

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH KERAJAAN SINGHASARI UNTUK REMAJA USIA 15-19 TAHUN

Paramaysella Yudha Octavia¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: paramaysellaoctavia@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: tricahyo@unesa.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi, kebudayaan Indonesia semakin tergerus arus zaman. Begitupun dengan sejarah yang semakin dilupakan oleh generasi muda saat ini. Banyak generasi muda yang belum paham sejarah Indonesia, salah satunya sejarah kerajaan Singhasari. Hal ini terbukti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu 38 responden penduduk di Jawa Timur yang berusia 13-23 tahun 60% di antaranya masih belum paham sejarah Singhasari. Sejalan dengan permasalahan tersebut, perancangan ini memiliki tujuan untuk mengenalkan kisah kerajaan *Singhasari* di masa awal berdiri menurut kitab *Negarakertagama* melalui media komik digital Webtoon yang menarik, dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta mudah dipahami. Model perancangan menggunakan metode perancangan R&D level 4 menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi. Media utama yaitu Webtoon terdiri dari 5 episode berjumlah total 60 halaman berukuran 800 x 1280 *pixel* dengan *style Manga* dengan tetap mempertahankan etnik nusantara. Media pendukung berupa sosial media *Instagram*, *poster*, *stiker*, *x banner* dan *keychain*. Semua media tersebut dibuat menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, *Paintool Sai*, *tablet Wacom Intuos*. Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam bidang sejarah dan ketertarikan untuk lebih mengenal budaya lokal. Media utama dapat diakses melalui aplikasi atau *website* Webtoon dengan judul *Tumapel Another Story*.

Kata kunci : Komik Digital, Webtoon, *Negarakertagama*, Singhasari.

ABSTRACT

*Along with the times and the flow of globalization, Indonesian culture is getting eroded by the times. Likewise with the history that is increasingly being forgotten by the younger generation today. Many young people do not understand Indonesia's history, one of which is the history of the Singhasari kingdom. This is evidenced by the research that has been conducted by researchers, namely 38 respondents in East Java aged 13-23 years, 60% of whom still do not understand the history of Singhasari. In line with these problems, this design aims to introduce the story of the Singhasari kingdom in its early days according to the *Negarakertagama* book through the attractive digital Webtoon comic media, accessible anytime and anywhere and easy to understand. The design model used the modified level 4 R&D design method according to Sugiyono. The main media, namely Webtoon, consists of 5 episodes totaling 60 pages measuring 800 x 1280 pixels with a Manga style while maintaining the ethnicity of the archipelago. Supporting media in the form of Instagram social media, posters, stickers, x banners and keychains. All of these media are made using Adobe Photoshop CS6, Paintool Sai, Wacom Intuos tablet. This design is expected to add insight, knowledge in the field of history and interest in getting to know the local culture. The main media can be accessed through the Webtoon application or website with the title *Tumapel Another Story**

Keyword : Digital comic, Webtoon, *Negarakertagama*, Singhasari.

PENDAHULUAN

Kebudayaan Indonesia semakin tergerus arus zaman seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini. Banyak generasi muda yang seakan melupakan sejarah bahkan enggan untuk membaca sejarah. Hal ini dapat dibuktikan dari penelitian Handoyo (2013), generasi sekarang lebih menyukai dan tertarik mempelajari sejarah negara lain dari pada belajar mengenai sejarah negeri sendiri. Hal ini terjadi karena banyak produk grafis impor berupa *game* ataupun komik bertema sejarah yang tersebar di pasaran.

Untuk mengetahui seberapa persen generasi muda mengenal akan sejarah, peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan melalui media sosial oleh peneliti mengenai seputar sejarah Kerajaan Singhasari, sebanyak 38 responden di Jawa Timur, diketahui bahwa kerajaan *Singhasari* kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Sebanyak 60% diantaranya masih belum paham dalam mengenal sejarah *Singhasari*, yang mengenal dan mengerti sejarah kerajaan *Singhasari* hanya sebagian kelompok orang yang tertarik dengan sejarah atau yang sedang melaksanakan studi tersebut

Dipilihnya kerajaan Singhasari karena kerajaan Singosari (*Singhasari*), merupakan sebuah cerita sejarah yang menarik dan penting bagi rakyat Indonesia, mengingat kerajaan tersebut adalah salah satu dari kerajaan terbesar yang pernah berjaya di Indonesia dan merupakan cikal bakal dari kerajaan *Majapahit* yang nantinya akan mempersatukan Nusantara.

Sejarah dari kerajaan *Singhasari* sudah tercantum pada buku-buku pembelajaran sejarah dan sebagian lainnya sudah tertulis pada penelitian-penelitian beberapa orang. Namun hal itu belum cukup memadai, mengingat tidak semua orang terutama generasi muda sekarang senang membaca buku. Apalagi buku yang hanya berupa teks biasa dan memiliki sedikit gambar. Sehingga kurang menarik generasi muda untuk mempelajari sejarah Indonesia bahkan sampai melupakan sejarah. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah media yang dapat menarik para pemuda generasi muda khususnya remaja agar mempelajari kembali sejarah yang pernah ada di Indonesia dengan senang hati.

Dari beberapa media yang membahas sejarah kerajaan Singhasari, komik merupakan salah satu alternatif media yang bisa digunakan untuk menanggapi situasi ini, karena daya baca komik bagi remaja Indonesia cukup tinggi dilihat dari banyaknya komik dan situs baca komik Indonesia saat ini. Hal ini didukung oleh data AKSI (Asosiasi Komikus Seluruh Indonesia), yang mana kurang lebih 13 juta orang membaca komik Indonesia setiap harinya melalui ponsel. Jumlah ini diperkirakan akan bisa meningkat hingga 20% populasi Indonesia di tahun 2025, khususnya pada pembaca usia 15-35 tahun (goodnewsfromindonesia.id, 2 Mei 2018).

Komik merupakan rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita, di dalam Bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar. Sebagian dalam komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar atau *caption*. Pada umumnya sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter (Kusrianto, 2007).

