

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION COMIC***  
**“THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM”**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2018**

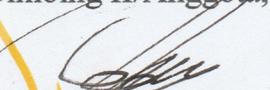
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *MOTION COMIC* "THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM" diajukan oleh Sugeng Raharjo, NIM 1112133024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Oktober 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

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

Pembimbing II/Anggota,

  
Andi Haryanto, M.Sn.  
NIP. 19801125 200812 1 003

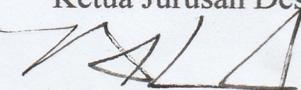
Cognate/Anggota,

  
Terra Bajraghosa, M.Sn.  
NIP. 19810412 200604 1 004

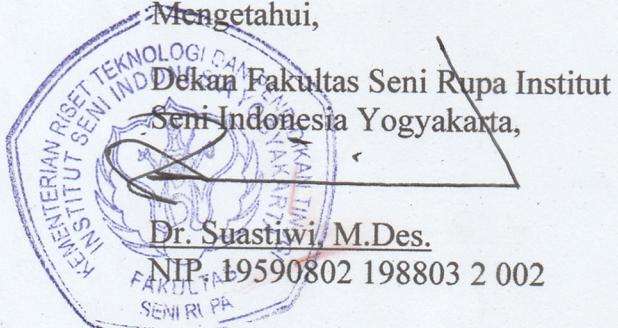
Ketua Program Studi S-1 Desain  
Komunikasi Visual/Anggota,

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001

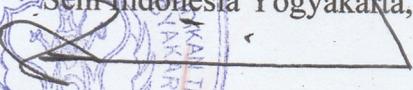
Ketua Jurusan Desain/Ketua,

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 002

Mengetahui,



Dekan Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta,

  
Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



**Tugas Akhir dipersembahkan untuk:**

Tuhan Yang Maha Esa  
Kedua Orang Tua dan Keluarga  
Dan Seluruh Civitas Kampus ISI Yogyakarta



**Hidup adalah kesempatan langka, perlu mengenali dan memahami sedalam-dalamnya arti kehidupan, karena “dharma kebajikan” adalah keutamaan landasan untuk hidup dan berkehidupan bersama untuk mencapai kebahagiaan.**

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Sugeng Raharjo  
Nomor Mahasiswa : 1112133024  
Fakultas : Seni Rupa  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **PERANCANGAN MOTION COMIC "THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM"** dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang penulis ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasi dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Yang Mengajukan

Sugeng Raharjo

NIM 1112133024

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga karya tugas akhir ini dapat tersusun dengan selesai. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas semua pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi tugas akhir perancangan ini agar menjadi lebih baik.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, tentu masih banyak kekurangan dalam tugas akhir perancangan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga perancangan ini menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Yang Mengajukan

Sugeng Raharjo

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Tugas akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih yang ditunjukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr.M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan program Desain Komunikasi Visual.
8. Ibu, Bapak, Kakak, Keponakan, yang selalu memberikan dukungan , do'a, bantuan dalam bentuk apapun.
9. Teman-teman yang sudah membantu memberikan sumbangan ide dan tenaganya.
10. Teman-teman seperjuangan, Juvico, Rohmat, Ugi, Roni, Rian, Pak dhe Adit, Farid, Andre, Iwan, Anton, Lingga, Aji, Teo, Manda, Bayu, Pak Ea, dan seluruh teman-teman seangkatan “Akar Pohon”.

## **LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Sugeng Raharjo  
Nomor Mahasiswa : 1112133024  
Fakultas : Seni Rupa  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMIC "THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM"**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, me-ngalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Yang Mengajukan

Sugeng Raharjo

## **Abstrak**

### **PERANCANGAN *MOTION COMIC* “THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM”**

**Oleh: Sugeng Raharjo**

Indonesia memiliki sejarah yang beragam salah satunya adalah sejarah pada zaman kerajaan Hindu Buddha. Pada era kerajaan Hindu Buddha muncul beberapa kerajaan yang menguasai Nusantara salah satunya adalah kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit berdiri setelah berhasil menjatuhkan Kadiri yang pada saat itu dipimpin oleh Raja Jayakatwang. Raden Wijaya adalah tokoh penting yang berperan memperjuangkan berdirinya kerajaan Majapahit.

