# BAB III

# Strategi Perancangan dan Konsep Visual

## 3.1 Strategi Perancangan

Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dan batasan masalah yang telah di fokuskan maka didapatkan sebuah solusi yang bisa menjawab permasalahan tersebut dengan media yang telah dipilih yaitu dengan membuat media informasi berupa komik. Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu dengan cara memvisualisasikan kejadian perang Bubat yang ditulis dalam Kidung Sundayana melalui media komik. Pemilihan media komik dilakukan karena cakupan *audience* yang luas, media komik seperti yang sudah dipaparkan dalam ulasan sebelumnya dapat dinikmati oleh berbagai usia. Selain itu komik memiliki keunggulan karena memiliki sifat "*visual permanence"* seperti yang dikatakan Gene Yang (2008), yang dimaksud dengan *"visual permanence"* adalah kondisi visual dimana waktu bergerak sesuai dengan kemampuan mata melihat, hal ini membuat pesan yang disampaikan dapat ditangkap sesuai dengan kemampuan masing-masing pembaca selain itu pembaca dapat terus mengulang bagian yang belum dimengerti dengan mudah karena gambar tetap pada posisinya

### 3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Proses penyampaian pesan yang dibuat penulis dalam komik ini adalah melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual yang disesuaikan dengan topik bahasan dan disesuaikan dengan tujuan perancangan yaitu untuk memvisualisasikan situasi perang Bubat berdasarkan cerita aslinya yang ditulis dalam Kidung Sundayana.

#### A. Pendekatan Verbal

Media komik ini bertujuan memvisualisasikan situasi perang Bubat berdasarkan cerita aslinya yang ditulis dalam Kidung Sundayana. Maka dari itu

bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku dan juga menyisipkan bahasa yang tertulis dalam Kidung. Hal ini dilakukan untuk tetap menunjukan keindahan bahasa yang terkandung dalam naskah Kidung Sundayana dan membuat pembaca penasaran mencari informasi mengenai Kidung Sundayana.

**B. Pendekatan Visual**

Dalam perancangan novel grafis ini mengangkat cerita peperangan antara kerajaan Sunda dan Majapahit, oleh sebab itu objek-objek visual yang akan dimunculkan adalah visualisasi yang dapat menggambarkan ciri khas Indonesia khususnya visual pada masa kerajaan Hindu masih berdiri di Nusantara, baik itu tokohnya, bangunan dan persenjataan yang digunakan. Visual yang digunakan juga disesuaikan dengan pemaparan latar dan tokoh yang tertulis dalam Kidung Sundayana. Berikut beberapa gambar yang dijadikan acuan :

**- Tokoh**

Visual tokoh yang terdapat dalam kisah perang Bubat ini difokuskan pada empat tokoh utama yaitu Raja Majapahit Hayam Wuruk, Mahapatih Majapahit Gajah Mada, Maharaja Sunda dan Putri Kerajaan Sunda. Beberapa gambar yang dijadikan acuan visual, sebagai berikut :



Gambar 3.1 Prabu Siliwangi

Sumber: http://yudisamara.org/2014/02/15/memaknai-ramalan-maharaja-jayabaya/



Gambar 3.2 Lukisan Prabu Siliwangi

Sumber: http://sundaneseland.blogspot.com/2013/01/sri-baduga-maharaja-ratu-jayadewata.html



Gambar 3.3 Ilustrasi Prabu Siliwangi

Sumber: http://romannurbawastore.wordpress.com/2012/05/15/kisah-hidup-sri-baduga-maharaja-prabu-siliwangi/



Gambar 3.4 Hayam Wuruk

Sumber: http://isharikedawung.blogspot.com/



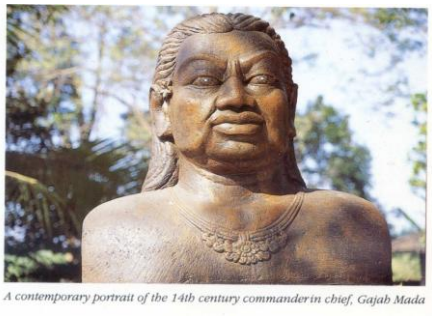
Gambar 3.5 Hayam Wuruk (Paduka Bhatara Sri Rajasanagara)

Sumber: http://www.wacananusantara.org/wp-content/uploads/2011/03/Hayam-Wuruk.jpg



Gambar 3.6 relief Majapahit

Sumber: http://hpijogja.wordpress.com/2010/03/30/sumpah-palapa-inspirasi-pariwisata-nusantara/



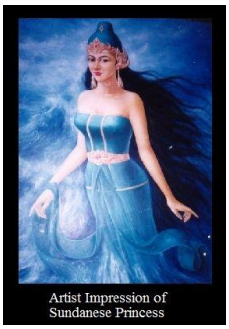

Gambar 3.7 Patung wajah Gajah Mada

Sumber: http://jawatimuran.wordpress.com/2011/12/12/polilik-nusantara-gajah-mada-persatuan-nusantara-di-bawah-panji-majapahit-2/



Gambar 3.8 Lukisan Gajah Mada

Sumber: http://songgobuwono.wordpress.com/2011/04/26/gajah-mada/




Gambar 3.9 Lukisan Dyah Pitaloka

Sumber: http://www.kalangsunda.net/photos/Sundanese%20Princess.jpg

***- Setting***

*Setting* yang diambil merupakan sisa peninggalan bernuansa kerajaan Hindu di Nusantara dan lokasi bernuansa Majapahit dan Sunda. Beberapa gambar yang dijadikan studi visual diantaranya:



Gambar 3.10 Gapura Keraton Kasepuhan Cirebon

Sumber: http://travelblog.ticktab.com/wp-content/uploads/2012/10/kasepuhan-cirebon-e1349861101635.jpg



Gambar 3.11 Salah satu banguna di dalam Keraton Cirebon

Sumber:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Building_in_Keraton_Kasepuhan.jpg



Gambar 3.12 Peninggalan Kerajaan Majapahit

Sumber:

http://images.detik.com/customthumb/2012/08/23/1026/img_20120823151339_5035e63360abd.jpg?w=600



Gambar 3.13 Candi Singosari di Malang

Sumber: http://nasional.news.viva.co.id/news/read/123124-candi_peninggalan_majapahit_telantar

**- *Property/* perlengkapan**

Perlengkapan yang dimaksudkan adalah persenjataan dan perabotan yang digunakan pada masa kerajaan Hindu di Nusantara. Beberapa gambar yang dijadikan acuan :



Gambar 3.14 Keris Carita Prasoojo Miji Timun Tangguh

Sumber: http://keris.tjokrosuharto.com/254-296-thickbox/ckk-353-keris-carita-prasojo-miji-timun-tangguh-majapahit-c1.jpg



Gambar 3.15 Fosil senjata Majapahit

Sumber: http://data.tribunnews.com/foto/bank/images/20140124_112013_senjata-majapahit.jpg



Gambar 3.16 Kujang

Sumber: http://static.inilah.com/data/berita/foto/1599782.jpg



Gambar 3.17 Golok

Sumber: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/f/f6/Golok.jpg



Gambar 3.18 Meriam Kapal Majapahit

sumber: http://dodyan.files.wordpress.com/2012/02/canon.jpg




Gambar 3.19 Gada Majapahit

Sumber: http://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/01/pusaka-04.jpg




Gambar 3.20 Arca kereta dan kusir

Sumber: http://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/01/arca-nusantara-06.jpg




Gambar 3.21 Pataka-Nagari

Sumber: http://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/01/pataka-lengkap.jpg




Gambar 3.22 Rumah ala Majapahit

Sumber: http://statik.tempo.co/data/2014/01/22/id_256832/256832_620.jpg



Gambar 3.23 Miniatur Kapal Majapahit

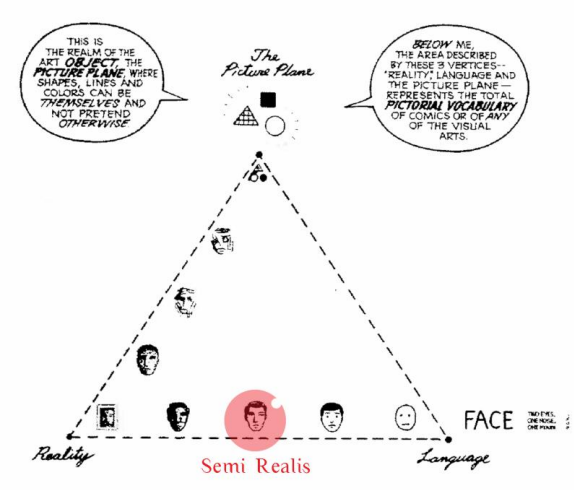
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/_OsaEvOWOntI/S9vCsMml1tI/AAAAAAAAB-4/4jNGQTKEQRs/s1600/kapal-majapahit.jpg

### 3.1.2 Strategi Kreatif

Dalam perancangan komik ini, penulis membuat beberapa strategi kreatif untuk menarik minat pembaca, antara lain:

**A. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi semi realis. Hal ini bertujuan agar suasana visual lebih hidup dan memberi gambaran jelas tanpa membuat jenuh pembaca. Selain itu terdapat beberapa halaman yang berisi terjemahan bahasa Indonesia dari teks Kidung Sundayana yang beberapa diantaranya disertai *silhoute*.




Gambar 3.24 Posisi Gambar semi realis dalam *"realm of art"*

Sumber: Scott Mcloud-understanding comic hal.51

Ilustrasi yang digunakan merujuk pada referensi komik *Vaagabond* karya Takehiko Inoue yang menggunakan teknik inking tradisional, lalu di *scan* untuk kemudian dilakukan *retouch* menggunakan *software* untuk hasil akhirnya. Untuk teknik gambar menggunakan teknik arsir. Penggunaaan teknik ini bertujuan memberi kesan kasar dan kelam sesuai dengan kisah perang Bubat yang terkesan kasar dan kelam.




Gambar 3.25 Penggalan komik Vagabond vol.1

Sumber: Dok. Pribadi

**B. Kemasan**

Pengemasan novel grafis ini akan dibuat bernuansa etnik dan dikemas ekslusif membuat komik ini layak dijadikan barang koleksi. Penggunaan *hardcover* dan media kertas dengan kualitas baik dapat memperpanjang usia pakai komik ini. Selain menggunakan *hardcover* dan *softcover,* terdapat alternatif penggunaan *cover* berbahan kulit untuk edisi Koleksi.