Seperti yang telah diketahui bahwa komik memiliki potensi sebagai media yang banyak diminati khususnya generasi muda, dengan demikian peneliti memilih komik digital Webtoon sebagai media mengenalkan sejarah kerajaan *Singhasari* untuk remaja usia 15-19 tahun. Mengingat generasi muda khususnya remaja usia 15-19 tahun sekarang cenderung lebih menyukai dan tertarik mempelajari sejarah negara lain dari pada belajar mengenai sejarah negeri sendiri. Padahal peran remaja sangat penting dalam mengembangkan budaya lokal Negara Indonesia dan sejarah untuk dikenalkan ke dunia.

Penelitian ini menargetkan remaja usia 15 – 19 tahun karena pada usia ini seseorang lebih mudah dalam menerima dan mengelola informasi informasi yang didapat. Pada masa perkembangan ini juga, pencapaian kemandirian dan identitas remaja sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga (Diananda, 2018).

Dalam perancangan ini Komik dirancang menggunakan media utama Webtoon yang terdiri dari 5 episode dengan ukuran 800 x

1280 pixel dengan gaya gambar *Manga* tanpa melupakan ciri khas dari sejarah yang ada. Cerita yang akan dikembangkan mengangkat dari sejarah berdirinya kerajaan *Singhasari* menurut kitab *Negarakertagama* dengan mengadaptasikan era sekarang, agar lebih mudah dimengerti oleh pembaca. Media pendukung berupa sosial media *Instagram*, *poster*, *stiker*, *x banner* dan *keychain*. Semua media tersebut dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*, *Paintool Sai*, *tablet Wacom Intuos* dan beberapa ada yang melalui proses digambar dulu secara manual, lalu *discan* ke komputer.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan komik sejarah Kerajaan Singhasari untuk remaja usia 15-19 tahun, yaitu Perancangan Komik Digital Media Webtoon "Lakon Dewa Ruci" (Fadly, 2016) yang menyarankan dalam penelitian semacam ini, para peneliti diharapkan untuk lebih memperhatikan segi fungsi dari komik digital agar lebih efisien karena tidak semua remaja tertarik dengan industri kreatif. Selain itu media komik digital yang dibuat meskipun dikemas dalam desain modern, harus tetap mempertahankan etnik nusantara yang menjadi ciri khas tradisional budaya Indonesia. Sedangkan di penelitian tentang Perancangan Novel Grafis Kisah Berdirinya Kerajaan Singosari Chapter Satu Dengan Pendekatan Sejarah Dari Kitab Pararaton (Sutrasno, 2015), periset disarankan mampumemberikan gambaran tentang suasana, budaya masyarakat, serta catatan sejarah pada masanya, hal ini dapat terlihat dari gambar-gambar penunjang seperti background dan artefak-artefak seperti arca-arca perabotan atau pakaian yang dikenakan oleh karakter yang terdapat dalam cerita. Selain itu dalam Fiksi Sejarah dari sejarah lokal harus menyesuaikan dengan karakteristik target audiens yang akan dituju.

Dari ke dua perancangan yang telah dibahas, perancangan ini memiliki sasaran untuk menyempurnakan kekurangan dari penelitian di atas. Dengan kata lain, merancang komik digital dengan nuansa modern tapi tidak meninggalkan ciri khas budaya Jawa, selain itu komik digital didesain

dengan style yang digemari oleh mayoritas penikmat Webtoon yaitu *manga*. Dan juga meskipun target utama komik digital dari perancangan ini adalah remaja usia 15-19 tahun, pembaca dari segala usia dapat menikmati komik digital hasil dari perancangan ini kapanpun karena cerita yang disajikan ringan dan bisa diakses dimana saja.

Penelitian ini menggunakan media Webtoon karena mudah di akses, apalagi dalam sesi diskusi LINE Webtoon X Popcon Asia 2016, pencetus LINE Webtoon yaitu Kim Junkoo menyatakan Indonesia menjadi pasar terbesar di dunia dengan 6 juta pengguna aktif per-bulan (m.detik.com, 13 Agustus 2016).

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah; Bagaimana konsep komik sejarah kerajaan Singhasari yang dapat menarik minat remaja saat ini pada sejarah? Bagaimana proses merancang komik sejarah kerajaan Singhasari? Dan bagaimana hasil dari komik sejarah kerajaan Singhasari?

Dengan demikian, perancangan komik digital Webtoon dengan judul *Tumapel Another Story* diharapkan dapat menarik para pembaca khususnya remaja usia 15-19 untuk mempelajari sejarah. Selain itu, komik ini juga bisa digunakan sebagai media belajar dan menambah wawasan pembaca akan sejarah Indonesia serta menimbulkan rasa bangga terhadap negeri sendiri yang memiliki beraneka ragam budaya dan sejarah. Sehingga diharapkan remaja muda era sekarang termotivasi untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang beragam.

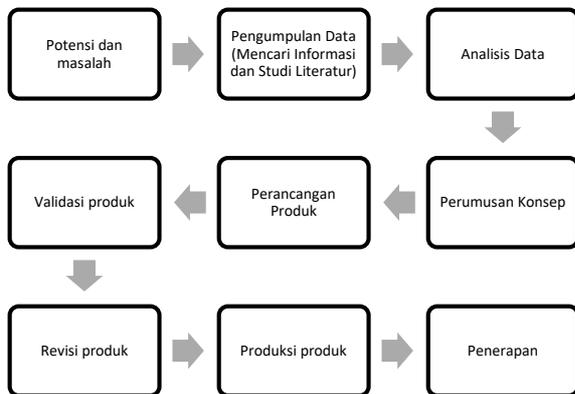
METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan merupakan metode dalam penelitian ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian ini proses perancangan komik sejarah Kerajaan Singhasari memerlukan suatu konsep kreatif yang sesuai. Agar dapat memenuhi tujuan tersebut dibutuhkan data dan informasi untuk dijadikan landasan yang dapat mendukung suatu konsep perancangan karya. Dalam kasus ini, peneliti menggunakan metode perancangan *Research and Development* (R&D) level 4 dari Sugiyono, karena penelitian

ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk baru yang kreatif.

Di metode penelitian Sugiyono R&D Level 4, memiliki banyak langkah-langkah yang harus dilakukan, namun peneliti memodifikasi metode ini dengan menghilangkan bagian uji coba produk karena media yang digunakan merupakan komik digital yang diunggah ke Webtoon dan targetnya ialah para pembaca online di *platform* Webtoon.

