

PERANCANGAN KOMIK AKSI FANTASI SATRIA PININGIT UNTUK MEMPERKENALKAN RAJA-RAJA INDONESIA

Genta Atmaja Ban'sa¹, Hendro Aryanto²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: genta.18018@mhs.unesa.ac.id

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

ABSTRAK

Masyarakat Indonesia kini kurang tertarik dengan sejarah zaman kerajaan-kerajaan Indonesia. Hal ini telah disuarakan oleh banyak pihak termasuk oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim. Beliau melihat turunya ketertarikan ini akibat kurangnya media pembelajaran sejarah yang relevan dan menarik. Di luar negeri khususnya Jepang mulai banyak komik dengan tokoh bersejarah dunia, komik-komik tersebut tidak hanya menarik namun juga populer. Komik-komik tersebut kebanyakan merupakan komik bergenre aksi *battle royale* dengan mempertarungkan tokoh-tokoh seperti Raja Arthur atau Panglima Lu Bu. Dari permasalahan tersebut, perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat komik digital bergenre aksi *battle royale* dengan tokoh-tokoh kerajaan Indonesia. Komik ini akan mempertarungkan tokoh seperti Ken Arok dan Hayam Wuruk agar tercipta konflik yang menarik pembaca dan memperkenalkan mereka dengan tokoh-tokoh bersejarah tersebut. Perancangan menggunakan metode analisa SWOT dan metode perancangan *design thinking*. Hasil dari survey pembaca menunjukkan bahwa 75% responden merasa komik ini berhasil memperkenalkan raja-raja Indonesia dengan cara yang sangat menarik. Komik ini dapat diakses melalui *website* dan aplikasi *webcomic* dengan judul "Satria Piningit".

Kata kunci: Komik, *Webcomic*, Sejarah, Raja, Kerajaan

ABSTRACT

Many Indonesian nowadays have little interest with history of Indonesian kingdoms. This problem has been voiced by many people, and one of them is the Minister of Education and Culture Nadiem Makarim. He seen this decline because the lack of relevant and insteresting education media for history. On other note in foreign country especially Japan, there are a lot of comics which include historical people around the world. Those comics not only just interesting it's also really popular. The majority of said comics have battle royal as their genre, they shown historical characters like King Arthur or General Lu Bu clashed. From the problem above, this design have a purpose to create digital comic with action battle royal as the genre, and using historical people from Indonesia. In this comic we will see the clash between characters such as Ken Arok and Hayam Wuruk, said conflict created to gather interest from readers and to introduce those characters. The design methode use in this comic are SWOT,for analysis and design thinking for processing. At result according to readers survey, 75% of the respondent agree that this comic introduce the Indonesian Kings in an interesting way. This comic will be available in webcomic app and website, with the title "Satria Piningit".

Keywords: Comic, *Webcomic*, History, king, Kingdom

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak sejarah unik dan menarik terutama pada era kerajaan-kerajaan. Sayangnya menurut Sekretaris Jenderal Majelis Adat Kerajaan Nusantara, hanya sedikit orang Indonesia yang tertarik dan ikut berpartisipasi meramaikan literasi sejarah kerajaan (Ameliya, 2021). Kurangnya minat akan sejarah khususnya pada siswa juga menjadi sorotan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim. Beliau berkeinginan memajukan pendidikan sejarah melalui media yang lebih relevan dan menarik (Zaking, 2020). Pentingnya suatu media dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari survey milik Septiandiansyah (2021) yang mengatakan bahwa mayoritas siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran sejarah dikarenakan kurangnya kreatifitas media pembelajaran yang berimbas memunculkan rasa bosan pada siswa. Suksesnya pengaplikasian sejarah dalam media kreatif salah satunya dapat ditemukan dalam gim “*Fate Grand Order*”. Gim ponsel dengan konsep pertarungan tokoh-tokoh bersejarah dunia ini menampilkan banyak tokoh populer seperti Raja Arthur, Alexander yang Agung, dan Oda Nobunaga. Dengan strategi kreatifnya itu gim ini berhasil mendapatkan popularitas dengan total 32 Juta unduhan di tahun 2018.

Penggunaan media kreatif sebagai alat edukasi telah lazim digunakan di masa kini. Istilah yang digunakan untuk menyebut media tersebut adalah media *Edutainment* alias *Educational Entertainment*. Media ini diprakasai oleh Walt Disney (1954) yang pertama kali menggunakan istilah ini untuk mendeskripsikan film dokumenter buatannya. Tidak terbatas dari bentuk film dan video, media *edutainment* juga bisa berupa gim, majalah dan juga komik. Beberapa contoh komik *edutainment* yang populer dan mendunia adalah komik “*Dr. Stone*” Karya Riichiro Inagaki & Boichi atau komik “*Cells at Work*” karya Akane Shimizu. Keduanya menggunakan media komik untuk membawakan topik sains yang kompleks dalam cerita yang menarik dan mudah dicerna oleh pembaca.

Mayoritas media yang menceritakan banyak karakter bersejarah lazim menggunakan

genre aksi *battle royal*. Dipilihnya genre aksi *battle royale*, dikarenakan genre ini mengusung konsep banyak karakter yang saling diadu. Seiring berjalannya cerita pertemuan antar tokoh memunculkan konflik yang digunakan untuk memperkenalkan latar belakang dan pengkarakteran mereka. Aksi dan ketegangan yang dibangun akan memunculkan rasa berdebar dan simpati pada pembaca. Genre ini terbukti berhasil dalam gim *Fate Grand Order* yang telah disebutkan sebelumnya. Media lain yang populer dan berhasil mengusung genre ini adalah komik “*Record of Ragnarok*” karya Shinya Umemura dan Takumi Fukui, dengan penjualan 6 juta eksemplar pada April 2021. Komik yang bercerita tentang turnamen pertarungan antara dewa dan manusia ini menampilkan tokoh-tokoh sejarah dunia seperti Lu Bu, Qin Shi Huang dan Sasaki Kojiro yang dihadapkan dengan tokoh-tokoh dewa seperti Zeus, Thor, dan Shiva. Selain *Record of Ragnarok*, beberapa komik yang mengusung cerita *battle royale* tokoh sejarah antara lain: “*Majo Taisen*” karya Kawamoto Homura dan Shizuoka Makoto, dan “*Tenkaichi*” karya Azuma Kyoutarou dan Nakamaru Yosuke. Ketiganya memiliki beberapa kesamaan, yakni: 1) penggunaan genre aksi, *battle royal* dan fantasi dalam cerita komik, dan 2) penggunaan sebuah mitologi sebagai dasar cerita. Melalui mitologi itu cerita dikembangkan ke bagaimana tokoh-tokoh sejarah dari lini masa yang berbeda-beda dipertemukan untuk diadu. Pertemuan beberapa tokoh sejarah yang berbeda lini masa tentu tidaklah masuk akal secara sejarah oleh karena itu dalam penulisan cerita, komik memasukkan unsur fantasi untuk memperluwes pengembangan *plot* sehingga cerita yang disampaikan menjadi lebih seru kerana tidak terlalu terpaku pada bagian-bagian membosankan dari sejarah. Tentu saja pengembangan fantasi tidak diartikan sebagai upaya untuk mengubah sejarah, unsur fantasi yang dimaksud lebih ke bagaimana cara tokoh-tokoh sejarah dari lini masa yang berbeda dapat dipanggil dari masanya secara fantasi (supranatural) untuk dipertemukan dalam satu masa yang sama. Adapun interpretasi yang digunakan untuk mendukung aksi pertarungan

