

Perancangan Web-Komik Mayjend Sungkono Komandan Angkatan Perang sebagai Media Pengenalan Sejarah kepada Remaja Usia 17-21 Tahun

Arva Rangga Yudhistira¹, Alfian Candra Ayuswantana², Aditya Rahman Yani³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur

E-mail: 21052010042@Student.upnjatim.ac.id¹, alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id², aditya.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 01 Juni 2025

Revised: 15 Juni 2025

Accepted: 18 Juni 2025

Keywords: *Web Komik, Mayjen Sungkono, Bela negara, Sejarah*

Abstract: *Globalisasi berdampak pada menurunnya nasionalisme remaja usia 17–21 tahun, yang cenderung kurang memahami sejarah bangsa dan tokoh pahlawan nasional seperti Mayjen Sungkono. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media edukatif yang sesuai dengan minat dan gaya komunikasi generasi muda. Perancangan web komik ini bertujuan untuk mengenalkan kembali nilai sejarah dan semangat bela negara melalui media visual digital yang populer dan mudah diakses. Tokoh utama yang diangkat adalah Mayjen Sungkono, salah satu pemimpin penting dalam pertempuran Surabaya. Proses perancangan dilakukan melalui pendekatan naratif dengan Teknik Ki-Sho-Ten-Ketsu dan visual bergaya webtoon yang dipadukan dengan ciri khas ilustrator. Bahasa yang digunakan adalah campuran bahasa Indonesia dan Jawa Surabaya non-formal agar lebih dekat dengan audiens remaja. Pemilihan warna panas digunakan untuk memperkuat kesan semangat perjuangan. Hasil perancangan ini diharapkan menjadi media alternatif yang efektif dalam membangkitkan kembali kesadaran sejarah, semangat nasionalisme, dan nilai-nilai bela negara di kalangan remaja.*

PENDAHULUAN

Setiap warga negara perlu memiliki kesadaran terhadap bela negara, karena kesadaran tersebut tidak akan tumbuh secara alami tanpa adanya upaya terencana. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis untuk menanamkan nilai-nilai bela negara di kalangan masyarakat Indonesia (Zainal, dkk., 2014). Kesadaran akan pentingnya bela negara telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 27 Ayat 3, yang menyatakan bahwa: “Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara.” Selain itu, Pasal 9 Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2002 juga menegaskan bahwa kesadaran bela negara dapat diwujudkan melalui pendidikan kewarganegaraan, pelatihan dasar militer, pengabdian sebagai anggota Tentara Nasional Indonesia secara sukarela maupun wajib, serta pengabdian melalui profesi masing-masing. Dalam buku Pendidikan Bela Negara yang diterbitkan oleh Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur,

Zainal dan kolega (2014) mengungkapkan bahwa masih banyak warga negara yang kurang peduli terhadap masa depan bangsa akibat pengaruh globalisasi. Oleh karena itu, nilai-nilai bela negara perlu ditanamkan kepada generasi muda, khususnya remaja, melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal.

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi dari seluruh dunia melalui internet dan media sosial. Generasi yang lahir di era digital memiliki peran penting sebagai penerus bangsa dalam melestarikan sejarah Indonesia agar tidak terlupakan. Namun, kenyataannya, banyak remaja lebih tertarik mempelajari sejarah atau budaya asing dibandingkan sejarah dan budaya bangsa sendiri. Kondisi ini mengakibatkan pergeseran nilai budaya dan identitas nasional, yang ditandai dengan menurunnya rasa nasionalisme di kalangan generasi muda. Menurut Suryadi (dalam Nursamsi & Jumardi, 2022), "Sentimen nasionalis, yang sering disebut sebagai kesadaran bernegara atau semangat nasionalis, akhir-akhir ini sedang mengalami penurunan di negara kita akibat globalisasi." Surabaya, sebagai "Kota Pahlawan," memiliki sejarah perjuangan penting, khususnya Pertempuran 10 November 1945. Dalam pertempuran tersebut, ribuan warga dengan persenjataan terbatas menunjukkan keberanian luar biasa melawan penjajah, dipimpin oleh tokoh seperti Kolonel Sungkono yang memimpin pasukan BKR dengan tenang dan percaya diri (Widya, 2023). Menurut Bung Tomo dalam bukunya Pertempuran 10 November 1945 (2008), "hingga saat-saat terakhir dipertahankannya Kota Surabaya, komandan Sungkono tetap tenang berada di markasnya."

