

**IMAJINASI HEROISME PADA SAMPUL  
NOVEL EPOS BERLATAR KERAJAAN MAJAPAHIT  
2004-2012**



**TUGAS AKHIR PENGAJIAN**

Oleh :

**Restu Ismoyo Aji**

**NIM: 0911955024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.50/11/5/2019
KLAS	
TEKNIK	15-7-2019

**IMAJINASI HEROISME PADA SAMPUL**  
**NOVEL EPOS BERLATAR KERAJAAN MAJAPAHIT**  
**2004-2012**

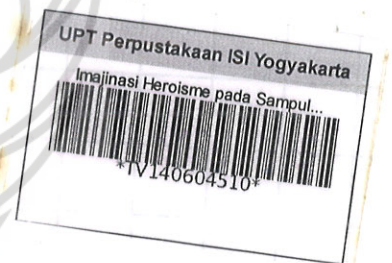


**TUGAS AKHIR PENGAJIAN**

Oleh :

**Restu Ismoyo Aji**

**NIM: 0911955024**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DISAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2014**



**IMAJINASI HEROISME PADA SAMPUL  
NOVEL EPOS BERLATAR KERAJAAN MAJAPAHIT  
2004-2012**



**TUGAS AKHIR PENGAJIAN**

Oleh :

**Restu Ismoyo Aji**

**NIM: 0911955024**

**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan  
gelar sarjana strata 1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual**

**2014**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

**IMAJINASI HEROISME PADA SAMPUL NOVEL EPOS BERLATAR KERAJAAN MAJAPAHIT 2004-2012** diajukan oleh Restu Ismoyo Aji, NIM 0911955024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Januari 2014 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.  
NIP. 197407301998021001

Pembimbing II/Anggota




FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197507102005011001

Cognate/Anggota



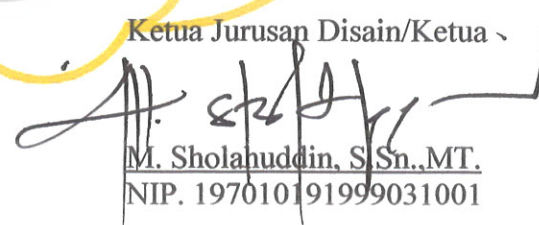
Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19810412 2006041004

Ketua Program Studi/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 196502091995121001

Ketua Jurusan Disain/Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., MT.  
NIP. 197010191999031001

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP 195908021988032002



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah hasil pemikiran, pemaparan, penelitian saya sendiri dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi ataupun terdapat di dalamnya karya orang lain dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Restu Ismoyo Aji



## HALAMAN PERSEMBAHAN



Dipersembahkan kepadamu yang membacanya.

## HALAMAN MOTTO

Lakukan yang disukai dan sukai yang dilakukan



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, sungguh suatu nikmat luar biasa ketika penelitian yang memakan waktu tidak singkat ini bisa dirampungkan. Tanpa kehadiran-Nya sebagai pelapang jalan akan sulit diri ini beroleh tenaga, semangat, konsentrasi, dan daya pikir. Sampai-sampai rasanya tiada yang lebih berbahagia selain peneliti sendiri.

Jarangnya Tugas Akhir Pengkajian di kalangan mahasiswa DKV ISI Yogyakarta semestinya bisa dimanfaatkan demi memudahkan proposal penelitian menembus persetujuan, terlebih fenomena visual begitu melimpah menanti untuk diteliti. Namun hal ini bisa menjadi senjata makan tuan jika data/penelitian pendahuluan tidak tersedia atau tidak mudah diakses. Ini pula yang sempat terjadi pada peneliti ketika hendak mengangkat kemas-kemas korek api sebagai objek TA Pengkajian. Sebenarnya bahan tentang korek api bukan sama sekali tidak tersedia. Ada sejumlah buku yang berkaitan namun harus mengimpor jauh dari pemasar di luar negeri, dan karena impor harganya melambung tinggi.

Adanya fenomena novel sejarah berlatar kerajaan-kerajaan di Nusantara atau disebut novel epos berbalut sampul berpenampilan khas seakan menjadi jawaban yang kemudian mampu menarik minat peneliti untuk menyelidikinya. Semula peneliti sempat mengacuhkan novel-novel jenis ini dan menganggap bahwa tren ini hanya berlangsung sementara dan akan segera berlalu. Tetapi rasa penasaran itu muncul juga, ada apa sebenarnya di balik fenomena novel epos dan juga gaya desainnya. Sebuah tren yang muncul sejak novel *Gajah Mada* karya Langit Kresna Hariadi terbit pada 2004, tahun dimana pemilu presiden secara langsung dilaksanakan pertama kali di Indonesia.

Dari penelusuran terungkap jumlah novel sejenis mencapai lebih dari 100 judul dalam rentang 2004-2012, dengan 46 judul diantaranya berlatar Kerajaan Majapahit (sebanyak 16 judul terbit sepanjang tahun 2012). Besar kemungkinan jumlahnya lebih dari itu. Tren ini bahkan masih berlangsung hingga tahun 2013.



Meskipun objek penelitian telah ditetapkan, kajian tentangnya tetaplah tidak mudah. Bahkan sempat berubah-ubah dan kerap mengambang. Mulai dari nasionalisme, lalu sesuatu yang mewakili kejayaan Nusantara—millenarisme dengan analisis encoding dan decoding, hingga akhirnya dipilihlah imajinasi heroisme dengan memakai semiotika hubungan tanda dari Roland Barthes sebagai alat analisisnya.

Tentu selalu ada keinginan untuk menuliskan karya yang sempurna atau minimal tidak ada kesalahan ketik. Namun semua makhluk Tuhan adalah wadah bagi kealpaan. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan di dalamnya akibat keterbatasan peneliti. Kendati begitu peneliti tetap berharap karya tulis ini bisa mendatangkan manfaat tidak saja bagi peneliti pribadi tapi juga bagi siapa saja yang membacanya, serta memberi sumbangsih yang cukup bermakna bagi dunia DKV pada khususnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Restu Ismoyo Aji

## UCAPAN TERIMAKASIH

Karya tulis tugas akhir ini tidak akan ada tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti hendak berterimakasih kepada:

Ibu dan Bapak yang telah mendukung dari segala segi, papan, pangan, dan doa. Sungguh tidak akan ada orang lain yang akan sanggup menggantikan kasih sayang keduanya dan tidak akan cukup waktu untuk membalasnya.

ISI Yogyakarta yang sudah membuka kesempatan untuk menerima ilmu lewat jalur lanjutan/transfer di Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Segenap pengajar di DKV ISI Yogyakarta yang pengetahuan dan spesialisasinya selalu mengundang rasa kagum.

Kepada (alm.) Pak Lasiman yang sudah menjadi pembimbing I sewaktu di Poliseni Yogyakarta. Bahkan sampai membuka 'posko' bimbingan di tengah suasana gempa Yogyakarta 2006. Yang sudah menjadi dosen wali di ISI Yogyakarta selama 2009-2013. Yang sempat pula menjadi dosen pembimbing untuk TA yang belum tuntas tahun 2012.

Duet pembimbing Bu Hesti Rahayu dan Pak "Koskow" Widyatmoko atas peran keduanya sebagai penunjuk arah serta atas kesediaan untuk meluangkan waktu di tengah kesibukan masing-masing. Khusus kepada Pak Koskow terimakasih atas, apalagi kalau bukan buku-bukunya yang jangka waktu peminjamannya melebihi perpustakaan manapun.

Pak Terra Bajraghosa selaku *cognate* pada sidang Tugas Akhir yang telah menawarkan cara pandang unik terhadap penelitian ini. Kepada Pak Hartono Karnadi selaku Kaprodi DKV, dosen wali, anggota tim penguji, serta Pak Sholahuddin selaku Kajor Desain yang sekaligus ketua tim penguji atas saran dan masukan demi menjadikan tulisan ini lebih baik dari sebelumnya.

Para penulis novel epos yang terus aktif menulis menyalakan semangat heroisme, walaupun tren novel epos mulai senyap. Tidak ketinggalan juga bagi pihak penerbit yang terus mau menerbitkan, dan tentu juga pendesain sampul novel epos yang telah menata objek-objek dengan penuh 'kecermatan.'