tetap didasarkan pada catatan-catatan sejarah yang sudah ada.

Untuk mengetahui media kreatif pembelajaran sejarah apa yang menarik digunakan, penulis melakukan survey terbuka lewat *google form*. Hasilnya dari 20 responden berusia 9-16 tahun yang berasal dari Jawa Timur, sebanyak 65% responden mengatakan tertarik membaca sejarah dalam bentuk media komik. Dari survey tersebut penulis memutuskan untuk merancang sebuah komik yang bertujuan untuk memperkenalkan raja-raja dari sejarah Indonesia. Untuk mengakomodir cerita yang segar dan menampilkan banyak tokoh-tokoh sejarah, komik akan menggunakan genre aksi fantasi *battle royale*. Adapun mitologi atau legenda yang akan mendasari cerita komik raja-raja Indonesia adalah legenda satria piningit. Satria piningit adalah mitologi yang berasal dari ramalan Raja Jayabaya dalam serat Jayabaya. Satria piningit atau juga dikenal sebagai Ratu Adil merupakan sosok yang disebut sebagai raja yang nantinya akan membawa kemegahan dan kemuliaan kembali di tanah Jawa. Kartodirjo (1984) mengatakan, pada masa lampau dikarenakan kondisi sosial dan politik masyarakat Jawa yang tidak menentu, masyarakat Jawa mengembangkan pemikiran bahwa suatu saat nanti akan ada sosok yang mampu mengangkat dan menyelesaikan segala permasalahan. Sosok inilah yang disebut sebagai Ratu Adil yang bahkan keberadaannya sering disamakan dengan Imam Mahdi di budaya islam atau Mesias dari budaya kristiani. Sebagai simbol raja segala raja, mitologi satria piningit dipilih sebagai motif pertarungan yang menjadi cerita utama komik tentang raja-raja Indonesia. Raja-raja yang akan diceritakan akan saling membuktikan diri, tentang siapa yang pantas menjadi Satria Piningit sang Ratu Adil yang akan memimpin Indonesia mengatasi masa yang sulit. Mempertimbangkan cerita berdasarkan mitologi tersebut maka komik perancangan ini akan berjudul "Satria Piningit".

Sebagai landasan umum untuk mengetahui siapa tokoh raja yang digunakan sebagai karakter utama, penulis membuka survey yang berisikan 21 nama raja-raja yang diambil secara acak dari Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam

Indonesia. Hasilnya dari 30 responden, sebanyak 93% mengatakan mereka mengenal tokoh Ken Arok dan Hayam Wuruk. Dengan hasil ini penulis berkesimpulan bahwa Ken Arok dan Hayam Wuruk akan menjadi tokoh utama komik didasarkan pada keterkenalan kedua nama ini yang berpotensi menarik minat pembaca. Penggunaan nama yang lebih dikenal adalah salah satu kunci utama dalam mempromosikan suatu produk (Kopp, 2022). Kedua tokoh tersebut nantinya akan bertemu dengan raja-raja lain seperti Raja Purnawarman, Raja Mulawarman, Raja Kertanegara, Raja Sri Jayabhupati, Raja Tadohe dan Ratu Shima. Raja-raja tersebut dipilih oleh penulis karena mampu membawakan sebuah tema yang relevan dengan masalah yang dihadapi oleh masyarakat modern sehingga tokoh tersebut terasa familier dan mudah diingat. Karena menurut Weiland (2008) tema merupakan aspek paling penting untuk membuat sebuah cerita dan tokoh mudah diingat.

Perancangan ini menargetkan usia remaja hingga awal dewasa 15-19 tahun dan difokuskan pada wilayah Jawa Timur. Umur 15-19 tahun dipilih sebab merupakan waktu dimana seseorang mulai memilih untuk membaca atau tidak membaca (Wilkinson dkk, 2020). Pada umur tersebut juga merupakan masa dimana seseorang membentuk kepribadian mereka sehingga mereka mulai dapat berpikir semakin logis dan mampu mengelola informasi yang didapat (Diananda, 2018). Diharapkan komik ini dapat mengambil pembaca muda sebanyak mungkin karena pada umur-umur inilah pembaca memutuskan untuk akan terus membaca atau tidak. Adapun pemilihan fokus wilayah di Jawa Timur dikarenakan tokoh raja-raja yang diangkat serta mitologi Satria Piningit lebih akrab dengan budaya Jawa terutama dari Jawa Timur. Meskipun sebenarnya isi komik dan cakupan wilayah dari *platform* media digital yang digunakan bisa sampai seluruh Indonesia. Adapun media digital yang digunakan adalah *webcomic* melalui *platform* Webtoon. Data dari Asosiasi Komikus Seluruh Indonesia atau AKSI menyebutkan bahwa lebih dari 13 juta orang Indonesia membaca komik melalui ponsel, dan akan terus meningkat hingga 20%

populasi Indonesia pada tahun 2025 (Ramadhan, 2018).

Sebelumnya telah ada penelitian yang mengambil perancangan komik bertemakan sejarah Kerajaan, salah satunya adalah “Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari untuk remaja usia 15-19 Tahun” milik Octavia (2021). Penelitian tersebut menyarankan agar penelitian selanjutnya lebih memfokuskan diri pada *story* dan pengemasan cerita yang modern dengan memberikan ciri khas nusantara agar lebih mudah dipahami namun tetap mampu menyampaikan tujuan dari komik tersebut.

