BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan diperlukan untuk memenuhi tujuan, ide atau gagasan awal yang hendak disampaikan dengan penyusunan dan pengolahan data yang fokus untuk objek yang dirancang. Permasalahan yang ada pada analisa sebelumya adalah perbedaan data dari sumber sejarah yang mengisahkan peristiwa yang sama yaitu perang Bubat. Perbedaan data sejarah tersebut membuat kendala bagi masyarakat terutama pelajar yang menjadi sasaran utama perancangan untuk memahaminya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan komik mengenai momen terjadinya perang Bubat. Komik yang dibuat dirancang dengan cerita yang bereferensikan kitab Pararaton sebagai gagasan pembuatan cerita. Modifikasi cerita dibuat untuk membuat cerita fiksi pada komik lebih persuasif. Nantinya dengan tercapainya tujuan dari perancangan ini para pelajar dapat termotivasi dan mendapat bahan pembelajaran untuk keperluan akademik.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Terdapat tujuan komunikasi dalam perancangan media informasi ini diantaranya:

- Masyarakat terutama pelajar mendapat pemahaman dan uraian yang lebih mudah mengenai cerita Perang Bubat.
- Memotivasi minat pelajar untuk mempelajari dan melestarikan sejarah Nasional.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

- **Pendekatan Visual**

Sebagai komik yang bertemakan kerajaan dan mengandung sejarah Nasional didalamnya, objek yang ditampilkan akan memunculkan beberapa ciri khas kerajaan Hindu di Indonesia zaman kuno baik berupa alat keperluan sehari-hari hingga bentuk bangunannya. Referensi visual yang menjadi acuan penggarapan objek- objek pada karya berasal dari sumber-sumber sejarah yang masih ada

hingga sekarang seperti, arca, candi, prasasti, sisa-sisa bangunan dan lainnya. Berikut beberapa referensi yang dijadikan sebagai pendekatan visual perancangan karya:

- **Karakter**

Dalam penggarapan visual karakter, beberapa objek seperti arca, lukisan, patung, wayang dan beberapa benda hasil kerajinan tangan lainnya menjadi acuan.



Gambar III.1 Gambar Arca Nararya Sanggramawijaya Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana

Sumber: https://purimajapahit.wordpress.com/2010/01/02/busana-majapahit.jpg (15April 2015)

Gambar arca diatas menjadi salah satu referensi utama dalam penggarapan ornamen atau properti yang dikenakan karakter Hayam Wuruk dalam komik. Arca biasa dibuat untuk tujuan spiritual, seperti untuk penyembahan dewa-dewa dan sebagai pengenang orang-orang besar seperti raja.



Gambar III.2 Arca Gajah Mada

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Gajah_Mada.jpg (25 Maret 2015)

Gambar arca Gajah Mada diatas menjadi salah satu referensi utama dalam penggarapan visual karakter di komik. Ornamen pada leher dan bentuk wajah arca menjadi salah satu parokan dalam penggambaran ornamen yang dikenakan dan wajah karakter.



Gambar III.3 Ilustrasi Raja Sunda

Sumber: http://romannurbawastore.wordpress.com/2012/05/15/kisah-hidup-sri-baduga-maharaja-prabu-siliwangi.jpg (25 Maret 2015)

Dalam penggarapan karkater Raja Sunda, lukisan diatas menjadi salah satu referensi utama. Bentuk pakaian dan ornamen yang dikenakan dibuat dengan sedikit modifikasi untuk kemudahan dalam memvisualisasikan karakter di dalam komik.



Gambar III.4 Wayang Golek Putri Sunda

Sumber: http://infobimo.blogspot.kr/2011/10/perang-bubat-1357-m- antara-ambisi.html

(25 maret 2015)

Ornamen pada wayang golek Putri Sunda diatas menjadi referensi utama dalam penggarapan karakter Dyah Pitaloka dalam komik.

- **Bangunan**

Dalam penggarapan objek bangunan acuan berasal dari foto-foto pribadi dan jurnal, karya tanah liat, relief dan sisa-sisa bangunan yang menjadi bekas peninggalan kerajaan.



Gambar III.5 Miniatur Rumah

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Penggarapan visual rumah atau kediaman penduduk dalam komik berasal dari miniatur rumah diatas. Bagian bawah rumah dibuat tinggi seperti pangggung dan tihang-tihang pada rumah berukuran besar.



Gambar III.6 Miniatur Atap Rumah

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III .7 Miniatur Tihang Bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

- **Properti**

Referensi visual yang dijadikan properti atau peralatan sehari-hari pada perancangan karya mengacu pada sisa- sisa dan peninggaln miniatur yang ada.



Gambar III.8 Tombak

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.9 Tosan Aji

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

- **Pendekatan Verbal**

Komik Perang Bubat dalam perancangan ini memiliki konten sejarah dan edukasi yang ditujukan pada anak-anak. Gaya bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia yang formal dan sopan dikarenakan menyesuaikan dengan tema kerajaan yang diangkat dan fungsi edukasinya.

III.1.3 Materi Pesan

Menanamkan motivasi untuk menambahkan minat dan kepedulian pelajar dan masyarakat umum untuk menghargai sejarah dan melestarikannya. Menelaah makna dan dampak yang muncul dari kejadian masa lalu untuk disikapi dengan baik dimasa sekarang.

III.1.4 Gaya Bahasa

Sesuai target audiens yang dituju, gaya bahasa yang digunakan didalam komik adalah gaya bahasa Indonesia yang sopan dan formal karena komik ini digunakan untuk media hiburan dan edukasi. Mengingat komik bertemakan kerajaan mengandung unsur-unsur sejarah dan kuno maka bahasa modern atau populer pada masa kini tidak akan digunakan.

