



**PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS ASAL USUL
KOTA SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN
SEJARAH KEPADA REMAJA**

TUGAS AKHIR



Oleh:

Furqon Kurniawan

18420100019

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS ASAL USUL KOTA
SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH
KEPADA REMAJA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama	: Furqon Kurniawan
NIM	18420100019
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

Tugas Akhir

**PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS ASAL USUL KOTA
SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH
KEPADA REMAJA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Furqon Kurniawan

18420100019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Senin, 11 Juli 2022

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

Penguji:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.21
09:22:06 +07'00'

Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds.
2022.07.21
09:55:57 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.21
10:22:23 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana.

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.25
17:31:19 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN 0705076802

Dekan Fakultas dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTO



“Di Dunia yang mencari validasi, Jadilah asli”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, serta kepada semua pihak yang telah membantu selama ini.”

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Furqon Kurniawan**
NIM : **18420100019**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 Juli 2022



Furqon Kurniawan
NIM : 18420100019

ABSTRAK

Jawa Timur memiliki banyak peninggalan sejarah, termasuk sejarah asal usul nama Kota Surabaya yang memiliki banyak versi dari berbagai sumber. Salah satunya cerita rakyat perkelahian antara Sura dan Baya. Anak remaja saat ini masih banyak yang belum mengerti bahwa sejarah kota Surabaya memiliki banyak versi, salah satunya adalah pertarungan antara Majapahit yang dipimpin oleh Raden Wijaya dengan pasukan Mongol. Kemenangan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol pada tanggal 31 Mei 1293 dijadikan sebagai hari jadi Kota Surabaya pada saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat kisah atau cerita sejarah lokal Indonesia dengan harapan para generasi penerus bangsa khususnya remaja bisa mengenal dan menambah wawasan terkait sejarah lokal Indonesia khususnya sejarah kota Surabaya. Dari hasil penelitian, ditemukan kata kunci yaitu “*Creative*” yang mempunyai makna yaitu menciptakan suatu hal yang baru dan memiliki keingintahuan yang besar. Hasil perancangan ini diimplementasikan kedalam media utama yaitu buku cetak novel grafis. Sedangkan media pendukung berupa poster, *X-Banner*, *E-Book*, kaos, pin, dan stiker.

Kata Kunci: *Novel Grafis, Sejarah, Mongol, Majapahit, Raden Wijaya, Surabaya.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Papa dan Mama yang telah mendukung proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing I.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA Selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing II.
5. Siswo Martono, S.Kom, M.M. Selaku Dosen Penguji
6. Prof. Dr. Purnawan Basundoro. S.S., M.Hum. Selaku Sejarawan
7. Segenap Dosen Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
8. Rekan-rekan S1 Desain Komunikasi Visual
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tugas Akhir ini mudah dan dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, 11 Juli 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	7
BAB II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Budaya	8
2.2.1 Sejarah.....	8
2.2.2 Historiografi Tradisional.....	9
2.2.3 Ciri-Ciri Historiografi Tradisional.....	9
2.3 Sejarah Kota Surabaya	9
2.4 Pasukan Mongol	10
2.4.1 Sebab Terjadinya Kedatangan Pasukan Mongol ke Jawa.....	10
2.4.2 Serangan Pasukan Mongol ke Tanah Jawa.....	11
2.5 Ilustrasi.....	15
2.6 Buku.....	16
2.6.1 Jenis Jenis Buku.....	16
2.7 Novel Grafis.....	17
2.8 Warna.....	18
2.9 Tipografi.....	20
2.9.1 Fungsi Tipografi.....	20
2.9.2 Jenis-Jenis Tipografi.....	20
2.10 Alur.....	22
2.11 Latar atau Setting.....	23
2.12. Layout.....	23

2.13 <i>E-Book</i>	23
BAB III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian... ..	25
3.2 Teknik Pengumpulan Data... ..	25
3.2.1 Wawancara.....	25
3.2.2 Kuisisioner.....	26
3.2.3 Studi Literatur.....	27
3.4 Teknik Analisis Data	27
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Hasil Analisis Data... ..	29
4.1.1 Hasil Wawancara	29
4.1.2 Hasil Kuesioner	31
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	35
4.1.4 Studi Literatur.....	38
4.2 Reduksi Data	38
4.2.1 Reduksi Wawancara	38
4.2.2 Reduksi Kuesioner.....	39
4.2.3 Reduksi Studi Literatur.....	39
4.3 Penyajian Data.....	39
4.4 Kesimpulan	40
4.5 Konsep dan Keyword.....	40
4.5.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP).....	40
4.5.2 Unit Selling Proposition (USP).....	41
4.5.3 Analisis SWOT.....	42
4.5.4 Keyword.....	44
4.6 Konsep Perancangan Karya	44
4.6.1 Konsep Perancangan... ..	44
4.6.2 Tujuan Kreatif.....	44
4.6.3 Strategi Kreatif... ..	44
4.6.4 Alternatif Desain Karakter... ..	47
4.6.5 Sketsa Gambar	51
4.7 Perancangan Media.....	51
4.7.1 Strategi Media.....	51
4.7.2 Perancangan Desain... ..	52

4.7.3 Implementasi Karya.....	53
4.7.4 Implementasi Media Pendukung... ..	59
BAB V. PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran... ..	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.	66



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pertanyaan Kuisisioner.....	2
Gambar 2. 1 Kubilai Khan.....	11
Gambar 2. 2 Armada Kunilai Khan.....	11
Gambar 2. 3 Raden Wijaya.....	14
Gambar 2. 4 Bangkai Kapal Pasukan Mongol.....	15
Gambar 2. 5 A Contract with the God	17
Gambar 2. 6 Lingkaran Warna.....	18
Gambar 2. 7 Roman	20
Gambar 2. 8 Egyptian	20
Gambar 2. 9 Sans Serif.....	21
Gambar 2. 10 Serif	21
Gambar 2. 11 Script	22
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Prof. Dr. Purnawan.....	29
Gambar 4. 2 Pertanyaan Kuesioner 1.....	32
Gambar 4. 3 Pertanyaan Kuesioner 2.....	32
Gambar 4. 4 Pertanyaan Kuesioner 3.....	33
Gambar 4. 5 Pertanyaan Kuesioner 4.....	33
Gambar 4. 6 Pertanyaan Kuesioner 5.....	34
Gambar 4. 7 Pertanyaan Kuesioner 6.....	34
Gambar 4. 8 Pertanyaan Kuesioner 7.....	35
Gambar 4. 9 Pertanyaan Kuesioner 8.....	36
Gambar 4. 10 Senjata Keris.....	36
Gambar 4. 11 Genteng Bangunan... ..	36
Gambar 4. 12 Rumah.....	36
Gambar 4. 13 Candi.....	37
Gambar 4. 14 Patung.....	37
Gambar 4. 15 Surat Gulungan... ..	37
Gambar 4. 16 Font Jawa Palsu... ..	46
Gambar 4. 17 Font Verdana.....	46
Gambar 4. 18 Candi Merah... ..	47
Gambar 4. 19 Kuning Emas, Cokelat, Bendera Merah Putih Majapahit.....	47

Gambar 4. 20 Desain Alternatif Karakter Kertanegara.....	48
Gambar 4. 21 Desain Alternatif Karakter Kubilai Khan	48
Gambar 4. 22 Desain Alternatif Karakter Raden Wijaya	49
Gambar 4. 23 Desain Alternatif Karakter Pasukan Mongol.....	50
Gambar 4. 24 Desain Alternatif Karakter Jayakatwang.....	50
Gambar 4. 25 Sketsa Gambar.....	51
Gambar 4. 26 Sketsa Poster dan <i>X-Banner</i>	52
Gambar 4. 27 Sketsa Kaos, dan Stiker.....	52
Gambar 4. 28 Raja Kertanegara.....	53
Gambar 4. 29 Raden Wijaya	53
Gambar 4. 30 Kubilai Khan.....	54
Gambar 4. 31 Pasukan Mongol.....	54
Gambar 4. 32 Jayakatwang.....	55
Gambar 4. 33 Alur Pengantar atau Pengenalan.....	55
Gambar 4. 34 Alur Penampilan Masalah.....	56
Gambar 4. 35 Alur Penampilan Masalah 2.....	56
Gambar 4. 36 Alur Klimaks.....	57
Gambar 4. 37 Alur Klimaks 2.....	57
Gambar 4. 38 Alur Penyelesaian... ..	58
Gambar 4. 39 Poster.....	59
Gambar 4. 40 Stiker... ..	60
Gambar 4. 41 Kaos.....	60
Gambar 4. 42 <i>X-Banner</i>	61
Gambar 4. 43 <i>E-Book</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis SWOT.....	41
Tabel 4. 2 <i>Keyword</i>	43



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis.....	66
Lampiran 2: Bukti Plagias.....	67
Lampiran 3: Kartu Seminar Tugas Akhir.....	70
Lampiran 4: Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	71
Lampiran 5: Catatan Pertanyaan... ..	73



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Surabaya merupakan ibu kota provinsi Jawa Timur sekaligus Kota Metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta. Kota Surabaya juga dikenal sebagai Kota Pahlawan dan sekaligus menjadi salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki jumlah penduduk yang sangat padat. Menurut situs web resmi pemerintah Surabaya.go.id, basis Data Pusat Pengembangan Kawasan Perkotaan, Kota Surabaya memiliki luas wilayah 326,81 km².

Jawa Timur memiliki banyak peninggalan sejarah, khususnya sejarah Surabaya. Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum. mengatakan bahwa terkait dengan asal-usul sejarah Surabaya memiliki banyak versi. Ada versi Masyarakat yang mengacu pada pertarungan Sura dan Baya, versi pemerintah yang mengacu pada 31 Mei 1293 yaitu pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya. Kalo menurut versi saya sebagai sejarawan pada asalnya sebuah perdesaan kecil yang berada di tepi sungai Kalimas. Desa kecil ini lama kelamaan mengalami perkembangan. Adapun menurut Adara Primadia (2017) sumber lainnya menuliskan nama Surabaya berkaitan erat dengan cerita mengenai perkelahian hidup dan mati antara Adipati Jayengrono dan Sawunggaling.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan tiga versi sejarah asal-usul Kota Surabaya yaitu, Pertama versi cerita rakyat ikan hiu (Sura) dan buaya (Baya), Kedua Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol, Ketiga Jayengrono melawan Sawunggaling. Penulis memilih versi Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol karena menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M. Hum menjelaskan bahwa pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya dianggap oleh pemerintah sebagai awal berdirinya Surabaya. Dalam situs resmi pemerintah Surabaya.go.id juga dijelaskan bahwa berdirinya Kota Surabaya diambil dari sejarah kemenangan Raden Wijaya mengalahkan Pasukan mongol pada 31 Mei 1293.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro. S.S., M.Hum mengatakan para generasi muda kurang adanya pengenalan sejarah lokal yang diajarkan di sekolah, sehingga para generasi muda tidak terlalu paham dengan sejarah kota. Karena itu

perlu adanya upaya pemerintah kota untuk terus memberi pemahaman pada generasi pemuda terkait sejarah kota Surabaya versi sejarah yaitu pengusir antena Mongol oleh Raden Wijaya. Karena itu diperlukan pembelajaran sejarah lokal khususnya Surabaya supaya para generasi muda paham tentang perjalanan sejarah Surabaya Kota Surabaya.

Dalam kuisioner penulis yang disebar ke siswa-siswi SMA Khadijah, dari keseluruhan responden menjawab Ya yang mengatakan asal usul Surabaya berdasarkan cerita rakyat antara Sura dan Baya. Dapat disimpulkan dari kuisioner, masih banyak yang mengenal sejarah Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya. Oleh karena itu penulis mengangkat asal-usul kota Surabaya berdasarkan Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol sebagai tambahan wawasan sejarah kepada generasi pemuda.



Gambar 1.1 Diagram pertanyaan kuisioner

Sumber: Penulis

Sejarah merupakan catatan masa lalu yang berkaitan dengan kehidupan manusia yang selalu berubah. Perubahan-perubahan yang tercatat dalam sejarah dapat memberikan pelajaran bagi kehidupan manusia di masa depan. Menurut Yusuf Budi Prasetya Santosa di dalam jurnal yang berjudul Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas (2021) mengatakan nilai pada budaya yang terkandung dalam sejarah sangat berharga bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja. Namun seiring berjalannya waktu, upaya pelestarian sejarah mulai pudar karena banyak yang menganggap sejarah itu membosankan dikarenakan penuh beban hafalan dan dianggap tidak memiliki banyak manfaat bagi siswa, tidak membangkitkan sifat berpikir kritis, serta jauh dari realita kehidupan.

Pelajaran Sejarah di sekolah merupakan pelajaran yang sering mendapat predikat bidang studi yang membosankan, sehingga banyak murid kurang berminat dalam mempelajari sejarah (Alfian, 2011). Pentingnya pelajaran sejarah untuk mempelajari kemampuan berpikir kritis, karena ketika siswa diajak berpikir ke belakang dan ke depan yang artinya siswa dilatih untuk terbiasa dengan konsep waktu dan perubahan yang menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan (Van Straaten, Wilschut, & Oostdam, 2016). Maka dari itu sangatlah penting bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk mengembangkan pembelajaran sejarah sebagai mengasah kemampuan pola berpikir kritis.

Dalam kuisioner yang penulis sebarakan kepada siswa-siswi SMA Khadijah Surabaya, terdapat beberapa pertanyaan mengenai pentingnya sebagai generasi penerus bangsa mempelajari sejarah. Dari seluruh responden menjawab penting untuk mempelajari sejarah disertai alasan mengapa penting dalam mempelajari sejarah. Penulis juga memberi pertanyaan mengenai apakah pelajaran sejarah di kelas membuat bosan? Jawabannya 66,7% mengatakan Ya dan 33,3% mengatakan tidak. Adapun alasan mengapa siswa merasa bosan ketika pelajaran sejarah adalah karena terlalu berisi teori dan bercerita. Selain itu juga karena penyampaian yang mudah membuat murid menjadi mengantuk. Dari hasil kuesioner jawaban siswa di atas mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa pelajaran sejarah membuat banyak murid bosan dan mengantuk karena cara penyampaian yang terlalu monoton dan bercerita. Sehingga perlu adanya metode lain yang menarik minat siswa untuk mempelajari sejarah.

