BAB II
KOMIK SEJARAH TERJADINYA PERANG BUBAT

II.1 Landasan Teori

Pada perancangan ini, landasan teori yang diperoleh berdasarkan dari data-data literature seperti buku dan beberapa sumber internet yang memuat data-data jurnal pribadi serta artikel terkait. Sumber-sumber sejarah yang ada seperti candi dan arca lebih banyak digunakan sebagai bahan penggarapan visual yang dibuat.

II.1.1 Komik

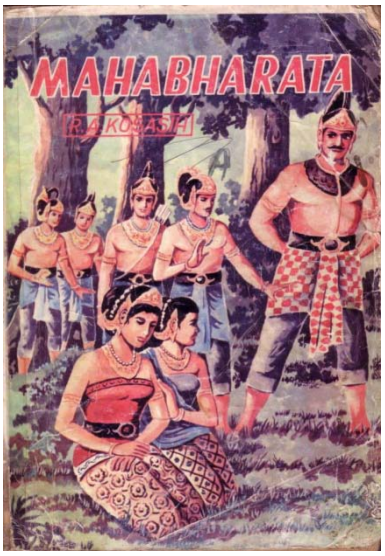
Nama *Comics* sebetulnya dipinjam dari istilah teater yang berartikan pelawak atau komedian. Istilah ini muncul pada tahun 1894 karena gambar humor karya Richard Outcalt yang muncul pada surat kabar di New york. Pada masa presiden Soekarno istilah-istilah asing dirubah menjadi bahasa Indonesia, pada tahun 1950 Sam Nuldyn pelukis yang juga seorang komikus melahirkan istilah cerita gambar yang disingkat cergam.

Komik atau cergam sering diidentikan sebagai buku dan gambar-gambar yang diberi jalinan cerita didalamnya (Marcell bonnef,1972). Sedikit berbeda dengan pendapat Scott McCloud (1993) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

- **Komik Indonesia**

Perkembangan komik atau cergam di Indonesia mengalami perubahan seiring dengan waktu hingga dewasa ini. Perubahan dan perkembangan yang umum terlihat terdapat dari beberapa hal seperti gaya visual komik hingga cara mempublikasinya.

Gaya gambar komik Indonesia dewasa ini semakin beragam seiring dengan banyaknya referensi komik dari negara lain yang dipublikasikan di Indonesia. Beragamnya gaya gambar yang ada memberi variasi tersendiri untuk visualisasi komik-komik Indonesia saat ini.



Gambar II.1 Komik wayang Mahabharata (1955)

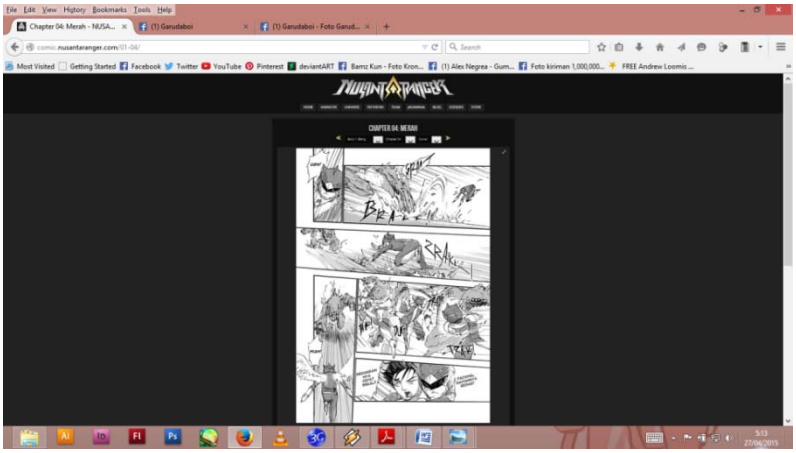
Sumber: http://Aremagz.com/komikwayangmahabarata.jpg (15 April 2015)



Gambar II.2 Komik wayang Pancanaka

Sumber: Septian (2010)

Komik-komik diatas merupakan komik wayang pada jamannya masing-masing. Berdasarkan kedua komik diatas dapat terlihat jelas contoh dari perubahan komik Indonesia, perubahan dapat terlihat dari perbedaan gaya gambar yang digunakan oleh masing-masing komikusnya.



Gambar II.3 Web Komik Nusantaranger

Sumber: http://comic.nusantaranger.com/h04.jpg (15 April 2015)

Komik Nusantaranger dan GoGarudaboi merupakan contoh dari perubahan dan perkembangan komik di Indonesia karena dipublikasikan secara *online* melalui internet. Web komik biasa dipublikasikan melalui web atau jejaring sosial, berbeda dari komik pada umumnya yang dipublikasikan menjadi buku atau melalui media cetak seperti majalah dan koran.

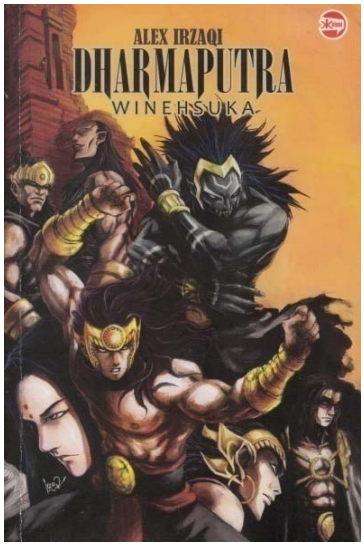
- **Komik Sejarah Indonesia**

Beberapa komik bertemakan sejarah kerajaan di Indonesia sudah pernah ada sebelumnya. The Epic Tale of Baladeva merupakan komik yang mengadaptasi sejarah dari kerajaan Mataram dan Dharmaputra Winehsuka merupakan komik yang mengadaptasi cerita maupun konsepnya berdasarkan dari sejarah kerajaan Majapahit.



Gambar II.4 Gambar komik The Epic Tale of Baladeva

Sumber: http://facebook.com/pages/Tantraz-Comic-Bali/.jpg(15 April 2015)



Gambar II.5 Gambar komik Dharmaputra Winehsuka

Sumber: Irzaqi (2010)

Inti cerita yang berhubungan dengan perang dan perseteruan antara kerajaan, membuat komik sejarah di Indonesia lebih cenderung bergenre aksi. Di sisi lain gaya gambar dalam penggambaran komik sejarah Indonesia juga beragam seperti pada gambar diatas.

II.1.2 Sejarah

Sejarah secara harfiah berasal dari bahasa Arab yaitu *sajaratun* yang artinya pohon. Sedangkan dalam bahasa Arab sejarah disebut *tarikh*. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia sejarah berarti tarikh, asal usul, babad. Dalam bahasa Indonesia tarikh sama artinya dengan waktu atau penanggalan. Menurut Moh.Yamin, Sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan beberapa peristiwa yang dapat dibuktikan dengan bahan kenyataan.

Dalam setiap pendapat para ahli sejarah mengacu pada segala sesuatu yang sudah terjadi berdasarkan bukti nyata yang didapat dan ada kaitannya dengan hidup manusia. Setiap manusia lahir, tumbuh dan berkembang menapakkan jejak sejarah yang memiliki kontribusi terhadap pembentukan peradaban kehidupan (Dedi, 2013).

Bukti-bukti yang dijadikan sumber sejarah haruslah nyata dan benar-benar ada. Contoh bukti sejarah yang ada dapat berupa tulisan, peninggalan bangunan, ukiran

pada bangunan atau objek tertentu, monumen dan lainnya yang bisa dibuktikan secara nyata.

Menurut Poerbatjaraka (dalam Ali 2005:23) telah ditegaskan bahwa penulis atau pembuatan unsur sejarah itu ditentukan oleh minta dan perhatian orang pada suatu zaman. Oleh sebab itu, isi sumber-sumber hanya terbatas pada pokok tertentu. Intisari itulah yang harus diambil sebagai faktanya.

Sumber-sumber sejarah memang tidak dapat dan tidak mungkin dapat menjelaskan sejarah secara seluruhnya, maka dapat dipastikan bahwa sumber sejarah hanya mengandung sebagian kecil sejarah. Alasan ini dikarenakan pada saat terjadinya ada keterbatasan dalam alat-alat yang digunakan sebagai pemberitaan kejadian di masa lalu.

II.2 Objek Penelitian

Dalam perancangan ini, kitab Pararaton dijadikan sebagai objek penelitian dan refernsi utama dalam penggarapan karya yang hendak dibuat. Kitab Pararaton dikaji dan diterjemakan oleh DR. JLA Brandes. Pararaton atau yang diartikan Kitab Raja-Raja, merupakan karya sastra pada masa Jawa Pertengahan yang berceritakan kisah raja-raja kerajaan Singasari dan Majapahit.

Penulis kitab Pararaton tidak diketahui siapa yang menulisnya namun, dipercaya orang yang menulisnya adalah orang yang sangat tahu dan mengangunggkan raja-raja kerajaan Singasari dan Majapahit karena kitab berisikan kisah-kisah mengenai raja dan kerajaan.

Dalam Pararaton perang terjadi karena keputusan Gajah Mada yang diputuskan tanpa sepengetahuan dari Hayam Wuruk. Tujuan menikahkan Raja Majapahit Hayam Wuruk dengan Putri dari kerajaan Sunda Dyah Pitaloka berujung perang tidak seimbang antara kedua belah pihak.

Awal kejadian rombongan kerajaan Sunda sudah tiba dilapangan Bubat namun tidak membawa Putri Dyah bersama dalam rombongan. Patih Gajah mada merasa tidak dihargai karena mempelai wanita tidak dibawa dan menuntut agar Raja Sunda beserta rombongannya kembali ke Sunda.

Raja Sunda yang merasa tidak diterima usahanya untuk datang jauh-jauh merasa sakit hati dan menolak. Raja Sunda berkata lebih baik mati di tanah ini dibandingkan harus kembali ke tanah Sunda tanpa menghasilkan apapun. Gajah Mada yang merasa dihina menerima tawaran Raja Sunda dan akhirnya terjadi perang di tanah Bubat.

Dalam Perang Raja Sunda gugur pertama dan kemudian diikuti oleh para pasukannya. Perang terjadi dengan tidak seimbang karena pihak kerajaan Sunda kalah jumlah. Banyak pasukan Sunda yang gugur dan beberapa yang selamat pergi kembali ke tanah Sunda mengabarkan kematian para rombongan Sunda kepada putri Sunda. Putri Sunda yang merasa sedih memilih bunuh diri di kamarnya.

Kematian putri Sunda memicu kekesalan Hayam Wuruk pada Gajah Mada dilain hal pernikahannya juga otomatis batal dengan wanita yang dia harapkan menjadi istrinya. Gajah Mada diberhentikan dalam tugasnya di kerajaan yang otomatis menghentikan usaha gajah Mada untuk menyatukan seluruh Nusantara dalam Sumpah Palapanya.

II.3 Analisa

Merujuk dari pemaparan berbagai data yang diperoleh melalui studi pustaka, terdapat beberapa hal yang dapat ditemukan dalam penelitian mengenai perang Bubat ini. Masyarakat dulu hingga sekarang biasa mempelajari sejarah melalui media literatur tertulis.

Melalui media yang populer di masa sekarang, masyarakat dapat mempelajari sejarah dengan cara yang lain. Beragamnya alternatif media yang dapat digunakan untuk mempelajari sejarah, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan dan mempelajari sejarah dengan pengalaman yang berbeda. Salah satu media populer yang mendukung di masa sekarang adalah komik.

Ketika masih sedikit jenis media populer yang ada di sekitar masyarakat Indonesia, komik menjadi salah satu media yang sangat berpengaruh dan digemari oleh masyarakat sebagai media hiburan. Hingga dewasa ini peran komik di

masyarakat masih berpengaruh dan semakin beragam dengan banyaknya ragam genre dan gaya gambar komik yang beredar.

Beragamnya konten yang terdapat dalam komik, memudahkan masyarakat untuk memilih komik yang dibacanya. Berikut ini merupakan tabel yang menunjukkan minat masyarakat dalam memilih dan membaca komik berdasarkan konten-konten di dalamnya:

Tabel II.1 Tabel Minat Baca Komik Indonesia

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Tabel Minat Baca Komik Indonesia		
Usia	13-15	16+
Genre	Aksi, Komedi	Aksi, Drama, Komedi, Kehidupan Sehari-Hari
Gaya Gambar	Manga	Manga, Western, Manhwa
Seri Cerita	Berseri (lebih dari 1 jilid/volume)	Satu Buku Tamat

Data di dalam tabel diperoleh dari observasi langsung ke lapangan. Pembaca dengan usia 13-15 tahun cenderung menggemari komik dengan gaya gambar manga bergenre aksi dan komedi karena, komik bergenre tersebut cenderung memiliki sedikit dialog atau narasi percakapan dalam ceritanya.

Berbeda dengan pembaca pada usia 16 tahun keatas yang lebih menggemari cerita dengan genre yang beragam. Pada usia ini pembaca mulai mengeksplorasi komik dengan gaya gambar selain manga dan cenderung menyukai bacaan komik yang tamat dalam satu buku penuh.