III.1.5 Khalayak Sasaran

Untuk menyesuaikan dengan pemaparan ulasan sebelumnya sasaran yang sesuai dilihat dari aspek demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

a. Demografis

   Usia 13 sampai 15 tahun keatas ini merupakan usia anak-anak dan remaja SMP dan SMA pada umumnya. Pada jenjang sekolah ini objek penelitian berkaitan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah yaitu sejarah. Media informasi akan lebih efektif dan lebih mendukung pemahaman dan motivasi belajar. Target ekonomi menengah kebawah karena ditujukan bagi pelajar sekolah yang pendistribusiannya dilakukan secara gratis ke lingkungan perpustakaan sekolah.

b. Psikografis

Ditinjau dari segi psikografis, komik Perang Bubat ditujukan kepada anak-anak-anak yang memiliki minat terhadap sejarah dan anak-anak yang hobi membaca cerita gambar.

c. Geografis

Pemilihan khalayak berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak di lingkungan akademis SMP.

d. Target sekunder

Target sekunder untuk komik Perang Bubat adalah masyarakat umum yang memiliki minat dalam mempelajari sejarah dan hobi membaca cerita gambar.

III.1.6 Strategi Kreatif

- **A.Story Line**

Perang Bubat

Halaman 1

Narasi 1 : Kisah dari dataran Majapahit

Narasi 2 : Tentang Raja yang menanti Pasangannnya

Narasi 3 : Tiba di dataran gersang nergerinya

Halaman 2

(Di tengah kobaran api upacara pemakaman putri dyah Pitaloka.)

Tahun 1437 Saka, sebuah sumpah untuk bersatu diingkari. Sebuah nama yang akan mewangi abadi lahir dari sumpah yang diingkari. Sang raja tertunduk menanti singgasananya terbakar oleh api yang dinyalakannya sendiri.

Halaman 3

(Hayam Wuruk menatap kosong api yang tengah membakar jasad Putri Dyah Pitaloka)

Halaman 4

(Trowulan)

Tahun 1437 Saka, suatu hari di kota Trowulan yang damai. Tidak seperti hari-hari biasanya, anak-anak lebih riang bermain dan para prajurit di kota memperketat penjagaannya karena suatu hal. Semua hal berbeda di kota tersebut dikarenakan oleh akan diadakannya pernikahan antara raja Majapahit dan putri Sunda.

Halaman 5

(Dapur Kerajaan Majapahit)

Keadaan di dapur lebih berasap dengan banyaknya masakan yang dibuat dibanding hari- hari sebelumnya. Para pelayan dan koki sibuk memasak untuk menyambut acara pernikahan raja.

Ditengah kesibukan di dalam dapur tersebut, Kas anak salah satu pelayan istana ikut sibuk membantu merapikan kayu bakar. Kas membantu sambil bergegas untuk pergi ke kota melihat rombongan pasukan Majapahit menjemput rombongan Sunda.

Kas : “Eyang Kas sudah selesai”

Kakek kas : “Bagus, biarkan saja disitu kayu bakarnya, biar eyang membereskan sisanya”

Halaman 6

Kas : “Eyang Kas pergi dulu yah”

Kakek kas : “Jangan buat kenakalan yah Kas”

Kas : “Baik, eyang. Nanti Kas bantu lagi. Kas bantu lagi masaknya setelah liat putri cantik yang mau datang kesini”

Halaman 7

(Di Istana Majapahit)

Hayam Wuruk yang merasa senang terus tersenyum-senyum dan menyebutkan nama calon mempelainya. Dalam hatinya merasa yakin sang Mahapatih Gajah Mada kembali dari tugasnya membawa sang Putri ke istana.

Hayam Wuruk: “Cepatlah datang permaisuriku aku sudha tidak sabar menantikan kedatanganmu kemari. Semoga patih cepat menjemputnya”

Halaman 8

(Di Istana Majapahit)

Hayam Wuruk terus gelisah mondar mandir di dalam istana menunggu putrinya dijemput. Disaat yang sama Kas sedang berlari tergesa-gesa berlari di luar istana. Hayam Wuruk yang tengah mondar mandir melihat Kas melalui jendela disebelahnya.

Hayam Wuruk: “Nampaknya bocah itu sedang gelisah juga”

Kas yang melihat Hayam Wuruk seketika memberi hormat.

Hayam wuruk: “Sopan juga anak itu, pasti anak pelayan disini”

Halaman 9

(Di Jalan Raya Kota Trowulan)

Gajah Mada bersama iring-iringan pasukan berbaris rapih menuju lapang Bubat untuk menyambut dan membawa Putri Dyah Pitaloka ke kerajaan. Raut muka Gajah Mada yang serius seakan menyembunyikan sebuah rencana di balik acara pernikahan ini.

Kas yang baru tiba di kota melihat gajah Mada yang sedang memimpin pasukan.

Kas : “yah Kas telat deh. Wow. Gagahnya, itu pasti...”

Halaman 10

(Di Jalan Raya Kota Trowulan)

Para pasukan pergi dan Kas merasa bosan menunggu, hingga akhirnya terpikirkan sesuatu. Kas menyelinap dan ikut rombongan pasukan dengan cara masuk gerobak yang dibawa rombongan dibarisan belakang.

Kas : “Kalo begini Kas bakalan lama nunggu disini. Bosan kalau harus nunggu lama lagi.

Kas : (melihat gerobak) “Wah ada gerobak barang juga di rombongan. Kas ada ide biar gak lama nunggu.”

Halaman 11

(Di Lapang Bubat)

Gajah Mada tiba di lapangan Bubat bersama seluruh pasukan. Tidak lama kemudian tiba Raja Sunda bersama para pasukannya dari pesanggrahan ke lapang

Bubat. Gajah Mada menyambut para rombongan dari kerajaan Sunda dengan gagah.

Gajah Mada :“Hormat hamba Gajah Mada kepada Maharaja Sunda”

Raja Sunda :“Aku sudah tahu semua tentangmu Maha Patih, terimakasih atas sambutan ini.

Gajah Mada :“Hamba disini hendak menyambut dan menjemput Putri Dyah Pitaloka”

Halaman 12

(Di lapang Bubat)

Putri Dyah Pitaloka yang tidak ikut ke lapang Bubat membuat gajah Mada merasa risih. Seharusnya pernikahan dilaksanakan dengan kedua mempelai yang hadir secara langsung. Perilaku Raja Sunda yang tidak dianggap sopan membuat Gajah Mada bersih keras untuk menyuruh Raja Sunda membawa sang Putri.

