

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS
PERJALANAN HIDUP RAJA AIRLANGGA**



PENCIPTAAN

Ika Madayanti

NIM 1112111024

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

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 dibeberapa 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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Dewasa ini buku cerita berupa komik dan novel grafis 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.

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.

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.

2. Rumusan/Tujuan

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

3. Teori dan Metode

a. Metode 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.

b. 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.

1) 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.

2) 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. game adalah *developer game* dan penggemar *game* Indonesia.

3) 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.

4) When

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

5) 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.

6) 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.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Pembahasan

a. Konsep kreatif

Tujuan utama dari pembuatan buku novel grafis ini yaitu sebagai media pembelajaran kepada generasi muda untuk lebih mengenal sejarah. Menciptakan media pengenalan dan informasi yang mengangkat budaya dan kearifan lokal Indonesia, terutama kebudayaan Jawa Kuno yang menyangkut Kebudayaan Jawa Timur.

Tema komik secara keseluruhan adalah sejarah perjalanan hidup Airlangga. Mulai dari Airlangga masa remaja, konflik semasa hidupnya hingga Airlangga meninggal. Perjuangannya dalam merebut kembali kejayaan kerajaan pendahulunya, bagaimana pemerintahan dijalankan, dan hikmah-hikmah apa yang dapat diambil dari kisah perjalanan hidupnya

Cerita mengambil kisah dari kehidupan nyata dimasa lalu namun secara keseluruhan cerita yang diambil telah mengalami modifikasi dari segi alur cerita, visual serta perkembangan tiap karakter yang ada didalamnya. Sehingga novel grafis 1 sejarah ini tergolong dalam cerita fiktif yang berdasarkan kisah sejarah. Hal ini bertujuan untuk membuat sebuah alur cerita yang menarik dan dapat dinikmati oleh *target audiens*.

Novel grafis ini berukuran A5 penjiilidan *softcover* dengan kombinasi jenis kertas untuk bagian cover adalah kertas ivory dan bagian isi adalah kertas Art Paper. Pemilihan kertas dimaksudkan untuk menjaga kualitas dari buku novel grafis ini.

Target audiens 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.

b. Perancangan karakter

1) Sinopsis Cerita

Cerita dimulai dengan penjelasan secara naratif tentang Mahapralaya yang menyebabkan hancurnya kerajaan Medang serta terbunuhnya Raja Dharmawangsa Teguh. Menjelaskan

secara singkat proses acara pernikahan Airlangga dengan Dyah Sri Laksmi, putri Raja Dharmawangsa. Kemudian berubah menjadi medan peperangan akibat serangan dari kerajaan Wurawari atas perintah dari kerajaan Sriwijaya. Wurawari menggunakan strategi serangan mendadak yang memang merupakan strategi perang yang paling banyak digunakan pada peperangan antar kerajaan pada masa itu.

Klimaks peperangan ini adalah pertarungan antar raja, Airlangga dan Wurawari. Serta diselipkan pertarungan antara Mapanji Tumanggala dan Mpu Narotama dengan Adama Panudha. Peperangan ini berakhir dengan terbunuhnya Aji Wurawari ditangan Airlangga dan hancurnya kerajaan Wurawari. Sebagai sentuhan akhir, akan diceritakan secara naratif keadaan kerajaan Kahuripan setelah peperangan ini.

2) Karakter

- Airlangga

Berusia 32 tahun, bertubuh tegap dan berwibawa. Sifatnya tegas dan lembut penuh kasih sayang. Menggunakan pakaian Mahabhusana Rajakaputran Dahanapura. Senjata keris Jawa yang berisi kekuatan magis. Pendiri kerajaan Kahuripan yang merupakan kerajaan lanjutan dari kerajaan Medang atau yang lebih dikenal dengan Mataram Kuno. Airlangga adalah putra mahkota dari kerajaan Bedahulu, Bali. Namun dia kehilangan tahta Bedahulu sebab telah mempunyai kerajaannya sendiri, Kahuripan.

