

Perancangan Komik Berlatar Belakang Kerajaan Majapahit untuk Menggugah Minat Remaja Terhadap Warisan Budaya Indonesia

Listiarini, Bambang Mardiono S.Sn. M. Sn., Adiel Yuwono S.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya.

Email: listiarini_toy@yahoo.com

Abstrak

Indonesia memiliki warisan budaya yang begitu beragam. Sayangnya keunggulan ini kurang diminati untuk dikembangkan oleh generasi muda dikarenakan imejnya yang kuno, membosankan, serta dipelajari untuk keperluan akademis semata. Situasi memerlukan solusi perancangan yang dapat menggugah minat remaja. Dipilihlah media komik dikarenakan media ini bersifat hiburan, ringan, dan digemari oleh *target audience* yang merupakan remaja berusia 13-21 tahun. Latar yang dipilih merupakan kerajaan Majapahit dikarenakan nama Majapahit cukup terkenal sehingga diharapkan dapat lebih menggugah minat. Perancangan media komik ini, diharapkan dapat menghapus imej kuno, membosankan serta untuk keperluan akademis, sehingga menggugah ketertarikan remaja terhadap warisan budaya Indonesia.

Kata kunci: warisan budaya, Indonesia, komik, remaja, Majapahit.

Abstract

Title: Majapahit Kingdom Comic to Evoke Teenager's Interest of Indonesia Cultural Heritage

Indonesia has diverse cultural heritages. Unfortunately, younger generation lacks interest in developing such benefits because of their 'old-fashioned, boring, and only-for-school-purposes' image. This situation calls for a solution that can evoke teens' interest. Thus, comic is chosen as the media because it is entertaining, easy-to-read, and well-liked by the target audiences, which are teens between 13-21 years old. By choosing the famous Majapahit Kingdom as the theme of the comic, hopefully audiences' interest can be drawn. This comic is expected to erase the 'old-fashioned, boring, and only-for-school-purposes' image of the cultural heritage, so that teens can be attracted to Indonesia cultural heritage.

Keywords: cultural heritage, Indonesia, comic, teens, Majapahit.

Pendahuluan

Indonesia terdiri dari beragam suku dan kerajaan pada masa lampau sehingga memiliki sejarah yang panjang dan budaya beragam. Tentunya sejarah dan budaya pada masa lampau yang beragam ini memberikan warisan budaya yang banyak dan tak terhitung harganya bagi bangsa Indonesia.

Namun, warisan budaya kurang dihargai dan dikembangkan oleh penerus bangsa Indonesia. Derasnya laju globalisasi mempengaruhi bangsa Indonesia baik mulai dari perekonomian, gaya hidup, serta budaya masyarakat. Di satu sisi globalisasi berdampak positif untuk membangun kerjasama dengan negara lain, namun di sisi lain berdampak pada perubahan gaya hidup dan budaya asli bangsa. Dari tahun ke tahun penerus bangsa semakin condong pada pengaruh negara lain yang masuk lewat

globalisasi, dan mulai melupakan keindahan warisan budayanya sendiri.

Tidak hanya itu saja, budaya Indonesia selalu dikonotasikan tradisional dan kuno. Warisan budaya Indonesia dianggap budaya yang ketinggalan jaman dan tidak asik. Sebaliknya, mengikuti budaya luar merupakan tanda '*up to date*' dan '*gaul*'. Hal ini menjadi pola pikir umum masyarakat.

Banyaknya gerakan dalam mengangkat kembali warisan budaya Indonesia dalam berbagai media sering kali hanya diapresiasi sedikit orang. Banyak hasil dari pengangkatan budaya Indonesia tidak diakulturasi dengan sesuatu yang baru sehingga sebagian besar hanya menarik bagi kalangan berusia paruh baya. Sedangkan peninggalan-peninggalan budaya semacam cagar wisata yang dibuka sering kali

hanya menarik masyarakat sebagai sarana rekreasi bagi keluarga.

Hal ini mengakibatkan generasi yang peduli pada budaya Indonesia semakin menipis dari tahun ke tahun, sedangkan generasi muda hanya memiliki sedikit ketertarikan pada budayanya sendiri. Padahal, menilik kurikulum pendidikan di Indonesia, generasi muda setidaknya memiliki pengetahuan yang cukup mengenai sejarah budaya Indonesia. Buku pelajaran SD, SMP dan SMA mencantumkan setidaknya sejarah kerajaan kuno Indonesia sebagai bagian dari pelajaran wajib. Namun terlepas dari kewajiban menghafal untuk keperluan akademis, tidak muncul ketertarikan untuk melestarikan warisan budaya tersebut.

Kurangnya kepedulian generasi bangsa yang akan mendatang pada warisan budaya Indonesia berakibat pada terancamnya kepunahan maupun hilangnya budaya tersebut. Adalah dua contoh nyata yang baru-baru ini saja terjadi; Situs Trowulan yang nyaris terancam rusak karena rencana pembangunan pabrik baja, serta pencurian empat buah artefak berlapis emas dari Museum Nasional. Keduanya merupakan warisan budaya Indonesia dari jaman kerajaan kuno.

Situs Trowulan nyaris terancam rusak dikarenakan rencana pembangunan pabrik pengecoran baja yang berlokasi di dekatnya. Menurut Faiq Nuraini, Bupati Mojokerto Mustafa Kamal Pasa (MKP) melalui Balai Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) akhirnya menutup pabrik baja PT Manunggal Sentral Baja (MSB) yang berlokasi di Desa Jatipasar, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto (2013).

Sedangkan kasus yang kedua sampai sekarang masih belum mendapat jalan keluar. Museum Nasional kehilangan empat koleksinya berupa artefak yang terbuat dari emas peninggalan Kerajaan Mataram Kuno abad ke X dan XI. Kejadian tersebut terjadi pada Rabu (11/9/2013) sekitar pukul 09.00 (Priharseno, par. 5).