Raja Sunda :“Aku menyuruh putriku diam di pesanggrahan, dia perlu istirahat.”

Gajah Mada :“Maharaja mohon maaf, tugas hamba adalah menjemput putri untuk dinikahkan.”

Raja Sunda :“Kalo begitu lakukan saja seperti ini.”

Gajah Mada :“hamba tidak dapat menerima keputusan itu Maharaja”

Raja Sunda :”Lalu apa yang kau inginkan Mahapatih?

Gajah Mada :“Hamba ingin Putri di persembahkan kepada Raja Hayam Wuruk.”

Halaman 13

(Di lapang Bubat)

Gajah Mada yang tidak bisa menerima keputusan Maharaja Sunda tetap tidak mau pernikahan itu dilaksanakan begitu saja. Gajah Mada memberi keputusan terakhirnya kepada Maharaja Sunda. Keputusan besar yang Gajah Mada ambil mengagetkan Maharaja Sunda.

Raja Sunda :“Mengapa kau berani membantahku?”

Gajah Mada :“Maharaja berkata tahu tentang hamba, maka jelas tahu Sumpah Palapa yang hamba pegang”

Raja Sunda :“Apa kau mengancam kami?”

Gajah Mada :“Hamba tunggu keputusan raja.”

Raja Sunda gelisah mendengar ucapan Gajah Mada, ia sadar bahwa ucapannya itu adalah tawaran yang tidak bisa ditolak. Gajah Mada rela mati dan bertempur untuk apa yang ia inginkan dan putuskan.

Halaman 14

(Di lapang Bubat)

Gajah Mada berjalan ke barisan belakang menunggu tindakan Raja Sunda. Membawa putrinya kembali sebagai persembahan atau bertempur menghadapai banyak pasukan Majapahit. Raja Sunda sudah pucat dan hampir mau menyerahkan putrinya namun para petinggi Sunda merasa tersinggung dan tidak tega bila raja Sunda direndahkan dan dibuat takut oleh gajah Mada.

Larang Agung :“Raja jangan mau direndahkan!, kami tidak rela Maha Raja dipermalukan seperti ini.”

Rangga :“Kami tidak tega melihat Maharaja gelisah”

Sutrajali : “lebih baik mati ditanah Bubat ini dari pada pulang dengan rasa malu!”

Halaman 15

(Di Lapang Bubat)

Raja Sunda : “Rangga bawakan pedangku”

Rangga : “ Baik Raja, hamba sudah membawanya”

Halaman 16

(Di lapang Bubat)

Tanpa sepengetahuan Hayam Wuruk, di lapangan Bubat yang menjadi titik temu antara wakil pasukan Majapahit untuk menjemput rombongan kerajaan Sunda terjadi hal yang tidak terduga. Perselisihan terjadi antara patih Gajah Mada dan Raja Sunda. Perselisihan yang mengakibatkan perang antara kedua belah

pihakpun terjadi. Kedua pihak saling menebaskan dan menusukkan tombaknya ke satu sama lain untuk saling mempertahankan harga dirinya.

Raja Sunda maju paling depan memimpn pasukannya di medan perang menerobos deretan pertahanan pasukan Majapahit yang dipimpin Gajah Mada.

Raja Sunda : “Baiklah semuanya! Kuatkan barisan! Kita akan bertempur disini!. Demi kehormatanku! Demi kehormatan Sunda!

Halaman 17

(Di lapang Bubat)

Raja Sunda yang gagah berani menerobos pasukan Majapahit paling depan dan berakhir dengan serangan dari pasukan Majapahit yang rapat menjaga pertahanan. Kematian Raja Sunda tidak menurunkan tekad pasukan Sunda yang masih bertempur, melainkan membangkitkan semangat para pasukan untuk lebih gencar menerobos pertahanan Majapahit demi membalaskan dendam rajanya.

Halaman 18

(Di lapang Bubat)

Raja Sunda gugur setelah diterjang oleh banyak mata tombak yang menusuk di banyak bagian badannya.

Halaman 19

(Di lapang Bubat)

Seiring dengan dikumandangkan aba-aba dari Raja Sunda, perang dimulai. Saling tusuk dan saling bunuh menjadi pemandangan yang membosankan bagi para pasukan. Kas yang tersadar sudah berada di tengah medan perang bergegas keluar dari gerobak yang sudah digunakannya untuk menyelinap.

Halaman 20

(Di Menuju Trowulan)

Kas berhasil keluar dari gerobak, beruntung karena gerobak disimpan jauh dari tanah yang dijadikan medan perang. Kas bergegas ke kerajaan untuk memberi informasi pada orang-orang di kerajaan.

Kas :”Kenapa jadi saling bunuh.Semua harus tahu. MahaRaja harus tahu.”

Halaman 21

(Di Lapang Bubat)

Perang masih berlangsung dan Gajah Mada di hadang oleh para panglima Sunda.

Gajah Mada : “Saya tidak menyangka kalian lebih memilih cara seperti ini”

Larang : “Itu bukan pikiran, yang penting adalah tugas kita”

Gajah Mada : “Secara hormat saya terima keputusan kalian.”

Halaman 22

(Di Lapang Bubat)

Larang : “Kalau begitu terima juga ini!”

Larang langsung menerjang Gajah Mada dengan tinjunya.

Gajah Mada : “Seperti yang saya bilang, saya akan terima keputusan kalian.”

Halaman 23

(Di Lapang Bubat)

Tidak disangka Gajah Mada berhasil menahan serangan Larang dan mementalkan Larang jauh. Tidak hanya Larang, panglima Sunda lain sudah siap menunggu mengahantam gajah Mada.

Gajah Mada : “Sejak kapan kalian disana?”

Halaman 24

(Di Lapang Bubat)

Rangga dan Sutrajali sudah menanti untuk menyerang gajah Mada dibelakang.

Rangga : “Akang aku rasa dia cukup tangguh”

Sutrajali : “Kita serang saja bersamaan”

Rangga & Sutrajali : “Serang bersamaan!” (menerjang Gajah Mada)

Melihat kedua panglima Sunda yang tergesa-gesa, Gajah Mada melihat kesempatan untuk menggunakan tenaga dalamnya untuk mengalahkannya secara sekaligus.