Berangkat dari latar belakang di atas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah: bagaimana konsep, bagaimana proses dan bagaimana hasil perancangan komik Satria Piningit. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah: merancang konsep komik Satria Piningit yang menarik pembaca umur 15-19 tahun, mendeskripsikan proses perancangan komik, dan menghasilkan komik Satria Piningit yang bisa memperkenalkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Kerajaan Indonesia. Adapun beberapa raja-raja yang diangkat akan dipadukan dengan mitologi Satria Piningit yang menurut Darmawan dan Nurahmah (2007) memiliki tujuh rupa. Ketujuh rupa Satria Piningit akan digunakan sebagai tema yang menjadi motif masing-masing raja dalam cerita komik. Adapun tujuh rupa Satria Piningit dan raja yang mengembannya secara berurutan adalah sebagai berikut: **1) Hayam Wuruk** sebagai *Satrio Mukti Wibowo Kesandung Kesampar* (satria yang tersiksa namun termahsyur) dengan tema tanggung jawab anak muda, **2) Ken Arok** sebagai *Satrio Kinunjoro Murwo Kuncoro* (satria yang berwibawa namun terus menderita) dengan tema kesenjangan sosial, **3) Purnawarman** sebagai *Satrio Pinandhito Sinisihan Wahyu* (satria yang terpilih oleh yang maha kuasa) dengan tema menjaga sungai dan banjir, **4) Mulawarman** sebagai *Satrio Lelono Topo Ngrame* (satria yang berkelana dan membantu orang di perjalanan) dengan tema hedonisme dan filantropi, **5) Kertanegara** sebagai *Satrio Jinumput Sumelo Atur* (satria yang mengikuti tetua leluhur) dengan tema toleransi, **6) Sri**

Jayabhupati sebagai *Satrio Boyong Pambukaning Gapuro* (satria yang membawa keselamatan dari tempat ke tempat) dengan tema perlindungan alam, dan **7) Tadohe** sebagai *Satrio Hamong Tuwuh* (satria yang memiliki semua sifat Satria yang lain) dengan tema budaya.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2017) menjelaskan analisis deskriptif sebagai statistik yang menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sehingga hasil data yang terkumpul dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok dengan data kualitatif yang berupa deskripsi kalimat dan data kuantitatif yang berupa angka dengan presentase. Data primer didapat lewat kegiatan survei daring. Survei dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat pengetahuan remaja terhadap sejarah Indonesia. Selain itu juga ditanyakan soal ketertarikan mereka mempelajari sejarah melalui media komik. Sumber data sekunder didapat melalui studi literatur. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan data mengenai tokoh-tokoh bersejarah yang akan dimunculkan serta sebagai referensi dalam pembuatan komik dengan cerita aksi *battle royale*. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca tulisan yang berhubungan dengan perancangan dalam bentuk fisik maupun digital. Adapun beberapa buku yang menjadi sumber studi literasi di antaranya: Ken Arok karya M Syamsuddin (2021), Hitam Putih Majapahit karya Sri Wintala Achmad (2019), Kaladesa Awal Sejarah Nusantara karya Agus Aris Musnandar (2019), *Gatch Bell* karya Makoto Raiku (2001), *Record of Ragnarok* karya Shinya Umemura dan Takumi Fukui (2017), *Grand Legend Ramayana* karya Is Yuniarto (2015), dan *Mahabarata* karya R.A Kosasih (1957). Selain lewat buku, studi literasi juga dilakukan pada artikel dan jurnal digital yang dirasa relevan dengan perancangan.

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisa SWOT untuk membandingkan komik perancangan Satria Piningit (SP) ini dengan komik lain yang memiliki genre dan konsep yang sama dan telah eksis terlebih dahulu. Analisa SWOT penting dilakukan untuk memetakan *unique selling poin*, serta kelebihan dan kekurangan yang akan menjadi dasar strategi kreatif pembuatan komik. Metode SWOT dilakukan dengan menganalisis aspek kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*) produk perancangan kemudian membandingkannya dengan keempat aspek yang sama milik produk kompetitornya. Adapun yang akan dijadikan pembanding dalam analisis ini adalah komik “*Tumapel Another Story*” karya Octavia (2021) dan komik “*Tarung Legenda*” karya Ockto Baringbing & Dhang Ayupratomo (2016). *Tumapel Another story* (TAS) merupakan komik digital yang membawakan tema sejarah sementara *Tarung Legenda* (TL) bergenre *battle royale* yang mengangkat cerita rakyat Indonesia ke dunia modern. Adapun analisis SWOT dijabarkan sebagai berikut:

| TAS | TL | SP |
|--|--|---|
| Analisis Strength | | |
| Membawakan tokoh modern masuk ke kisah masa lalu untuk mendapat sudut pandang yang baru dalam kisah kerajaan Singasaria tau Tumapel. | Membawakan kisah cerita rakyat Indonesia yang dipadukan dengan tokoh-tokoh modern supaya pesan moral dari dongeng-dongeng dan cerita rakyat tersebut mampu diaplikasikan dengan mudah pada masa kini. Meskipun banyak cerita rakyat yang familier namun tema yang sama dapat di ceritakan ulang dari sudut pandang baru tokoh yang modern. Sehingga tidak tersa | Komik Satria Piningit membawakan kisah tak hanya dari satu kerajaan saja, namun dari delapan kerajaan. Daripada membawa tokoh modern ke masa lalu, menghadirkan tokoh masa lalu ke masa modern lebih memudahkan pembaca untuk merasa familier dengan setting cerita. Komik Satria Piningit membahas |