Ironisnya kedua berita ini kurang mendapat perhatian besar bagi masyarakat Indonesia sendiri. Padahal dalam kasus Situs Trowulan, kasus tersebut dibawa hingga tingkat Internasional. Hal ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya situs ini bahkan di mata Internasional dan betapa lemahnya ketertarikan bangsa Indonesia terkecuali warga lokal disekitar situs, terhadap salah satu warisan budaya Indonesia tersebut. Terancamnya kepunahan warisan budaya Indonesia dikarenakan kurangnya minat generasi muda pada budaya sendiri harus dihentikan. Bila warisan budaya Indonesia punah, hal ini berdampak hilangnya salah satu potensi dan keunggulan besar yang dimiliki Indonesia.

Salah satu solusi dalam mengatasi kepunahan warisan budaya Indonesia adalah dengan mengangkat budaya Indonesia dan mengasimilasi dengan budaya modern untuk menghapus stigma kuno, serta menggugah ketertarikan generasi muda, bahwa warisan budaya dan sejarah Indonesia bukan hal yang membosankan dan hanya penting untuk keperluan akademis, namun juga menarik untuk dilestarikan dan bahkan dapat menjadi sumber hiburan.

Media yang dipilih adalah media yang bersifat sebagai sarana hiburan bagi *target audience*, yakni generasi muda sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam menggugah minat serta menghapuskan kesan bahwa kuno dan hanya dipelajari untuk keperluan akademis. Pertimbangan berbagai keunggulan-keunggulan media-media hiburan, baik dalam segi efek psikologis maupun praktis bagi *target audience*, membuat media komik dipilih sebagai sarana eksekusi.

Dalam segi media hiburan, komik memiliki keunggulan dalam segi kemudahan bercerita dan kedekatannya dengan sudut pandang pembaca. Sering kali dengan pembawaan cara bercerita yang sukses, komik membawa pengaruh yang cukup besar secara internal bagi pembacanya. Beberapa pengaruh dan efek psikologis yang timbul adalah mengidolakan tokoh komik, membayangkan hidup dalam dunianya, hingga memberikan motivasi bagi pembaca untuk tahu lebih lanjut mengenai bahan komik tersebut maupun nilai-nilai yang dijunjung dalam komik.

Dalam segi praktis, media komik dapat dinikmati oleh *target audience* yang lebih luas daripada media hiburan lainnya karena bercerita dengan gambar sehingga lebih mudah dicerna. Selain itu komik merupakan media yang mudah dijangkau secara harga dan tempat distribusinya. Komik juga dapat dinikmati secara individu. Selain itu untuk meramaikan perkomikan Indonesia yang akhir-akhir ini mulai bangkit kembali berkat beberapa penerbit di Indonesia yang mulai memproduksi komik yang berkualitas.

Komik ini berlatar belakang salah satu kerajaan kuno besar di Indonesia, yakni Majapahit. Pemilihan latar belakang cerita tersebut dikarenakan Majapahit merupakan kerajaan besar yang berjaya pada masanya dan memiliki visi misi untuk menyatukan Indonesia yang pada masa lampau masih terpecah-pecah. Sehingga menjadi latar cerita yang menarik dan merupakan salah satu contoh dari masa kebesaran kebudayaan Indonesia. Selain itu Majapahit merupakan kerajaan yang memiliki warisan budaya yang cukup terkenal, yakni Situs Trowulan dimana akhir-akhir ini Situs Trowulan dinyatakan oleh *World Monuments Watch 2014* yang berkedudukan di New York sebagai *World Endangered Site* atau situs pusaka yang terancam kehancurannya (Metronews, 10 Oktober 2013).

Tema fantasi ditambahkan sebagai bumbu agar cerita tidak monoton sesuai dengan buku sejarah. Selain itu perancangan komik ini akan mengikuti trend gaya komik Jepang (*manga*) yang sedang populer untuk merebut perhatian *target audience*.

Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, penulis melakukan pengumpulan data secara deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis berdasarkan sumbernya, yakni data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber asli atau pertama yang berkaitan dengan penelitian. Data primer dalam perancangan ini adalah wawancara terhadap *target audience*, mengenai hal-hal apa saja yang membuat *target audience* tidak tertarik terhadap warisan budaya, serta wawancara mengenai elemen-elemen apa saja yang disukai *target audience* dari media komik *manga*.

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber yang telah dipublikasikan dan tersedia. Data sekunder yang dikumpulkan berupa dari studi pustaka mengenai sejarah Kerajaan Majapahit dan warisan budayanya, serta pengamatan terhadap komik-komik yang memiliki genre historis fantasi.

Pengumpulan data diatas dilakukan dengan studi pustaka, dan wawancara. Studi pustaka yakni dengan pencarian informasi melalui internet, buku-buku. Wawancara dilakukan pada *target audience* untuk mencari elemen-elemen apa yang dapat membuat media komik ini nantinya dapat menarik bagi mereka namun tetap dengan kandungan warisan budaya Indonesia. Instrumen pengumpulan data dalam studi pustaka yakni buku, komputer dan internet, dalam wawancara menggunakan memo dan rekorder.

Sedangkan dari data-data yang telah diperoleh tersebut dianalisa dan ditarik kesimpulan untuk membentuk suatu gambaran mengenai tema yang diharapkan, yakni pengetahuan mengenai warisan budaya dan elemen yang menarik *target audience* dari sebuah komik. Sedangkan dianalisa dengan 5W + 1 H untuk mengkategorikan apa saja yang penting dalam membuat komik dan media pendukungnya.