Gajah Mada : “nampaknya mereka dapat diselesaikan dengan cepat”

Halaman 25

(Di lapang Bubat)

Seketika Gajah Mada melepaskan tenaga dalamnya dan langsung mementalakn Rangga dan Sutrajali.

Gajah Mada : “Sialan aku menggunakan tenaga dalam terlalu banyak”

Halaman 26

(Di Istana Majapahit)

Di lain tempat, Kas yang sudah lelah berlari tiba di istana dan memberi tahu apa yang sebernarnya terjadi.

Kas : “Raja! Ada perang di Bubat”

Hayam Wuruk: “Apa? Calon pengantinku seharusnya dijemput disana.

Mendengar berita dari Kas, hayam Wuruk kaget dan berniat pergi ke lapang Bubat.

Halaman 27

(Di lapang Bubat)

DI tengah perjalanan menunju Lapang Bubat, Hayam Wuruk terus bergumam.

Hayam Wuruk: “Apa yang sebenarnya terjadi?”

Setelah tiba di lokasi dan melihat apa yang terjadi, hayam Wuruk tersontak kaget dan tidak percaya hal yang dia bayangkan sebelumnya harus berakhir buruk seperti yang dilihatnya sekarang.

Halaman 28

(Perkemahan Pasukan Sunda)

Seorang panglima Sunda yaitu larang yang sudah dihajar Gajah Mada berhasil selamat dan melarikan diri pergi menuju pesanggrahan atau tempat putri Sunda Dyah Pitaloka beristirahat bersama para dayang-dayang dan pelayan wanita lainnya. Pasukan Sunda yang gelisah dan kesakitan menjelaskan kekalahan pasukan Sunda karena peperangan yang tidak dikira terjadi.

Kabar dari sang prajurit sontak membuat putri dan para wanita lainnya kaget dan gelisah atas hal yang telah terjadi.

Sutrajali : “Putri maaf hamba tidak sopan, hamba memiliki kabar buruk” (terengah-engah)

Dyah : “Bicaralah perlahan, ada apa?”

Sutrajali : “Raja gugur karena pertempuran tak terduga dilapang Bubat bersama pasukan lainnya”

Dyah : “aku mengerti...”

Halaman 29

(Di Pesanggrahan)

Putri bersedih atas peristiwa yang terjadi, demi menjaga kehormatan sebagai wanita Sunda yang telah ditinggal gugur oleh para pejuang lelakinya. Para wanita melakukan bunuh diri agar kehormatannya tetap terjaga dari musuh.

Dyah : “Semua terjadi pasti karenaku. ?”

Larang : “Ini bukan salah anda”

Dyah : “Aku hanya akan melakukan apa yang jadi kewajibanku sebagai wanita Sunda, tenang saja.”

Halaman 30

(Di perjalanan menuju perkemahan)

Hayam Wuruk terengah-engah berlari menuju pesanggrahan berharap calon permasurinya tidak menjadi korban perang. Fisiknya yang lemah membuatnya lari sempoyongan terengah-engah.

Hayam Wuruk :”Permaisuriku.... permaisuriku..... jangan khawatir aku pasti dat...” (terengah-engah)

Halaman 31

(Di Perkemahan)

Hayam Wuruk gembira telah tiba di pesanggrahan dan melihat kondisinya yang masih rapih nampak tidak terkena serangan apapun. Hayam Wuruk tidak menyadari dan langsung kaget ketika membuka pintu kamar sang Putri. Sang putri

sudah terbaring kaku di tempat tidurnya dengan darah yang mengalir dari tusukan di perutnya.

Hayam Wuruk: “Tuan Putri hamba... Hayam Wuruk calon suami anda tiba untuk.....” (terengah-engah) *kaget

Halaman 32

(Di Pesanggrahan)

Hayam wuruk dengan tatapan kosongnya hanya bisa melihat calon permaisurinya terbaring kaku dan pucat dengan terpancar sedikit kecantikan sesuai dengan yang ia bayangkan. Hayam Wuruk jatuh berlutut lemas ketika tidak sanggup menahan sedihnya sambil merasa kesal pada patihnya gajah Mada yang ia anggap mengakibatkan ini semua.

Hayam Wuruk: “Padahal aku belum pernah bertemu dengannya tetapi mengapa aku merasakan perasaan kesal pada semua orang.” (menangis)

Halaman 33

(Di Trowulan)

Putri Dyah Pitaloka mati. Hayam Wuruk emminta maaf pada kerajaan Sunda dan mengadakan upacara pemakaman untuk menghormati kematian Raja dan Putri Sunda.

Halaman 34

(Di Majapahit)

Hayam Wuruk beruntung berhasil kabur setelah perang berlangsung. Itu semua dikarenakan kehendak Hayam Wuruk yang merasa hormat dan merasa Patih Gajah Mada sudah berjasa banyak bagi Majapahit.