- Dyah Sri Laksmi

Berusia 31 tahun, dengan rambut panjang dan anggun. Sifat lembut dan ceria. Menggunakan pakaian Mahabhusana Rajakaputrian Dahanapura. Putri Raja Dharmawangsa yang menikah dengan Airlangga. Walaupun tidak ikut terlibat dalam peperangan memerangi pemberontakan, Dyah Laksmi lebih berperan dalam masalah *intern* kerajaan.

- Mpu Narotama

Berusia 56 tahun, walaupun sudah tua namun badannya masih tegap, gemuk tapi berotot. Sifatnya penyayang dan ceria penuh tawa. Seorang abdi dalem Airlangga dari kerajaan Bedahulu. Menggunakan pakaian Bhusana Gagampang Putra yang merupakan pakaian sehari-hari rakyat. Mpu Narotama datang ke Jawa bersama dengan Airlangga ditahun 1016. Setia menemani Airlangga bahkan ketika menghadapi Mahapralaya, peperangan pemberontakan dan membangun kerajaan Kahuripan. Mpu Narotama bertarung dengan menggunakan tangan kosong, dia selalu mengandalkan kekuatan otot badannya dalam melawan musuh.

- Mapanji Tumanggala

Berusia 35 tahun, dengan karakter tenang, badan yang besar dan kekar. Cerewet dan loyal. Menggunakan pakaian Mahabhusana Rajakaputran Dahanapura yang telah disederhanakan. Merupakan tangan kanan Airlangga ketika menjadi raja Kahuripan. Bertugas sebagai jenderal pasukan dan ahli strategi dalam setiap peperangan. Senjata yang digunakan adalah keris Jawa.

- Aji Wurawari

Berusia 36 tahun dan mempunyai sifat keras, tegas, ceria dan penuh dengan ambisi. Menggunakan Mahabhusana Rajakaputran Singhasaripura. Bersenjata keris yang mempunyai kekuatan magis. Raja dari kerajaan Wurawari yang merupakan saingan dari kerajaan Medang. Wurawarilah yang telah menghancurkan Medang atas perintah dari kerajaan Sriwijaya. Penyerangan ini dikenal dengan peristiwa Mahapralaya.

- Adama Panudha

Berusia 45 tahun. Sifatnya tertutup, tenang namun penuh ambisi dan akan menghalalkan segala cara untuk memenuhinya. Merupakan tangan kanan dan penasehat Aji Wurawari. Menggunakan Mahabhusana Rajakaputran Singhasaripura yang telah disederhanakan. Senjata yang digunakan adalah keris Jawa.