Pembahasan

Dasar Teori

Sebelum lebih jauh membahas perancangan ini, perlu dicantumkan sedikit dasar mengenai komik. Media komik memiliki definisi yang beragam. Begitu banyak para ahli yang berusaha menafsirkan definisi komik menurut pendapat mereka sendiri, dan belum

ada definisi pasti yang disetujui secara bersama-sama oleh para ahli. Salah satu pendapat yang terkenal adalah menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, yakni komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi (bedekatan/bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca (9).

Disamping memiliki makna yang cukup kompleks, media komik juga memiliki sejarah yang cukup panjang. Bila ditinjau dari definisi komik menurut McCloud, dapat dinyatakan bahwa wujud komik telah ada sejak jaman purba. Hieroglyphics mesir dan ukiran pada dinding Candi Borobudur memiliki kriteria yang didefinisikan sebagai komik. Perkembangan komik berlanjut di seluruh dunia, walaupun perkembangan yang paling menonjol dapat dilihat di negara Amerika, Eropa serta Jepang. Peristiwa yang memiliki dampak besar bagi perkomikan adalah Perang Dunia, dimana fungsi dan trend komik sejenak berubah, baik sebelum, saat, dan pasca perang.

Bentuk komik modern terbawa ke Indonesia oleh pengaruh dari Belanda yang saat itu menjajah Indonesia. Sekitar tahun 1931 hingga 1954 muncul pengaruh dari Barat dan Cina. Di Hindia Belanda (sebutan bagi Indonesia pada masa itu), komik muncul dari masa sebelum Perang Dunia II. Surat kabar harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938), memuat komik karya Clinge Doorenbos yang berjudul *Flipie Flink* dalam rubik anak-anak. Meskipun komik Indonesia lahir cukup dini, namun sebenarnya baru tumbuh pada awal perang dunia. Pada masa pendudukan Jepang, pers dihancurkan dan dimanfaatkan untuk keperluan propaganda Asia Timur Raya (Boneff, 21).

Selain sejarah yang panjang, terlepas dari imej bahwa media komik ini ringan, komik memiliki peranan yang cukup dalam dalam kehidupan sosial. Menurut Arswendo Atmowiloto komik merupakan refleksi dari kebudayaan masyarakat, sedangkan jurnalis Mochtar Lubis berpendapat komik merupakan alat komunikasi massa yang juga dapat mendidik. Kritikus seni Agus Dermawan T. menilai komik merupakan karya seni yang memiliki kemampuan untuk membuat pengaruh secara langsung. Sedangkan menurut analisa Dwi Nanto dalam artikelnya yang berjudul "Komik : Disuka dan Dibenci" , komik dapat menjadi alat propaganda bagi pihak-pihak tertentu.

Menurut Marcel Boneff komik dibedakan menjadi dua, berdasarkan bentuknya. Yakni komik bersambung/komik strip dan buku komik (dikutip dalam Maharsi, 1998). Namun perkembangan dari waktu ke waktu melahirkan beberapa macam bentuk komik seperti halnya dengan *graphic novel/novel grafis*, komik kompilasi/majalah komik, dan seiring

dengan berkembangnya teknologi, muncul *webtoon/webcomic*. Bentuk komik yang diangkat dalam perancangan ini adalah buku komik, dengan basis media cetak.

Konsep Perancangan

Seperti yang telah ditegaskan diatas bahwa generasi muda Indonesia memiliki pengetahuan yang cukup mengenai sejarah dan warisan budaya Indonesia dari kurikulum pelajaran. Namun sedikit yang memiliki ketertarikan terhadap warisan budaya Indonesia, karena terbayang dengan materi kurikulum mata pelajaran sekolah. Salah satu cara untuk menghapus efek negatif tersebut adalah dengan mengalihkan tema warisan budaya Indonesia pada media komik yang bersifat hiburan. *Target audience* dari perancangan komik ini adalah remaja dengan rentang umur sekitar 13-21 tahun yang berstatus sebagai siswa dan gemar membaca komik.

Komik ini bergenre *historical fiction*, yakni jenis fiksi yang realistis dengan latar belakang jarak waktu yang cukup lampau dari masa sekarang sehingga dapat dipertimbangkan sebagai sejarah. Walaupun ceritanya berasal dari imajinasi, masih dalam lingkup kemungkinan dimana kejadian tersebut dapat muncul. Dalam cerita-cerita bergenre ini, fakta-fakta sejarah menyatu dengan karakter dan plot imajinasi (Pace, par 1).

Format dari perancangan buku komik ini sama dengan komik *manga* pada umumnya. Berdasarkan cerita akan dibagi menjadi tiga babak atau disebut juga dengan *chapter*. Komik ini berukuran A5 *potrait*, yakni 21x14,8cm dan dijilid dengan teknik jilid lem. Komik ini berisi kurang lebih 80 halaman.

Pemilihan ukuran komik A5 tersebut cukup kecil untuk kenyamanan dan kepraktisan dibaca dan dibawa. Namun ukurannya tetap lebih besar dibanding komik biasa sehingga lebih mencolok diantara komik-komik lain. Teknik jilid lem dipilih dikarenakan jumlah halaman yang sedikit, serta komik ini memiliki *target audience* remaja, sehingga secara ekonomis, jilid lem jelas lebih dipilih dibanding *hard cover*.

Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak *offset*. Teknik cetak *offset* unggul dalam percetakan yang memerlukan hasil dalam jumlah banyak karena menggunakan film dan plat cetak. Sehingga sangat cocok digunakan dalam produksi komik dalam skala produksi massal.

Judul dari perancangan komik ini adalah Wilwatikta – Jejak 700 tahun. Dimana Wilwatikta, seperti yang telah diuraikan diatas merupakan nama resmi dari kerajaan Majapahit. Penggunaan nama Wilwatikta dipilih dibandingkan Majapahit, untuk mengesankan sesuatu yang baru, dan tidak umum. Sedangkan sub-

judul yakni ‘jejak 700 tahun’ merupakan jarak waktu antara jaman kini, dan saat kerajaan Majapahit berjaya di abad 14.