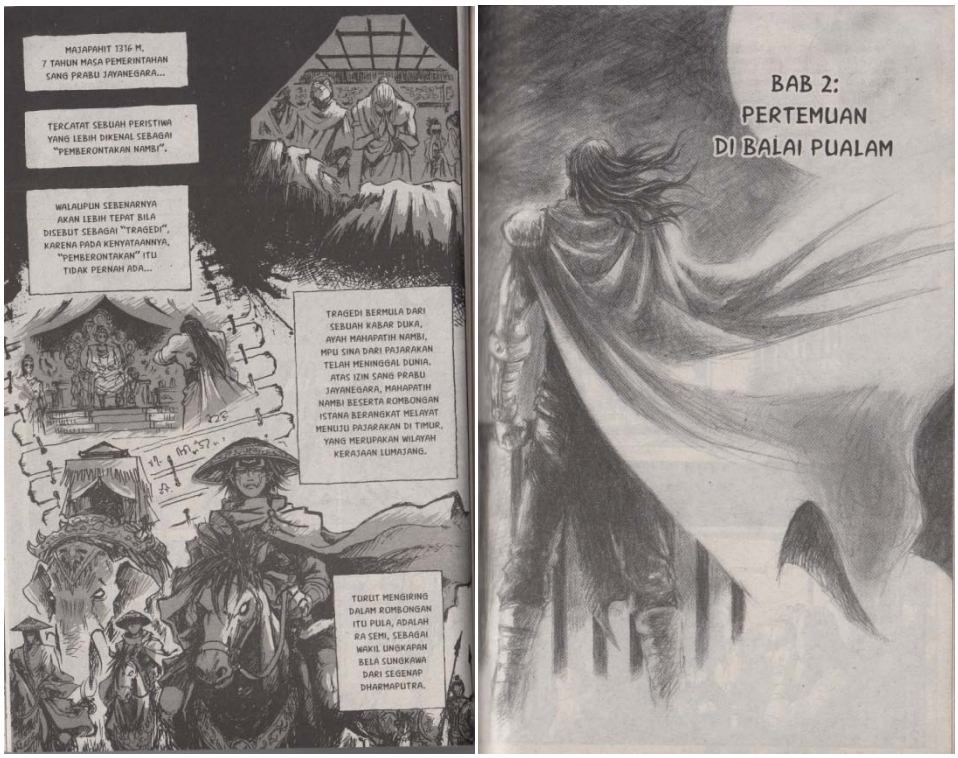
Gajah mada diusir dari Majapahit agar tidak menjadi amukan penduduk yang menyalahkan atas semua perbuatannya. Gajah Mada tidak tahu kapan kembali dan tidak tahu kapan emosi Rajanya bisa reda dan memaafkan kesalahannya.

-Tamat-

- **Visualisasi**

Gaya Visual yang akan digunakan pada komik ini adalah gaya ilustrasi manga. Bila diamati dari beberapa komik Indonesia masa sekarang seperti yang ada pada uraian diatas, kebanyakan komik Indonesia pada masa sekarang mengadaptasi gaya gambar manga pada gaya visualnya. Faktor audiens yang cenderung lebih menggemari gaya gambar manga juga menjadi salah satu alasan dipilihnya gaya gambar ini dalam perancangan.

Komik Dharmaputra Whinehsuka menjadi salah satu referensi komik Indonesia yang menjadi acuan gaya gambar. Menggunakan toning digital serta beberapa halaman pensil yang tidak melalui proses penintaan untuk memberi kesan dramatis dan kasar untuk menggambarkan suasana yang kelam dan penuh pertumpahan darah pada kejadian Perang Bubat.



Gambar III.10 Halaman Komik Dharmaputra

Sumber: Irzaqi (2010)

- **Karakter**

Dalam komik terdapat karakter utama dan karakter pendukung yang dijadikan unsur penting dalam proses berjalannya cerita. Berikut karakter utama dan pendukung dalam penggarapan komik Bubat:

1. Hayam Wuruk (Raja Majapahit)

Raja Majapahit yang berhasil membawa Majapahit ke masa kejayaannya. Memiliki wajah yang rupawan dan memiliki sifat setia pada rakyat dan pasukannya. Tidak suka disuruh menunggu dan tidak suka bila ada orang yang tidak hormat kepadanya.



Gambar III.11 Tokoh Hayam Wuruk

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

2. Dyah Pitaloka

Putri kerajaan Sunda atau anak dari Raja Sunda. Memiliki sifat yang berani, sabar dan setia kepada negerinya. Dyah termasuk seorang putri yang memegang teguh kehormatannya dan rela berkorban demi kehormatan negerinya.



Gambar III.12 Tokoh Dyah Pitaloka

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

3. Gajah Mada

Seorang patih yang gagah berani dan memiliki pendiria yang sangat kuat untuk masa depan negerinya. Setia kepada kerajaan dan bertanggung jawab dengan semua perbuatannya. Mempunyai kemampuan berperang dan bela diri yang hebat.



Gambar III.13 Tokoh Gajah Mada

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

4. Prabu Maharaja (Raja Sunda)

Raja Sunda yang memegang teguh kehormatannya. Memiliki jiwa pemberani dan rela berkorban demi kehormatan dirinya dan negerinya. Selalu maju dibarisan paling depan dalam memimpin pasukannya bertempur di medan perang.



Gambar III.14 Tokoh Raja Sunda

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

5. Kas

Cucu seorang koki istana di Majapahit. Rajin dan sangat hormat kepada orang tua dan rajanya. Memiliki watak yang ceria dan berakal cerdas.



Gambar III.15 Tokoh Kas

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

6. Larang

Panglima perang kerajaan Sunda. Memiliki fisik dan tubuh yang paling kuat dibandingkan patih kerajaan Sunda lainnya. Sangat ceroboh dalam bertindak dan lebih mengandalkan kekuatan dibandingkan kepintarannya.



Gambar III.16 Tokoh Larang

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

7. Rangga

Salah satu panglima perang kerajaan Sunda. Memiliki tubuh paling kecil dan paling gesit diantara panglima lainnya. Merupakan panglima yang paling diandalkan dan dekat dengan Raja Sunda.



Gambar III.17 Tokoh Rangga

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

8. Sutrajali

Panglima kerajaan Sunda yang paling tenang dan lebih banyak berpikir dalam bertindak. Memiliki pembawaan yang lebih dewasa dan mamu berkerja sama dengan orang lain. Sifat tenangnya mampu menyembunyikan kehebatannya dari para musuh.



Gambar III.18 Tokoh Sutrajali

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.1.7 Strategi Media

Pada pembuatan komik dibuat dua jenis media yaitu, media utama dan media pendukung. Selain media utama komik, media pendukung diperlukan dalam proses menaikkan penjualan komik yang diperuntukkan bagi kalangan yang hobi membaca komik.

- **Media Utama**

  Komik dipilih sebagai media utama karena komik memiliki tampilan visual yang mengikuti arah baca dan rangkaian visual yang menjelaskan rangkaian waktu yang bergerak. Dalam faktor yang mendukung dalam edukasi, visual pada komik akan meberikan pengalaman visual tambahan bagi pembaca mengenai keadaan dan situasi yang terjadi pada cerita. Kemudian visual dan rangkaian cerita dapat merangsang daya imajinasi pembacanya pada saat membaca panel perpanelnya.