Menurut Yusuf Budi Prasetya Santosa (2017: 32) dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah, masih banyak guru sejarah yang masih menggunakan satu metode pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah. Sebenarnya metode tersebut baik digunakan dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan. Akan tetapi, bila metode ceramah dilakukan secara sering akan berdampak buruk bagi murid seperti bosan dan mengantuk.

Hal tersebut bisa berdampak buruk bagi para remaja yang berakibat dapat terancamnya kepunahan atau kehilangan budaya lokal. Pemahaman sejarah diperlukan bagi remaja sebagai generasi penerus bangsa. Pembelajaran sejarah mengajarkan manusia bagaimana belajar masa lalu untuk melakukan perubahan ke

arah yang baik di masa depan kelak. Bangsa yang tidak mengetahui sejarah akan mudah dikelabui (Rowse, 2014).

Dampak yang terjadi sekarang ini adalah masuknya berbagai bentuk hiburan dari luar negeri yang sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah buku cerita yang mengangkat budaya luar negeri. Cerita yang diangkat pun sangat beragam. Cerita pahlawan super yang membasmi kejahatan yang dikemas secara menarik dari segi buku dan isi, sehingga membuat pembaca tertarik. Pada akhirnya membuat keberadaan buku cerita yang mengangkat tema pahlawan lokal tergantikan dengan cerita pahlawan dari luar negeri. Pada dasarnya sejarah lokal sendiri banyak memiliki cerita yang sangat banyak dan tentunya menarik bila kembali ditelusuri ceritanya, sehingga sangat menarik untuk implementasikan ke dalam sebuah karya seni yaitu buku cerita yang bertujuan mengajak remaja untuk kembali mengenal sejarah Indonesia sebagai bentuk melestarikan budaya lokal.

Selain itu, berkurangnya minat cerita lokal karena dipengaruhi kemasan yang kurang menarik dan kurang menjual. Oleh karena itu, upaya mengangkat dan mengenal kembali sejarah lokal harus bisa memberikan sebuah bacaan yang menarik serta kemasan yang menjual, termasuk juga dengan isi cerita harus menarik dengan menghadirkan sosok tokoh utama yang kuat sehingga dapat menarik pembaca. Selain isi cerita dan kemasan yang menarik, untuk menghilangkan rasa bosan dalam mempelajari sejarah, perlu dicarikan solusi agar dapat mengubah pandangan remaja terhadap sejarah. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan sebuah ilustrasi di dalam buku cerita. Peran Ilustrasi guna mempermudah pembaca untuk membayangkan peristiwa yang disampaikan dalam cerita tersebut. Selain itu, ilustrasi juga memiliki peran penting dalam sebuah buku, yaitu menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja.

Dari kuisioner penulis yang disebarkan kepada siswa-siswi SMA Khadijah, terdapat beberapa pertanyaan mengenai bacaan buku yang disukai dan mendapatkan dua jawaban kuat, yaitu novel dan komik. Yang berarti anak remaja menyukai novel disertai dengan ilustrasi guna agar pembaca dapat merasakan cerita dan suasana. Terdapat juga pertanyaan tentang lebih menyukai membaca buku

sejarah berupa teks saja atau disertai dengan ilustrasi? seluruh responden menjawab Ya, yang berarti menguatkan bahwa remaja menyukai buku disertai dengan ilustrasi.

Menurut Rohidi (1984: 87) pengertian ilustrasi merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk menjelaskan dan memperindah sebuah teks, sehingga para pembaca dapat ikut merasakan secara langsung suasana dari cerita yang disajikan. Tak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

Dari penjelasan di atas menjelaskan alasan mengapa remaja saat ini tidak begitu tertarik dengan sejarah. Ditambah lagi di era derasnya laju globalisasi yang mengikuti perubahan ini mengakibatkan banyaknya masuk budaya luar yang mempengaruhi pola pikir para generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk tidak melestarikan budaya lokal, justru malah lebih mengenal sejarah dan budaya luar negeri. Sejarah dan budaya lokal harus dilestarikan dan dikenal bagi para generasi penerus bangsa. Menurut Guru Besar Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta, Diana Nomida “jika suatu bangsa tidak lagi menghargai sejarahnya, maka cepat atau lambat bangsa tersebut akan jatuh dalam kehancuran”. Oleh karena itu perancangan novel grafis tentang asal usul Surabaya diharapkan mampu membangkitkan minat remaja mengenal sejarah sekaligus upaya melestarikan budaya lokal.

Untuk itu penulis merancang buku novel grafis karena termasuk salah satu media hiburan yang memiliki keunggulan dalam menceritakan suatu peristiwa dan mudah untuk membawa pengaruh kepada pembaca. Efek psikologis yang diterima adalah mengidolakan tokoh dalam cerita, membayangkan hidup dalam dunia cerita, hingga memberikan motivasi bagi pembaca apalagi perancangan buku novel grafis ini mengangkat tema sejarah yang terdapat banyak nilai-nilai moral yang dijunjung. Selain itu, menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, mengatakan anak-anak muda lebih suka baca buku sejarah yang bergambar atau berilustrasi. Karena jika ada unsur visualnya itu justru penting untuk dibaca generasi muda karena tidak bosan dan juga anak muda lebih suka menangkap sesuatu itu dari mata daripada mendengar, daripada huruf yang hanya dilihat tanpa ada variasi. Buku

komik, buku bergambar atau foto, buku dengan ilustrasi cocok dengan bukusejarah.

Adapun menurut pendapat Wooley dalam Prihastuti (2013: 20) salah satu komponen penting dalam meningkatkan minat baca adalah visualisasi. Visualisasi dapat menghilangkan rasa bosan dalam membaca. Maka dari itu penulis menggunakan novel grafis yang menggabungkan teks dan ilustrasi menjadi satu. Selain itu, menurut Muktiono (2003: 2) buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk semua kalangan. Melalui buku novel grafis inilah salah satu cara efektif untuk memperkenalkan sejarah asal usul kota Surabaya kepada remaja. Karena sekarang hidup di era serba digital, penulis membuat dua versi bacaan yaitu dalam bentuk buku cetak dan online (*e-book*) yang dapat dinikmati melalui komputer, laptop, smartphone ataupun tablet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dibahas di atas maka rumusan masalah yang ada adalah “Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah, agar pembahasan tidak melebar maka batasan masalah Tugas Akhir, yaitu:

1. Merancang buku novel grafis asal-usul Kota Surabaya
2. Asal-usul nama Surabaya berdasarkan cerita pertarungan Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol
3. Menghasilkan karya cetak novel grafis
4. Media pendukung antara lain poster, kaos, stiker, *x-banner*, dan *e-book*.

1.4 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini dapat menghasilkan buku novel grafis asal-usul kota Surabaya, dimana buku tersebut ditujukan untuk remaja usia 15 sampai 20 tahun, agar mereka mengenal dan mempelajari sejarah. Sehingga diharapkan para remaja dapat melestarikan sejarah local sebagai bentuk menghormati jasa para leluhur.

1.5 Manfaat

Diharapkan dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengenalkan sejarah Kota Surabaya kepada remaja, sehingga para remaja sebagai generasi penerus bangsa mengenal dan melestarikan sejarah dan budaya lokal.
2. Sebagai media pembelajaran sejarah untuk para generasi penerus bangsa khususnya remaja agar pembelajaran sejarah tidak lagi membosankan



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam proses penciptaan buku novel grafis ini menggunakan beberapa teori dan konsep sebagai pokok pembahasan yang memerlukan penjelasan secara detail, agar penciptaan karya buku novel grafis ini lebih bisa dipertanggung jawabkan, antara lain:

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Steven Aldo Tjandra mahasiswa Universitas Kristen Petra (2017) yang berjudul “Perancangan *Concept Art* Berdasarkan Sejarah Kerajaan Majapahit”. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa sejarah dianggap kurang menarik, maka dari itu agar sejarah menjadi menarik, perlu menggunakan dengan cara divisualisasikan. Selain itu, sejarah pada masa Kerajaan Majapahit kurang diperhatikan dan kurang diingat oleh masyarakat Indonesia saat ini, karena minimnya keterbatasan media yang menarik dan kurangnya informasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit. Namun dalam penelitian terdahulu ini lebih berfokus pada konsep visualnya.

Sementara dalam penelitian ini, penulis berfokus pada cerita dengan menggabungkan unsur visual agar pembaca dapat memahami cerita yang disajikan sekaligus mempelajari sejarah tanpa rasa bosan.

2.2 Budaya

Budaya merupakan pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang diterima tanpa sadar. Semuanya diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Liliweri, 2002: 8).

Pada dasarnya, budaya adalah kebiasaan suatu daerah atau wilayah tertentu yang telah berjalan lama berasal dari pengamatan masyarakat yang dipelajari dan diterapkan di dalam kehidupan. Sehingga menciptakan suatu kebiasaan yang berkembang dan mewarisi dari generasi ke generasi.

Menurut Parsudi Suparlan, kebudayaan didefinisikan sebagai bentuk pengetahuan manusia sebagai ciri makhluk sosial yang dapat digunakan untuk dapat

memahami dan menginterpretasikan berbagai hal di lingkungan, sehingga menciptakan sebuah pengalaman. Kebudayaan juga merupakan sebuah landasan serta acuan seseorang dalam bertingkah laku.

2.2.1 Sejarah

Menurut Evans (1997: 1-2), sejarah didefinisikan sebagai memori manusia, sebab memori akan selalu banyak jumlahnya. Namun kebanyakan orang berpendapat bahwa sejarah merupakan masa lampau yang tertulis. Masa lalu yang diingat dari catatan-catatan, tetapi dengan begitu sejarah bukanlah tentang catatan itu sendiri.

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia, Perwardarminta (1951: 227), kata “sejarah” berarti: Pertama, iilsilah, asal-usul. Contoh: sejarah raja-raja melayu. Kedua, Peristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau. Contoh: Raden Wijaya mengusir pasukan Mongol. Ketiga, ilmu Pengetahuan, cerita, pelajaran tentang kejadian yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau. Contoh: mempelajari Sejarah Kebudayaan Indonesia, Sejarah Indonesia.

Hubungan antara sejarah dengan budaya tidak bisa dipisahkan. Sejarah dan budaya mempelajari catatan masyarakat dengan memperhatikan berbagai cara berbeda yang digunakan oleh manusia untuk membentuk sebuah kelompok.

2.2.2 Historiografi Tradisional

Historiografi Tradisional merupakan penulisan sejarah yang umumnya dilakukan oleh sastrawan atau pujangga keraton dan bangsawan kerajaan. Sedangkan dari segi karakteristiknya, historiografi tradisional bersifat kultural dan politis, serta belum menggunakan metode ilmiah dalam penyusunannya, sehingga unsur subjektivitasnya tinggi.

2.2.3 Ciri-Ciri Historiografi Tradisional

Dalam penulisan sejarah tradisional terdapat ciri-ciri, yaitu:

1. Banyak mengandung unsur mitos
2. Sudut pandang penulisannya berbentuk Istanasentris

3. Bersifat Regio-sentris atau kaya akan unsur kedaerahan
4. Tujuan penulisannya sebagai alat legitimasi raja

2.3 Sejarah Kota Surabaya

Menurut Kuncar (2022) banyak orang menganggap Surabaya itu artinya berani melawan bahaya. Padahal sebenarnya, dari kajian sejarahnya, mitos hiu dan buaya itu sama-sama berani dan bahaya. Banyak orang mengambil pengalaman oleh situasi alam yang dihubungkan dengan kekuasaan ghaib. Sehingga timbulah anggapan, adanya makhluk kasad mata yang menjadi sumber terjadinya fenomena alam. Seperti halnya mitos Cura Bhaya sendiri diawali terjadinya endapan lumpur dan pasir dari aliran-aliran sungai yang bermuara di Sungai Brantas. Yakni Kali Mas dan Kali Surabaya yang menyebabkan terjadinya banjir bandang akibat meletusnya Gunung Kelud di wilayah Kediri.

Pada dasarnya, sejarah nama kota Surabaya terdapat banyak versi yang pada akhirnya terjadi kesimpang-siuran. Agar hal ini tidak terjadi, Walikotamadya atau Kepala Daerah Tingkat II Surabaya, yang dijabat oleh Bapak Soeparno, mengeluarkan surat keputusan No. 64/WK/75 tentang penetapan hari jadi Kota Surabaya. Surat itu berisi bahwa tanggal 31 Mei 1293 diperingati hari jadi Kota Surabaya yang berkaitan dengan kemenangan pertempuran Raden Wijaya dengan pasukan Mongol.

2.4 Pasukan Mongol

Kekaisaran Mongolia merupakan kekaisaran kedua terbesar dalam sejarah dunia. Kekaisaran Mongolia memiliki luas kekuasaan sekitar 33 juta km² pada puncak kejayaannya, dengan perkiraan penduduk sebanyak di atas 100 juta orang dan menjadi yang paling kuat di antara semua kekaisaran abad pertengahan.

Menurut sejarawan *Queens College* dan *Columbia University*, Morris Rossabi di dalam artikel *Historia.Id* yang berjudul Mongol, *Penakluk Terbesar dalam Sejarah* (2020) menjelaskan bahwa keberhasilan pasukan Mongol lebih dari sekedar menghubungkan Eropa dan Asia. Mereka juga berperan dalam pemerintahan di banyak wilayah taklukkannya dengan bantuan para penasihat Tionghoa, Persia, dan Turki.

2.4.1 Sebab Terjadinya Kedatangan Pasukan Mongol ke Jawa

Dalam buku *The Rise of Majapahit* Mongolia memandang Jawa adalah tempat yang mudah ditaklukkan dan tidaklah berbahaya. Saat itu, Kekaisaran Mongolia berhasil melakukan ekspansi wilayah kekuasaan dari Korea hingga Rusia, Timur Tengah, dan Eropa Timur. Selanjutnya Kekaisaran Mongol berusaha memperluas wilayah kekuasaannya ke Jepang dan Jawa (Achamd, 2019: 128).

Serbuan yang dilancarkan oleh pasukan Mongol dipimpin oleh Kubilai Khan, penguasa kekaisaran Mongol dari Dinasti Yuan. Saat itu, Kubilai Khan melakukan upaya perluasan wilayah dengan mengirim utusan ke berbagai negara. Tujuannya untuk meminta negara-negara yang dikunjungi untuk tunduk pada kekuasaan Mongol.



