

## PERANCANGAN KOMIK PERANG BUBAT VERSI KIDUNG SUNDA UNTUK REMAJA

### DESIGNING BUBAT WAR COMIC FOR TEENAGERS IN KIDUNG SUNDA VERSION

Olivine Alifaprilina Supriadi<sup>1</sup>

<sup>2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[olivineas7@gmail.com](mailto:olivineas7@gmail.com)

---

#### Abstrak

Nasionalisme adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh para remaja sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan mempelajari sejarah nasional Indonesia. Namun, para remaja cenderung menganggap remeh sejarah karena banyak faktor, misalnya metode penyampaiannya. Padahal bila dikemas dengan baik, sejarah akan menjadi sesuatu yang menarik, misalnya penggunaan media komik. Komik merupakan budaya populer yang disukai remaja, dan bisa menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan sejarah nasional Indonesia. Sebuah sejarah lokal yang menarik untuk dibahas adalah Perang Bubat, karena memiliki banyak versi cerita yang berbeda dari berbagai sumber sejarah. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi literatur, sedangkan untuk analisis digunakan metode matriks. Hasil yang akan dicapai yaitu sebuah komik yang memuat cerita Perang Bubat versi Kidung Sunda. Kesimpulan dari perancangan ini adalah bahwa komik dibuat untuk memotivasi pembaca, namun harus memperhatikan banyak aspek seperti unsur pembuatnya yang saling mendukung untuk menjadi komik utuh yang dapat dinikmati.

**Kata kunci:** komik, sejarah nasional Indonesia, Perang Bubat

---

#### Abstract

*Patriotism is important for teenagers as they will be the ones to inherit the nation. Learning national history is one of many ways to encourage teenagers in showing their patriotism. But, they tend to dislike history because of many things, like the teaching method. History can be something engaging if it's presented nicely, in a proper and interesting way. Comic is a popular culture liked by teenagers nowadays, and it can be an effective media to deliver local history. Bubat War is one of local history of Indonesia and has a lot of story versions from different sources, which is interesting. The methods used in this project are literature study and matrix analysis. The expected result is the comic version of Bubat War. The conclusion is, comics are made to motivate the readers, and this can be used to promote local histories to teenagers.*

**Keyword:** comic, Indonesian local history, Bubat war

---

#### 1. Pendahuluan

Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari kejadian atau peristiwa di masa lalu yang sungguh-sungguh terjadi. Dalam sejarah, terkandung nilai-nilai yang dijadikan pedoman dan berpengaruh pada kehidupan manusia di masa sekarang. Nilai yang terkandung dalam peristiwa tersebut kemudian diimplementasikan oleh masyarakat dalam kehidupan mereka sehari-hari, baik dalam aspek budaya, sosial, pendidikan, bahkan politik. Selain dijadikan pedoman, sejarah juga berperan penting dalam meningkatkan semangat nasionalisme bangsanya.

Nasionalisme adalah kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa yang secara potensial atau aktual bersama-sama mempertahankan integritas dan kekuatan bangsa itu, yakni semangat kebangsaan. Sejatinya, nasionalisme adalah hal yang perlu dibangkitkan di kalangan pelajar dan remaja sebagai generasi penerus bangsa. Pengadaan pelajaran sejarah di sekolah adalah salah satu upaya dalam rangka membangun karakter nasionalisme dan patriotisme pelajar. Lewat belajar sejarah nasional, para peserta didik akan mengetahui kisah dibalik terbentuknya Negara Indonesia dan diharapkan akan menumbuhkan rasa memiliki, cinta, serta bangga atas tanah airnya.

Namun, sejarah masih dipandang sebelah mata oleh sebagian kelompok, termasuk remaja itu sendiri. Pelajaran sejarah selalu diidentikkan dengan sesuatu yang membosankan dan penuh dengan hapalan. Sejarah sering kali dianggap sebagai dongeng masa lampau saja dan tidak memiliki arti yang penting. Pengetahuan sejarah

juga bukan sesuatu yang penting dalam dunia kerja, sehingga pelajar cenderung meremehkannya. Selain aspek siswa, faktor lain yang mempengaruhi suasana pembelajaran sejarah adalah aspek pengajar dan aspek lingkungan. Banyak pendidik yang tidak berlatar belakang pendidikan sejarah terpaksa mengajar sejarah (Hariyono, 1995:143). Hal ini dapat berdampak kepada metode penyampaian yang kurang menarik, cenderung hapalan, sehingga menurunkan minat peserta didik. Padahal, sejarah akan menjadi sesuatu yang menarik bila dikemas dengan kreatif, sehingga dapat tersampaikan dengan baik.

