doang kan? Cecep menggoda Murad dengan muka tengilnya. Aceng pun juga ikut-ikutan menggoda komandannya itu. Murad hanya mengiyakan mereka dan berpesan agar langsung memberi tahu jika ada informasi penting. Mereka berdua menjawab “siap kapten”.

Murad melihat Ayu sedang membaca sebuah buku di bawah pohon dekat pos kesehatan desa. Murad datang diam-diam dan mengagetkannya. Alhasil pipi kiri pun terkena tamparan yang cukup keras hingga membekas. Ayu memarahinya untuk tidak melakukan hal itu lagi. Melihat perban di tangan Murad yang memerah sekali, Ayu menarik Murad kedalam pos kesehatan. Ayu mengganti perbannya murad dengan ekspresi marah, dan seperti dugaan Ayu luka yang sudah dijahit malah berdarah dan terbuka lagi. Murad hanya bisa meminta maaf dan tertawa, tapi tidak saat melihat Ayu yang tiba-tiba meneteskan air mata. Saat itu di pos kesehatan sedang sepi, hanya ada beberapa pasien yang dirawat. Suasana jadi berbeda. “ayu, kamu kenapa menangis? Tanyanya pada ayu. “tentu saja aku mengkhawatirkanmu sialan” jawab ayu sambil mengusap air matanya. Ayu mengungkapkan isi hatinya yang menyukai Murad selama ini. Murad merasa ini adalah mimpi, murad memeluk Ayu dan berjanji akan memerdekakan Indonesia. Murad berjanji akan menikahi Ayu setelah perang berakhir. Ayu mengangguk bahagia. Hari demi hari pun mereka mulai menunjukkan sikap romantis yang membuat orang lain iri termasuk Aceng dan Cecep.

Tanggal 9 desember 1945 tiba,yaitu hari datangnya konvoi Inggris di Sukabumi. Semua barisan pejuang sudah menempati posisinya masing-masing. Setelah dzuhur kepala konvoi sekutu memasuki wilayah Bojongkokosan. Konvoi yang terdiri dari tank, diikuti panser wagon, 100 truk yang berisi ribuan pasukan gurkha itu mengular dengan panjang tak kurang dari 12 km. Suasana pejuang saat itu semakin tegang, para pejuang sudah siap memborbardir pasukan sekutu. Kepala konvoi terhenti ditikungan talang luhur oleh barikade pejuang, ketika tank sherman sedang membersihkan jalan, komando menyerang dari Kapten Murad diserukan. Sontak para pejuang langsung memborbardir pasukan sekutu dengan semua senjata yang ada. Pasukan sekutu dibuat kewalahan dengan serangan dadakan para pejuang. Pasukan sekutu mencoba membalas menembaki para pejuang menggunakan

tank, mortir, dan senapan mesin secara membabi buta. Tapi semua itu sia-sia karena mereka tidak tahu dimana pejuang berada.

Hari semakin sore dan awan semakin gelap. Hujan rintik-rintik turun dan angin mulai semakin kencang. Pertempuran masih berlanjut dengan kondisi pasukan sekutu Inggris semakin memburuk. Tak lama kemudian datang bantuan dari angkatan udara Inggris (RAF) membombardir lokasi pejuang. Keadaan langsung berbalik. Korban dari pihak pejuang pun mulai berjatuhan. Melihat kondisi ini, Kapten Murad memerintahkan pasukannya untuk mundur dan berlindung. Kapten Murad melihat Aceng masih berada di posisi dan masih menembaki musuh. Saat hendak mendekatinya sejumlah bom pesawat mendarat di posisinya. Aceng gugur didepan matanya sendiri. Tak lama setelah itu bom pesawat Inggris jatuh di posisi Murad yang mengakibatkan kaki kirinya hilang. “cep! Cecep! Bantuan musuh datang cep! Beritahu Letkol Eddie Cep! Kita harus mundur!”. Cecep menolak pergi sendiri, Cecep menggendong Kapten Murad menjauhi medan pertempuran. Karena kehilangan banyak darah, kapten Murad semakin melemah.

“semuanya mundur! bantuan pasukan musuh sudah datang!” Letkol Eddie memerintahkan semua pasukan mundur. Dalam keadaan sekarat, kapten Murad menjulurkan tangannya pada letkol Eddie ” Letkol... letkol.. apa kita bisa menang?. Letkol sontak memegang erat tangannya “tentu saja nak Murad, kita bisa menang! Kita bisa merdeka!”. Sebelum menghembuskan nafas terakhir, Murad tersenyum dan sangat menyesal untuk meninggalkan Ayu. Para pejuang berdoa untuk keselamatan mereka. Pemboman musuh masih terus dilakukan tanpa hentinya. Ajaibnya hujan dan angin semakin membesar yang menguntungkan pejuang untuk bisa mundur. Para pejuang mengosongkan medan pertempuran, adapun pasukan Inggris masih melancarkan serangan-serangannya ke hutan-hutan. Padahal para pejuang sudah mundur dan mengosongkan medan pertempuran.