Para penulis buku, terutama yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. Terimakasih karena sudah menulis. Mohon maaf, karena sebagian dari buku-buku ini terpaksa difotokopi. Tidak lupa atas semua acara-acara

pesta/pameran buku serta toko buku diskon yang menjajakan buku-buku bagus lagi terjangkau. Mereka ini adalah bukti bahwa ilmu tidak harus mahal.

Para penulis artikel, opini, esai, penelitian, baik yang terbit di surat kabar, majalah, jurnal, hingga internet. Juga para *blogger* santun yang telah memberi dan menyatakan pendapat, menyebarkan pengetahuan dan informasi berharga. Para penyedia gambar-gambar pendukung penelitian, foto-foto di internet, gambar-gambar sampul novel. Terimakasih karena sudah berbagi untuk dunia.

Ajang *Borobudur Writers & Cultural Festival 2012* di Magelang dan pelaksanaannya yang telah memberi perhatian pada tren novel sejarah/cerita silat dan memberi kesempatan helatan ini terbuka bagi umum.

Perpustakaan Kota Yogyakarta (terutama karena menambah jam 'besuk' hingga malam), Perpustakaan Daerah Sleman, Perpustakaan MTsN Pakem, dan Perpustakaan ISI Yogyakarta atas semua buku-buku yang pernah dibaca dan dipinjam. Tentu terimakasih pula para penyumbang buku dan penyedia dana bagi perpustakaan di atas.

PLN yang meskipun listriknnya masih naik-turun namun tetaplah berjasa. Apa jadinya semua manusia hari ini tanpa listrik? Terimakasih juga teknologi UPS, yang tanpanya banyak data bisa lenyap akibat listrik padam mendadak.

Teknologi komputer, printer, sistem operasi komputer, perangkat lunak, yang meskipun belum berlisensi/asli tetapi sangat memberi manfaat. Jadi secara tidak langsung terimakasih pula para *hacker* yang memberi ruang bagi tersedianya kemudahan untuk semua.

Teknologi internet terutama *Google*, temuan terhebat sepanjang masa yang selalu bisa diandalkan dalam mencari benda-benda 'hilang.' Juga *Google Translate* yang cukup bisa diandalkan meskipun terjemahannya kerap amburadul.

Seluruh teman-teman angkatan lanjutan/transfer 2009, angkatan 2009, serta teman-teman yang maju ujian Tugas Akhir pada 2014 terutama yang mengambil pengkajian: Imam, Ikhsan, Prabandari, dan Iskandar. Angkatan 2007; 2008; 2010; 2011 yang kadang nama-namanya agak terselip dan terlupa tapi wajah-wajah dan jasa-jasanya masih terngiang. Teman-teman, kenalan-kenalan baru, mbak-mbak, mas-mas yang memberi kontribusi berarti melalui tugas kelompok ataupun diskusi selama 2009-2014.

Teman-teman di *Nyala Lampu*: Cecep; Iskandar; Budi Kelik; dan Yanto Gondrong atas kerja samanya menciptakan karya yang akan selalu menghadirkan



senyum jika mengingatnya kembali. Terimakasih khusus untuk Yanto Gondrong yang menjadi kawan berkelana ke sana dan ke sini, seorang mentor mengemudi, serta kesediannya menemani jauh-jauh ke Semarang hingga ke Borobudur hanya demi mengejar data. Data yang sangat penting bagi penelitian ini.

Usaha fotokopian dan penjilidan yang melakukan pekerjaan dengan rapi, bersih, cepat, lagi terjangkau.

Mas Singo yang selalu sabar dan anteng menemani tiap malam dengan kelembutan, tatap mata yang hangat, serta senyum yang selalu mengembang tanpa pamrih.





## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
GLOSARIUM.....	xviii
ABSTRAK .....	xx
ABSTRACT .....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	15
E. Tujuan Penelitian.....	16
F. Manfaat Penelitian.....	16
1. Secara Teoritis.....	16
2. Secara Praktis .....	16
a. Bagi sivitas akademik .....	16
b. Bagi masyarakat.....	16
c. Bagi dunia desain komunikasi visual .....	16
BAB II. KAJIAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Tinjauan Novel Epos .....	17
a. Kepentingan di balik tren.....	19
b. Visi Penulis dan tafsir Sejarah dalam novel .....	23
c. Identitas Indonesia .....	31

2. Kerajaan Majapahit .....	38
a. Rujukan Kerajaan Majapahit .....	38
b. Sejarah Singkat Kerajaan Majapahit.....	39
c. Peninggalan Kerajaan Majapahit.....	42
3. Novel Epos .....	44
a. Epos .....	44
b. Wiracarita .....	46
c. Cerita Silat .....	47
4. Sampul Buku .....	49
a. Ilustrasi .....	51
b. Warna dan Tekstur.....	53
c. Tipografi .....	55
d. Tata Letak .....	57
e. Identitas, Konstanta, dan Variabel.....	58
5. Heroisme.....	59
a. Etimologi Hero .....	59
b. Perkembangan Konsep Hero .....	61
c. Heroisme.....	67
d. Istilah Lain terkait Heroisme .....	71
6. Imajinasi .....	72
a. Konsep Imajinasi .....	72
b. Perkembangan Imajinasi.....	74
c. Fungsi Imajinasi.....	75
d. Imajinasi dan Sejarah.....	78
7. Budaya Populer dan Perspektif Kekinian.....	79
8. Semiotika.....	83
B. Tinjauan Pustaka .....	86
1. Superhero Dalam Pop Culture.....	86
2. Heroisme dan Jender .....	89
3. Heroisme dan Film .....	90
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....	91
A. Metode Penelitian.....	91
B. Populasi dan Sampel .....	92
C. Metode Pengumpulan Data .....	97
D. Instrumen Penelitian.....	99
E. Teknik Analisis Data.....	100
F. Prosedur Penelitian.....	102
BAB IV. ANALISIS DATA.....	104
A. Data Penelitian .....	104
1. Novel <i>The True History of Majapahit (1)</i> .....	104
a. Sinopsis.....	105
b. Interpretasi Denotatif Sampul.....	106

2. Novel <i>King of The Sun: Raja Majapahit</i> .....	110
a. Sinopsis.....	111
b. Interpretasi Denotatif Sampul.....	112
3. Novel <i>Gajah Mada: Sanga Turangga Paksowani</i> .....	115
a. Sinopsis.....	116
b. Interpretasi Denotatif Sampul.....	117
4. Novel <i>Dyah Pitaloka: Korban Ambisi Politik Gajah Mada</i> ....	119
a. Sinopsis.....	120
b. Interpretasi Denotatif Sampul.....	121
B. Hasil Penelitian Dan Analisis Data .....	123
1. Hubungan Simbolik.....	123
2. Hubungan Paradigmatik .....	129
3. Hubungan Sintagmatik .....	136
a. Sampul <i>The True History of Majapahit (1)</i> .....	137
b. Sampul <i>King of The Sun, Raja Majapahit</i> .....	148
c. Sampul <i>Gajah Mada: Sanga Turangga Paksowani</i> .....	157
d. Sampul <i>Dyah Pitaloka:</i> <i>Korban Ambisi Politik Gajah Mada</i> .....	168
BAB V. PENUTUP.....	180
A. Kesimpulan.....	180
B. Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA .....	185
LAMPIRAN.....	192



## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.1	Sampul novel <i>Gajah Mada</i> versi 2004 (Tiga Serangkai) dan sampul novel <i>Dyah Pitaloka</i> , diterbitkan ulang pada 2007 oleh Bentang Pustaka.....	3
Gambar 1.2	Sampul novel <i>Mundingslaya Saba Langit</i> terbitan CV Pustaka Setia tahun 2002 dan <i>Ken Arok</i> terbitan Karya Anda tahun 1991.....	10
Gambar 1.3	Sampul <i>Api di Bukit Menoreh</i> (S.H. Mintardja) dan <i>Senopati Pamungkas</i> (Arswendo Atmowiloto), terbit 2003.....	11
Gambar 2.1	Poster sandiwara radio <i>Tutur Tinular</i> dan <i>Mahkota Mayangkara</i> .....	37
Gambar 2.2	Poster sinetron <i>Tutur Tinular</i> (1997) dan <i>Saur Sepuh 3</i> (1989).....	37
Gambar 2.3	Poster film <i>Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring</i> (2001), <i>Lord of The Rings: The Return of The King</i> (2003), dan <i>Troy</i> tahun 2004.....	82
Gambar 3.1	Sampul novel yang ditujukan bagi pembaca anak-anak: <i>Ken Arok</i> (Tira Ikranegara dan MB Rahimsyah), terbit 2006 (kiri) dan <i>Ken Arok</i> karya KM Adityawarman (kanan), terbit 1991.....	93
Gambar 3.2	Perbandingan gaya desain sampul novel epos. Dari kiri ke kanan: Sampul serial <i>Senopati Pamungkas</i> (Arswendo Atmowiloto) jilid 2 terbit 1988, <i>Gajah Mada</i> (LKH) terbit 2004, dan <i>Perang Bubat</i> (Aan Merdeka Permana) terbit 2009.....	93
Gambar 3.3	Sampul novel sampel penelitian. Atas: <i>The True History of Majapahit</i> (2009) dan <i>King of The Sun: Raja Majapahit</i> (2012); bawah: <i>Gajah Mada: Sanga Turangga Paksowani</i> (2012) dan <i>Dyah Pitaloka: Korban Ambisi Politik Gajah Mada</i> (2006).....	95
Gambar 4.1	Sampul novel <i>The True History of Majapahit</i> .....	104
Gambar 4.2	Sampul novel <i>King of The Sun, Raja Majapahit</i> .....	110
Gambar 4.3	Sampul novel <i>Gajah Mada: Sanga Turangga Paksowani</i> .....	115
Gambar 4.4	Sampul novel <i>Dyah Pitaloka: Korban Ambisi Politik Gajah Mada</i> .....	119
Gambar 4.5	Imaji candi pada keempat sampul.....	124
Gambar 4.6	Relief Gajah Mada pada sampul <i>The True History of Majapahit</i> .....	124
Gambar 4.7	Imaji suasana perang pada keempat sampul novel.....	125



Gambar 4.8	Imaji yang menyimbolkan militerisme dalam keempat sampul...	127
Gambar 4.9	Imaji yang menyimbolkan kebangsawanan.....	129
Gambar 4.10	Objek dengan paradigma “peninggalan masa lalu”.....	130
Gambar 4.11	Objek dalam paradigma “senjata tradisional” .....	132
Gambar 4.12	Objek dalam paradigma “kebangsawanan” .....	133
Gambar 4.13	Ilustrasi burung elang pada sampul <i>The True History of Majapahit</i> .....	139
Gambar 4.14	Perbandingan elang Jawa (kiri) dan eastern imperial eagle (kanan).....	140
Gambar 4.15	Jendela berbentuk candi Panataran.....	141
Gambar 4.16	Pembagian imaji ‘jendela’ berdasar tiga lapisan dan tiga buah gapura Bajang Ratu di pegunungan .....	143
Gambar 4.17	Sosok Gajah Mada pada sampul dan gambar relief yang diacu ...	145
Gambar 4.18	Penggunaan jenis huruf yang sama dalam novel lain.....	149
Gambar 4.19	Perbandingan mahkota yang dikenakan hero dengan mahkota raja Kerajaan Kahuripan .....	150
Gambar 4.20	Imaji Raden Wijaya dengan prajuritnya dari film.....	151
Gambar 4.21	Surya Majapahit: lambang Kerajaan Majapahit berbentuk matahari .....	153
Gambar 4.22	Rangkaian objek mahkota, matahari, dan kata “Sun” pada judul	154
Gambar 4.23	Imaji Raden Wijaya pada sampul.....	155
Gambar 4.24	Imaji gerbang Wringin Lawang (kiri) dan candi Brahu (kanan)..	156
Gambar 4.25	Sampul novel <i>Gajah Mada: Perang Bubat</i> (LKH) tahun 2006 dan novel <i>Perang Bubat</i> karya Aan Merdeka Permana tahun 2009 ...	158
Gambar 4.26	Perbandingan sampul pentalogi novel <i>Gajah Mada</i> edisi baru karya LKH. Dari kiri-kanan: <i>Makar Dharmaputra</i> ; <i>Takhta dan Angkara</i> ; <i>Sumpah di Manguntur</i> ; <i>Sanga Turangga Paksowani</i> ; <i>Hamukti</i> <i>Moksa</i> .....	159
Gambar 4.27	Imaji kereta kencana beserta kudanya.....	161

Gambar 4.28	Imaji roda kereta dan pedang .....	162
Gambar 4.29	Imaji gapura Bajang Ratu .....	166
Gambar 4.30	Imaji wajah Gajah Mada pada sampul novel <i>Gajah Mada: Sumpah di Manguntur</i> pada edisi baru 2012.....	167
Gambar 4.31	Imaji pertempuran di Bubat.....	171
Gambar 4.32	Imaji payung pada sampul.....	171
Gambar 4.33	Imaji Dyah Pitaloka pada bidang sampul bagian atas.....	172
Gambar 4.34	Candi Singasari pada sampul.....	173
Gambar 4.35	Imaji Gajah Mada dalam sampul.....	176



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Data Novel Epos Berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012 .....	192
Lampiran Lembar Konsultasi.....	203



## GLOSARIUM

- Anfexif : antefiks, berasal dari kata (bahasa Latin) *antefigere*; bentuk hiasan candi pada bagian atap; ukir-ukiran
- Anti-hero : seorang protagonis dalam karya sastra; artinya kurang lebih sama dengan “hero,” hanya saja tidak memiliki cukup atribut sebagai figur heroik
- Budaya populer : budaya dapat berarti cara hidup orang tertentu yang hidup bersama dalam suatu tempat; budaya adalah emosi, karya seni, perilaku, kepercayaan. Populer artinya disukai banyak orang; sesuai dengan kebutuhan banyak orang. Budaya populer artinya dibuat untuk dapat dijangkau secara luas, bermotif ekonomi, dibuat massal, mengandung unsur hiburan
- Digresi : peristiwa yang menyimpang dari pokok masalah yang sedang dihadapi dalam karya sastra; bagian yang tidak langsung bertalian dengan tema/alur karya sastra
- Epos : epik; karya sastra yang berisi cerita tentang kepahlawanan pada suatu kebudayaan atau bangsa. Pada umumnya tokoh yang diceritakan dalam epos adalah tokoh sejarah yang memunyai keberanian luar biasa, narasi epos berasal dari mitologi Yunani
- Film noir : berasal dari bahasa Prancis *noir film* yang artinya film hitam. Digunakan untuk mengistilahkan film drama kriminal gaya Hollywood yang menonjolkan sikap sinis dan motif seksual. Film noir klasik Hollywood dikenal sejak awal 1940 hingga 50-an berciri khas warna hitam putih dengan pencahayaan *low-key*. Hero dalam film noir biasanya berkisar pada sosok detektif swasta, polisi yang menyamar, orang yang terjebak dalam aksi kriminal, hingga korban tindak kriminal
- Hero : pahlawan; orang yang menonjol keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani; orang yang dikagumi karena kecakapan prestasi atau karena sebagai idola; tokoh utama dalam novel, puisi, dsb yang mampu menimbulkan rasa simpati pembaca. Dapat disamakan dalam istilah: jagoan, pendekar, kesatria, lakon, dan wirawan
- Kekinian : keadaan kini atau sekarang. Dapat merujuk pada budaya populer atau apa yang diterima luas di masa kini



- Militer : adalah organisasi yang berkaitan dengan ketentaraan; tentara; anggota tentara; prajurit; angkatan bersenjata
- Kebenaran Naratif : pengetahuan yang tampil dalam bentuk cerita populer, legenda, atau dongeng. Pengetahuan ini tidak menyoalkan kriteria logis atau empiris, basis kredibilitasnya bukan terketak pada bukti atau soal benar-salah, melainkan pemberi pesan pernah mendengar kisah yang disampaikan atau menempati posisi sebagai penerima pesan, sehingga berhak untuk menjadi pencerita baru atas cerita tersebut
- Resitasi : hafalan yang disampaikan di depan umum
- Wiracarita : epos yang narasinya berasal dari India; karya sastra tentang kepahlawanan tokoh sejarah. Ada dua jenis: wiracarita rakyat dan wiracarita buatan.