Gambar 2.1 Kubilai Khan

(Sumber: [www.google.com/Kubilai Khan](http://www.google.com/Kubilai%20Khan))

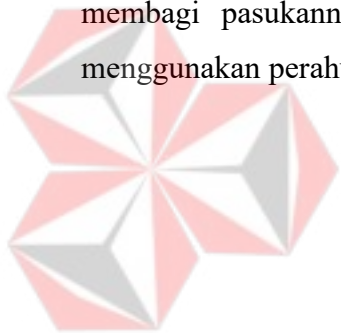
Dalam buku *The Rise of Majapahit*, karya Setyo Wardoyo (2018) pada tahun 1289 Masehi, Kubilai Khan mengutus Men Shi atau Meng-qi ke Kerajaan Singasari. Sesampainya disana, Raja Kartanegara menolak untuk tunduk pada Kekaisaran Mongolia dan memperlakukan Men Shi seperti pencuri, yaitu dipotong telinga kirinya dan diusir dari kerajaan. Hal ini membuat Kubilai Khan marah dan menjadi sebab terjadinya kedatangan pasukan Mongol ke tanah Jawa, yaitu melancarkan serangan ke tanah Jawa untuk menghukum Raja Kertanegara. Kubilai Khan memiliki pandangan apabila Jawa berhasil ditaklukkan, maka negeri-negeri

disekitarnya juga akan tunduk pada Dinasti Yuan, sekaligus dapat menguasai jalur perdagangan laut Asia.

2.4.2 Serangan Pasukan Mongol Ke Tanah Jawa

Dalam serangan Mongol ke tanah Jawa, Kubilai Khan menyiapkan sekitar 20.000-30.000 pasukan dan 1.000 kapal yang dilengkapi perbekalan untuk satu tahun. Ekspedisi ini dipimpin oleh Ike Mese, orang Uyghur yang berpengalaman dalam pelayaran ke luar negeri, Shih Pi, dan Gao Xing. Melalui tangannya dia dipercaya untuk meruntuhkan Jawa. Di matanya, Jawa tidaklah berbahaya (Wardoyo, 2018: 22).

Pasukan Mongol tiba di Sumatera, kemudian berlayar menuju Karimunjawa dan berakhir di Tuban. Di Tuban, Pasukan Mongol sempat menjarah desa yang terletak di pesisir pantai. Setelah itu, komandan pasukan Mongol, Ike Mese membagi pasukannya menjadi dua, yaitu pasukan darat dan pasukan yang menggunakan perahu untuk menyusuri sungai.



Gambar 2.2 Armada Kubilai Khan

(Sumber: www.google.com/kubilai_khan_tiba_di_jawa)

Sebelum kedatangan pasukan Mongol tiba di Jawa, ternyata Raja Kertanegara telah tewas akibat pemberontakan Adipati Kediri bernama Jayakatwang. Peristiwa itu membuat takhta Kerajaan Singasari menjadi kosong dan diambil oleh Jayakatwang. Setelah itu, menantu Kertanegara yang bernama Raden Wijaya berhasil kabur dari pemberontakan Jayakatwang ke Madura, tempat kediaman Arya Wiraraja. Raden Wijaya yang tidak terima dengan perlakuan Jayakatwang pun

segera menyusun strategi bersama Arya Wiraraja untuk menggulingkan Jayakatwang.

Raden Wijaya kembali ke Jawa setelah mendapat saran dari Arya Wiraraja untuk memohon ampun sekaligus mengabdikan kepada Jayakatwang sebagai bagian rencana dalam membalaskan dendam Raja Kertanegara. Dalam buku *Sejarah Kejayaan Singhasari*, karya Sri Wintala Achmad (2019) Raden Wijaya mendapat ampunan berkat Ardaraja. Ardaraja merupakan menantu dari Kartanegara sama halnya dengan Raden Wijaya. Keduanya dahulu panglima perang Singhasari.

Raden Wijaya mendapatkan kepercayaan Jayakatwang dan mendapatkan izin membuat hutan Tarik yang bertujuan untuk menyiapkan tempat perburuan bagi

Raja Jayakatwang. Dengan bantuan orang-orang Madura kiriman dari Arya Wiraraja, Raden Wijaya berhasil membangun Desa Majapahit sebagai langkah awal bagi Raden Wijaya untuk mempersiapkan penyerangan kepada Jayakatwang.

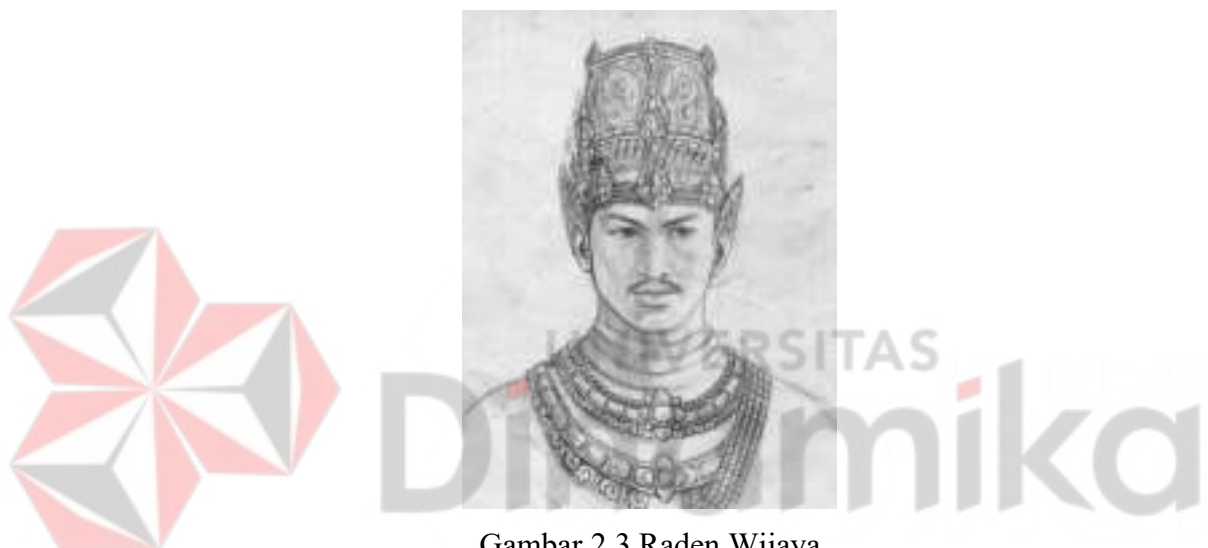
Pasukan Mongol belum mengetahui kabar berita politik kerajaan Jawa tentang terbunuhnya Raja Kartanegara oleh Jayakatwang. Dengan kecerdikannya, Raden Wijaya memanfaatkan kesempatan itu dan berhasil meyakinkan Panglima Mongolia dan memutarbalikkan fakta bahwa keturunan penerus penguasa yang telah menghina utusan Mongolia adalah Jayakatwang. Strategi Raden Wijaya berpura-pura patuh dan tunduk pada kekuasaan Mongol untuk mengelabui Mongol serta memanfaatkan Pasukan Mongol untuk menyerang Jayakatwang.

Dalam kutipan yang ada di buku *The Rise of Majapahit*, desa Majapahit baru saja dibangun sedikit demi sedikit penduduk dari berbagai daerah berdatangan. Sebagian besar kedatangan mereka dipengaruhi oleh kesetiaan mereka terhadap keturunan Singhasari. Desa Majapahit memerlukan kebutuhan sumber daya manusia dan kesetiaan pada keturunan Singhasari.

Raden Wijaya menawarkan aliansi dan kesepakatan berupa upeti dan dua orang putri cantik untuk Kekaisaran Mongolia. Raden Wijaya beralasan salah satu putri cantik ditawan oleh Jayakatwang, sehingga Majapahit dan Mongolia harus bersatu. Pasukan Mongol terbuju oleh kesepakatan Raden Wijaya bahwa Jawa akan tunduk pada Mongolia. Permintaan itu pun disetujui oleh pasukan Mongol.

Pada 19 Maret 1293, aliansi Raden Wijaya dan Mongol bertemu di Daha. Mereka kemudian melancarkan serangan ke Istana Jayakatwang dan berhasil

membakar istana yang menyebabkan Jayakatwang mundur ke bentengnya. Kemudian dikepung dan didesak supaya menyerah. Jayakatwang yang memiliki 10.000 prajurit ternyata tidak bisa menahan gempuran pasukan gabungan di bawah komando Raden Wijaya. Terlebih, pasukan Mongol dipersenjatai dengan meriam yang membuat pasukan Jayakatwang kewalahan. Kemenangan diperoleh pasukan gabungan Raden Wijaya dan Pasukan Mongol. Jayakatwang tewas dalam pertempuran itu. Pembalasan dendam Raden Wijaya atas mertuanya, Raja Kartanegara berhasil.



Gambar 2.3 Raden Wijaya

(Sumber: [www.google.com/Raden Wijaya](http://www.google.com/Raden+Wijaya))

Dalam buku *The Rise of Majapahit*, setelah berhasil mengalahkan Jayakatwang, Raden Wijaya meminta izin kepada pasukan Mongol untuk kembali ke Majapahit. Raden Wijaya berniat untuk mengambil upeti dan Ike Mese sebagai panglima pasukan Mongol memerintahkan tiga perwira mongol dan 200 pasukan untuk mengawal Raden Wijaya. Dalam perjalanan kembali ke Majapahit, Raden Wijaya mengelabui pasukan mongol dan segera menghabisi 200 pasukan Mongol yang mengawalnya.

Setelah itu, Raden Wijaya meluncurkan serangan ke pasukan Mongol yang tengah berpesta merayakan kemenangan atas Jayakatwang. Dalam serangan mendadak itu, Raden Wijaya berhasil membunuh banyak pasukan Mongol, sementara sisanya segera melarikan diri ke kapal. Pasukan Mongol mengalami

kerugian banyak, diperkirakan sekitar 60 persen pasukan Mongol terbunuh, sementara Sebagian lainnya menjadi tawanan. Kekalahan ini membuat Kubilai Khan murka dan Ike Mese harus menerima hukuman. Namun, lain halnya dengan Gao Xing yang justru dihadiahi emas karena dianggap telah melindungi banyak pasukan dari kehancuran total. Dua tahun setelah pertempuran itu, Kubilai Khan wafat pada 18 Februari 1294. Ambisinya menaklukkan Jawa akhirnya tidak tercapai.

Usai pertempuran Raden Wijaya mendeklarasikan berdirinya kerajaan Majapahit sebagai penerus kekuasaan Singhasari. Pertempuran tersebut menjadi sejarah nama Kota Surabaya, Pasukan Raden Wijaya yang datang dari darat disimbolkan sebagai Baya (buaya atau bahaya). Sedangkan pasukan Mongol yang datang dari laut disimbolkan sebagai ikan Sura (ikan hiu yang berani). Sehingga apabila diartikan yaitu berani menghadapi bahaya yang datang mengancam.



Gambar 2.4 Bangkai Kapal Kubilai Khan

(Sumber: www.kompas.com/skola/read/2020/05/31/160000569/kalahnya-pasukan-mongol-di-tanah-jawa?page=all)

2.5 Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984: 87), ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa yang berguna untuk menerangkan, menjelaskan, dan memperindah sebuah teks, agar para pembaca dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan.

Ilustrasi memiliki peran dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan suatu peristiwa, yaitu untuk menarik perhatian pembaca, memudahkan dalam memahami suatu tulisan, menjelaskan secara singkat sebuah tulisan atau cerita sebagai sarana berkomunikasi dan memberikan hiburan sehingga

pembaca tidak bosan saat membaca sebuah tulisan. Selain itu, fungsi ilustrasi dibagi menjadi empat macam, yaitu:

1. Fungsi deskriptif, digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang melalui sebuah gambar.
2. Fungsi Ekspresif, yaitu mengekspresikan suatu ide atau gagasan melalui sebuah gambar.
3. Fungsi Analitis, yaitu mengekspresikan secara detail bagian-bagian suatu benda.
4. Fungsi kualitatif, yaitu pada umumnya digunakan dalam pembuatan tabel, grafik, foto, simbol, gambar dan lain-lain.

2.6 Buku

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape, *recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Di era sekarang, banyak masyarakat tertarik oleh media digital yang lebih modern, tetapi media cetak tidak akan mudah ditinggalkan sebagai sarana pembelajaran. Seperti halnya buku yang merupakan media alat bantu untuk menyampaikan informasi. Buku terbilang mudah disimpan dan dibawa kemana.

2.6.1 Jenis Jenis Buku

Terdapat banyak jenis buku, yaitu:

1. Novel

Novel adalah karya sastra yang menceritakan tentang rangkaian kehidupan seorang tokoh dengan berbagai macam watak yang ditonjolkan. Selain bercerita tentang kehidupan seorang tokoh, suatu buku dapat dikatakan sebuah novel jika mempunyai jumlah kata lebih dari 35.000 buah serta paling tidak memiliki jumlah halaman novel minimal 100 halaman.

2. Komik

Komik adalah cerita bergambar. Komik merupakan cerita yang menonjolkan pada gambar yang ditampilkan sesuai urutan peristiwa. Seluruh teks yang ada

dalam komik merupakan susunan dari gambar yang melambangkan kata-kata yang disampaikan oleh tokoh yang diceritakan dalam komik. Gambar-gambar yang disajikan dalam komik merupakan gambar statis yang menunjukkan urutan peristiwa yang saling berkaitan sehingga dapat membentuk sebuah cerita.

3. Novel Grafis

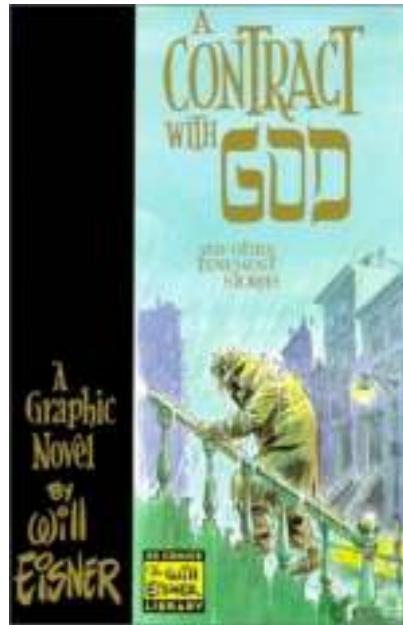
Novel Grafis merupakan gabungan antara novel yang berisi cerita dan komik berisi ilustrasi bergambar dengan bahasa percakapan. Novel grafis ditampilkan bukan sekedar komik biasa, melainkan bagian dari alurnya seperti novel, namun bentuknya seperti komik, serta dalam satu buku itu langsung mengakhiri cerita itu tersebut, berbeda dengan komik yang ceritanya bervolume.