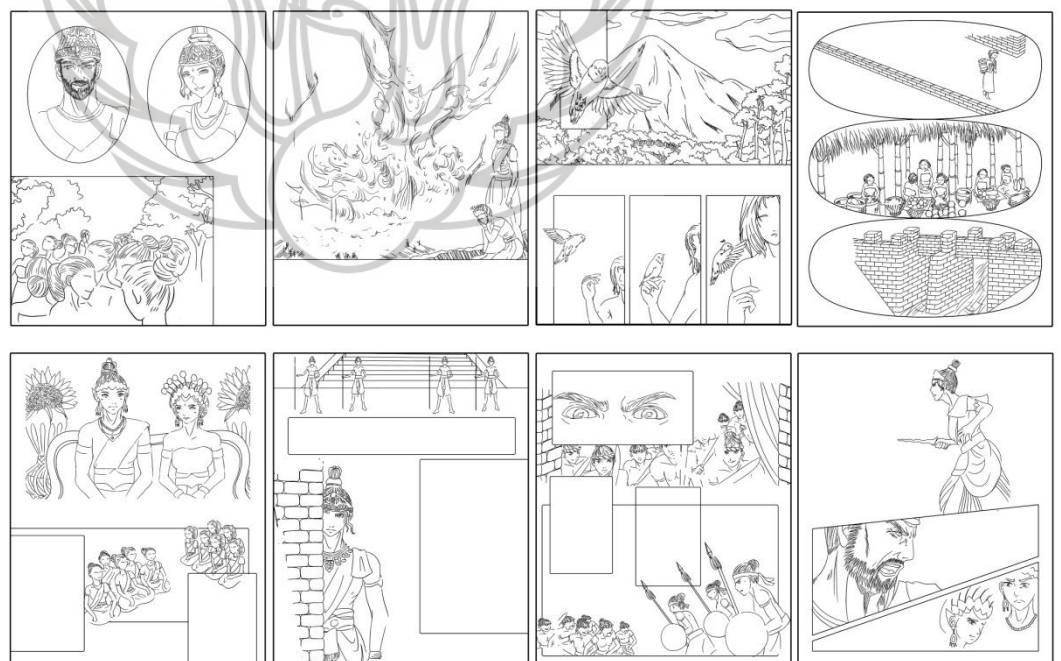
2. Hasil

a. sketsa kasar (*Storyboard*)