Untuk menghadapi permasalahan menurunnya rasa nasionalisme ini, diperlukan langkah strategis, termasuk melalui media pembelajaran yang menarik bagi remaja. Penelitian Subroto, dkk., (dalam Abdul & Susi, 2022) menunjukkan bahwa komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Komik digital, khususnya, memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas, sesuai dengan kebiasaan remaja yang cenderung aktif menggunakan gawai (Masnuna, dkk., 2020). Menurut Ayuswantana (2014), format komik yang menarik membuatnya disukai oleh berbagai kalangan, termasuk remaja. Komik digital juga memiliki potensi besar untuk menyampaikan cerita sejarah, seperti kisah Mayjen Sungkono yang memimpin perlawanan di Pertempuran Surabaya, kepada remaja usia 17–21 tahun melalui platform populer seperti Line Webtoon, yang memiliki mayoritas pengguna berusia 16–24 tahun (Faradilla, dkk., 2023). Upaya ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan bela negara dan meningkatkan rasa nasionalisme di kalangan generasi muda.

LANDASAN TEORI

Sejarah Mayjend Sungkono

Setelah proklamasi kemerdekaan, Surabaya menjadi pusat perlawanan terhadap Sekutu, khususnya Inggris, yang berupaya melucuti senjata Jepang dan mengembalikan kekuasaan Belanda. Kehadiran Netherlands Indies Civil Administration (NICA) semakin memperkeruh situasi (Sutomo/Bung Tomo, 2008). Dalam kondisi ini, Mayjen Sungkono, sebagai Komandan Badan Pertahanan Kota Surabaya, bertanggung jawab atas pengamanan pelabuhan serta pertahanan kota (Frank Palmos, 2016). Ia memobilisasi berbagai elemen kekuatan, termasuk pejuang rakyat, laskar pemuda, Tentara Keamanan Rakyat (TKR), dan mantan anggota PETA (Frank Palmos, 2016). Dengan strategi gerilya berbasis pemanfaatan geografi kota, ia mengoordinasikan serangan di titik-titik strategis untuk menghambat pasukan Sekutu (Sutomo/Bung Tomo, 2006). Meskipun akhirnya pasukan Indonesia mundur, perlawanan ini memperlambat laju Sekutu lebih lama dari yang mereka perkirakan (Frank Palmos, 2016).

Definisi Komik

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan menggunakan gambar yang dikombinasikan dengan teks atau informasi visual (Ida, 2021). Sedangkan menurut Scott McCloud komik merupakan kumpulan gambar atau lambang yang saling berdekatan dalam urutan waktu dengan tempo yang sangat lambat untuk memberikan pesan dan tanggapan dari para pembaca (McCloud, 1993).

Teknik Panelling

Panel komik adalah frame berisi adegan cerita yang dipisahkan oleh ruang kosong bernama gutter (Wibowo, 2021). Menurut McCloud, panel berperan penting dalam membimbing pembaca memahami narasi visual, di mana setiap panel merepresentasikan satu momen dalam waktu dan ruang, sementara gutter menghubungkan peristiwa antarpanel (McCloud, 1993). Dalam bukunya, McCloud juga mengidentifikasi enam jenis transisi panel yang memiliki fungsi dan efek berbeda dalam menyampaikan cerita (McCloud, 1993).

Psikologi Warna

Warna berperan penting dalam memengaruhi emosi, atmosfer, dan narasi dalam komik. Menurut McCloud, warna memperkaya visual, menambahkan dimensi baru pada cerita, serta memiliki kekuatan emosional yang dapat membangkitkan perasaan tertentu pada pembaca (McCloud, 1993). Sementara itu, Max Luscher menjelaskan bahwa warna mencerminkan kondisi pikiran dan dapat digunakan sebagai alat diagnosis fisik maupun mental (Yahya, 2021). Pemilihan warna yang tepat tidak hanya memberikan efek menenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai komunikasi non-verbal.