Gambar 1. Logo judul komik

Mengangkat sejarah dan warisan budaya Indonesia melalui kerajaan Majapahit, Majapahit yang ditampilkan dalam perancangan ini berada di masa pemerintahan Ratu Tribhuwanatunggadewi, sedangkan tema yang diangkat ‘berat sama dipikul ringan sama dijinjing’. Ketiga tokoh utama berusaha keluar dari masalah yang mereka hadapi dengan saling bahu membahu walaupun pada awalnya mereka tidak memiliki kecocokan antara satu sama lain, sembari belajar bertahan hidup menyesuaikan dengan keseharian rakyat Majapahit.

Sinopsis komik bercerita seputar Ava, Darma, dan Myrna yang terlempar ke Majapahit di masa lalu ketika tengah mengikuti *study tour* sekolah di situs Trowulan karena ulah Roh Mahapahit. Kedatangan mereka tiba-tiba di Majapahit masa lalu mengundang kecurigaan dari pihak kerajaan dikarenakan rumor kerusuhan yang sempat merebak sebelumnya, sehingga nyawa mereka diujung tanduk karena dianggap sebagai penyusup. Ditengah kekalutan pejabat Majapahit, Ratu Tribhuwanatunggadewi memutuskan memberi mereka kesempatan untuk membuktikan bahwa mereka tidak bersalah, dengan menugaskan untuk menangkap pemberontak yang sesungguhnya.

Teknik visualisasi menyesuaikan dengan hasil wawancara dengan *target audience*, dimana gaya *manga*, komik Jepang mendominasi minat *target audience*. Gaya visualisasi komik yang mengikuti *manga* berupa ilustrasi hitam putih menggunakan tinta dan menggunakan *tone*. Selain itu penggunaan berbagai jenis panel, *sound effect*, dan balon kata dalam penyampaian pesan sehingga menggambarkan alur cerita dengan lebih mudah.

Proses Desain

Proses pembuatan komik terbagi menjadi dua, yakni secara manual dan digital. Komik secara manual biasanya menggunakan pensil untuk sketsa dasar, dan ditinta untuk hasil final. Sedangkan pengerjaan dengan teknik digital biasanya menggunakan program gambar apapun, mulai dari yang umum seperti Photoshop, SAI, bahkan program khusus komik

seperti *Manga Studio* untuk proses *typesetting* dan *toning*.

Prosedur perancangan komik tidak menentu, tidak memiliki peraturan pakem, dan kadang beragam, tergantung dari masing-masing individu komikus. Namun dari beberapa cara yang beragam tersebut, dapat ditarik prosedur yang umumnya dilalui dalam perancangan komik, dan yang digunakan dalam perancangan ini. Mengutip dari kolom re:create yang bertema '*From Script to Page*' dalam majalah re:ON volume 1 yang diisi oleh Chris Lie, secara singkat terdapat 7 langkah dalam merancang komik, yakni:

1. *Brain storming* dalam ide cerita. Tentukan tema, tokoh utama, lokasi dan pada jaman apa, serta cerita dari awal sampai akhir.
2. Membuat *character sheet* tokoh utama, yang mengandung karakter tampak dari depan, samping, dan belakang. Langkah ini penting agar lebih memudahkan menggambar karakter dari sudut manapun. Diharapkan dengan latihan ini, perancangan komik nantinya tidak membosankan karena ada variasi dalam pengambilan sudut pandang penggambaran.
3. Membuat sketsa panel per halaman. Dalam komik Amerika, sketsa ini disebut *thumbnail* sedangkan dalam *manga*, sketsa ini disebut *name*. Sketsa panel ini sudah mencakup kurang lebih jumlah panel yang ingin dimasukkan, adegan apa saja yang muncul, teks balon dialog sudah harus ada, narasi dalam kotak teks, dan keterangan tempat, nama karakter dan seterusnya. Sketsa panel ini adalah bentuk sketsa kasar dari komik yang akan dibuat. Dalam tahap ini harus sudah jelas bentuk dan alur cerita, maka dari itu perlu bantuan dari teman atau keluarga untuk membantu menguji apakah sketsa panel jelas dan masuk akal bahkan bagi orang selain komikus sendiri.
4. Mulai menggambar, dapat dilakukan dengan metode tradisional, ke kertas naskah, maupun digital, yakni menggambar dengan program Photoshop, SAI, Manga Studio, dan lain-lain. Gambar harus disesuaikan berdasarkan acuan dari sketsa panel yang telah dibuat dan disetujui sebelumnya. Dalam tahap ini posisi balon teks sudah harus disesuaikan lagi dengan isi dialog.
5. Memberi *lineart* atau *inking*, dan *screen tone*, apabila gambar hitam putih, *coloring* apabila komik memiliki eksekusi *full color*. Sama seperti tahap sebelumnya, tahap ini dapat dilakukan baik secara manual maupun digital.
6. *Lettering*, atau mengisi teks pada balon kata. Sangat disarankan melakukannya secara digital karena hasil yang lebih rapi. Naskah yang bila pada tahap sebelumnya dilakukan secara manual harus di scan terlebih dahulu sehingga dapat *lettering*.
7. Proses *editing*. Periksa dan baca sekali lagi komik dari awal sampai akhir, bila ada kalimat yang

kurang pas atau revisi kecil pada gambar segera diubah.

Dapat dilihat seperti yang diatas, bahwa prosedur komik kurang lebih memiliki kesamaan dengan prosedur karya desain yang lain. Melalui tahap *brain storming*, *thumbnail* (sketsa panel), *tight tissue* (tahap *inking*) dan *final* (tahap *lettering dan editing*).