- **Media Pendukung**

  Meskipun media utama komik yang dibuat gratis penyebarannya bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, bagi kalangan hobi komik Perang Bubat ini tetap membutuhkan promosi dalam penyebarannya. Beberapa jenis media pendukung yang digunakan diantaranya:

- **Media Promosi**

  Media promosi yang digunakan ditujukan untuk memberi informasi dalam penyebaran dan menarik perhatian konsumen di kalangan hobi atau kolektor.

Contoh-contoh media pendukung yang digunakan diantaranya: *x banner*, poster, stiker, flyer dan beberapa iklan yang dibuat dan disebarkan di media sosial seperti facebook, twitter dan instagram.

- **Media Kreatif**

  Media kreatif atau gimmick digunakan sebagai media yang dijadikan pengingat serta dapat digunakan sebagai aksesoris dan koleksi. Beberapa contoh media pendukung yang akan digunakan diantaranya: stiker, pembatas buku, paper craft, gantungan kunci, pin, dan kaos.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran

Komik sebagai media utama dalam perancangan ini memiliki dua target audiens, kalangan pelajar dan kalangan hobi atau kolektor komik. Dalam lingkungan pendidikan komik dibagikan gratis untuk pembendaharaan perpustakaan sekolah sedangkan untuk edisi koleksi komik tetap dijual dan disebarkan dipasaran.

Penyebaran media untuk promosi komik dilakukan secara bertahap selama 4 bulan. Berikut diagram tahapan proses promosi dalam penyebaran media utama dan pendukungnya



Gambar III.19 Diagram Penyebaran Media

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain komik yang digunakan adalah berukuran 14,8 cm x 21 cm. Ukuran komik disesuaikan dengan kenyamanan saat membaca dan memudahkan untuk disimpan atau dibawa kemanapun. Format penyajian komik berupa *potrait* sesuai dengan kebiasaan buku yang dibaca oleh pembaca kebanyakan.

III.2.2 Halaman

Halaman yang digunakan pada komik Bubat ini terdiri dari beberapa macam format berdasarkan warna yang digunakan dalam setiap halaman dan penggunaanya. Beberapa halaman dibuat berbeda dengan tujuan untuk memperkuat suasana pada setiap halamannya.

- ***Splash Page***

  Halaman Pembuka yang berisikan 1 halaman penuh yang biasanya tidak diberi panel atau frame. Biasanya berisikan judul, subjudul, pembuat ilustrasi atau cerita. Terkadang pada halaman ini dibuat untuk menunjukkan bagian penting dalam cerita.



Gambar III.20 Contoh *Splash Page* Dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

- **Halaman Berwarna**

  Dalam komik Bubat ini terdapat beberapa halaman yang dibuat berwarna. Halaman yang dibuat berwarna dimaksudkan untuk memperkuat kesan dan suasana yang ditunjukkan dalam cerita. Halaman yang dibuat berwarna dalam komik Bubat ini hanya digunakan dalam halaman prolog diawal cerita.



Gambar III.21 Halaman Berwarna Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

- **Halaman Hitam Putih**

  Halaman hitam putih dalam komik ini merupakan halaman normal yang digunakan dalam komik Bubat ini. Halaman hitam putih menjadi halaman yang paling banyak digunakan dalam pembuata komik Bubat ini.

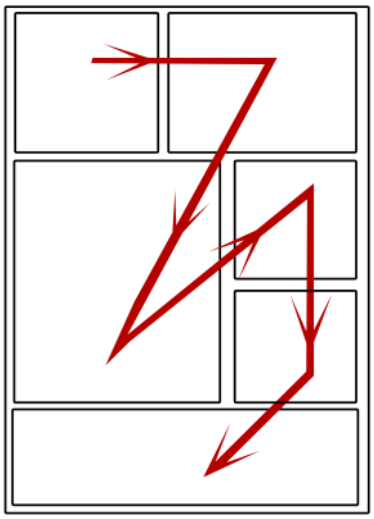


Gambar III.22 Halaman Hitam Putih Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.2.3 Tata Letak

Tata letak paneling pada komik disesuaikan dengan alur baca komik Indonesia pada umumnya dari kiri ke kanan. Jenis Panel yang digunakan dalam komik ini sama dengan komik pada umumnya menggunakan panel terbuka dan panel tertutup.



Gambar III.23 Alur baca Komik

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.24 Panel Terbuka

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.25 Panel Tertutup

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Panel terbuka diatas biasa digunakan untuk menjelaskan adegan penting atau memberitahukan bahwa adegan yang ditunjukkan merupakan adegan yang membutuhkan perhatian khusus pembaca. Panel tertutup cenderung digunakan untuk menceritakan adegan yang normal untuk mendukung kemudahan membaca dalam komik.

III.2.4 Balon Kata

Balon kata yang digunakan untuk *lettering* memiliki jenis yang beragam sesuai dengan kebutuhan dan narasi pada dialog yang diucapkan tokoh dalam komik. Balon kata berfungi juga untuk membedakan dialog yang diucapkan oleh antar tokoh dalam cerita.



Gambar III.26 Balon Kata Normal

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Balon kata diatas dibuat untuk menunjukkan narasi normal yang diucapkan tokoh dalam komik. Balon kata ini umumnya berbentuk lingkaran atau lonjong menyesuaikan dengan kebutuhan narasi yang ada didalamnya.



Gambar III.27 Balon Kata Dialog Berteriak

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Balon kata diatas biasa digunakan untuk mempertegas percakapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik. Bentuknya yang runcing juga dapat memperjelas pengucapan sang tokoh yang sedang berteriak.



Gambar III.28 Balon Kata Pikiran

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Balon kata diatas ditujukan untuk menunjukkan ucapan dalam pikiran tokoh. Balon kata tersebut digunakan untuk narasi yang tidak diucapkan langsung oleh tokoh melainkan hanya dipikirkan saja.