Panning dan Bluring

Panning adalah teknik fotografi untuk membekukan gerakan objek bergerak (Bayu, 2018). Dalam komik, teknik ini disimulasikan dengan menampilkan objek bergerak melintasi panel secara horizontal menggunakan garis gerak pada latar belakang, sehingga objek tampak lebih jelas. Sebaliknya, blurring membuat objek tampak kabur sementara latar tetap tajam, menciptakan efek gerakan cepat dengan jejak kabur di belakangnya (Bayu, 2018). Dalam komik, efek ini diterapkan melalui garis gerak atau pengaburan karakter untuk memberi ilusi kecepatan, terutama dalam adegan aksi atau pengejaran.

Infinite Canvas

Infinite Canvas adalah konsep komik tanpa batas dalam bentuk dan ukuran, yang memungkinkan narasi berlanjut tanpa harus terbagi dalam beberapa halaman, terutama dalam format digital (McCloud, 2000). Menurut scootmccloud.com (2009), konsep ini menawarkan keunggulan praktis yang meningkatkan pengalaman membaca. Pertama, pacing mengatur jumlah dan ukuran panel sesuai tempo cerita. Kedua, dynamic range memungkinkan variasi ukuran dan jumlah halaman sesuai kebutuhan narasi. Ketiga, distance and time menciptakan kesan waktu melalui jarak antar panel. Keempat, flow membentuk ritme visual dalam penceritaan. Terakhir, identity memastikan komik memiliki karakter khas di dunia digital.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini jenis metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif, metode kualitatif digunakan untuk memperkuat data dengan cara melakukan wawancara kepada

ahli yang dituju sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data dari target audiens tentang hal yang mereka butuhkan untuk perancangan ini.

Data Sekunder

Beberapa buku tentang teori komik, pembuatan komik, psikologi warna, sejarah pertempuran 10 November, psikologi remaja dan pemahaman tentang komik. Serta beberapa jurnal yang terkait dengan perancangan ini.

Data Primer

Wawancara dilakukan dua kali untuk mengumpulkan informasi tentang sejarah Mayjen Sungkono dan teknik pembuatan komik. Wawancara pertama, yang berlangsung online pada 10 Oktober 2024, dilakukan dengan Bapak Ady Erlianto Setyawan, peneliti dan penulis sejarah revolusi serta pertempuran Surabaya. Tujuannya adalah menggali informasi tentang perjuangan Mayjen Sungkono dalam pertempuran 10 November serta minat remaja terhadap kisah tersebut. Wawancara kedua, juga dilakukan secara online pada 20 Oktober 2024, bersama Mas Amir Abdul Malik (Metakomik), seorang komikus webtoon, untuk memahami teknik pembuatan komik yang sesuai dengan minat remaja saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Segmentasi Target Audiens

1. Demografis

Target audiens berusia 17-21 tahun (remaja akhir), terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan latar belakang pendidikan SMA/SMK hingga mahasiswa, serta berasal dari kelas sosial menengah ke atas.

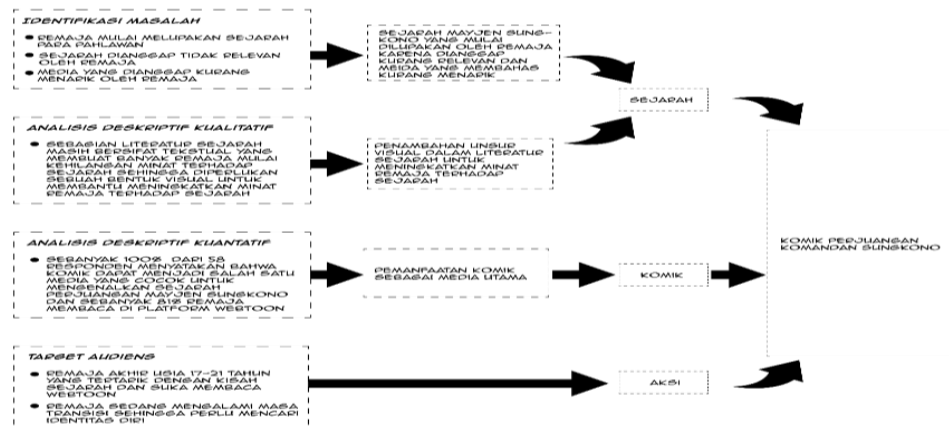
2. Psikografis

Mereka memiliki ketertarikan pada komik, anime, dan seni visual, serta aktif di media sosial. Selain itu, mereka tengah mencari identitas diri dan memiliki minat terhadap kisah sejarah.

