

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Komik merupakan bacaan yang populer dan digemari baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa, karena di samping cerita menarik dan gambar yang bagus terdapat makna yang disampaikan melalui media komik. (Darmawan, 2012: 116) berpendapat “Sebuah, kejadian dianggap mengandung cerita jika ia mampu memancing (calon) pembaca untuk memasuki dunia cerita itu. Tapi sebuah kejadian menarik belum tentu jadi cerita ketika dalam penuturannya tidak menarik”.

Menurut Darmawan (2012: 5), “komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan Bahasa gambar yang tersusun. Punya cerita, dan menguasai bahasa gambar, lebih penting daripada sekadar menguasai keterampilan menggambar yang mencengangkan”. Komik merupakan salah satu alat komunikasi massa yang memberikan pendidikan, baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, komik adalah bahan bacaan yang ringan dan menarik. Sebagai salah satu alat komunikasi, komik juga dapat melatih daya imajinasi setiap pembacanya yang diwujudkan dalam bentuk gambar dan teks (bahasa tulisan), karena gambar dapat berfungsi untuk membantu pembaca dalam mengimajinasikan informasi yang dibaca. Definisi komik menurut McCloud (1994: 9) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* Komik sendiri adalah media yang memvisualisasikan sebuah gambar. “*Juxtaposed pictorial and other image in deliberate sequence*” yang diartikan oleh Darmawan “Imaji-imaji bersifat gambar atau selain-gambar yang diajarkan dalam sekuens yang disengaja”.

Seiring berjalannya waktu dan teknologi, dunia perkomikan menjadi lebih luas dan memiliki peminat yang tinggi di pasar karena selain dapat dinikmati dalam bentuk buku kini komik bisa dibaca melalui media digital contohnya *webcomic* seperti *webtoon* dan *ciayo* yang sekarang sudah menjamur di masyarakat.

Popularitas komik di Indonesia didominasi oleh komik yang berasal dari negara Jepang, seperti yang dilansir dari website Tribunnews (Susilo, 2013) pada tahun 2013, Indonesia menempati peringkat ke-2 terbesar pembaca komik Jepang (manga) setelah Finlandia, berita ini di ungkapkan acara NTV Sekai Banzue (ranking dunia) Jepang. Yang menandakan betapa antusiasnya masyarakat Indonesia kepada komik yang berasal dari Jepang ini.

Dengan masuknya komik asing ke dalam negeri khususnya komik yang berasal dari Jepang, begitu pula dengan budaya asing yang ikut terbawa melalui konten atau isi dari cerita komiknya maka hal tersebut menjadi suatu ironi bagi masyarakat khususnya kaum muda dimana mereka cenderung lebih mengetahui dan menggemari kebudayaan asing dibandingkan dengan budaya kita sendiri. Hal itu dialami oleh penulis dan teman sebayanya dimana kesukaan terhadap karya komik Jepang seperti One Piece dan Naruto melebihi kesukaannya terhadap buku bacaan komik yang bermuatan konten sejarah Kerajaan Indonesia.

Salah satu contoh komik yang mengangkat budaya Indonesia adalah komik yang dibuat oleh Is Yuniarto dengan judul *Garudayana*. Menceritakan perjalanan Kinara sang pemburu harta karun dan Garu yang merupakan seekor anak garuda. Selain itu masih banyak Komikus-komikus dalam negeri yang membuat komik bergaya *manga* dengan mengangkat budaya Indonesia seperti, *Pusaka Dewa* karya Sweta Kartika, *Tiger Cilengkrang* karya Alex Irzaqi, *Guardian of Majapahit* karya Ragasukma, dan masih banyak karya komik lainnya. Salah satu sejarah kerajaan Indonesia yang menarik perhatian penulis adalah sejarah mengenai perang besar terjadi pada tahun 1192M mengenai runtuhnya Kerajaan Singhasari yang saat itu tengah berada puncak keemasannya oleh Kerajaan Kadiri atau Gelang-gelang dipimpin oleh rajanya yang bernama Jayakatwang.

Raden Wijaya yang merupakan *senapati* sekaligus menantu dari raja Kerajaan Singhasari yaitu Raja Kertanegara. Beliau diperintahkan oleh sang raja sebelum wafat untuk melindungi kerajaan beserta keturunannya yang merupakan istri-istri Raden Wijaya saat itu. Beliau bersama dengan para pengikutnya melarikan diri dan mencari perlindungan Arya Wiraraja yang merupakan Adipati Sumenep, Madura. Dengan bantuan siasat Arya Wiraraja, Raden Wijaya

membuka pemukiman di Hutan Tarik yang kemudian dinamakan Desa Majapahit. Seiring berjalannya waktu Desa Majapahit menjadi ramai dan siap untuk merebut kembali Tumapel dari tangan Jayakatwang. Bersama dengan pasukan Tartar, Raden Wijaya merebut kembali Tumapel dan mendirikan Kerajaan Majapahit (Hardjowarjo, 1965: 36-46).