### 3.1.3 Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan komik perang Bubat ini terdiri dari dua jenis media yaitu media utama dan beberapa media pendukung dengan tujuan promosi agar meningkatkan minat konsumen. Adapun media utama dan media pendukung sebagai berikut:

**A. Media Utama**

Media utama yang digunakan berbentuk komik. komik dipilih karena memiliki sifat "*visual permanence". "Visual permanence"* adalah kondisi visual dimana waktu bergerak sesuai dengan kemampuan mata melihat, hal ini membuat pesan yang disampaikan dapat ditangkap sesuai dengan kemampuan masing-masing pembaca selain itu pembaca dapat terus mengulang bagian yang belum dimengerti dengan mudah karena gambar tetap pada posisinya. Selain itu media cetak sudah akrab diberbagai lapisan masyarakat, sehingga target *audience* tidak perlu beradaptasi lagi terhadap media yang diangkat.

**B. Media Pendukung**

Media pendukung pada perancangan novel grafis ini adalah sebagai pelengkap media utama dan sebagai media promosi untuk menarik perhatian konsumen. Media pendukung dalam novel grafis ini meliputi :

**- Media Promosi**

Media Promosi merupakan hal yang penting untuk menarik perhatian konsumen. Media promosi yang digunakan antara lain : poster, *x banner,* media sosial seperti *twitter, facebook, instagram* dan stiker.

- **Media Kreatif (*Gimmick*)**

Media kreatif merupakan media yang lebih berbentuk aksesoris bertujuan untuk menambah koleksi media utama dan sebagai pengingat (*reminder*). Media kreatif yang akan digunakan antara lain : stiker, pembatas buku, pin, gantungan kunci dan kaos.

### 3.1.4 Distribusi

Untuk pendistribusian komik Kidung Sundayana : *A Clash of Bubat* bekerja sama dengan Tantraz *Comic* Bali. Tantraz *Comic* Bali adalah penerbit komik lokal bertemakan sejarah Nusantara, ambil contoh salah satu komik terbitan Tantraz, Baladeva: *History of Calon Arang* yang bertemakan cerita rakyat Bali. Hal ini selaras dengan cerita Perang Bubat. Promosi dilakukan berdasarkan teori AISAS (*Awareness, Interest, Search, Action, Share)* yang diciptakan Kotaro Sugiyama. Untuk menumbuhkan *awareness* konsumen di sebarkan stiker promosi 1. Yang ditempel secara acak di berbagai tempat agar masyarakat menjadi penasaran dengan stiker tersebut.



Gambar 3.26 Stiker Promosi 1

Sumber: Dok. Pribadi

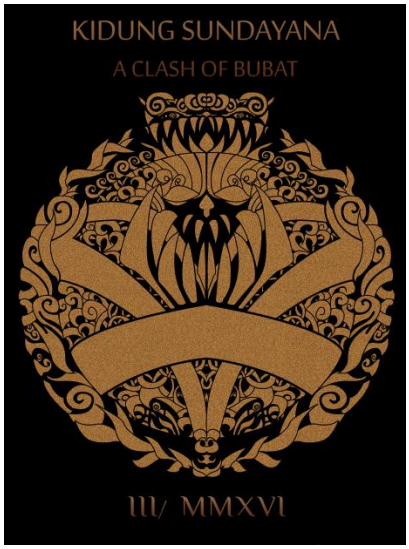
Setelah masyarakat mulai menyadari keberadaan stiker promosi 1 akan timbul pertanyaan akan stiker ini sampai tahap ini *Interest* sudah didapatkan. Setelah masyarakat menaruh perhatian masyarakat akan mulai mencari tahu (tahap *Search*) di keluarkanlah stiker promosi 2 yang berisikan alamat jejaring sosial komik Kidung Sundayana: *A Clash of Bubat.* Informasi akan terus diberikan di jejaring sosial.




Gambar 3.27 Stiker Promosi 2

Sumber: Dok. Pribadi

Setelah tahap *search* tercapai disebarkan stiker 3 dan *Flyer* 1. Berisikan bulan peluncuran buku bersama dengan judul buku. *Flyer* memuat informasi lebih jelas terkait tanggal dan acara peluncuran komik Kidung Sundayana.




Gambar 3.28 Stiker Promosi 3

Sumber: Dok. Pribadi




Gambar 3.29 *Flyer* 1

Sumber: Dok. Pribadi

Tahap *Action* yang diharapkan adalah masyarakat mengetahui tanggal peluncuran buku dan ikut serta dalam acara yang diadakan. Setelah hari peluncuran buku, disebarkan satu buah *flyer* berisi informasi paket koleksi yang dapat segera didapatkan konsumen.




Gambar 3.30 *Flyer* edisi koleksi

Sumber: Dok. Pribadi

Berikut gambar yang menjelaskan tahap pelepasan media pendukung (masih bersifat sementara) :




Gambar 3.31 *gambar diagram penyebaran media promosi*

Sumber: Dok. Pribadi

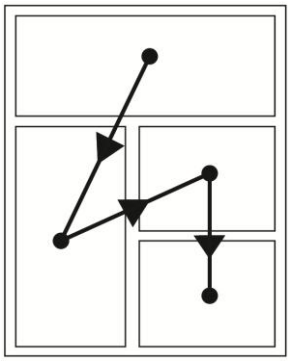
## 3.2 Konsep Visual

### 3.2.1 Format Desain

Format desain dari komik Kidung Sundayana: Kisah Perang Bubat ini adalah portrait dengan ukuran 19 cm x 27 cm. Format ukuran ini digunakan untuk mengimbangi konten halaman yang banyak, memberi kepuasan membaca bagi pembaca dan memberi fungsi lebih mudah dibawa kemana-mana.

