

BAB III

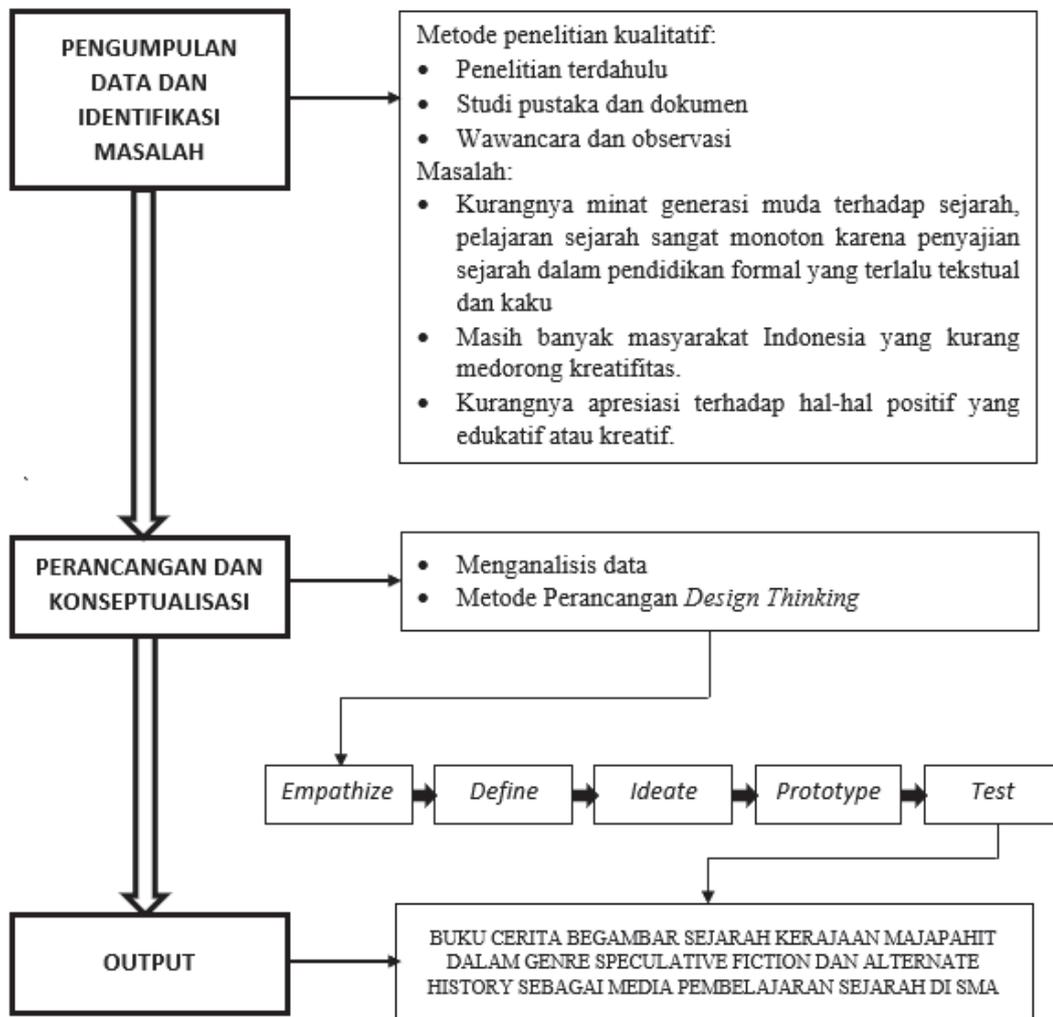
METODE PERANCANGAN

A. Kerangka Berpikir

Dapat disimpulkan bahwa di era baru ini, minat generasi muda dan beberapa golongan lain terhadap sejarah tidak terlalu tinggi. Penelitian-penelitian terdahulu banyak menyetujui bahwa buku-buku pelajaran sejarah di Pendidikan formal, tidaklah mendukung dengan isinya yang padat, tekstual dan monoton sehingga cepat membuat siswa jenuh dalam belajar. Dalam konteks perancangan ini, pembelajaran sejarah Kerajaan Majapahit, yang mana dibahas di buku pelajaran sejarah SMA kelas 10 pun juga seperti itu. Cara belajar dan penyampaian materi di sekolah juga masih banyak yang kurang tepat dan tidak variatif. Maka memang diperlukan media edukasi yang lebih ramah untuk para generasi muda untuk mengenali sejarah tersebut, yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah siswa SMA, yang diharapkan dapat merestorasi dan mengenang sejarah bangsa Indonesia.

Maka untuk perancangan buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre *Speculative Fiction* Dan *Alternate History* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA, Penulis menyusun kerangka berpikir sebagai berikut:

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir



(Sumber: Dokumen pribadi dan adaptasi teori *Design Thinking*)

B. Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan ini, Penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2014, hlm. 4) penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati.

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan Penulis berasal dari dua sumber data yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer, data yang yang diterima langsung dari sumber utama, Penulis memperoleh data tersebut melalui wawancara. Data sekunder, data yang diterima dari sumber kedua atau yang sudah ada sebelumnya dari peneliti lain, dalam perancangan ini Penulis memperoleh data tersebut melalui penelitian terdahulu dan studi pustaka dan dokumen.

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan untuk melakukan perbandingan penelitian yang akan dilakukan Penulis dengan penelitian yang sebelumnya sudah pernah ada. Penelitian terdahulu yang direferensikan oleh Penulis tentunya harus relevan dengan penelitiannya. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan Penulis;

Perancangan pertama, milik Thareq, pembedanya dengan perancangan milik Penulis yaitu; perancangan milik Thareq menceritakan dan membuat jalan cerita fiktif untuk merekonstruksi kehidupan zaman Kerajaan Majapahit berdasarkan catatan Ma Huan. Sementara perancangan milik Penulis menceritakan dan mengikuti cerita sejarah asli Kerajaan Majapahit yang diiringi dengan fiksi spekulatif dan sejarah alternatif untuk menyertakan serangkaian karakter fiktif dan kejadian fiktif yang beriteraksi langsung dengan orang asli dan kejadian asli. Seperti karakter Atyasa (fiktif) yang menjadi prajurit terpercaya Aria Wiraraja (asli), dan seperti salah satu prajurit Mongol bernama Asudai (fiktif) yang tidak ikut kembali ke Mongolia yang kemudian melakukan balas dendam ke Atyasa. Tentu rangkaian fiktif ini dibuat sedemikian rupa agar tidak sepenuhnya mengganggu gugat jalan cerita sejarah asli.

Perancangan kedua, milik Nick Soedarso, pembedanya dengan perancangan milik Penulis yaitu; perancangan milik Nick menceritakan jalan cerita sejarah asli yaitu perjalanan Mahapatih Gajah Mada, dalam artian Nick tidak menyusun cerita lagi. Sementara perancangan milik Penulis merangkai jalan cerita yang masih menceritakan sejarah asli tapi diiringi dengan karakter fiktif (salah satunya karakter Atyasa) dan

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kejadian fiktif (konflik antara Atyasa dan prajurit fiktif bernama Asudai) yang beriteraksi langsung dengan orang asli dan kejadian asli. Penulis juga menceritakan Majapahit era awal pendirian sementara Nick menceritakan Majapahit era pertengahan menuju era akhir Majapahit.

Perancangan ketiga, milik Listiarini, Bambang Mardiono S.Sn. M. Sn., dan Adiel Yuwono S.Sn., pembedanya dengan perancangan milik Penulis yaitu; mereka menggunakan media komik dan menceritakan jalan cerita fiktif. Sementara perancangan milik Penulis menggunakan media buku cerita bergambar dan menceritakan sejarah asli diiringi dengan karakter fiktif dan kejadian fiktif (seperti konflik antara tokoh fiktif Atyasa dan Asudai) yang beriteraksi langsung dengan orang asli dan kejadian asli dan berfokus pada era pendirian Majapahit.

2. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung atau tidak langsung dengan narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh data dan informasi lengkap dan faktual.

