

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

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual



Oleh  
**Audi Anindita Pramesti**  
NIM 1903823

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

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

Oleh

Audi Anindita Pramesti

NIM 1903823

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Desain pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Audi Anindita Pramesti 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, di-fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari Penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

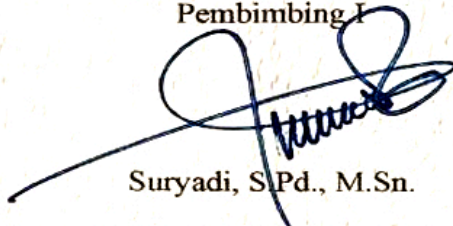
Audi Anindita Pramesti

NIM 1903823

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

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP 197307142003121001

Pembimbing II



Andi Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP 198802132019031011

Mengetahui  
Ketua Prodi, DKV



Arief Johari, M.Ds.

NIP 920200119810122101

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

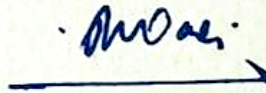
Audi Anindita Pramesti

NIM 1903823

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

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PENGUJI:

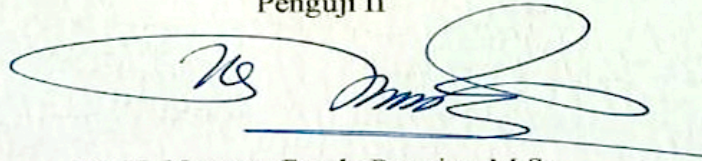
Penguji I



Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.

NIP 197303262000031003

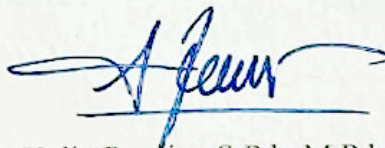
Penguji II



Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.

NIP 196202071987031002

Penguji III



Yulia Puspita, S.Pd., M.Pd.

NIP 198107012005012004

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA”** ini adalah sepenuhnya karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 22 September 2023



Audi Anindita Pramesti

NIM 1903823

## ABSTRAK

Perancangan buku cerita bergambar Sejarah Kerajaan Majapahit dalam genre fiksi spekulatif dan sejarah alternatif sebagai media pembelajaran sejarah di SMA ini dilatar belakangi oleh banyaknya generasi muda yang tidak terlalu tertarik dengan topik tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk membuat konsep serta mendeskripsikan visualisasi buku cerita bergambar tersebut. Adapun metode penelitian untuk perancangan menggunakan metode kualitatif dengan proses pengumpulan data yang dilakukan melalui studi pustaka atau dokumen, survei, wawancara, dan observasi. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah media edukasi berupa cerita bergambar yang mempromosikan sejarah Kerajaan Majapahit yang digabungkan dengan sentuhan modern seperti genre fiksi, seperti fiksi spekulatif dan sejarah alternative, yang dapat menarik bahkan lebih banyak lagi audiens generasi muda. Harapannya buku cerita bergambar ini dapat dijadikan sebagai media edukasi alternatif bagi siswa untuk mengenali sejarah Kerajaan Majapahit melalui media visual yang menarik perhatian mereka.

**Kata kunci:** Sejarah, Kerajaan Majapahit, Fiksi Spekulatif, Sejarah Alternatif, Cerita Bergambar.

## ***ABSTRACT***

The motive behind the designing of History of Majapahit Kingdom illustrated in speculative fiction and alternative history genre as a media to learn history in high school is the fact that many younger people are not very interested in this topic. This design aims to conceptualize and describe the visualization of the illustrated storybook. The research method used for this design is qualitative method with data collection processes that are carried out through literature or document studies, surveys, interviews, and observations. The result of this design is an educational media in the form of illustrated storybook that promotes the history of Majapahit Kingdom that is combined with modern touches such as fiction, such as speculative fiction and alternative history, which can attract even more younger audiences. It is hoped that this illustrated story book can be used as an alternative educational media for students to recognize the history of the Majapahit Kingdom through visual media that attracts their attention.