Sedangkan proses perancangan tokoh dan latar belakang yang digunakan dalam perancangan komik ini berasal dari ilustrasi-ilustrasi rekonstruksi Majapahit oleh beberapa ilustrator, serta bantuan deskripsi dari data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Konsep dalam desain karakter dibagi menjadi dua, yakni karakter utama yang memang berasal dari Indonesia di masa modern ini, dan karakter pendukung historis yakni karakter-karakter yang berasal di Majapahit di masa lampau.

Karakter utama yakni ketiga remaja masa kini yang terlempar di masa lampau, Ava, Darma dan Myrna memiliki desain karakter yang mengasimilasi desain modern dengan baju kuno, sehingga memiliki kesan bahwa ketiga tokoh utama tersebut berasal dari masa kini, dan dapat dengan mudah menonjol dan dibedakan sepanjang jalan cerita.

Sedangkan karakter pendukung dalam komik ini berasal dari tokoh-tokoh sejarah Majapahit. Sehingga dari segi kostum dan tata rambut lebih berkesan sesuai deskripsi sejarah dan arca, serta berkesan lebih kuno dibanding karakter utama.

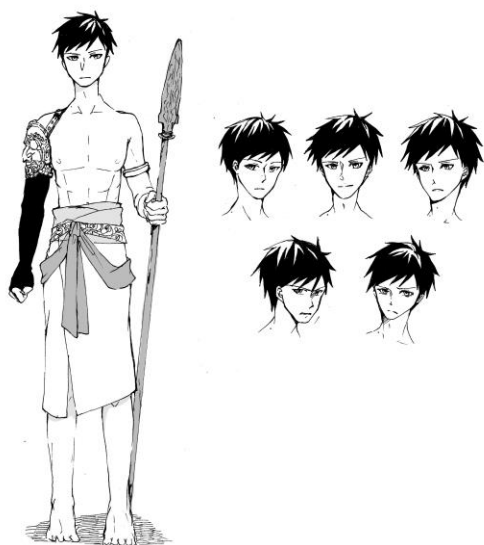


Gambar 2. Desain karakter Ava

Ava merupakan salah satu tokoh utama yang terdampar di Majapahit masa lampau. Ia adalah siswa kelas 1 SMA yang sedang mengikuti *study tour* ketika bersama dengan kedua siswa yang lain terlempar di

Majapahit di masa lampau. Ayahnya adalah seorang arkeolog, sehingga ia sebenarnya memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai sejarah. Ava memiliki perawakan yang cenderung lebih kecil dan pendek dibanding teman-teman sebayanya, serta berkacamata. Selain itu Ava memiliki warna kulit yang cenderung lebih gelap dibanding kedua karakter lainnya.

Kostum tokoh Ava yang terbawa ke masa lalu terinspirasi dari pakaian Jawa kuno yakni beskap, yang mana dimodifikasi menjadi baju atasan tanpa lengan ditambah aksesoris jubah dan sarung tangan. Beskap dipilih karena walaupun merupakan baju khas Jawa, namun memiliki kesan yang lebih modern dibanding baju Majapahit.



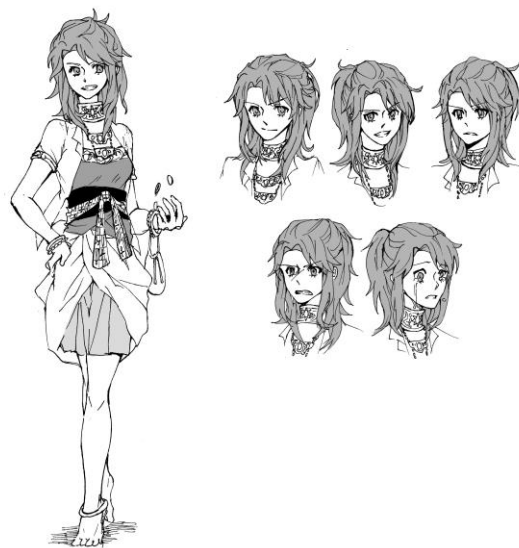
Gambar 3. Desain karakter Darma

Darma satu kelompok dengan Ava dan Myrna dalam *study tour* ke Situs Trowulan. Darma merupakan salah satu siswa yang cukup berprestasi dalam bidang olahraga dan sering ikut organisasi. Ia memiliki perawakan yang tegap dan tinggi, dan rambut hitam cepak. Ia memiliki kepribadian yang rajin, penuh tanggung jawab, tindakannya penuh perhitungan namun agak kolot, sehingga seringkali berselisih pendapat dengan Myrna. Ia unggul dalam pekerjaan fisik, maka dari itu ia dapat dengan mudah membaur diantara pekerjaan pertanian selama terdampar di Majapahit di masa lampau.

Kostum Darma yang terlempar ke masa lalu cenderung lebih sederhana dibanding Ava, dikarenakan perannya ketika di Majapahit cenderung lebih sering bekerja lapangan, maka desain kostumnya sekedar bawahan berupa jarik. Kesan modern didapat dari sarung tangan hitam di tangan kanannya.

Karakter terakhir dari ketiga tokoh utama yang terdampar di Majapahit masa lampau adalah Myrna. Myrna berada dalam satu kelompok Ava dan Darma dalam *study tour* ke Situs Trowulan. Pada awalnya mereka sering kali berselisih satu sama lainnya. Myrna merupakan siswi yang pemalas serta agak berandalan. Bertolak belakang dengan Darma, Myrna berkepribadian bebas dan seringkali menabrak aturan dalam usahanya mendapatkan apa yang ia inginkan. Myrna seringkali tidak berpikir panjang. Myrna sangat unggul dalam bidang tawar-menawar sehingga selama terdampar di Majapahit di masa lampau ia sering mencari nafkah serta informasi di pasar kota. Myrna berperawakan sedikit lebih tinggi dari Ava, dan gesit. Rambutnya berwarna agak kecoklat-coklatan.