Setelah dimodifikasi, langkah-langkah penelitian menjadi seperti berikut ini:



Gambar 1. Metode Penelitian Sugiyono R&D yang sudah dimodifikasi (Sumber: Octavia, 2019)

Langkah-langkah tersebut diawali dari mencari potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu bila diberdayakan akan bermanfaat sehingga mempunyai nilai tambah, sedangkan masalah adalah sesuatu penyimpanan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2017:47).

Sebagaimana dengan penelitian ini setelah diteliti, potensinya adalah sejarah Kerajaan *Singhasari* ialah cikal bakal dari kerajaan terbesar di Indonesia, yaitu Kerajaan *Majapahit*. Banyak dari peninggalan Kerajaan *Singhasari* yang sudah mendunia. Sayangnya banyak pula yang hilang termakan oleh zaman, beberapa peninggalan pula ada yang dibawa negeri lain. Untuk mengetahui seberapa besar sejarah tentang kerajaan *Singhasari* untuk diketahui oleh para remaja, maka peneliti melakukan penelitian dengan menyebarkan angket melalui Google form. Berdasarkan penelitian awal tersebut

ternyata 60% dari 38 orang remaja belum paham tentang sejarah *Singhasari*.

Di tahap pengumpulan data terdiri dari dua cara, yaitu: (1) studi literatur, merupakan kegiatan mengumpulkan data yang akan digunakan untuk melengkapi data awal. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui buku sejarah, laporan penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini, yaitu perancangan komik. Sumber data dapat diperoleh dari buku, jurnal, arsip dan dokumen yang menyangkut tentang sejarah Kerajaan *Singhasari*. (2) Pengumpulan Informasi, kegiatan ini dilakukan dengan cara kuesioner (angket), observasi dan wawancara, yang dijelaskan sebagai berikut:

a) Kuesioner (Angket)

Angket yang digunakan oleh peneliti, berupa angket pilihan ganda dan pertanyaan dengan jawaban singkat. Angket telah disebar dalam bentuk angket *online*. Angket *online* yang perancang pilih adalah melalui *Google form*. Target *audience* meliputi laki-laki dan perempuan remaja usia 15-19 tahun.

Beberapa pertanyaan dibagi menjadi tiga kategori, yang pertama mengenai data diri *audience*, yang ke dua ditujukan untuk mencari data mengetahui pengetahuan dan pemahaman remaja di Indonesia mengenai Kerajaan *Singhasari*, kategori yang ke tiga ditujukan untuk mencari data mengenai kepedulian remaja terhadap sejarah.

b) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lain.

Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2017:145).

Kegiatan observasi dibutuhkan untuk mendukung penelitian yang sedang

dilakukan. Pengamatan dilakukan pada fasilitas dan tempat-tempat umum di cagar wisata Kerajaan Singhasari.

c) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tahap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. (Sugiyono, 2017:138). Pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dengan seorang ahli sejarah mengenai kerajaan Singhasari yang bernama Ki Haryo Seta Wasesa.

Setelah data terkumpul, hal berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data yang sudah didapatkan. Dalam analisis data, menggunakan metode 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who, How*) yang dijabarkan sebagai berikut:

What dalam konteks ini mewakili dari pertanyaan, apa permasalahan yang diangkat? Dalam penelitian ini masalah yang diangkat ialah dari hasil angket yang telah disebar sebanyak 60% dari 38 responden di Jawa Timur masih belum paham dengan sejarah Singhasari. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media yang menarik yaitu komik yang terdapat gambar dan teks, bukan sekumpulan teks saja. Komik dibuat menggunakan *style manga* namun tetap mempertahankan etnik nusantara. Selanjutnya untuk *where*, dimana komik digital ini diterbitkan, komik ini diterbitkan di situs Webtoon yang dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Di bagian *when*, kapan komik ini dibuat, komik digital ini dibuat sekitar tahun 2019 sampai 2020. Lalu di bagian *why*, kenapa komik digital ini layak dan harus dibaca, karena komik ini telah melalui beberapa proses tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa bantuan dari pihak yang ahli di bidang sejarah, selain itu cerita yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami karena menggunakan bahasa kekinian.

Selanjutnya untuk *who*, siapa target dari komik digital ini, yaitu pembaca umum, terutama para remaja yang berusia 15-19 tahun. Dan untuk *how*, bagaimana cara komik ini dapat menarik minat baca target supaya mau membaca serta memahami isi yang terkandung dalam komik tersebut? Agar menarik minat *audience*, komik digital ini menggunakan *style* gambar Manga. Selain itu *storyline* disisipkan beberapa humor agar tidak membuat pembaca bosan ketika membaca. Perancang juga merancang media pendukung berupa komik strip yang diposting di Instagram untuk menarik perhatian pembaca.

Setelah analisis data kemudian dilakukan perumusan konsep dengan dasar analisis data yang telah dibuat. Di tahapan ini lebih mengedepankan dari segi pembuatan komik dan produk yang dibuat, konsep komik dari segi cerita yang mengambil kisah berdirinya Kerajaan Singhasari. Cerita ini diambil dari berbagai sumber yaitu Kitab Negarakertagama, dokumentasi foto situs bersejarah kerajaan Singhasari (candi jawi, candi jago, candi singosari), penelitian yang relevan dengan perancangan ini, dan hasil wawancara dengan narasumber, kemudian dilakukan validasi terhadap jalan cerita tersebut kepada narasumber. Dimana terdapat beberapa bagian yang diubah karena menurut narasumber dan tata sejarah ada yang tidak sesuai dengan bukti sejarah yang ada.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk komik dengan merancang produk yang dimulai dari menentukan konsep karakter berdasarkan judul, tema dan jalan cerita yang telah valid. Selanjutnya menentukan *layout* yang tepat agar sesuai dengan media yang akan digunakan, serta mempertimbangkan keterbacaan kalimat yang tertera pada komik. Berikutnya mendesain tampilan visualisasi komik yang akan digunakan dalam menyampaikan cerita, baik dari segi penyajian, maupun penggunaan gaya dalam penerapan komik.. Didalam tahap produksi, perancangan dilakukan menggunakan sketsa kasar, di *Line Art* di aplikasi Painttool SAI, lalu di *coloring*, setelah selesai di *editing* di *Adobe Photoshop*.