Keesokan harinya, tentara Inggris menyadari jika pasukan Indonesia sudah tidak ada. Ternyata semalaman mereka hanya membombardir pasukannya sendiri. Letkol Eddie memimpin rapat bersama pemimpin-pemimpin TKR lainnya. Murad, Aceng dan pejuang lainnya yang gugur dikumpulkan. Ayu menangis sejadi-jadinya melihat seseorang yang dicintainya gugur. Cecep juga ikut menangis karena kapten terbaik dan sahabatnya gugur.

Perang masih berlangsung. Pemboman RAF Inggris semakin menjadi-jadi. Meskipun begitu, dibawah pimpinan Letkol Eddie Soekardi,TKR dan para pejuang Sukabumi tidak gentar dan terus melakukan penyerangan-penyerangan di sepanjang jalur Sukabumi. Korban di kedua belah pihak pun terus berjatuhan seiring berjalannya pertempuran. Untuk mengenang jasa-jasa pahlawan Sukabumi pada pertempuran tersebut didirikan sebuah monumen perjuangan, yaitu Monumen Perjuangan Palagan Bojongsokosan.

10 Desember 2003, terlihat seorang kakek mantan pejuang sukabumi berdiri didepan monumen perjuangan palagan Bojongsokosan. Kakek itu adalah cecep. Cecep memberi hormat kepada

monumen tersebut. Indonesia bisa merdeka berkat perjuangan para pahlawan. Perjuangan para pahlawan Sukabumi tidaklah sia-sia. Jangan lupakan jasa-jasa mereka.

Setelah pembuatan cerita, proses perancangan berlanjut ke pembuatan storyboard. Pada tahap pembuatan storyboard ini adalah tahap penentuan panel dan framing yang tepat yang sesuai dengan alur cerita. Fokus pada sketsa pembuatan karakter dulu pada setiap panelnya. Tak lupa narasi dan balon kata sudah mulai dimasukkan. Setelah melakukan proses pembuatan sketsa storyboard dan semacamnya. Proses selanjutnya adalah pemberian background dan warna pada ilustrasi.



Gambar 5. Perancangan setelah pembuatan cerita

(Sumber: Azizul&Dewa, 2021)

Hasil akhir dari perancangan akan diupload ke webtoon challenge atau webtoon canvas.



Gambar 6. Hasil perancangan

(Sumber: Azizul&Dewa, 2021)

KESIMPULAN

Perancangan webtoon pertempuran Bojongkokosan ini dibuat berdasarkan dari hasil pengamatan dan survey yang sudah penulis lakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak generasi muda Indonesia khususnya generasi muda Sukabumi yang masih belum mengenal betul pertempuran Bojongkokosan Sukabumi. Maka dari itu penulis memutuskan menggunakan media webtoon untuk mengenalkan dan menyampaikan nilai-nilai kepahlawanan kepada generasi muda Sukabumi mengenai pertempuran Bojongkokosan.

Big Idea dari perancangan webtoon ini adalah “pertempuran Bojongkokosan tidak boleh terlupakan”. Pada konsep kreatif, penyampaian cerita sejarah akan dibalut dengan beberapa genre seperti drama, romantis dan aksi yang sesuai agar pembaca bisa terus mengikuti alur cerita dan tidak merasa bosan. Webtoon tersebut kemudian akan dipublikasikan ke platform Line Webtoon.

Setelah beberapa hari dipublikasikan webtoon ini sudah dilihat 100 kali dan mendapatkan respon yang positif dari pembaca. Bisa disimpulkan jika webtoon ini bisa digunakan sebagai media informasi untuk mengenalkan sejarah.

Perancangan webtoon ini diharapkan bisa lebih membantu meningkatkan informasi mengenai pertempuran Bojongkokosan di Sukabumi kepada generasi muda Indonesia khususnya kepada generasi muda Sukabumi.

REFERENSI

- Chairani, W. C., & Yantami, A. R. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Andharupa*, 3
- Haliem, Farid, Utami. (2019). Pengaruh Terpaan Media Line Webtoon “Wonderwall” terhadap Opini Pembaca Mengenai Isu Kesehatan Mental. *Prologia*, 2, 458
- McCloud, Scott. 2011. *Making Comics*, New York: William Morrow Papperback
- McCloud, Scott. 2013. *Understanding Comics*, New York: William Morrow Papperback
- Octavia, D., Nuraini, F. A. (2017). Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Kanker Serviks Terhadap Remaja Wanita Di Kota Jakarta. *Demandia*, 2
- Rahman, Y., Yantami, A. R., & Arifiani, A. D. (2020). Perancangan Purwarupa Kartu Belajar Bertekstur Sebagai Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini. *Demandia*, 5

Saputro, Anip Dwi. (2015). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib*, 5, 1-2

Soewardikoen, Didit. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*, Bandung: Dinamika Komunikasi.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo

Ulva, Rifky Khumairo. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran. *Terampil*, 4, 36-37

Yantami, A. R., & Utama, J. (2018). Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram. *Bahasa Rupa*, 2

INTERNET

Agnes, Tia. (2016), Pembaca Line Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia. Hot.detik.com. (di akses 8 November 2020 jam 13.00 wib)

Akbar, Hari. (2015), Bojongkokosan, Pertempuran Yang Terlupakan. www.kompasiana.com. (di akses 4 Desember 2020 jam 13.00 wib)

KBBI. (2019), Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). kbbi.web.id (diakses 1 Desember 2019 jam 19.00 wib)

Telkom
University