## ABSTRAK

Restu Ismoyo Aji

Imajinasi Heroisme Pada Sampul Novel Berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012

Sampul buku mencerminkan isi di dalamnya. Tidak terkecuali pada sampul novel epos yang menjadi tren dalam beberapa tahun ke belakang, yang didominasi novel berlatar Kerajaan Majapahit. Tren ini muncul diawali novel *Gajah Mada* karya LKH yang terbit tahun 2004. Tahun yang sama dengan diselenggarakannya pemilu presiden pertama kali.

Tren novel epos selain dipengaruhi oleh motif ekonomi para penulis dan gencarnya penerbit menjejali pasar dengan novel sejenis, juga menunjukkan adanya kerinduan masyarakat akan kehadiran sosok hero di tengah mereka. Latar belakang ini turut pula memengaruhi narasi dan penampilan sampul novel epos berlatar Majapahit dari 2004-2012.

Melalui tiga hubungan tanda: simbolik, paradigmatis, sintagmatik dari Barthes ditambah Simulasi ala Baudrillard terungkap komunikasi antar tanda dengan prinsip imajinasi dalam sampul-sampul novel epos untuk membentuk makna heroisme yang ditujunya. Sampul novel epos ini begitu kental dengan elemen-elemen populer mulai dari pemilihan tandanya hingga gaya desain yang digunakan. Semua adalah cermin bagaimana masa lampau diterawang dalam sudut pandang kekinian.

Kata kunci: Imajinasi, heroisme, hubungan tanda, budaya populer.

## ABSTRACT

Restu Ismoyo Aji

Imajinasi Heroisme Pada Sampul Novel Berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012

The book cover always reflects its contents. With no exception on the cover of the epic novel that became a trend in the last few years, where the novel that set in the Kingdom of Majapahit was very dominating. This emerging trend begins following Langit Kresna Hariadi's novel entitled *Gajah Mada*, that published in 2004. The same year when the first presidential elections held.

This epic novel trends not only showed that there was economic motives from the author and publisher that incessant stuffing the market with the same type of novel, but also showed the presence of people longing for a hero figure in their midst. This background influence the narrative and the cover epic novel looks set in Majapahit from 2004-2012.

Through Barthes's three relationships of signs: symbolic, paradigmatic, syntagmatic and Baudrillard's simulation, the communication between the sign in epic novel covers was revealed with the principle of imagination to form their intended meaning of heroism. The cover of this epic novel is so dense with popular elements ranging from the selection of the sign to the design style used. These all reflects how the past is viewed in the light of the present.

Key words: Imagination, heroism, relationships of signs, popular culture.

# BABI

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam rentang tahun 2004-2012 (bahkan hingga 2013) terdapat gelombang fenomena unik di dunia penerbitan, yaitu maraknya novel berlatar sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Fenomena ini diperkirakan muncul sejak novel *Gajah Mada* karya Langit Kresna Hariadi (LKH) terbitan Tiga Serangkai tahun 2004 yang disusul empat seri lanjutannya menuai respon positif pembaca. Pentalogi novel ini bercerita tentang kehidupan Gajah Mada dengan sekap terjangnya selama mengabdikan di Kerajaan Majapahit hingga akhir hayat. Dari sisi pendekatan novel ini cenderung mengambil sisi heroisme-romantisme yang tutur dan gaya bahasanya lebih ditujukan bagi pembaca dewasa.

Novel *Gajah Mada* karya LKH yang sukses dari segi penjualan—terbukti dari tingginya cetak ulang yang konon mencapai 15 kali dengan 3000 eksemplar setiap naik cetak (<http://edisicetak.joglosemar.co/berita/langit-kresna-hariadi-sukses-menghidupkan-kembali-gajah-mada-108701.html>, diakses 28 Agustus 2013)—agaknyapun turut memengaruhi para penerbit dalam menentukan buku yang akan mereka luncurkan. Penerbit tentu melihat novel berbau sejarah sebagai peluang pasar yang tak bisa dilewatkan begitu saja. Hal ini sesuai dengan pernyataan Adhe (2007: 260-261), buku sebagai produk yang dibuat untuk dijual, tidak bisa menghindari tren. Tren buku pula yang mendorong lahirnya genre-genre baru atau ulangan dalam temanya.

Sejak itu dunia sastra seakan ikut menyemarakan genre sejarah melalui novel-novel bertema heroisme (epos) yang hadir dari berbagai penerbit dan penulis yang sebelumnya tidak banyak dikenal. Sebagian mengangkat kisah berlatar kerajaan di Nusantara dan tokoh-tokoh Nusantara, diantaranya adalah

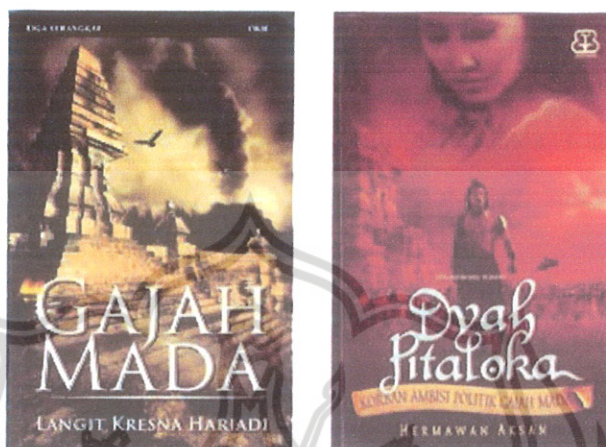


*Samudra Pasai* karya Putra Gara, *Prabu Siliwangi* (E.Rokajat Asura), *Jaka Tingkir* (Gamal Komandoko). Terdapat juga novel yang memberi perhatian pada peristiwa di masa silam secara khusus seperti kisah Perang Bubat lewat *Dyah Pitaloka* (Hermawan Aksan). Kemudian kisah yang hendak mengangkat topik kontroversial dalam novel *Sabda Palon* (Damar Shasangka). Ada pula novel yang menginterpretasi karya kuno, seperti *Pararaton* (Wid Kusuma). Pun halnya yang memilih cerita perjuangan para sunan dari barisan Wali Songo yang masih ada kaitan latar tempat dan waktu dengan kerajaan-kerajaan di Nusantara, seperti *Giri* (Yudhi AW) dan *Sunan Kalijaga* (Wawan Susetya). Hingga cerita pewayangan dengan cita rasa Nusantara seperti, *Gatotkaca Tanding* (Ardian Kresna).

Hebatnya beberapa penulis tersebut sangatlah produktif. Dalam setahun mereka bisa menerbitkan beberapa judul sekaligus dari penerbit yang banyak diantaranya adalah lini penerbitan di bawah penerbit yang lebih besar. Hingga menjelang penelitian diawali pada 2012 terdapat sedikitnya 100 judul novel sejenis telah dilepas ke pasaran sejak 2004. Termasuk diantaranya novel *Wali Songo* (Damar Shashangka) dan *Majapahit: Sandyakalaning Rajawangsa* (LKH) yang pada bulan Oktober 2012 resmi diluncurkan. Tahun 2013 novel-novel sejenis kembali hadir, *Geger Perang Bubat* (Wahyu HR), *Menak Jinggo: Sekar Kedaton* dan *Majapahit: Bala Sangrama* (LKH), dan *Sultan Agung* (Daryanto). Ini kiranya membuktikan bahwa novel-novel genre sejarah, terutama yang berlatar kerajaan Nusantara, atau yang secara garis besar menarasikan pesan-pesan heroisme masih mendapat tempat di hati pembaca. Pesan tersebut hadir tidak hanya melalui rangkaian kata namun juga turut menyentuh sisi kulit terluar, yaitu sampul buku itu sendiri.

Pilihan penerbit terhadap buku yang diluncurkan tidak hanya didasari oleh tren pasar namun turut pula menyinggung sisi visualnya. Ramok Lakoro dalam pengantarnya di *Merupa Buku* (Koskow, 2009) menjelaskan bagaimana sampul buku dibebani tanggung jawab menaikkan nilai ekonomi buku. Dengan kata lain sampul buku harus mampu ‘melayani pasar.’ Penerbit menyadari hal ini

dan sering melakukan adaptasi desain sampul buku yang meraih sukses penjualan. Gejala adaptasi ini nampak dari judul-judul novel epos yang telah terbit, seperti telah disebut sebagian. Muncul suatu kekhasan, jika tidak mau diistilahkan dengan keseragaman pada gaya desain sampulnya.



Gambar 1.1 Sampul novel *Gajah Mada* versi 2004 (Tiga Serangkai) dan sampul novel *Dyah Pitaloka*, diterbitkan ulang pada 2007 oleh Benteng Pustaka (Sumber: cinta-buku.blogspot.com dan dok. pribadi)

Perwajahan buku dalam sampul ikut memunculkan suatu tampilan visual identik yang menyertai tren novel epos berlatar sejarah Nusantara sejak 2004. Seolah terjadi suatu persetujuan tidak tertulis bahwa memang seperti itulah perwajahan sampul buku novel epos seharusnya. Gaya visual ini menjelma selayaknya *brand*, sebab meski penulis, penerbit, dan pendesain di belakangnya berbeda, gaya desainnya tetap mirip. Strategi visual yang justru menyebabkan peran sampul buku sebagai identitas penulis dan penerbit memudar akibat gaya desain yang mirip, namun di sisi lain hal ini menunjukkan hadirnya suatu identitas visual baru bagi genre novel sejarah. Suatu identitas visual yang sepertinya juga diterima dengan baik oleh pembaca.

Tampilan demikian tentu bukan tanpa tujuan. Sebab setiap desain selalu memilikinya. Jika tidak maka desain tidak akan memiliki nilai, yaitu nilai ketercapaian desain terhadap tujuan itu sendiri (Masri, 2010:30). Sampul buku novel jenis ini menjadi wadah ekspresi dan imajinasi tentang bagaimana kehidupan masa lalu Nusantara dan nilai heroisme diterjemahkan oleh



pendesainnya melalui rangkaian elemen visual yang dianggap mampu mewakili isi buku dengan pendekatan dan selera yang lebih kontemporer, sebagaimana para penulisnya melukiskan masa lalu Nusantara lewat rangkaian kata. Rangkaian kata yang oleh penulisnya dilahirkan melalui proses imajinasi yang tidak sekedar membayangkan secara abstrak. Tujuannya sudah bukan sekedar mengadaptasi gaya desain demi menaikkan penjualan. Peristiwa sejarah yang berada di masa yang tak dapat benar-benar disentuh melalui pengalaman inderawi, serta minimnya peninggalan fisik sisa dari masa lalu yang disepakati kesahihannya oleh para sejarawan, membuat imajinasi pendesain sampul menjadi satu-satunya jalan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Imajinasi sesungguhnya ada di setiap sendi kehidupan, melebihi dari yang diketahui selama ini. Bahwa imajinasi hanya berada dalam wilayah seni yang penuh pembayangan akan hal-hal abstrak dan tidak dapat dijangkau logika. Berlawanan dengan anggapan tersebut, fakta penting dari imajinasi adalah bahwa dia sangatlah ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Permasalahan dari imajinasi adalah pemaknaannya yang dianggap setara dengan fantasi atau lamunan dan khayalan. Padahal Imajinasi tidaklah sama dengan fantasi. Fantasi berarti kemampuan membayangkan suatu objek yang produknya berupa khayalan atau ilusi. Imajinasi berada dalam bidang aktif, bukan hanya membayangkan, tapi menuntut kompleksitas dan kesadaran mental lebih tinggi (Hudjolly, 2011:105-106).

Imajinasi, seperti dikutip Tedjoworo (2001:17-29) dari Edwards, adalah “daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapat dari sensasi (pengindraan).” Imajinasi menurutnya mampu mendahului realitas yang hendak direpresentasikan. Imajinasi seharusnya dapat dipertanggung jawabkan, sebab tatarannya lebih tinggi dari sekedar membayangkan. Imajinasi dinilai berperan dalam pengetahuan karena bahasa sebagai penyampai kebenaran makin mengalami

keterbatasan untuk itu. Imajinasilah yang menyinergikan berbagai paradigma demi tercapainya kesimpulan baru, tanpa dibatasi verbalisme bahasa.

Dari penjabaran tersebut jelaslah kiranya perbedaan antara imajinasi dengan fantasi. Imajinasi memiliki dasar ilmiah, serta tidak asal membayangkan. Imajinasi berpijak pada kebenaran dan kenyataan, sementara fantasi bisa lebih bebas dalam membayangkan sesuatu yang bahkan mungkin tidak pernah ada sekalipun. Menurut Tedjoworo (2001:76-81) imajinasi mampu membantah dikotomi keunggulan intelek atas imajinasi sebagai pembawa kebenaran dan kepastian. Imajinasi tampil sebagai daya yang tak pernah kehilangan kreativitas mengabstraksikan, memfigurasikan sesuatu lebih dari menghadirkan kembali suatu peristiwa atau pengalaman.

Dalam pandangan post-modern imajinasi telah mengalami pergeseran makna akibat upaya dekonstruktif yang meyakini bahwa imajinasi merupakan semacam imitasi dari imitasi tanpa akhir dan asal-usulnya telah lenyap, sehingga tidak jelas lagi siapa sesungguhnya yang berimajinasi. Imajinasi tidak lagi bersifat otoritatif (Tedjoworo, 2001:37-40), seperti diungkap Roland Barthes dalam *Kematian Pengarang*, yang mengungkap bahwa teks adalah ruang multi dimensi yang hanya mencampurkan beragam tulisan lain. Kekuatan penulis hanya terletak pada kemampuan menggabungkan tulisan yang ada. Menulis adalah “suatu aktivitas imitasi yang tak berkesudahan.” (Barthes, *terj.*, Agustinus Hartono, 2010:149-150). Namun upaya dekonstruktif inilah yang justru membangkitkan imajinasi menurut Tedjoworo (2001:59). Imajinasi tetaplah daya yang memiliki ciri personal serta bisa membentuk dan memengaruhi realitas.

Sampul buku sebagai produk desain komunikasi visual dan seni rupa tanpa terkecuali merupakan buah imajinasi yang menyimpan pengetahuan. Bagi Tedjoworo (2001:67) seni harus dipandang sebagai suatu “pengetahuan,” bukan sekedar pencipta keindahan, tetapi juga “penganalisis” dan “perumus pengetahuan,” yang dapat dipertanggungjawabkan. Argumen ini mengokohkan



posisi sampul buku novel yang dari sisi visual tidak asal menghadirkan objek semata. Jika buku diibaratkan jendela dunia, maka boleh dibilang sampul buku merupakan jendela untuk melongok ke dalam isinya. Sampul buku ibarat wajah dari keseluruhan buku. Sampul pula yang berfungsi mengenalkan identitas penulisnya sekaligus penerbit kepada pembaca.

Sampul buku bisa dianggap sebagai iklan yang memang didesain sedemikian rupa untuk menarik pembeli sebelum teks di dalamnya dibaca (Adhe, 2007:122). Karena itulah di tengah ketatnya persaingan antar penerbit dalam memperebutkan pasar ditambah tingginya biaya dalam bisnis buku, penerbit menggunakan sampul buku terutama bagian muka (depan) sebagai salah satu strategi untuk menggoda calon pembaca, selain tentunya mengikuti tren buku yang tengah diminati masyarakat.