Setelah produksi selesai dilakukan penerapan produk dengan cara mengunggah produk di Webtoon. Hasilnya dapat dilihat dari tanggapan para pembaca di kolom komentar.

KERANGKA TEORETIK

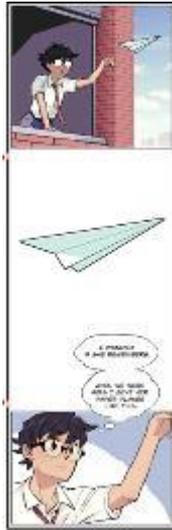
Negarakertagama ialah kitab yang berisi tentang keagungan Majapahit dan keluhuran Sri Rajasanagara karya Mpu Prapanca tahun 1365. Di dalam Kitab Negarakertagama Ken Arok disebut dengan nama Ranggah Rajasa Ken Arok Sang Putra Girindra, yang kisah hidupnya diawali pada tahun Saka Lautan Dasa Bulan, 1104 saka, ada raja perwira yuda, Putera Girinata. Konon kabarnya, lahir di dunia tanpa ibu. Semua orang tunduk, sujud menyembah kaki sebagai tanda bakti. Ranggah Rajasa nama beliau, penggempur musuh pahlawan bijak. Daerah luas sebelah timur Gunung Kawi terkenal subur makmur. Di situlah tempat putera sang Girinata menunaikan darmanya. Menggirkan budiman, menyirnakkan penjahat, meneguhkan negara. Ibu negara bernama Kutaraja, penduduknya sangat terganggu. Tahun Saka Lautan Dadu Siwa, 1144 saka, beliau melawan Raja Panjalu. Sang adiprura Kertajaya, putus sastra serta tatwo padesa. Kalah ketakutan, melarikan diri ke dalam biara kecil. Semua pengawal dan perwira tentara yang tinggal, mati terbunuh. Setelah kalah narapati Kediri, Jawa di dalam ketakutan. Semua raja datang menyembah membawa tanda bakti hasil tanah. Bersatu Jenggala Panjalu dibawah kuasa satu raja sakti. Cikal bakal para raja agung yang akan memerintah Pulau Jawa. Makin bertambah besar kuasa dan megah putera sang Girinata. Terjamin keselamatan Pulau Jawa selama menyembah kakinya. Tahun Saka Muka Lautan Rudra, 1149 saka, beliau kembali ke Siwa pada. Di candikan di Kagenengan bagai Siwa, di Usaha bagai Budha (terjemahan Slamet muljana PUPUH 40 Kitab Negarakertagama bait1-5).

Kitab Negarakertagama memberikan keterangan pada tahun 1104 Saka (1182 M) ada seorang raja besar yang perwira putra Sang Girinata yang "lahir tanpa ibu" ("tidak melalui kandungan ibu"). Maksud dari pernyataan 'konon kabarnya lahir tanpa seorang ibu' dalam Kitab Negarakertagama sebagai mana ditulis Prapanca adalah kenyataan bahwa Ken Arok lahir tanpa di asuh ibu kandung sendiri. Kisah ini mirip kelahiran Basukarna yang dilarung Kunti dan terpaksa disusui dan diasuh istri sang Radeya. Meskipun demikian Prapanca juga mengetahui riwayat Ken Arok sebagai keturunan raja

Jenggala yang menganut Siwa dikenal juga sebagai sang Girinata. Prapanca juga menyebut Ken Arok alias Ranggah Rajasa sebagai putra Girinata. Ini menunjukkan kenyataan sejarah bahwa Ken Arok adalah putra raja Jenggala. Sri Ranggah Rajasa, penggempur musuh, pahlawan bijak dan semua orang tunduk sujud menyembah sebagai tanda bakti. Kerajaan ini mempunyai wilayah subur dan luas disebelah timur Gunung Kawi tempat menunaikan dharmanya. Ibu kota kerajaannya bernama Kutaraja. Tahun 1144 Saka (1222 M) Ken Arok melawan Raja Kertajaya dan mampu mengalahkannya dan Panjalu (Kadiri) dapat direbutnya. Bersatulah Jenggala dan Panjalu (Kadiri) di bawah kekuasaannya. Pada tahun 1170 Saka (1227 M) beliau pulang ke Swargaloka, dicandikan di Kagenengan sebagai Siwa dan di Usana sebagai Buddha. Kitab Negarakertagama mengemukakan pula bahwa Bhatara Girinata putra disembah bagaikan dewa, beliaulah moyang Sang Raja Hayam Wuruk (Salindri, 2019). Dari kisah kerajaan Singhasari inilah kemudian diadaptasikan dalam bentuk komik.

Komik memiliki pengertian yang berbeda-beda. Namun beberapa ahli telah mendefinisikan komik menurut sudut pandangnya masing-masing, menurut ahli komik Scott Mc Cloud di bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (1993), mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada orang yang melihatnya.

Dalam penelitian ini karya yang dihasilkan adalah komik digital yang dimuat dalam *platform* webtoon. Menurut Lim dan Ha (2016), Webtoon adalah gabungan kata dari *website* dan *cartoon*, yang berarti memiliki arti sebagai komik yang diterbitkan melalui laman dan disesuaikan untuk layar komputer (Mergiansya, 2018). Webtoon memiliki ciri khas yang membedakan dari komik lainnya, yaitu bentuk *layout* yang disebut dengan *infinite canvas*.



Gambar 1. Contoh *Infinite Canvas*
(Sumber : Clipstudio.net, 2020)

Layout dalam bahasa Indonesia disebut dengan tata letak adalah sebuah susunan, tatanan, atau paduan unsur-unsur komunikasi grafis pada suatu bidang yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah komunikasi visual yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan (Lukman, 2009). Sedangkan *Infinite canvas* ialah *layout* yang mengacu pada ruang tanpa batas yang tersedia untuk *webcomics* yang disajikan di *World Wide Web*. Istilah *Infinite Canvas* diperkenalkan oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Reinventing Comics* (2000), di mana Scott McCloud menyarankan bahwa pembuat *webcomic* dapat membuat halaman *Web* sebesar yang diperlukan untuk memuat halaman komik dari berbagai ukuran yang mungkin. Kanvas tanpa batas ini akan menciptakan sejumlah besar manfaat dalam bercerita dan akan membuat para *creator* lebih bebas dalam bagaimana mereka menyajikan karya mereka.