2.7 Novel Grafis

Menurut Mohammad Hadid (2012) dalam artikelnya yang berjudul *Novel Grafis: Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk* mengatakan, novel grafis yang didefinisikan sebagai terminologi yang memiliki makna leksikal sebagai buku komik berformat panjang.

Menurut Will Eisner di dalam buku yang berjudul *"A Contract with God"* (1978), novel grafis terdiri dari seni sekuensial modern, sekuensial modern merupakan suatu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang lebih dramatis dari suatu ide atau cerita.

Menurut Goldsmith di dalam Artikel yang berjudul *Novel Grafis: Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk* karya dari Mohammad Hadid, membedakan novel grafis dengan buku komik berdasarkan ikatannya terhadap narasi. Artinya novel grafis merupakan medium *sequential art* yang memiliki busur cerita (*story arc*) berupa awal (*beginning*), tengah (*middle*), dan akhir (*end*).



Gambar 2.5 A Contract with God

(Sumber: [www.google.com/novel grafis stehphen weiner](http://www.google.com/novel_grafis_stehphen_weiner))

2.8 Warna

Warna merupakan suatu elemen visual yang dapat menarik perhatian bagi seseorang. Warna sendiri termasuk bagian penting dalam desain, dengan memperhatikan pemilihan warna yang pas maka suatu desain memiliki arti dan nilai lebih. Dengan menggunakan warna akan ada emosi kuat, sehingga warna dapat membangkitkan energi dan menimbulkan perasaan tertentu. Terdapat beberapa teori warna yang bisa dijadikan acuan untuk menentukan pemilihan warna pada konsep desain yaitu menggunakan lingkaran warna.



Gambar 2.6 Lingkaran Warna

(Sumber gambar: <https://www.99.co/blog/indonesia/mengenal-lingkaran-warna/>)

Dalam lingkaran warna ini memiliki beberapa pengelompokan warna, diantaranya ada warna netral, warna kontras, warna panas, dan warna dingin.

1. Warna Netral

Warna netral merupakan warna yang tidak adanya kemurnian warna yang berarti warna netral.

2. Warna Kontras

Warna kontras atau komplementer merupakan warna yang memiliki kesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras didapatkan dari warna yang berseberangan yaitu memotong titik tengah segitiga dari warna primer dan warna sekunder.

3. Warna Panas atau Hangat

Warna panas atau hangat merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran. Mulai dari warna merah hingga warna kuning.

4. Warna Dingin

Warna dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran. Mulai dari warna hijau hingga ungu.

2.9 Tipografi

Tipografi adalah suatu teknik untuk memilih dan menata huruf, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

2.9.1 Fungsi Tipografi

Tipografi memiliki banyak fungsi yaitu sebagai berikut.

1. Memudahkan dalam membaca adalah fungsi tipografi yang utama. Karena hal ini menentukan pemilihan pada jenis font dan ukurannya.
2. Menarik perhatian pembaca tentu juga merupakan fungsi dari tipografi. Susunan huruf yang tertata dengan sempurna dan rapi, juga dengan didukung dengan warna yang menarik
3. Dapat menciptakan keindahan termasuk dalam fungsi tipografi karena dapat menimbulkan kesan keindahan dalam huruf yang dirangkai dengan apik

2.9.2 Jenis-Jenis Tipografi

Tipografi memiliki jenis-jenis bentuk, diantaranya yaitu:

1. Roman

Ciri dari huruf Roman adalah memiliki sirip, kaki atau serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki sebuah ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya yang memberi kesan klasik, anggun, lemah, dan gemulai

Roman

Gambar 2.7 Roman

(Sumber: www.saintif.com/tipografi/)

2. Egyptian

Ciri dari huruf Egyptian adalah memiliki kaki, sirip atau serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan yaitu kokoh, kuat, kekar, dan stabil.

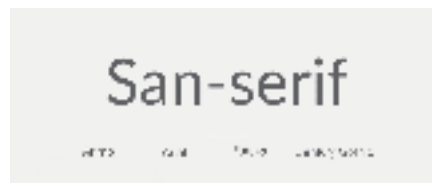
Egyptian

Gambar 2.8 Egyptian

(Sumber: www.saintif.com/tipografi/)

3. Sans Serif

Ciri dari huruf San Serif adalah huruf tanpa sirip atau serif, tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan hanya memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini yaitu modern, kontemporer, dan efisien.



Gambar 2.9 Sans Serif

(Sumber: www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font.)

3. Serif

Ciri dari huruf Serif adalah memiliki sirip, kaki atau serif berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan untuk lebih nyaman dilihat serta berfungsi untuk mempermudah dalam membaca suatu kalimat.



Gambar 2.10 Serif

(Sumber: www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font.)

4. Script

Ciri dari huruf Script adalah menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan yaitu sifat pribadi dan akrab.



Gambar 2.11 Script

(Sumber: www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font.)

2.10 Alur

Alur atau plot sering juga disebut kerangka cerita, yaitu jalinan cerita yang disusun dalam urutan waktu yang menunjukkan hubungan sebab dan akibat dan memiliki kemungkinan agar pembaca menebak peristiwa yang akan datang (Waluyo, 2011: 9). Plot merupakan bagian terpenting dalam karya sastra sehingga mampu menggerakkan penceritaan.

Menurut Nurgiyantoro (1955: 153-155) alur berdasarkan kriteria urutan waktu dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Alur Maju

Dalam sebuah novel terjadi jika cerita dimulai dari awal, tengah, dan akhir terjadinya peristiwa.

2. Alur Mundur

Alur terjadi jika dalam cerita tersebut dimulai dari akhir cerita atau tengah cerita kemudian menuju awal cerita.

3. Alur Campuran

Alur campuran yaitu gabungan antara alur maju dan alur mundur. Untuk mengetahui alur campur maka harus meneliti secara sintagmik dan paradigmatis semua peristiwa untuk mengetahui kadar progresif dan regresifnya.

2.11 Latar atau Setting

Latar atau *setting* adalah tempat kejadian peristiwa. Tempat kejadian cerita dapat berkaitan dengan aspek fisik, aspek sosiologis, dan aspek psikis (Waluyo, 2011: 23). Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan latar atau *setting* adalah tempat kejadian sebuah peristiwa. Fungsi latar menurut Waluyo (2011: 24) sebagai berikut:

1. Mempertegas watak pelaku
2. Memberikan tekanan pada tema cerita
3. Memperjelas tema yang disampaikan
4. Metafora bagi situasi psikis pelaku

2.12 Layout

Layout atau tata letak merupakan elemen yang penting dalam menentukan efisiensi dalam sebuah visual dan layout juga efektivitas dalam membantu sebuah operasional visual untuk bisa dipahami semudah mungkin. Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005: 11) layout adalah pengaturan tata letak frame atau panel antar gambar yang disusun agar terhubung satu sama lain. Selain itu menciptakan elemen-elemen desain dalam kaitannya dengan ruang atau bidang di mana elemen-elemen tersebut berada, dan dalam keserasian dengan tampilan secara keseluruhan dari segi estetis. Fungsi layout adalah menampilkan elemen visual maupun tekstual tersebut yang dikomunikasikan dalam cara yang teratur sehingga memungkinkan pembaca untuk menangkapnya dengan mudah.

2.13 E-Book

E-Book adalah buku cetak berbentuk digital. Pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau gambar, maka E-Book berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Akhir-akhir ini memang E-Book lebih banyak diminati karena tidak perlu membawa buku secara fisik. Cukup bermodalkan smartphone saja bisa dengan mudah membaca dimana saja dan kapan saja. Menurut Danang (2009) yang mengartikan bahwa ebook sebagai buku cetak versi elektronik yang bisa dibaca pada sebuah alat, semacam komputer dan ponsel.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian akan lebih berfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya dan teknik pengolahannya dalam perancangan buku novel grafis tentang asal usul Surabaya sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu wawancara, kuisioner, dokumentasi, dan studi literatur. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada masyarakat khususnya masyarakat Surabaya. Penelitian ini mewawancarai narasumber yang bergelut dibidang sejarah, khususnya sejarah yang terkait tentang asal usul Surabaya.

Dalam Perancangan Buku Novel Grafis Tentang Asal Usul Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja, diperlukan penelitian mendalam. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti mencari informasi dan menganalisa data dengan cara melakukan pendekatan kualitatif.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data guna mendapatkan jawaban atas data-data yang akan diimplementasikan kedalam sebuah karya, sehingga akan menghasilkan karya yang bagus dan sesuai dari sejarah dan tidak menyimpang. Berikut kajian teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.2.1 Wawancara

Merupakan bentuk komunikasi antara seseorang yang ingin memperoleh informasi dengan narasumber. Pada proses wawancara ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan terkait perancangan asal usul sejarah nama kota Surabaya dengan menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pihak yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini yaitu Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, selaku Sejarawan dan Dekan di Fakultas Ilmu dan Budaya Universitas Airlangga, Surabaya.

Beberapa pertanyaan yang menjadi bahan wawancara yaitu:

1. Menurut Bapak, asal usul Kota Surabaya menurut bapak seperti apa?
2. Menurut Bapak, berapa banyak versi sejarah asal usul kota Surabaya?
3. Apakah ada keterkaitan antara kedatangan Mongol ke tanah Jawa dengan peristiwa terjadinya Kota Surabaya?
4. Menurut Bapak, apakah banyak yang mengetahui versi sejarah kota Surabaya yang berkaitan dengan kedatangan pasukan Mongol ke tanah Jawa. Karena berdasarkan ilmu yang diajari di sekolah, sejarah Surabaya berkaitan dengan versi cerita rakyat Sura dan Baya
5. Apa manfaat bagi kita untuk mengetahui sejarah Kota Surabaya?
6. Apa manfaat bagi kita atau generasi muda mengetahui versi sejarah kota Surabaya yang berkaitan dengan kedatangan pasukan Mongol ke tanah Jawa?
7. Kita sebagai masyarakat tentunya harus mengenal Sejarah, khususnya bagi para remaja karena sebagai generasi penerus bangsa. Menurut bapak, apakah dengan buku yang berjenis novel grafis atau komik dapat membantu generasi muda untuk memahami sejarah? Karena dari pengamatan dan angket yang saya sebarakan ke anak remaja, lebih menyukai buku yang memiliki unsur visual karena bisa merasakan suasana cerita

3.2.2 Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada siswa SMA Khadijah Surabaya yang beralamat di Jl. Achmad Yani No.2-4, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pertama, penulis membuat janji melalui telepon ke salah satu Guru SMA Khadijah. Setelah itu penulis meminta izin untuk menyebarkan kuisisioner dengan topik Sejarah pada siswa-siswi SMA Khadijah.

Beberapa pertanyaan yang menjadi bahan kuisisioner yaitu:

1. Menurut anda, pentingkah kita sebagai generasi penerus bangsa untuk mempelajari Sejarah?
2. Apakah pelajaran sejarah di kelas membuat anda bosan?

3. Menurut yang anda ketahui, apakah asal-usul nama Surabaya berdasarkan cerita rakyat perkelahian antara hewan Sura dan Baya?
4. Menurut anda, apakah asal-usul nama Surabaya memiliki versi lain selain dari cerita rakyat perkelahian antara hewan Sura dan Baya?
5. Menurut anda, pentingkah untuk mengetahui sejarah asal usul Surabaya?
6. Apakah anda suka membaca buku?
7. Menurut anda, jika ada buku yang menceritakan sejarah disertai dengan ilustrasi agar pembaca dapat merasakan cerita dan suasana seperti novel grafis atau komik, apakah anda berminat untuk membacanya?
8. Apakah anda lebih menyukai membaca buku berupa teks saja atau disertai dengan ilustrasi?

3.2.3 Studi Literatur

Dalam metode ini mencari data-data yang bersumber dari buku-buku referensi yang bertujuan untuk dapat memperkuat suatu data yang diperoleh sebagai dasar melakukan perancangan yang akan diimplementasikan ke dalam perancangan buku novel grafis.

Studi literatur yang akan dilakukan peneliti dengan mencari data yang berhubungan dengan topik penelitian. Studi literatur yang digunakan adalah buku *The Rise of Majapahit* karya Setyo Wardoyo (2018), dan Jurnal karangan Yusuf Budi Prasetya (2017) yang berjudul “Problematika dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas”.

3.3 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018: 285), bahwa teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan dalam penghitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Dalam penelitian dengan metode kualitatif, analisis data dilakukan dari awal penelitian dan selama proses penelitian berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, studi literatur, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis yang dilakukan melalui tiga tahap, yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), verifikasi data (*conclusion verification*).

1. Reduksi Data

Merangkum data dan memfokuskan data-data penting yang diperoleh dari lapangan. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas sekaligus mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Namun, Miles & Huberman (1984) mengemukakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2019: 325).

3. Verifikasi / Kesimpulan Data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan bisa berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini akan membahas hasil dari pengumpulan data yang didapatkan dari lapangan. Data-data yang diperoleh akan menjadi acuan data yang menentukan STP, USP, dan SWOT.

4.1 Hasil Analisis Data

Hasil dari analisis data ini didapatkan melalui beberapa cara yaitu wawancara, kuisioner, dokumentasi, dan studi literatur. Setelah itu data yang didapat dijelaskan mengenai bagaimana kegiatan ini berlangsung hingga sampai ditemukan sebuah kesimpulan yang dapat digunakan sebagai bahan analisis.

4.1.1 Hasil Wawancara

Dari wawancara yang dilakukan peneliti terhadap narasumber yang sudah ditentukan pada bab sebelumnya, peneliti membuat pertanyaan terkait penelitian Tugas Akhir ini. Pertanyaan yang dilontarkan bertujuan mendapatkan data dan pendapat menurut narasumber, sehingga penulis mendapatkan hasil data wawancara yang dibutuhkan.

