

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



PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
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 10 Agustus 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



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


Indira Maharsi, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

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

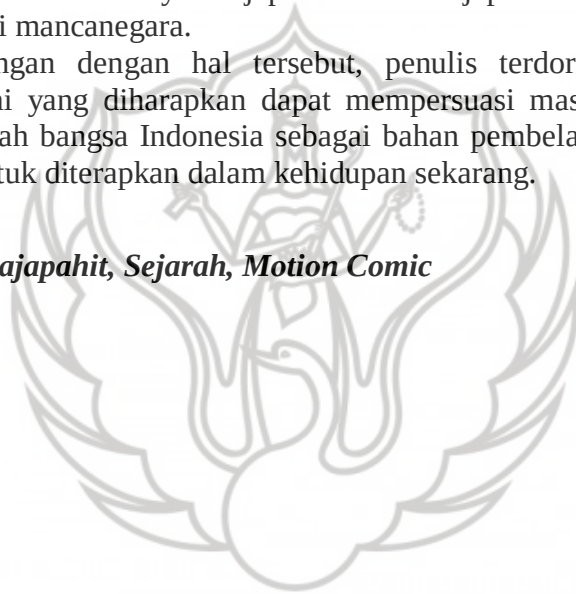
Oleh: Sugeng Raharjo

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”

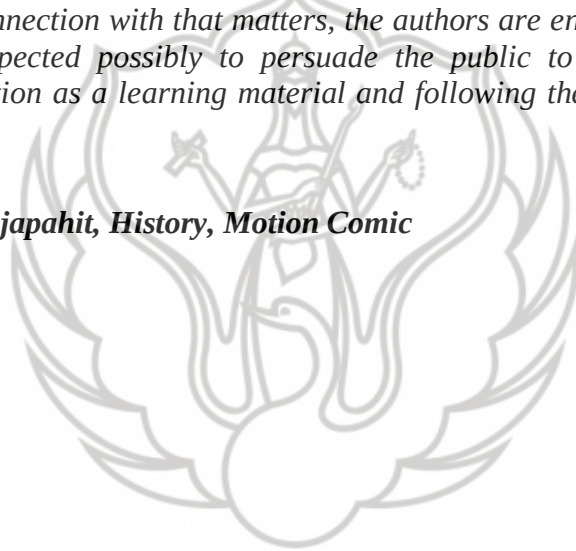
By: Sugeng Raharjo

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 become 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



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 penggabungan 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 digerakan 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. Tujuan

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

D. Manfaat

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*.

E. 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, referensi buku maupun *ebook* yang nantinya dapat digunakan untuk memperkaya referensi 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*.

1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian historis kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mereka ulang kejadian masa lalu dengan sistematis dan objektif dengan mengumpulkan data-data valid melalui data dokumen tertulis, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis data penelitian ini

menggunakan 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana).

a. *What* (Apa)

Seperti apa perancangan ini akan dibuat?

Perancangan ini nanti akan berbentuk *motion comic* yang di dalamnya menceritakan tentang sejarah berdirinya kerajaan Majapahit. *Motion comic* ini difokuskan pada usaha Raden Wijaya dalam mendirikan kerajaan Majapahit hingga Majapahit memperluas wilayah jajahannya. Cerita dibuat berpedoman pada literatur buku sejarah yang menceritakan kisah-kisah yang berhubungan dengan kerajaan Majapahit.

Gaya visual yang akan dipakai yaitu semi realis. Dengan panduan dari buku sejarah melalui foto-foto yang sudah ada serta bukti peninggalan senjata dan aksesoris yang sudah ditemukan. Karena referensi wajah dan postur tubuh yang terbatas, dan belum ada bukti foto secara *real* dan jelas maka visual wajah dan postur tubuh dibuat fiksi.

b. *Who* (Siapa)

Siapa yang terlibat dalam masalah atau audience dari hasil perancangan *motion comic* ini?