Genre yang digunakan dalam komik ini berupa genre sejarah dan fantasi dengan sedikit bumbu drama dan komedi. *Genre* sendiri merupakan kata serapan untuk ragam yang terbagi dalam bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut (Septian, 2018). Selain itu, komik memiliki komponen lain untuk mendukung sebuah cerita agar tersampaikan lebih baik. Menurut Masdiono (1998) komponen tersebut

meliputi; (1) Panel, yaitu suatu bingkai yang membatasi suatu adegan dengan adegan lain, fungsinya sebagai jendela kamera yang merekam suatu kejadian. Komik ini memakai 2 jenis panel antara lain, panel tertutup dan panel terbuka. Panel terbuka adalah batas adegan pada komik yang tidak mengelilingi gambar, sedangkan panel tertutup adalah panel yang digunakan untuk membatasi adegan hingga tertutup. (2) Balon kata, ini berfungsi sebagai tempat dialog yang muncul dalam komik. Bentuk balon kata bermacam-macam tergantung dari ekspresi karakter yang sedang berbicara. (3) Narasi, adalah teks yang menerangkan rentang waktu, yaitu suatu kejadian dan keadaan dalam sebuah adegan pada komik. Narasi erat hubungannya dengan alur cerita dalam komik. (4) efek suara, hal ini digambarkan dengan tipografi yang dibentuk sedemikian rupa agar dapat mewakili karakter asli dari sebuah suara. (5) Gang, berupa jarak antar panel satu dengan yang lain. Gang tercipta sebagai tanda perpindahan panel atau adegan. (6) *Pace*, ialah jarak atau langkah yang dibutuhkan oleh pembaca untuk memahami cerita.

Webtoon memiliki manfaat sebagai sarana edukasi dan mengenalkan sejarah yang menarik bagi remaja karena bersifat *mobile* dan bisa diakses di mana saja. Dengan adanya webtoon, remaja secara tidak langsung akan mendapatkan wawasan sejarah ataupun pengetahuan tentang norma adat, asusila dan lain-lain, karena masa remaja adalah masa seseorang untuk mencari jati diri. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Piaget yang menyatakan, seorang remaja aktif mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui informasi yang didapatkan, namun tidak langsung diterima begitu saja melainkan remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibandingkan ide lainnya serta remaja dapat mengembangkan ide-ide tersebut hingga memunculkan suatu ide baru (Jahja, 2012).

Penelitian ini menargetkan remaja usia 15 – 19 tahun karena pada usia ini seseorang lebih mudah dalam menerima dan mengelola informasi yang didapat. Pada masa perkembangan ini juga, pencapaian kemandirian dan identitas remaja sangat menonjol, pemikiran

semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga (Diananda, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan Komik Sejarah Kerajaan *Singhasari* untuk usia 15-19 Tahun, telah menghasilkan:

1. Konsep Perancangan

Di konsep perancangan dilakukan pendekatan verbal, yaitu konsep dari Perancangan Komik Sejarah Kerajaan *Singhasari* menggunakan bahasa yang sering digunakan pada remaja usia 15-19 tahun (bahasa kekinian) sehingga pembaca bisa memahami isi cerita tanpa kesulitan. Untuk pendekatan Visual, format desain perancangan komik Webtoon ini memiliki ukuran 1280 *pixel* x 800 *pixel*, dibuat menggunakan Teknik *Hybrid* dengan 5 episode yang berjumlah total 60 halaman. Pada awal pembuatannya, perancang membuat naskah, yang selanjutnya dilanjutkan dengan *storyline*, kemudian melakukan *coloring* secara *digital* di *Paint tool SAI*. Proses terakhir, *editing*, dilakukan di *Photoshop*.

Di pendekatan Visual pada gambar komik menggunakan gaya gambar *Manga* (gaya gambar dari Jepang) agar sesuai minat pembaca mayoritas di Webtoon. Pemilihan aksesoris dan pakaian berdasarkan refrensi dari peninggalan-peninggalan kerajaan *Singhasari*, misalnya arca *Dvarapala* di gambar 4 dan relief candi Jago dan Jawi di gambar 2 dan 3, peninggalan dari kerajaan yang bersangkutan (kerajaan *Majapahit*) dan dari wawancara kepada narasumber.



Gambar 2. Salah satu relief di Candi Jago di Kec. Tumpang, Malang, Jawa Timur. (Sumber : octavia, 2019)



Gambar 3. Salah satu relief di Candi Jawi di Kec. Prigen, Pasuruan, Jawa Timur. (Sumber : octavia, 2019)



Gambar 4. Arca *Dvarapala* di Kec. Singosari, Malang, Jawa Timur. (Sumber : octavia, 2019)

Warna-warna yang digunakan pada media perancangan ini menggunakan sumber yang tertera pada kitab *Negarakertagama*, yang mana menjelaskan warna dari bangunan keraton di era Jawa Kuno berwarna merah marun. Selain itu, Narasumber juga menjelaskan, pakaian yang dipakai oleh Ken Angrok berwarna merah dan digunakan sebagai warna *Singhasari* sampai sekarang. Beliau juga menjelaskan, perhiasan pada masa tersebut berwarna perak.

Untuk *Font* pada judul komik menggunakan kombinasi antara *font* yang benuansa elegan (*Ebrima*) dengan huruf kawi.



Gambar 5. Judul komik Webtoon (Sumber : Octavia, 2019)



Gambar 6. Huruf Kawi
(Sumber : omniglot.com, 2019)

Di bagian *Bodycopy*, atau kata-kata yang menjelaskan isi/ dialog pada komik. *Font* yang digunakan ialah Komika Text, karena *typeface* berjenis *cursive* ini dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman secara visual.

