

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS PERJALANAN
HIDUP RAJA AIRLANGGA**



**Ika Madayanti
NIM 1112111024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS PERJALANAN

HIDUP RAJA AIRLANGGA



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

2018

PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul **'PERANCANGAN NOVEL GRAFIS PERJALANAN HIDUP RAJA AIRLANGGA'** oleh Ika Madayanti, NIM 1112111024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta, ini telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 17 Januari 2018.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Drs. Asnar Zacky, M.Sn
NIP. 19570071985031003

Cognate/Anggota



FX. Widyatmoko, M.Sn
NIP. 197507102005011001

Ketua Program Studi
DKV/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi Tratmodjo, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA
NIP. 19650522 199203 1 003

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Allah SWT

Kedua Orangtua:

Marjana dan Mahmudah

Adik-Adik Tercinta:

Imam Yahya

Tri Adi Setiawan

Hafiz Desta Pamungkas

Para Sahabat, Teman,

Dan Dosen Desain Komunikasi Visual dan Desain

Produk

Kampus ISI Yogyakarta.



LEMBAR MOTIVASI

Keberhasilan adalah akumulasi dari segala hal sederhana setiap harinya.

Jangan menunda permasalahan.

Maju untuk Kemenangan bukan untuk Kekalahan.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Ika Madayanti
NIM : 1112111024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: PERANCANGAN NOVEL GRAFIS PERJALANAN HIDUP RAJA AIRLANGGA yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

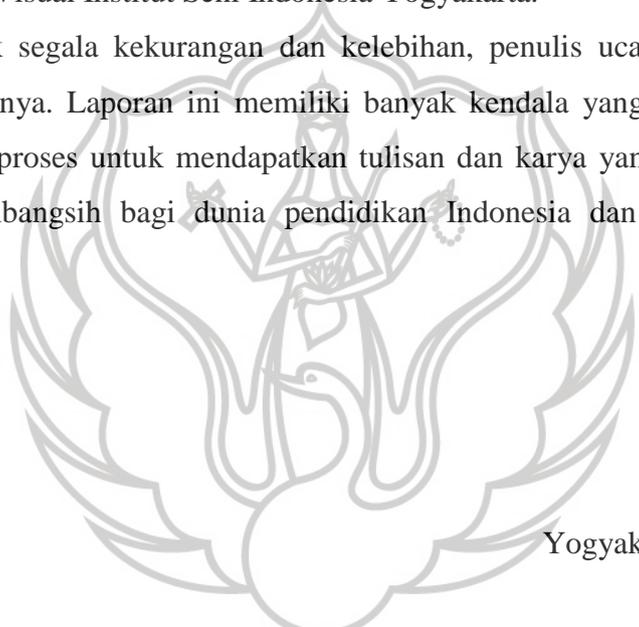
Yogyakarta, Januari 2018

Ika Madayanti
NIM 1112111024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala hal yang telah di berikan-Nya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Pengerjaan tugas akhir yang berjudul Perancangan Novel Grafis Perjalanan Hidup Raja Airlangga dapat diselesaikan dengan baik pada waktunya. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Untuk segala kekurangan dan kelebihan, penulis ucapkan mohon maaf sebesar-besarnya. Laporan ini memiliki banyak kendala yang dihadapi, semata-mata adalah proses untuk mendapatkan tulisan dan karya yang diharapkan akan menjadi sumbangsih bagi dunia pendidikan Indonesia dan pihak-pihak yang terkait.