Target audience dari *motion comic* ini adalah masyarakat umum, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Terutama bagi kaum pelajar dimana *motion comic* ini bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang efektif bagi pelajar disekolah. Penulis memilih sasaran tersebut agar dapat disebarluaskan lagi kepada khalayak umum untuk ikut mengenal dan belajar sejarah kerajaan Majapahit. Selain itu dengan media *motion comic* diharapkan dapat menumbuhkan minat anak-anak belajar sejarah dengan media yang atraktif dan menarik.

c. *Where* (Dimana)

Dimana tempat masalah tersebut terjadi yang akan menjadi sasaran perancangan *motion comic* ini?

Perancangan ini dilakukan di Yogyakarta. Selain itu riset juga dilakukan di pulau Jawa yang merupakan basis dari kerajaan Majapahit. Dari segi fungsi sebagai pembelajaran pengetahuan sejarah dan ilmu social, sangat dimungkinkan untuk dipromosikan ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Penyebaran secara luas nantinya akan disebarluaskan melalui internet agar siapapun dapat mengaksesnya.

d. *When* (Kapan)

Kapan masalah tersebut terjadi dan *motion comic* ini akan dipublikasikan?

Motion comic ini dirancang dalam kurun waktu antara tahun 2017-2018. Dalam waktu tersebut penulis akan memaksimalkan waktu dalam perancangan ini dari riset lapangan dan proses perancangan *motion comic*. Diharapkan ini dapat selesai tepat waktu dan dapat diluncurkan pada waktu yang sudah ditentukan. Motion ini akan diluncurkan pada pertengahan tahun 2018 hingga kurun waktu yang tidak ditentukan.

e. *Why* (Mengapa)

Mengapa pemecahan masalah tersebut menggunakan media *motion comic*?

Merupakan upaya perancang untuk mengenalkan sejarah bangsa Indonesia yang mulai dilupakan seiring berjalannya waktu, dengan media baru agar masyarakat dapat mengenal dan belajar serta meneladani hal-hal positif dari kisah sejarah kerajaan Majapahit.

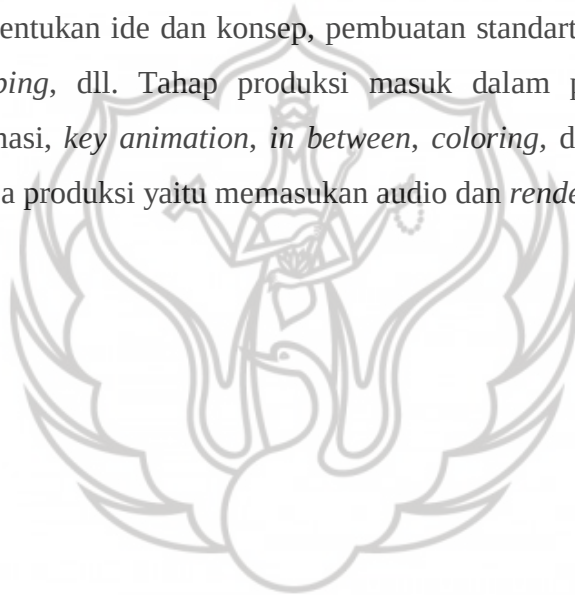
Motion comic merupakan media yang tepat untuk menceritakan kisah sejarah yang terjadi dimasa lalu, dengan *motion comic* cerita akan mudah tersampaikan. Tampilan yang menarik akan menambah minat anak-anak untuk mempelajari sejarah. Selain itu, *motion comic* sangat efektif di era digital seperti sekarang.

f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses pemecahan masalah tersebut dalam perancangan *motion comic* ini?

Proses pemecahan masalah yakni dengan membuat *motion comic* bertemakan sejarah kerajaan Majapahit. Proses perancangan dimulai dengan melakukan observasi dan riset tentang kebenaran adanya latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data yang dilanjutkan dengan analisis dan hasil sintesis sebagai landasan perancangan.