1. Wawancara Bersama Sejarawan



Gambar 4.1 Wawancara dengan Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum

Berdasarkan wawancara dengan Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M. Hum, selaku Dekan di Fakultas Ilmu dan Budaya Universitas Airlangga. Sejarah mempunyai banyak versi, karena itu untuk lebih memahami konteks mana sejarah yang benar harus dilakukan riset yang lebih mendalam. Sama halnya dengan sejarah Surabaya yang memiliki banyak versinya. Namun tentang berkaitannya sejarah Surabaya dengan kedatangan Mongol ke tanah Jawa ini ada dalam kitab Negarakartagama pada kerajaan Majapahit peristiwa pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya. Selain itu masih banyak anak remaja sebagai generasi penerus bangsa di sekolah masih sedikit mengenal sejarah lokal khususnya Surabaya, di sekolah hanya diajarkan bahwa Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya, padahal berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ditemukan, Surabaya memiliki banyak versinya. Karena itu perlu upaya pemerintah kota untuk terus memberi pemahaman tentang sejarah kota Surabaya.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, manfaat dari mengenal dan mempelajari sejarah lokal khususnya Surabaya adalah perubahan kota ini dari awal berdirinya sampai sekarang terdapat perjuangan, upaya kerja keras dan berkorban yang besar dalam mempertahankan kemerdekaan, artinya kota ini dibangun atau muncul tidak secara tiba-tiba, tapi ada proses panjang yang ada darah ketika melawan penjajah. Maka dari itu, sebagai generasi yang mewarisi kota Surabaya yang sudah sedemikian rupa harus bersyukur. Syukur itu harus diwujudkan dengan menjaga kota, menjaga kebersihan, mengenal jasa para pahlawan. Nah dengan diketahui sejarah itu maka akan muncul kesadaran untuk lebih menghargai kota ini.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, anak remaja lebih suka baca buku sejarah yang bergambar atau berilustrasi. Jadi kalo ada aspek visual itu justru penting untuk dibaca para generasi muda karena tidak mudah bosan. Oleh karena itu perlu adanya buku-buku sejarah harus dibuat dengan ilustrasi karena anak remaja lebih suka menangkap sesuatu itu dari mata daripada mendengar. Karena itu komik, buku bergambar atau buku dengan ilustrasi itu disukai oleh anak remaja.

2. Wawancara dengan Juru Kunci Makam Raden Wijaya

Menurut Bapak Wardoyo sejarah itu mempunyai banyak versinya. Karena secara logika dahulu saksi mata terjadinya suatu peristiwa sejarah mengatakan hal yang berbeda, bisa karena terdapat kepentingan politik di jaman itu. Namun versi lain yang menurut suatu pihak “penting” atau bisa dikatakan pemerintah pada saat itu meresahkan posisi atau jabatannya, maka versi lain yang berbeda dari pihak penting itu dihilangkan seakan-akan versi merekalah yang benar-benar sesuai fakta yang terjadi.

Terlepas dari itu, sebenarnya beberapa pertanyaan yang sering didengar adalah dimanakah letak asli keraton kerajaan Majapahit? Untuk letak keraton asli kerajaan Majapahit sebenarnya banyak faktor-faktor kemungkinan mengapa tidak meninggalkan bekas jejak peninggalannya, pertama dahulu terjadi perang saudara yang mengakibatkan banyak hancurnya bangunan-bangunan kerajaan, kedua bisa juga karena terjadinya bencana alam yang mengakibatkan hancurnya bangunan-bangunan kerajaan. Ketiga karena peran para penjajah yang berusaha untuk menutupi bahkan menghilangkan keberadaan kerajaan Majapahit, menghancurkan bangunan-bangunan tersebut agar penduduk asli sebagai orang Indonesia tidak mengenal dan mengetahui betapa jayanya leluhur dahulu, betapa kuatnya nusantara. Tujuan para penjajah jelas untuk menghilangkan pemberontakan atau perlawanan masyarakat lokal terhadap para penjajah. Namun dari sekian faktor-faktor itu hanya kemungkinan saja, belum ada hasil yang membuktikannya.

Untuk itu perlu untuk menggali lebih dalam, mengenal lebih jauh sejarah leluhur untuk menambah wawasan agar tidak mudah dibodohi oleh bangsa luar, bahkan sejak dulu para leluhur nusantara ini berjaya, makmur, bangsa yang tidak dipandang remeh oleh bangsa luar. Jadi sangat penting untuk meneruskan warisan budaya leluhur, mempelajari, dan merawatnya.

4.1.2 Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang disebar pada siswa-siswi SMA Khadijah Surabaya, mendapatkan data mengenai tanggapan audiens terhadap buku novel grafis yang akan dibuat. Bapak Shodiq selaku guru SMA Khadijah menyarankan kuesioner dalam bentuk googleform karena dirasa lebih simpel dalam mendapatkan sebuah data. Untuk itu penulis membuat kuesioner melalui googleform. Pertanyaan

yang diajukan meliputi pemahaman tentang sejarah Surabaya, manfaat mempelajari Sejarah, dan jenis buku yang disukai. Berikut adalah hasil data dari kuesioner yang telah disebar:

1. Pentingkah mempelajari sejarah?

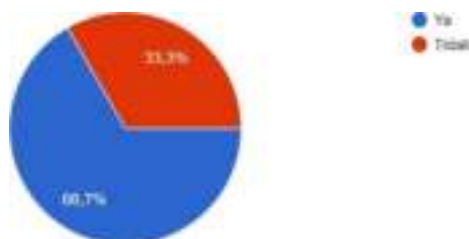
Berdasarkan pertanyaan di atas, dari keseluruhan responden menjawab Ya dengan persentase 100%. Jadi dapat disimpulkan siswa-siswi SMA Khadijah rata-rata menjawab penting untuk mempelajari sejarah.



Gambar 4.2 Pertanyaan Kuesioner 1

2. Apakah pelajaran sejarah di kelas membuat anda bosan?

Berdasarkan pertanyaan diatas, sebesar 66,7% menjawab Ya. 33,3% menjawab tidak. Alasan siswa menjawab Ya diantaranya adalah terlalu monoton, terlalu banyak bercerita, kurangnya guru melakukan interaksi kepada siswa agar pelajaran sejarah tidak membosankan, beberapa guru menggunakan metode



Gambar 4.3 Pertanyaan Kuesioner 2

ceramah, tanpa menggunakan media yang menarik minat siswa, mungkin karena berisi teori, tetapi sebenarnya tergantung cara penyampaian nya jika hanya disuruh mendengarkan murid akan mengantuk. Memberikan metode lain merupakan sebuah solusi. Dapat disimpulkan bahwa sebagian murid SMA Khadijah merasa pelajaran sejarah di sekolah membuat bosan dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah atau hanya berisi teori belaka

3. Asal-usul nama Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya

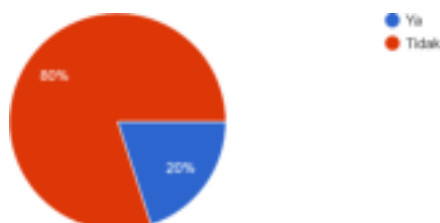
Berdasarkan pertanyaan di atas, dari keseluruhan responden menjawab Ya dengan persentase 100%. Jadi dapat disimpulkan murid SMA Khadijah mengetahui asal-usul nama Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya.



Gambar 4.4 Pertanyaan Kuesioner 3

4. Asal-usul nama Surabaya selain berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya?

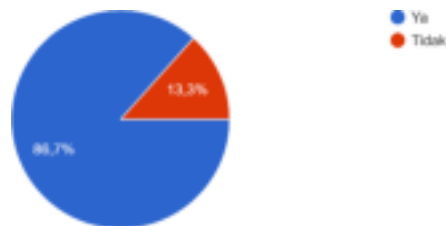
Berdasarkan pertanyaan di atas, terdapat 80% responden menjawab Tidak dan 20% menjawab Ya dengan memberikan jawaban versi lainnya yaitu versi Raden Wijaya. Jadi dapat disimpulkan murid SMA Khadijah mengetahui sejarah nama Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya dan sebagiannya mengetahui versi lain yaitu versi Raden Wijaya melawan pasukan Mongol.



Gambar 4.5 Pertanyaan Kuesioner 4

5. Membaca Buku

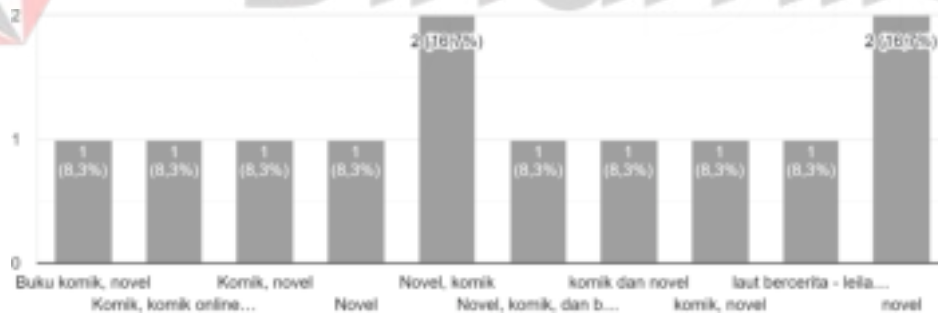
Berdasarkan pertanyaan di atas, sebanyak 86,7% responden menjawab Ya dan 13,3% menjawab Tidak. Dapat disimpulkan bahwa murid SMA Khadijah masih banyak yang menyukai membaca buku.



Gambar 4.6 Pertanyaan Kuesioner 5

6. Bacaan buku yang disukai

Berdasarkan pertanyaan di atas, novel dan komik memiliki persentase banyak. Jadi dapat disimpulkan bahwa murid SMA Khadijah banyak yang menyukai bacaan buku komik dan novel.

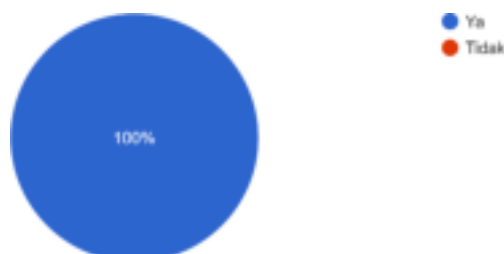


Gambar 4.7 Pertanyaan Kueisoner 6

7. Jika ada buku yang menceritakan sejarah disertai dengan ilustrasi agar pembaca dapat merasakan cerita dan suasana seperti novel grafis atau komik, apakah anda berminat untuk membacanya?

Berdasarkan pertanyaan di atas, terdapat seluruh responden menjawab Ya. Jadi dapat disimpulkan bahwa murid SMA Khadijah menyukai buku sejarah disertai dengan ilustrasi agar pembaca dapat merasakan peristiwa.

Berdasarkan pertanyaan di atas, terdapat seluruh responden menjawab Ya. Jadi dapat disimpulkan bahwa murid SMA Khadijah menyukai buku sejarah disertai dengan ilustrasi agar pembaca dapat merasakan peristiwa yang terjadi dengan jenis buku komik atau novel grafis.



Gambar 4.8 Pertanyaan Kuesioner 7

8. Apakah lebih menyukai buku berupa teks saja atau disertai dengan ilustrasi?

Berdasarkan pertanyaan di atas, responden lebih menyukai dengan Ilustrasi dengan persentase 93,3% daripada berupa teks saja. Dapat disimpulkan bahwa murid SMA Khadijah lebih menyukai sesuatu yang berupa visual dalam membaca buku, yaitu dengan disertai ilustrasi.



Gambar 4.9 Pertanyaan Kuesioner 8

4.1.3 Hasil Dokumentasi

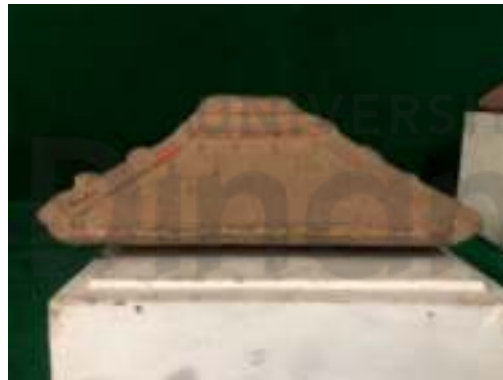
Dokumentasi yang didapat berupa peninggalan-peninggalan barang kerajaan Majapahit, candi, patung, serta senjata. Tujuan dokumentasi agar peneliti ketika membuat karya, sudah memiliki referensi atau gambaran selak beluk keadaan pada peristiwa cerita di buku yang akan dibuat penulis. Dokumentasi dilakukan di museum Trowulan Mojokerto dan Museum Mpu Tantular Sidoarjo. Berikut beberapa dokumentasi:

1. Senjata Keris



Gambar 4.10 Senjata Keris

2. Bangunan



Gambar 4.11 Genteng Bangunan



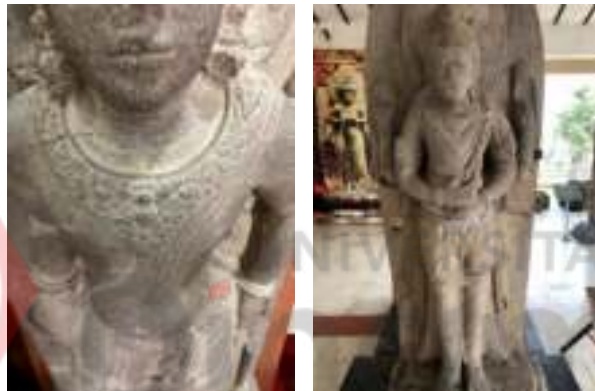
Gambar 4.12 Rumah

3. Candi



Gambar 4.13 Candi

4. Patung



Gambar 4.14 Patung

5. Surat Gulungan



Gambar 4.15 Surat Gulungan

4.1.4 Studi Literatur

Studi literatur yang dipilih pada penelitian ini adalah buku dan jurnal. Buku dan jurnal yang dipilih membahas mengenai buku kebangkitan kerajaan Majapahit dan jurnal tentang problematika pelajaran sejarah di sekolah yang membosankan. Berikut adalah beberapa literatur yang dijadikan acuan teori pada penelitian ini:

1. Problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menengah oleh Yusuf Budi Prasetya Santosa. Jurnal tersebut menyebutkan bahwa di beberapa SMA ditemukan hal yang universal, dalam proses pembelajaran sejarah masih banyak guru sejarah menggunakan metode pembelajaran ceramah. Sebenarnya sangat baik terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral pada peristiwa sejarah. Namun bila metode ceramah ini dilakukan terus menerus justru membuat dampak buruk bagi murid. Ida Damayanti, Guru Sejarah mengungkapkan bahwa jika dirinya sering menggunakan metode ceramah, hal tersebut membuat murid akan merasa jenuh.
2. Buku *The Rise of Majapahit* Karya Setyo Wardoyo. Buku tersebut menceritakan perjalanan Raden Wijaya yang berusaha membalaskan dendam karena terbunuhnya Kertanagara oleh Jayakatwang dan mengusir pasukan Mongol yang datang ke tanah Jawa. Buku ini banyak memberikan referensi terkait peristiwa kebangkitan kerajaan Majapahit yang didirikan oleh Raden Wijaya, sehingga penulis memiliki data kuat dalam perancangan novel grafis terkait sejarah kota Surabaya, karena hari jadi Surabaya 31 Mei berdasarkan kemenangan Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol ke tanah Jawa.