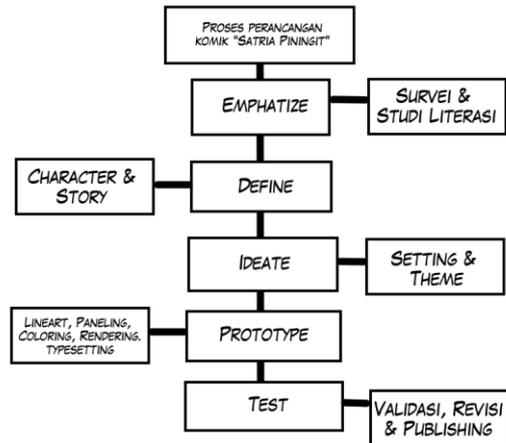
| | | |
|---|--|--|
| | membosankan atau menggurui. | mengenai raja-raja Indoensia dan memiliki tokoh-tokoh yang lebih menarik diangkat daripada hanya tokoh dari cerita rakyat. |
| Analisis Weakness | | |
| Cerita fantastis tapi masih harus dikekang oleh sejarah asli dari kisah kerajaan Tumapel sehingga ending cerita sudah diketahui oleh pembaca yang familier dengan kisah dan sejarah kerajaan Tumapel. | Komik ini menggunakan media kertas yang fleksibel untuk mengakomodir banyak adegan aksi besar yang fantastik dan penjabaran kisah cerita rakyat secara detail. Sayangnya komik ini membutuhkan banyak halaman untuk menampilkan gambarnya. | <i>Setting</i> cerita lebih fantastis dari Tumapel Another Story dan sulit untuk memberikan tiap-tiap karakter penting jatah penampilan yang setara. Komik menggunakan jenis media yang kurang fleksibel untuk menjabarkan dengan detail tokoh-tokoh mereka yang banyak. |
| Analisis Opportunity | | |
| Komik ini mengambil target <i>audience</i> yang besar yakni pembaca komik romance dan membawa mereka untuk membaca sejarah kerajaan Indonesia | Komik ini berfokus pada <i>audiens</i> yang menyukai komik fantasi aksi dan battle royal. Dan dengan membawakan tema cerita rakyat Indonesia mampu memperkenalkan konsep tersebut pada khalayak luas | Mampu manggaet <i>audiens</i> yang sama yakni pembaca komik yang juga tertarik dengan sejarah Indonesia. Mampu menarik <i>audiens</i> yang sama dengan pembaca komik Indonesia yang menyukai komik fantasi aksi <i>battle royale</i> yang dibumbui dengan kisah budaya Indonesia. |
| Analisis Threat | | |
| Komik ini dapat menjadi permasalahan bagi beberapa pembaca yang merasa bahwa sejarah yang dibawakan tidak sesuai dengan | Komik ini menjabarkan cerita dan pesan dari cerita rakyat dengan cara yang sangat fantastis dan kadang sulit untuk dipercaya sehingga nilai- | Komik ini sebisa mungkin mencoba untuk menyeimbangi antara adegan aksi dan kisah raja-raja sehingga pada akhirnya ada |

| | | |
|---|--|--|
| kenyataan dan merasa bahwa komik ini tidak menghargai tokoh dari sejarah yang ia bawakan. | nilai moral kadang tidak menjadi fokus utama, melainkan adegan aksi epik yang menjadi nilai jualnya sehingga pembaca bisa saja menyalah-artikan niatan dari penulis. | beberapa isu <i>pacing</i> dan cerita terasa kurang terstruktur karena cerita tidak berfokus mengkurui namun lebih untuk menjabarkan. menjadikan interpretasi dari kisah raja dan titisannya diserahkan kepada pembaca |
|---|--|--|

Tabel 1. Hasil Analisis SWOT Komik
(Sumber: dokumen pribadi)

Perancangan komik ini menggunakan prinsip *Four Major Fundamentals of Manga Structures* dari Araki (2017), yakni: 1) Karakter, 2) Cerita, 3) *Setting*, dan 4) Tema. keempatnya dipadukan dengan *design thinking* lima tahap agar *flow* dari perancangan ini lebih terarah dan mudah dilaksanakan. Lima tahap *design thinking* terdiri dari: 1) *Emphatize* (Empati), yakni tahap mengamati (*observe*), terlibat (*engage*), dan merasakan langsung (*immerse*). Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan survey serta penggalian materi lewat studi literatur sekaligus mencari referensi menggambar komik; 2) *Define* (Menentukan), yakni tahap pengolahan data melalui analisis SWOT dan perumusan “karakter” dan “cerita” dari prinsip fundamental *manga* Araki (2017). Disini juga dilakukan penetapan strategi kreatif dan visual serta konsep cerita komik; 3) *Ideate* (Menghasilkan Ide), pada tahap ini dirumuskan “*setting*” dan “tema” komik. Tahap ini akan menentukan urutan episode komik, kemunculan tokoh dan pesan yang akan disampaikan. Hasil dari tahap ini berupa naskah cerita dan sketsa komik; 4) *Prototype*, meliputi *Lineart* yakni menebali garis sketsa, *Paneling* yakni penataan panel komik, *Coloring* yakni pewarnaan komik, *Rendering*, yakni proses pemolesan komik untuk koreksi jika ada kesalahan pada proses sebelumnya, dan terakhir *Typesetting* yakni proses penulisan teks dialog dan pemberian efek suara dalam komik; 5) *Test* (Penilaian), meliputi tahap validasi hasil akhir komik oleh ahli bidang komik (validasi media) dan guru

sejarah SMA (validasi materi) untuk menilai kelayakan komik sebelum diunggah ke publik. Dari hasil validasi tersebut akan dilakukan perbaikan sesuai saran validator. Komik yang tervalidasi kemudian diunggah pada *platform* Line Webtoon. Setelahnya akan dibuat survey wawancara dengan 12 pembaca komik pilihan tentang opini mereka terhadap komik ini.



Gambar 1. Bagan Perancangan Komik
(Sumber: dokumen pribadi)

KERANGKA TEORETIK

1. Satria Piningit

Dalam serat Jangka Jayabaya diramalkan bahwa sosok Ratu Adil akan muncul untuk memimpin tanah Jawa pada *jaman edan*. Sosok Ratu Adil ini juga sering dikenal dalam masyarakat Jawa sebagai Satria Piningit yang diambil dari istilah Jawa “*satria piningit sinisihan wahyu ratu adil*” yang asal usulnya hingga saat ini masih belum diketahui. Menurut Kartodirjo (1984) mitos Ratu adil muncul akibat perubahan dalam masyarakat Jawa yang menimbulkan rasa resah dan gelisah akan ketidakpastian masa depan sehingga perlunya sosok Ratu Adil untuk memimpin mereka di masa tersebut.

Fatkhan (2019) menyimpulkan bahwa tokoh Ratu Adil merupakan sosok yang bukan hanya menjadi pemimpin namun harus memiliki kekuatan moral, spiritual serta supernatural. Hingga saat ini sosok Ratu Adil atau Satria Piningit masih dielu-elukan karena masyarakat modern hidup dalam sistem

pemerintahan dan zaman modern yang tidak stabil dan terus berubah-ubah dalam waktu yang sangat cepat. Mereka menginginkan seorang pemimpin yang mampu memberikan jalan keluar atas ketidak stabilan tatanan sosio-politik, sosio-ekonomi dan sosial-budaya, agar terciptanya jaman penuh dengan kedamaian.