### 3.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Seperti pada umumnya, dalam perancangan dari komik Kidung Sundayana: *Clash of* Bubat ini berisi beberapa panel yang disusun berdasarkan komik yang dibuat pada umunya. Panel yang digunakan yaitu panel terbuka dan tertutup agar terlihat dinamis.

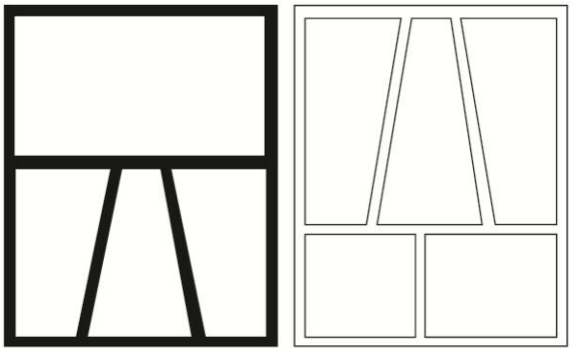


Gambar 3.32 Alur Baca Layout

Sumber: Dok. Pribadi

### 3.2.3 Panel

Panel yang digunakan merupakan panel terbuka dan tertutup. Hal ini memberikan kesan dinamis pada cerita. Selain itu penggunaan panel yang dibuat miring menambah kesan hebat pertarungan yang terjadi. Terdapat dua jenis panel panel dengan background putih menunjukan cerita yang sedang berjalan dan panel dengan background hitam menunjukan penghentian waktu dimana pembaca dituntut berimajinasi dengan acuan penggalan syair Kidung Sundayana.



Gambar 3.33 Penggunaan panel miring dan latar yang menunjukan waktu

Sumber: Dok. Pribadi

### 3.2.4 Pembagian Halaman Gambar dan Teks Syair Kidung

Dalam komik "Kidung Sundayana: Clash of Bubat" terdapat tiga jenis halaman, yaitu:

## A. Halaman Gambar

Halaman gambar adalah halaman yang hanya berisikan panel dengan gambar seperti normalnya komik. Halaman ini bertujuan memberikan acuan visual sebagai pengantar imajinasi pembaca untuk membayangkan kejadian yang di tuliskan dalam halaman teks Kidung Sundayana.



Gambar 3.34 Salah satu "Halaman Gambar" dalam komik Kidung Sundayana

Sumber: Dok. Pribadi

## B. Halaman Teks Kidung

Halaman teks kidung adalah halaman yang berisikan teks yang berasal dari Kidung Sundayana. Halaman ini merupakan teks Kidung Sundayana yang sudah di alih bahasa ke bahasa Indonesia (sumber: terjemahan bebas Haksan Wirasutisna keluaran Dinas Budaya dan Pariwisata Indonesia). Halaman ini bertujuan memperlihatkan keindahan kata yang tertulis dalam Kidung Sundayana yang asli, sehingga pembaca dapat mengapresiasi dan lebih penasaran mencari makna kata yang terkandung di dalamnya. Selain itu halaman ini dibuat agar pembaca dapat menggunakan imajinasinya untuk ikut terlibat dalam pengkondisian cerita sehingga pembaca bisa berinteraksi dengan komik yang dibacanya. Terdapat beberapa halaman yang menggunakan siluet sebagai elemen estetis untuk memberi sedikit arahan visual.

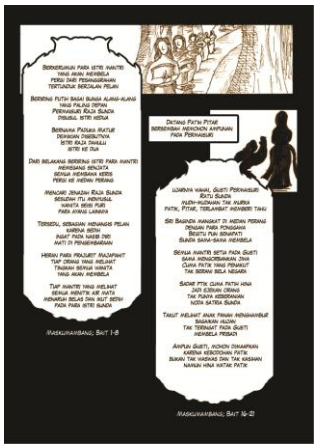


Gambar 3.35 Salah satu "Halaman Teks Kidungr" dalam komik Kidung Sundayana

Sumber: Dok. Pribadi

## C. Halaman Gabungan

Merupkan halaman yang mengkombinasikan dua jenis halaman yang sudah diterangkan sebelumnya. Halaman ini bertujuan memberi kesan lebih dinamis dan memberi arahan visual agar kesan penulis dan pembaca menemui titik yang sama.



Gambar 3.36 Salah satu "Halaman Gabungan" dalam komik Kidung Sundayana

Sumber: Dok. Pribadi

Walaupun berbeda jenis halamannya alur cerita tetap beralur maju, sehingga waktu bergerak sesuai alur baca yaitu dari kiri ke kanan. Sehingga perbedaan jenis halaman ini tidak berpengaruh sama sekali pada laju jalan cerita. Untuk halaman

### 3.2.5 Balon Kata

Balon Kata yang digunakan tidak terpaku dalam satu bentuk bulat, tetapi variatif disesuaikan dengan ekspresi atau nada bicara pada tokoh yang bertujuan agar pembaca lebih mendalami isi dari setiap adegan dalam komik.

### 3.2.6 *Naration/* Narasi

Untuk kotak narasi digunakan bentuk kotak dengan *stroke* hitam dengan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah kata dan ukuran gambar panel. Hal ini bertujuan agar gambar tidak terganggu oleh teks narasi dan menghindari terjadinya salah fokus yang terjadi.

### 3.2.7 Logo

Logo untuk komik ini mengambil bentuk wajah Batara Kala yang disederhanakan. Batara Kala dewa penguasa waktu dalam kepercayaan Hindu. Jika seorang manusia sudah menemui waktu untuk meninggalkan dunia fana Kala akan datang menjemputnya. Kala digambarkan sebagai raksasa menakutkan, bersifat memaksa semua orang tunduk pada batas waktu hidupnya. Secara filosofis Kala merupakan simbol dari tunduknya manusia akan hukum *karmaphala*.

Sosok Kala diambil sebagai logo utama komik ini dikarenakan sifat dan filosofisnya. Kala bersifat memaksa manusia untuk tunduk pada maut, selaras dengan sikap prajurit Sunda yang berserah diri pada maut yang datang padanya. Selain itu dalam Kidung Sundayana menggambarkan bahwa perbuatan baik atau buruk tidak bisa dihindari akibatnya, selaras dengan filosofis Kala sebagai simbol tunduknya manusia dengan hukum *karmaphala*. Selain itu dalam logo komik ini diberikan ornamen bernuansa nusantara untuk menambah kesan indah dan menggambarkan kerumitan cerita komik.




Gambar 3.37 Referensi Visual Batara Kala

Sumber: Dok. Google



Gambar 3.38 Penyederhanaan Logo Batara Kala

Sumber: Dok. Pribadi

### 3.2.8 *Typhography*

**A. Judul**

Judul menggunakan font Sakkal Majalla. Font ini berjenis san-sherif memberi kesan lebih modern, menyesuaikan dengan target audience.

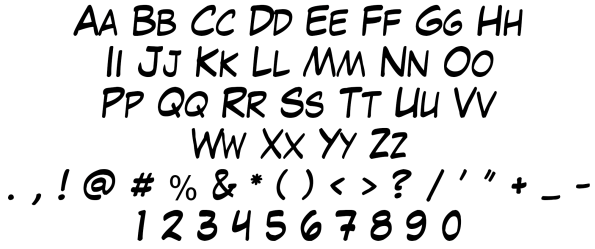



Gambar 3.39 Judul buku menggunakan font Sakkal Majalla

Sumber: Dok. Pribadi

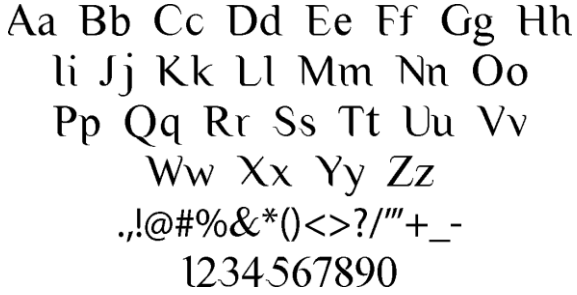
**B. Teks**

Sedangkan untuk teks dalam narasi dan balon kata menggunakan font *laffayete comic*. Font ini dipilih karena merupakan font standar yang sering digunakan pada komik-komik amerika. Sedangkan untuk pembatas *chapter* menggunakan font Times New Java.




Gambar 3.40 Font laffayete comic

Sumber: Dok. Pribadi




Gambar 3.41 Font Times New Java

Sumber: Dok. Pribadi

**C. *Sound effect***

Untuk *sound effect* menggunakan *hand lettering* menggunakan *brush*. Bentuknya disesuaikan dengan kebutuhan suara yang muncul pada panel. Hal ini bertujuan memberi kesan kasar pada gambar yang dihasilkan.

### 3.2.9 Tokoh dan Latar

Tokoh yang terdapat dalam kisah perang Bubat ini difokuskan pada empat tokoh utama yaitu Raja Majapahit Hayam Wuruk, Mahapatih Majapahit Gajah Mada, Maharaja Sunda dan Putri Kerajaan Sunda.