4.2 Reduksi Data

4.2.1 Reduksi Wawancara

Wawancara dilakukan pada dua narasumber yang mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa sejarah itu memiliki banyak versi menurut dari pandangan masing-masing sejarawan. Karena hal itu untuk mencari mana sejarah yang benar-benar valid dibutuhkannya mempelajari sejarah lebih dalam. Untuk itu generasi penerus bangsa khususnya remaja harus melestarikan dan mengenal sejarah. Namun terkendala oleh pembelajaran yang terlalu monoton dengan metode

ceramah, perlu adanya metode lain agar murid SMA untuk tidak mudah bosan dalam pembelajaran sejarah. Sementara itu anak-anak muda khususnya remaja lebih menyukai hal yang bersifat visual. Sebuah solusi terbaik jika pembelajaran sejarah disertai dengan buku dengan ilustrasi. Selain para remaja yang menyukai hal bersifat visual, buku ilustrasi dapat merasakan suasana peristiwa yang terjadi pada cerita sejarah itu.

4.2.2 Reduksi Kuesioner

Kuesioner yang disebarkan ke SMA Khadijah mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa murid SMA Khadijah sebenarnya menyukai sejarah. Namun permasalahan yang didapat adalah metode dalam pengajaran sejarah yang dirasakan murid terlalu monoton sehingga membuatnya bosan, terlalu banyakceramah. Perlu adanya metode lain agar murid lebih tidak mudah bosan dalam pengajaran pelajaran sejarah di sekolah. Buku berilustrasi dirasa cocok dengan remaja karena lebih menyukai hal bersifat visual.

4.2.3 Reduksi Studi Literatur

Studi literatur yang diperoleh bahwa, buku sejarah disertai unsur visual atau ilustrasi mampu membuat murid untuk lebih senang membaca dan mempelajari sejarah. Karena anak muda lebih menyukai hal yang bersifat visual sehingga buku sejarah dengan ilustrasi mempermudah memahami sejarah yang dipelajari. Ditambah lagi metode pembelajaran sejarah dengan bercerita atau ceramah membuat murid cepat bosan, sehingga metode pendukung dalam pembelajar sejarah bisa dengan merancang buku novel grafis karena mengandung unsur visual serta tidak dapat membuat murid bosan.

4.3 Penyajian Data

Hasil dari pengumpulan data yang ditentukan, maka data yang diperoleh dapat disajikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah sangatlah penting karena dengan mempelajari sejarah kita menghargai bentuk perjuangan pahlawan di masa lalu, karena tanpa mereka tidak akan adanya negeri ini. Mempelajari sejarah lokal juga bagian penting dalam menanamkan rasa cinta tanah negeri karena merupakan sejarah

leluhur kita yang patut untuk dilestarikan.

2. Sekolah Menengah Atas Khadijah Surabaya mempunyai problematika dalam pembelajaran sejarah di sekolah, yaitu metode pengajaran yang terlalu monoton ceramah.
3. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah dapat membuat murid bosan sehingga kurang memahami dan mengetahui pembelajaran sejarah.
4. Buku novel grafis cocok digunakan sebagai media pembelajaran sejarah generasi anak muda karena anak muda menyukai hal yang berbau visual.

4.4 Kesimpulan

Peneliti merancang buku novel grafis tentang asal-usul kota Surabaya versi Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol. Alasannya adalah pertama, sesuai dari hari jadi kota Surabaya 31 Mei bertepatan dengan hari kemenangan Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol pada 31 Mei 1293. Dalam website resmi Pemerintah Kota Surabaya dijelaskan peristiwa kemenangan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol diabadikan menjadi tanggal berdirinya Kota Surabaya, yaitu 31 Mei.

Kedua, dari pengambilan data peneliti ke SMA Khadijah menghasilkan bahwa masih banyak yang mengetahui sejarah Kota Surabaya berdasarkan cerita rakyat Sura dan Baya. Untuk itu perancangan buku novel grafis tentang sejarah Kota Surabaya berdasarkan versi sejarah Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol merupakan sejarah yang juga harus dipelajari oleh generasi penerus bangsa khususnya remaja, karena dalam peristiwa sejarah itu banyak pelajaran yang dipetik.

4.5 Konsep dan Keyword

Data yang disimpulkan akan digunakan untuk menentukan konsep dan *keyword* pada penelitian ini.

4.5.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

1. Segmentation

Berikut penjabaran segmentasi dari novel grafis.

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur

- Lokasi : Kota Surabaya
 Kepadatan Populasi : Metropolitan
- b. Demografis
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Usia : 15-20 Tahun
 Status Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA)
 Kepribadian : Suka membaca buku, menyukai hal yang
 berbau visual, mudah bosan dengan
 pembelajaran yang monoton
- c. Psikografis : Anak Sekolah Menengah Atas (anak
 remaja) yang berusia 15-20 tahun yang
 menyukai membaca buku, mempelajari
 sejarah

2. *Targetting*

Dibagi menjadi dua, yaitu target audience dan target market. Target Audience penelitian ini adalah remaja usia 15-20 tahun. Target market yaitu orang yang menyukai membaca buku sejarah.

3. *Positioning*

Perancangan Karya buku novel grafis ini digunakan sebagai media pembelajaran sejarah lokal kepada generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk lebih melestarikan dan mengenal sejarah lokal.

4.5.2 *Unit Selling Proposition (USP)*

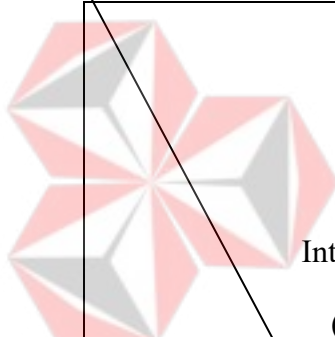
Cerita sejarah di sekolah sering dijumpai dengan metode pembelajaran ceramah yang terkesan monoton dan membosankan. Namun pada buku novel grafis yang dirancang kali ini, pembaca diajak masuk untuk merasakan peristiwa yang terjadi pada sejarah melalui gambaran ilustrasi, sehingga pembaca mengetahui gambaran peristiwa yang terjadi. Selain itu ilustrasi di buku ini menggunakan ilustrasi berwarna agar pembaca lebih nyaman dengan cerita sejarah yang disajikan dengan unsur visual.

4.5.3 Analisis SWOT

Analisis ini digunakan untuk menentukan keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) yang telah didapatkan dari data penelitian ini. Berikut terdapat matriks yang akan digunakan sebagai berikut:

1. *Strength + Opportunity (S-O)*. Kekuatan yang ada untuk membuka suatu peluang.
2. *Weakness + Opportunity (W-O)*. Peluang untuk memecahkan kelemahan.
3. *Strength + Threat (S-T)*. Ancaman yang kemungkinan akan terjadi namun dijadikan kekuatan.
4. *Weakness + Threat (W-T)*. Mengetahui kelemahan dan ancaman sebagai bentuk antisipasi dalam segala ancaman.

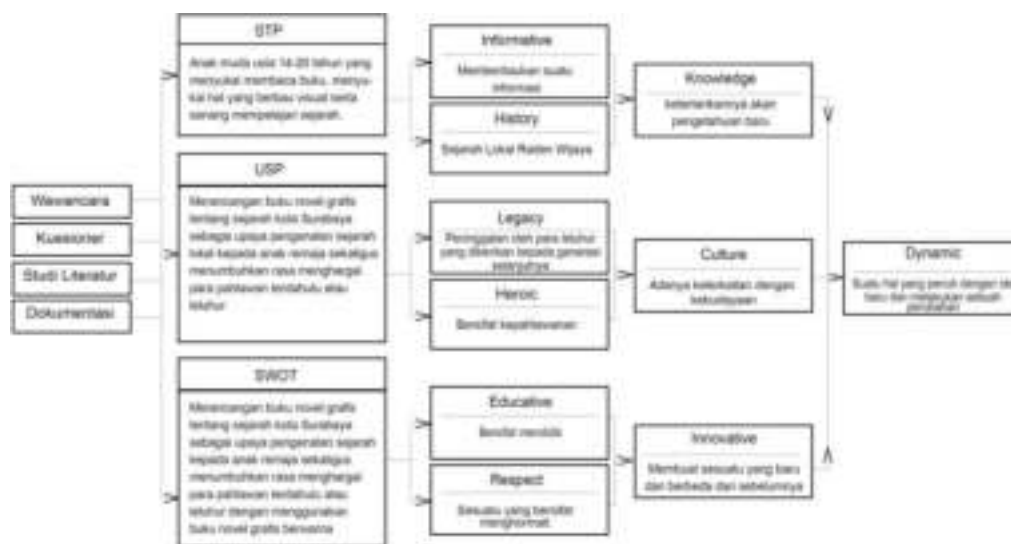
Tabel 4.1 Analisis SWOT

<div>  <div> <div>Internal (SW)</div> <div>External (O-T)</div> </div> </div>	Strength	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> - Memperkenalkan sejarah lokal khususnya Surabaya sebagai upaya pengenalan dan melestarikan sejarah kepada generasi muda - Memberikan wawasan dan metode baru dalam pembelajaran sejarah - Menanamkan pesan moral atas kejadian peristiwa sejarah melalui novel grafis 	<ul style="list-style-type: none"> - Masih terbilang sedikit dalam pengenalan sejarah lokal di sekolah, lebih banyak mempelajari sejarah Nasional - Pembelajaran sejarah lokal masih banyak kurang diminati karena dampak arus masuknya globalisasi yang membuat budaya luar mempengaruhi anak muda sehingga tidak melestarikan dan mengenal sejarah lokal
Opportunities	Strength – Opportunities	Weakness - Opportunities

<ul style="list-style-type: none"> - Anak muda menyukai metode pembelajaran sejarah yang bersifat visual contohnya seperti buku berilustrasi - Anak muda menyukai buku cerita yang ada unsur heroik sehingga melekat dipikirannya dan membuatnya terkagum atas tokoh dalam cerita tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan buku novel grafis dalam upaya pengenalan sejarah lokal khususnya Surabaya sebagai media pembelajaran - Memberikan rasa antusias dalam mempelajari sejarah dan melestarikannya sehingga menghargai jasa para leluhur 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku novel grafis tema sejarah lokal sebagai walau dampak arus globalisasi akan budaya luar terus datang - Memanfaatkan kemajuan globalisasi dengan menumbuhkan rasa semangat belajar mempelajari sejarah lokal
Threat	Strength - Threat	Weakness - Threat
<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah lokal yang dinilai terlalu tua dan kurang menarik - tidak semua anak muda menyukai pelajaran sejarah - kurangnya pemerintah dalam mendalami pembelajaran sejarah lokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku novel grafis yang menarik dapat membuat anak muda menyukai membaca buku sejarah sebagai upaya menumbuhkan kesadaran anak muda untuk melestarikan dan mempelajari sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan teknologi dengan menerbitkan novel grafis bukan dalam bentuk cetakan buku saja, namun dengan <i>E-Book</i>. - Merancangan buku novel grafis sejarah Surabaya yang dapat mendukung pembelajaran sejarah lokal
<p>Strategi Utama: Merancang buku novel grafis tentang sejarah kota Surabaya sebagai upaya sejarah kepada remaja dengan memberikan unsur visual sesuai dengan apa yang disukai remaja usia 15 sampai 20 tahun</p>		

4.5.4 Keyword

Tabel 4.2 keyword



Kesimpulan yang telah didapat dari STP, USP, dan SWOT adalah peneliti menemukan *keyword* yaitu *dynamic* segala sesuatu atau kondisi yang terus-menerus berubah, bergerak secara aktif dan mengalami perkembangan berarti. Cerita yang dikemas dalam bentuk fisik yaitu buku dan bentuk *E-Book* dapat dengan mudah disebar luaskan maupun dibaca dimana dan kapan saja. Cerita sejarah mengandung banyak pelajaran yang bisa dipetik atas peristiwa sejarah, sehingga dapat mengedukasi moral generasi penerus bangsa agar lebih menyukai dan mendalami sejarah lokal.

4.6 Konsep Perancangan karya

4.6.1 Konsep Perancangan

Proses perancangan karya pada tahap ini terdiri dari ide, gagasan dan konsep yang jelas dan kuat.

4.6.2 Tujuan Kreatif

Berujuan sebagai upaya pengenalan sejarah kota Surabaya kepada remaja dengan merancang buku yang menarik sehingga anak remaja tidak bosan dalam mempelajari sejarah lokal khususnya sejarah Surabaya tentang Raden Wijaya melawan pasukan Mongol.

4.6.3 Strategi Kreatif

Dalam Proses penciptaan buku novel grafis, strategi yang akan digunakan adalah menggunakan buku novel grafis yang dapat menarik pembaca karena memiliki ilustrasi dan teks sebagai pendukung penyampaian informasi. Bahasa yang digunakan menggunakan sesederhana mungkin sehingga mudah dimengerti. Teknik ilustrasi yang digunakan penciptaan buku novel grafis ini dengan *hand drawing digital* yang bertujuan untuk menarik daya tarik pembaca. Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Ukuran dan Jenis Buku

Jenis Buku : Novel Grafis

Ukuran canvas: 190 x 250 mm

Ukuran font : 12

2. Judul

Judul yang digunakan adalah “Kebangkitan Majapahit”. Judul buku ini menjelaskan tentang perjalanan Raden Wijaya mendirikan Kerajaan Majapahit. Judul ini juga mengajak generasi penerus bangsa mengenali sejarah Surabaya sebagai upaya meningkatkan wawasan sejarah lokal.

3. Latar Tempat

Latar tempat yang digunakan dalam perancangan buku novel grafis ini adalah di kerajaan Singhasari, Kadhiri, Madura, Mongol dan Hutan Tarik atau Majapahit.