Kostum yang dipakai oleh Myrna pada saat terlempar ke masa lalu di bab dua lebih terinspirasi dari tradisional wanita Indonesia berjenis *kemben dan kebaya*. *Imej* modern dan lincah didapat dari referensi karakter tokoh utama wanita komik Garudayana, yakni Kinara yang memodifikasi bagian bawah kebaya sehingga lebih mengembang dan pendek, serta penambahan kain ikat pinggang.



Gambar 4. Desain karakter Myrna

Tokoh pendukung terdiri dari tokoh-tokoh historis Majapahit, yakni Gajah Mada, Ra Kembar, Ratu Tribhuwannatunggadewi dan Arya Tadah. Beberapa dari tokoh ini memiliki acuan yang jelas yakni arca dan lukisan, seperti halnya tokoh terkenal Gajah Mada dan Ratu Tribhuwannatunggadewi. Sedangkan tokoh yang kurang dikenal seperti Arya Tadah dan Ra Kembar memiliki referensi sebatas gaya berpakaian yang diambil dari baju tradisional kuno.

Penggambaran tokoh historis Gajah Mada berasal dari patung kepala yang ditemukan di situs Trowulan, yang diduga merupakan wajah Gajah Mada yang asli.

Selain itu data visual juga dihimpun dari ilustrasi-ilustrasi yang telah ada sebelumnya. Namun dikarenakan pada masa terjadinya peristiwa di perancangan komik Gajah Mada masih berusia sekitar 30-31 tahun, maka desain karakter yang ditampilkan di komik cenderung terlihat lebih muda dibanding referensi visual yang didapat.

Gajah Mada pada masa ini masih berkedudukan sebagai Patih Daha, dan masih belum mencapai puncak karirnya sebagai Mahapatih. Gajah Mada pada perancangan komik ini digambarkan sebagai Patih yang sangat taat pada peraturan dan menaruh keselamatan Ratu diatas segalanya, serta berbakti pada negeri Wilwatikta. Dikarenakan sikapnya ini, beliau tidak segan-segan menghabiskan segala rintangan yang ada di depan, sehingga terkesan berdarah dingin. Selain itu Gajah Mada memiliki pembawaan yang berwibawa, tanpa basa-basi, cerdas serta penuh dengan rasa ingin tahu yang dalam.

Secara fisik, pada masa ini Gajah Mada berumur sekitar 31 tahun ketika pemberontakan Sadeng dan Keta muncul. Karena Gajah Mada merupakan patih yang sering turun tangan dalam menghentikan pemberontakan dan berdasarkan pertimbangan umur yang masih muda, maka akan perawakannya digambarkan tegap serta otot yang agak kekar. Berdasarkan studi arca peninggalan Majapahit yang ditemukan yang diperkirakan merupakan wajah Gajah Mada, maka fitur wajah yang dimiliki oleh Gajah Mada pada perancangan komik ini adalah alis tebal, rambut panjang yang diurai dengan cepol rambut diatas, dagu dengan belahan.

Tokoh kedua yang merupakan tokoh pembantu dalam komik ini yakni Ratu Tribhuwanatunggadewi. Penggambaran tokoh ini juga didapat dengan data visual yang sama dengan tokoh Gajah Mada, yakni melalui arca, serta ilustrasi yang telah ada sebelumnya. Ratu Tribhuwanatunggadewi digambarkan sebagai tokoh yang bijaksana, tenang, tegas, dan memiliki insting yang kuat dalam perancangan komik ini. Data visual berasal dari arca Majapahit menyumbangkan informasi mengenai jenis mahkota yang dikenakannya. Selain itu Ratu Tribhuwanatunggadewi nantinya digambarkan berperawakan sedang dan berambut digelung di bawah mahkota.

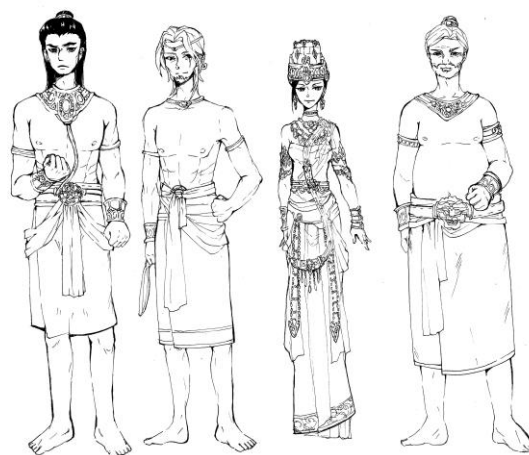
Tokoh pembantu ketiga yakni Ra Kembar merupakan salah satu menteri dalam kerajaan. Ia merupakan rival Gajah Mada dalam memperebutkan takhta sebagai Mahapatih yang sedang dipegang oleh Arya Tadah pada saat itu. Dalam perancangan komik ini, Ra Kembar akan digambarkan sebagai tokoh yang tenang, cerdas, ambisius, agak misterius dan *easy going*. Sedikit lebih tua dibanding Gajah Mada, namun memiliki perawakan yang sedikit lebih kecil dibanding Gajah Mada. Tidak ada data visual yang

ditemukan berkaitan dengan Ra Kembar, maka fitur wajah Ra Kembar diimajinasikan memiliki tulang pipi yang agak menonjol, wajah tirus, hidung mancung, bekas luka di mata sebelah kanan, dan rambut belah tengah sepanjang pundak dalam perancangan komik ini.