Dalam kisah sejarah kerajaan Majapahit, ada banyak peristiwa yang terjadi. Ada berbagai pemberontakan, perebutan jabatan, hingga perang saudara yang terjadi dalam berdirinya Majapahit. Kini Majapahit menjadi kerajaan yang disegani sampai mancanegara.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis terdorong untuk membuat perancangan ini yang diharapkan dapat mempersuasi masyarakat umum untuk mengenal sejarah bangsa Indonesia sebagai bahan pembelajaran dan meneladani budi pekerti untuk diterapkan dalam kehidupan sekarang.

**Kata Kunci:** *Majapahit, sejarah, motion comic*

***Abstract***

***DESIGNING OF MOTION COMIC “THE POWER OF MAJAPAHIT KINGDOM”***

***By: Sugeng Raharjo***

*Indonesia has a different history in the days of Hindu Buddhist Kingdom. In the era of Hindu Buddhist kingdom emerged several kingdoms that controlled the archipelago one of them is Kingdom of Majapahit. Majapahit Kingdom stands after successfully dropping Kadiri which at that time was led by King Jayakatwan. Raden Wijaya is an important figure who was struggling for the establishment of Majapahit Kingdom.*

*In the history of Majapahit Kingdom, there were many events going on. There were various rebellions, seizures of position, until the civil war that occurred in the establishment of Majapahit Kingdom. Majapahit Kingdom became a Kingdom which is respected by overseas.*

*In connection with that matters, the authors are encouraged to make the design that expected possibly to persuade the public to know the history of Indonesian Nation as a learning material and following the manners to apply in the present life.*

***Keywords : Majapahit, History, Motion Comic***

## DAFTAR ISI

|  |          |
|--|----------|
| Halaman Judul .....  | i        |
| Halaman Pengesahan .....                                   | ii       |
| Halaman Persembahan .....                                  | iii      |
| Motto .....  | iv       |
| Lembar Pernyataan Keaslian Karya .....                     | v        |
| Kata Pengantar .....                                       | vi       |
| Ucapan Terimakasih .....                                   | vii      |
| Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah ..... | viii     |
| Abstrak .....  | ix       |
| Abstract .....   | x        |
| Daftar Isi .....   | xi       |
| Daftar Gambar .....  | xvii     |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>                            | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang Masalah .....                            | 1        |
| B. Rumusan Masalah .....                                   | 3        |
| C. Batasan Masalah .....                                   | 3        |
| D. Tujuan Perancangan .....                                | 4        |
| E. Manfaat Perancangan .....                               | 4        |
| F. Metode Perancangan .....                                | 4        |
| H. Sistematika Perancangan .....                           | 5        |
| I. Skematika Perancangan .....                             | 7        |
| <b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>        | <b>8</b> |
| A. Tinjauan Literatur tentang Kerajaan Majapahit .....     | 8        |
| 1. Kerajaan Singasari .....                                | 8        |
| 2. Kerajaan Kadiri .....                                   | 8        |
| 3. Kerajaan Majapahit .....                                | 9        |
| a. Awal Berdirinya Majapahit .....                         | 9        |
| 1). Raden Wijaya Mendirikan Majapahit .....                | 9        |
| 2). Penyerangan Ke Kadiri .....                            | 12       |
| 3). Penghancuran tentara tartar .....                      | 15       |