Dalam perancangan ini, Penulis melakukan wawancara langsung dan tidak langsung dengan beberapa anak SMA dari beberapa sekolah yang berbeda. Wawancara langsung dilakukan melalui *video call* di aplikasi Discord, sementara wawancara tidak langsung dilakukan melalui perantara sosial media yaitu Whatsapp. Ini dilakukan untuk mengetahui seperti apa cara pembelajaran sejarah yang mereka miliki di sekolah, bagaimana tanggapan mereka soal pembelajaran sejarah di sekolah mereka.

Dalam wawancara ini penulis mengumpulkan jawaban dari beberapa siswa SMA/setingkat mengenai seperti apa pembelajaran mata pelajaran sejarah yang mereka miliki di sekolah.

- a. Cindy Aurelia R, Salsabila K Chandraningtyas, Muhammad Rafif F, dan Muhammad Fachri Y dari SMAS 1 Pusaka Jakarta menjelaskan pembelajaran sejarah, terutama di bab Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, yang mereka terima di sekolah mereka adalah; siswa ditugaskan untuk mempelajari materinya secara

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mandiri, kemudian langsung ditugaskan untuk membuat kelompok dan menyusun presentasi atau PPT mengenai materi yang telah ditentukan perkelompok oleh guru, siswa juga ditugaskan untuk membuat satu media presentasi individu seperti poster, video, atau ppt. Tugas di bab lainnya juga meliputi perangkuman bab dan menyusun teka-teki silang mengenai materi bab secara individu dan mandiri oleh siswa.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Cindy, Fachri, Salsabila, dan Raffif melalui Discord Call
(Sumber: Dokumen pribadi)

- b. Tyas Oktafiani dari SMKN 71 Jakarta menjelaskan pembelajaran sejarah yang ia terima di sekolah adalah; guru akan menjelaskan pembukaan sebuah materi dari bab yang akan dipelajari sesuai modul pelajaran, kemudian siswa ditugaskan untuk mencari lagi materi lebih lengkap terkait materi tersebut melalui internet. Hal tersebut dikarenakan di sekolahnya, siswa tidak mendapatkan buku paket pelajaran.
- c. Ratu Balqis Fadhlika G dari SMAS Muhammadiyah 23 Jakarta menjelaskan pembelajaran sejarah, terutama di bab Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, yang ia terima di sekolah adalah; siswa ditugaskan untuk mempelajari bab tersebut secara mandiri. Di bab lainnya pun juga sama, siswa ditugaskan untuk mempelajari bab tersebut secara mandiri.
- d. Zahra Fauziah Novianty dari SMAN 107 Jakarta menjelaskan pembelajaran sejarah, terutama di bab Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, yang ia terima di sekolah adalah; guru menerangkan terlebih dahulu pembuka bab seperti teori

Audi Anindita Pramesti, 2023

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- masuknya Hindu-Budha dan Islam ke Indonesia kemudian siswa ditugaskan untuk secara mandiri mencari tahu lebih lanjut mengenai teori tersebut seperti bukti atau pendukung lainnya yang dapat memperkuat teori tersebut. Adapun tugas lainnya berupa siswa ditugaskan untuk melakukan survei kunjungan ke museum secara mandiri.
- e. Indah Cindy Oktafiani dari SMAN 12 Jakarta menjelaskan pembelajaran sejarah yang ia terima di sekolah adalah; siswa ditugaskan untuk membaca buku secara mandiri, kemudian ditugaskan untuk mencari tahu lebih lanjut tentang materi yang dipelajari dari berbagai sumber. Setelah itu siswa ditugaskan untuk menyusun presentasi terkait materi tadi dan ditugaskan untuk mengerjakan beberapa soal mengenai materi yang sudah mereka pelajari.

Dari kumpulan jawaban diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran sejarah di sekolah yang diterima oleh siswa rata-rata adalah pembelajaran secara mandiri. Dalam artian siswa dilepas untuk mengurus diri mereka sendiri, dalam konteks ini pengetahuan sejarah mereka. Lewat tugas merangkum, tugas membaca, tugas mencari data di internet, tugas melakukan presentasi, dsb. Ini, walau dalam hal konteks melatih kemandirian dapat dikatakan bagus, bisa memiliki efek yang cukup fatal karena memang tidak semua siswa sadar akan urgensi belajar dan memilih untuk berserah diri ke kemalasan.

3. Studi Pustaka dan Dokumen

Studi pustaka adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui kajian dan analisis terhadap buku, literatur, jurnal dan artikel, dan laporan-laporan lainnya. Kemudian untuk studi dokumen adalah pengumpulan data melalui kajian dan analisis terhadap dokumen-dokumen berupa tulisan, gambar, catatan harian, sejarah kehidupan, dsb.

Dalam perancangan ini, Penulis melakukan studi pustaka atau dokumen seperti melalui buku-buku atau karya-karya yang bersangkutan dengan sejarah pada era Kerajaan Majapahit, mulai dari sebelum pendirian, hingga keruntuhannya. Ada pula media tersebut berupa buku non-fiksi juga buku fiksi.

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

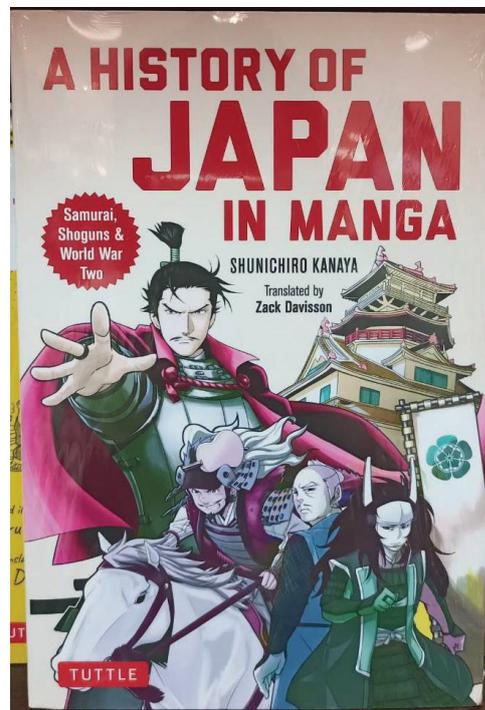
4. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui atau menganalisis tingkah laku non-verbal melalui pengamatan langsung di lapangan. Observasi tidak terbatas kepada orang saja, tetapi juga objek alam lainnya, seperti lingkungan.

Dalam perancangan ini, Penulis melakukan observasi dengan cara pengamatan langsung ke toko buku lokal atau import, juga pameran atau convention untuk melihat buku buku sejenis atau relevan dengan buku yang dirancang Penulis. Hal ini untuk mengetahui ketersediaan buku dengan tema atau topik yang sama di pasar Indonesia, juga sebagai pembanding serta referensi untuk perancangan Penulis.

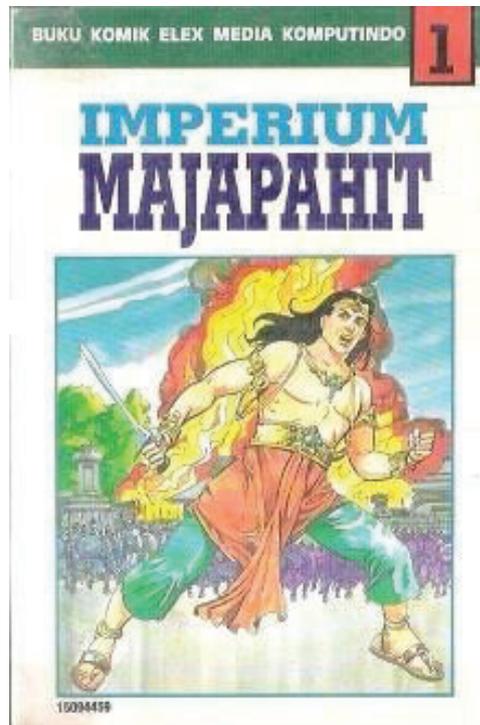
a. Kunjungan ke Toko Buku

Dalam kunjungan langsung ke toko buku, Penulis tidak menemukan terlalu banyak karya yang relevan dengan perancangan milik Penulis. Penulis menemukan beberapa karya dengan media yang cukup mirip, yaitu komik, namun topiknya tidak sama dengan topik milik Penulis yaitu, Kerajaan Majapahit yang dicampurkan dengan fiksi. Beberapa yang ditemukan temanya meliputi, kisah Wali Songo, kisah Kerajaan Islam, Sejarah Jepang, dan sejarah negara lainnya. Nampaknya tidak begitu banyak karya ditemukan yang membahas mengenai sejarah Indonesia. Rak buku yang memiliki komik mengenai sejarah Indonesia ini juga terlihat tidak begitu banyak dikunjungi dibandingkan dengan komik-komik Jepang atau *Manga*. Jika dilihat pula, gaya gambar komik sejarah Indonesia ini terlihat jauh lebih *out of style* dibanding komik Jepang yang gaya nya lebih modern. Berikut merupakan salah satu contoh karya dengan media mirip namun topiknya tidak sama.