Perancangan *motion comic* ini akan dibagi menjadi 3 proses pengerjaan, yakni, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada proses pra-produksi, akan dirancang konsep *motion comic* ini seperti menentukan ide dan konsep, pembuatan standart karakter, *storyboard*, *dubbing*, dll. Tahap produksi masuk dalam proses menggerakkan animasi, *key animation*, *in between*, *coloring*, dan *composing*. Tahap pasca produksi yaitu memasukan audio dan *rendering*.



ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan *motion comic* ini dibutuhkan sumber literatur berupa buku sebagai tinjauan pustaka agar penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil dari pengetahuan nyata dan mendukung atas latar belakang permasalahan. Berikut merupakan tinjauan mengenai buku yang berhubungan dengan sejarah berdirinya kerajaan Majapahit. Adanya sumber pustaka ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi konten dalam perancangan *motion comic*. Dimana kelebihan dari buku ini banyak menyimpan informasi dan pengetahuan tentang sejarah berdirinya Majapahit.



Gambar 1. Cover buku “Kitab Sejarah Lengkap Majapahit”

Judul : Kitab Sejarah Terlengkap Majapahit

Bahasa : Indonesia

Penulis : Teguh Panji

Penerbit : Laksana

ISBN : 978 602 296 063 8

Halaman : 364 Halaman

Buku Kitab Sejarah Terlengkap Majapahit ini berisis kumpulan tulisan Teguh Panji tentang Sejarah Majapahit. Teguh Panji sendiri adalah seorang pecinta sejarah lulusan Universitas Negeri Yogyakarta. Ia juga gemar mengoleksi benda-benda sejarah seperti keris, tobak, patung, lukisan, ornamen dan benda sejarah lainnya.

Dalam buku ini Teguh Panji berbagi akan pengetahuan sejarah Majapahit, dari corak pra-berdirinya Majapahit, Sejarah lengkap Majapahit, corak pasca runtuhnya Majapahit, hingga pengaruh Majapahit terhadap Indonesia masa kini.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Adapun tujuan kreatif dari perancangan ini adalah sebagai media edukasi dalam pengenalan cerita sejarah Majapahit. Masyarakat luas khususnya pelajar menjadi kenal dan tau cerita sejarah bangsa Indonesia melalui *motion comic* ini. *Motion comic* ini juga dapat menjadi tema baru yang mengangkat tentang sejarah lokal.

2. Strategi kreatif

Melihat kondisi sekarang ini dimana media audio visual yang semakin berkembang, *motion comic* juga mengalami masa dimana dari segi penampilan grafis, kualitas gambar, audio, dan lain-lain mengalami perkembangan yang sangat pesat. Budaya gadget yang semakin berkembang juga menjadi faktor pemilihan media. Oleh karena itu beberapa strategi agar *motion comic* terlihat menonjol dan tidak asing di mata khalayak adalah dengan membuat perancangan ini sebaik-baiknya tanpa mengurangi isi materi konten utama perancangan.

a. Isi Pesan

Menampilkan isi pesan dengan penyusunan cerita secara urut dan tidak berbelit-belit. Alur cerita dibuat lurus dengan menampilkan karakter tokoh dengan kuat, agar *audience* dapat menangkap pesan dan perwatakan tiap karakter. Memperlihatkan perjuangan dan siasat tiap karakter dalam memperjuangkan kerajaan Majapahit dan bagaimana

seorang prajurit yang setia terhadap Rajanya. Menggambarkan kejadian dengan pertimbangan sebab akibat sehingga *audience* dapat menangkap dan menyimpulkan peristiwa yang terjadi. Mengajak *audience* untuk berfikir dan mempelajari kejadian yang terjadi dalam adegan per adegan pada *motion comic*.

Isi pesan yang terkandung adalah bagaimana perjuangan Raden Wijaya dalam memperjuangkan berdirinya kerajaan Majapahit, yang didalamnya terdapat berbagai macam strategi seorang pemimpin kerajaan. Meskipun dalam usahanya dibumbui dengan berbagai pemberontakan, namun strategi ini mampu membuat Majapahit berdiri dan disegani oleh kerajaan-kerajaan lainnya. Di luar sisi baik dan buruknya, cerita sejarah harus dikenalkan kembali kepada generasi sekarang agar dapat belajar dari kejadian terdahulu untuk kehidupan sekarang dan masa depan.

b. Pendekatan Visual

Visual menggunakan teknik gambar manual dipadukan dengan editing gambar secara digital. Gambar karakter tokoh dibuat manual kemudian dipainting dalam bentuk *digital painting*. Proses editing gambar digital meliputi pewarnaan dan pemberian *effect*. Pewarnaan menggunakan *full color* dengan tambahan sentuhan gelap terang bayangan untuk memperlihatkan kedalaman gambar agar terlihat semi realis. Teknik arsir mengadopsi dari teknik cukil dengan tambahan arsir guratan-guratan garis seperti cukilan kayu. Gaya gambar dalam *motion comic* ini bergaya semi realis atau mendekati nyata. Nuansa yang ingin dihadirkan yaitu nuansa kerajaan dengan latar belakang pedesaan yang penggambarannya sesuai dengan perkembangan dan kondisi yang terjadi pada masa itu. Sedangkan background menggunakan teknik cat air dipadukan dengan *digital editing*. Cat air digunakan pada bagian tertentu untuk membuat pembeda dari gambar karakter dan background. Juga penambahan *effect* tekstur untuk membuat kesan klasik, sesuai dengan tema sejarah yang diambil.

Pergerakan dibuat berdasarkan kaidah animasi, seperti percepatan gerakan disesuaikan dengan sifat benda dan gaya. Pergerakan dibuat berdimensi dengan memainkan kamera agar tidak terlihat kaku. Pergerakan dalam *motion comic* juga tidak seperti film animasi pada umumnya. Gerakan *motion comic* lebih simpel, bahkan terkadang hanya menggeser gambar saja.

Pengemasan adegan per adegan akan dibuat secara runtut. Dalam pengambilan sudut pandang mengedepankan nilai komunikasi visual, estetika serta kaidah-kaidah sinematografi.