Sangat disayangkan ketika masyarakat muda dan generasi yang akan datang tidak mengetahui kisah sejarah yang terjadi pada masa lampau. Sir John Seeley (Zul'asri, 2017) mengatakan bahwa kita belajar sejarah adalah agar lebih bijaksana pada masa yang akan datang. Hal ini menjelaskan bahwa sejarah bukanlah sekedar kisah-kisah masa lalu yang kemudian dilupakan begitu saja, namun terdapat nilai-nilai yang dapat kita ambil hikmahnya untuk kemudian menjadi tuntunan kita dalam mengambil tindakan selanjutnya seperti semboyan yang dikatakan oleh Soekarno dalam pidatonya yaitu "Jas Merah" yang memiliki arti "Jangan Sekali-sekali Melupakan Sejarah" (Zul'asri, 2017).

Kekhawatiran penulis terhadap generasi yang akan datang terkait dengan minimnya pengetahuan mengenai sejarah kerajaan di Indonesia akibat dari masuknya pengaruh dari komik asing yang setiap harinya semakin bertambah banyak bermula dari pengalaman penulis yang sejak dari bangku sekolah dasar, penulis sudah tertarik membaca komik bergaya manga yang berasal dari Jepang. Begitu pula dengan budaya Jepang yang ada di dalam komik tersebut, sehingga membuat penulis lebih mengetahui sejarah dan budaya Jepang ketimbang sejarah negeri sendiri. Hal itu membuat penulis berkeinginan untuk membuat komik bertemakan sejarah, yang bertujuan agar penulis dapat lebih mendalami tentang sejarah Indonesia, sehingga dapat memberikan pengalaman dan manfaat bagi masyarakat.

Berangkat dari latar belakang di atas, penulis bermaksud menciptakan komik Babad Majapahit bergaya *manga* dengan tema fantasi, aksi. Dengan menciptakan karakter fiktif bernama Chandra dan Aruna, yang mengambil latar pada masa Kerajaan Singhasari tahun 1292M dimana Chandra dan Aruna terlibat dalam perang yang terjadi di saat Kerajaan Singhasari diserang oleh Kerajaan Kadiri di bawah pimpinan Raja Jayakatwang hingga pembalasan Raden Wijaya yang merebut kembali Tumapel yang telah dikuasai oleh Jayakatwang. Selain

memasukkan unsur fiksi pada karakter protagonis, penulis memasukkan unsur fiksi antagonis yaitu kelompok jahat yang berisikan tokoh antagonis, mereka disebut *Krodhanala* (Mardiwarsito, 1992: 6) yang artinya amukan api. Kelompok *Krodhanala* ini dipimpin oleh tokoh antagonis fiksi yang bernama Birendra, memiliki tujuan untuk memperkuat kelompoknya dengan merekrut kandidat yang merupakan tokoh penting dalam Babad Majapahit. Dengan demikian penulis membuat karya komik berjudul “Terbitnya Sang Matahari” ini merupakan salah satu langkah yang penulis ambil sebagai bentuk apresiasi sejarah kerajaan di Indonesia yang apabila dipelajari terdapat nasihat dan hikmah didalamnya. Komik ini berlatar sejarah yang kemudian dikemas dengan tema fantasi guna menarik minat pembaca khususnya masyarakat muda.

### **B. Rumusan Masalah**

Berikut ini merupakan rumusan masalah dalam karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari”, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan ide karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari” ?
2. Bagaimana deskripsi visual karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari” ?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Berikut ini merupakan tujuan penciptaan karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari” adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Babad Majapahit menjadi sumber ide komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari”.
2. Mendeskripsikan visual karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari”.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Berikut ini merupakan manfaat penciptaan dari karya komik fiksi genre fantasi Babad Majapahit “Terbitnya Sang Matahari”, diantaranya :

### **1. Manfaat secara Teori**

a. Manfaat penelitian bagi penulis adalah dapat menambah wawasan pengetahuan tentang sejarah kerajaan Nusantara.

b. Manfaat bagi khalayak umum adalah dikarenakan kurangnya minat baca mengenai sejarah kerajaan Nusantara di masyarakat khususnya anak muda, diharapkan dengan adanya komik “Terbitnya Sang Matahari” dapat menstimulus masyarakat untuk mempelajari lebih dalam mengenai kerajaan di Nusantara.

### **2. Manfaat secara Praktis**

a. Manfaat penciptaan karya komik “Terbitnya Sang Matahari” diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada komikus di luar sana untuk lebih mengangkat kebudayaan Indonesia sebagai sumber ide berkarya.

b. Manfaat bagi masyarakat adalah dengan adanya karya komik “Terbitnya Sang Matahari” selain sebagai sumber bacaan yang menghibur namun tetap memberikan pesan edukatif mengenai sejarah Babad Majapahit di dalamnya.

## **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang akan disusun adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

Dalam bab ini akan membahas landasan penciptaan mengenai Babad Majapahit, komik meliputi sejarah, jenis, genre, teknik, proses pembuatan, serta warna.

### **BAB III METODE PENCIPTAAN**

Dalam bab ini akan membahas metode yang digunakan dalam penciptaan komik, mulai dari proses pencarian gagasan, sumber data, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan komik serta proses dalam pembuatan komik.

### **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA**

Dalam bab ini akan membahas tentang hasil penciptaan, meliputi proses pengembangan cerita, dan visualisasi komik “Terbitnya Sang Matahari”.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil skripsi penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni komik “Terbitnya Sang Matahari”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**