***Keywords:*** *History Majapahit Empire, Speculative Fiction, Alternate History, Illustrated storybook.*

## UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas hadirat dan nikmatnya, rahmat yang selalu dilimpahkan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Tentunya banyak sekali tantangan yang telah Penulis hadapi selama penyusunan skripsi ini, dan Penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi membantu selama masa-masa ini. Maka dari itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih dengan tulus kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Agustus Rama Komara dan Ibu Agustina Wuri Handayani dan keluarga Penulis yang telah memberi dukungan dan doa selama masa penyusunan dan perancangan skripsi.
2. Suryadi, S.Pd. M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dan referensi visual maupun penulisan hingga Penulis mampu menyelesaikan perancangan ini, sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik selama menempu pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Andi Suryadi, S.Pd. M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dan referensi penulisan maupun visual hingga Penulis mampu menyelesaikan perancangan ini.
4. Arief Johari, M.Ds. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Para dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta bantuan selama menempu pendidikan jenjang Perguruan Tinggi.



7. Andini, Benita, Putri, Azella, dan Rizka selaku teman dekat Penulis yang amat sangat suportif dan saling memberi *mental support*.
8. Nanami Kento, Risotto Nero, dan Miguel O'Hara yang telah berkontribusi memberi sebagian besar *mental support* kepada Penulis
9. Teman-teman Penulis dari Visualist 2019 maupun luar DKV 19 yang telah memberikan do'a, motivasi serta dukungan selama Penulis menyusun dan merancang skripsi.

Bandung, 22 September 2023



Audi Anindita Pramesti

NIM 1903823

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Manfaat Perancangan .....	5
E. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	8
A. Kajian Perancangan Terdahulu .....	8
B. Kajian Pustaka (Teoretik) .....	10
1. Desain Komunikasi Visual.....	10
2. Ilustrasi.....	23
3. Cerita Bergambar .....	34
4. Alur Cerita.....	35
5. Karakter.....	35
6. <i>Layout</i> .....	38
7. <i>Layout Cover</i> Buku .....	40
8. <i>Type of Shot</i> dan <i>Camera Angle</i> .....	41
9. Buku Non-teks dan Perjenjangan Buku Non-teks .....	43
10. Pengertian Sejarah.....	49

11. Pembelajaran Sejarah di SMA .....	50
12. Kerajaan Majapahit Sebagai Kerajaan Talasokratis .....	53
13. Fiksi Spekulatif dan Sejarah Alternatif.....	54
C. Kajian Faktual (Empirik) .....	56
1. Studi Literatur .....	56
BAB III METODE PERANCANGAN.....	66
A. Kerangka Berpikir.....	66
B. Pendekatan Perancangan.....	67
C. Metode Pengumpulan Data.....	68
1. Penelitian Terdahulu .....	68
2. Wawancara.....	69
3. Studi Pustaka dan Dokumen .....	71
4. Observasi.....	72
D. Perancangan dan Konseptualisasi .....	77
1. Analisis Data .....	77
2. Metode Perancangan <i>Design Thinking</i> .....	78
3. Proses Perancangan <i>Design Thinking</i> .....	88
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA .....	102
A. Konsep Karya.....	102
1. Konsep Cerita.....	102
2. Konsep Karakter .....	106
3. Konsep Warna.....	109
4. Konsep Bahan .....	111
B. Visualisasi Karya .....	112
1. Unsur Desain.....	112
2. Prinsip Desain .....	117
3. Ilustrasi.....	120
BAB V SIMPULAN DN REKOMENDASI .....	128