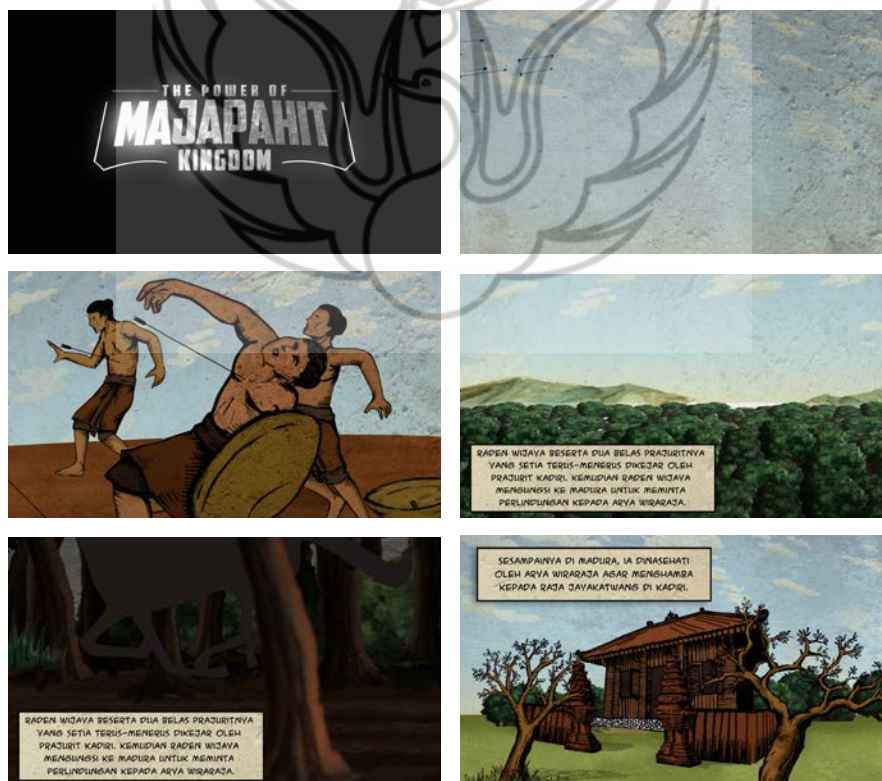
3. Ringkasan cerita

Setelah Singasari jatuh, Raden Wijaya terus dikejar oleh prajurit Kadiri. Raden Wijaya pun menghamba kepada Arya Wiraraja di Madura. Arya Wiraraja menyuruh Raden Wijaya untuk menghamba kepada Jayakatwang. Raden Wijaya meminta daerah Tarik kepada Jayakatwang. Saat prajuritnya memetik buah dan memakannya, lantas memuntahkannya karena rasanya pahit, kemudian Raden Wijaya menamai daerah tersebut menjadi Majapahit.

Raden Wijaya menyusun siasat untuk menyerang Kadiri, dengan prajurit dari Madura dan tentara Tartar. Raden Wijaya berhasil mengalahkan Kadiri dengan menangkap Raja Jayakatwang tanpa perlawanan. Tentara Tartar yang membantu Raden Wijaya dikhianati, mereka diserang saat kondisi mabuk. Tentara tartar kocar-kacir. Raden Wijaya diangkat menjadi raja Majapahit. Terjadi beberapa pemberontakan ketika Raden Wijaya menjabat sebagai raja, yaitu pemberontakan Nambi yang timbul karena ketidakterimaan Rangga Lawe atas pengangkatan Nambi sebagai Patih Amangku Bumi. Kejadian itu menimbulkan pemberontakan pengikut Nambi dan Rangga Lawe, dan berakhir dikalahkannya prajurit Rangga Lawe dan kematian Rangga Lawe di tangan Kebo Anabrang. Lembu Sora yang tidak tahan melihat keponakannya Rangga Lawe tewas di tangan Kebo Anabrang, maka ia langsung mencabut keris dan menusuk Kebo Anabrang.

Sepeninggalan Raja Kertarajasa, Prabu Jayanegara naik tahta. Terjadi dua pemberontakan pada masa Raja Jayanegara diantaranya adalah ketidakterimaan Tanca yang merupakan abdi dalem yang bertugas melayani Raja Jayanegara atas tindakan tidak senonoh Raja Jayanegara terhadap dua putri yang merupakan adik Tanca agar dapat menikahnya. Saat Raja Jayanegara sakit bisul dan harus dioperasi, Tanca diam-diam menikam Raja Jayanegara. Gajah Mada yang melihat kejadian tersebut langsung serta merta menusuk Tanca. Tanca pun mati waktu itu juga. Gajah Mada menjadi sosok dibalik peristiwa itu, ia pun berniat menggagas ekspansi Nusantara. Saat diangkat sebagai Patih Amangku Bumi, Gajah Mada mengikrarkan sumpah palapa. Hingga Majapahit berhasil menundukan kerajaan-kerajaan kecil di Nusantara. Selanjutnya tahta singgasana diserahkan kepada Hayam Wuruk. Majapahit berhasil menunjukan masa keemasannya dibawah pimpinan Hayam Wuruk.