Gambar 3.42 Sketsa karakter tampak depan

Sumber: Dok. Pribadi



Gambar 3.43 Karakter Gajah Mada yang sudah melalui tahap *inking*

Sumber: Dok. Pribadi



Gambar 3.44 Karakter Hayam Wuruk yang sudah melalui tahap *inking*

Sumber: Dok. Pribadi



Gambar 3.45 Karakter Maharaja Sunda yang sudah melalui tahap *inking*

Sumber: Dok. Pribadi

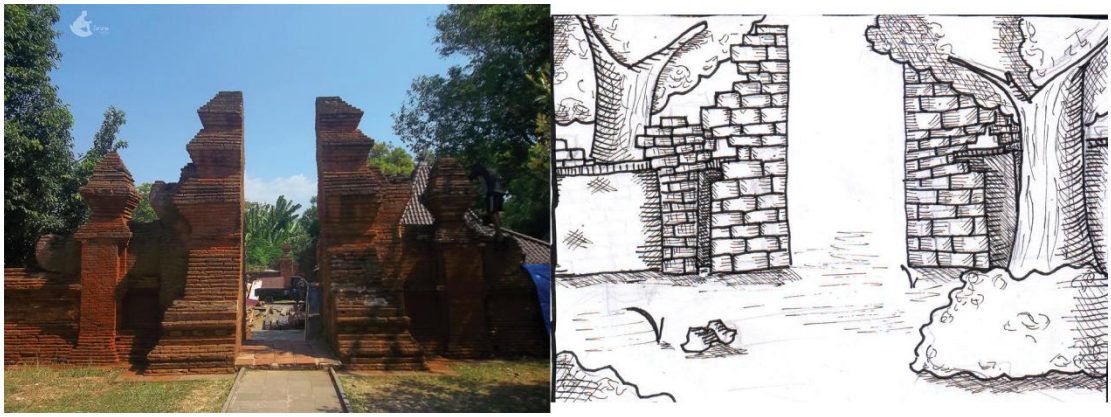


Gambar 3.46 Karakter Putri Sunda yang sudah melalui tahap *inking*

Sumber: Dok. Pribadi

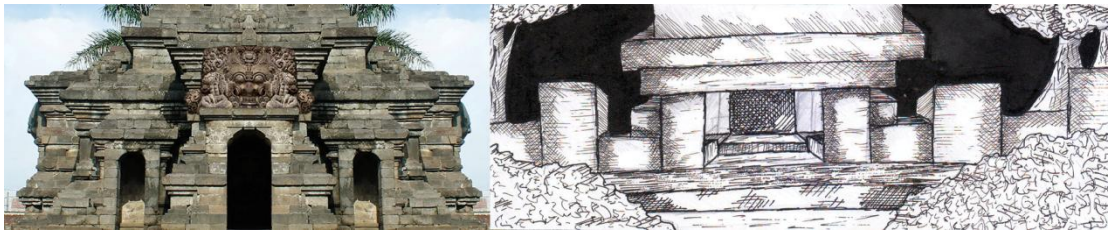
- **Studi Latar**

Terdapat beberapa lokasi yang muncul dalam kisah Perang Bubat dalam Kidung Sundayana, antara lain kerajaan Majapahit, kerajaan Sunda dan wilayah Bubat.



Gambar 3.47 Keraton kasepuhan Cirebon

Sumber: Dok. Pribadi



Gambar 3.48 Candi Singosari

Sumber: Dok. Pribadi

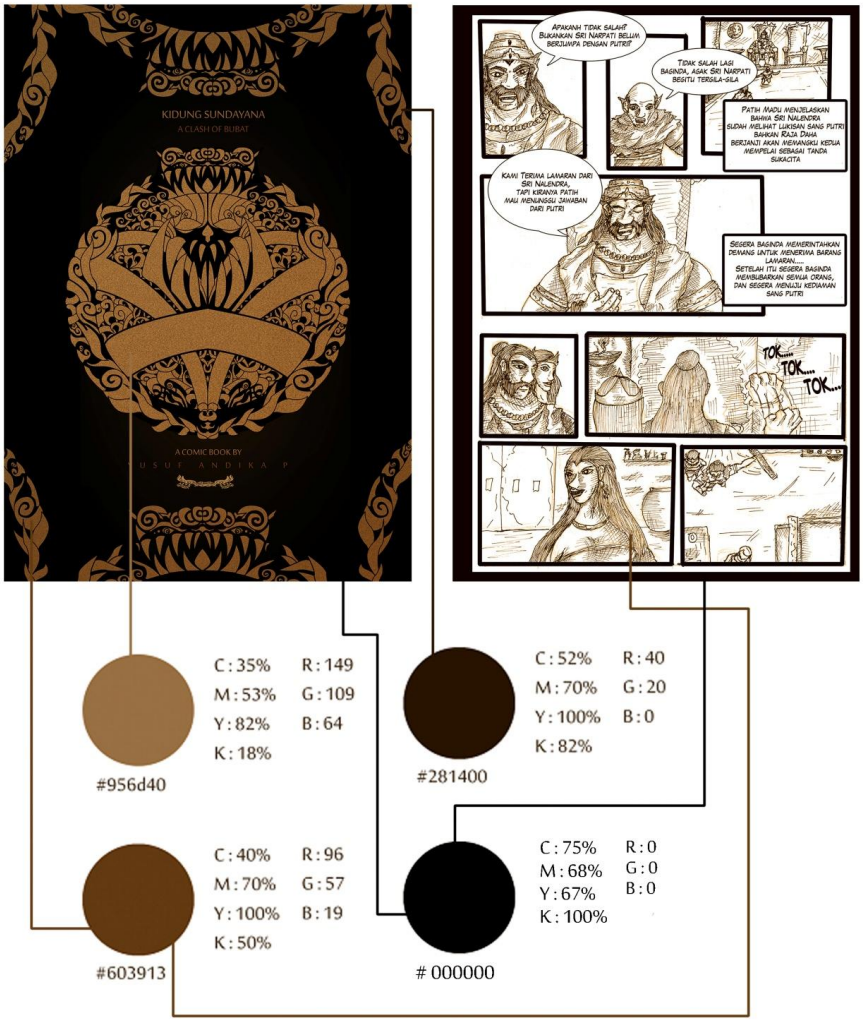


Gambar 3.49 Setting Hutan/ Pesanggrahan

Sumber: Dok. Pribadi

### 3.2.10 Warna

Warna yang digunakan adalah warna coklat. Untuk memberi kesan kuno dan antik. selain warna coklat digunakan juga warna hitam. Warna hitam digunakan untuk menunjukan kekelaman cerita Kidung Sundayana, selain itu dalam kebudayaan Sunda warna hitam memiliki makna keberanian atau tegas. Kesan warna hitam dalam kebudayaan Sunda sangat mencerminkan tindakan prajurit Sunda dalam Kidung Sundayana. Warna yang digunakan berjenis monokromatik. Warna monokromatik adalah warna yang timbul dari gradasi warna. Warna monokromatik memberikan kenyamanan saat diaplikasikan pada media.