Gambar 3.2 History of Japan in Manga – Shunichiro Kanaya
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah Penulis melakukan *research* lagi melalui internet, ternyata memang ada komik komik lama karya komikus Indonesia yang membahas tentang Kerajaan Majapahit. Salah satu contohnya komik series Imperium Majapahit karya Jan Mintaraga. Komik ini mengilustrasikan ulang rangkain sejarah Kerajaan Majapahit, dan visual gambarnya menggunakan gaya komik lama Indonesia.



Gambar 3.3 Imperium Majapahit 1 – Jan Mintaraga
(Sumber: Goodreads)

b. Kunjungan ke Indonesia Comic Con

Selain kunjungan ke toko buku, Penulis mendapat kesempatan untuk berkunjung ke Indonesia Comic Con. yang merupakan acara pameran atau *convention*. Indonesia Comic Con menghadirkan pengalaman *pop culture* terbaik dari Timur dan Barat dalam merayakan konten terbaru dari komik, anime, mainan, barang koleksi, game, TV, film, dan hiburan untuk penggemar setia di seluruh Indonesia. Fans akan dapat memuaskan keinginan mereka untuk bertemu dengan ikon *pop culture* favorit mereka dalam kehidupan nyata dan menjadi yang pertama memiliki barang edisi terbatas dan eksklusif yang dipamerkan oleh *brand* pameran terkemuka.

Dalam acara ini, Penulis melakukan kunjungan ke berbagai *booth*, salah satunya yaitu *booth* milik Padepokan Ragasukma, sebuah rumah produksi komik milik komikus Indonesia yang menciptakan komik-komik bertemakan Nusantara. Pada *booth* ini, Penulis berkesempatan untuk bertemu dengan dua komikus yang karyanya relevan

Audi Anindita Pramesti, 2023

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

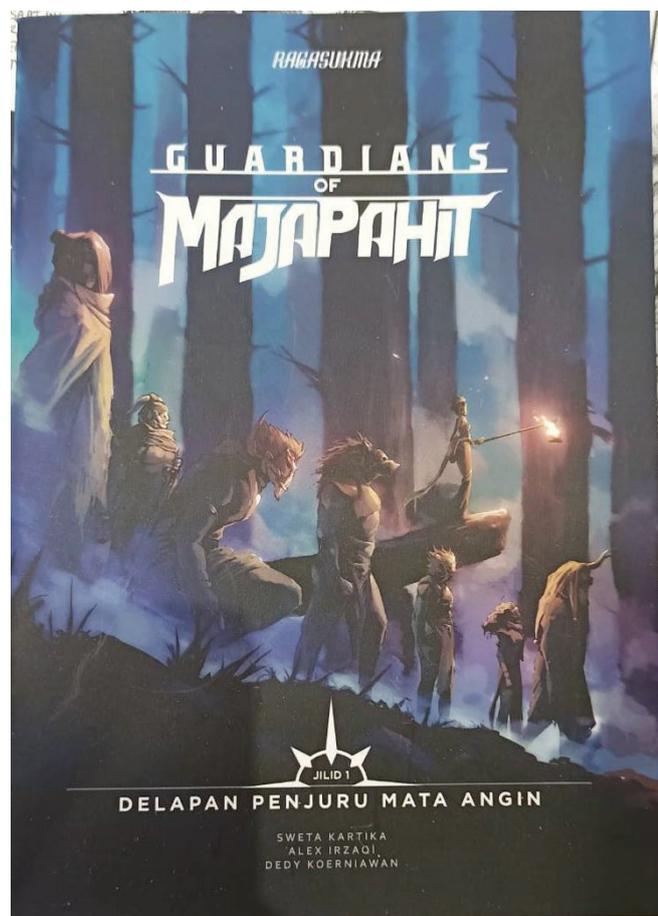
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan perancangan penulis. Kedua Komikus tersebut adalah Sweta Kartika dan Akhmad Fadly. Adapun karya Sweta Kartika yaitu Guardians of Majapahit dan karya Akhmad Fadly yaitu Rajasa and The Demon of The Woods.



Gambar 3.4 Padepokan Ragasukma
(Sumber: Dokumen pribadi)

Adapun diantara kedua karya tadi yang paling relevan dan sesuai topiknya dengan perancangan Penulis yaitu komik milik Sweta Kartika, *Guardians of Majapahit*. Pembedanya dengan milik perancangan milik Penulis adalah *Komik Guardians of Majapahit* menceritakan cerita fiktif dan bertema fantasi, berfokus kepada karakter-karakter pendekar fiktif ciptaan Sweta Kartika, selain itu latar waktu komik ini berada di era Sumpah Palapa atau era Gajah Mada. Sementara milik Penulis menceritakan sejarah asli yang beriringan dengan fiksi, berupa karakter fiktif dan kejadian fiktif yang berinteraksi dan berseberangan langsung dengan kejadian faktual atau sejarah asli, serta latar waktu era pendirian Kerajaan Majapahit serta medianya berupa cerita bergambar.



Gambar 3.5 *Guardians of Majapahit*
(Sumber: Dokumen pribadi)

Audi Anindita Pramesti, 2023

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Perancangan dan Konseptualisasi

1. Analisis Data

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan metode 5W+1H sebagai metode analisis data. 5W+1H sendiri adalah standar metode analisis masalah dengan mengajukan pertanyaan menggunakan *Why, Where, When, Who, What, How* atau Mengapa, Dimana Kapan, Siapa, Apa, Bagaimana.

a. W1

What (Apa) : Buku cerita bergambar mengenai sejarah Kerajaan Majapahit dalam genre fiksi spekulatif dan sejarah alternatif sebagai media pembelajaran sejarah alternatif bagi siswa SMA.

b. W2

Who (Siapa) : Target utama audiens untuk buku cerita bergambar ini adalah siswa SMA.

c. W3

When (Kapan) : Perancangan buku cerita bergambar dilakukan dari bulan Januari 2023 hingga bulan Juli 2023.

d. W4

Where (Dimana) : Perancangan buku cerita bergambar dilakukan di kota Bandung dan kota Jakarta.

e. W5

Why (Mengapa) :

- Kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah, pelajaran sejarah sangat monoton karena penyajian sejarah dalam pendidikan formal yang terlalu tekstual dan kaku.
- Masih banyak masyarakat Indonesia yang kurang mendorong kreatifitas.
- Kurangnya apresiasi terhadap hal-hal positif yang edukatif atau kreatif.

f. H1

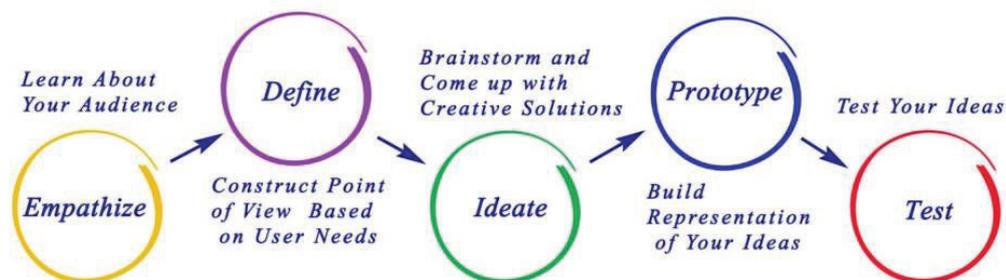
How (Bagaimana): Merancang media belajar alternatif yang lebih menarik perhatian generasi muda berupa cerita bergambar mengenai sejarah Kerajaan Majapahit dalam genre fiksi spekulatif dan sejarah alternatif.