|   |    |
|---|----|
| 4). Penobatan Raden Wijaya sebagai Raja Majapahit .....     | 18 |
| 5). Kepemimpinan Raden Wijaya sebagai Raja .....            | 19 |
| b. Perkembangan Majapahit .....                             | 19 |
| 1). Perang Prajurit Majapahit dan Pengikut Rangga Lawe .... | 19 |
| 2). Raja Kertarajasa Mangkat .....                          | 23 |
| 3). Prabu Jayanagara Naik Tahta .....                       | 23 |
| 4). Pemberontakan di Masa Raja Jayanagara .....             | 23 |
| 5). Gadjah Mada Menghabisi Tanca .....                      | 24 |
| c. Majapahit Memperluas jajahannya .....                    | 26 |
| 1). Gadjah Mada Menggagas Ekspansi Nusantara .....          | 26 |
| 2). Gadjah Mada Diangkat Menjadi Patih Amangku Bumi.....    | 27 |
| 3). Gadjah Mada Mengucapkan Sumpah Palapa .....             | 28 |
| 4). Majapahit Menundukan Kerajaan Kecil di Nusantara.....   | 28 |
| 5). Penobatan Hayam Wuruk Menjadi Raja.....                 | 29 |
| 6). Wilayah Takhlukan Majapahit Menurut Kitab.....          | 29 |
| 4. Tokoh-tokoh dalam Sejarah Majapahit .....                | 30 |
| a. Raden Wijaya .....                                       | 30 |
| b. Jayakatwang .....  | 30 |
| c. Arya Wiraraja.....                                       | 31 |
| d. Kaisar Kubilai Khan.....                                 | 31 |
| e. Rangga Lawe .....  | 32 |
| f. Kebo Anabrang .....                                      | 32 |
| g. Lembu Sora .....   | 33 |
| h. Raja Jayanegara.....                                     | 33 |
| i. Gadjah Mada .....  | 34 |
| j. Hayam Wuruk .....  | 34 |
| B. Tinjauan Tentang <i>Motion Comic</i> .....               | 36 |
| 1. Pengertian <i>Motion Comic</i> .....                     | 36 |
| 2. Perbedaan Komik dan <i>Motion Comic</i> .....            | 36 |
| a. Komik cetak.....   | 37 |
| b. <i>Motion comic</i> .....                                | 37 |
| 3. Elemen Komik dan <i>Motion Comic</i> .....               | 37 |

|   |    |
|---|----|
| a. Panel.....                                       | 37 |
| b. Balon kata .....                                 | 37 |
| 1). Balon Ucapan .....                              | 37 |
| 2). Balon Pikiran .....                             | 37 |
| 3). Caption .....                                   | 37 |
| c. Bunyi Kata .....                                 | 38 |
| d. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel..... | 38 |
| 1). Sudut Pandang.....                              | 38 |
| a). <i>Bird Eye View</i> .....                      | 38 |
| b). <i>High Angle</i> .....                         | 38 |
| c). <i>Low Angle</i> .....                          | 38 |
| d). <i>Eye Angle</i> .....                          | 38 |
| e). <i>Frog Eye</i> .....                           | 38 |
| 2). Ukuran Gambar dalam Panel .....                 | 38 |
| a). <i>Close up</i> .....                           | 39 |
| b). <i>Medium Close up</i> .....                    | 39 |
| c). <i>Extreme Shot</i> .....                       | 39 |
| d). <i>Long Shot</i> .....                          | 39 |
| e). <i>Exteme Long Shot</i> .....                   | 39 |
| e. Parit .....                                      | 39 |
| f. Animasi .....                                    | 39 |
| g. Audio .....                                      | 40 |
| 4. Contoh <i>Motion Comic</i> .....                 | 40 |
| a. The Wacthman.....                                | 40 |
| b. The Walking Dead.....                            | 41 |
| c. The Inception .....                              | 42 |
| C. Tinjauan Pustaka .....                           | 42 |
| D. Analisis Data .....                              | 44 |
| 1. Metode Pengumpulan Data .....                    | 44 |
| 2. Instrumen / alat pengumpulan data.....           | 44 |
| 3. Metode Pengumpulan Data .....                    | 44 |
| a. <i>What (apa)</i> .....                          | 44 |