Gambar 3.50 Pengaplikasian Warna monokromatik dalam Komik Kidung Sundayana

Sumber: Dok. Pribadi

## 3.3 Kidung Sundayana: Kisah Perang Bubat

### 3.3.1 Sinopsis Kisah Perang Bubat Dalam Kidung Sundayana

Di dalam Kidung Sundayana diceritakan bahwa raja Majapahit kala itu (raja Hayam Wuruk) sedang mencari pendamping hidup. Setelah mendengar kabar akan kecantikan putri kerajaan Sunda Hayam Wuruk mengutus Arya Prabangkara, seorang pelukis Majapahit untuk pergi melukis putri kerajaan Sunda. Setelah melihat lukisan sang putri Hayam Wuruk langsung jatuh hati dan mengirimkan lamaran. Lamaran diterima baik oleh pihak Sunda, maka berangkatlah rombongan Sunda ke Majapahit. Tetapi setelah sampai di wilayah Bubat terjadi pertengkaran antara mahapatih Majapahit (Gajah Mada) dengan utusan Sunda. Pertengkaran ini berakhir dengan pecahnya peperangan antara dua kerajaan tersebut dan menyebabkan tewasnya seluruh rombongan kerajaan Sunda.

### 3.3.2 *Storyline*

*Storyline* dalam novel grafis Kidung Sundayana: Kisah Perang Bubat ini dibagi menjadi lima *chapter*. Berikut pembagian cerita dalam novel grafis ini:

***- Chapter 1***

Dalam *chapter* 1 diceritakan bagaiman Raja Majapahit kala itu Hayam Wuruk belum memiliki pendamping. Setelah mendengar kabar akan kecantikan putri Sunda Hayam Wuruk mengutuk Arya Prabangkara seorang pelukis Majapahit untuk perti ke tanah Sunda untuk melukis Putri Sunda. Tidak lama setelah Arya Prabangkara pergi, ayah Hayam Wuruk, Prabu Daha datang mengunjungi putranya untuk melihat kondisi putranya. Setelah menunggu lama Arya Prabangkara kembali dan memperlihatkan lukisan putri Sunda. Hayam Wuruk jatuh hati dan meminta restu pada Prabu Daha untuk mengirimkan lamaran.

Setelah mendapat restu Prabu Daha, Hayam Wuruk mengutus Patih Madu ke tanah Sunda untuk menyampaikan lamaran. Patih Madu sampai di kerajaan Sunda dan disambut oleh Ki Anepaken. Setelah beristirahat keesokan harinya Patih Madu

diantar menghadap Maharaja Sunda untuk menyapaikan maksud kedatangannya. Setelah menyampaikan maksud kedatangannya Maharaja Sunda mempersilahkan Patih Madu untuk kembali esok hari untuk mendengar jawaban darinya. Maharaja Sunda segera mengunjungi putrinya menyampaikan lamaran yang datang dari Majapahit. Putri Sunda menerima lamaran tersebut sebagai tanda bakti pada orang tua dan negaranya.

***- Chapter 2***

Keesokan harinya Patih Madu kembali menghadap. Maharaja Sunda menyatakan kesediaannya untuk menerima lamaran Hayam Wuruk. Surat lamaran tidak dibalas, karena Maharaja Sunda sendiri yang akan mengantarkan putrinya ke Majapahit. Setelah menyiapkan barang untuk dibawa ke Majapahit. Rombongan Sunda berangkat, tetapi Maharaja Sunda mendapatkan pertanda buruk. Teteapi demi menepati janjinya Rombongan Sunda tetap berangkat. Di lain pihak Patih Madu sudah kembali ke Majapahit dan menyampaikan kabar gembira ini.

Terbilang 10 malam berlayar akhirnya rombongan Sunda sampai di wilayah Majapahit lebih tepatnya daerah Bubat. Mereka berlabuh dan mendirikanptenda peristirahatan disana. Lurah Bubat melaporkan kesampaian rombongan Sunda pada Hayam Wuruk. Hayam Wuruk merasa senang dan ingin segera menjemput rombongan Sunda, tetapi niat ini dihalangi Mahapatih Gajah Mada. Gajah Mada berpendapat bahwa tidak pantas seorang raja Majapahit segera menjemput tamunya. Hal ini dinilai merendahkan martabat Majapahit. Akhirnya Hayam Wuruk membatalkan niatnya. Rombongan Sunda pun ditelantarkan cukup lama tanpa kabar.

***- Chapter 3***

Maharaja Sunda mulai bertanya-tanya apa yang terjadi di Majapahit sehingga membuat mereka menunggu lama tanpa kabar. Maharaja Sunda mengutus utusan untuk menanyakan kabar. Utusan Sunda akhirnya sampai di tempat peristirahatan Gajah Mada. Bukan sambutan hangat yang didapat malahan kata-kata menghina yang keluar dari mulut Gajah Mada. Terjadi cekcok mulut antara Gajah Mada dan Utusan

Sunda. Gajah Mada menganggap bahwa putri Sunda dijadikan seserahan sebagai tanda takluk pada Mjapahit jika tidak seluruh rombongan Sunda di Bubat akan dibinasakan. Setelah lama beradu mulut, akhirnya utusan Sunda kembali membawa berita buruk. Mendengar hal ini Maharaja Sunda naik darah dan pasrah. Maharaja Sunda mempersilahkan pulang bagi pengikutnya yang merasa takut untuk bertempur dan sisanya harus siap untuk bertempur sampai titik darah penghabisan.