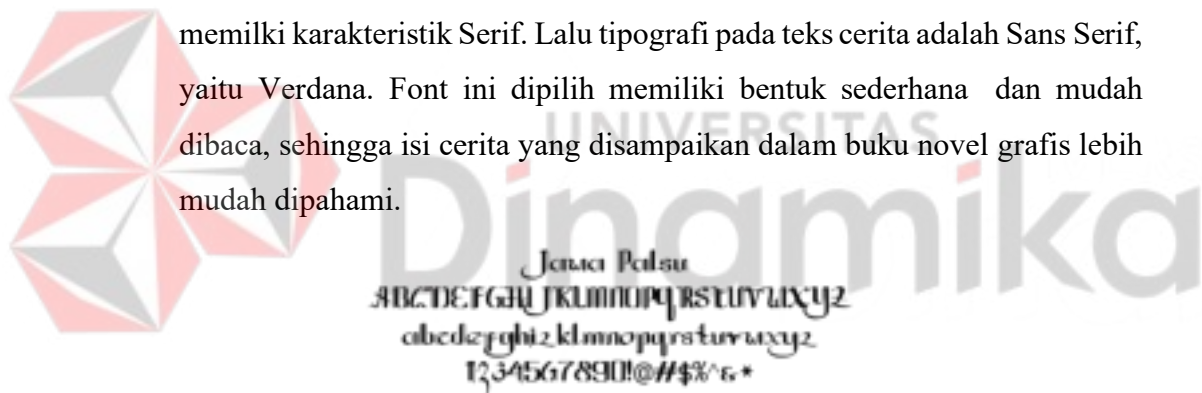
4. Sinopsis

Cerita diawali dengan datangnya pasukan mongol untuk ketiga kalinya ke tanah jawa dengan maksud meminta pada Raja Kertanegara untuk tunduk pada Kekaisaran Mongol. Namun, Raja Kertanegara murka karena seenaknya meminta tunduk di bawah kerajaan lain, telinga kiri utusan Kekaisaran Mongol di potong menandakan bahwa Kerajaan Singhasari tidak akan pernah tunduk pada siapapun. Setelah Kejadian itu, Kubilai Khan, Pemimpin Kekaisaran Mongol murka dan segera mengirim serangan balasan. Setelah kedatangan pasukan Mongol, Raja Kertanegara memerintahkan untuk melaksanakan ekspedisi Pamalayu. Namun salah satu petinggi Kerajaan Singhasari, Raganata menolak perintah tersebut karena

beresiko buruk karena kurangnya penjagaan kerajaan Singhasari. Namun Raja Kertanegara tetap melaksanakan ekspedisi tersebut. Hal yang ditakutkan Raganata pun terjadi, pada malam hari, Kerajaan Singhasari diserang oleh pasukan dari kerajaan Kadhiri yang dipimpin oleh Jayakatwang. Peristiwa tersebut membuat terbunuhnya Kertanegara dan takhta kerajaan Singhasari jatuh ditangan Jayakatwang. Raden Wijaya, menantu Raja Kertanegara berhasil kabur menuju ke Sumenep, tempat kediaman Arya Wiraraja, salah satu mantan petinggi kerajaan Singhasari dahulu.

5. Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan pada penciptaan buku novel grafis ini terbagi dua, yaitu tipografi pada media poster, x-banner, dan cover buku menggunakan serif, alasannya karena sesuai dengan font Jawa Palsu yang memiliki karakteristik Serif. Lalu tipografi pada teks cerita adalah Sans Serif, yaitu Verdana. Font ini dipilih memiliki bentuk sederhana dan mudah dibaca, sehingga isi cerita yang disampaikan dalam buku novel grafis lebih mudah dipahami.



Gambar 4.16 Font Jawa Palsu

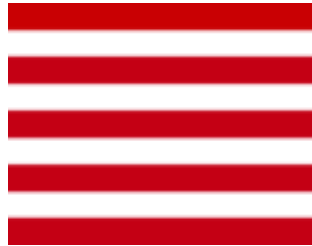


Gambar 4.17 Font Verdana

6. Warna

Pada perancangan buku novel grafis ini, pemilihan warna lebih menggunakan warna-warna dinamik dan yang berhubungan dengan Majapahit. Untuk warna pakaian menggunakan warna coklat karena dipilih berdasarkan referensi dari karya seni yang menceritakan Majapahit, seperti dari film Tutur Tinular. Warna kuning emas untuk perhiasan yang

dipakai. Warna merah untuk selendang. Warna merah diambil berdasarkan warna bendera Majapahit yaitu merah dan putih. Selain itu juga menggunakan warna- warna gelap karena memiliki warna yang terkesan dramatis sekaligus karena cerita sejarah kerajaan Majapahit ini diwarnai dengan adegan peperangan yang dapat membuat suasana cerita menjadi mencekam.



Gambar 4.18 Bendera Merah Putih Majapahit

Sumber: pinterest.com, 2022



Gambar 4.19 Kuning Emas, Cokelat, Biru

Sumber: pinterest.com, 2022

7. Layout

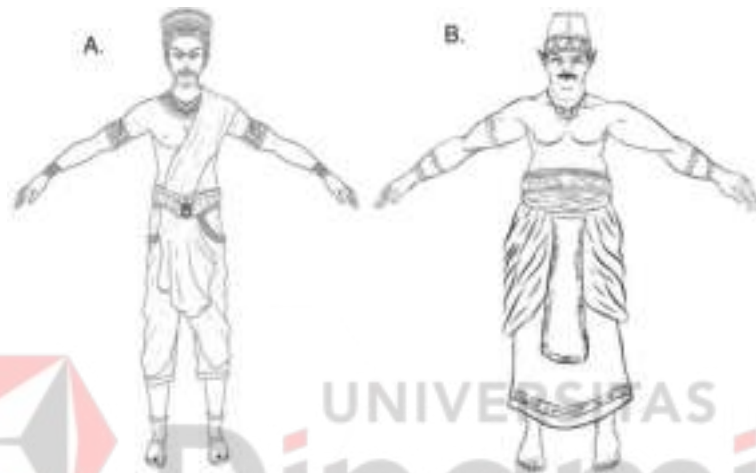
Pada perancangan buku novel grafis ini menggunakan layout panel dengan style jepang atau manga yang dibaca dari kiri atas ke kanan. Panel yang digunakan bervariasi, ada yang menggunakan kotak biasa dan persegi Panjang.

4.6.4 Alternatif Desain Karakter

Desain karakter yang akan dimunculkan pada komik terdiri dari karakter utama protagonis, karakter pembantu protagonis, karakter antagonis, dan karakter

pembantu antagonis. Desain karakter dibuat dengan berbagai macam referensi sekaligus mengikut ciri dan identik karakteristik tokoh berdasarkan buku sejarah dan berdasarkan karya film Tutur Tinular, Peneliti menciptakan karakter baru tanpa mengubah sepenuhnya dikarenakan kurang adanya data kuat karakteristik tokoh sejarah yang dimuat pada alternatif sketsa desain karakter ini memiliki dua desain alternatif yang memiliki bentuk fisik dan pakaian yang berbeda.

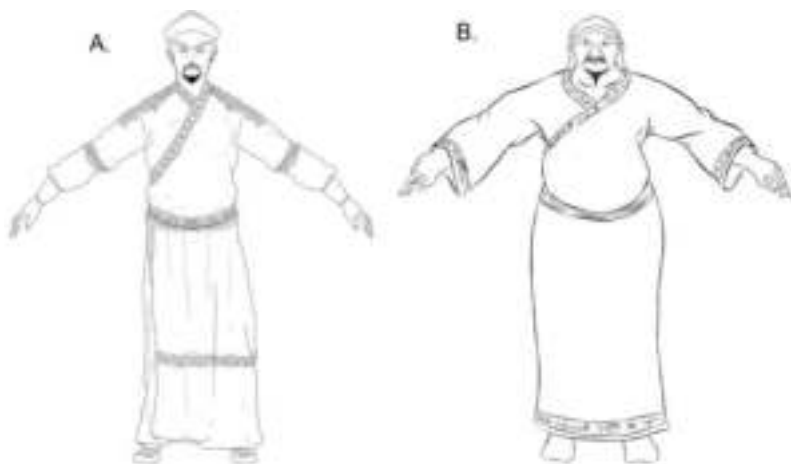
a) Alternatif sketsa desain karakter Kertanegara



Gambar 4.20 Desain Alternatif Karakter Kertanegara

Kertanegara adalah raja Singhasari terakhir yang memiliki sifat ambisius dalam menyatukan Nusantara. Disini Kertanegara memiliki peran sebagai awal konflik antara Jawa dengan Pasukan Mongol.

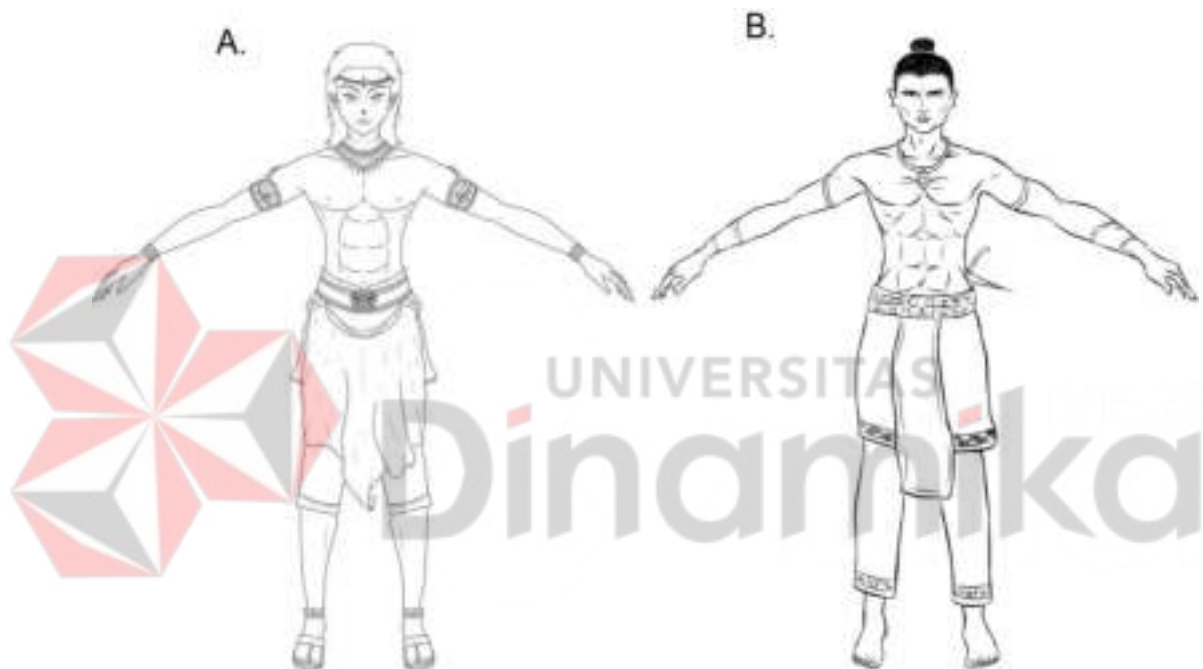
b) Alternatif sketsa desain karakter Kubilai Khan



Gambar 4.21 Desain Alternatif Karakter Kubilai Khan

Kubilai Khan adalah pemimpin Kekaisaran Mongolia yang memiliki sifat yang sama dengan Kubilai Khan yaitu ambisius. Memiliki peran sebagai pemimpin Mongolia yang memerintahkan pasukannya untuk menaklukkan Jawa.

c) Alternatif sketsa desain karakter Raden Wijaya



Gambar 4.22 Desain Alternatif Karakter Raden Wijaya

Raden Wijaya adalah menantu Kertanegara sekaligus Pendiri Kerajaan Majapahit. Raden Wijaya memiliki sifat yang percaya diri dan berjiwa pemimpin dalam menyemangati pasukannya. Peran Raden Wijaya disini sebagai pemimpin pasukan ketika melawan Pasukan Mongol.

d) Alternatif sketsa desain karakter Pasukan Mongol



Gambar 4.23 Desain Alternatif Karakter Pasukan Mongol

Pasukan Mongol adalah pasukan terbesar yang dipimpin oleh Kubilai Khan. Peran pasukan Mongol disini yaitu sebagai peran yang berusaha menundukkan kerajaan Jawa atas perintah dari Kubilai Khan.

e) Alternatif sketsa desain karakter Jayakatwang

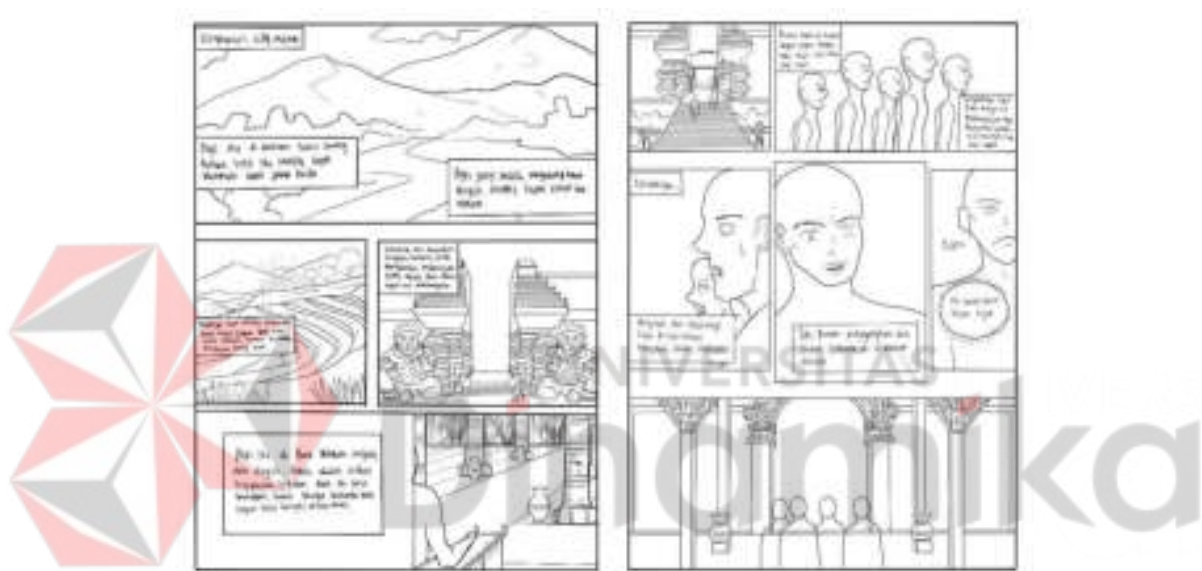


Gambar 4.24 Desain Alternatif Karakter Jayakatwang

Jayakatwang adalah Raja Kerajaan Kadhiri yang memiliki hasrat dendam kepada Kerajaan Singhasari terutama Raja Kertanegara. Peran Jayakatwang adalah melakukan pemberontakan terhadap Kerajaan Singhasari.