A. Simpulan .....	128
B. Rekomendasi .....	129
DAFTAR PUSTAKA .....	130
LAMPIRAN.....	137

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik .....	11
Gambar 2.2 Garis .....	12
Gambar 2.3 Bidang .....	13
Gambar 2.4 Warna .....	15
Gambar 2.5 Tekstur Kertas .....	17
Gambar 2.6 Ruang .....	18
Gambar 2.7 Tipografi.....	19
Gambar 2.8 Serif dan Sans Serif.....	20
Gambar 2.9 <i>Cursive Font</i> .....	20
Gambar 2.10 <i>Unity</i> .....	21
Gambar 2.11 <i>Balance</i> .....	21
Gambar 2.12 <i>Proportion</i> .....	22
Gambar 2.13 <i>Emphasis</i> .....	22
Gambar 2.14 <i>Rhythm</i> .....	23
Gambar 2.15 Contoh Seni Batu. Lascaux cave: “Hall of Bulls” .....	24
Gambar 2.16 Contoh Seni Batu. “Cueva de las Manos” (“Cave of the Hands”).. .....	24
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi dari Yunani Kuno. “Ladies in Blue” .....	25
Gambar 2.18 Contoh <i>Style</i> Anime .....	26
Gambar 2.19 Contoh <i>Style</i> Karikatur .....	27
Gambar 2.20 Contoh <i>Style</i> Kartun .....	28
Gambar 2.21 Contoh <i>Style</i> Buku Gambar Anak-anak .....	28
Gambar 2.22 Contoh <i>Style</i> Komik .....	29
Gambar 2.23 Contoh <i>Style</i> Commercial Ar .....	30
Gambar 2.24 Contoh <i>Style</i> Concept Art.....	31
Gambar 2.25 Contoh <i>Style</i> Fantasy.....	31
Gambar 2.26 Contoh <i>Style</i> Fashion.....	32

Gambar 2.27 Contoh <i>Style Fine Art</i> . Karya Rich Mclean.....	32
Gambar 2.28 Contoh <i>Style Line Art</i> .....	33
Gambar 2.29 Contoh <i>Style Realism</i> .....	33
Gambar 2.30 <i>Atmospheric Disturbances</i> by Rivka Galchen.....	34
Gambar 2.31 <i>Layout Cover</i> Buku .....	40
Gambar 2.32 <i>Layout Cover</i> Buku .....	40
Gambar 2.33 <i>Type of Shot</i> .....	42
Gambar 2.34 <i>Camera Angle</i> .....	42
Gambar 2.35 Contoh Daftar Isi Bab Buku Sejarah Indonesia SMA (Kelas 10)...	51
.....	
Gambar 2.36 Contoh Buku Sejarah Indonesia SMA (Kelas 10) .....	52
Gambar 2.37 <i>The Man in The High Castle</i> oleh Philip K. Dick.....	56
Gambar 2.38 Contoh ilustrasi untuk SD I-III .....	59
Gambar 2.39 Contoh ilustrasi untuk SD IV-VI .....	60
Gambar 2.40 Contoh ilustrasi untuk SMP .....	60
Gambar 2.41 Contoh ilustrasi untuk SMA.....	61
Gambar 3.1 Wawancara dengan Cindy, Fachri, Salsabila, dan Rafif .....	70
Gambar 3.2 <i>History of Japan in Manga</i> – Shunichiro Kanaya .....	73
Gambar 3.3 <i>Imperium Majapahit 1</i> – Jan Mintaraga .....	74
Gambar 3.4 <i>Padepokan Ragasukma</i> .....	75
Gambar 3.5 <i>Guardians of Majapahit</i> .....	76
Gambar 3.6 <i>Proses Design Thinking</i> .....	78
Gambar 3.7 Contoh Ilustrasi .....	82
Gambar 3.8 <i>Kingdom of Majapahit - An Empire of Water - Extra History - #1</i> ..	85
.....	
Gambar 3.9 Dyah Gitarja di <i>game Civilization VI</i> .....	86
Gambar 3.10 Meme Kerajaan Majapahit Dalam Video “History Of The Entire World, I Guess” .....	86