Yogyakarta, Februari 2018

Ika Madayanti

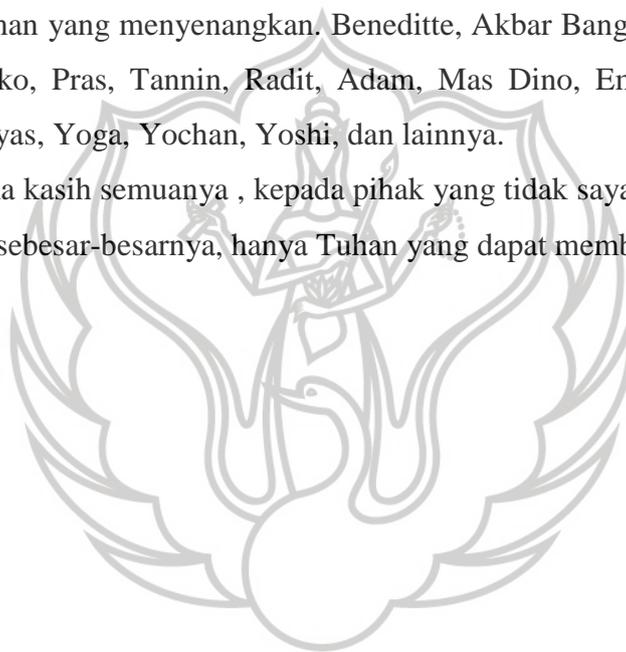
UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan Tugas Akhir sehingga dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini, ucapan terima kasih ingin saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridha untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn, selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, selaku Pembimbing I yang dengan sabar memberikan masukan, pendapat dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
8. Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Pembimbing II yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta kritik yang membangun selama penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
9. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Cognate pada siding 17 Januari 2018.
10. Segenap staf pengajar dan pembimbing Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bapak Umar Hadi, Bapak Hartono, Bapak Gogor, Bapak Faisal, Bapak Prayanto, Bapak Terra, Bapak Andi, Bapak Sumbo, Bapak Adit, Bapak Arif, Bapak Endro, Bapak Daru, Bapak Andika, Bapak Wibowo, Ibu Hesti, Ibu Widya dan yang ungkin terlewatkan.

11. Marjana dan Mahmudah, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan doa, moral dan materi yang tidak pernah kurang untuk saya. Serta ketiga adik laki-laki saya yang selalu memberikan semangat dan doa. Imam Yahya, Tri Adi Setiawan dan Hafiz Desta Pamungkas.
12. Para sahabat yang senantiasa menemani, membantu dan mendukung disegala situasi, Munirrotusshalikhah, Esti Nurjanah, Winiaryasti, Opi Melani, Roni Nugraha, Anggana Mugiri, Diah Mayang Sari, Rizki Nuryanti, Akhsani Taqwim, Andrean Riska, Juvicho Harja, Arwiyadi Pamungkas.
13. Teman-teman Komunitas Yojico yang senantiasa membantu dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Beneditte, Akbar Bangkit, Mas Rudi, Hari, Ibob, Kiko, Pras, Tannin, Radit, Adam, Mas Dino, Emmi, Vita, Ai, Fira, Sasha, Tyas, Yoga, Yochan, Yoshi, dan lainnya.

Terima kasih semuanya , kepada pihak yang tidak saya sebutkan namanya, mohon maaf sebesar-besarnya, hanya Tuhan yang dapat membalasnya.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Madayanti
NIM : 1112111024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul : “Perancangan Novel Grafis Perjalanan Hidup Raja Airlangga”.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk database, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta izin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sbagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2018

Yang Menyatakan,

Ika Madayanti

ABSTRAK

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS PERJALANAN HIDUP RAJA AIRLANGGA

Ika Madayanti
1112111024

Perancangan ini berangkat dari keinginan untuk mengenalkan perjalanan sejarah Indonesia terutama dari masa lampau yang tidak begitu dikenal oleh masyarakat modern, salah satunya adalah kisah tentang raja Airlangga dari Kerajaan Kahuripan yang berdiri berkisar tahun 1019-1049.

Disainer mengumpulkan data pustaka tentang kisah raja Airlangga dalam tujuan perancangan untuk kemudian dianalisis dan dikembangkan. Data hasil analisis ini kemudian akan di pikirkan untuk menentukan media dan bentuk visual yang kreatif.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini yaitu, Indonesia memiliki perjalanan sejarah yang sangat panjang, mulai dari masa kerajaan hingga menjadi negara merdeka seperti sekarang. Namun apresiasi masyarakat terhadap berbagai hal yang berbau sejarah terbilang kurang terutama oleh generasi muda. Yang dalam perancangan ini yaitu dengan cara disajikan dalam bentuk komik novel sejarah, dimana terdapat perubahan dan modifikasi di beberapa bagian cerita dari kisah aslinya yang disesuaikan dengan kondisi sekarang ini.