4.6.5 Sketsa Gambar

Proses pembuatan sketsa gambar dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan konsep. Sketsa gambar terdiri dari pengambilan sudut angle, pose karakter, adegan dan balon kata.



Gambar 4.25 Sketsa Gambar 2

4.7 Perancangan Media

4.7.1 Strategi Media

Penelitian ini menggunakan media utama yaitu cetakan buku dan media pendukung yang digunakan adalah poster, *x-banner*, *E-Book*, pin, kaos, dan stiker.

4.7.2 Perancangan Desain

Sketsa Media Pendukung



Gambar 4.26 Sketsa Poster dan *x-banner*



Gambar 4.27 Sketsa Kaos, dan Stiker

4.7.3 Implementasi Karya

1. Desain Karakter

a. Raja Kertanegara



Gambar 4.28 Raja Kertanegara

b. Raden Wijaya



Gambar 4.29 Raden Wijaya

c. Kubilai Khan



Gambar 4.30 Kubilai Khan

d. Pasukan Mongol



Gambar 4.31 Pasukan Mongol

e. Jayakatwang



Gambar 4.32 Jayakatwang

2. Media Utama

Dalam perancangan buku novel grafis tentang sejarah Kota Surabaya menggunakan jenis alur cerita maju atau progresif, yaitu menceritakan peristiwa-peristiwa dalam cerita secara kronologis. Dengan memiliki beberapa tahap, yaitu pengantar, tahap permasalahan, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian.



Gambar 4.33 Alur Pengantar atau Pengenalan

Pada alur ini dibuka dengan adegan pengenalan Kerajaan Singhasari dan kedatangan utusan Mongolia ke tanah Jawa.



Gambar 4.34 Alur Penampilan Masalah

Pada alur ini adalah menceritakan kemunculan permasalahan pertama dalam cerita, yaitu Kertanegara yang memotong telinga kiri Meng Khi. Hal itu membuat Kubilai Khan pemimpin Mongolia murka dengan menyiapkan balasan dan hukuman kepada Kertanegara. Mongolia menyiapkan dua puluh ribu prajurit siap tempur menuju Jawa.



Gambar 4.35 Alur Penampilan Masalah 2

Pada alur ini menceritakan permasalahan kedua dalam cerita, yaitu Arya Wiraraja yang dahulu seorang Menteri di dalam pemerintahan Kerajaan Singhasari diturunkan oleh Kertanegara karena permasalahan berbeda pendapat. Hal itu membuat Arya Wiraraja dendam dengan Kertanegara. Melihat situasi Kerajaan Singhasari yang jumlah pasukannya sedikit dikarenakan melancarkan pasukan penuh dalam ekspedisi pamalayu. Arya Wiraraja merencanakan dan memanfaatkan kekuatan Jayakatwang untuk memenuhi dendam pribadinya terhadap Kertanegara. Mengetahui situasi Kerajaan Singhasari yang sedikit

pasukannya membuat dengan cepat merencanakan pemberontakan dan penyerangan terhadap Kerajaan Singhasari



Gambar 4.36 Alur Klimaks

Pada alur ini menceritakan alur klimaks dalam cerita. Permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam cerita. Jayakatwang yang melakukan pemberontakan terhadap Singhasari dan berhasil membuat Kertanegara tewas dalam pemberontakan tersebut. Raden Wijaya berhasil kabur dari Singhasari karena merasa tidak mungkin untuk bisa mempertahankan Singhasari dari pemberontakan Jayakatwang. Disisi lain Arya Wiraraja yang mengetahui hal tersebut dari Raden Wijaya membuat menyesal akan perbuatannya. Selang beberapa tahun, armada pasukan Mongol tiba di Jawa.



Gambar 4.37 Alur Klimaks 2

Pada alur ini menceritakan alur klimaks kedua. Raden Wijaya dan Arya Wiraraja merencanakan strategi untuk membalaskan dendamnya terhadap Jayakatwang. Arya Wiraraja berhasil membujuk Jayakatwang untuk memberi ampun kepada Raden Wijaya dengan syarat mengabdikan padanya. Hal itu disetujui oleh Jayakatwang dan membuat Raden Wijaya melanjutkan rencananya. Mengetahui kedatangan armada besar pasukan Mongol, Raden Wijaya memanfaatkan situasi tersebut dengan beraliansi dengan Mongol dengan janji akan memberikan upeti dan dua putri cantik untuk dipersembahkan kepada Kubilai Khan sebagai tanda tunduk. Mendengar hal tersebut membuat Jayakatwang merasa resah dengan kabar aliansi antara Raden Wijaya dengan pasukan Mongol. Karena hal itu dapat menyebabkan pemberontakan Raden Wijaya untuk menghancurkan Jayakatwang dengan bantuan pasukan Mongol.



Gambar 4.38 Alur Penyelesaian

Pada alur ini menceritakan alur penyelesaian dalam cerita. Pasukan Raden Wijaya dan Mongol melawan Jayakatwang dan berhasil ditumbangkan oleh Raden Wijaya. Melihat keberhasilan penyerangan itu, Ike Mese sebagai komandan utama pasukan Mongol meminta janji dari Raden Wijaya sesuai kesepakatan diawal aliansinya. Raden Wijaya meminta izin untuk mengambil upeti itu di desa Majapahit dan disetujui oleh Ike Mese dengan mengerahkan 200 pasukan Mongol untuk mengawal Raden Wijaya. Sesampai di Majapahit, pasukan Mongol yang melihat dua putri yang dipersembahkan untuk Kubilai Khan membuat terdiam sejenak mengaggumi keindahan paras cantik putri itu. Situasi menguntungkan tersebut digunakan Raden Wijaya untuk memberi perintah untuk menyerang pasukan Mongol dengan anak panah. Seketika semua pasukan Mongol tewas tanpa

tersisa sedikitpun. Keunggulan keadaan ini digunakan Raden Wijaya untuk langsung menyerang Ike Mese selaku komandan utama pasukan Mongol. Melihat situasi yang kalah jumlah memaksa Ike Mese untuk segera meninggalkan tanah Jawa dan kembali ke hadapan Kubilai Khan dengan misi gagal dalam menaklukkan tanah Jawa. Hal itu membuat Kubilai Khan murka dan menghukum Ike Mese atas gagalnya misi yang diberikan. Alur ini sekaligus menjadi penutup dalam cerita buku novel grafis ini.

4.7.4 Implementasi Media Pendukung

Dalam perancangan buku novel grafis ini akan menggunakan media pendukung yang meliputi poster, *x-banner*, kaos, dan stiker.

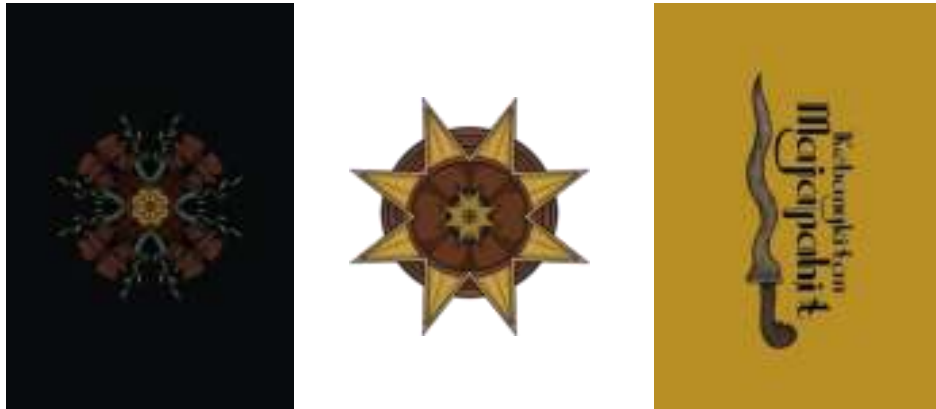
1. Poster



Gambar 4.39 Poster

Media pendukung yang digunakan adalah Poster yang berukuran A3. Dengan menggunakan ilustrasi beberapa tokoh dalam isi cerita.

2. Stiker



Gambar 4.40 Stiker

Pada gambar 4.35 menampilkan beberapa desain stiker yang merupakan media pendukung dari penelitian ini. Desain pertama dari pojok kiri yaitu penulis membuat ilustrasi sebuah candi yang berwarna merah. Lalu disampingnya terdapat daun dan ada objek bulat berwarna hijau yang menggambarkan buah maja. Lalu ditengahnya merupakan ilustrasi Surya Majapahit. Desain kedua di tengah yaitu penulis membuat ilustrasi Surya Majapahit. Desain ketiga pojok kanan yaitu penulis mengambil tulisan “Kebangkitan Majapahit” dari judul bukunya, serta terdapat ilustrasi keris dibawahnya.

5. Kaos



Gambar 4.41 Kaos

Pada gambar 4.36 menampilkan kaos yang merupakan media pendukung dari penelitian ini. Desain ilustrasi dari kaos ini merupakan lambang Surya Majapahit.

6. *X-Banner*



Gambar 4.42 *X-Banner*

Pada gambar 4.37 menampilkan *x-banner* yang merupakan media pendukung dari penelitian ini. Ukuran *X-Banner* ini 60 x 160 cm.

6. *E-Book*



Gambar 4.43 *E-Book*

Dalam isi *e-book* ini sendiri sama persis seperti isi cetakan buku. Yang membedakan hanya dari segi bentuknya, karena *E-Book* ini dapat diakses melalui media digital seperti *handphone*, tablet, laptop, atau komputer. Untuk dapat mengakses *e-book* ini dapat melalui scan barcode yang ada di poster dan *x-banner*. Atau bisa langsung mengakses link sebagai berikut.

<https://anyflip.com/orgkk/tfwu/>



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam merancang sebuah buku novel grafis tentang sejarah kota Surabaya sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan selera anak remaja. Apalagi anak remaja lebih menyukai hal yang berbau visual, tentunya pembelajaran sejarah harus dikaitkan dengan apa yang disukai oleh anak remaja. Indonesia mempunyai banyak sejarah lokal yang sebenarnya sangat menarik untuk didalami, salah satunya sejarah lokal Surabaya. Hari jadi kota Surabaya pada 31 Mei ini bertepatan dengan kemenangan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol yang datang ke tanah Jawa. Peristiwa sejarah sebenarnya mempunyai begitu banyak pelajaran dan moral kehidupan yang patut untuk diikuti di masa sekarang.

Buku novel grafis ini bertujuan untuk mengenalkan dan mempelajari lebih dalam sejarah lokal yang ada di Indonesia, ditujukan untuk para generasi penerus bangsa khususnya remaja agar dengan mempelajari sejarah, diharapkan mampu untuk menghargai jasa para leluhur dan menanamkan cinta sejarah dan budaya lokal agar dapat membawa masa depan bangsa menuju arah yang baik

5.2 Saran

Perancangan buku novel grafis ini mampu menjadi sebuah media pembelajaran sejarah lokal untuk generasi penerus bangsa khususnya remaja. Pemilihan sejarah lokal ini agar generasi kita untuk dapat menghargai leluhur kita, karena tanpa perannya Indonesia tidak akan seperti ini. Selain itu, peneliti juga tidak terlepas dari kekurangannya dalam penelitian ini yaitu masih kurangnya detail cerita dan kurangnya ciri karakteristik tokoh di dalam cerita novel grafis ini. Dengan senang hati peneliti memperbolehkan pihak lain untuk memperbaiki penelitian ini dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Misbah Priagung Nursalim, Zaky Mubarok. 2021. *Pengaruh Novel Terhadap Perkembangan Pendidikan dan Minat Baca Remaja Di Tangerang Selatan*.
- Dini Susanti, Santi. 2019. *Pemanfaatan Taman Bacaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja*.
- Imam Hadi Sutrisno. 2018. *Makna Sumpah Pala Bagi Nusantara "Kajian Ekspedisi Pamalayu Dalam Konsep Nasionalisme Majapahit"*.
- Kurniawati, Djunaidi, Ayuningtyas Rahman, Pamela Ayosma. 2021. *Literasi Sejarah Melalui Bedah dan Diskusi Film Sejarah*.
- Mohammad Hadid. 2012. *Novel Grafis: Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk*.
- Muhammad Rijal Fadli. 2021. *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta Vol. 21. No. 1 33-54.
- Rahma Sugihartati. 2018. *Perilaku Adiktif Membaca Di Kalangan Remaja Urban. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*.
- Ratna Evis Susanti, Ririe Rengganis. 2022. Tesis. Relasi Kuasa Dalam Novel *THE RISE OF MAJAPAHIT* Karya Setyo Wardoyo: Perspektif Michel Foucault. Surabaya: Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
- Roger M. Keesing *Teori-Teori Tentang Budaya*.
- Setyo Wardoyo. 2018. *The Rise of Majapahit*.
- Sofyan Salam. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Illustrator, Lintasan, Penilaian*.
- Steven Aldo Tjandra, Aristarchus Pranayama, Ryan P. Sutanto. Tesis. *Perancangan Concept Art Berdasarkan Sejarah Kerajaan Majapahit*. Surabaya: Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Yusuf Budi Prasetya Santosa. 2017. *Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Erliana Riady. 2022. Internet. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-5913810/mitos-cura-bhaya-sejarah-panjang-cerita-nama-surabaya-sejak-abad-xiv>.

Adara Primadia. 2017. Internet. <https://sejarahlengkap.com/indonesia/sejarah-kota-Surabaya>.

Leo Bisma. 2021. Internet. <https://www.ruangguru.com/blog/historiografi-sejarah>

Jago Desain. 2021. Internet. <https://www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font.html>.

Ayundah Pininta Kasih. 2021. Internet. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z?page=all>.

Sejarah Kota Surabaya. 2015. Internet. <https://surabaya.go.id/id/page/0/4758/sejarah-kota-%09%09surabaya/>.

Muhammad Kodel. 2018. Internet. https://www.kompasiana.com/kodelfirdy_/5c10ac94bde575372a203b0b/rendahnya-minat-baca-di-kalangan-remaja.

KEMENKO PMK. 2021. Internet. <https://www.kemenkopmk.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemenko-pmk-siapkan-peta-jalan-pembudayaanliterasi#:~:text=Berdasarkan%20survei%20yang%20dilakukan%20Program,yang%20memiliki%20tingkat%20literasi%20rendah>.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika