

**PERANCANGAN CERGAM
SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT
“SAMARA BHUMI-KERTARAJASA
JAYAWARDHANA”**



KARYA DESAIN

Wilsa Pratiwi

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN CERGAM
SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT
“SAMARA BHUMI-KERTARAJASA
JAYAWARDHANA”**



KARYA DESAIN

Wilsa Pratiwi



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN CERGAM
SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT
“SAMARA BHUMI-KERTARAJASA
JAYAWARDHANA”**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3389/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	14-8-2010



KARYA DESAIN

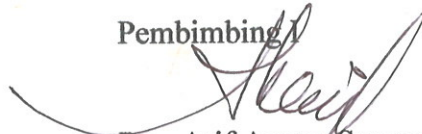
Wilsa Pratiwi
NIM 0411442024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2010

Tugas Akhir Karya berjudul:

PERANCANGAN CERGAM SEJARAH MAJAPAHIT "SAMARA BHUMI-KERTARAJASA JAYAWARDHANA" yang diajukan oleh Wilsa Pratiwi NIM. 0411442024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 31 Juli 2010 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II



Drs. Baskoro Suryo B.
NIP. 19650522 199203 1 003

Cognate




P. Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn
NIP. 19700106 200801 1 017

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP.19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

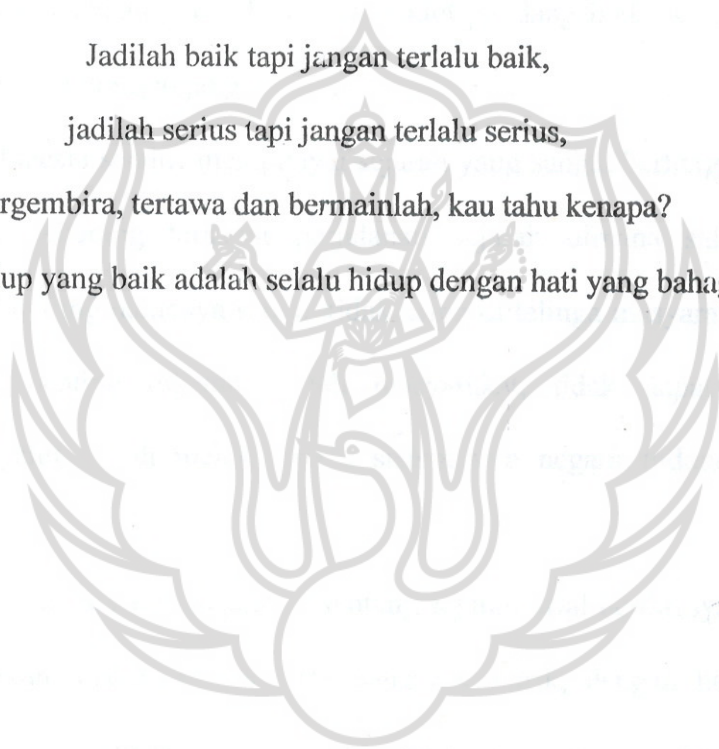


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP.19600408198601 1 001

Karya ini kupersembahkan
kepada Ayahku



Jadilah baik tapi jangan terlalu baik,
jadilah serius tapi jangan terlalu serius,
bergembira, tertawa dan bermainlah, kau tahu kenapa?
rahasia hidup yang baik adalah selalu hidup dengan hati yang bahagia..



KATA PENGANTAR

Sejarah adalah topik ilmu pengetahuan yang sangat menarik, Sejarah juga bersifat abadi, artinya peristiwa sejarah akan selalu dikenang sepanjang masa. Sejarah mengajarkan hal-hal yang sangat penting, terutama mengenai keberhasilan dan kegagalan dari para pemimpin, sistem perekonomian yang pernah ada, bentuk-bentuk pemerintahan, dan hal-hal penting lainnya dalam kehidupan manusia sepanjang sejarah. Masyarakat dapat mempelajari apa saja yang mempengaruhi kemajuan ataupun keterpurukan sebuah peradaban, serta sudut pandang budaya dan teknologi yang bermacam-macam di sepanjang zaman.

Bangsa Indonesia sendiri mempunyai sejarah yang sangat berharga, dari awal peradaban hingga sekarang terdapat perjalanan sejarah dimana salah satunya mengenai Majapahit yang namanya sangat tidak asing di telinga masyarakat. Sejarah Majapahit sangat penting diketahui oleh masyarakat, tidak dapat dipungkiri kesejarahan Majapahit masih melekat pada sistem tata negara Indonesia hingga sekarang.

Tugas akhir ini adalah mengangkat tentang sejarah awal berdirinya Majapahit dengan menggunakan media cergam yang sangat menarik, dengan harapan agar informasi berupa pengetahuan serta nilai moral yang terkandung di dalam penceritaannya tersampaikan pada masyarakat. Semoga karya yang sederhana ini dapat menjadi hal yang bermanfaat bagi bidang desain komunikasi visual dan dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 7 Juli 2010

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Kalimat syukur kepada Allah Swt karena telah melimpahkan rahmat dan juga berkah kepada kita semua serta pada jalannya proses penulisan tugas akhir ini yang telah diberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik meski dalam penyajiannya penulis mengakui masih banyak kekurangan.

Tugas Akhir bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, dan mengangkat sebuah perancangan cerita bergamab mengenai sejarah Nusantara yaitu mengenai sejarah awal berdirinya Majapahit.

Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Socdjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr.M.Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn, selaku dosen pembimbing 1.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro selaku dosen pembimbing 2.
7. Bapak Gogor Bangsa, S.sn, M.Sn, selaku Cognate tugas akhir.

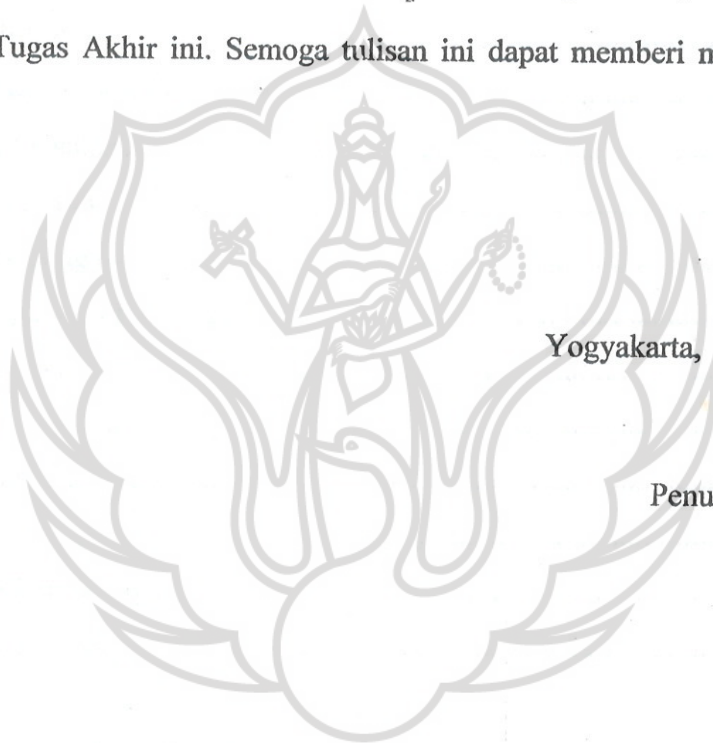
8. Bapak Drs. Asnar Zacky yang telah banyak membantu DAN memberikan masukan-masukan yang bermanfaat.
9. Bapak Moko yang juga memberi solusi dan masukan pada proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Bapak, Ibu serta dik Bayu yang mendoakan dan mendukungku.
11. Mek yang membuatku tetap gigih berjuang..
12. Teman-teman yang jauh disana, Julaicha, Aril, Arwin, kangen kaliaaan.. terimakasih atas doanya dari sana.. ^_^
13. Teman-teman sesama pejuang TA, Natalia, Herpri, mbak Anjel, mbak Tia, mbak Upit, mas Adam, mas Wahyu, mas Singgih, mas Pri, mas Puguh, karya teman-teman semuanya sangatlah kereeeen..!!
14. Teman-teman oriegami angkatan 2004 yang sudah lama gak kumpul bareng lagi..
15. Semua temen-temen Diskom dari angkatan bahula sampe yang baru.. semangat tiada akhir!!
16. Adek-adek kos, Alit, Nida, Ida, Fana, Pe, Choir, mari kongkow di angkringan pak plentong lagi..
17. Temen-temen studio KENE, Rora, mas Andi, mas Popo, mas Agus, bantalnya pada dicuci dong..
18. Temen-temen Studio Prismart, pak Toro, mbak Dwi, Pak Banu, terimakasih atas segala ilmunya selama ini.
19. Temen-temen Studio Dreamlight, mas Wahyu, mas Nanak, Jati dan mas Dean, jangan kapok dicium sama Douglas.
20. Temen-temen yang menginspirasi, mas Roni, mas Lulu, mbak Anggit, dan Tito.
21. Temen-temen kosan pak Bit yang membantuku agar tetap ceria, bang Agus, Akang, Fajar, Adit, Adi, Islah dan Bily.

22. Juga temen-temen KKN, Deni, Muchtarom, Pimen, Bagor, Pandong, dan yang lainnya, mari bersinergi... Sinbang tetap bergoyang oi..!

23. Serta semua yang tak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih banyak doa dan bantuannya..

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 7 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Identifikasi Masalah	5
3. Rumusan Masalah	6
4. Tujuan Perancangan	6
5. Batasan Lingkup Perancangan	7
6. Manfaat Perancangan.....	9
7. Metodologi Perancangan	9
8. Analisis Data	11
9. Konsep Perancangan.....	11
10. Sistematika Perancangan.....	15
11. Skema Perancangan	16
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	17
1. IDENTIFIKASI	17
1.1 Tinjauan Tentang Kerajaan Majapahit.....	19
1.2 Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit.....	20
1.2.1 Kerajaan Kadiri	20
1.2.2 Kerajaan Singosari	22
1.2.3 Berdirinya Kerajaan Majapahit.....	30
1.3 Tinjauan Tentang Kubilai Khan.....	32
1.4 Hubungan Antara Kubilai Khan Dengan Kertanegara.....	33
1.5 Tinjauan Sumber Penulisan Sejarah Majapahit	35

1.5.1	Pararaton	36
1.5.2	Negarakretagama.....	37
1.5.3	Pararaton dan Nagarakretagama Sebagai Novel Sejarah.....	39
1.5.4	Tafsir Sejarah Majapahit.....	41
1.6	Tinjauan tentang Kehidupan periode Singosari-awal Mapahit.....	44
1.6.1	Tata susunan kerajaan	44
1.6.2	Perekonomian.....	45
1.6.3	Kehidupan sosial	45
1.6.4	Unsur Bendawi dalam Kehidupan	46
1.6.5	Emas.....	46
1.6.6	Tembaga dan Perunggu.....	47
1.6.7	Benda pusaka Keris.....	52
1.6.8	Kain, kayu dan bamboo.....	53
1.6.9	Pakaian	53
1.6.10	Arsitektur	60
1.6.11	Perhiasan	65
1.6.12	Gerabah	66
2	Identifikasi Cergam.....	67
2.1	Tinjauan Pustaka Tentang Cergam	67
2.2	Sejarah Cergam	68
2.2.1	Sejarah Cergam Dunia	68
2.2.2	Sejarah Cergam Indonesia.....	76
2.3	Cergam Indonesia Masa Kini.....	80
2.4	Komik dan Cergam	80
2.5	Novel Grafis.....	83
2.6	Gaya Gambar Pada Cergam.....	86
2.6.1	Manga Jepang.....	86
2.6.2	Gaya Gambar Realis	88
2.6.3	Gaya Gambar Naturalisme.....	89
2.6.4	Gaya Gambar Kartun dan Karikatur	90
2.6.5	Gaya Gambar Figuratif	92
2.6.6	Gaya Gambar Surealis.....	93
2.6.7	Gaya Gambar Dekoratif.....	94
2.6.8	Gaya gambar Art Nouveau.....	95

2.7 Data Klien	96
2.8 Data Penerbit.....	97
3 Analisis.....	97
3.1 Analisis Data Majapahit.....	97
3.2 Analisis mengenai unsur-unsur pokok cergam	99
3.2.1 Gambar sebagai ilustrasi pada cergam.....	99
3.2.2 Tema.....	101
3.2.3 Sinopsis	101
3.2.4 Story line	101
3.2.5 Penokohan.....	102
3.2.6 Gaya gambar	102
3.2.7 Layout	102
3.2.8 Gaya goresan.....	103
3.2.8.1 Arsir	103
3.2.8.2 Pointilis	104
3.2.8.3 Blocking	105
3.3 Potensi Karya Untuk Bisa Diterima di Masyarakat	105
BAB III KONSEP PERANCANGAN	106
1. Tujuan Perancangan	106
1.1 Deskripsi tema.....	106
Jenis cerita	106
1.2 Sinopsis	107
1.3 Story Line.....	107
1.3.1 Urutan Perincian.....	107
1.3.2 Sekilas Ken Arok	108
1.3.3 Tentang Sri Kertanegara	110
1.3.4 Para pembesar disingkirkan dan diganti	111
1.3.5 Utusan Kubilai Khan	112
1.3.6 Hasutan Arya Wiraradja pada Jayakatwang	112
1.3.7 Jayakatwang Menyerang Singosari.....	113
1.3.8 Narayya Snggramawijaya	114
1.3.9 Ardharaja dan pasukan2 Raden Wijaya berhianat	114
1.3.10 Raden Wijaya dan pengikutnya berlari ke kudadu	115
1.3.11 Bertemu dengan Arya Wiraradja	115

1.3.12	Hutan Tarik dan Buah Maja.....	116
1.3.13	Pasukan Mongol tiba.....	117
1.3.14	Menyerang ke Daha	118
1.3.15	Kepergian Pasukan Mongol	119
1.3.16	Berdirinya kerajaan Majapahit	120
1.4	Deskripsi arah bentuk.....	121
1.4.1	Wujud.....	121
1.4.2	Bentuk (form	121
1.	Spesifikasi Cergam.....	121
2.	Halaman isi.....	121
3.	Gaya Visualisasi Ilustrasi.....	122
4.	Gaya Visualisasi Cover	122
5.	Tipografi	122
1.4.3	Tokoh dalam cerita.....	123
1.4.4	Isi (content/substance	124
1.4.5	Pakaian / aksesoris	125
1.4.6	Setting dan bentuk bangunan	125
2.	Strategi kreatif	126
2.1	Target audience	126
2.2	Isi pesan.....	126
3.	Pendekatan kreatif.....	128
3.1	Deskripsi cerita.....	128
3.2	Deskripsi gambar / penyajian ilustrasi	128
3.2.1	Format Perancangan.....	128
3.2.2	Lay Out.....	128
3.2.3	Gaya Goresan.....	130
3.2.4	Teknik Pewarnaan.....	130
3.2.5	Biaya Media	130
3.2.5.2	Media utama.....	130
3.2.5.3	Media Pendukung	132
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN		134
1.	DATA VISUAL	134
1.1	Data Visual wajah orang jawa.....	135
1.2	Data visual referensi pakaian orang Jawa	135

1.3	Data Visual Raja Jawa	136
1.4	Data Visual Bentuk Mahkota Raja Jawa.....	136
1.5	Data Visual Perhiasan dari Jawa	137
1.6	Data Visual Arsitektur Majapahit	137
1.7	Data Visual wajah orang Mongol	137
1.8	Data Visual Penggambaran Panglima Pasukan Mongol.....	138
1.9	Data Visual Pasukan Pemanah Mongol	138
1.10	Data Reverensi pakaian orang Mongol	139
1.11	Data visual Senjata Jawa.....	140
1.12	Data visual Senjata orang Mongol	141
1.13	Data Visual Kapal Mongolia.....	142
1.14	Data Visual Ornamen.....	143
1.15	Data Visual Flora	144
1.16	Data Visual Fauna	144
1.17	Studi Gaya Ilustrasi bergambar	145
1.18	Studi Arsir	146
1.19	Studi Tipografi	147
1.20	Studi Warna.....	154
1.21	Studi Senjata Orang Jawa.....	157
1.22	Studi Senjata Pasukan Mongol	158
1.23	Studi Bentuk kapal Mongol	160
1.24	Studi aksesoris penduduk Jawa.....	162
1.25	Studi Pakaian.....	164
1.26	Studi Aksesoris penduduk Jawa.....	165
1.27	Studi Karakter	166
1.28	Studi Arsitektur rumah Majapahit.....	182
1.29	Studi Ornamen	183
1.30	Cover cergam	184
1.31	Tampilan Halaman	186
1.32	Katalog Pameran Tugas Akhir	212
1.33	Media Pendukung	213
1.34	Poster Pameran Tugas Akhir.....	214
1.35	Dokumentasi Pameran	215

BAB V PENUTUP	218
1 KESIMPULAN	218
2 SARAN	219
3 DAFTAR PUSTAKA	220
4 LAMPIRAN	221



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Gapura Bajang Ratu	15
Gambar 2: Candi Gentong	15
Gambar 3: Candi Brahu	15
Gambar 4: Candi Tikus	15
Gambar 5: Peninggalan Majapahit.....	16
Gambar 6: Surya Majapahit/Lambang Majapahit.....	16
Gambar 7: Panji kerajaan Majapahit.....	16
Gambar 8: Arca Wishnu.....	18
Gambar 9: Arca Buddha Vajrasattva	18
Gambar 10: Candi Penataran	19
Gambar 11: Candi Penataran	19
Gambar 12: Candi Singosari.....	21
Gambar 13: Candi Jawi.....	21
Gambar 14: Candi Sumberawan	21
Gambar 15: Candi Jago.....	21
Gambar 16: Arca Dwarapala.....	21
Gambar 17: Patung serta benda-benda lainnya.....	21
Gambar 18: Patung serta benda-benda lainnya.....	21
Gambar 19: Gengis khan.....	29
Gambar 20: Kubilai khan.....	29
Gambar 21: Lukisan berjudul “ Kubilai-khan Hunting” oleh Liu Kuan-tao	30
Gambar 22: Pararaton	31
Gambar 23: KakawinNagarakretagama.....	35

Gambar 24: Bagan yang menerangkan proses dari perolehan tafsir Majapahit....	39
Gambar 25: kronologis penceritaan Majapahit menurut tafsir yang berdasarkan pararaton dan Nagrakretagama.....	40
Gambar 26: Keris Buda.....	44
Gambar 27: Relief pada candi borobudur	45
Gambar 28: Contoh relief pada candi penataran.....	46
Gambar 29: Contoh relief pada candi penataran.....	46
Gambar 30: Relief pada candi Suku.....	46
Gambar 31: Keris lurus	48
Gambar 32: Keris luk	48
Gambar 33: Keris lurus dan keris luk, diperkirakan dibuat pada abad ke 14	48
Gambar 34: Berbagai jenis perlengkapan senjata di Jawa.....	49
Gambar 35: Berbagai jenis perlengkapan senjata di Jawa.....	49
Gambar 36: Panji-panji perang masyarakat Jawa	49
Gambar 37: Penggambaran mengenai Raja pada relief candi Borobudur	52
Gambar 38: Penggambaran mengenai bangsawan dan orang-orang kaya di Relief candi Borobudur.....	52
Gambar 39: Penggambaran mengenai rakyat jelata pada candi Borobudur	53
Gambar 40: Motif ceplok yang muncul pada patung Syiwa di candi Singosari...	55
Gambar 41: Motif kawung dalam batik saat ini.....	55
Gambar 42: Pola ceplok Pola kawung dalam batik saat ini.....	55
Gambar 43: Relif yang menggambarkan bentuk rumah, candi Jago	55
Gambar 44: Suasana yang menggambarkan rumah yang berderet, candi Jawi	59
Gambar 45: Relief yang menggambarkan rumah yang berderet, candi Jawi	59
Gambar 46: Genteng /sirap koleksi musium nasional	61

Gambar 47: Sisa bangunan yang ditemukan di trowulan.....	61
Gambar 48: Rekontruksi rumah Majapahit di musium nasional Jakarta	62
Gambar 49: Perhiasan berupa sumping.....	62
Gambar 50: Gelang	62
Gambar 51: Badong	62
Gambar 52: Cincin burung.....	63
Gambar 53: Emas bertahtakan batu permaia	63
Gambar 54: Jobong	64
Gambar 55: Kendi dari gerabah dan perunggu.....	64
Gambar 56: Terakota dengan bermacam bentuk	64
Gambar 57: Lukisan yang berupa tangan serta binatang rusa dan babi di goa Leang- Leang.....	65
Gambar 58: Gambar pada sebuah tembikar yang dibuat pada 579 SM.....	66
Gambar 59: Papyrus mesir	66
Gambar 60: Fragments of the Ramesseum Papyrus	67
Gambar 61: The Cotton Genesis	69
Gambar 62: Johann Gensfleisch Zum Gutenberg	70
Gambar 63: Sebuah halaman dari alkitab 42	70
Gambar 64: "Just view of the british stage	72
Gambar 65: Wayang beber yang bercerita tentang Djaka Kembang kuning.....	73
Gambar 66: Naskah Damar Wulan	74
Gambar 67: Lontar bergambar cerita Smaradhana	74
Gambar 68: Kronologi dari sejarah Cergam Indonesia.....	76
Gambar 69: Cerita rakyat Jember	77
Gambar 70: Cerita rakyat nusantara.....	77

Gambar 70: Cerita rakyat nusantara.....	77
Gambar 71: Cerita rakyat dari Serang.....	77
Gambar 72: Contoh halaman dari komik berjudul “Golden Memory	79
Gambar 73: Cergam berjudul Penyair Patriot, karya dari Luo Xiao Meng	80
Gambar 74: Novel grafis pertama di Amerika “A Contract With God” oleh Will Eisner.....	83
Gambar 75: Novel grafis berjudul : The White Lama	83
Gambar 76: Novel Grafis berjudul “ Three Shadows” oleh Cyril Perdrosa	85
Gambar 77: Tentara tanah liat pasukan qin.....	85
Gambar 78: Dongeng Elly	85
Gambar 79: Magic criystals	86
Gambar 80: Lukisan berjudul “Bonjour, Monsieur Courbet”.....	87
Gambar 81: Lukisan "Fallen Monarchs" oleh William Bliss Baker	88
Gambar 82: Cover “Patricia von Pleasantesquirell ingin menjadi Princess” oleh James Proimos.....	88
Gambar 83: Halaman dari “Patricia von Pleasantesquirell ingin menjadi Princess” oleh James Proimos.....	88
Gambar 84: Contoh karya karikatur.....	89
Gambar 85: Lukisan William Dobbie.....	90
Gambar 86: Karya lukis berjudul ‘Ijinkan Aku ke Barat’ oleh Budiyonaf	90
Gambar 87: Salah satu halaman pada cergam berjudul “Yang Paling Istimewa” oleh Clara Eng.....	91
Gambar 88: Karya komik berjudul “Prologue” oleh Akinori Oishi	92
Gambar 89: Cergam berjudul “Nabi Ayub “ oleh Belkis ibrahimhakkioğlu.....	92
Gambar 90: Contoh dari Gaya Atr Nouveau	93

Gambar 91: Contoh dari Gaya Air Nouvelle	93
Gambar 92: Ragan mengenai analisis data Maianahit hinee ke dalam proses perancangan cergam.....	95
Gambar 93: Beberapa macam garis arsir	100
Gambar 94: Ilustrasi “The Tuskegee Airmen Red” Tails oleh Raats	101
Gambar 95: Ilustrasi berjudul “Skull”,oleh El Muerto	101
Gambar 96: Salah satu ilustrasi buatan Adam Hughes	102
Gambar 97: Contoh cover cergam dengan teknik dry brush.....	102
Gambar 98: Data visual wajah lelaki Jawa	134
Gambar 99: Data visual pakaian wanita Jawa	135
Gambar 100: Data Visual penggambaran seorang Raja Jawa	135
Gambar 101: Data visual bentuk mahkota Raja Jawa	136
Gambar 102: Perhiasan perhiasan orang Jawa pada abad ke 12	136
Gambar 103: Penggambaran bentuk rumah pada zaman Maianahit.....	137
Gambar 104: Wajah orang mongol	137
Gambar 105: Data visual seorang panglima perang Mongolia	138
Gambar 106: Data visual pemanah Mongol	138
Gambar 107: Data visual pakaian perang Mongol.....	139
Gambar 108: Contoh bentuk keris zaman kerajaanSingosuri dan Majapahit	140
Gambar 109: Contoh nanah dan tombak yang digunakan oleh orang Jawa kuno	141
Gambar 110: Beberapa contoh senjata berupa pedang, anak panah busur panah, beserta wadahnya	142
Gambar 111: Data visual busur dan anak panah pasukan Mongolia	141
Gambar 112: Data Visual bendera pasukan Mongol	142
Gambar 113: Beberapa bentuk kapal pasukan mongol.....	143

Gambar 114:	Bentuk ornamen pada benda-benda peninggalan Majapahit	143
Gambar 115:	Pohon dan buah maia	144
Gambar 116:	Kuda di Indonesia	144
Gambar 117:	Ilustrasi dari berbagai sumber	145
Gambar 118:	Arsir menurut benda yang digambar	146
Gambar 119:	Jenis huruf Times Roman, Garamond dan Century	148
Gambar 120:	Jenis huruf Bodoni dan Modern 20	148
Gambar 121:	Jenis huruf Clarendon, Betton, dan Stymie MD BT	149
Gambar 122:	Jenis huruf Gill Sans, Franklin Gothic dan Futura	149
Gambar 123:	Jenis huruf Script Mt Bold, Mistral dan Data	150
Gambar 124:	Pemilihan huruf pada judul cergam	151
Gambar 125:	Pemilihan huruf pada teks yang ada di dalam cergam	152
Gambar 126:	Pemilihan huruf pada huruf depan teks cergam	153
Gambar 127:	Huruf yang dipilih adalah jenis English 111 vinance	154
Gambar 128:	Merah ditambah putih menjadi merah jambu/pink	156
Gambar 129:	Hijau ditambah dengan hitam menjadi hijau tua/hijau botol	157
Gambar 130:	Warna dengan kesan gelap	158
Gambar 131:	Bentuk bentuk keris yang digunakan oleh orang Jawa	158
Gambar 132:	Bentuk mata tombak dan tameng	158
Gambar 133:	Bentuk pedang Jawa	159
Gambar 134:	Bentuk busur panah dan anak panah serta bentuk panji Jawa	159
Gambar 135:	Bentuk pedang, tombak dan bendera tentara Mongol	160
Gambar 136:	Bentuk toni yang digunakan tentara mongol	161
Gambar 137:	Bentuk topi besi, pedang, sepatu dan tameng tentara mongol	161
Gambar 138:	Bentuk panah, busur panah dan wadahnya	162

Gambar 139:	Kapal pasukan mongol.....	163
Gambar 140:	Bentuk nola batik nada nakaian orang Jawa.....	164
Gambar 141:	Penggambaran aneka bentuk kalung.....	165
Gambar 142:	Aneka bentuk keilat bahu dan kalung Raja.....	165
Gambar 143:	Sket karakter Raden Wiyaya.....	166
Gambar 144:	Tokoh Raden Wijaya.....	166
Gambar 145:	Tokoh Raja Kerianegara.....	168
Gambar 146:	Tokoh Raia Javakatwang.....	169
Gambar 147:	Tokoh Arya Wiraraja.....	170
Gambar 148:	Tokoh Ardharaja.....	171
Gambar 149:	Tokoh Meneki dan salah satu pengikutnya.....	172
Gambar 150:	Tokoh penduduk dari yang anak-anak, dewasa dan orang tua.....	173
Gambar 151:	Sket untuk karakter seorang panglima mongol.....	174
Gambar 152:	Panglima Panglima Shih Pi.....	175
Gambar 153:	Panglima Panglima Khau sing.....	176
Gambar 154:	Panglima Panglima Lheh mi shih.....	177
Gambar 155:	Seorang nraurit nemanah.....	178
Gambar 156:	Seorang prajurit pemanah.....	179
Gambar 157:	Sket pasukan berpedang.....	180
Gambar 158:	Seorang nraurit bernedang.....	181
Gambar 159:	Arsitektur rumah Majapahit.....	182
Gambar 160:	Penggunaan ornamen pada cergam.....	183
Gambar 161:	Beberapa desain alternatif cover.....	184
Gambar 162:	Tampilan cover cergam.....	185
Gambar 163:	Persiapan mendisplay sehari sebelum ujian tugas akhir.....	215

Gambar 164: Display pameran yang sudah jadi.	215
Gambar 165: Merchandice berupa mug, nin, tas, kaos, dan nembatas buku.	215
Gambar 166: Menunggu giliran untuk pelaksanaan ujian tugas akhir.....	216
Gambar 167: Suasana setelah ujian dilaksanakan.....	217
Gambar 167: Suasana setelah ujian dilaksanakan.....	217



BAB 1

PENDAHULUAN



1. Latarbelakang Masalah.

Terdapat suatu periode dimana Jawa Timur dan hampir seluruh wilayah Indonesia dikuasai oleh kesatuan yang bernama Majapahit. Kerajaan besar ini berdiri ketika masyarakat Indonesia kuno sudah menganut kepercayaan Hindu dan Budha yaitu antara tahun 1293 sampai 1500 M.

Pada masa pemerintahan oleh Raja Hayam Wuruk, Majapahit sangat makmur dan kaya. Majapahit juga diyakini sebagai kerajaan yang mempunyai daerah kekuasaan yang luas dan mempunyai hubungan diplomatik dengan Negara-negara di daratan Asia. Begitu banyak hal yang dicapai Majapahit sehingga menjadi lambang kecemerlangan atas kemampuan Indonesia dalam mencapai pemerintahan kesatuan yang mandiri.¹ Masyarakat Indonesia juga sangat mengakui keberhasilan kerajaan Majapahit dan dengan senang hati menganggap sebagai suatu kebanggaan.²

Selama ini ilmu sejarah nusantara Indonesia mengenai Majapahit didapat dan dipelajari semasa di bangku sekolah. Penjelasan yang diberikan oleh guru melalui acuan pada buku-buku ilmu sejarah Indonesia banyak mengulas tentang kerajaan Majapahit. Media buku pelajaran yang diterima oleh siswa memberikan informasi yang cukup. Rincian tahun serta letak wilayahnya pun disebutkan, tokoh besar yang bernama Gajah Mada pun sangat terkenal, mengingat ia adalah seorang

¹ Dr. John Miksic, *Sejarah Awal, Heritage Indonesia*, Buku Antar Bangsa, hal 111.

² [www.wikipedia_Kerajaan Majapahit](http://www.wikipedia_Kerajaan_Majapahit).

patih Raja Hayam Wuruk yang mengucapkan sumpah palapa dan berhasil menyatukan wilayah Nusantara.

Namun pengetahuan tentang sejarah awal mula Majapahit tidak begitu banyak dijabarkan, padahal penting bagi masyarakat untuk dapat memahaminya. Sampai sekarang pun banyak dari masyarakat hanya tahu keberadaan Majapahit saja dan tidak mengetahui tentang alur ataupun kisah sejarah dari berdirinya kerajaan Majapahit.

Dari kisah awal berdirinya Majapahit, banyak dari hal-hal yang dapat diambil hikmahnya oleh masyarakat, yaitu :

1. Memperoleh pengetahuan tentang sejarah berdirinya majapahit.
2. Menceritakan tentang tokoh Raden Wijaya yang tidak kalah penting dengan tokoh lainnya, dikarenakan ia sangat berperan dalam pembentukan awal kesatuan Majapahit.
3. Adanya pesan moral berupa kesetiaan, persahabatan, dan semangat untuk pantang menyerah.
4. Selain itu rasa sadar akan pentingnya pemahaman sejarah nusantara akan memupuk jiwa nasionalisme dan patriotisme pada masyarakat.
- 5.

Dalam hal ini maka sudah sewajarnya sebagai bangsa, menyadari dan mempelajari serta melestarikan sejarah yang ada merupakan suatu hal yang tidak kalah penting.

BP3 (Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala) adalah unit pelaksana teknis dari Departemen Kebudayaan dan Pariwisata yang berdiri di bawah

koordinasi Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala. BP3 menyadari bahwa ia berperan dalam melakukan tugasnya untuk melestarikan sejarah, khususnya sejarah Majapahit bagi masyarakat di Indonesia. BP3 berupaya untuk mengenalkan atau mengingatkan kembali kepada masyarakat mengenai sejarah berdirinya kerajaan Majapahit, mengangkat kembali sejarah yang terlupakan dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan arti dari sebuah sejarah yang merupakan harta yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Hal itu dapat meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya akan perlunya pengetahuan sejarah yang nantinya berdampak positif bagi masyarakat Indonesia agar pesan yang termuat dapat diteruskan pada generasi penerusnya.

Maka berdasarkan tujuan tersebut dibuatlah perancangan cerita bergambar yang berlatar belakang tentang sejarah berdirinya kerajaan Majapahit dengan pengemasan yang menarik, lengkap dan informatif.

Judul cergam ini adalah “Samara Bhumi – Kertarajasa Jayawardhana”. “Samara Bhumi” berasal dari bahasa kawi yang berarti “Medan Perang”, “Kertarajasa Jayawardhana” adalah nama daripada pendiri Majapahit itu sendiri.

Pada perancangan cergam ini terbatas pada cerita sejarah mengenai masa sebelum Majapahit, yaitu era Kediri-Singosari sampai pada masa berdirinya Majapahit, yaitu tahun antara 1222 M-1293 M. Bercerita tentang bagaimana awal berdirinya kerajaan Majapahit, dan diprakarsai oleh seorang pendiri Majapahit yang bernama Raden Wijaya.

Perancangan ini menggunakan media cergam yang berarti media yang terdiri dari ilustrasi dan teks. ilustrasi berfungsi sebagai memperjelas atau

menerangkan dan membuat suatu uraian cerita menjadi lebih hidup, teks berfungsi sebagai penjelas gambar. Pada dasarnya, semua informasi dan pesan yang ingin disampaikan, dapat lebih jelas dan dimengerti karena adanya suatu ilustrasi³. Hal itu efektif untuk meningkatkan minat baca masyarakat dikarenakan terdapat gambar visual dan teks yang mendukung sehingga dalam membaca cergam, masyarakat terhibur, mudah mengingat dan mengerti. Maka dari itu cergam juga dapat digunakan sebagai media belajar tidak hanya untuk anak-anak namun bagi semua umur.

Yang menjadi pihak distributor cergam ini nantinya adalah Penerbit Erlangga. Selama ini Erlangga berupaya tetap tanggap terhadap arus reformasi pendidikan.

1.1. Contoh-contoh keunggulan dari media cergam :

Pada prinsipnya komik/cergam sebagai media, sama seperti media cetak maupun elektronik sebagai media penyampaian informasi sekaligus menghibur.

- 1.1.1. Media Komik/Cergam bisa membantu untuk memahami berbagai macam hal, dan bisa juga membantu minat baca.
- 1.1.2. Cergam/komik bisa dinikmati oleh segala usia. Bahkan bisa tertuju pada pasar tertentu.
- 1.1.3. Cergam/komik bisa dinikmati dimanapun.

³Proyek Pendidikan dan Pembinaan Tenaga Kerja Teknis Grafika, *Tata Letak dan Perwajahan*, Pusat grafika, 1994, h.33

- 1.1.4. Cergam/komik tidak mengenal kadarluarsa, cergam/komik masih bisa dibaca sampai 20 tahun bahkan 100 tahun mendatang.
- 1.1.5. Cergam/komik sebagai produk koleksi karena memiliki tolak ukur dari sisi jumlah produksi maupun perkembangan jaman.
- 1.1.6. Cergam/komik mampu berkembang ke media lainnya seperti animasi, film dan pernak-pernik.⁴

Maka dari itu media cergam berpotensi dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada masyarakat dan dapat meningkatkan minat pembaca karena cergam juga menampilkan ilustrasi yang memperjelas maksud cerita. Maka dari itu cergam adalah media yang tepat dalam menceritakan sejarah mengenai bagaimana awal mula berdirinya kerajaan Majapahit. Perancangan cergam berjudul “Samara Bhumi - Kertarajasa Jayawardhana” ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia dalam pengetahuan sejarah Majapahit di Indonesia.

2. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah rincian dari beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah hingga dibuatlah Cergam “Samara Bhumi - Kertarajasa Jayawardhana” .

- 2.1. Kurangnya ilmu sejarah Nusantara yang sampai pada masyarakat, padahal banyak yang dapat diambil manfaatnya bagi masyarakat mengenai pengetahuan sejarah khususnya sejarah berdirinya Majapahit.
- 2.2. Banyak diantara masyarakat Indonesia hanya mengetahui keberadaan Majapahit dan tidak begitu memahami sejarah awal mula berdirinya.

⁴ veegraph.com

2.3. Upaya dari BP3 (Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala) dalam menjalankan tugasnya untuk melestarikan sejarah Nusantara, salah satunya adalah pelestarian mengenai sejarah awal berdirinya Majapahit.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari identifikasi diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

- 3.1. Bagaimana membuat cergam berjudul “Samara Bhumi - Kertarajasa Jayawardhana” yang menceritakan tentang sejarah berdirinya kerajaan Majapahit?”
- 3.2. Bagaimana membuat cerita bergambar yang informatif , menarik dan mampu meningkatkan kembali kesadaran masyarakat akan minat tentang awal sejarah kerajaan Majapahit yang pernah ada di nusantara?
- 3.3. Bagaimana membuat cergam yang dapat menyampaikan pesan moral berupa makna kesetiaan, persahabatan, dan semangat untuk pantang menyerah kepada masyarakat?

4. Tujuan Perancangan

- 4.1. Untuk membuat cergam berjudul “Samara Bhumi - Kertarajasa Jayawardhana” yang menceritakan tentang sejarah awal berdirinya kerajaan Majapahit.

- 4.2. Untuk membuat cerita bergambar yang informatif , yang menarik dan mampu meningkatkan kembali kesadaran masyarakat akan pengetahuan mengenai sejarah awal berdirinya Majapahit.
- 4.3. Membuat perancangan cergam yang dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam penceritaan sejarah awal Majapahit, yaitu berupa makna kesetiaan, persahabatan, dan semangat untuk pantang menyerah kepada masyarakat.

5. Batas Lingkup Perancangan

- 5.1. Batasan dari perancangan cergam ini adalah menceritakan tentang kisah Raden Wijaya dalam pejuangannya mendirikan kerajaan Majapahit sampai akhirnya menjadi raja dengan gelar Kertaradjasa Jayawardhana. Kisah ini didahului oleh sedikit ulasan mengenai pendahulunya yaitu Ken Arok (1222 M), lalu dilanjutkan oleh pengangkatan Kertanegara sebagai Raja (1268 M). Tokoh yang bernama Raden Wijaya dan Ardharaja diperkenalkan pada saat mereka dibutuhkan oleh Kertanegara dalam menaklukkan musuh, pada akhirnya kerajaan Singosari mengalami keruntuhan (1292 M) dan berdiri sebuah kerajaan baru yang didirikan Raden Wijaya yaitu kerajaan Majapahit (1293 M).
- 5.2. Batasan waktu yang ada pada cerita cergam yaitu antara tahun 1222 M sampai 1293 M.

- 5.3. Acuan kisah sejarah yang digunakan dalam penulisan cerita perancangan ini adalah tafsir Sejarah Majapahit yang diambil berdasarkan naskah Pararaton dan Negarakertagama (Naskah kuno tentang Majapahit). Kedua dari naskah tersebut mempunyai sumber informasi yang kuat dan digunakan oleh para ahli sejarah dalam mengulas kesejarahan Majapahit.
- 5.4. Pada perancangan cergam sejarah ini terdapat beberapa hal yang tidak dapat dijelaskan oleh Negarakeretagama dan Pararaton, maka untuk itu dibuatlah rekayasa visual, yang mana akan dilakukan penambahan pada objek-objek yang sekiranya tidak diketahui dari sumber manapun, tetapi tidak akan merubah alur cerita sejarah. Misalnya tidak adanya keterangan tentang wujud atau rupa dari tokoh-tokoh yang disebut atau tidak adanya data yang lengkap mengenai suasana dan gambaran mengenai kehidupan pada masa lampau, dengan begitu dibuatlah rekayasa visual dengan tetap mempelajari dari data-data yang sekiranya berkenaan.
- 5.5. Perancangan ini di fokuskan untuk media utama yaitu perancangan dalam pembuatan cergam, untuk pembahasan mengenai distribusi ataupun promosi ditangani sepenuhnya oleh klien yaitu pihak BP3 (Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala).
- 5.6. Target Audience untuk perancangan ini adalah Masyarakat umum.

5.7. Membuat perancangan media pendukung yang nantinya efektif dalam mencapai target sasaran.

6. Manfaat Perancangan

6.1. Manfaat bagi Mahasiswa:

6.1.1. Untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan cergam tentang Sejarah awal mula kerajaan Majapahit.

6.1.2. Mahasiswa juga mendapatkan wawasan dan pengetahuan mengenai tokoh yang bernama Raden Wijaya (pendiri Majapahit).

6.2. Manfaat bagi Masyarakat:

6.2.1. Memperoleh sebuah wawasan dan pengetahuan mengenai sejarah dan budaya nusantara, yaitu tentang sejarah berdirinya kerajaan Majapahit dan Raden Wijaya. Kisah tersebut akan dikemas dengan media cergam yang menarik.

6.2.2. Mengingatkan kembali tentang sejarah Majapahit yang terlupakan.

6.2.3. Menjadi hiburan yang bermanfaat bagi masyarakat di Indonesia.

6.2.4. Meningkatkan rasa cinta pada tanah air akan sejarah dan budaya yang dimilikinya.

7. Metodologi Perancangan

7.1. Data yang diperlukan

- 7.1.1. Data visual dan verbal mengenai kerajaan era Singosari dan Majapahit.
- 7.1.2. Data visual dan verbal yang berhubungan dengan Raden Wijaya, yaitu mengenai sejarah dan perjuangannya hingga dapat mendirikan kerajaan Majapahit di Jawa.
- 7.1.3. Data visual mengenai arsitektur, pakaian, senjata dan lain sebagainya mengenai kehidupan kerajaan era Singosari dan Majapahit.
- 7.1.4. Data visual dan verbal mengenai cergam, macam cergam, teknik ilustrasi, lay-out, dsb.

7.2. Metode pengumpul. data

Metode yang dipakai dalam perancangan cergam ini menggunakan metode kualitatif, data yang dikumpulkan berisi kutipan-kutipan, gambar dan wawancara (bila perlu).

7.2.1. Studi Literatur

Mengumpulkan data verbal dan visual tentang Raden Wijaya dan data-data tentang kerajaan yang berkaitan. Mengumpulkan data verbal dan visual untuk mendukung perancangan cergam dari kajian pustaka dari beberapa buku teori ilustrasi, ensiklopedi, buku sejarah dan referensi cergam.

7.2.2. Pertautan

Data verbal dan visual yang mendukung perancangan ini juga bisa didapatkan dari beberapa website di internet.

7.2.3. Dokumentasi elektronik

Hasil dari dokumentasi adalah berupa data foto yang dapat diambil ketika sedang melakukan survei ke tempat-tempat tertentu seperti museum, candi, dan tempat-tempat lain yang memungkinkan terdapat data yang penting untuk perancangan cergam ini.

7.2.4. Wawancara

Bila perlu, wawancara akan dilakukan dengan pihak yang berkaitan.

8. Analisa Data

Untuk membuat perancangan cergam yang menarik dan dapat menyampaikan informasi serta pengetahuan dan nilai moral pada masyarakat, analisa data yang digunakan pada perancangan ini adalah melalui pendekatan sejarah. Dikarenakan pendekatan ini lebih efektif dalam mencapai tujuan dan tidak melenceng dari lingkup perancangannya.

9. Konsep Perancangan

Perancangan cergam berjudul “Samara Bhumi - Kertaradjasa djayawardhana” mengisahkan tentang sejarah awal mula bagaimana Majapahit dapat berdiri. Menceritakan tentang perjuangan seorang pangeran Singosari

yang bernama Raden Wijaya yang berhasil mendirikan kerajaan Majapahit dan menjadi rajanya yang pertama.

Sumber atau acuan cerita yang digunakan adalah inti daripada penulisan Tafsir sejarah (berdasarkan Pararaton dan Negarakertagama) dikarenakan sumber data mengenai penceritaan Majapahit ada di kedua karya sastra tersebut.

Cergam ini banyak menggunakan setting dan waktu pada zaman Singosari hingga awal Majapahit, karena menurut sejarahnya sebelum Raden Wijaya mendirikan kerajaan Majapahit, ia adalah pangeran dari Singosari. Dengan keterangan waktu yang didapat dari Pararaton dan Negarakertagama, dapat disimpulkan bahwa masa antara Singosari yang waktu itu dipimpin oleh Kertanegara dan awal berdirinya Majapahit tidak berselisih jauh, terdapat suatu kesimpulan jika hasil kebudayaan maupun teknologi di zaman itu hampir sama. Dengan kata lain data dari peninggalan kerajaan Majapahit dapat mendukung pembuatan perancangan cergam ini.

Ilustrasi yang digunakan pada cergam akan mengacu pada target audience, yaitu ilustrasi yang cocok untuk masyarakat yang rata-rata berusia remaja sampai dewasa. Cergam dibuat dengan format yang memudahkan para pembaca, dengan ukuran yang pas dan penggunaan hard cover diharapkan agar buku cergam dapat terlindungi lebih baik.

10. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

1. Latarbelakang Masalah
2. Rumusan Masalah
3. Identifikasi Makalah
4. Tujuan Perancangan
5. Batas Lingkup Perancangan
6. Manfaat Perancangan
7. Metodologi Perancangan
8. Analisis Data
9. Konsep Perancangan
10. Sistematika Perancangan
11. Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

1. Identifikasi Data
 - 1.1 Tinjauan tentang kerajaan Majapahit
 - 1.2 Tinjauan Pustaka Tentang Cergam
2. Analisis
 - 2.1 Analisis data Majapahit
 - 2.2 Analisis mengenai unsur-unsur pokok cergam

BAB III KONSEP PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan
 - 1.1 Deskripsi tema
 - 1.2 Jenis cerita
 - 1.3 Sinopsis
 - 1.4 Story line
 - 1.5 Deskripsi arah bentuk
2. Strategi Kreatif
 - 2.1 Target audience
 - 2.2 Isi pesan
3. Pendekatan Kreatif
 - 3.1 Deskripsi cerita
 - 3.2 Deskripsi gambar / penyajian ilustrasi.

BAB IV VISUALISASI

1. Data Visual
2. Studi Gaya Ilustrasi bergambar
3. Studi Arsir
4. Studi Tipografi
5. Studi Warna
6. Studi Senjata
7. Studi Aksesoris
8. Studi Karakter
 9. Studi Arsitektur

10. Tampilan Cover
11. Media Pendukung
12. Katalog Pameran Tugas Akhir
13. Poster Pameran Tugas Akhir
14. Tampilan Halaman

BAB V PENUTUP

1. KESIMPULAN
2. SARAN
3. DAFTAR PUSTAKA
4. LAMPIRAN



11. Skema Perancangan