Kata Kunci:

Novel Grafis, Sejarah, Airlangga, *Fantasy*, Kearifan Lokal, Sejarah Kerajaan, Sejarah Indonesia

ABSTRACT**GRAPHIC NOVEL DESIGN ABOUT THE LIFE JOURNEY OF KING
AIRLANGGA****Ika Madayanti
1112111024**

This design comes from the desire to introduce Indonesian historical journey from the past which unwell known by the modern society. The designer collected library datas about king AIRLANGGA in term of the design objective to be analyzed and elaborated. This analysis data results would be considered to decided the media and creative visual.

The conclusions of this design are, Indonesia has long historical journey, started from the kingdom periods until independent era as recently. However, people's appreciation towards anything about history is less moreover among the youth generation. Through this design which showed in the form of historical comic novel, where there are transformation and modification in some parts of the story from the original saga that customize with current condition.

Key words:

graphic novel, history, AIRLANGGA, Fantasy, local wisdom, kingdom history, Indonesian history

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTIVASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batas Lingkup Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5

H. Metode Analisis Data.....	5
I. Konsep Perancangan.....	7
J. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Tinjauan Tentang Sejarah	9
B. Tinjauan Literatur Tentang Airlangga	10
C. Tinjauan Literatur Tentang Novel Grafis.....	14
D. Tinjauan Tentang Kebudayaan Jawa	21
E. Analisis.....	26
BAB III KONSEP DISAIN.....	29
A. Konsep Kreatif	29
B. Strategi Kreatif.....	30
C. Studi Visual Karakter.....	37
D. Deskripsi Karakter.....	38
BAB IV PROSES DISAIN.....	41
A. Perancangan Visual.....	41
B. Perancangan Novel Grafis Airlangga.....	51
C. Cover Buku	71
D. Mock Up Cover Buku.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pakaian mantenan Jawa Timur.....	22
Gambar 2. Pakaian adat Madura	23
Gambar 3. Mahabhusana Dahanapura	24
Gambar 4. Masjid Agung Demak	24
Gambar 5. Gopura Siwak.....	25
Gambar 6. Keris Jawa	25
Gambar 7. Tombak Pataka.....	26
Gambar 8. Sketsa <i>line art lay out</i>	33
Gambar 9. Sketsa <i>line art gaya gambar</i>	34
Gambar 10. Hiasan lempeng emas peripih	35
Gambar 11. Studi tipografi judul.....	36
Gambar 12. Hasil eksplorasi tipografi judul	36
Gambar 13. Studi visual pakaian kerajaan Airlangga.....	41
Gambar 14. Sket <i>lineart</i> Airlangga	41
Gambar 15. Studi visual pakaian kerajaan Dyah Sri Laksmi.....	42
Gambar 16. Sket <i>lineart</i> Dyah Sri Laksmi.....	42
Gambar 17. Studi visual pakaian kerajaan Mpu Narotama.....	43
Gambar 18. Sket <i>lineart</i> Mpu Narotama.....	43
Gambar 19. Studi visual pakaian kerajaan Mapanji Tumanggala.....	44
Gambar 20. Sket <i>lineart</i> Mapanji Tumanggala.....	44
Gambar 21. Studi visual pakaian kerajaan Aji Wurawari.....	45
Gambar 22. Sket <i>lineart</i> Aji Wurawari	45

Gambar 23. Studi visual pakaian kerajaan Adama Panudha.....	46
Gambar 24. Sket <i>lineart</i> Adama Panudha.....	46
Gambar 25. Studi visual pakaian kerajaan Dharmawangsa Teguh	47
Gambar 26. Sket lineart Dharmawangsa Teguh	47
Gambar 27. Studi visual pakaian prajurit kerajaan	47
Gambar 28. Studi visual pakaian dayang kerajaan	48
Gambar 29. Studi visual bangunan kerajaan.....	48
Gambar 30. Studi visual perlengkapan persenjataan	49
Gambar 31. Sket <i>lineart</i> persenjataan	49
Gambar 32. Studi visual properti dan atribut kerajaan	50
Gambar 33. Sket <i>lineart</i> properti dan atribut kerajaan.....	51
Gambar 34. Sket <i>storyboard</i>	54
Gambar 35. Proses <i>lineart outline</i>	59
Gambar 35. <i>Cover</i> belakang dan <i>cover</i> depan	71
Gambar 37. <i>Mockup cover</i>	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini buku cerita berupa komik sangat populer dikalangan masyarakat Indonesia, terutama anak-anak muda. Tema yang disajikan dalam komik sangat beragam mulai dari berbagai hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, olahraga, teknologi, sejarah, hingga tema fiksi hasil dari imajinasi komikus/pengarangnya. Selain itu daya tarik lainnya adalah banyaknya gaya gambar penceritaan yang berbeda-beda dari komik yang satu dengan yang lainnya dengan membawa ciri khasnya masing-masing.

Perkembangan komik di Indonesia telah mampu mempengaruhi kehidupan masyarakat sebab komik hampir dapat ditemui dimana saja, media apapun dapat dijadikan sarana untuk komik bahkan makanan sekalipun. Sehingga keberadaan komik telah dapat diakui dan disukai oleh semua pihak, baik itu orang-orang tua maupun anak-anak muda. Oleh sebab itu komik dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai informasi yang efektif yang ditujukan untuk generasi muda.

Pada masa ini banyak sekali komik yang bertemakan sejarah dan budaya kearifan lokal. Dengan kembalinya kejayaan komik dimasa sekarang, tema yang disajikan semakin beragam jika dibandingkan dari karya-karya pendahulu. Komik dengan nuansa sejarah masa lalu masih diminati oleh sebagian orang. Dengan penambahan nuansa fantasi/fiksi dan romantika, komik ini dapat juga disebut sebagai novel grafis sejarah. Novel grafis sejarah itu sendiri berisi tentang perjalanan tokoh atau kejadian masa lalu (dengan latar belakang bukan fiksi) dengan penambahan “cerita sastra”, karakter ataupun dialog serta variasi visual sebagai bentuk imajinasi komikus/pengarangnya.

Fenomena novel grafis dengan tema sejarah Indonesia dapat ditemukan produknya di masa sekarang ini. Banyak komikus yang memilih tema ini sebab Indonesia memiliki perjalanan sejarah yang sangat panjang, mulai dari masa kerajaan hingga menjadi negara merdeka. Salah satunya

adalah sejarah mengenai keberadaan seorang raja yang bernama Airlangga dari kerajaan Kahuripan dari abad ke-10.

Sejarah Mataram Kuno terbagi menjadi tiga dinasti yang berkuasa, di Jawa Tengah yaitu wangsa Sanjaya dan wangsa Sailendra. Kemudian pindah ke Jawa Timur dikuasai oleh wangsa Isyana. Airlangga memiliki garis keturunan dari wangsa Isyana yang dia peroleh dari ibunya yang berasal dari kerajaan Medang. Sedangkan ayahnya adalah seorang raja dari kerajaan Bedahulu, Bali. Wangsa Isyana adalah dinasti terakhir yang memerintah di kerajaan Medang dengan raja terakhir yaitu Raja Dharmawangsa Teguh, yang tidak lain adalah mertua Airlangga (Suwardono, 2013: 76-115).

Sosok Raja Airlangga tidak begitu dikenal oleh masyarakat modern sebab kerajaan Kahuripan hanya berdiri dalam kurun waktu yang tidak terlalu lama, hanya berkisar tahun 1019-1049M atau dengan kata lain hanya Airlangga lah raja Kahuripan satu-satunya. Kerajaan Kahuripan adalah kerajaan lanjutan dari kerajaan Medang yang berlokasi di Tamwlang, Jawa Timur. Letak pasti kerajaan Kahuripan telah berpindah ke daerah Daha, Kediri. Hal ini disebabkan oleh gejolak politik yang terjadi.