2. Raja-Raja Indonesia

Dalam perancangan komik ini akan memperkenalkan raja-raja dalam sejarah Indonesia. Raja-raja tersebut dipilih sebab dalam biografinya masing-masing raja memiliki masalah sosial yang relevan dengan isu sosial yang berkembang saat ini. Nama raja-raja tersebut beserta biografi singkatnya adalah sebagai berikut:

- a) Ken Arok
Menurut biografi yang ditulis Syamsuddin (2021), Ken Arok merupakan tokoh legendaris dalam sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara, ia adalah pendiri Kerajaan Singasari. Sejak lahir, Ken Arok dibuang dan hidup dari lingkungan yang penuh kemiskinan. Perjalanannya dari jelata menjadi raja adalah kisah penuh perjuangan dan tipu daya terhadap orang-orang yang berstatus sosial lebih tinggi dari dirinya.
- b) Hayam Wuruk
Hayam Wuruk merupakan raja keempat dari kerajaan Majapahit yang terkenal sebagai kerajaan terbesar di Nusantara pada masanya. Ia merupakan raja yang diangkat pada umur 17 tahun menggantikan ibunya Tribuwana Tungadewi. Meski pada masa pemerintahannya Kerajaan Majapahit mencapai kejayaannya, ia masih sering terbayangi oleh Patihnya yang lebih ternama yaitu Gajah Mada (Achmad, 2019).
- c) Punawarman
Purnawarman adalah raja terbesar dari kerajaan Tarumanegara. Berdasarkan terjemahan prasasti Cidangiang, Purnawarman adalah raja yang menjadikan kerajaan Tarumanegara termahsyur (Danasasmita, 1987). Melalui aturan yang ia buat, Purnawarman memperkuat sistem irigasi dan perairan dari berbagai sungai di kerjaannya terutama sungai Citarum dan kekuatan militer lautnya.
- d) Mulawarman
Mulawarman adalah Raja Kerajaan Kutai, cucu dari Kudungga, dan anak dari Aswawarman. Ia merupakan raja yang terkenal karena kedermawannya memberikan 20.000 ekor lembu sebagai hadiah kepada para brahmana. Menurut Whitten, Henderson, dan Mustafa (2012), Purnawarman juga melakukan upacara Aswamedha untuk menentukan luas kerajaannya dengan melepas kuda putih dan mengukur seberapa jauh tapak kuda tersebut bisa diikuti.
- e) Sri Jayabhupati
Di prasasti Sanghyang Tapak, dituliskan bahwa Raja Sri Jayabhupati membuat sebuah titah untuk tidak boleh ada yang menangkap ikan di daerah sungai Sanghyang Tapak, dengan bukti kedua tapaknya di pohon besar. Prasasti tersebut menurut Danasasmita (1987), memiliki banyak kemiripan dengan kerajaan-kerajaan di Jawa Timur. Dalam prasasti Sanghyang Tapak, tafsiran etnolog C.M. Pleyte ada kalimat yang berbunyi: "*Tidak ada seorangpun yang boleh melanggar aturan ini. Di bagian sungai ini tidak boleh menangkap ikan, di kawasan pemujaan Sanghyang Tapak dekat hulu sungai*".
- f) Kertanegara
Kertanegara merupakan raja terakhir dari kerajaan Singasari. Ia adalah raja yang menyatukan ajaran Hindu-Buddha di Singasari. Dari kitab Pararaton dikisahkan bahwa Kertanegara adalah satu-satunya raja Singhasari yang menjadi raja secara damai dan ia juga raja pertama di tanah Jawa yang ingin memperluas kerajaannya hingga keseluruhan Nusantara. Menurut kitab Negarakertagama, Kertanegara telah menguasai semua ajaran agama Hindu dan Buddha sehingga ia dikenal sebagai seorang yang terlepas dari segala dosa. Dengan ketekunannya dalam beragama, ia dianugerahi gelar *Sri Jnanabajreswara* dan *Sri Jnanerwarabajra* dengan sosok perwujudan Arca *Jina Mahakshobhya*

(Buddha) yang dikenal oleh masyarakat setempat sebagai Joko Dolog.

g) Tadohe
Raja Tadohe adalah pemimpin di masa kejayaan Kerajaan Bolaang Mongondow. Ia merupakan sosok yang mengatur ulang sistem pemerintahan serta budaya dalam kerajaannya (Lestari, 2021). Kerajaan Bolaang Mongondow sendiri memiliki kisah legenda yang menarik dimana para leluhur mereka berasal dari gumalangit atau manusia supernatural yang turun dari langit (Tungkagi, 2021).

h) Ratu Sima
Ratu Shima adalah pemimpin Kerajaan Kalingga di era keemasannya. Ia dikenal dengan sikapnya yang tegas menegakkan hukum dalam pemerintahannya. Berkat itu, ia mampu memberantas pencurian dan kejahatan di Kerajaan Kalingga dan mendorong rakyatnya untuk menjadi jujur. Ia bahkan rela menghukum dan memotong kaki putranya yang tertangkap mencuri (Soekmono, 1973). Dari kisahnya maka tema yang akan ia bawa adalah keadilan.

3. Genre dan *Storytelling*

Menurut KBBI pengertian dari genre adalah jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Sementara Le Guin (2016) mendefinisikan genre sebagai sebuah karya sastra yang memiliki bidang dan fokus tersendiri, dimana di dalamnya terdapat alat dan aturan serta teknik dalam pengolahan karya tersebut. Dapat disimpulkan bahwa genre adalah penggolongan suatu karya sastra berdasarkan suatu gaya, isi material, cara penyampaian, dan sejarah tersendiri.

Penentuan genre dalam menulis cerita penting untuk mengarahkan pembaca berekspektasi pada sebuah karya tulis dengan layak. Jones (2023) menjelaskan bahwa meskipun genre adalah pengkategorian konsep dengan niatan pembatasan yang jelas, masih banyak area abu-abu dalam pengkategorian tersebut. Genre dapat turun menjadi sub-genre seperti horror turunan menjadi horror supernatural atau bisa penggabungan dua genre utama, seperti genre horror komedi. Kejelasan suatu genre akan menjadi poin penting yang

nantinya menentukan jenis *audiens* dan pasar yang dituju oleh penulis. Sehingga menentukan genre adalah sebuah prioritas.

Dikarenakan komik perancangan menggunakan genre aksi, *battle royal*, dan fantasi maka dalam kesempatan ini akan diulas mengenai ketiga genre tersebut. Cerita fantasi mulanya berasal dari berbagai mitos dan legenda yang sudah ada sejak manusia bisa saling bertukar cerita satu dengan yang lain. Dikarenakan pengetahuan yang minim, manusia awalnya menjelaskan fenomena-fenomena alam dengan cerita yang fantastis, tidak masuk akal, dan terkesan menghayal. Turco (1999) mendefinisikan genre aksi sebagai cerita yang memiliki pertarungan tinggi, energi yang besar dan kisah cerita dengan *pace* cerita yang cepat. Genre ini biasanya lebih marak digunakan dalam media visual seperti film, dan tentunya komik. *Battle royal* atau *battle royale* merupakan sebuah pertarungan yang dilakukan oleh banyak orang. Semua orang tersebut saling mengalahkan satu sama lain hingga akhirnya hanya tersisa satu orang yang bertahan. Genre ini awalnya dipopulerkan oleh novel karya Koushun Takami (1999) dengan judul yang sama. Kini *battle royale* menjadi genre tersendiri pada film, komik, novel dan gim.