Fungsi tersebut baru terasa ketika sebuah buku ditata di atas rak penjualan bersamaan atau bersebelahan dengan buku-buku lainnya, sampul depanlah yang menjadi andalan untuk mencuri perhatian calon pembaca baik melalui pesan visual maupun verbal, mulai dari nama penulis, judul, ilustrasi, dan warna, sampai logo penerbit, belum lagi sub-judul, hingga testimoni atas kualitas isi buku, atau pun embel-embel “*Best Seller*.” Terlebih bila buku tersebut masih tersegel plastik atau harganya bersaing dengan buku sejenis. Yang menarik dari sampul buku adalah dia akan tetap ada dan terus melekat sebagai bagian dari buku walau bagaimanapun wujud buku pada suatu masa. Entah itu buku konvensional berbahan kertas, maupun buku elektronik. Buku tetap akan membutuhkan sampul depan.

Fenomena novel berlatar sejarah kerajaan Nusantara ternyata mendapat perhatian dalam ajang tahunan *Borobudur Writer's & Cultural Festival 2012* (BWCF 2012)<sup>1</sup> yang diselenggarakan di Yogyakarta dan Borobudur, Jawa Tengah. Mengambil tema “Memori dan Imajinasi Nusantara,” ajang ini

---

<sup>1</sup> BWCF 2012 dilaksanakan oleh Samana Foundation dan Yayasan Nusantara Institute dari 28-31 Oktober 2012. Terdapat rangkaian seminar selama tiga hari bertajuk *Musyawarah Agung Penulis Cerita Silat dan Sejarah Nusantara* di Borobudur Magelang. Peneliti berkesempatan hadir pada dua sesi seminar hari pertama tanggal 29 Oktober 2012.

dihadiri banyak penulis novel bersangkutan. Tema festival ini sendiri memang dipicu oleh bermunculannya novel bertema sejarah selama lima tahun terakhir.

Sutrisno Murtiyoso salah seorang pembicara dalam seminar sesi pertama<sup>2</sup> di festival tersebut, menggolongkan novel-novel berlatar sejarah yang hadir beberapa tahun terakhir sebagai “novel bangsawan”, bukan sebagai “novel silat.” Penyebutan novel silat di sini disebabkan tema seminar memang turut mencakup cerita-cerita silat yang hadir di Indonesia, tidak hanya mengulas novel berlatar sejarah dalam lima tahun terakhir. Hal ini menurut Murtiyoso dikarenakan inti kisah berkisar dalam istana dan perebutan kekuasaannya. Berbeda dengan novel silat yang penyelesaian masalahnya lewat adu kanuragan.

Pendapat tersebut ada benarnya, walau unsur-unsur bela diri dan adu kanuragan sesungguhnya ada dan tetap hadir di dalam kategori yang disebutnya “novel bangsawan.” Hampir seluruh novel berlatar sejarah yang terbit belakangan, berkulat pada peristiwa-peristiwa dengan latar kerajaan Nusantara. Tokoh dalam cerita adalah tokoh yang betul-betul ada di masa lalu bukan tokoh rekaan, walau ada beberapa yang mengangkat cerita pewayangan yang tentu tidak berkaitan dengan sejarah. Karena itulah apa yang disebut novel bangsawan oleh Murtiyoso, dalam penelitian ini lebih tepat bila diistilahkan sebagai “novel epos” demi mencakup semangat heroisme dan sejarah dari keseluruhan novel yang terbit antara 2004-2012.

Sebagai karya sastra, yang sastra sendiri bermakna tulisan. Novel telah lama menjadi cara seorang penulis untuk merespon keadaan di sekitarnya. Novel mempunyai keterbukaan mengetengahkan digresi sehingga dapat menyampaikan ide pembaruan serta pemikiran konstruktif dalam memecahkan persoalan (Nursito, 2000). Sedangkan epos atau dikenal pula dengan istilah epik menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI* (2007) adalah karya sastra yang umumnya berwujud syair panjang berisi cerita tentang kepahlawanan.

---

<sup>2</sup> Seminar “Imajinasi dalam Ruang Kosong Sejarah Nusantara.” Selain Sutrisno Murtiyoso, Arswendo Atmowiloto dan Budi Subanar turut menjadi pembicara.

Paul Heru Wibowo membedakan antara “epos” yang istilahnya berasal dari Yunani dengan “wiracarita” yang berasal dari sastra India kuno berdasarkan struktur naratifnya. Wiracarita atau epos sendiri dibedakan menjadi dua jenis, wiracarita rakyat dan buatan. Wiracarita rakyat umumnya anonim dan disampaikan turun temurun. Sedangkan wiracarita buatan dihasilkan oleh pujangga yang isinya menceritakan sejarah kerajaan atau wangsa tertentu sebagai “yang terpilih” untuk berkuasa (Wibowo, 2012:219-222). Tokoh dalam epos sebagaimana dikutip Wibowo (2012:70-73) dari Holman adalah tokoh yang memiliki reputasi historis atau benar-benar pernah ada. Selain itu keduanya punya kesamaan dari kedekatan cerita terhadap konsep ketuhanan serta siklus kehidupan. Sehingga sekali lagi ditegaskan dalam penelitian ini akan dipakai istilah “novel epos” yang dimaknai sebagai novel yang mengangkat kisah kepahlawanan (heroisme) atau perjuangan pahlawan, dengan inspirasi cerita dapat berasal dari mana saja.

Novel pada dasarnya tergolong dalam ranah fiksi, yang secara harfiah bermakna rekaan, tidak berdasar terhadap kenyataan. Fiktif karena pembawaan ceritanya seperti dialog, narasi, terutama tokoh-tokoh tambahan yang disusupkan, serta deskripsi tentang segala hal termasuk karakterisasi dan ciri-ciri fisik dari si tokoh dalam cerita berasal dari kepiawaian dan imajinasi penulisnya. Namun fiksi bukan berarti tidak memuat kebenaran. Cerita dalam novel, karena dia berlatar sejarah tetaplah berlandaskan fakta, tidak sepenuhnya murni rekaan penulisnya semata dan tidak sepenuhnya mengarang bebas dengan memelintir fakta. Perekonstruksian tidak asal hadir tanpa dasar. Buktinya secara garis besar alur kisah dalam novel mendekati kesepakatan memori kolektif masyarakat yang tercatat dalam dokumen sejarah, atau setidaknya terdapat kebenaran naratif di dalamnya.

Dalam artikelnya (*Kompas*, 4 November 2012), Aryo Wisanggeni mengutip pernyataan Seno Gumira Ajidarma, penulis novel *Nagabumi* yang berlatar Kerajaan Sriwijaya, “ada celah kekosongan fakta sejarah, dan itu memang bisa diisi oleh penulis fiksi. Fakta dan fiksi itu dua genre penulisan



yang berbeda, namun harus memiliki titik temu dalam penyebutan nama, tahun, dan data keras lain yang bisa diteliti.” Artinya memang diperlukan penelitian dan ketelitian soal akurasi data yang dimunculkan dalam novel tersebut. Banyaknya ruang gelap yang disisakan sejarawan dalam mengungkap sejarah menggoda penulis novel untuk menjelajahnya. Ini berarti tak ada jalan lain selain mengandalkan imajinasi dari sang penulis.

Wawasan imajinasi sesungguhnya memainkan peranan besar dalam membentuk hipotesis atas sejarah sekaligus menyusup dalam proses perekonstruksian masa lalu (Sjamsuddin, 2007:52). Collingwood yang dikutip Ricoeur dalam Tedjoworo (2001:84) menegaskan bahwa rekonstruksi sejarah dan wacana masa lampau hanya dapat dibentuk oleh imajinasi. Ricoeur menambahkan jika imajinasi sudah mengarah ke pembentukan dunia simbolik manusia berarti menuju pada penghargaan terhadap dunia fiksi. Dikarenakan fiksi dengan sistem simbolnya berperan membentuk realitas, bahkan realitas di masa lampau yang tak lain disebabkan oleh kemampuan imajinasi mendahului abstraksi dan spekulasi.