|  |           |
|--|-----------|
| b. <i>Who (Siapa)</i> .....                | 45        |
| c. <i>Where (Dimana)</i> .....             | 45        |
| d. <i>When (Kapan)</i> .....               | 46        |
| e. <i>Why (Kenapa)</i> .....               | 46        |
| f. <i>How (Bagaimana)</i> .....            | 46        |
| 4. Target Audience .....                   | 47        |
| a. Berdasarkan Segmentasi Demografis ..... | 47        |
| b. Berdasarkan Segmentasi Geografis .....  | 47        |
| c. Berdasarkan Segmentasi Spikografis..... | 47        |
| E. Simpulan .....                          | 48        |
| 1. Kelebihan .....                         | 48        |
| 2. Kelemahan .....                         | 49        |
| F. Usulan Pemecahan Masalah .....          | 49        |
| <b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....</b>    | <b>50</b> |
| A. Konsep Komunikasi .....                 | 50        |
| 1. Tujuan Komunikasi .....                 | 50        |
| 2. Strategi Komunikasi .....               | 50        |
| B. Konsep Media .....                      | 51        |
| 1. Tujuan Media .....                      | 51        |
| 2. Strategi Media.....                     | 51        |
| a. Media Utama.....                        | 52        |
| 1). Kelebihan .....                        | 52        |
| 2). Kekurangan .....                       | 52        |
| 3). Alasan .....                           | 52        |
| b. Media Pendukung.....                    | 52        |
| 1). Buku Cergam .....                      | 52        |
| 2). Poster .....                           | 53        |
| 3). <i>Merchandise</i> .....               | 53        |
| C. Konsep Kreatif .....                    | 54        |
| 1. Tujuan Kreatif .....                    | 54        |
| 2. Strategi Kreatif .....                  | 54        |
| a. Isi Pesan .....                         | 54        |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| b. Pendekatan Visual.....            | 55 |
| c. Bentuk Pesan.....                 | 56 |
| D. Program Kreatif .....             | 56 |
| 1. Pra Produksi .....                | 56 |
| a. Tema .....                        | 56 |
| b. Judul Program .....               | 56 |
| c. Format Program .....              | 57 |
| d. Durasi .....                      | 57 |
| e. Target Audience .....             | 57 |
| f. Sinopsis/Ringkasan Cerita .....   | 57 |
| g. Karakter .....                    | 59 |
| h. Background .....                  | 61 |
| i. Storyline .....                   | 62 |
| j. Script.....                       | 63 |
| 2. Konsep buku cergam .....          | 74 |
| 3. Konsep <i>Merchandise</i> .....   | 74 |
| <br>                                 |    |
| BAB IV. VISUALISASI .....            | 75 |
| A. Studi Visual .....                | 75 |
| 1. Orang Jawa .....                  | 75 |
| 2. Pakaian Kerajaan .....            | 75 |
| 3. Perhiasan .....                   | 78 |
| 4. Senjata Majapahit .....           | 79 |
| 5. Arsitektur Majapahit .....        | 81 |
| 6. Wajah Orang Mongolia .....        | 82 |
| 7. Pakaian orang Mongolia .....      | 82 |
| 8. Kapal orang Mongolia.....         | 83 |
| 9. Senjata Orang Mongol .....        | 84 |
| 10. Data Visual Fauna .....          | 85 |
| 11. Data Visual Flora .....          | 85 |
| 12. Studi Gaya Gambar .....          | 86 |
| 13. Jenis Huruf dan Balon Kata ..... | 86 |