Tokoh terakhir yakni Arya Tadah sebagai Mahapatih Majapahit pada saat itu digambarkan memiliki kesan bijak sana dan wibawa, serta tua, dikarenakan pada saat peristiwa pemberontakan Sadeng dan Keta berlangsung seperti yang diangkat dalam komik ini, Arya Tadah berniat mengundurkan diri karena kesehatannya yang telah buruk karena usia. Sedangkan penggambaran tokoh Ra Kembar karena ditegaskan sebagai rival Gajah Mada, maka memiliki susunan muka yang bertolak belakang dengan Gajah Mada.

Arya Tadah memiliki jabatan sebagai Mahapatih Majapahit atau disebut juga Patih Amangkubumi. Arya Tadah dikabarkan ingin mengundurkan diri dari jabatannya sebagai Mahapatih pada masa tersebut dikarenakan kondisi fisiknya yang tidak baik, namun niatnya ditentang oleh Ratu karena jasanya masih dibutuhkan dalam menghentikan pemberontakan Sadeng dan Keta. Sekiranya Arya Tadah menunjuk Gajah Mada sebagai penerusnya, walaupun pengunduran dirinya masih belum resmi.

Dalam perancangan komik ini Arya Tadah digambarkan sebagai tokoh yang bijaksana dan setia kepada Ratu. Tidak ada data visual yang ditemukan berkaitan dengan Arya Tadah, maka dalam perancangan ini Arya Tadah diimajinasikan sebagai tetua yang memiliki perawakan yang agak tambun, namun masih tegap. Fitur wajah yang menonjol dari Arya Tadah adalah rambut putihnya yang digelung ke atas, kulitnya yang cenderung lebih gelap dari tokoh yang lain, serta kumis yang cukup lebat .

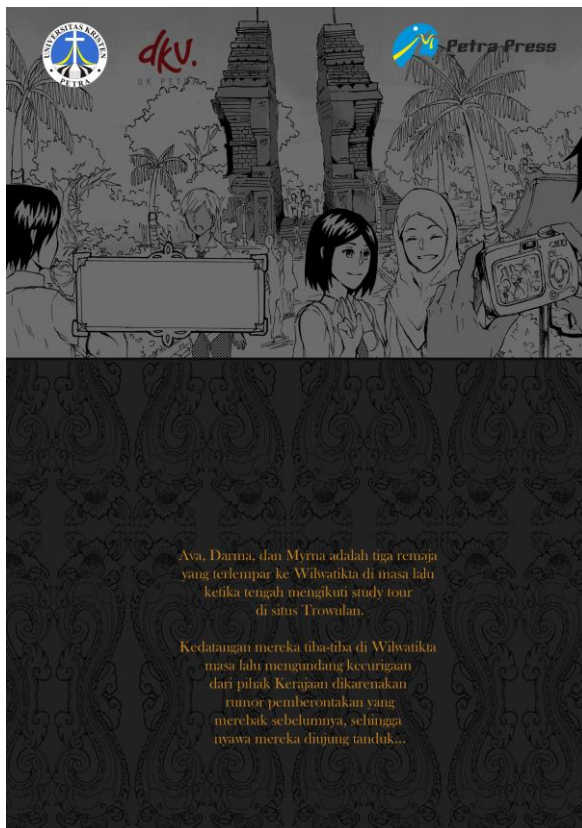


Gambar 5. Desain karakter Gajah Mada, Ra Kembar, Ratu Tribhuwannatunggadewi, dan Arya Tadah (berurutan dari kiri ke kanan)

Desain Final



Gambar 6. Desain sampul depan komik



Gambar 7. Desain sampul belakang komik

Sampul depan memiliki konsep menonjolkan kesan Wilwatikta kuno. Sehingga menampilkan tokoh historis dan tokoh utama dengan kostum yang mereka pakai sesudah terdampar di masa lampau. Sedangkan sampul belakang mengandung sinopsis singkat dan *preview* salah satu kolom dalam komik.

Sedangkan desain bagian dalam buku final telah bertone *grayscale*, serta memiliki beberapa seksi tambahan selain daripada dua bab cerita, yakni 'perkenalan karakter' di bagian awal buku, serta seksi 'tahukah kalian?' yang berisi informasi-informasi tambahan mengenai Wilwatikta yang berada di setiap akhir bab komik.

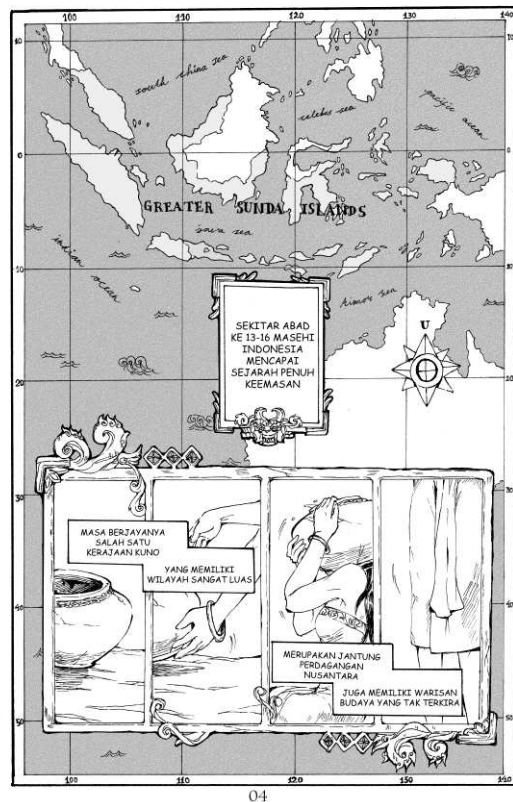
Seksi 'tahukah kalian?' pada akhir bab satu bercerita mengenai pengetahuan umum mengenai Majapahit dan masa pemerintahan ratu Tribhuwannatungadewi. Sedangkan pada akhir bab dua seksi ini menceritakan mengenai pengetahuan yang lebih detail seperti jenis arsitektur, sistem pertanian, serta sistem perdagangan yang terdapat pada Majapahit di masa lampau.