2. Metode Perancangan *Design Thinking*

Menurut Interaction Design Foundation, *Design Thinking* adalah proses non-linear dan berulang yang digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk membuat prototipe dan pengujian. Situs Career Foundry (2023) menjelaskan bahwa proses *design thinking* bersifat progresif dan berpusat pada pengguna. Adapun proses dari *Design Thinking* meliputi 5 tahap; *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

3. Proses Perancangan *Design Thinking*

Design Thinking Process



Gambar 3.6 Proses *Design Thinking*
(Sumber: Eduparx)

a. *Empathize*

Pada tahap ini, penulis menaruh empati untuk memahami dan mengenal pengguna dan memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan mereka. Untuk melakukan ini, Penulis menggunakan metode studi pustaka dan wawancara untuk mengumpulkan

data-data relevan agar dapat memahami dan mengenal target audiens dan apa yang sekiranya mereka inginkan.

Penulis melakukan studi pustaka lagi terkait karakteristik siswa SMA. Menurut Sukintaka (dalam Rori lanun, 2007) karakteristik mental dan sosial anak SMA umur 16-18 tahun antara lain:

- 1) Psikis atau Mental
 - a) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
 - b) Mental menjadi stabil dan matang.
 - c) Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
 - d) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah sebagai berikut: Pendidikan, pekerjaan, perkawinan, pariwisata dan politik, dan kepercayaan.
- 2) Sosial
 - a) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
 - b) Lebih bebas.
 - c) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
 - d) Senang pada perkembangan sosial.
 - e) Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
 - f) Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
 - g) Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
 - h) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.

Kemudian untuk data selanjutnya, Penulis melakukan wawancara lagi dengan beberapa anak SMAS 1 Pusaka Jakarta yang bersedia, untuk mengetahui cara pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan. Wawancara dilakukan dengan melalui perantara sosial media yaitu Whatsapp.

Penulis memberi dua cara pembelajaran, manakah yang lebih diminati;

- 1) Siswanya lebih belajar mandiri (baca buku sendiri, *searching* internet, merangkum, presentasi individu maupun kelompok, dan lain sebagainya).

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Guru yang lebih aktif menjelaskan dengan baik dan benar. Misalnya, guru menjelaskan rangkaian sejarah seperti bercerita, guru menjelaskan melalui presentasi nya, guru menampilkan media pendukung lain seperti film, animasi, komik, novel.

Kedua pilihan diatas dibuat berdasarkan data yang telah didapatkan oleh Penulis. Pilihan pertama merupakan simpulan dari hasil wawancara pertama mengenai cara pembelajaran sejarah yang mereka miliki di sekolah. Pilihan kedua berupa tawaran lain dari ide Penulis. Tentu Penulis juga memberi ruang bagi siswa-siswa tersebut untuk mengelaborasi jawaban mereka.

Hasilnya, pilihan kedua lah yang bnyak dipilih oleh siswa. Mereka merasa akan lebih dapat menerima materinya jika lebih dibimbing dan mendengar materinya melalui cerita, seperti diceritakan oleh guru atau teman atau melalui media visual seperti komik dan cerita bergambar atau melalui media audio-visual seperti film dan animasi.

Salsabila K Chandraningtyas menyampaikan bahwa dirinya merupakan tipe yang lebih suka untuk mendengarkan cerita. Ia juga menyampaikan bagaimana Ia sadar kalau siswa SMA “zaman sekarang semua pada mager” jadi pembelajaran yang mengutamakan kemandirian siswa itu kurang efisien.

Nur Afni Aulia S menyampaikan bahwa Ia merasa pembelajaran mandiri itu tidak enak karena sebagai siswa Ia masih membutuhkan pembimbing, dan pembelajaran mandiri kurang efektif karena “murid kalau disuruh mandiri yaa ga akan sadar-sadar, akhirnya males”.

Cindy Aurelia R, dalam wawancara pertama melalui Discord *video call*, menyampaikan juga bagaimana tugas-tugas yang melibatkan kemandirian siswa dan kelompok biasanya berujung tidak adil karena sebagian besar siswa dalam kelompok akan bergantung ke temannya yang dianggap rajin. Jadi dalam tugas kelompok tersebut hampir setiap saat berujung dengan hanya satu atau beberapa siswa saja yang mengerjakan tugas tersebut dan sisanya tidak serius bahkan tidak membantu sama sekali.

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, penulis juga melakukan observasi lagi terkait penggunaan sosial media diantara generasi muda. Melihat bagaimana generasi muda sekarang berkembang di era digitalisasi berat, dengan sosial media yang umum digunakan salah satunya yaitu TikTok. Sosial media ini merupakan *platform* bagi orang-orang untuk menciptakan, menonton, berbagi *video* pendek berdurasi 3-10 menit. Nampaknya setelah berkembangnya *platform* ini, tren *video* di sosial media kini bergeser menjadi tren *video* pendek. Sebagai contoh Instagram kini telah mengembangkan Instagram Reels, YouTube telah mengembangkan YouTube Shorts, Facebook telah mengembangkan Facebook Reels, dsb. Dan nampaknya, *reach* terhadap audiens tercapai lebih tinggi melalui *video* semacam ini. Tren *video* pendek seperti ini mengartikan bahwa akan semakin banyak konten dengan topik variatif yang dikonsumsi oleh orang-orang dalam jangka waktu singkat. Ini membuat orang-orang terbiasa dengan arus konten-konten dengan topik unik dan menarik berdatangan untuk mereka. Fenomena ini ibaratnya seperti pedang bermata dua bagi manusia; walau bagus dan semua hal menjadi lebih efisien, namun karena manusia telah terbiasa dengan hal seperti itu, kini rentang perhatian manusia menjadi mudah terganggu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Microsoft Canada pada tahun 2015 menunjukkan bahwa perkembangan dunia digital menurunkan rentang perhatian manusia. Ini karena perkembangan digital membuat kita berharap untuk menerima informasi dengan cepat dan instan. Terutama setelah terjadinya Pandemi COVID-19, dimana manusia telah sangat bergantung dengan teknologi untuk melanjutkan hidup (kerja, sekolah, acara, dsb), semua menjadi lebih cepat, mudah, instan, efisien. Maka kini, tidak mengherankan jika rentang perhatian seseorang mudah terganggu jika menemukan hal lain yang dia anggap lebih menarik dari pada apa yang disajikan didepannya pada saat itu.

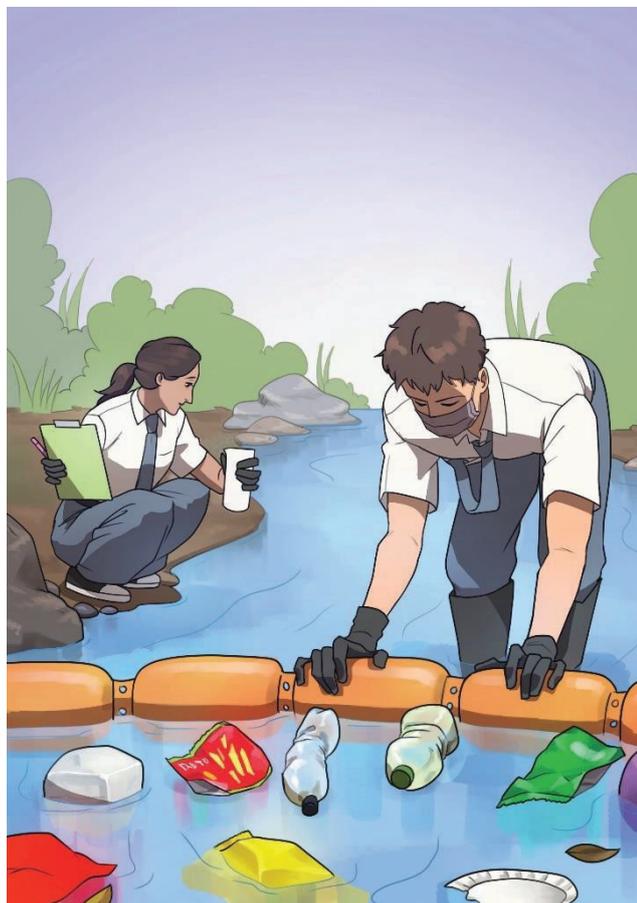
Selain itu, ada juga data empirik yang Penulis terima dari mengikuti sebuah proyek penyusunan buku teks SMK oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbudristek dari bulan September 2022-May 2023, kesimpulan dari data tersebut adalah bahwa siswa SMK/SMA/setingkat tertarik dengan gaya gambar atau *style* yang modern seperti komik/manga atau Webtoon dan bahwa ilustrasi tersebut penting karena sangat

Audi Anindita Pramesti, 2023

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berpengaruh dalam menarik dan memunculkan rasa ingin tahu siswa. Dalam proyek tersebut, Penulis berperan sebagai ilustrator untuk membuat gambar atau ilustrasi yang dapat mendukung kegiatan belajar dan membantu menyampaikan pesan. Adapun dalam proyek tersebut Penulis menggunakan gaya gambar atau *style* yang bentuk serta anatominya sudah menyerupai bentuk asli namun ada sedikit stilasi (semi realis) dan untuk *shading* dan pewarnaannya disederhanakan layaknya gaya gambar atau *style* yang umum digunakan dalam komik-komik Webtoon. Berikut merupakan contoh karya ilustrasi yang Penulis gunakan untuk penyusunan buku tersebut:



Gambar 3.7 Contoh Ilustrasi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Berikut merupakan komentar langsung yang diberikan oleh guru SMK dalam penelaahan buku atau *teacher review* terkait penggunaan ilustrasi gaya tau *style* tersebut di buku teks pelajaran Projek IPAS:

Tabel 3.1 Komentar Guru SMK Terkait *Style* Ilustrasi.

Butir	Nama Penelaah	Nama Penelaah
	Rohaeni Nur Eli, S.Si., M.Pd	Riska Fitriyani, S.Pd
6. Materi yang disajikan menarik dan memunculkan rasa keingintahuan peserta didik.	(ya) Materi yang disajikan menarik terutama untuk ilustrasi dibagian awal semua bab apalagi yang ilustrasinya seperti komik sesuai dengan zamannya yaitu zaman webtoon akan menarik dan memunculkan keingintahuan siswa ditambah dicantumkan pertanyaan pemantik bersamaan dengan ilustrasi bab. Jadi halaman awal bab ini menjadi bagian awal apersepsi sebelum mulai mempelajari materi.	(ya) Materi yang disajikan menarik dan memunculkan keingintahuan peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi karena buku tersebut sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
15. Gambar, simbol, dan lambang menarik dan mendukung pemahaman materi.	(ya) Secara keseluruhan gambar menarik dan mendukung pemahaman materi.	(ya) gambar ilustrasi yang ada dibuku lebih ke karakter manga/ jepang, sehingga lebih menarik perhatian peserta didik.

16. Gambar memiliki kualitas yang baik (tidak buram, tidak berbayang, dan tidak pecah).	(ya) Semua gambar yang sudah tercantum memiliki kualitas yang baik	(ya) Gambar yang ada di buku sudah cukup menarik bagi peserta didik.
---	--	--

(Sumber: Dokumen pribadi)

b. *Define*

Pada tahap ini, penulis menjabarkan hasil penemuan dari tahap *empathize* dan mendefinisikannya menjadi *problem statement*. Setelah melalui tahap *empathize* untuk mengenal lebih lanjut soal target audiens, Penulis dapat menyimpulkan permasalahannya sebagai berikut;

Jika kegiatan belajar mengajar di sekolah bergantung ke cara siswa melakukan pembelajaran mandiri, maka akan kurang efektif dan efisien. Siswa akan berujung malas tanpa pemantauan atau bimbingan lebih lanjut oleh guru. Dibutuhkan cara atau media alternatif yang dapat memunculkan rasa ingin tahu serta rasa tertarik dari dalam diri siswa untuk mempelajarinya. Media menarik yang dapat menjaga rentang perhatian siswa agar mereka mau menerima dan mempelajari informasi sejarah tersebut.

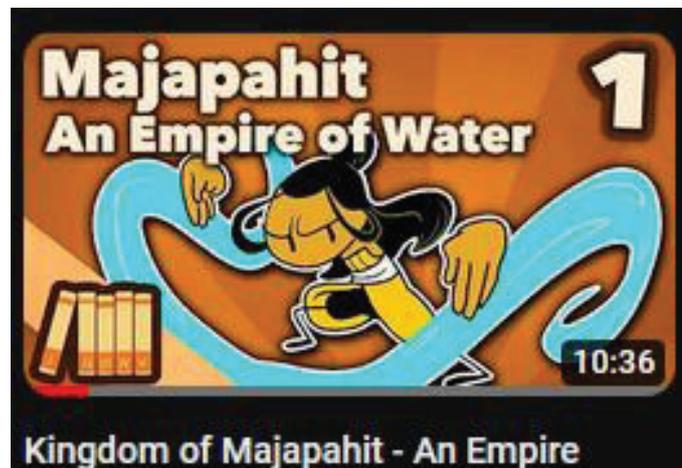
c. *Ideate*

Pada tahap ini, Penulis menyusun ide-ide kreatif berdasarkan keluhan pengguna serta *problem statement* tadi. Ide-ide yang disusun harus menarik dan *out of the box*. Setelah melalui tahap *Empathize* dan tahap *Define*, Penulis pun akhirnya dapat melakukan *brainstorming* dengan menyusun ide sebagai solusi kreatif.

Sejarah pada sendirinya sudah memiliki jalan cerita yang menarik, dan akan menarik perhatian generasi muda jika disajikan dengan baik dan benar, misalnya menggunakan media kreatif seperti komik, cerita bergambar, film, animasi, dsb. Dalam

perancangan ini, Penulis memutuskan untuk mengambil topik sejarah Indonesia yaitu sejarah Kerajaan Majapahit.

Kerajaan Majapahit sendiri merupakan monarki terbesar dalam sejarah Indonesia dan kekuasaannya yang berhasil menguasai Nusantara atau apa yang kemudian dikenal dengan konsep *Greater Indonesia*. Sejarah Kerajaan Majapahit nampaknya banyak menarik perhatian banyak orang, berkali-kali kisahnya juga dibahas oleh berbagai media dari luar Indonesia, salah satu contohnya dalam video YouTube “*Kingdom of Majapahit – An Empire of Water*” oleh Extra Credits yang berhasil mendapatkan lebih dari 1 juta *views*.



Gambar 3.8 Kingdom of Majapahit - An Empire of Water - Extra History - #1
(Sumber: Extra History/YouTube)

Kerajaan Majapahit juga pernah ditampilkan dalam *game* Civilization VI bersama dengan salah satu tokohnya yaitu Dyah Gitarja.



Gambar 3.9 Dyah Gitarja di *game* Civilization VI
(Sumber: Civilization Wiki)

Nama Kerajaan Majapahit juga sempat *viral* menjadi sebuah fenomena *meme* karena sebuah *video* kajian sejarah humoris di YouTube yaitu “*history of the entire world, i guess*” oleh Bill Wurtz.

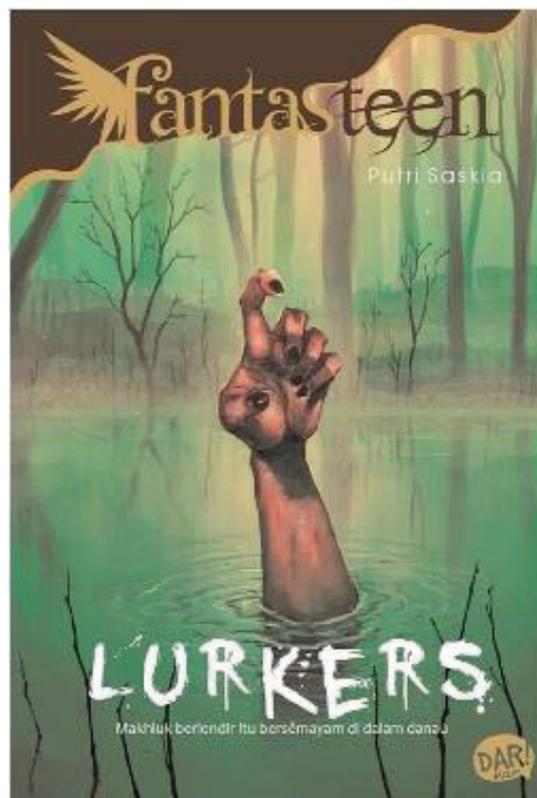


Gambar 3.10 *Meme* Kerajaan Majapahit Dalam *Video* “History Of The Entire World, I Guess”
(Sumber: Bill Wurtz/YouTube)

Penulis pun akhirnya memutuskan untuk merangkai cerita sejarah asli yang diiringi dengan fiksi spekulatif dan sejarah alternatif untuk menyertakan serangkaian karakter fiktif dan kejadian fiktif yang saling beriteraksi dan saling berseberangan langsung dengan orang asli dan kejadian asli. Tentu rangkaian fiktif ini dibuat sedemikian rupa agar tidak sepenuhnya mengganggu gugat jalan cerita sejarah asli.

Adapun sebelum sepenuhnya menyusun cerita, Penulis melakukan wawancara dan konsultasi lagi dengan praktisi yang relevan dengan perancangan milik penulis untuk menerima informasi, masukan dan *tips* yang dapat membantu Penulis dalam merangkai cerita dan dalam perancangan cerita bergambarnya.

Pertama Penulis melakukan wawancara dengan Putri Saskia Ardelia, S.Ds. selaku penulis buku “Lurkers”, buku dengan genre fiksi spekulatif yaitu fiksi sains atau *science fiction* dengan target audiens remaja.



Gambar 3.11 Lurkers Karya Putri Saskia Ardelia
(Sumber: Mizan)

Berikut beberapa hal yang disampaikan oleh Putri Saskia Ardelia:

- 1) Karena untuk remaja, coba *point out* lebih banyak tentang bagaimana tokoh akan menyikapi konflik dalam cerita.
- 2) Perhatikan dan utamakan perkembangan *plot* atau alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan, sementara karakter dan lain-lain akan mengikuti. Walau bisa juga sebaliknya. Tergantung tujuan penulis.
- 3) Fiksi spekulatif bagus dan edukatif, memang, banyak fiksi yang memasukkan informasi informasi baru, apalagi kita juga perlu menulis cerita yang dapat dipercaya, akurat atau tidak, dalam latar dunia asli. Fiksi spekulatif merangsang imajinasi dengan tetap mempertahankan kenyataannya. itu merangsang imajinasi pembaca juga.

Adapun dalam kunjungan ke Indonesia Comic Con, Penulis sempat berbincang sedikit dengan komikus Sweta Kartika terkait komiknya, Guardians of Majapahit, dan perancangan milik Penulis. Berikut beberapa masukan yang disampaikan oleh Sweta Kartika;

- 1) Cerita fiksi sejarah sebaiknya fokus ke pengembangan karakter, apa yg dirasakan atau *feelings* karakter, seperti apa pandangannya, dan bagaimana karakter menghadapi konflik.
- 2) Cerita sebaiknya fokus ke satu kurun waktu, pilih satu era sejarah Majapahit untuk dikembangkan menjadi karya. Karena ini merupakan karya fiksi dan bukan buku non-fiksi (yang mana diharuskan untuk menjabarkan dari awal sampai akhir).
- 3) Desain karakter buatlah sekreatif kita, terutama kalau fantasi, kembangkan sesuai apa yang tersedia di banyak buku sejarah non-fiksi. Jika menampilkan tokoh asli, visual dan watak juga kembangkan dari apa yg tersedia dalam catatan sejarah, sesuai kebutuhan genre yang diambil, karena yg faktualnya memang tidak pernah terekam secara sepenuhnya.

Berikut beberapa contoh untuk desain karakter dalam komik Guardians of Majapahit karya Sweta Kartika:

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan upi.edu



Gambar 3.12 Desain Karakter Dalam Guardians of Majapahit
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah menerima masukan-masukan dan komentar tersebut, Penulis akhirnya sudah bisa merangkai cerita sepenuhnya serta merancang visualnya. Untuk visual, sesuai data dari tahap Empathize, penulis menggunakan gaya gambar atau *style* semi realis yang lebih disederhanakan dan seperti gaya atau *style* yang biasa digunakan dalam komik Webtoon.

Pertama-tama untuk cerita, Penulis memilih untuk mengambil latar waktu era pendirian Kerajaan Majapahit untuk dikembangkan menjadi *plot* dalam karya cerita bergambarnya. Setelah menentukan latar waktu tersebut, Penulis lalu berangkat menyusun tokoh fiktif dan rangkaian kejadian fiktif untuk dijadikan *plot* dalam karya cerita bergambar.

Elemen fiktif berangkat dari pertanyaan spekulatif “bagaimana jika-“, dalam karya ini Penulis mengspekulasikan tentang; “Bagaimana jika ada seorang lelaki muda bernama Atyasa (karakter fiktif) yang di rekrut oleh Aria Wiraraja (tokoh asli) untuk menjadi prajuritnya dan harus ikut serta dalam perjalanan berdirinya Kerajaan Majapahit?”. Spekulasi ini lah yang membuat genre fiksi spekulatif dan sejarah

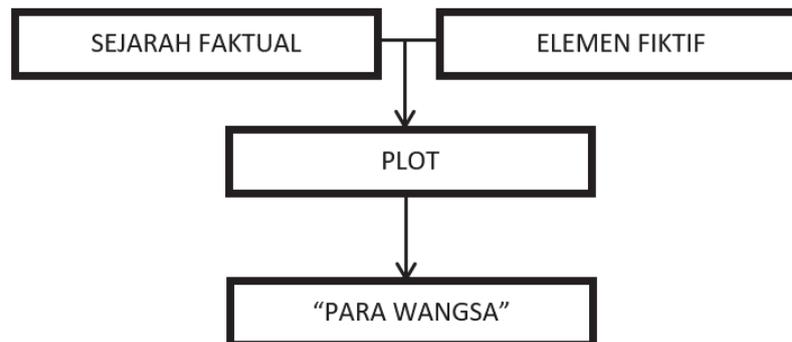
Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

alternatif dalam karya cerita bergambar penulis. Spekulasi tadi kemudian dikembangkan untuk menjadi *plot* dalam cerita bergambar Penulis yang diberi judul “Para Wangsa”.

Bagan 3.2 Kerangka *Plot*



(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. *Prototype*

1) Persiapan Alat dan Bahan

Perancangan dilakukan lebih banyak melalui digital, dibantu dengan perangkat keras dan perangkat lunak. Adapula perangkat keras berupa, laptop atau komputer personal dan drawing tablet. Kemudian ada juga buku sejarah non-fiksi yang dijadikan bahan referensi utama sejarah Kerajaan Majapahit.

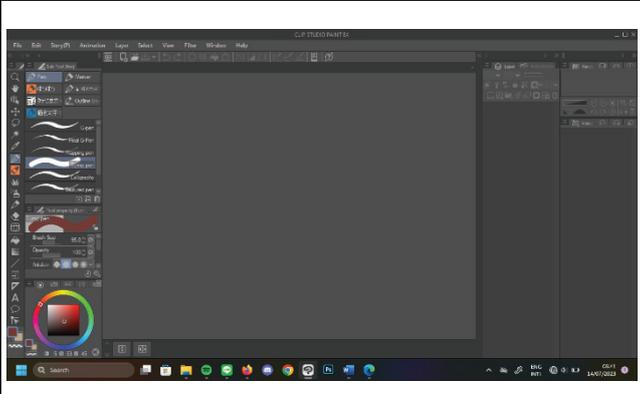
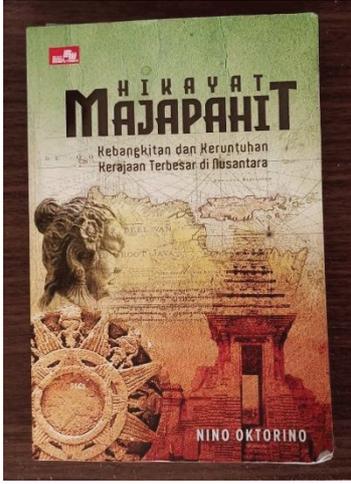
Tabel 3.2 Alat dan Bahan.

Foto	Keterangan
	Perangkat keras: Laptop Asus VivoBook Drawing tablet Wacom Intuos

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
 SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>Perangkat Lunak: Clip Studio Paint Ex</p>
	<p>Pendukung: Buku sejarah non-fiksi Hikayat Majapahit oleh Nino Oktrino</p>

(Sumber: Dokumen Pribadi)

2) Penulisan Naskah Cerita

Tabel 3.3 Penulisan Naskah Cerita.

<p>Intro</p> <p>Remaja laki-laki itu memang pekerja keras. Setiap hari ia bekerja untuk bantu-bantu sekitar, entah di sawah, di kebun, di hutan, di sungai, atau terkadang, jika beruntung, di kapal milik pedagang.</p> <p>Setiap pekerjaan ia lakukan dengan giat, dia selalu mengingatkan dirinya untuk selesaikan pekerjaan sebaik mungkin dan jangan sampai gagal.</p> <p>Sudah sejak lama ia telah berjanji kepada dirinya sendiri untuk tidak melakukan kegagalan lagi.</p>

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namanya cukup terkenal di kalangan warga desa yang suka bertani dan berkebun, bahkan beberapa pedangang mengenalnya. Tak lama, nama dari remaja tersebut sampai dari mulut ke mulut ke kalangan lebih tinggi.

“Siapa nama mu, nak?”

“nama saya Atyasa, Tuan”

“Saya kagum, para warga cerita betapa giatnya kamu membantu sekitar mu. Saya bermaksud menawarkan mu untuk jadi salah satu pegawai saya?”

BAGIAN I — KEBERANGKATAN

Kekaisaran Mongolia bisa dikatakan sebagai salah satu kekuatan terbesar dalam sejarah. Menduduki status kekaisaran terbesar kedua tepat setelah Imperium Britania.

Mereka adalah salah satu bangsa penakluk yang hebat. Yang mana tercerminkan oleh perluasan wilayahnya yang cepat dan ekspansif serta banyaknya Kerajaan yang mereka tundukkan.

Sosok dibalik munculnya kekuatan besar ini adalah Genghis Khan, yang mendirikan Kekaisaran Mongolia pada tahun 1206. Kepemimpinan dipegang secara hereditas, sebagaimana umumnya sebuah pemerintahan monarki, oleh para Khan Agung keturunan Genghis Khan.

Selama pemerintahannya, Kekaisaran Mongolia berhasil menaklukan banyak wilayah dan meluaskan kekuasaannya. Namun, tentu tidak semua ekspedisi penaklukan berakhir dengan sukses.

Salah satu penaklukan gagal tersebut adalah-

Jawa.

BAGIAN II — FAJAR DARI SINGHASARI

Berawal dari sebuah Kerajaan yang berada di Jawa timur yaitu Kerajaan Tumapel, yang berdiri pada tahun 1221. Didirikan oleh seseorang dengan julukan “Dia yang menggulingkan segalanya”.

Oleh seseorang dengan nama-

Ken Arok

Dulu pada masa Kerajaan Kediri, Ken Arok merupakan seorang anak dari keluarga petani yang kemudian dibuang dan akhirnya diasuh oleh seorang maling.

Dari maling inilah Ken Arok kemudian belajar segala keterampilan, siasat, taktik untuk mencuri, merampok, hingga berjudi.

Masa muda dia habiskan untuk menjadi pencuri paling licik di seluruh penjuru Kediri.

Banyak yang diperintahkan untuk menangkapnya, namun tiada yang pernah berhasil.

— dan seterusnya —

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3) Pembuatan *Storyboard*

Tabel 3.4 Cuplikan *Storyboard*

<p>Remaja laki-laki itu memang pekerja keras.</p> 	<p>Halaman 1: Pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan sikapnya yang pekerja keras, ditunjukkan dengan visual Atyasa sedang bekerja di kebun jagung.</p>
 <p>Setiap hari ia bekerja untuk bantu-bantu sekitar, entah di sawah, di kebun, di hutan, di sungai, atau terkadang jika beruntung di kapal milik pedagang.</p>	<p>Halaman 2: Lanjutan pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan bagaimana ia sering membantu warga sekitar, ditunjukkan dengan visual Atyasa baru saja kembali menangkap ikan untuk warga.</p>

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

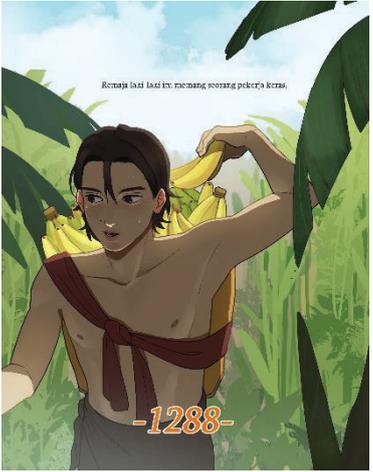
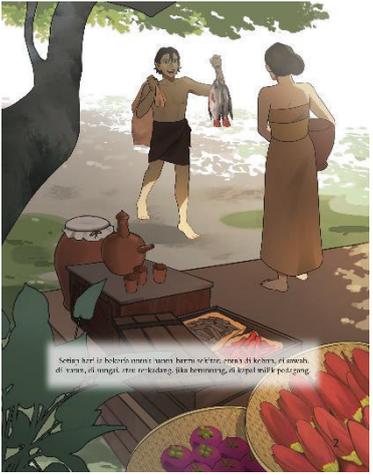
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

 <p>Setiap pekerjaan ia lakukan dengan giat.</p> <p>Dia selalu mengaitkan dirinya untuk selesaikan pekerjaan sebaik mungkin dan jangan sampai gagal.</p> <p>Sudah sejak lama ia berjanji kepada dirinya sendiri untuk tidak melakukan keagatan lagi.</p>	<p>Halaman 3:</p> <p>Lanjutan pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan latar belakang dan konflik internal dalam dirinya, mengapa ia selalu bekerja keras.</p>
 <p>Namanya cukup terkenal di kalangan warga desa yang suka bertani dan berkebun, bahkan beberapa pedangang juga mengenalnya.</p> <p>Tak lama, nama dari remaja tersebut sampai dari mulut ke mulut ke kalangan lebih tinggi.</p>	<p>Halaman 4:</p> <p>Lanjutan pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan bagaimana warga sekitar banyak yang mengetahui sosok anak itu dan bagaimana mereka suka dengan sikapnya. Menggunakan kolase, dua <i>scene</i> gambar dalam satu halaman.</p>
<p><i>-dan seterusnya-</i></p>	

(Sumber: Dokumen Pribadi)

