

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilustrasi ensiklopedia merupakan salah satu media komunikasi terhadap audiens dalam menyampaikan pemahaman hal yang abstrak menjadi bentuk visual yang menarik. Berdasarkan tiga domain yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, buku ilustrasi akan menjadi media yang tepat sebagai media pendukung pembelajaran tentunya secara interaktif dan menyenangkan (Annisa, 2015). Media pembelajaran dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Hal tersebut dikarenakan pada mata pelajaran sejarah proses pembelajaran dan materinya tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi tetapi juga perlu dengan bantuan media edukasi pendukung untuk menampilkan benda-benda yang tidak dimungkinkan ditampilkan di dalam ruang belajar. Pada dasarnya, belajar merupakan suatu proses yang berarti perubahan. Belajar tidak memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya, dan apa yang diajarkan, tetapi lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang ditulis oleh Gulo (2002: 23). Menurut Haryono (1997) Indonesia tercipta dari pengalaman sejarahnya yang begitu panjang dimulai dari zaman pra-sejarah, Hindu-Budha, kolonial, hingga mencapai kemerdekaannya. Salah satu kerajaan yang mencapai kejayaan dengan menguasai hampir semua wilayah Nusantara serta memiliki pengaruh budaya yang kuat adalah Kerajaan Majapahit.

Majapahit memiliki ibukota sebagai pusat pemerintahan dengan segala tata kehidupan masyarakatnya.

Merupakan satu dari Mahapatih Gajah Mada, sebagaimana disebutkan dalam Pararaton, mengucapkan janji untuk memperluas wilayah Majapahit , yang dikenal sebagai Sumpah Amukti Palapa.

Berdasarkan penemuan arkeologis ditemukan kompleks situs yang diduga sebagai kerajaan Majapahit di bawah pimpinan Hayam Wuruk dan gadjah madha di kota Bakulapura daerah di Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat. Penemuan tersebut salah satunya berada di daerah Sukaharja. Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat. Penggambaran mengenai suasana dan tata cara kehidupan masyarakat pada zaman Majapahit atau Singhasari dapat ditelusuri melalui berbagai sumber. Salah satu sumber terkenal adalah naskah catatan kuno dari Kakawin Nagarakretagama berjudul *Perjalanan Raja Majapahit di Kota Bakulapura* yang bertugas sebagai penulis piagam prasasti raja ini adalah Sang Pamegat Jambi Dang Acarya Ekanata, yang ikut dalam perjalanan ekspedisi Raja Hayam Wuruk atau Panglima Mahapatih Gadjah Madha yang berkunjung ke Tanjungpura (Bakulapura) pada abad ke-15.

Kakawin Nagarakretagama pupuh 13 dan 14 [Muljana, 2005], wilayah Majapahit meliputi wilayah di Kepulauan Nusantara dan di Semenanjung Melayu. Di sebelah timur Pulau Jawa disebutkan wilayah terjauh adalah; Maluku, Seram dan

Timor. Di Semenanjung Melayu disebutkan meliputi; Langkasuka, Kelantan, Tringgano, Paka, Muara Dungun, Tumasik, Klang, Kedah, Jerai, Tanjung Kutai, Babalung, Sawaku, Banjar, Katingan, Sampit, Kuta Waringin, Kuta Lingga, Sambas, Sukadana, Samedang, Kapunas, Landak, Sedu, Berune, Tanjungpura. Meski bukti- bukti adanya Pemerintahan Majapahit tidak selalu dapat diperoleh pada tempat- tempat yang disebutkan itu, Negarakretagama dengan tegas menyebut wilayah tersebut sebagai bagian dari Majapahit dan membedakannya dengan Wilayah Negara Sahabat. Setidak-tidaknya dapat dipahami bahwa telah terdapat ide tentang kesatuan wilayah pada Kepulauan Nusantara pada masa itu.

Cerita dalam melacak jejak raja-raja yang pernah memimpin Kerajaan Matan, adil dikenal pula silsilah raja-raja Kerajaan Tanjungpura karena kedua kerajaan ini sebenarnya masih dalam satu rangkaian riwayat panjang. Berhubung terdapat beberapa versi tentang sejarah dan silsilah raja-raja Tanjungpura beserta kerajaan-kerajaan lain yang masih satu rangkaian dengannya, maka berikut ini dipaparkan silsilahnya menurut salah satu versi, yaitu berdasarkan buku Sekilas Menapak Langkah Kerajaan Tanjungpura (2007) suntingan Drs. H. Gusti Mhd. Mulia: Zaman dahulu di Kota Bakulapura (Kerajaan Tanjungpura).