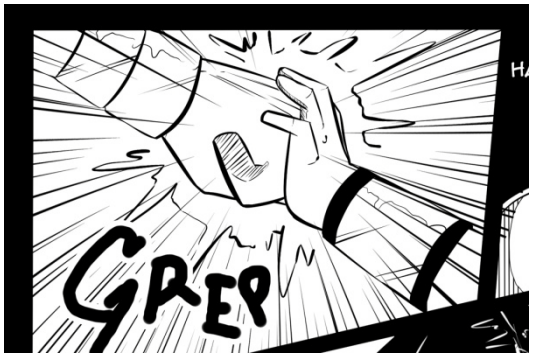
Gambar III.29 Balon Kata Narasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Balon kata diatas digunakan untuk narasi atau potongan naskah pada cerita. Bukan merupakan dialog yang diucapkan oleh tokoh dalam komik.

III.2.5 Efek Suara

Efek suara dalam komik biasa untuk mewakili suara yang ditimbulkan dari suatu objek atau suara alam yang tidak diucapkan oleh tokoh dalam komik. Suara dari interaksi antara tokoh yang disebabkan oleh anggota tubuh tokoh seperti pukulan juga dapat divsualisasikan dengan efek suara. Visualisasi dari efek suara dibuat menyesuaikan dengan jenis suara yang dibunyikan atau dsuarakan oleh tokoh atau objek dalam komik.



Gambar III.30 Efek Suara Mencengkram

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

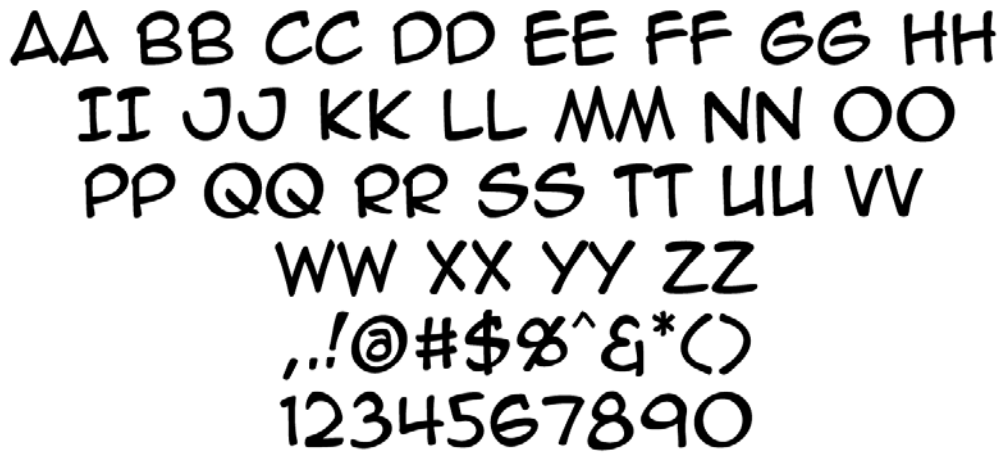


Gambar III.31 Efek Suara Pukulan

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.2.6 Huruf

Jenis font yang digunakan sebagai narasi dan teks di balon kata dalam komik adalah *Anime Ace 2.0 BB.* font yang digunakan merupakan jenis font yang menyerupai jenis font standar yang biasa digunakan dalam komik-komik pada umumnya.



Gambar III.32 Font Anime Ace 2.0 BB

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.2.7 Logo

Untuk Judul font yang digunakan adalah *Niagara Solid*. Font ini dijadikan sebagai teks di logo. Jenis font yang digunakan dalam logo dibuat berbeda dengan font yang digunakan dalam narasi yang dimunculkan dalam komik. Font dalam logo disesuaikan untuk kemudahan dalam membaca dan sebagai penarik perhatian bagi para pembaca yang hendak membeli.



Gambar III.33 Font Niagara Solid

Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.34 Logo Komik Bubat

Dokumen Pribadi (2015)

III.2.8 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam penggambaran komik menggunakan gaya ilustrasi manga. Referensi dalam penggarapan karakter, objek, latar dan bangunan untuk keperluan visual dalam komik berasal dari arca, lukisan, patung, sisa-sisa bangunan dan barang peninggalan sejarah dan lain-lain.

- **Karakter**

  Berikut contoh penggambaran karakter yang digarap dengan gaya ilustrasi manga.



Gambar III.35 Tokoh Dyah Dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

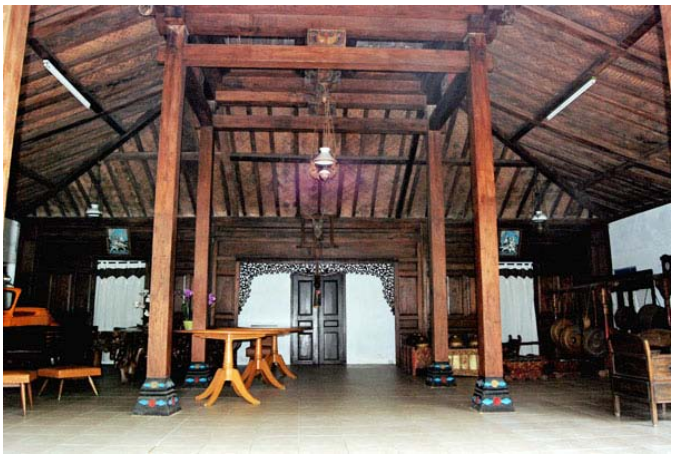


Gambar III.36 Tokoh Hayam Wuruk Dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

- **Bangunan**

  Penggambaran bagian luar dan dalam bangunan yang bereferensikan rumah adat dan sisa peninggalan sejarah yang tersisa seperti candi. Dalam penggarapannya bangunan yang dibuat dalam komik hanya mengambil sebagian unsur yang terdapat dalam referensi. Visual yang ditampilkan bukan visualisasi yang sama detail dengan bangunan aslinya.