Gambar 8. Halaman perkenalan tokoh



Gambar 9. Halaman seksi 'tahukah kalian?' bab 1



Gambar 11. Halaman 4



Gambar 10. Halaman 3



Gambar 12. Halaman 5



Gambar 13. Halaman 8



Gambar 15. Halaman 21



Gambar 14. Halaman 12



Gambar 16. Halaman 26



Gambar 17. Halaman 36



Gambar 19. Halaman 43



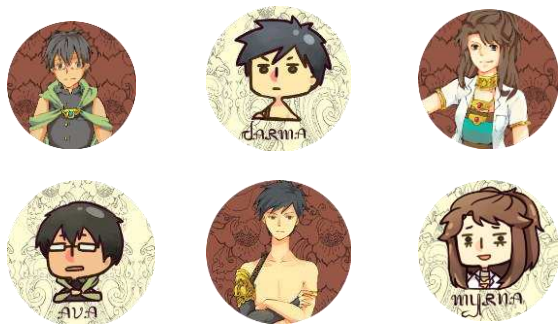
Gambar 18. Halaman 37



Gambar 20. Halaman 59

Media Promosi

Media promosi yang akan digunakan adalah poster A3, pin dan pembatas buku sebagai bonus buku. Media-media ini dipilih karena memiliki biaya produksi yang tidak terlalu besar sehingga tidak membebani *target audience*, selain itu ketiga media ini cenderung mudah dijumpai dan dikoleksi oleh *target audience*.



Gambar 21. Desain pin



Gambar 22. Desain poster A3



Gambar 23. Desain pembatas buku



Gambar 24. Desain media final

Simpulan

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki begitu banyak warisan budaya. Namun laju derasnya globalisasi yang mengakibatkan masuknya beragam budaya asing akhir-akhir ini makin gencar. Hendaknya hal ini tidak mengubur budaya sendiri, oleh karena itu diperlukan menimbulkan minat untuk melestarikan budaya lokal ada pada generasi penerus bangsa, agar kekayaan budaya ini tidak hilang begitu saja. Melalui wawancara dengan beberapa *target audience* ditemukan bahwa kendala terbesar dalam menimbulkan minat adalah dikarenakan warisan budaya Indonesia dipaksakan dalam bentuk kurikulum sekolah, sehingga menimbulkan kesan terlalu akademis dan membosankan.

Media komik, merupakan media yang ringan dan menghibur *target audience*. Selain itu media komik mudah dijangkau dan dapat dinikmati oleh *target audience* tanpa perlu susah payah, sehingga media pemecahan yang dipilih dalam perancangan ini adalah media komik.

Ucapan Terima Kasih

Terlebih dahulu puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas penyertaanNya seluruh

perancangan tugas akhir dapat rampung setelah melalui proses yang cukup panjang. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan ini, antara lain:

1. Universitas Kristen Petra atas diberikannya kesempatan untuk menuntut ilmu dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Aristarchus Pranayana Kuntjara, B.A., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
3. Maria Nala Damyanti, S.Sn., M.Hum., selaku koordinator Tugas Akhir periode 25
4. Bambang Mardiono, S.Sn.,M.Sn., selaku dosen pembimbing I.
5. Adiel Yuwono, S.Sn., selaku dosen pembimbing II.
6. Deddi Duto Hartanto, S.Sn.,M.Si, selaku ketua tim penguji sekaligus dosen penguji I.
7. Daniel Kurniawan Salamoon, S.Sn.,M.Med.Kom., selaku dosen penguji II.
8. Segenap dosen dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual
9. Keluarga yang telah mendukung hingga perancangan ini dapat selesai dengan mulus.
10. Lani Diana, Caroline Oktaviani, Yeni, Stephanie Devina S., Novita Dewi S., Athina Leung, Amelia Tania T. dan segenap teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan moral, semangat, serta bantuan yang diberikan dalam perancangan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu segala kritik, petunjuk dan saran yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan agar dapat menunjang perkembangan dan perbaikan selanjutnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf atas kekurangan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima masukan saran dan kritik dari pembaca.

Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

Daftar Pustaka

Atmowiloto, Arswendo. (1982). *Komik dan Kebudayaan Nasional. Majalah Analisis Kebudayaan*, 109-120.

Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG(Kepustakaan Populer Gramedia).

Lie, Chris. (Juli 2013). *From Script to Pages. re:ON* 01, 138-140.

Mahesarani, Thamrin. (2011). *Perjalanan Komik Indonesia. Techno Trend*. Pesan disampaikan dalam <http://www.tnol.co.id/techno-trend/8950-perjalanan-komik-indonesia.html>.

McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York : Harper Collins Publisher.

Nanto, Dwi. (2011). *Komik: Disuka dan Dibenci*. Diunduh 25 Februari 2014 dari <http://ebookbrowse.net/komik-www-mdwinerwordpresscom-pdf-d206104256>

Pace. n.d. *Historical Fiction Genre Study*. Diunduh 15 Maret 2014 dari http://faculty.education.ufl.edu/Pace/English_Ed/Genre%202/ Historical.pdf

Priharseno, Zico Nurrashid. (2013, September 30). *Polisi Gelar Pra-Rekonstruksi Pencurian Artefak Museum Gajah*. Pesan disampaikan dalam <http://megapolitan.kompas.com/read/2013/09/30/1401163/Polisi.Gelar.Pra-Rekonstruksi.Pencurian.Artefak.Museum.Gajah>

Nuraini, Faiq. (2013, Oktober18). *Save Trowulan: Akhirnya Bupati Hentikan Pabrik Baja*. Pesan disampaikan dalam <http://www.tribunnews.com/regional/2013/10/18/save-trowulan-akhirnya-bupati-hentikan-pabrik-baja>