Secara umum, data sejarah yang menerangkan hubungan kedua kerajaan tersebut sangat kurang. Terutama dalam penggambaran kondisi sosial-politik dan keagamaan. Kendati demikian, penemuan struktur candi di Desa Negeri Baru dapat mengarahkan pemahaman pada hal tersebut. Pada masa Singosari dan Majapahit,

bangunan candi erat kaitannya dengan tempat *pedharmaan* atau ‘pemuliaan’ tokoh yang telah meninggal. Disebutkan dalam Pararaton beberapa raja yang telah meninggal didharmakan di sebuah tempat. Di tempat itu pula akan didirikan bangunan candi sebagai tempat *pedharmaan* atau pemuliaan bagi raja yang meninggal, seperti Candi Tegawangi sebagai tempat pedharmaan *Bhre* Matahun (Kriswanto, 2009 : 114-122 ; Munandar, 2011 :138-139)

Oleh karena itu, sebuah kisah yang jarang orang dengar seperti Catatan Perjalanan Raja Majapahit di Bakulapura ini patut untuk diceritakan sebagai buku ensiklopedia dikalangan anak-anak dan milenial, agar mendapat tempat di kisah-kisah Nusantara yang terkenal lain dan tidak punah terlupakan, kemudian peninggalan sejarah Raja Majapahit dari tanah Kalimantan Barat, dengan cara membuat sebuah buku ensiklopedia yang sesuai selera anak-anak dan milenial. Seluruh tema, dialog, cara gambar, dan layout disesuaikan oleh minat anak-anak milenial agar lebih mudah diterima target sekolah. Manfaat yang bisa di dapat warga masyarakat Kalimantan Barat adalah dikenalnya nama daerah dan wisata religi yang ada disana, dan juga selain kisah cerita nyata ini, di Kabupaten Ketapang itu peninggalan ibukota di Bakulapura oleh Raja Majapahit, yang memiliki banyak seniman-seniman berkualitas mulai dari seniman patung, candi kuno, jadi diharapkan mampu mengangkat nama mereka ke kalangan yang kadang-kadang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penelitian mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep visual desain ilustrasi buku ensiklopedia Perjalanan Raja Majapahit di Kota Raja Tanjungpura sebagai media untuk mempelajari Peninggalan Kerajaan Majapahit di Kota Bakulapura (Raja Tanjungpura, Kalimantan Barat)?
2. Bagaimana desain ilustrasi buku ensiklopedia Raja Tanjungpura dan Raja Majapahit dalam buku ensiklopedia melalui semiotika Ensiklopedia menggunakan pandangan karakter?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam penelitian masyarakat di Kalimantan Barat untuk terkait dengan bersembunyi candi kuno dan identitas karakter adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun konsep yang tepat dalam pembuatan buku ensiklopedia yang dapat mempresentasikan buku ensiklopedia sejarah raja majapahit ke Kota Bakulapura (Raja Tanjungpura).
- b. Pembuatan desain ilustrasi buku Ensiklopedia untuk sejarah Perjalanan Raja Majapahit ke Kota Bakulapura (Raja Tanjungpura) yang interaktif dan komunikatif.

D. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan Karya

Buku ensiklopedia dalam media edukasi pengetahuan sejarah untuk anak-anak dan remaja 8 – 13 tahun, penggiat sejarah dan masyarakat umum secara luas. Perancangan karya juga perjalanan Kerajaan Majapahit tentang Bakulapura (Kerajaan Tanjungpura).

2. Institusi

Berguna untuk dijadikan acuan, tinjauan Pustaka, ataupun sumber informasi yang dapat membantu perancangan desain komunikasi visual berikutnya yang berkaitan dengan media interaktif khususnya pada bidang ilustrasi, sejarah Tanjungpura, ataupun karya yang menyoar masyarakat umum sebagai target penciptaan karya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi anak mengenai tidak pendapat perpustakaan sejarah yaitu peninggalan nenek moyang yang mulai tergeser keberadaannya oleh zaman ultimatium melalui pengembangan buku ensiklopedia sejarah Raja Majapahit perjalanan ke Kota Bakulapura (Raja Tanjungpura, Kalimantan Barat).

4. Bagi Masyarakat

Bermanfaat dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan mengenai kehidupan Tanjungpura yang tercatat pada perjalanan Majapahit serta memberikan inovasi dengan media edukasi terhadap pengetahuan sejarah yang membutuhkan penggambaran khusus. Hal tersebut kemudian terhadap nilai sejarah.

E. Tinjauan Pustaka

Kegiatan perancangan Tugas Akhir biasanya mula-mula dengan melakukan studi kepustakaan guna mencari data-data dan membangun konsep dasar penelitian

Handi Nurdiawan, mahasiswa Universitas Negeri Makassar dalam Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Website Ensiklopedia Digital Karaeng Pattingalloang** dalam banyak cara untuk menumbuhkan informasi tentang sejarah, salah satunya ialah menambah alternatif media informasi yaitu berupa website ensiklopedia digital, selain dapat diakses dengan mudah dimanapun dan tidak memerlukan banyak biaya dalam mengaksesnya sehingga sangat membantu masyarakat yang ingin mencari tahu sejarah khususnya sejarah Karaeng Pattingalloang. Maka dari itu perlu sebuah perancangan media ensiklopedia digital berupa website sebagai alternatif media informasi yang dapat membantu menumbuhkan kembali minat masyarakat dalam mempelajari sejarah. (Handi

Nurdiawan,2018:2)<http://media.neliti.com/media/publications/319360-perancangan-website-ensiklopedia-digital-879b668c.pdf>

Daniel Christian Hartanto, mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya dalam Tugas Akhir yang berjudul **Buku Sejarah Tokoh Nasional di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran** dalam berdasarkan fenomena di atas tentang persoalan tokoh bersejarah bagi siswa, penulis berencana untuk membuat buku tentang sejarah tokoh Nasional dengan memberikan media buku pembelajaran yang bertujuan untuk membuat buku pembelajaran tersebut seperti buku cerita dan dibantu dengan media pendukung yang bertujuan untuk anak SD agar anak – anak dapat belajar pengetahuan sejarah sejak dini dengan menggunakan pembelajaran yang membuat anak – anak lebih aktif bekerja agar anak – anak tidak hanya belajar menggunakan visual (belajar dengan cara melihat dan membaca sendiri) tetapi diajarkan juga untuk belajar menggunakan proses belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, menyentuh, dan melakukan), yaitu dengan cara membaca untuk mengetahui tentang cerita tokoh nasional tetapi juga diajarkan untuk berimajinasi dengan cara menonjolkan bentuk figure yang menarik dan unik untuk menarik minat setiap anak yang berumur 8 – 13 tahun.

<http://media.neliti.com/media/publications/86279-ID-none.pdf>

Wahyu Siamti, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam Tugas Akhir yang berjudul **Ensiklopedia Visual Sengkalan Memet Di**

Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat ini ensiklopedia merupakan suatu karya acuan yang disajikan dalam sebuah (atau beberapa jilid) buku yang berisi keterangan tentang semua cabang pengetahuan, ilmu, dan teknologi, atau yang merangkum secara komprehensif suatu cabang ilmu dalam serangkaian artikel yang tajuk subjeknya disusun menurut abjad. (Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, 2019:2)

digilib.isi.ac.id/9518/6/Wahyu%20Siamti_2021_NASKAH%20PBULIKASI.pdf

Khalis Atmaja Supono, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam Tugas Akhir yang berjudul **Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*** ini makadari itu pentingnya ilustrasi cover buku ilustrasi buku bacaan adalah untuk menarik minat membaca, berfungsi sebagai bahasa iklan yang mengajak untuk para pembaca tertarik membaca buku tersebut yang mungkin isinya terdiri dari berpuluh-puluh bahkan berates – ratus halaman yang mungkin membosankan. Karena suatu buku yang dilihat pertama kali pasti adalah halaman *cover*-nya yang secara tidak langsung juga menunjukkan bagaimana isi buku tersebut apakah menarik untuk dibaca atau tidak. Dari sebuah ilustrasi *cover* bukupun akan menimbulkan rasa ingin tahu bagi para calon pembaca yang ingin mencari sebuah bacaan yang menarik dan tidak membosankan untuk dibaca. (Khalis Atmaja Supono, 2015:5)

eprints.uny.ac.id/26434/1/TAS%20KHALIS%20ATMAJA%20SUPONO
.PDF)

F. Landasan Teori

1. Ilustrasi

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa latin “*Illustrate*” yang berarti menjelaskan atau menerangkan sedangkan pengertian ilustrasi secara terminology adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan dengan menggambarkan adegan dalam suatu. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca. Rohidi (1984:87, <http://repository.unpas.ac.id/40727/4/BAB%20II.pdf>)

Ketika Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Maharsi dalam bukunya ilustrasi (2016:136) merupakan representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu.

Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu : Ilustrasi Naturalis, Ilustrasi Dekoratif, Ilustrasi Kartun, Ilustrasi Karikatur, Ilustrasi Khayalan. Dalam permainan ini, ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dengan gaya kartun karena menyesuaikan dengan target audience. Soedarso (2014)
https://www.researchgate.net/publication/356607684_Perancangan_Board_Game_sebagai_Media_

2. Perancangan Buku

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, style, format, layout, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar header, footer, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11).
<http://repository.unpas.ac.id/48949/3/BAB%20II.pdf>

Buku sebagai sebuah karya harus memiliki sebuah daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku harus memiliki format yang dapat menarik perhatian orang untuk membeli dan membacanya (Kurrianto, Adi, 2006:1). Adapun komponen umum yang terdapat di dalam sebuah buku umumnya seperti isi, format, gaya, dan urutan komponen tersebut.

Berdasarkan fisik dan substansinya ada empat bagian penting yang perlu diperhatikan dalam sebuah perancangannya. (2006:12-13).
http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/429/3/151270000078_BAB%20II.pdf

3. Ensiklopedia

Ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan yang berisi tentang penjelasan berbagai macam informasi secara luas, lengkap dan mudah dipahami mengenai ilmu pengetahuan atau khusus cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun berdasarkan abjad atau kategori dan dicetak dalam bentuk buku. (Ensiklopedia Indonesia Jilid 2, Jakarta: P.T. Ihtiar Baru-Van Hoeve, 2010),

Isi dari ensiklopedia meliputi nama istilah dan diilustrasikan dengan gambar serta diberi penjelasan sehingga mudah difahami.

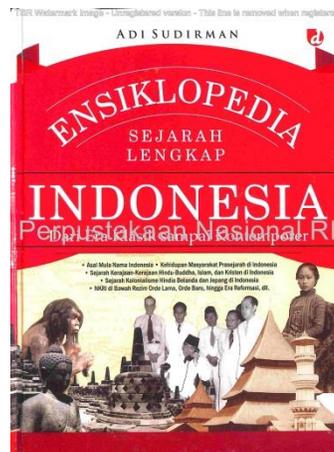
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia adalah jenis buku yang menghimpun uraian tentang bidang ilmu atau bidang ilmu tertentu yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Sehingga ensiklopedia dapat digunakan sebagai rujukan tentang materi yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Departemen Pendidikan Nasional, “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (Jakarta : Balai Pustaka, 2010),

<http://repository.radenintan.ac.id/12745/1/SKRIPSI%202.pdf>

4. Macam-macam buku ensiklopedia

A. Ensiklopedia Sejarah

Genre buku ensiklopedia sejarah digambarkan dengan berbagai catatan sejarah bangsa yaitu periode prasejarah, era pra colonial, era kemerdekaan awal, era orde baru, dan era reformasi. Enam periode tersebut dibahas secara detail dan komprehensif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.



Gambar 1 : Ensiklopedia Sejarah Lengkap
Oleh : Adi Sudirman, 2019

B. Ensiklopedia Kebudayaan Indonesia

Genre ini mengambil unsur yang terkandung dalam terhadap kebudayaan Indonesia dapat perkembangan sejarah kebudayaan Indonesia mempunyai pengaruh besar terhadap pemikiran dan perilaku bangsa Indonesia di masa depan dalam melihat proses pembentukan

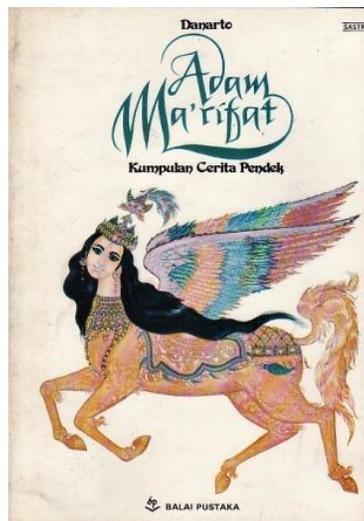
bangsa Indonesia yang multi etnis, multi budaya, multi agama dan kepercayaan.



Gambar 2 : Sejarah Kebudayaan Indonesia
Oleh : Dra.Fauzia Rozani Syafei, M.A, 2021

C. Ensiklopedia Sastra Indonesia

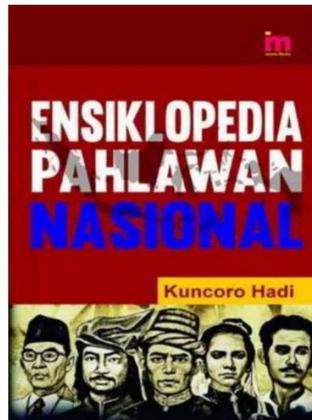
Genre ini epik yaitu karangan yang melukiskan sesuatu secara objektif tanpa mengikutkan pikiran dan perasaan pribadi pengarang.