Gambar 3.11 Lurkers Karya Putri Saskia Ardelia .....	87
Gambar 3.12 Desain Karakter Dalam Guardians of Majapahit .....	89
Gambar 3.13 Validasi ke penulis Putri Saskia Ardelia via Discord <i>video call</i> .....	
.....	97
Gambar 3.14 <i>Test</i> ke Cindy Aurelia R via Discord <i>video call</i> .....	100
Gambar 4.1 Assassin’s Creed.....	104
Gambar 4.2 Ghost of Tsushima .....	105
Gambar 4.3 Atyasa.....	107
Gambar 4.4 Asudai .....	108
Gambar 4.5 Pertapa Tua.....	109
Gambar 4.6 Manhua 19 Days karya Old Xian.....	110
Gambar 4.7 Manhua 19 Days Karya Old Xian .....	111
Gambar 4.8 <i>Mock Up</i> Buku Cerita Bergambar Para Wangsa.....	112
Gambar 4.9 Unsur Titik .....	113
Gambar 4.10 Unsur Garis .....	113
Gambar 4.10 Unsur Bidang .....	114
Gambar 4.11 Unsur Warna .....	114
Gambar 4.12 Unsur Ruang.....	116
Gambar 4.13 Unsur Tipografi.....	116
Gambar 4.14 Prinsip Kesatuan.....	117
Gambar 4.15 Prinsip Keseimbangan.....	118
Gambar 4.16 Prinsip Proporsi .....	118
Gambar 4.17 Prinsip Penekanan .....	119
Gambar 4.18 Prinsip Irama .....	120
Gambar 4.19 <i>Style</i> Penggambaran Mata Yang Distilasikan. ....	121
Gambar 4.20 Desain dan <i>layout cover</i> buku Para Wangsa .....	12

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perjenjangan Buku Berdasarkan Teori Chall.....	44
Tabel 2.2 Karakteristik Gambar Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	57
Tabel 2.3 Penggunaan Rupa Fon Berdasarkan Jenjang .....	61
Tabel 3.1 Komentar Guru SMK Terkait Style Ilustrasi .....	83
Tabel 3.2 Alat dan Bahan.....	90
Tabel 3.3 Penulisan Naskah Cerita .....	91
Tabel 3.4 Cuplikan <i>Storyboard</i> .....	93
Tabel 3.5 Cuplikan Ilustrasi .....	95
Tabel 3.6 Hasil Validasi Dengan Putri Saskia Ardelia .....	97
Tabel 3.7 Hasil <i>Test</i> Dengan Cindy Aurelia R.....	100
Tabel 4.1 <i>Plot</i> Para Wangsa.....	102
Tabel 4.2 Tekstur .....	115
Tabel 4.3 <i>Type of Shot</i> .....	121
Tabel 4.4 <i>Camera Angle</i> .....	124

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir.....	67
Bagan 3.2 Kerangka <i>Plot</i> .....	90



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Alpers, Edward A. (2013). *The Indian Ocean in World History*. New Oxford World History. Oxford University Press. (pp. 80)

[https://books.google.co.id/books?id=BXNBAQAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books?id=BXNBAQAAQBAJ&redir_esc=y)

Daryanto. (1993). *Media Visual Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.

Edy Wibowo, Sarwo. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual. Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_media\\_pembelajaran\\_SD\\_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)

Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.

J. Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kemdikbudristek. (2018). *Panduan Perencanaan Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Mustopo, M. H. (2005). *Sejarah: Untuk Kelas 1 SMA*. Indonesia: Yushistira.

<https://books.google.co.id/books?id=l7HXJ3wLXvkC&lpg=PR1&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>

- Oktafiana, Sari. (2021). *Sejarah: Untuk SMK Kelas X*. Indonesia: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/sejarah-untuk-smk-kelas-x>
- Puskurbuk. (2022). *Panduan Pengolahan Naskah Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah Untuk Desainer dan Ilustrator*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- R. Moh. Ali (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Salam, Sofyan. (1993). *Apakah Ilustrasi itu*. Buku Teks. Makassar: FBS IKIP Ujung Pandang.
- Salam, Sofyan. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. [Pengetahuan Dasar Seni Rupa 2020 lengkap.pdf \(unm.ac.id\)](https://unm.ac.id)
- Sillars, Stuart. (1995). *Visualisation in Popular Fiction, 1860-1960: Graphic Narratives, Fictional Images*. Routledge. [https://books.google.co.id/books?id=8BB-q1HfVxoC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ViewAPI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=8BB-q1HfVxoC&printsec=frontcover&source=gbs_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso, S.P. (1990). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Sakudayarsana
- Widagdo. (1993). "Desain, Teori, dan Praktek". *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. BP ISI Yogyakarta III/03.
- Zubaedi. (2012). *"Desain Pendidikan Karakter"*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