|   |     |
|---|-----|
| 14. Desain tipografi judul.....           | 88  |
| B. Study Karakter dan Pendukung .....     | 89  |
| 1. Raden Wijaya .....                     | 89  |
| 2. Jayakatwang .....                      | 90  |
| 3. Gajah Mada .....                       | 91  |
| 4. Panglima Tentara Tartar .....          | 92  |
| 5. Arya Wiraraja .....                    | 93  |
| 6. Rangga lawe .....                      | 94  |
| 7. Rakyat Majapahit .....                 | 95  |
| C. Background dan Aksesoris .....         | 96  |
| D. Storyboard .....                       | 98  |
| E. <i>Screenshot Motion Graphic</i> ..... | 105 |
| F. Media Pendukung .....                  | 114 |
| 1. Poster .....                           | 114 |
| 2. Buku cerita bergambar .....            | 115 |
| 3. <i>Merchandise</i> .....               | 120 |
| BAB V. PENUTUP .....                      | 122 |
| A. Kesimpulan .....                       | 122 |
| B. Saran .....                            | 123 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                      | 124 |
| LAMPIRAN .....                            | 126 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1. Peta wilayah taklukan Majapahit .....                      | 31 |
| Gambar 2.2. Screenshot motion comic “The Watchman” .....               | 41 |
| Gambar 2.3. Screenshot motion comic “The Walking Dead” .....           | 41 |
| Gambar 2.4. Screenshot motion comic “The Inception” .....              | 42 |
| Gambar 2.5. Cover buku “Kitab Sejarah Lengkap Majapahit” .....         | 43 |
| Gambar 4.1 Orang Jawa .....  | 75 |
| Gambar 4.2 Relief Raja Majapahit.....                                  | 75 |
| Gambar 4.3 Relief Prajurit Majapahit.....                              | 76 |
| Gambar 4.4 Gambar Beber Kadiri .....                                   | 76 |
| Gambar 4.5 “Mahabhusana Wilwatiktapura” Pakaian Raja, Ratu Majapahit . | 77 |
| Gambar 4.6 Perhiasan tradisional Majapahit .....                       | 78 |
| Gambar 4.7 Lambang kerajaan Majapahit .....                            | 79 |
| Gambar 4.8 Keris pusaka Majapahit.....                                 | 79 |
| Gambar 4.9 Pedang .....  | 80 |
| Gambar 4.10 Mata tombak pusaka Majapahit .....                         | 80 |
| Gambar 4.11 Panji Majapahit .....                                      | 80 |
| Gambar 4.12 Rumah Majapahit di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur.....    | 81 |
| Gambar 4.13 Gerbang Wringin Lawang di Trowulan .....                   | 81 |
| Gambar 4.14 Orang Mongolia .....                                       | 82 |
| Gambar 4.15 Contoh Tentara Tartar 1 .....                              | 82 |
| Gambar 4.16 Contoh Tentara Tartar 2 .....                              | 83 |
| Gambar 4.17 Contoh Panglima Tartar .....                               | 83 |
| Gambar 4.18 Kapal Orang Mongolia.....                                  | 83 |
| Gambar 4.19 Pedang Pasukan Mongolia .....                              | 84 |
| Gambar 4.20 Panah Pasukan Mongolia .....                               | 84 |
| Gambar 4.21 Kuda .....   | 85 |
| Gambar 4.22 Pohon Maja .....   | 85 |
| Gambar 4.23 Buah Maja .....  | 85 |
| Gambar 4.24 Contoh Gaya Arsir Cukil 1.....                             | 86 |