Dalam penelitian lainnya mengenai pengetahuan masyarakat khususnya siswa SMP terhadap perang Bubat diperoleh data lapangan berupa hasil kuesioner. Secara garis besar kuesioner berisikan pertanyaan mengenai apakah responden tahu bahwa Perang Bubat benar-benar terjadi dan sejauh apa responden mengetahui cerita sejarahnya.

Dari hasil kuesioner yang didapat, responden lebih cenderung tidak mengetahui bahwa perang Bubat pernah terjadi. Sebagian responden yang mengetahui sejarah terjadinya perang Bubat, lebih cenderung mengetahui cerita perang Bubat berdasarkan sumber lain.

Berdasarkan analisa diatas, mengangkat kisah sejarah kedalam media komik bukanlah hal yang tidak mungkin. untuk membuat komik sejarah yang dapat memenuhi minat baca masyarakat, maka jelas dibutuhkan usaha untuk memvisualisasikan kisah tersebut dengan bereferensikan sumber yang jelas. Dalam perancangan ini Pararaton dijadikan sebagai sumber referensi utama dalam penggarapannya.

Perancangan komik dengan materi pembelajaran dapat membantu masyarakat dalam menikmati sejarah dengan cara yang berbeda. Dengan bertambahnya alternatif media pembelajaran sejarah yang ada, kelak akan membantu masyarakat dalam mengembangkan dan menambahkan pengetahuan mengenai sejarah khususnya kisah perang Bubat.

II.4 Target Audience

Untuk menyesuaikan dengan pemaparan dari permasalahan yang ada pada ulasan sebelumnya, target audiens utama disesuaikan dengan beberapa aspek yang terkait diantaranya:

a. Demografis

   Anak pada usia 13-15 tahun cenderung memiliki minat membaca yang kurang. Padahal daya imajinasi dan kemampuan berpikir yang dimiliki anak-anak pada jarak usia ini sedang dalam masa yang berkembang. Pada usia 13-15 merupakan tahapan pengembangan bakat dan minat dalam brekreatifitas dan belajar. Target ekonomi menengah kebawah karena ditujukan untuk para pelajar yang belum berpenghasilan dan gemar mengoleksi komik bercerita serial.

b. Psikografis

   Ditinjau dari psikografisnya, komik Perang bubat ditujukan bagi anak-anak yang gemar membaca manga dengan genre aksi.

c. Geografis

   Pemilihan khalayak berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak di lingkungan akademis SMP dan tinggal dekat dengan wilayah perkotaan.

d. Target sekunder

   Target sekunder untuk komik Perang Bubat adalah masyarakat umum yang memiliki minat membaca dan mengoleksi manga dengan genre aksi.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan analisa dan penjabaran sebelumnya, kisah perang Bubat berdasarkan Pararaton masih kurang diketahui oleh masyarakat. Target audiens utama merupakan pelajar SMP yang membutuhkan media informasi yang bersifat motivativ sebagai bahan pendukung pembelajaran dan pengembangan diri. Dengan didasari akan kebutuhan singkat dan dekat dengan target audiens, maka komik merupakan media yang dapat digunakan sebagai pengantar edukasi dan sekaligus sarana hiburan.

Komik yang dibuat dirancang dengan cerita yang bereferensikan kitab Pararaton sebagai sumber utamanya. Komik yang merupakan jenis buku fiksi mendukung pengembangan dan modifikasi pada cerita, penokohan, dan latar tempat yang dibuat. Inti cerita pada referensi utama tetap dipertahankan untuk mempertahankan keutuhan pada kisah sejarah sesunggguhnya.

Dapat dikatakan komik yang dibuat merupakan modifikasi dari kisah aslinya dan peran komik dalam perancangan ini hanya sebagai media hiburan dan edukasi. Sebagai unsur pendukung dalam perancangan media, gaya gambar yang akan digunakan dalam komik tersebut adalah gaya gambar manga.

Gaya gambar manga dipilih berdasarkan pengamatan pada buku komik yang ada di pasaran Indonesia. Komik yang dipasarkan di Indonesia didominasi dengan gaya gambar manga sebagai visualisasinya. Didasari oleh hal itu dapat dikatakan bahwa visualisasi komik yang banyak digemari oleh masyarakat Indonesia kini adalah gaya gambar manga.