3. Perilaku

Audiens cenderung mengakses konten melalui platform digital, menyukai visual menarik, serta mengapresiasi narasi emosional yang mengangkat tema perjuangan dan kepahlawanan.

Keyword



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira

Gambar 1. Keyword

Konsep Verbal

1. Judul Komik

Judul “*Komando Sungkono: Bara Perlawanan Surabaya*” dipilih sebagai representasi dari web komik bertema “Web Komik Aksi Kisah Pahlawan sebagai Media Pengenalan Sejarah”. Judul ini merujuk pada sosok sentral Mayjen Sungkono yang memimpin perlawanan menghadapi ultimatum Sekutu, sementara subjudul mencerminkan semangat juang rakyat Surabaya dalam mempertahankan kotanya dari serangan penjajah.

2. Sinopsis Komik

Penyusunan sinopsis alur cerita yang ditujukan kepada pembaca untuk menghadirkan narasi yang dinamis dan tidak monoton, digunakan struktur cerita *four-act structure* atau *ki-sho-ten-ketsu*, sebagaimana dikembangkan oleh Hirohiko Araki (2017), mangaka asal Jepang yang dikenal melalui karyanya *Jojo's Bizarre Adventure*.

Ki: Pasca proklamasi kemerdekaan, situasi Surabaya dipenuhi ketegangan akibat ancaman dari Sekutu. Dalam kondisi tersebut, Sungkono, Komandan Tentara Keamanan Rakyat yang dikenal tenang dan berani, tampil sebagai pemimpin lokal yang disegani. Ia membangun kekuatan rakyat demi mempertahankan kemerdekaan, serta menjadi sumber inspirasi bagi para pemuda dalam menghadapi penjajah.

Sho: Saat ultimatum dari Sekutu ditandatangani oleh Mayor Jenderal Robert Mansergh, pasukan Inggris mulai mendesak Surabaya. Sungkono, bersama Bung Tomo dan tokoh lainnya, menyusun strategi pertahanan kota secara terstruktur. Ia memimpin pertempuran melawan persenjataan berat dengan alat seadanya, sambil menghadapi dilema moral atas keselamatan warga sipil.

Ten: Pertempuran memuncak pada 10 November, ketika serangan besar-besaran melanda Surabaya. Dalam kondisi terdesak, Sungkono tetap memimpin serangan balasan. Meskipun berhasil mempertahankan beberapa titik, ia harus menanggung kehilangan rekan-rekannya yang gugur.

Ketsu: Setelah perlawanan sengit, kekalahan tak terelakkan. Surabaya porak-poranda, namun Sungkono tetap membangkitkan semangat rakyat. Kekalahan ini dijadikan pelajaran berharga, dan semangat perlawanan pun menyebar ke daerah lain.

3. Naskah Komik

Komik ini akan dibagi menjadi empat episode sebagai berikut:

a. Episode 1 Prolog

Berfokus pada masa setelah proklamasi kemerdekaan yang memanas akibat insiden perobekan bendera di Hotel Yamato yang membuat sebuah pertempuran besar selama tiga hari. Meski sempat terjadi gencatan senjata berkat mediasi Soekarno dan Hatta.

b. Episode 2 Malam 9 November

Berfokus pada malam sebelum pertempuran terjadi, yang dimana Komandan Sungkono bersama para pejuang mengikrarkan Sumpah Pregolan sebagai tekad untuk mempertahankan Surabaya hingga titik darah penghabisan.

c. Episode 3 Awal dari Pertempuran Besar

Berfokus pada pertempuran 10 November yang menunjukkan tekad para pejuang dalam mempertahankan kota Surabaya dari serangan para penjajah.

d. Episode 4 Api yang Tak Pernah Padam

Berfokus pada perjuangan Komandan Sungkono dan para pasukannya yang gagal dalam mempertahankan kota Surabaya namun semangat perjuangan mereka yang tidak pernah padam

4. Gaya Bahasa

Komik ini akan menggunakan bahasa Indonesia dan Jawa khas Surabaya dengan gaya nonformal yang disesuaikan dengan latar tempat dan karakter remaja sebagai target audiens, guna mempermudah penerimaan pesan cerita.