***- Chapter 5***

Hari yang ditakutkan tiba, seorang utusan Majapahit datang menanyakan jawaban pada Maharaja Sunda. Maharaja Sunda lebih memilih bertempur mempertahankan harga diri Sunda daripada harus menjadikan putrinya seserahan. Tidak lama setelah utusan Majapahit pergi kedua pasuka dari kedua kubu sudah bertatap muka di medan Bubat. Terjadi pertarungan sengit yang berujung gugurnya seluruh pasukan Sunda.

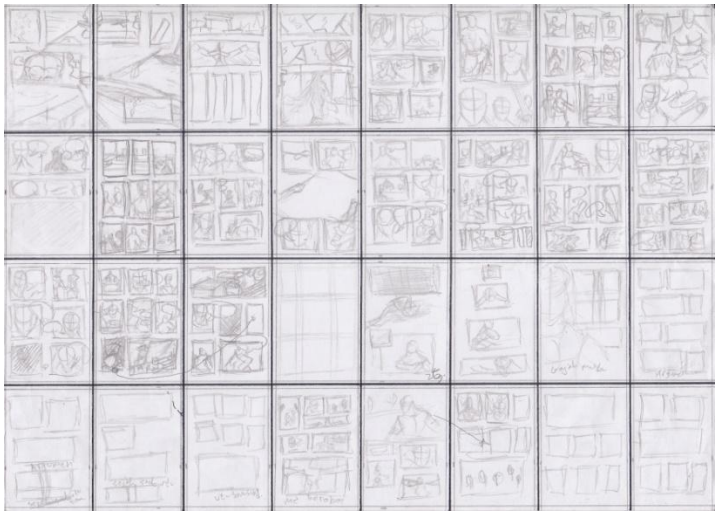
***- Chapter 5***

Seorang Sunda yang selamat kembali untuk mengabarkan kekalahan pasukan Sunda kepada permaisuru dan putri. Mendenganr kabar ini putri Sunda melakukakan belapati menyusul kepergian ayahandanya. Ia memilih mati daripada dijadikan seserahan rampasan perang. Permaisuri segera pergi beserta istri para pejuang Sunda untuk mencari jasad suaminya. Setelah menemukan jasad suami masing-masing mereka melakukan belapati sebagai tanda bakti pada suaminya. Hayam Wuruk tersadar akan tindakan bodohnya yang menyebabkan peperangan ini terjadi, dilain pihak ia merasa senang karena tidak melihat putri Sunda ikut ke medan tempu. Hayam Wuruk segera menuju perkemahan Sunda mencari Putri, alangkah sedih ketika ia mendapati jasad putri Sunda sudah terbujur kaku.

Setelah kejadian itu Hayam Wuruk mengurung diri di kamar, murung dan menolak untuk makan maupun minum. Hingga akhirnya Hayam Wuruk Wafat karena perasaan sedih ditinggalkan pujaan hatinya. Para petinggi Majapahit berdiskusi dengan Prabu Daha, Gajah Mada dianggap sebagai dalang terjadinya peperangan ini

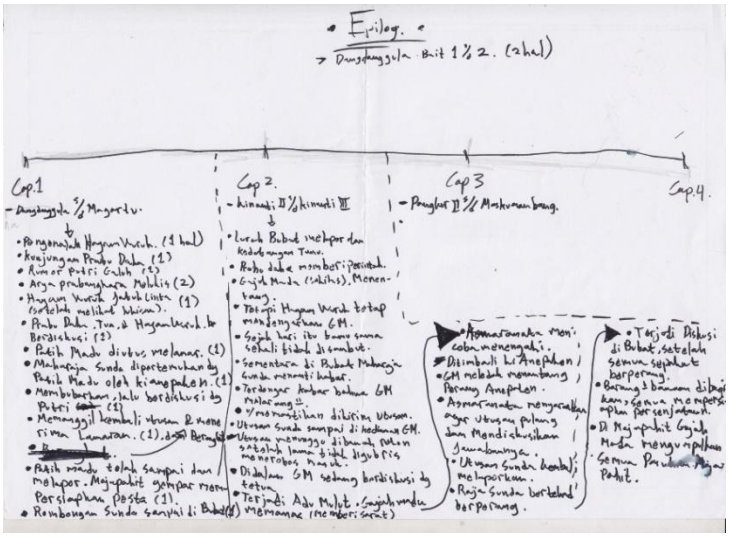
dan akan dihukum mati. Tetapi saast kediaman Gajah Mada dikepung Gajah Mada sudah tidak ada. Gajah Mada sudah kembali ketempat dimana ia berasal, di sisi Sang Hyang Widi.

### 3.3.2 *Thumbnail* Halaman Komik Dan Pembagian Cerita



Gambar 3.51 *Thumbnail* komik

Sumber: Dok. Pribadi




Gambar 3.52 Pembagian cerita

Sumber: Dok. Pribadi