Screenshot Motion Comic



Gambar 2. Screenshot Motion Comic



Gambar 3. Buku cerita bergambar



Gambar 4. Merchandise

KESIMPULAN

Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman sejarah yang ada sejak zaman dahulu. Diantaranya yang terkenal pada masa kerajaan Hindu-Buddha. Di masa itu berdiri kerajaan Majapahit, yaitu kerajaan yang termashur tidak hanya di Nusantara namun juga di manca negara. Dalam kisah sejarah Majapahit menurut kitab *Pararaton* dan *Negarakertagama* terjadi banyak peristiwa dan pemberontakan. Mulai dari siasat Raden Wijaya menundukan Kadiri dengan bantuan tentara Tartar, dimana tentara Tartar yang datang ke Nusantara untuk membalas dendam kepada Kertanegara yang sudah merusak muka utusan Kaisar Kubilai Khan, namun dikhianati oleh Raden Wijaya setelah berhasil membantu mengalahkan Kadiri. Beberapa pemberontakan dan perang saudara juga terjadi didalam lingkup kerajaan Majapahit, perang terjadi dipicu akibat perebutan jabatan dan rasa ingin menguasai.

Maka dirancanglah *motion comic* dengan judul “The Power of Majapahit Kingdom” yang berisi cerita sejarah berdirinya kerajaan Majapahit hingga pada masa kejayaannya. Perancangan ini telah dibuat dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, di mana berusaha menyampaikan isi pesan ajakan untuk mempelajari sejarah bangsa Indonesia. Dengan menyuguhkan bahasa visual dan verbal secara seimbang Semua bahan materi yang penulis siapkan adalah bersumber dari Literatur buku sebanyak 70 persen, browsing internet 25 persen, observasi lapangan sebanyak 5 persen. Maka, dengan terkumpulnya materi, tahapan selanjutnya adalah menerjemahkan kedalam bentuk *script* dan *storyline* yang kemudian dijabarkan kedalam bentuk *storyboard* dan akhirnya menjadi media utama yaitu *motion comic*.

Motion comic dianggap media efektif yang mudah diakses (di manapun dan kapanpun) dan mudah dipahami pada zaman ini. Dengan sifatnya yang menarik dan menghibur yaitu adanya keseimbangan antara *scene per scene*, *script* dan visual fleksibilitas gambar. Kolaborasi kerja saling melengkapi antara narasi dan adegan yang ditampilkan memungkinkan para penikmat tidak bosan dan menyimak dengan seksama apa yang disampaikan melalui media ini. Media *motion comic* ini sangat cocok untuk masyarakat kita yang memang mayoritas

pengguna gadget. Media ini mengikuti teknologi dan tren berkomunikasi di kalangan remaja sehingga penyampaiannya lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adrisijanti, Inajati. 2012. *Majapahit Batas Kota dan Jejak Kejayaan di Luar Kota*. Yogyakarta: Balai Arkeologi Yogyakarta
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata buku.
- Panji, Teguh. 2005. *Kisah Sejarah Terlengkap Majapahit*. Yogyakarta: Laksana.
- Purwadi. 2007. *Babad Majapahit*. Yogyakarta: Media abadi.

Pertautan

- <http://6110111035-ernasusilawati.blogspot.co.id/2012/11/sejarah-komik-dunia.html> (diakses penulis pada tanggal 4 oktober 2017, jam 08.30 WIB)
- <http://6110111035-ernasusilawati.blogspot.co.id/2012/11/perkembangan-komik-di-indonesia.html> (diakses penulis pada tanggal 4 oktober 2017, jam 13.30 WIB)
- <http://www.sutrisnobudiharto.net/2014/03/mengenal-makna-relief-candi-borobudur.html> (diakses penulis pada tanggal 5 oktober 2017, jam 08.30 WIB)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang beber](https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_beber) (diakses penulis pada tanggal 5 oktober 2017, jam 18.30 WIB)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Majapahit> (diakses penulis pada tanggal 8 oktober 2017, jam 09.19 WIB)
- <http://piksel.co.id/motion-comic-menyajikan-komik-hidup/> (diakses penulis pada tanggal 19 oktober 2017, jam 11. 30 WIB)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Jayakatwang> (diakses penulis pada tanggal 19 oktober 2017, jam 11.42 WIB)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Aria Wiraraja](https://id.wikipedia.org/wiki/Aria_Wiraraja) (diakses penulis pada tanggal 24 November 2017, jam 01.19 WIB)