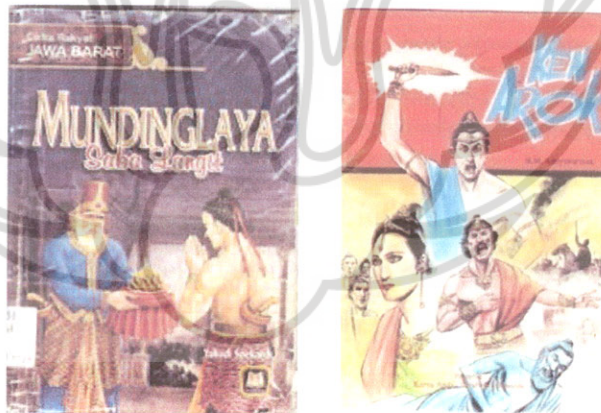
Corak sastra beserta narasinya sudah memasuki dan dipinjam oleh sejarah resmi bahkan mencakup arsip-arsip sejarah, meski sejarawan profesional tidak mau mengakuinya. Batas antara fakta dan fiksi semakin mengabur di era post-modern. Ini adalah suatu konsekuensi dari kebutuhan sejarawan memperoleh data yang akurat serta bagaimana menyampaikannya dengan baik (Burke, *terj.*, Mestika Zed dan Zulfami 2011:190-193). Naskah-naskah kuno, macam *Sutasoma*, *Pararaton*, dan *Nagarakrtagama* yang kerap dijadikan rujukan sejarah juga diwarnai adanya unsur sastra. Sejarawan juga membutuhkan keterampilan berkisah seperti halnya penulis novel. Paparan ini justru makin menguatkan peran novel epos berlatar sejarah kerajaan Nusantara yang bertolak dari imajinasi.

Pembawaan fiksi inilah yang membuat novel epos berlatar sejarah lebih unggul sebagai penyampai pengetahuan lewat imajinasi penulisnya. Novel



berlatar kerajaan-kerajaan Nusantara memiliki keunggulan dari segi artikulasi, pemaknaan, dan imajinasi ketimbang sejarah resmi sehingga lebih mampu membentuk opini kolektif (Nurrohmat, *Kompas*, 11 November 2012). Harus diakui pula bahwa tulisan-tulisan versi sejarah resmi memang kurang diminati secara luas. Fiksi tampil lebih memikat mengalirkan pengetahuan lewat narasi dan ketrampilan penulisnya dalam merekonstruksi sejarah sehingga bisa lebih membekas dalam benak pembacanya. Bahkan Sjamsuddin (2007:118) memasukkan sastra kreatif yang diantaranya adalah novel sejarah sebagai salah satu sumber sejarah yang perlu diberi perhatian khusus.

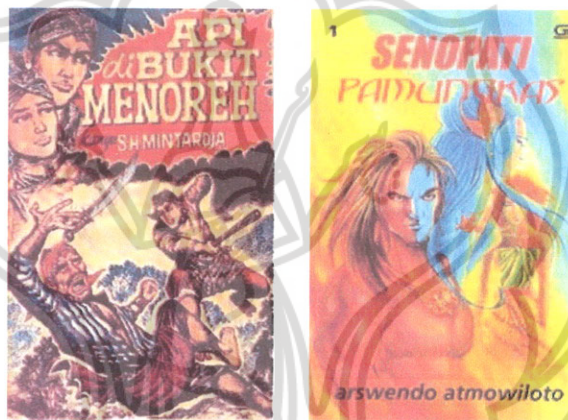
Novel-novel epos berlatar kerajaan Nusantara yang hadir antara 2004-2012 sesungguhnya meneruskan tradisi cerita berlatar sejarah lainnya. Sebelumnya sempat terbit sejumlah novel yang ditujukan bagi siswa sekolah, tentunya dengan pendekatan yang lebih disesuaikan. Detail cerita yang dikurangi, gaya bertutur yang ringan, pesan moral yang amat ditonjolkan, isi yang biasanya diperkaya ilustrasi, serta tampilan sampul buku yang langsung menceritakan isi buku dan umumnya mencomot ilustrasi di dalamnya.



Gambar 1.2 Sampul novel *Mundinglaya Saba Langit* terbitan CV Pustaka Setia tahun 2002 dan *Ken Arok* terbitan Karya Anda tahun 1991 (sumber: dok. Pribadi)

Menilik ke belakang, cerita berlatar sejarah Nusantara sempat diisi oleh cerita yang diistilahkan dengan cerita silat (cersil) dari S.H. Mintardja lewat *Api di Bukit Menoreh* dan *Naga Sasra Sabuk Inten, Bende Mataram* (Herman Pratikto), atau sebelumnya diawali dari cerita-cerita silat berlatar Tiongkok karya penulis peranakan, Asmaraman Sukowati Kho Ping Hoo (Subanar,

dalam Suyono (eds.), 2012:26-27), atau malah jika ditilik ke masa kanak-kanak. Arswendo Atmowiloto<sup>3</sup> dalam sebuah wawancara (29 Oktober 2012) menyatakan bahwa tradisi (bercerita) ini telah diawali sedari kecil lewat dongeng sebelum tidur melalui cerita kancil ataupun cerita nabi. Pernyataannya seakan diamini oleh Hudjolly (2011:103), “Manusia telah dikenalkan dalam habit-habit imajinal sebagai sarana awal pengetahuan mereka,” lewat dongeng sebelum tidur yang berkisah tentang kepahlawanan *super hero*. Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa novel-novel berlatar sejarah ini telah menjadi bagian dari tradisi bertutur masyarakat yang mengandung daya imajinatif.



Gambar 1.3 Sampul *Api di Bukit Menoreh* (S.H. Mintardja) dan *Senopati Pamungkas* (Arswendo Atmowiloto), terbit 2003 (sumber: [cersilindonesia.wordpress.com](http://cersilindonesia.wordpress.com) dan [rakbukuonline.wordpress.com](http://rakbukuonline.wordpress.com))

Terhadap kaitannya dengan imajinasi, tulisan tentang sejarah selalu erat kaitannya dengan sekelompok orang, terlebih lagi penguasa yang memiliki kepentingan dan agenda tertentu. Ini karena imajinasi memiliki karakter teleologi (Tedjoworo, 2001:81). Teleologi adalah suatu doktrin atau studi yang kurang lebih bermakna bahwa sesuatu memiliki sebab-akibat dan tujuan akhir yang ingin dicapai. Imajinasi perlu dipahami sebagai daya kreatif yang mempunyai tujuan, termasuk imajinasi dalam tulisan sejarah, entah itu fiksi maupun non-fiksi.

<sup>3</sup> Penulis *Senopati Pamungkas* ini hadir sebagai pembicara dalam BWCF 2012. Peneliti turut menyimak wawancara yang dilakukan awak media pada saat acara pembukaan tanggal 29 Oktober 2012.



Terkait dengan teleologi, sejarah sendiri adalah peristiwa selektif. Dalam arti seorang sejarawan akan memilah apa saja yang akan ditulisnya dan barangkali hanya yang sesuai dengan apa yang diyakininya atau dimauihnya. Bambang Purwanto (2006:5) mengungkapkan bahwa sejarah bisa dianggap sebagai “produk interpretasi naratif dari manusia yang tidak terbebas dari personalitas yang kontradiktif dan ambivalen.” Sejarah sebagai sebuah proses rekonstruksi pasti dipengaruhi oleh pelaku rekonstruksi. Jenkins dikutip oleh Dhont (2005:6) menjelaskan bahwa “segala peristiwa sejarah yang diceritakan, merupakan pilihan tersendiri dari penulis yang mempunyai suatu latar belakang khusus dari dalam dirinya sendiri.” Berangkat dari pernyataan ini, penulis sejarah dapat disimpulkan nyata-nyata memiliki misi tertentu dari penulisan yang dilakukannya. Dengan kata lain penulis novel berlatar sejarah pun berada dalam posisi yang sama dengan sejarawan, tulisan mereka mengandung tujuan yang ingin dicapai dalam susunan narasi.