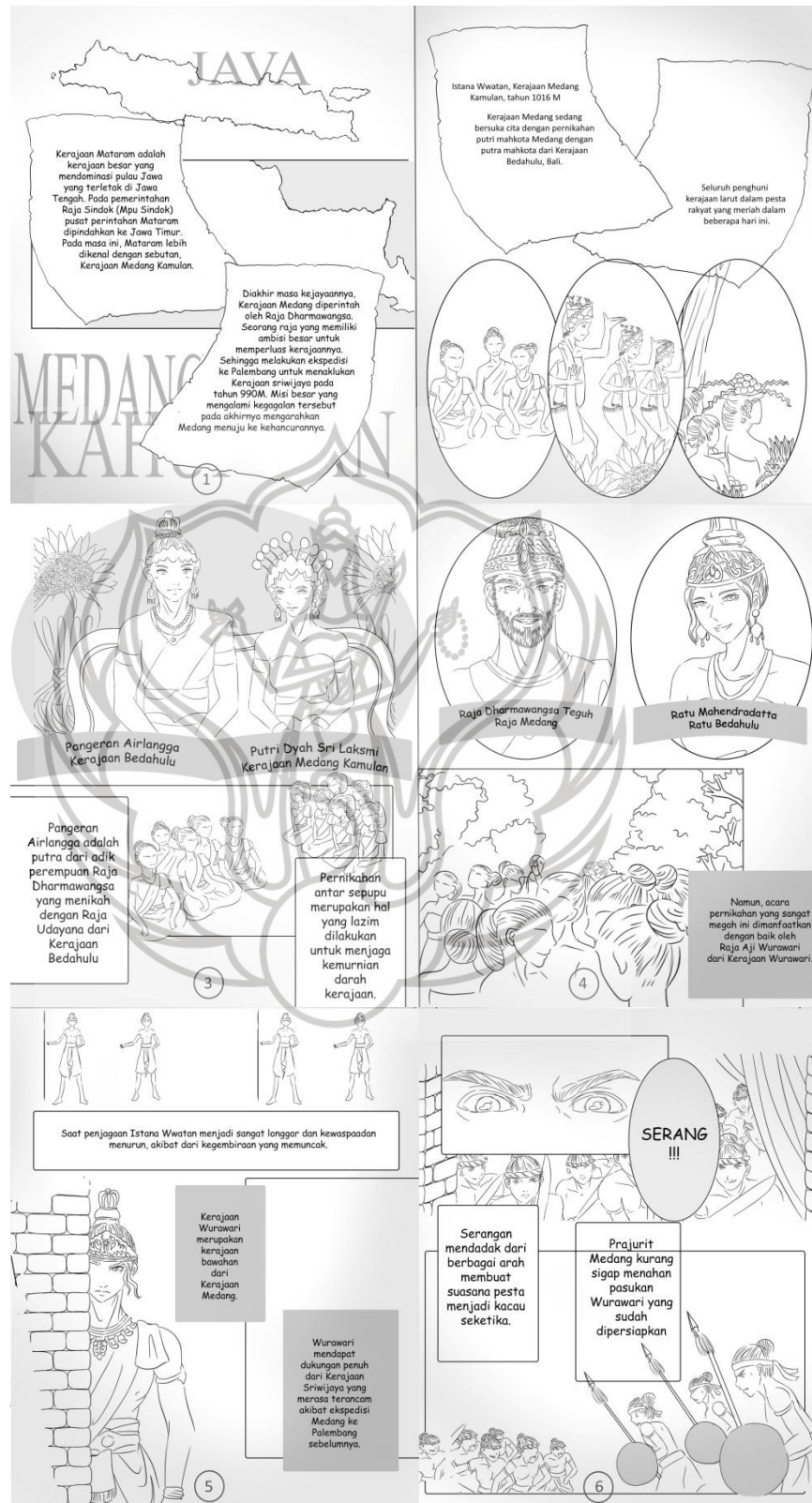
Gambar 1. Sket storyboard

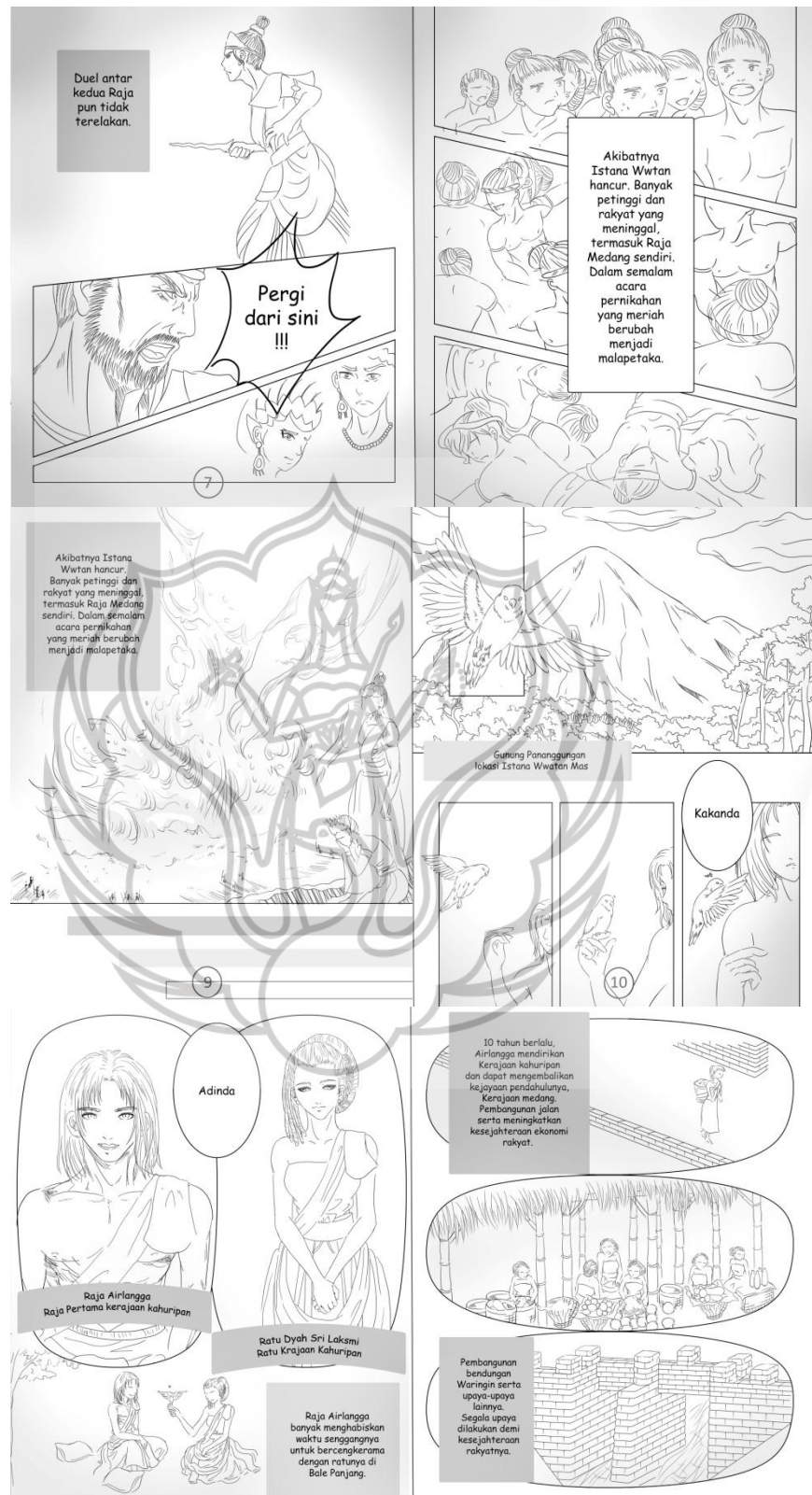
b. Proses outline



Gambar 2. Proses lineart outline

c. Hasil Akhir





3) Kesimpulan

Indonesia memiliki perjalanan sejarah yang sangat panjang, mulai dari masa kerajaan hingga menjadi negara merdeka seperti sekarang. Salah satunya adalah sejarah mengenai keberadaan seorang raja yang bernama Airlangga dari kerajaan Kahuripan dari abad ke-10. Kisah tentang perjalanan hidup Airlangga sebagai seorang raja hingga saat ini belum ada buku atau novel grafis yang memuat tentang perjuangannya. Terlebih apresiasi masyarakat terhadap berbagai hal yang berbau sejarah terbilang kurang terutama oleh generasi muda. Sebagian besar dari mereka menganggap hal-hal yang berhubungan dengan sejarah sebagai sesuatu yang membosankan serta kuno.

Tugas disainer adalah menyasar generasi muda untuk mempelajari dan memahami nilai dari hikmah suatu sejarah, yaitu dengan mengemasnya ke dalam bentuk yang lebih di terima oleh mereka. Salah satu media terbaik yang dapat memasukkan nilai-nilai dari hikmah perjuangan Airlangga yaitu novel grafis dimana disusun secara menarik dan komunikatif. Perlu dirancang suatu media yang disajikan dalam bentuk novel grafis sejarah, dimana akan terdapat perubahan dan modifikasi di beberapa bagian cerita dari kisah aslinya.

Tujuan dasar perancangan novel grafis sejarah ini adalah untuk dapat menciptakan media pengenalan dan promosi baru untuk menghadirkan sosok Airlangga serta perjuangannya sebagai seorang raja kedalam sebuah media komik. Oleh karena itu tujuan dari konsep kreatif ini adalah bisa memberikan kemasan baru untuk menjangkau *target audience* yang berbeda sesuai dengan kondisi sekarang ini dalam upaya melestarikan sejarah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Craig, James. 1971. *Designing With Type*. New York: Watson-Guption Publications.
- Darmawan, Hikmat. 2005. *Dari Gatot Kaca Hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.
- Darmawan, Hikmat. 2010. *Komik Indonesia dalam Peta Novel Grafis Dunia, Penulis dan Peneliti Kebudayaan, dan Asian Public Intellectual* Nippon Foundation
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Review oleh Garry Trudeau – *New York Times Book*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Suwardono. 2013. *Sejarah Indonesia Masa Hindu-Budha*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (IKAPI).
- Warsito&Harmadi. 2010. *Airlangga*. Yogyakarta: Penerbit Flash Books.
- Wiryamartana, Kuntara. 1990. *Arjunawiwaha*. Penerbit: Duta Wacana University Press.