| Gambar 4.25 Contoh Gaya Arsir Cukil 2.....                             | 86 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.26 Contoh balon kata dan teks .....      | 87  |
| Gambar 4.27 Contoh caption .....                  | 87  |
| Gambar 4.28 Sketsa judul .....                    | 88  |
| Gambar 4.29 Final desain judul .....              | 88  |
| Gambar 4.30 Karakter Raden Wijaya .....           | 89  |
| Gambar 4.31 Karakter Jayakatwang .....            | 90  |
| Gambar 4.32 Karakter Raden Wijaya .....           | 91  |
| Gambar 4.33 Karakter Panglima Tentara Tartar..... | 92  |
| Gambar 4.34 Karakter Arya Wiraraja .....          | 93  |
| Gambar 4.35 Karakter Rangga Lawe.....             | 94  |
| Gambar 4.36 Karakter Rakyat Majapahit .....       | 95  |
| Gambar 4.37 Hutan Madura.....                     | 96  |
| Gambar 4.38 Rumah Arya Wiraraja .....             | 97  |
| Gambar 4.39 Pintu Istana Kadiri.....              | 98  |
| Gambar 4.40 Gapura Trowulan.....                  | 99  |
| Gambar 4.41 Hutan Tarik.....                      | 100 |
| Gambar 4.42 Kapal Tentara Tartar .....            | 101 |
| Gambar 4.43 Sketsa Desain Poster Pameran .....    | 114 |
| Gambar 4.44 Final Desain Poster.....              | 114 |
| Gambar 4.45 Contoh layout buku .....              | 115 |
| Gambar 4.46 Cover depan dan belakang .....        | 115 |
| Gambar 4.47 Halaman 1 dan 2 .....                 | 116 |
| Gambar 4.48 Halaman 3 dan 4.....                  | 116 |
| Gambar 4.49 Halaman 5 dan 6.....                  | 116 |
| Gambar 4.50 Halaman 7 dan 8.....                  | 117 |
| Gambar 4.51 Halaman 9 dan 10.....                 | 117 |
| Gambar 4.52 Halaman 11 dan 12.....                | 117 |
| Gambar 4.53 Halaman 13 dan 14.....                | 118 |
| Gambar 4.54 Halaman 15 dan 16.....                | 118 |
| Gambar 4.55 Halaman 17 dan 18.....                | 118 |
| Gambar 4.56 Halaman 19 dan 20.....                | 119 |
| Gambar 4.57 Halaman 21 dan 22.....                | 119 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.58 Halaman 23 dan 24.....                 | 119 |
| Gambar 4.59 Halaman 25 dan 26.....                 | 120 |
| Gambar 4.60 Halaman 27 dan Halaman Akhir .....     | 120 |
| Gambar 4.61 Surya Majapahit .....                  | 120 |
| Gambar 4.62 Sketsa Desain <i>Merchandise</i> ..... | 121 |
| Gambar 4.63 Final Desain <i>Merchandise</i> .....  | 121 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki beragam sejarah dan budaya yang ada sejak zaman dahulu. Peradaban demi peradaban manusia silih berganti dari waktu ke waktu. Tercatat antara abad 4 sampai 16 Indonesia dikuasai kerajaan Hindu Budha. Pada abad ke-4 di Jawa Barat terdapat kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha, yaitu kerajaan Tarumanagara yang dilanjutkan dengan Kerajaan Sunda sampai 1579 Masehi. Indonesia mulai berkembang pada zaman kerajaan Hindu-Buddha berkat hubungan dengan negara-negara tetangga maupun yang lebih jauh seperti India, Tiongkok, dan wilayah Timur Tengah. Agama Hindu masuk ke Indonesia diperkirakan pada awal tarikh Masehi, dibawa oleh para musafir dari India antara lain: Maha Resi Agastya, yang di Jawa terkenal dengan sebutan Batara Guru atau Dwipayana dan juga para musafir dari Tiongkok yakni musafir Budha Pahyien.