Konsep Visual

1. Gaya Gambar

Komik ini mengacu pada gaya visual webtoon *Bad or Good Fortune*, yang kemudian dikombinasikan dengan gaya ilustrasi khas perancang.

2. Warna

Warna yang digunakan adalah warna panas untuk membangun kesan positif yang mencerminkan kegembiraan, optimisme, dan kekuatan. Penggunaan warna panas dinilai relevan karena mampu memperkuat nuansa perjuangan yang ditampilkan oleh setiap karakter dalam mempertahankan kemerdekaan.

3. Layout Panel

komik dibuat dengan konsep Infinite Canvas dengan menggunakan fitur *scroll down* pada layar *smartphone*.

4. Karakter

Mengacu pada beberapa tokoh pahlawan yang disederhanakan menjadi gaya gambar khas perancang.

5. Background

Background atau latar tempat mengambil referensi dari beberapa daerah di kota Surabaya, seperti Kota Tua, Tunjungan dan Tanjung Perak dengan menyesuaikan latar waktu dari pertempuran 10 November.

Desain Karakter

DESAIN KARAKTER



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira
Gambar 2. Karakter

Desain Latar



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira

Gambar 3. Desain Latar

Logo Komik



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira

Gambar 4. Logo Komi

Desain Thumbnail



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira

Gambar 5. Desain Thumbnail

Layout Komik



Sumber: Dokumen Arva Rangga Yudhistira
Gambar 6. Layout Komik

KESIMPULAN

Penurunan rasa nasionalisme di kalangan remaja usia 17–21 tahun disebabkan oleh rendahnya pemahaman sejarah dan kuatnya pengaruh budaya asing akibat globalisasi. Minimnya pengetahuan tentang tokoh penting seperti Mayjen Sungkono menegaskan perlunya media edukatif yang inovatif. Komik digital menjadi alternatif strategis dalam menyampaikan nilai sejarah, mengingat tingginya penggunaan gawai dan minat remaja terhadap media visual. Oleh karena itu, perancangan komik digital tentang perjuangan Mayjen Sungkono dinilai efektif untuk menumbuhkan semangat patriotisme dan kesadaran bela negara, khususnya bagi generasi muda di Surabaya.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Shomad, M., Rahayu, S., & Hidayatul Muta, M. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Technology Mathematics And Social Science*, 2(2), 1-5. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS/article/view/2952/657>
- Abidin, Z. (2014). *Buku Ajar Bela Negara*. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Araki, H. (2021). *Manga In Theory And Practice The Craft Of Creating Manga*. San Francisco, Vizmedia
- Astuti, H., Nugraha, R. Istianah, R. (2023). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “IBU KITA KARTINI” SEBAGAI MEDIA MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Dasarupa*, 5(2), 20-30. <https://dasarupa.nusaputra.ac.id/article/view/167/148>
- Azarya, H. (2023). Pengertian Komik, Ciri-Ciri, Jenis, dan Cara Membuatnya. Diakses pada 19 September 2024, dari <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20231130103846-569-1030910/pengertian-komik-ciri-ciri-jenis-dan-cara-membuatnya>
- Bayu Wibisono, A. (2018). *Buku Ajar Fotografi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Candra Ayuswantana, A., Eka Rizkiantono, R. (2014). Perancangan Web-komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk Generasi Muda. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, 3(1), 1-6. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6021
- Caroline Wibowo, M. (2022). *Desain Komik Digital*. Semarang. Yayasan Prima Agus Teknik..
- Lestari Ningsih, W. (2023). Mayjen Sungkono: Biografi dan Perannya dalam Pertempuran Surabaya. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2023/11/13/130000379/mayjen-sungkono--biografi-dan-perannya-dalam-pertempuran-surabaya>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The invisible Art*. New York. HarperCollins Books.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics The Evolution Of An Art Form*. New York. HarperCollins Books.
- Palmos, F. (2016). *Surabaya 1945 Sakral Tanahku*. Jakarta. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sutomo. (2008) *Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian Seorang Aktor Sejarah*. Jakarta. Visimedia.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta. IDEA Press Yogyakarta.
- W. Santrock, J. (2011). *Perkembangan Masa-Hidup Edisi Ketigabelas Jilid 1 dan 2*. Jakarta, Penerbit Erlangga.