Alegori atau perumpamaan merupakan salah satu teknik penulisan yang digunakan dalam seni dan *storytelling*. Wheeler (2018) menerangkan bahwa penulis menggunakan alegori untuk menyampaikan masalah kompleks dalam bentuk simbolisme dari tokoh, kejadian, dan tindak tanduk yang mampu dibedah isinya sebagai pesan moral, spiritual maupun politikal. Konsep inilah yang digunakan dalam perancangan komik Satria Piningit yang menggunakan alegori dalam tema yang dibawa oleh raja-raja Indonesia untuk membahas permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat saat ini.

4. Komik Digital di Indonesia

Komik digital adalah komik yang diterbitkan atau dibuat untuk dibaca secara digital atau daring. Komik digital biasanya diterbitkan pada sebuah halaman situs (*website*) yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau aplikasi yang terpasang pada *smartphone*. Meski didukung oleh akses internet dan

perkembangan teknologi yang terjangkau, komik digital Indonesia masih memiliki masalah yang sungkar diatasi. Rahadian (2017) menyebut bahwa masyarakat Indonesia masih berfikir pada paradigma kertas, dimana orang menganggap konten digital di internet bersifat gratis termasuk di dalamnya konten komik. Berbeda dengan komik cetak yang secara kasap mata memang untuk diperjual belikan. Paradigma ini berimbas pada sulitnya menjual komik digital di Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, masih terdapat usaha untuk memasarkan komik digital di Indonesia, contohnya adalah munculnya *website* seperti www.ngomik.com atau www.makko.co yang merupakan *website* yang lumayan ternama dikalangan pecinta komik lokal. *Website* tersebut dapat diakses secara gratis namun juga menerapkan konten berbayar untuk judul komik unggulan mereka. Sayangnya keduanya tidak mendapat cukup profit dan akhirnya harus menghentikan layanannya. Namun keadaan ini mulai berubah ketika Line *Webcomic* sebuah perusahaan global asal Korea mulai membuka jaringan situsnya di Indonesia pada 2014. *Webcomic* sendiri menawarkan opsi berbayar bagi pembaca yang ingin akses terkini pada judul komik *official* mereka sebelum jadwal tayang resminya. Lim dan Ha dalam Mergiansya (2018), menerangkan bahwa *Webcomic* adalah gabungan kata dari *website* dan *cartoon*, yang memiliki arti sebagai komik yang diterbitkan melalui laman dan disesuaikan untuk layar komputer. *Webcomic* secara jenis dikategorikan sebagai komik digital, yang cara membacanya dengan men-*scroll* halaman dari atas ke bawah. Octavia (2021), menyebut *layout Webcomic sebagai infinite canvas*, yang artinya ruang gambar tanpa batas yang tidak terikat dengan ukuran kertas (*canvas*).

Webcomic memiliki 2 tipe komik yakni komik *official* yakni komik-komik buatan komikus yang bekerja sama dengan editorial *webcomic* dan komik kanvas yang merupakan tempat dimana siapa saja dapat mengunggah karya buatan mereka. Tak hanya itu, jika komik kanvas mereka populer dan memenuhi syarat tertentu, mereka dapat berkesempatan untuk mendapat tawaran kerja sama sebagai *webcomic official* sekaligus mendapatkan

monetisasi atau penghasilan dari komiknya. Karena kondisi ini banyak komikus lokal yang fokus membuat komik melalui *platform* ini.

5. Aspek Fundamental Komik

Berdasarkan buku *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*, Araki (2017) menjelaskan mengenai empat fundamental utama dalam pembuatan struktur komik Jepang (*manga*). Penggunaan keempat aspek fundamental itu oleh Araki terbukti membawanya sukses dengan seri komik panjangnya "*Jojo Bizzare Adventure*" yang kini sudah berjalan 35 tahun. Adapun keempatnya antara lain:

1) Karakter

Dalam pembuatan karakter, banyak faktor yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah pendalaman karakter dengan menuliskan sebanyak mungkin sifat dan watak khususnya tindakan karakter dalam cerita. Selain itu dinamika antar tokoh dan perubahan sikap sepanjang cerita juga harus diperhatikan.

2) Cerita

Jepang, memiliki struktur cerita yang berbeda dengan struktur cerita barat (*Hero's Journey*). Araki sendiri menggunakan struktur *Ki-Sho-Ten-Ketsu*. Yakni: *Ki* (Perkenalan), di mana karakter dan masalah diperkenalkan; *Sho* (Perkembangan), di mana karakter mencoba untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada; *Ten* (Titik balik), di mana karakter bertemu halangan tidak terduga yang membuat tokoh utama harus merubah cara mereka untuk menghadapi masalah; dan *Ketsu* (Konklusi), di mana fase ketika karakter telah berubah hasil dari pembelajaran sepanjang perjalanan mereka.

3) Setting

Dalam pembuatan komik, *setiing* atau latar belakang dunia haruslah imersif, dapat dipercaya atau mudah dimasuki oleh pembaca. Sehingga pembaca dapat meletakkan diri mereka sebagai tokoh dalam cerita.

4) Tema

Tema dalam komik adalah pesan yang ingin disampaikan dalam komik. Pesan

tersebut dapat berupa pelajaran dari perjalanan yang telah diceritakan atau filosofi dan alegori dari cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan komik Satria Piningit telah menghasilkan:

1. Hasil Perancangan

Perancangan *Webcomic* Satria Piningit menghasilkan 10 episode komik, dikarenakan Panjang episode 6 dan 7 melebihi batas dari ukuran unggah di *webcomic* yakni 20mb maka komik harus dipecah lagi menjadi beberapa episode. Keseluruhan episode tersebut beserta sinopsisnya meliputi:

a) Prolog

Pada tahun 20XX gunung Merapi Meletus, sehingga membelah pulau Jawa. Pada saat yang sama lahirlah 100 anak yang akan menjadi calon “Satria Piningit”.



Gambar 2. Cuplikan Prolog
(Sumber: dokumen pribadi)

b) Episode 1 Satria

Satria adalah calon penerus dari Yayasan Pelangi Senja, salah satu organisasi yang membantu bangkitnya Indonesia pasca bencana terbelahnya pulau Jawa. Namun ia merasa bahwa tanggung jawab tersebut tidaklah adil bagi dirinya. Kehidupannya suatu hari berubah karena insiden mistik yang membangkitkan titisan Hayam Wuruk dalam dirinya.



Gambar 3. Cuplikan Episode 1
(Sumber: dokumen pribadi)

c) Episode 2, 3, dan 4 Purnawarman vs Hayam Wuruk

Seorang aktivis lingkungan yang mengaku sebagai Raja Purnawarman tiba-tiba muncul dan mengacau di tengah jalan. Dengan kekuatan supernatural ia mendatangkan banjir dan menyerang orang-orang. Satria yang tidak bisa diam melihat, mencoba menghentikan Purnawarman. Tiba-tiba ia mendengar suara yang mengaku sebagai Hayam Wuruk, berkata bahwa dia akan meminjami Satria kekuatan untuk menghentika raja Purnawarman.



Gambar 4. Cuplikan Episode 2
(Sumber: dokumen pribadi)

d) Episode 5 Ratoe

Ratoe adalah seorang gadis yang hidup dalam lilitan hutang dari orang tuanya. Ia terpaksa bertahan hidup dengan menjadi penipu ulung. Suatu hari hidupnya berubah ketika ia menyadari dirinya sebagai titisan Raja Ken Arok. Ketika akan menipu seseorang, tak disengaja ia bertemu dengan Rangga titisan Raja Mulawarman. Rangga bermaksud menjadikan Ratoe sebagai anak buahnya dengan imbalan sebesar 20 miliar. Namun karena merasa terhina, Ratoe menolak ajakan tersebut.



Gambar 5. Cuplikan Episode 5
(Sumber: dokumen pribadi)

e) Episode 6 part 1 dan 2 Mulawarman & tiga Raja

Ratoe yang merasa direndahkan marah dan menyerang Rangga. Namun ternyata Rangga tidak datang sendirian, ia bersama dengan 3 titisan raja lain yakni Ando titisan Raja Kertanegara, Kartika titisan Raja Sri Jayabhupati dan Langit titisan Raja Tadohe. Ratoe pun mengkritisi para titisan raja yang mau menjadi bawahan dari Rangga dan tidak berusaha untuk mewujudkan idelaisme mereka dengan kekuatan mereka sendiri. Namun semua itu sia-sia, pada akhirnya Ratoe harus melawan empat orang sekaligus.



Gambar 6. Cuplikan Episode 6 Part 1
(Sumber: dokumen pribadi)

f) Episode 7 part 1 dan 2 Ken Arok vs Mulawarman

Rangga mengingat kembali masa kejayaan Raja Mulawarman hingga alasan kenapa dia memilih untuk bertarung dan menjadi "Satria Piningit". Ratoe kemudian dengan mudahnya mengalahkan Ando, hingga hanya ia dan Rangga yang tersisa. Keduanya pun beradu kekuatan. Ratoe berhasil mencuri 3 kekuatan titisan raja lain sehingga pertarungan menjadi lebih sengit.



Gambar 7. Cuplikan Episode 7 Part 1
(Sumber: dokumen pribadi)

2. Media Pendukung

Dalam perancangan ini dibuat juga versi bentuk komik cetaknya untuk lebih memudahkan pembaca yang tidak memiliki akses internet atau yang menginginkan pengalaman membaca buku secara langsung. Dalam versi ini juga ada beberapa perbaikan

Piningit” atau Ratu Adil. Dari mitologi itu dikembangkan cerita tentang menitisnya (lahir kembalinya) raja-raja kuno Indonesia yang akan saling bersaing untuk menjadi sang Satria Piningit dan memimpin Indonesia selamat dari bencana. Tokoh raja-raja yang muncul dalam komik ini membawa idealismenya masing-masing yang didasarkan pada catatan sejarahnya, tujuh rupa Satria Piningit, dan isu-isu yang relevan di masyarakat.

Proses perancangan komik Satria Piningit mengikuti kerangka *design thinking* lima tahap yang dipadukan dengan *Four Major Fundamentals of Manga Structures* milik Hirohiko Araki. Berikut adalah kelima tahapan proses perancangan tersebut: (1) *Emphatize* yaitu tahap dilakukannya penyebaran angket, dan studi pustaka untuk menggali informasi mengenai ketertarikan target *audiens*, menggali sumber sejarah dari tema, mitologi, dan tokoh raja-raja kerajaan Indonesia; (2) *Define* diawali dengan Analisa SWOT untuk menentukan arahan yang akan diambil oleh komik ini dengan membandingkannya dengan komik yang memiliki genre dan target *audiens* yang serupa. Analisis digunakan untuk memetakan *unique selling point* sekaligus untuk menentukan strategi kreatif, dan visual yang digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan membentuk aspek fundamental manga yakni menetapkan konsep dan ide cerita, dan pembuatan konsep desain karakter; (3) *Ideate* tahap ini berfokus pada pembangunan cerita dari awal sampai akhir, penyampaian cerita, pembuatan naskah, dan pembagian cerita setiap episodenya. Pada tahap ini juga dilakukan perumusan visualisasi *setting* dan tema dengan lebih jelas Tahap ini menghasilkan sketsa komik; (4) *Prototype* adalah tahap realisasi pembuatan komik yang melalui proses *lineart*, *paneling*, *coloring*, *rendering*, dan *typesetting*. (5) *Test* yang diawali dengan validasi oleh ahli, dan kemudian survey penilaian oleh pembaca.

Hasil dari perancangan ini berbentuk *webcomic* dengan judul Satria Piningit dengan 1 prolog dan 7 episode yang akibat kendala ukuran dibagi menjadi 9 bagian, sehingga keseluruhannya berjumlah 10 episode *webcomic*. Komik dari perancangan kemudian diunggah di *platform webcomic* dan dapat

diakses di <https://unesa.me/satriapiningit> atau dapat diakses langsung dengan mencari judul Satria Piningit dalam aplikasi *webcomic* di *tab webcomic* kanvas. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta penilaian pembaca, komik ini berhasil menarik minat pembaca, dan berhasil memperkenalkan tokoh raja-raja Indonesia.

Namun tentunya perancangan ini tetap memiliki banyak kekurangan. Sebagai contohnya baik dari validasi ahli maupun pembaca, menyebut komik ini masih memiliki gambar yang perlu ditingkatkan lagi dan dialog yang bisa lebih ditata untuk mempermudah pembacaan. Selain itu cerita komik kurang memberikan unsur drama dan beberapa pembaca tidak suka dengan strategi visual dan cerita yang mengambil banyak kebebasan kreatif pada mitologi dan tokoh sejarah lokal.

Komik Satria Piningit ini dirancang sedemikian rupa untuk menarik minat mudamudi Indonesia dan memperkenalkan pada mereka mengenai tokoh raja-raja Indonesia. Tapi dengan berfokus pada tujuan tersebut maka perancangan ini harus mengorbankan banyak detail sejarah yang dianggap kurang menarik dan yang akan membuat cerita komik menjadi terlalu menggurui dan membosankan. Maka dari itu komik ini bersifat hanyalah sebagai media pengenalan saja dan bukan sebagai media pengganti sepenuhnya untuk mempelajari sejarah. Tentu saja Indonesia masih memiliki banyak tokoh-tokoh sejarah lainnya yang bisa diangkat dalam media *edutainment*.

Bagi yang berniat untuk melakukan perancangan serupa disarankan untuk lebih banyak menelusuri bagaimana merancang komik semenarik mungkin. Karena pada dasarnya media ini merupakan media yang membutuhkan banyak waktu untuk dibuat dan dinikmati, sehingga alangkah baiknya jika baik perancang dan pembaca bisa sama-sama menikmati proses perancangan dan hasil komik.

REFERENSI

- Achmad, Sri Wintala. 2021. *Sejarah Raja-Raja Majapahit*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Ameliya, Tri Meilani (2021) “MAKN: Literasi dan Ketertarikan Masyarakat pada

- Kerajaan Masih Rendah” diunduh pada tanggal 02 Maret 2022 dari <https://www.antaraneews.com/berita/2520053/makn-literasi-dan-ketertarikan-masyarakat-pada-kerajaan-masih-rendah>.
- Araki, Hirohiko. 2017. *Manga in Theory and Practice*. San Francisco: VIZ Media, LLC.
- Danamasasmita, Saleh, Ayatrohaedi, Tien Wartini, Undang Ahmad Darsa, 1984. *Sewaka Darma (kropak 408), Sanghyang Siksakandang Karesian (Kropak 630), Amanay Galunggung (Kropak 632), Transkripsi dan Terjemahan*. Bandung: Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian kebudayaan Sunda (Sundanologi), Ditjen Kebudayaan, Depikbud.
- Darmawan., Tri Budi M. 2007. *Perjalanan Spiritual Menelisik Jejak Satrio Piningit : Jalan Setapak Menuju Nusantara Jaya*. Semarang: Cipta Karya Multimedia.
- Diananda, Amita. 2018. “Psikologi Remaja dan Permasalahannya”. *E-Journal STIT Islamic Village*, Vol. 1 No. 1, pp. 116-133.
- Fatkhan, M. 2020. "Sosok Ratu Adil Dalam Ramalan Jayabaya". *Refleksi: Jurnal Filsafat dan Pemikiran Islam*. Vol. 19 No. 2, pp. 241.
- Jones, Amanda., 2023. “*Writing in Genre: The Way We Tell Stories and Why It Matters*” diunduh pada tanggal 02 Maret 2022 dari <https://www.campfirewriting.com/learn/writing-genres>
- Kartodirdjo, Sartono. 1984. *Ratu Adil*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Kopp, Carol M. (2022). “What is Brand Awareness? Definition, How It Works, and Strategies.” diunduh pada tanggal 01 November 2022 dari <https://www.investopedia.com/terms/b/brandawareness.asp>.
- Le Guin, Ursula K., 2016. *Words Are My Matter*. Massachusetts: Small Beer Press
- Lestari, Widya. (2021). “Kerajaan Bolaang Mongondow: Sejarah Raja-raja dan Keruntuhan” diunduh pada tanggal 01 November 2022 dari <https://www.kompas.com/stori/read/2021/11/15/100000979/kerajaan-bolaang-mongondow-sejarah-raja-raja-dan-keruntuhan?page=all>.
- Mergiansya, D.R. 2018. “*Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital*”. Thesis: Universitas Komputer Indonesia.
- Octavia, Paramaysella Yudha. 2021. “Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari untuk Remaja Usia 15-19 Tahun”. *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 3, pp. 16-30.
- Rahadian, Bambang Tri. 2017. “Komik Digital : Revolusi Komik di Media Sosial”. *Jurnal Seni Rupa GALERI*, Vol. 3 No. 2.
- Ramadhan, Bagus. 2018. “Komikus Indonesia Bersatu, Wujudkan Komik Indonesia yang Mendunia” diunduh pada tanggal 02 Maret 2022 dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/05/02/komikus-Indonesia-bersatu-wujudkan-komik-Indonesia-yang-mendunia>.
- Septiandiansyah, Ricky. (2021) “Mengapa Siswa Cenderung Tidak Menyukai Mata Pelajaran Sejarah?” diunduh pada tanggal 02 Maret 2022 dari <https://www.dictio.id/t/mengapa-siswa-cenderung-tidak-menyukai-mata-pelajaran->.
- Soekmono, 1973. *Pengantar sejarah kebudayaan Indonesia* Soekmono. Yogyakarta; Yayasan Kanisius
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* Bandung: Penerbit ALFABETA
- Syamsuddin, M., 2021. *KEN AROK* Yogyakarta: Penerbit ARASKA
- Tungkagi, Donal Qomadiansyah. (2021). “Mitos Gumalangi yang Berpolemik” diunduh pada tanggal 01 November 2022 dari <https://satubmr.com/2021/03/mitos-gumalangi-yang-berpolemik/>.
- Turco, Lewis. 1999. *The Book of Literary Terms: The Genres of Fiction, Drama, Nonfiction, Literary Criticism, and Scholarship (1st ed.)*. New Hampshire: University Press of New England.
- Weiland, K.M. (2008). “The All Important Link Between Theme and Character Progression” diunduh pada tanggal 01 November 2022 dari <https://www.helpingwritersbecomeauthors>

.com/all-important-link-between-theme-and/.

- Wheeler, L. Kip, 2018. *Close Reading of a Literary Passage*. Jefferson City: Carson Newman College
- Whitten, T., Henderson, G. S., Mustafa, M. (2012) *Ekologi Sulawesi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wilkinson, dkk. 2020. "Reading During Adolescence: Why Adolescence Choose (Or do Not) Books". *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Vol. 64 No. 2, pp. 157-166.
- Zaking, S. dan Kurniawan, D. (2020) "Komitmen Sosial Sejarah Dipertanyakan, Nadiem Akhirnya Buka Suara" diunduh pada tanggal 02 Maret 2022 dari <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/20/09/2020/komitmen-soal-sejarah-dipertanyakan-nadiem-akhirnya-buka-suara/>.