Novel-novel ini seperti juga versi sejarah resmi yang lebih dikenal luas, hendaknya juga tidak dianggap sebagai sesuatu yang pasti, absolut, melainkan perilaku menerawang masa lalu dengan persektif kekinian. Sebab sejarah sendiri sebagai ilmu, menurut Purwanto (2006:3) bukan representasi masa lalu, karena telah berjarak dengan realitas objektifnya, yang akan menurunkan kemampuan rekonstruktifnya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Apa yang akan dilihat dari sampul-sampul buku novel epos ini? Adalah seperti apa nilai-nilai heroisme diimajinasikan dalam sampul-sampul tersebut. Heroisme yang kerap diartikan sebagai kepahlawanan adalah atribut dari seorang hero, atau suatu tindakan heroik. Heroisme merupakan salah satu pesan utama yang hendak disampaikan oleh penulis novel. Hal ini kiranya dapat terlihat dari narasi novel-novel tersebut, bahkan bukan hanya yang terbit selama 2004-2012, namun juga jika ditarik ke karya sastra kuno peninggalan kerajaan-kerajaan Nusantara, hingga ke media populer, dari sandiwara radio,

film, sinetron, dan tentu saja kembali ke novel. Seluruhnya menarasikan heroisme.

Wibowo (2012:50) mengungkapkan bahwa kata *hero* yang etimologinya berasal dari bahasa Yunani *ἥρως*, *hērōs* berkaitan dengan mitologi rakyat. Tokoh-tokoh di dalam mitologi ini menonjolkan sifat keberanian dan rela berkorban menghadapi bahaya. Ditambahkan olehnya, hero juga menampilkan moralitas dan cita-cita yang langka dalam kehidupan. Hero umumnya dikenal sebagai “pahlawan,” yang berhubungan dengan gelar resmi pemberian pemerintah atau orang yang berjasa dalam sejarah bangsa. Dapat pula dipandang sebagai “jagoan” (*folk hero*). Bisa juga sebagai “pendekar,” yaitu orang yang memiliki ilmu bela diri lalu mengamalkannya di jalan kebajikan. Hero sebagai “kesatria,” yang dipahami sebagai orang yang berbudi halus serta gagah berani. Ataupun sebagai “lakon,” yaitu orang yang berkehendak baik, berkharisma, dan berwibawa, yang kemudian memperoleh wahyu atau *pulung*, serta sebagai “wirawan” yang maknanya mirip dengan pahlawan (Wibowo, 2012:52-64).

Penyebaran wiracarita yang berakar dari India dalam masyarakat tradisional di Nusantara ikut membentuk paradigma kultural normatif, misalnya seperti hubungan manusia dengan kekuatan Ilahi; pertentangan antara kekuatan baik versus kekuatan jahat; kebijaksanaan dan keutamaan hidup; sistem pemerintahan yang adil; atau gambaran mengenai kepahlawanan yang diharapkan (Wibowo, 2012:252). Secara tidak langsung pasti muncul harapan akan kehidupan dan sikap kepemimpinan yang ideal dalam novel dari penulisnya melalui tokoh-tokoh utama dalam cerita yang diterjemahkan secara visual oleh pendesain melalui kombinasi objek-objek dalam sampul dan yang tersampaikan kepada pembaca. Pengamatan nilai heroisme dinilai merupakan hal yang sejalan dengan apa yang hendak disampaikan novelis serta pelabelan novel-novel berlatar sejarah kerajaan di Nusantara ini sebagai “novel epos” oleh penerbit.



Di sisi lain nilai-nilai heroisme selama ini digunakan untuk turut menyokong ideologi nasionalisme Indonesia. Menurut Purwanto (2006:153) nasionalisme menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari tradisi penulisan sejarah secara umum di mana saja. Nasionalisme sendiri sangat melekat dalam gelar pahlawan yang dianugerahkan pemerintah kepada pejuang-pejuang lokal yang bahkan tidak mengenal konsep ke-Indonesia-an, sebab apa yang disebut “Indonesia” baru muncul pada 1920-an. Konsep nasionalisme Indonesia yang sebagian diadaptasi dari kerajaan kuno Nusantara terutama dari Kerajaan Majapahit digunakan oleh pemerintah yang baru memproklamkan kemerdekaan serta sesudahnya sebagai alat propaganda untuk melenyapkan sisa-sisa kolonialisasi lewat penulisan sejarah yang begitu memihak ‘Indonesia,’ sekaligus menjadi alat legitimasi keberadaan Indonesia sebagai negara dan bangsa sehingga seolah telah ditakdirkan bersatu sejak dulu. Kerajaan Majapahit dengan Gajah Mada-nya digunakan oleh Muhammad Yamin dalam bukunya (2005) untuk menyatakan bahwa embrio Indonesia sebagai negara kesatuan sudah ada sejak dulu. Nama sumpah Mahapatih Gajah Mada ini bahkan digunakan sebagai nama satelit komunikasi milik Indonesia oleh pemerintah.

Dari sekian banyak novel epos terbitan kurun waktu 2004 hingga 2012, penelitian akan difokuskan pada sampul-sampul novel berlatar Kerajaan Majapahit. Novel berlatar Kerajaan Majapahit dipilih karena mendominasi novel epos yang terbit antara tahun tersebut dengan setidaknya 46 judul, semuanya berasal dari penulis dan penerbit berbeda. Menariknya ada beberapa diantaranya mengangkat penggalan peristiwa yang sama dalam sejarah Majapahit dengan hanya sedikit perbedaan. Beberapa dari novel tersebut juga memiliki dua latar kisah kerajaan. Ada yang berlatar masa Singasari akhir hingga awal Majapahit berdiri, serta masa keruntuhan Majapahit sampai awal berdirinya Kerajaan Demak. Novel dengan dua latar demikian dimasukkan dalam kategori novel berlatar Kerajaan Majapahit.

Bahan referensi yang melimpah adalah salah satu alasan lain pemilihan sampul novel berlatar Majapahit sebagai objek penelitian. Apalagi Majapahit merupakan kerajaan besar di Nusantara yang warisannya bisa dirasakan hingga saat ini, mulai dari warna bendera negara Indonesia hingga semboyan “*Bhinneka Tunggal Ika*.” Terlebih Majapahit digunakan oleh para bapak pendiri bangsa sebagai salah satu alat propaganda nasionalisme Indonesia. Sebuah gagasan tentang Nusantara yang digunakan sebagai dasar membentuk negara kesatuan, seperti dituturkan Hasan Djafar dalam tulisan Mahandis Thamrin (<http://nationalgeographic.co.id/feature/2012/09/metropolitan-yang-hilang>, diakses 7 September 2013).

Imajinasi nilai heroisme ini akan digali menggunakan pendekatan semiotika hubungan tanda yang dikembangkan Barthes dari Saussure. Elemen-elemen dalam sampul tidak bisa dibantah adalah tanda yang menyimpan makna dibalikinya. Hanya saja makna yang dituju telah ditentukan sedari awal, yaitu heroisme dalam bingkai Kerajaan Majapahit serta bagaimana tanda-tanda mengaitkan diri terhadap dua hal tersebut. Semiotika hubungan tanda terdiri dari hubungan simbolik, paradigmatis, dan sintagmatik. Hubungan simbolik nantinya mampu melihat unsur mana yang tampil kuat menjadi simbol Majapahit dan heroisme, ataupun yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Hubungan paradigmatis melihat unsur mana yang dapat saling menggantikan satu dengan lainnya dan melihat representasi kekinian di dalamnya. Sedangkan hubungan sintagmatik untuk melihat pengombinasian unsur-unsur dalam struktur Majapahit untuk mengimajinasikan heroisme.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut. Seperti apakah imajinasi heroisme diwujudkan dalam sampul novel epos berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012.

### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mengungkap seperti apa imajinasi heroisme disampaikan dalam sampul novel epos berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberi manfaat bagi.

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian nantinya diharapkan dapat mengembangkan pendekatan kajian terhadap suatu fenomena di bidang Desain Komunikasi Visual.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Bagi sivitas akademik**

Hasil analisis nanti diharapkan dapat membuktikan ketepatan penerapan suatu teori dalam memecahkan fenomena visual yang pada akhirnya bisa memberi kontribusi terhadap penelitian selanjutnya.

##### **b. Bagi masyarakat**

Hasil penelitian bisa meningkatkan apresiasi masyarakat pada dunia desain komunikasi visual, sebab sampul buku mampu menjembatani gagasan penulis dengan kehidupan sosial budaya di suatu masa.

##### **c. Bagi dunia desain komunikasi visual**

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dokumentasi atas upaya analisis melalui suatu pendekatan terhadap tren gaya desain sampul buku yang pernah mewarnai dunia penerbitan.