Indonesia dikuasai oleh kesatuan yang bernama Majapahit pada tahun 1293 M sampai 1500 M. Pada pemerintahan Raja Hayam Wuruk Kerajaan Majapahit berada pada puncak kejayaannya. Berpusat di Jawa Timur, hampir wilayah kekuasaan tersebar ke seluruh wilayah Nusantara. Kerajaan Majapahit merupakan sebuah kerajaan nasional yang sampai saat ini tercatat dalam sejarah dan sanubari rakyat Indonesia. Majapahit telah mewariskan jaman keemasan dan kejayaan yang pantas dikenang sepanjang masa, karena telah mampu menunjukkan jati dirinya.

Kraton Majapahit misuwur sebagai negara yang *panjang punjung pasir wukir, gemah ripah loh jinawi, tata tentrem karta raharja*, yang berarti mempunyai sejarah yang lama. Suatu bangsa yang akar historisnya dapat ditelusuri akan menambah kepercayaan diri yang kuat. Dengan membandingkan peristiwa lalu dan peristiwa yang sedang berlangsung akan mudah mencari jalan keluar dari setiap persoalan yang memiliki nilai kesamaan. Kegagalan dan keberhasilan masa lalu akan memberikan pelajaran yang sangat berharga. Sebab-sebab kegagalan dan keberhasilan itu ada yang

karena kesengajaan dan ada yang karena kebetulan. Demikian pula Majapahit, sebagai negara besar telah tampil menjadi kerajaan yang disegani dalam panggung sejarah nasional (Purwadi 2005:1).

Berdasarkan awal berdirinya, Majapahit tidak jauh dari sosok bernama Raden Wijaya. Raden Wijaya adalah pendiri sekaligus raja pertama Kerajaan Majapahit. Setelah Singasari jatuh, Raden Wijaya beserta dua belas prajuritnya yang setia terus-menerus dikejar oleh prajurit Kadiri. Kemudian Raden Wijaya mengungsi ke Madura untuk meminta perlindungan kepada Arya Wiraraja. Sesampainya di Madura, ia dinasehati oleh Arya Wiraraja agar menghamba kepada Raja Jayakatwang di Kadiri (Panji 2015:85). Pertemuannya dengan Raja Jayakatwang adalah siasat Raden Wijaya untuk menjatuhkan Kadiri dan menguasai daerah tarik yang sekarang menjadi Majapahit.

Selama ini sejarah tentang Majapahit hanya diajarkan di bangku sekolah, itu pun tidak terlalu banyak dijabarkan, padahal banyak nilai kepahlawanan yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Maka dari itu penulis mencoba mengenalkan berdirinya kerajaan majapahit melalui media baru.

Komik saat ini bukan menjadi hal langka lagi bagi masyarakat. Tidak dapat dipungkiri komik merupakan salah satu alat komunikasi massa yang dikemas dalam sajian yang unik yaitu peng gabungan antara teks dan gambar/ilustrasi. Gabungan yang membentuk alur sebuah cerita tersebut memiliki dampak yang sangat luas karena keberhasilan media ini untuk mentransformasi diri dalam model atau bentuk yang selalu beragam dengan target konsumen yang beragam pula. Bahasa gambar Universal yang dipakai komik menambah nilai komik ini menjadi semacam alat ampuh untuk menyampaikan pesan yang beragam. Sehingga tidak bisa dipungkiri kalau dikatakan bahwa komik mampu membuat batas-batas kesenjangan antara perkembangan zaman yang semakin berteknologi dengan manusia sebagai penikmat perkembangan zaman ini. dengan bahasa visual dan verbalnya yang ‘luwes’ komik mampu memberikan penggambaran yang estetik suatu masalah yang sedang terjadi di tengah-tengah masyarakat bahkan penggambaran yang

bersifat fantasi mampu divisualkan dalam dunia komik yang dua dimensional ini (Maharsi, 8: 2011).

Munculnya *motion comic* jelas menunjukkan bahwa komik sebagai media *hybrid* mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan jika pada masa mendatang terjalin kolaborasi baru yang lebih dahsyat sebagai bagian dari dinamika sejarah komik dunia. Hal ini menjadi semacam tantangan bagi para penggiat komik Nusantara untuk semakin kreatif dan aktif dalam eksplorasi mencari ide untuk menciptakan inovasi baru dalam dunia komik (Maharsi, 163:2011).