2. Media Utama

Komik yang dirancang dalam penelitian ini ialah Webtoon, media ini sebagai sarana edukasi dan menambah wawasan untuk pembaca umum, terutama remaja usia 15-19 tahun. Pemilihan komik sebagai media karena komik dewasa ini menjadi minat para pembaca umum apalagi sekarang ada banyak *platform* komik yang telah beredar di *Internet*. Penggunaan media pada perancangan ini dilakukan karena sifat komik yang diunggah ke Webtoon dapat dibaca dimana saja, tidak ada waktu khusus untuk penggunaan.

3. Media Pendukung

Agar perancangan media ini berhasil, perancang telah merancang beberapa media pendukung yang meliputi; poster, x-banner, sticker, keychain dan sosial media instagram.

3. Hasil perancangan

Final Design

1. Main Thumbnail Webtoon

Pada *Main Thumbnail* depan ditampilkan karakter sampingan, Yuni yang menghadap patung *Dvarapala*. Sedangkan bagian *backgroundnya* ialah suasana kota Malang pada era sekarang (sebelah kiri) dan kota Malang pada era Jawa kuno (sebelah kanan). Di belakang patung *Dvarapala* terdapat pegunungan Putri Tidur, yang merupakan pegunungan sakral bagi sejarah Jawa di daerah Jawa Timur.



Gambar 7. Main Thumbnail
Webtoon *Tumapel Another Story*
(Sumber : Octavia, 2019)

1. Halaman Utama Webtoon



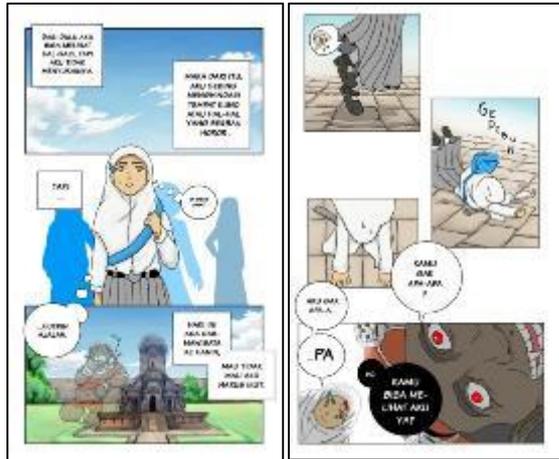
Gambar 8. Halaman utama Webtoon
Tumapel Another Story versi Komputer
(Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 9. Halaman Utama Webtoon
Tumapel Another Story versi *Smartphone*
(Sumber : Octavia, 2020)

Sinopsis kisah diawali dari pertemuan Yuni dengan Pala yang mengaku sebagai makhluk penjaga candi. Disana dia ditunjukkan mengenai kisah yang mengenai kerajaan Singhasari yang tidak diketahui oleh banyak orang, yang dimulai dari asal-usul Ken Angrok, pertemuan dengan Ken Dedes, Mpu Purwa yang mengutuk desa Palawijen, Ken Angrok yang berhasil membangun kerajaan, sampai hari kematiannya.

2. Episode Pertama



Gambar 10. Halaman 3-4
(Sumber : Octavia, 2019)

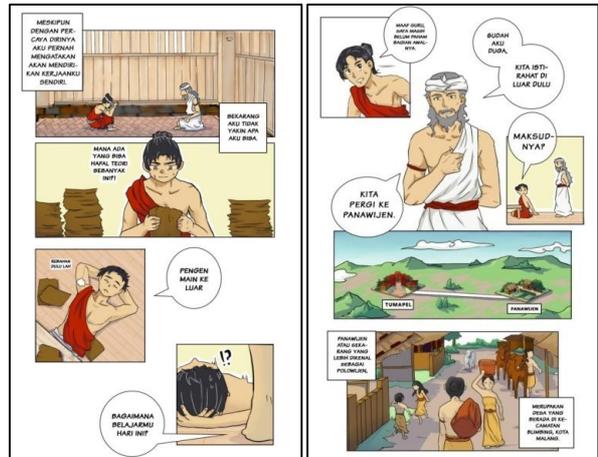


Gambar 11. Referensi 2
(Sumber : Octavia, 2019)

Awal Episode memiliki 13 halaman, episode ini berjudul “Tonggak yang Disingkirkan” dengan cerita, seorang siswi bernama Yuni tidak sengaja bertemu dengan Pala, makhluk yang mengaku sebagai *Dvarapala* (patung penjaga kerajaan dalam kepercayaan Siwa-Budha). Disana Yuni diceritakan apa yang terjadi di tanah Singosari pada beberapa ratus tahun yang lalu.

3. Episode kedua

Episode 2 terdiri dari 11 halaman dengan judul “Nareswari”, di episode ini bercerita tentang Ken Angrok di masa pelatihannya dia sering diajak gurunya ke Palawijen untuk berkunjung ke kediaman Mpu Purwa. Suatu ketika Ken Angrok pamit ke belakang, dia tidak sengaja melihat Ken Dedes mandi. Sejak saat itulah Ken Angrok jatuh hati ke putri Mpu Purwa, sayangnya hubungan mereka berdua tidak direstui olehnya.



Gambar 12. Halaman 3-4
(Sumber : Octavia, 2019)



Gambar 13. Referensi 3
(Sumber : elib.unikom.ac.id, 2019)



Gambar 14. Referensi 4
(Sumber : aroengbinang.com, 2019)

4. Episode ketiga

Judul di episode ketiga adalah “Kutukan”, episode ini memiliki 11 halaman. Sinopsisnya, di sela waktu latihannya mempelajari ilmu sebelum mendirikan kerajaan, Ken Angrok berupaya agar Mpu Purwa merestui hubungannya dengan Ken Dedes, tapi tidak pernah berhasil. Sampai pada

suatu ketika dia berhasil mempelajari ilmu ketatanegaraan, Ken Angrok membawa Ken Dedes dari Palawijen ketika Mpu Purwa sedang tidak ada di kediamannya dan kemudian menikahinya.