4) Ilustrasi

Tabel 3.5 Cuplikan Ilustrasi

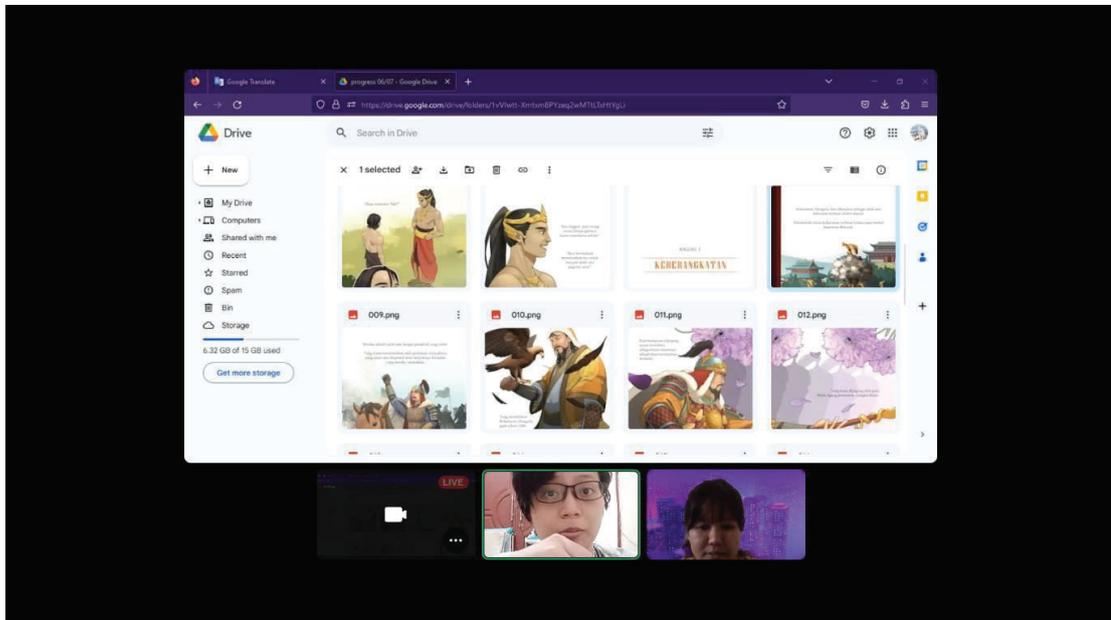
	<p>Halaman 1:</p> <p>Pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan sikapnya yang pekerja keras, ditunjukkan dengan visual Atyasa sedang bekerja di kebun pisang.</p>
	<p>Halaman 2:</p> <p>Lanjutan pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan bagaimana ia sering membantu warga sekitar, ditunjukkan dengan visual Atyasa baru saja kembali menangkap ikan nila untuk warga yang mengumpulkan bahan pangan dan makanan.</p>
	<p>Halaman 3:</p> <p>Lanjutan pengenalan karakter protagonis, Atyasa. Menjelaskan latar belakang dan konflik internal dalam dirinya, mengapa ia selalu bekerja keras.</p>

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) Validasi ke penulis Putri Saskia Ardelia



Gambar 3.13 Validasi ke penulis Putri Saskia Ardelia via Discord *video call* (Sumber: Dokumen pribadi)

Tabel 3.6 Hasil Validasi Dengan Putri Saskia Ardelia.

	Butir	Tanggapan
1.	Apakah karya tersebut sudah bisa menyampaikan ilmu tentang sejarah kerajaan Majapahit?	Sudah
2.	Apakah karakter Atyasa sudah berhasil menjadi media yang mencerminkan sisi kemanusiaan atau emosional dari sejarah yang dibahas dalam karya tersebut?	Sudah
3.	Apakah fiksi spekulatif nya dalam cerita ini sudah bagus?	Sudah

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

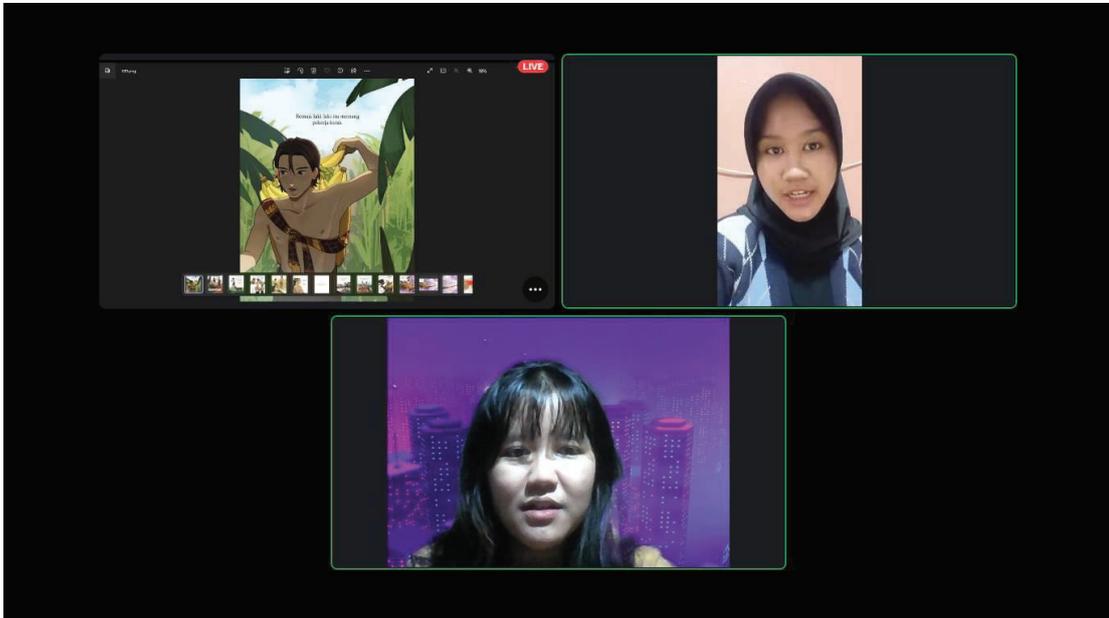
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Apakah karakter fiktif seakan-akan sudah menyatu dengan kisah sejarah asli tanpa mengganggu gugat sejarah asli?	
4.	Apakah visualisai karakter dan <i>background</i> sudah mampu menangkap kesan tema sejarah/budaya Jawa/budaya Mongol?	Sudah
5	Apakah visualnya sudah terlihat harmonis dan sudah pas untuk menarik perhatian generasi muda?	Sudah
	Komentar tambahan	<p>-Posisi karakter Atyasa memang lebih banyak merespon ke suatu peristiwa. Dia sudah mencerminkan sisi kemanusiaan atau emosional, terutama moral, dalam merespon peristiwa peristiwa faktual yang terjadi diantaranya.</p> <p>-Visualnya sudah sangat bagus, mampu menggambarkan dan membedakan Jawa serta Mongol. Permainan warna di Jawa yang cenderung menggunakan warna kuning, coklat dan hijau atau Mongol yang menekankan aksent merah. Bentuk wajah karakternya pun sudah mampu membedakan keduanya. Untuk audiens yang</p>

		menyukai buku sejarah dengan ilustrasi yang cantik, buku ini sudah berhasil melakukannya. gaya gambar yang condong semi realis memberikan impresi muda, seperti buku edukasi dan sangat bisa dinikmati oleh generasi muda.
	Kritik dan saran	Layout desain grafis, seperti tipografi, bisa dikembangkan lagi agar terlihat lebih nyaman dimata. Dan ukuran font kelihatan terlalu besar jadi bisa dikecilkan sedikit dan diatur posisinya.

(Sumber: Dokumen pribadi)

2) Test ke Cindy Aurelia R



Gambar 3.14 Test ke Cindy Aurelia R via Discord video call
(Sumber: Dokumen pribadi)

Tabel 3.7 Hasil Test Dengan Cindy Aurelia R.

	Butir	Tanggapan
1.	Apakah karya tersebut sudah bisa menyampaikan ilmu tentang sejarah kerajaan Majapahit?	Sudah
5.	Apakah karakter Atyasa sudah berhasil menjadi media yang mencerminkan sisi kemanusiaan atau emosional dari sejarah yang dibahas dalam karya tersebut?	Sudah
6.	Apakah karakter fiktif seakan-akan sudah menyatu dengan kisah sejarah asli tanpa mengganggu gugat sejarah asli?	Sudah

7.	Apakah visualisai karakter dan <i>background</i> sudah mampu menangkap kesan tema sejarah/budaya Jawa/budaya Mongol?	Sudah
5	Apakah visualnya sudah terlihat harmonis dan sudah pas untuk menarik perhatian generasi muda?	Sudah
	Komentar tambahan	-Dialog dan interaksi karakter Atyasa, terutama dengan tokoh asli seperti Aria Wiraraja, terasa <i>luwes</i> dan pas untuk zaman nya. Jadi dia tidak terlihat “ <i>out of place</i> ”.
	Kritik dan saran	Pada saat awal membaca, agak sedikit bingung dengan timeline nya, di bagian intro pertama sepertinya lebih baik dikasih keterangan waktu juga.

(Sumber: Dokumen pribadi)

Berdasarkan data dari tahap *test* dapat disimpulkan bahwa, karya cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit dalam genre fiksi spekulatif dan sejarah alternatif sebagai media pembelajaran sejarah di SMA yang berjudul “Para Wangsa” kurang lebih sudah layak untuk digunakan.