Keunggulan komik sendiri adalah dapat mempercepat proses penerimaan pesan, bagi pembacanya cerita akan lebih lama tersimpan dalam ingatan. *Motion comic* sendiri adalah gabungan antara komik dengan animasi. Dalam *motion comic* terdapat visual gambar komik yang digerakkan ditambah dengan audio, narasi, dan *sound* yang mendukung suasana. Sehingga akan lebih efektif dalam penyampaian pesan.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia perlu membuat sebuah media yang diharapkan remaja dapat melihat kehebatan perjuangan nenek moyang Nusantara.

## B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana merancang *motion comic* yang dapat dijadikan sebagai sarana edukasi tentang sejarah berdirinya Majapahit?

## C. Batasan Masalah

Perancangan ini menitikberatkan pada :

1. Perancangan ini hanya akan membahas sejarah berdirinya kerajaan Majapahit menurut kitab *Pararaton* dan *Negarakertagama*.
2. Batasan cerita dimulai dari perebutan kekuasaan kerajaan Majapahit oleh Kadiri, diangkatnya Raden Wijaya sebagai Raja kerajaan Majapahit, Gadjah Mada mengucapkan sumpah palapa, hingga Majapahit memeperluas wilayah jajahannya.

3. Output dari perancangan berupa *motion comic*.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Untuk merancang *motion comic* tentang sejarah berdirinya kerajaan Majapahit agar menumbuhkan minat masyarakat mempelajari sejarah dengan media baru.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi perancang

Menambah pengetahuan tentang *motion comic* serta menambah pengalaman dalam riset lapangan tentang sejarah kerajaan Majapahit. Menumbuhkan niat belajar sejarah secara mendalam.

2. Manfaat bagi institusi

Perancangan ini diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa untuk merancang sebuah media dan konten edukasi khususnya tentang sejarah kerajaan Majapahit.

3. Manfaat bagi masyarakat

Perancangan ini dapat memberi wawasan sejarah bangsa indonesia, tentang kisah sejarah kerajaan Majapahit, sehingga dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat untuk belajar sejarah dengan media *motion comic*.

#### **F. Metode Perancangan**

1. Data yang digunakan antara lain :

- a. Data verbal dan visual yang berhubungan dengan kerajaan Majapahit yang diperoleh dari berbagai sumber seperti melakukan wawancara langsung dan tidak langsung, refrensi buku maupun *ebook* yang nantinya dapat digunakan untuk memperkaya refrensi verbal maupun visual selama proses perancangan.

- b. Data yang berkaitan tentang perancangan *motion comic* yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama dari literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya.
- c. Studi dokumentasi data visual/gambar dari buku-buku, majalah, atau internet. Data ini berfungsi sebagai referensi dalam pembuatan karya *motion comic*.

## **G. Sistematika Perancangan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Tinjauan Literatur Tentang Kerajaan Majapahit
- B. Tinjauan Tentang *Motion Comic*
- C. Tinjauan Pustaka
- D. Analisis Data
- E. Simpulan
- F. Usulan Pemecahan Masalah

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

- A. Konsep Komunikasi
  - 1. Tujuan Komunikasi
  - 2. Strategi Komunikasi
- B. Konsep Media
  - 1. Tujuan Media
  - 2. Strategi Media

- 3. Program Media
- C. Konsep Kreatif
  - 1. Tujuan Kreatif
  - 2. Strategi Kreatif
  - 3. Konsep Kreatif
  - 4. Program Kreatif

## BAB IV VISUALISASI

- A. Studi Visual
- B. Studi Karakter dan Pendukung
- C. *Storyboard*
- D. *Screenshot Motion Comic*
- E. Media Pendukung
  - 1. Poster
  - 2. Buku cerita bergambar
  - 3. *Merchandise*

## BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## H. Sistematika Perancangan