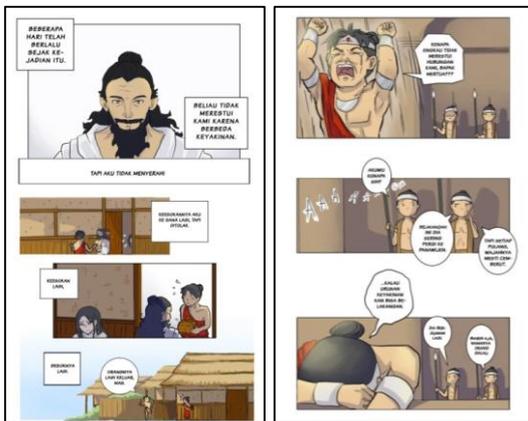
Ketika Mpu Purwa kembali dari ke rumah, warga desa memberitahu dia mengenai kejadian yang menimpa anaknya. Mengetahui hal tersebut, Mpu Purwa murka dan berusaha membawa Ken Dedes kembali pulang, sayangnya usahanya ditahan oleh warga desa. Dengan amarahnya dia langsung menyumpahi orang yang membawa anaknya pergi dan warga desa Palawijen



Gambar 18. Referensi 7
(Sumber : kumparan.com, 2020)



Gambar 19. Referensi 8
(Sumber : pinterest, 2019)



Gambar 15. Halaman 3-4
(Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 16. Referensi 6
(Sumber : pinterest, 2019)



Gambar 16. Referensi 5
(Sumber : kumparan.com, 2020)

5. Episode keempat

Di episode ini mempunyai 13 halaman dengan judul “Ikatan dan penghianatan”. Pada episode ini Ken Angrok telah berhasil mendirikan kerajaan Tumapel dan ia telah resmi menjadi Sri Ranga Rajasa. Kemerdekaan Tumapel disambut suka cita oleh rakyat kerajaan baru tersebut, namun ada beberapa pihak yang tidak setuju dengan merdekanya Tumapel dari Kerajaan Daha. Kelompok yang tidak setuju tersebut melakukan pemberontakan kepada pemerintahan baru Tumapel.



Gambar 20. Halaman 3-4
(Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 21. Referensi 9
(Sumber : historia.id, 2019)



Gambar 22. Referensi 10
(Sumber : Octavia, 2019)

terakhir ini berkisah tentang kerajaan Tumapel yang telah tumbuh menjadi kerajaan besar dan wilayahnya sudah meliputi hampir Jawa bagian timur. Di akhir riwayat penguasa pertama Tumapel, istrinya yaitu ratu Ken Dedes melakukan upacara bela pati untuk menghormati Sri Ranga Rajasa. Kekuasaan Tumapel berikutnya jatuh kepada Anusapati.



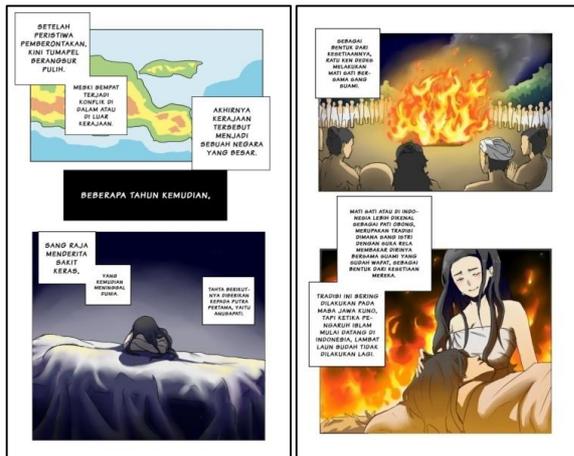
Gambar 24. Referensi 11
(Sumber : bombastis.com, 2020)

4. Media Pendukung

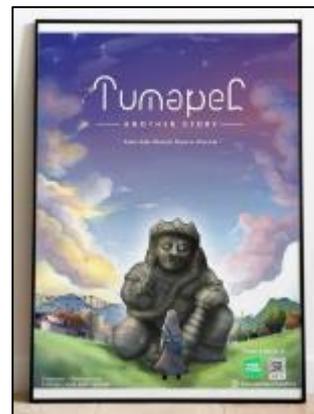
1. Poster

Poster dalam konteks ini berfungsi sebagai penanda bahwa komik digital telah terbit dan akan di tempatkan pada sosial media. Visualisasinya juga diambil dari cover komik. Poster ini berukuran A3 300 pixel dan dibuat dengan teknik *Digital Painting*.

6. Episode kelima



Gambar 23. Halaman 3-4
(Sumber : Octavia, 2020)



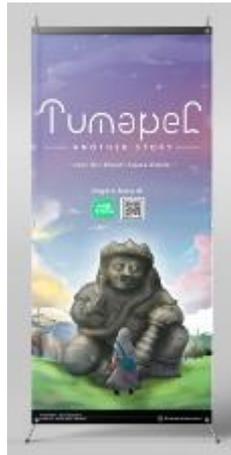
Gambar 25. Poster
(Sumber : Octavia, 2019)

Episode ini berjudul “Awal dari Akhir Kisah” dengan jumlah 12 halaman. Di episode

2. X Banner

Desain *XBanner* pada segi visual hampir sama dengan desain *poster*, namun

peletakan komponen *font* dan *icon* dirubah untuk menyesuaikan bentuk dari *XBanner*.



Gambar 26. X Banner
(Sumber : Octavia, 2019)

3. Keychain



Gambar 27. Keychain
(Sumber : Octavia, 2020)

Desain *keychain* dibuat berdasarkan karakter dari tokoh-tokoh Webtoon *Tumapel Another Story* dengan gaya *chibi* (ちび, juga bisa ditulis 禿び), pemilihan gaya gambar ini karena gaya *chibicukup* populer di kalangan penikmat Webtoon. *Material* dari *keychain* sendiri adalah Akrilik dengan ukuran 5 x 8 cm. *Keychain* ini dibagikan kepada pembaca dengan cara *give away*.