Gambar 3 Ensiklopedia Karya Sastra Indonesia
Oleh : Danarto, 2018

D. Ensiklopedia Pahlawan Nasional Indonesia

Genre Pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah berani.



Gambar 4 : Ensiklopedia Pahlawan Nasional
Oleh : Kuncoro Hadi, 2017

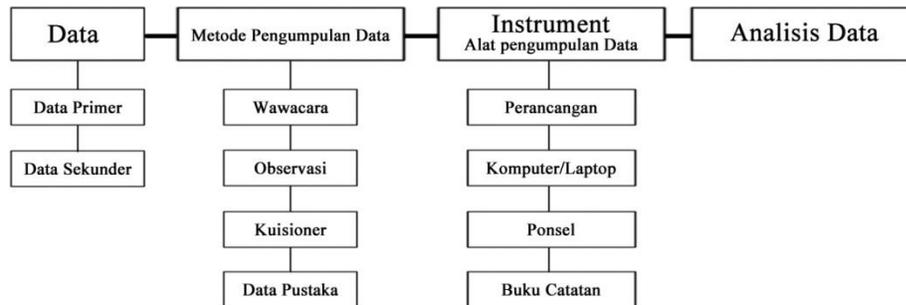
E. Ensiklopedia Senjata Tradisional

Genre ini senjata tradisional adalah sebuah alat yang digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu untuk mempertahankan diri dari serangan musuh.



Gambar 5 : Ensiklopedia Negeriku Senjata Tradisional
Oleh : Agnes B & Dian K, 2015

G. Metode Perancangan



Gambar 6 : Skema Metode Perancangan

Sumber : Thareq Reza Pahlevi, 2021

1. Data yang dibutuhkan

a.) Data Primer

Data primer diambil dari lapangan seperti hasil observasi ke situs purbakala Majapahit dan Tanjungpura, wawancara kepada narasumber terkait dan literatur/kepuustakaan yang membahas tentang penggambaran masyarakat dan sejarah Majapahit dan Tanjungpura.

b.) Data Sekunder

Data sekunder pengumpulan data visual dan verbal berupa referensi cerita dari sumber cerita lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan pendekatan Metode Kualitatif yaitu :

a.) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada individu akademisi maupun sejarawan terkait dengan catatan Majapahit tentang Tanjungpura sebagai sumber data bahasa dan mengoreksi cerita dan konsep visual yang akan dimasukkan ke media desain ilustrasi buku ensiklopedia.

b.) Observasi

Observasi dilakukan ke tempat peninggalan sejarah yang menyajikan informasi serta peninggalan zaman Majapahit. Bukti-bukti objek peninggalan yang relevan kemudian dijadikan acuan dalam perancangan karya. Bentuk fisik tersebut kemudian dijadikan dalam merepresentasikan dalam bentuk desain ilustrasi buku ensiklopedia.

c.) Kuisisioner

Metode pengumpulan data dengan kuisisioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan tanggung jawab kepada target perancangan karya melalui angket pertanyaan-pertanyaan, sehingga mempersingkat waktu dalam mengumpulkan data primer.

d.) Data Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang berkaitan dengan objek yang akan dirancang kaitannya dengan konsep visual dan cerita dalam desain ilustrasi buku ensiklopedia. Sumber pustaka yang dikumpulkan dan dipelajari berupa buku, *e-book*, skripsi, tesis, jurnal, makalah, artikel, serta data yang relevan dari internet.

3. Instrument/Alat Pengumpulan Data

a.) Perancang

Salah satu instrument pokok yang sangat penting dalam jalannya perancangan ini dimana posisi perancang sebagai orang yang paling mengetahui akan apa maksud dan proses perancangan tersebut.

b.) Komputer/Laptop

Merupakan salah satu alat yang akan membantu perancangan dalam mencatat, menyimpan dan melakukan pengerjaan data dari hasil perancangannya kedalam suatu format perancangan.

c.) Ponsel

Media elektronik yang akan digunakan untuk keperluan komunikasi dan dokumentasi dalam rangka mengumpulkan data audio maupun visual.

d.) Buku catatan

Media tradisional yang digunakan sebagai media pencatat segala data yang ditemukan saat melakukan wawancara.

4. Analisis Data

Data yang didapatkan dengan menggunakan serangkaian metode dan instrumen, digunakan sebuah cara untuk menganalisis data yang diperoleh. Metode 5W=1H (*What, Why, Where, Who, How*) digunakan untuk menganalisis data objek perancangan atau permasalahan.