### Sumber Jurnal dan/atau Artikel

Evers, H. D. (2016). Nusantara: History of a Concept. *Journal of the Malaysian Branch of the Royal Asiatic Society*, 89(1 (310)), 3–14. <https://www.jstor.org/stable/26527734>

Hernadi, Edi. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, Vol. 4 No. 1 Tahun 2021.

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjXpKf1nc77AhXPIngFHQJ5DGUQFnoECA0QAQ&url=http%3A%2F%2Fjurnal.unsil.ac.id%2Findex.php%2Fbihari%2Farticle%2Fdownload%2F3203%2F1779&usg=AOvVaw2NS1SRHbjmc\\_TT9nfAFepY](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjXpKf1nc77AhXPIngFHQJ5DGUQFnoECA0QAQ&url=http%3A%2F%2Fjurnal.unsil.ac.id%2Findex.php%2Fbihari%2Farticle%2Fdownload%2F3203%2F1779&usg=AOvVaw2NS1SRHbjmc_TT9nfAFepY)

Ianun, Rori. (2007). Persepsi Siswa SMA Muhamadiyah 1 Bantul Terhadap Ekstrakurikuler Bolavoli. Skripsi S1. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Kulke, H. (2016). Śrīvijaya Revisited: Reflections on State Formation of a Southeast Asian Thalassocracy. *Bulletin de l'École Française d'Extrême-Orient*, 102, 45–96. <http://www.jstor.org/stable/26435122>

Listiarini, Bambang Mardiono S.Sn. M. Sn., Adiel Yuwono S.Sn. (2014) Perancangan Komik Berlatar Belakang Kerajaan Majapahit untuk Menggugah Minat Remaja Terhadap Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna Vol 1, No 4*. Universitas Kristen Petra. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/2186>

Noorduyn, J. (1975). The Eastern Kings In Majapahit: With An Appendix By Brian E. Colless. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 131(4), 479–487. <http://www.jstor.org/stable/27863010>

Reza Pahlevi, Thareq. (2021) *Perancangan Buku Fiksi Ilustrasi Catatan Perjalanan Ma Huan Di Kota Majapahit Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rodwell, G. (2013). Student Engagement through Historical Narratives. In *Whose History?: Engaging History Students through Historical Fiction* (pp. 17–28). University of Adelaide Press. <http://www.jstor.org/stable/10.20851/j.ctt1t304sf.7>

Rodwell, G. (2013). The Increase of History as a Subject for Novels: Memory and the Context of Interpretation. In *Whose History?: Engaging History Students through Historical Fiction* (pp. 55–70). University of Adelaide Press. <http://www.jstor.org/stable/10.20851/j.ctt1t304sf.10>

Rodwell, G. (2013). ‘The plot against the plot’: Page-turners for Students. In *Whose History?: Engaging History Students through Historical Fiction* (pp. 71–80). University of Adelaide Press. <http://www.jstor.org/stable/10.20851/j.ctt1t304sf.11>

Rodwell, G. (2013). Understanding the Past through Historical Fiction. In *Whose History?: Engaging History Students through Historical Fiction* (pp. 151–170). University of Adelaide Press. <http://www.jstor.org/stable/10.20851/j.ctt1t304sf.16>

Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *HUMANIORA Vol.5 No.2*. (pp. 561-570). Bina Nusantara University. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3113>

Strootman, R. (2020). Introduction: Maritime Empires in World History. In R. Strootman, F. van den Eijnde, & R. van Wijk (Eds.), *Empires of the Sea: Maritime Power Networks in World History* (pp. 1–36). Brill. <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctv2gix041.5>