4. Stiker

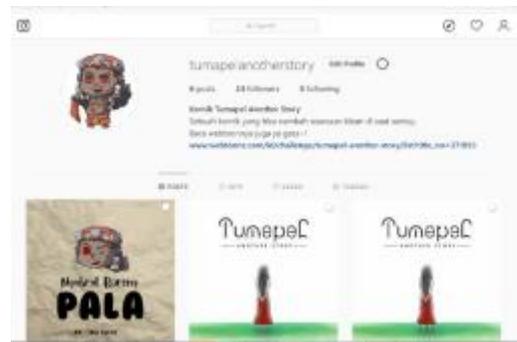
Stiker berdasarkan desain karakter dari tokoh-tokoh Webtoon *Tumapel Another Story* dengan gaya *chibi*. Stiker berukuran 3 x 5 cm.



Gambar 29. Stiker
(Sumber : Octavia, 2020)

5. Instagram

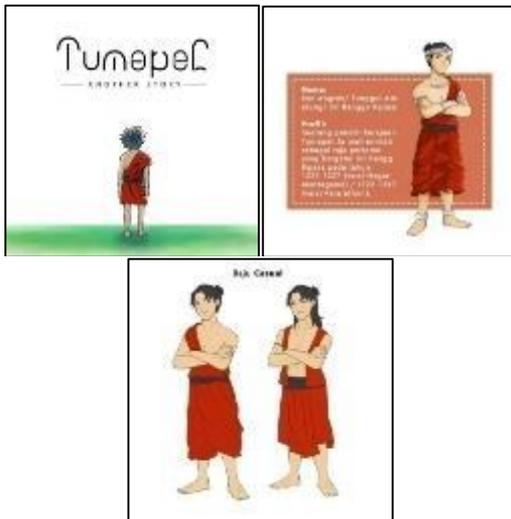
Instagram dapat digunakan untuk publikasi dan pengenalan komik *Tumapel Another Story* kepada pembaca. Di Instagram ini terdapat 3 kategori *post*, yaitu: 1) *Spoiler* tiap episode, 2) Profil tiap karakter, dan 3) Komik strip info tentang kerajaan *Singhasari*.



Gambar 30. Tampilan Utama Instagram
(Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 31. Contoh salah satu *Post Spoiler*
Tumapel Another Story
(Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 32. Contoh salah satu *Post Profile Karakter Tumapel Another Story* (Sumber : Octavia, 2020)



Gambar 33. Contoh salah satu *Post Komik Strip Tumapel Another Story* (Sumber : Octavia, 2020)

SIMPULAN

Salah satu media yang dihasilkan dari penelitian ini adalah webtoon, dimana webtoon merupakan *platform* komik digital yang populer dikalangan pemuda dan pemudi di era milenial. Webtoon juga dapat mengemas kisah Tumapel secara modern melalui media digital, apalagi media digital tersebut dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga dapat dinikmati oleh siapa

saja dan kapan saja. Media ini juga memiliki dampak dalam menambah wawasan dan pengetahuan dari pembaca yang diharapkan dapat menambah rasa cinta dan minat untuk lebih memahami budaya dan sejarah Indonesia.

Media komik juga mempunyai beberapa kelebihan diantaranya komik terdiri dari gambar-gambar dan teks sehingga menumbuhkan ketertarikan untuk membaca; komik didesain dengan semenarik mungkin menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta kekinian tanpa mengurangi ciri khas nusantara.

SARAN

Media komik ini masih memiliki banyak kekurangan, terutama dalam segi keilmuan. Selain itu, sebetulnya media ini masih bisa ditingkatkan lagi dari *storyline* maupun visual agar media yang dibuat menjadi lebih efektif.

Pengaturan waktu juga harus diperhatikan dalam pembuatan media semacam ini, karena jika tidak akan memakan waktu yang lama dari yang diperkirakan. Maka dari itu perencanaan waktu dalam mengerjakan media menjadi hal yang sangat penting dalam memaksimalkan karya yang akan dibuat. Mengembangkan kemampuan menulis dan membuat konsep visual juga sangat dibutuhkan dalam mengembangkan dunia cerita agar pembaca dapat masuk dan memahami *storyline* secara baik.

REFERENSI

- Achmad. 2019. *Sejarah Kerajaan Singhasari Antara Mitos, Fakta, Pesona dan Sisi Kelamnya*. Yogyakarta: Araska.
- Diananda, Amita. 2018. "Psikologi Remaja dan Permasalahannya". *E-Journal STIT Islamic Village*, Vol. 1 No. 1, pp. 116-133.
- Fadly. 2016. *Perancangan Komik Digital Media Webtoon "Lakon Dewa Ruci"*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Handoyo, Eric Edgar. 2012. *Perancangan Komik Pengetahuan Tentang Dibalik Kebesaran Majapahit. Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Jahja, Yudrik. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Andi.

- Lukman, Chritine. 2009. *Bahasa Rupa pada Buku Ilustrasi Anak Indonesia Kontemporer; Studi Kasus Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama (GPU)*. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.
- Masdiono, Toni. (2007). *14 Jurus membuat Komik*. Jakarta : CRM (Creativ Media)
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics : The Invisible Arts*. Harper: Perennial.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing Comics : How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Harper: Perennial.
- Mergiansya. 2018. *Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital. Tugas Akhir tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Salindri. 2019. "Legimitasi Kekuasaan Ken Arok Versi Pararaton dan Negarakertagama". HUMANIORA Vol. 1, No. 2-Januari 2019.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sutrasno, Yanuar Adi. 2015. "Perancangan Novel Grafis Kisah Berdirinya Kerajaan Singosari Chapter Satu Dengan Pendekatan Sejarah Dari Kitab Pararaton. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, Vol. 1, No.2, pp. 1-5.
- Data pembaca komik online di Indonesia
[https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/05/02/komikus-Indonesia-bersatu-wujudkan-komik-Indonesia-yang-mendunia.\(2/2/2019\)](https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/05/02/komikus-Indonesia-bersatu-wujudkan-komik-Indonesia-yang-mendunia.(2/2/2019))
- Data pembaca line webtoon Indonesia terbesar di dunia
[https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia.\(21/02/2019\)](https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia.(21/02/2019))
- Data pengguna line di Indonesia
[https://www.viva.co.id/digital/831472-pengguna-line-di-Indonesia-tembus-90-juta.\(19/02/019\)](https://www.viva.co.id/digital/831472-pengguna-line-di-Indonesia-tembus-90-juta.(19/02/019))
- Narasumber : Ki Haryo Seta Wasesa