Gambar III.37 Rumah Joglo

Sumber: httpwww.google.comimgresimgurl=httpwww.mediabaca.comwp-contentuploads201302Pendopo-Rumah-Joglo.jpg&imgrefurl=httpkitchenrenovationsideas.comviewrumah-adat-jawa-timur-jatim-rumah-joglo-jawa-timur-jatim-rumah-&h=403&w=600&tbnid=OQcsMTOuT3Jo6M&doc.jpg (12 Agustus 2015)



Gambar III.38 Bangunan Interior Kerajaan

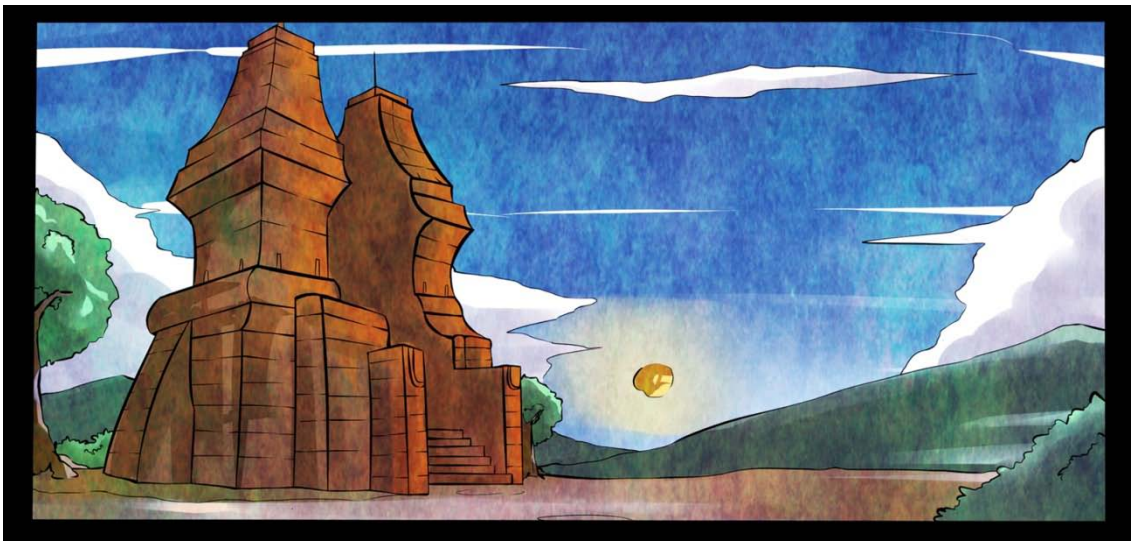
Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.39 Wringin Lawang

Sumber: https://penikmatfajar.wordpress.com/tag/candi-wringin-lawang.jpg

(15 April 2015)



Gambar III.40 Wringin Lawang dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

Candi Wringin Lawang merupakan candi yang terdapat di daerah Trowulan. Candi ini dijadikan sebagai gerbang masuk kedalam daerah kota Trowulan dan sekaligus menjadi pembatas daerah kota. Candi Wringin Lawang merupakan candi dengan kondisi fisik yang masih cukup utuh dibanding candi peninggalan lainnya.

- **Latar**

  Latar tempat dan suasana pada komik Bubat ini berdasarkan foto dan visual pada lingkungan sekitar. Salah satu latar yang ada dalam komik Bubat ini adalah Lapang Bubat tempat terjadinya perang. Daerah hutan juga menjadi salah satu latar ketika tokoh Hayam Wuruk dan Kas berlari.



Gambar III.41 Hutan Donoloyo

Sumber: httpwww.google.comimgresimgurl=httpcdn.klimg.comnewshub.idnews201506044938inilah-hutan-donoloyo-pemasok-kayu-jati-zaman-majapahit-hutan-donoloyo-150604k.jpg&imgrefurl=httpwww.brilio.netnewsinilah-hutan-donoloyo-pemasok-kayu-jati-zaman-majapahit.jpg (12 Agustus 2015)



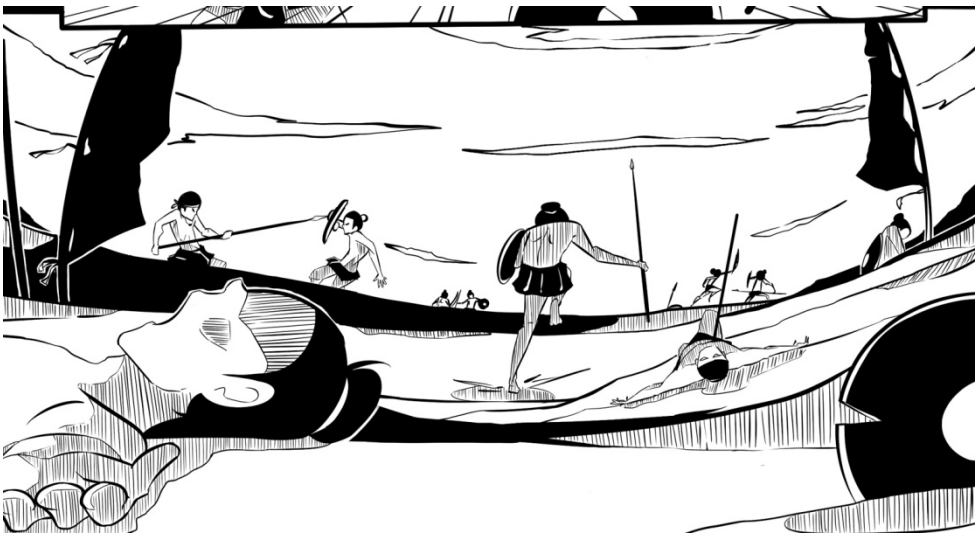
Gambar III.42 Latar Hutan dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)



Gambar III.43 Contoh Latar Perang

Sumber: httpwww.google.comimgresimgurl=httpwww.moviecritic.com.
auimagescavalry-charge-in-red-cliff-war movie1.jpg
(12 Agustus 2015)



Gambar III.44 Latar Perang dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)

III.2.9 Warna

Warna-warna yang digunakan dalam komik adalah warna monokrom seperti hitam atau abu-abu untuk menambahkan kesan kuno yang terdapat dalam cerita. Untuk memberikan pengalaman visual baru bagi pembaca beberapa halaman akan diberi warna sebagaimana mestinya baik manusia, bangunan dan objek lainnya.

Pemberian warna pada beberapa halaman khusus seperti pembatas bab, cover dan lainnya bertujuan untuk menambahkan kesan dramatis dan membuat pembaca terbawa dalam suasana saat membaca.



Gambar III.45 Palet Warna Yang Digunakan Dalam Komik Bubat

Sumber: Dokumen Pribadi (2015)