## Sumber Lainnya

Abbott, Carl. (2016, January 1). The Past, Conditionally: Alternative History in Speculative Fiction. Retrieved from <https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/january-2016/the-past-conditionally-alternative-history-in-speculative-fiction>

Arifin, Syamsul. (2023, February 2). Mengenal Apa itu Layout. Retrieved from [https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya?utm\\_source=gamelab+blog&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=mengenal+apa+itu+layout:+pengertian,+tujuan,+manfaat,+elemen+dasar+dan+prinsip+pembuatannya](https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=mengenal+apa+itu+layout:+pengertian,+tujuan,+manfaat,+elemen+dasar+dan+prinsip+pembuatannya)

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (Invalid Date). history. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/history>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (Invalid Date). Majapahit empire. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/place/Majapahit-empire>

Bukunesia. (2023, May 31). Alur Cerita: Pengertian, Jenis Alur dan Contoh. Retrieved from <https://bukunesia.com/alur-cerita/>

Charles, Ron. (2020, December 22). Illustrated novels have a vibrant history. A rich new era may be upon us. Retrieved from [https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/illustrated-novels/2020/12/21/1a15ea2c-4302-11eb-975c-d17b8815a66d\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/illustrated-novels/2020/12/21/1a15ea2c-4302-11eb-975c-d17b8815a66d_story.html)

Chokhani, Trishala. (2023, February 23). A Deep Dive into The Shrinking Attention Span. Retrieved from <https://elearningindustry.com/a-deep-dive-into-the-shrinking-attention-span>

Deepublish. (2023, February 15). Alur Cerita: Pengertian, Jenis, Unsur, dan Contoh Lengkap. Retrieved from <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-alur-cerita/>

Hirst, K. Kris. (2021, October 7). What Is History?. Retrieved from <https://www.thoughtco.com/what-is-history-collection-of-definitions-171282>

Hoare, Andrew. (2021, September). Digital Illustration Styles. Retrieved from <https://www.theillustrators.com.au/digital-illustration-styles#>

ilustrasi. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 07 Juli 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ilustrasi>

Interaction Design Foundation. Design Thinking. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Kemdikbudristek. (2021, November 11). Belajar Fotografi: Camera Shots dan Camera Angles. Retrieved from <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/belajar-fotografi-camera-shots-dan-camera-angles/>

Lant, Karla. (2017). Anatomy of a book cover. Retrieved from <https://99designs.com/blog/book-design/anatomy-of-a-book-cover/>

MasterClass. (2021, September 2). What Is Speculative Fiction? Defining and Understanding the Different Genres of Speculative Fiction. Retrieved from <https://www.masterclass.com/articles/what-is-speculative-fiction-defining-and-understanding-the-different-genres-of-speculative-fiction>

Mintz, Steven. (2023, March 5). Why Historical Fiction Matters. Retrieved from <https://www.insidehighered.com/blogs/higher-ed-gamma/why-historical-fiction-matters>

Prawiro, M. (2019). Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi. Maxmanroe. Retrieved from <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>

Reva, Maria. (2020, March 5). 7 Illustrated Novels for Adults: Maria Reva recommends stories with visual elements. Retrieved from <https://electricliterature.com/7-illustrated-novels-for-adults/>

Stevens, Emily. (2023, January 4). What Is Design Thinking? A Comprehensive Beginner's Guide. Retrieved from <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-design-thinking-everything-you-need-to-know-to-get-started/>

StudioBinder. (2022, May 15). What is a Supporting Character — And Why They Matter. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-supporting-character-definition/>

Sumarni, Ratna. (2017, November 28). 3 Jenis-Jenis Alur Cerita dalam Kesusasteraan Indonesia. Retrieved from <https://dosenbahasa.com/jenis-jenis-alur-cerita>

Welch, Gregory D. (2022, June 17). What is Speculative Fiction? A quick guide to Speculative Fiction. Retrieved from <https://writingcooperative.com/what-is-speculative-fiction-b668c318b5e0?gi=813d207bfd1f>