Lintas kisah yang telah dijabarkan diatas tentang hidup Airlangga sebagai seorang raja, hingga saat ini belum ada buku atau novel yang memuat tentang perjuangan Raja Airlangga sebagai pendiri kerajaan Kahuripan, sehingga perludirancang media yang disajikan dalam bentuk novel grafis sejarah, dimana terdapat perubahan dan tambahan dibeberapa bagian cerita dari kisah aslinya. Narasi akan ditambahkan dengan unsur fiktif seperti para tokoh dalam kisah Airlangga akan mempunyai suatu kekuatan tertentu, busana kerajaan yang dimodifikasi namun tidak meninggalkan kesan busana Jawa jaman kuno, kemudian penambahan ornamen-ornamen pada busana prajurit, bangunan, senjata serta perlengkapan lainnya. Selain itu perancangan komik ini menggunakan ilustrasi semi manga yang disesuaikan dengan minat dari *target audiens*. Dimana gaya ini sedang menjadi trend untuk kalangan anak muda sekarang ini.

Hal ini bertujuan untuk membuat alur cerita yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Ilustrasi yang sederhana

namun juga menarik dan tidak menimbulkan kesan jenuh khususnya bagi generasi muda, mengingat banyaknya dialog atau *captions* yang terdapat dalam sebuah novel grafis. Oleh sebab itu diperlukan suatu media sebagai penyalur informasi yang dapat diterima oleh generasi muda. Perancangan media yang menarik dan komunikatif sehingga diharapkan generasi muda dapat tertarik untuk mempelajari sejarah Indonesia lebih lanjut. Mengingat sejarah adalah kejadian masa lampau yang selalu berulang sehingga hikmah perjuangan yang telah dihasilkan dapat digunakan untuk menghadapi situasi serupa dimasa yang akan datang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kisah perjalanan hidup Raja Airlangga bagi generasi muda, sehingga nilai dari perjuangan Airlangga dapat disusun dengan pendekatan visual sehingga menarik dan komunikatif ?

C. Batas Lingkup Perancangan

1. Luas Wilayah dan Lokasi Implementasi

Penelitian akan dilakukan di kota Yogyakarta, dengan tambahan kajian data pustaka yang terdapat di kota Yogyakarta.

2. Target Penelitian

Target penelitian yang dipilih sebagai sumber informasi adalah mereka yang ahli dalam bidang sejarah dan bidang komik, serta informasi pendukung yang didapat dari studi data pustaka.

3. *Target Audience*

Target audience primer adalah generasi muda dengan kategori wanita-pria kisaran usia 16-50 tahun. Dengan alasan kisaran usia ini merupakan usia yang siap untuk mempelajari dan memahami nilai dari hikmah sejarah dari perjuangan Airlangga sebagai seorang raja. Target sekunder yang lebih umum adalah masyarakat luas.

D. Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan sosok Airlangga serta perjuangannya sebagai seorang raja kedalam sebuah buku visual bergaya semi manga.
2. Membelajarkan sejarah untuk generasi muda agar dapat mengambil hikmah dari perjuangan Airlangga serta memahaminya sehingga diharapkan dapat menerapkannya untuk menghadapi kondisi serupa dimasa yang akan datang.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat (*Target Audience*)

Masyarakat tidak semuanya mengerti dan tertarik belajar tentang sejarah Indonesia, terutama sejarah tentang Raja Airlangga sehingga dengan perancangan ini diharapkan masyarakat terutama generasi muda dapat memberikan apresiasi lebih pada sejarah.

2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

3. Bagi Mahasiswa DKV

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana merancang sebuah buku visual dengan tujuan memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat, terutama generasi muda agar muncul apresiasi terhadap pesan yang disampaikan.

F. Definisi Operasional

Buku visual yang dimaksud dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar berbentuk novel grafis. Disebut novel grafis sebab cerita yang dimuat di dalamnya berdasarkan sejarah, namun telah mengalami proses penambahan cerita sastra serta objek lain dalam bentuk alur cerita, tokoh, tempat, bangunan, busana, senjata, aksesoris dan perlengkapan lainnya yang disesuaikan dengan kondisi sekarang ini.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapat dari sumber data sejarah berupa buku yang terkait dalam perancangan ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder bisa didapatkan dari sumber data sejarah selain buku seperti media internet.

2. Pengumpulan Data

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang berbagai hal yang bersangkutan dengan komik dan sejarah Airlangga.

H. Metode Analisis Data

1. Metodologi Penelitian

Jenis metode yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah pendekatan historis, yakni penelitian yang bertujuan untuk merekonstruksi peristiwa masa lampau secara sistematis dan objektif, dengan cara mengumpulkan, mengevaluasi, memverifikasi bukti-bukti yang diperoleh untuk mengungkap fakta dan memperoleh kesimpulan yang kuat. Perancangan tentang sejarah yang disusun secara menarik dan komunikatif dimana terdapat penambahan atau penyesuaian objek adegan maupun dialog tertentu dalam cerita dengan maksud untuk mempermudah menyampaikan nilai atau hikmah dari sejarah tersebut dengan cara mengumpulkan data-data dokumen tertulis yang terkait.

2. Metode Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teori 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana). Metode ini dipilih dalam penerapannya teori 5W+1H bertujuan untuk mengumpulkan informasi

dan menganalisis permasalahan yang ada sehingga dapat ditentukan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

a. *What*

Buku sejarah tentang Raja Airlangga hingga saat ini belum ada oleh karena itu dirancang sebuah buku novel grafis. Novel grafis sejarah Raja Airlangga dirancang dengan maksud mengajak generasi muda untuk lebih mengenal sosok dan kehidupan Airlangga dari sisi fiksi.

b. *Who*

Menceritakan tentang kehidupan Airlangga sebagai seorang raja. Mulai Airlangga remaja dan masih bergelar pangeran hingga menjadi seorang raja di kerajaan Kahuripan. Kisah-kisah romantika dan perjuangannya mempertahankan kerajaan.

c. *Where*

Lokasi cerita adalah daerah Jawa Timur sebab kerajaan Kahuripan adalah kerajaan lanjutan dari kerajaan Medang yang berlokasi di Tamwlang, Jawa Timur. Namun karena suatu alasan lokasi kerajaan nantinya akan berpindah ke daerah Daha, Kediri.

d. *When*

Novel grafis sejarah ini bersetting di kerajaan Medangsebelum tahun 1016 M dan kerajaan Kahuripan yang berdiri berkisar tahun 1016-1049M (abad ke-10).

e. *Why*

Dipilihnya media novel grafis karena bersifat fleksibel dan lebih mudah digunakan untuk target generasi muda. Disajikan dengan model fiksi yang bertemakan sejarah bertujuan untuk mengajak generasi muda belajar tentang kehidupan Airlangga.

f. *How*

Perancangan novel grafis ini disusun berdasarkan cerita asli yang mana akan terdapat beberapa penambahan cerita, adegan, karakter ataupun dialog yang disesuaikan dengan imajinasi komikus/pengarangnya. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk alur

cerita yang menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu komik ini disebut sebagai komik novel sejarah.

I. Konsep Perancangan

Perancangan akan dimulai dengan mengumpulkan data-data verbal dan visual tentang perjalanan hidup Raja Airlangga. Data yang didapat akan dirancang menjadi *storyline*. Penentuan visual tokoh dan *property* dengan cara menganalisa kebudayaan Jawa pada abad ke-10 dan referensi tambahan generasi setelahnya. Kemudian hasil visual akan dimodifikasi di beberapa bagian sehingga menciptakan suatu desain baru yang menarik bagi *target audiens*. Gaya gambar menggunakan gaya manga namun visual yang dihasilkan tetap tidak meninggalkan kesan kebudayaan Jawa.



J. Skematika Perancangan