Contoh sejarah negara lain yang diadaptasi ke media modern adalah sejarah Tiongkok tentang Zaman Tiga Negara atau *Three Kingdoms Era*. Kisah ini banyak dikemas dalam bentuk novel, film, bahkan game. Kemudahan memperoleh informasi serta pengaplikasian yang menarik membuat sejarah Tiongkok ini terkenal di berbagai belahan dunia. Salah satu media yang mengangkat sejarah Tiongkok adalah game *Dynasty Warriors*, yang terbilang cukup sukses karena masih terus mengeluarkan versi barunya hingga saat ini. Hal ini membuktikan bahwa jika disampaikan dan dikemas dengan sedemikian rupa, pembelajaran sejarah akan menjadi sesuatu yang menarik dan disukai.

Para pelaku industri kreatif di Indonesia juga sudah mulai mengangkat sejarah nasional dalam rangka meningkatkan rasa cinta bangsa, misalnya pembuatan film animasi 'Battle of Surabaya' yang digarap Aryanto Yuniawan baru-baru ini. *Battle of Surabaya* menceritakan tokoh fiktif, namun dengan latar belakang sejarah Pertempuran 10 November Surabaya. Film ini memberikan sudut pandang lain terhadap kejadian sejarah yang benar-benar terjadi, sehingga menyajikan pengalaman baru bagi para penontonnya. Dalam satu minggu saja, *Battle of Surabaya* mendapat jumlah penonton yang cukup banyak, yaitu 39.313 orang. Hal ini merupakan bukti bahwa sejarah nasional masih diminati dan diapresiasi oleh masyarakat Indonesia.

Remaja Indonesia membutuhkan banyak pengetahuan tentang sejarah lokal agar dapat membangkitkan semangat nasionalisme. Kisah sejarah lain yang menarik untuk diangkat adalah Perang Bubat. Perang ini terjadi antara Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Sunda, dan sudah menjadi ingatan kolektif masyarakat Indonesia sampai sekarang. Perang Bubat memiliki banyak sumber sejarah dengan alur dan detail cerita yang berbeda, misalnya Kitab Pararaton dan Kidung Sundayana. Perbedaan versi ini dapat memberi sudut pandang baru tentang Perang Bubat sehingga menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, khususnya bagi kaum remaja. Versi yang memiliki detail berbeda dari cerita yang beredar secara umum adalah Perang Bubat versi Kidung Sundayana. Pengkajian perbedaan ini dapat menambah wawasan remaja serta meningkatkan minat terhadap sejarah, namun harus dikemas dalam media yang efektif agar tersampaikan dengan baik.

Salah satu media yang merupakan budaya populer di kalangan remaja adalah komik. Komik merupakan cerita yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz&Meier, 1994:55). Komik menyampaikan ide dan gagasannya dalam bentuk gambar yang disertai narasi atau dialog sehingga terkesan bergerak. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21). Komik biasanya dikemas semenarik mungkin dengan gambar serta alur yang berkaitan sehingga mudah dimengerti. Di era teknologi dan informasi yang canggih ini, perkembangan komik di Indonesia meningkat dengan cepat. Bukan hanya mendatangkan komik dari luar seperti komik superhero dan manga, tapi kini para pelaku industri kreatif Indonesia mulai banyak memproduksi komik sendiri. Hal ini menunjukkan antusiasme besar rakyat Indonesia, khususnya remaja, terhadap komik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, komik dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan sejarah lokal pada remaja. Dengan adanya perancangan komik Perang Bubat versi Kidung Sundayana yang ditujukan untuk remaja ini, diharapkan para remaja akan lebih tertarik menggali sejarah nasional Indonesia dan meningkatkan semangat nasionalisme dalam dirinya.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang diambil penulis adalah 'bagaimana merancang komik Perang Bubat versi Kidung Sunda untuk remaja?'. Dari rumusan masalah tersebut, muncul tujuan perancangan yaitu merancang komik Perang Bubat versi Kidung Sunda untuk remaja. Dalam perancangan ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka.

## **2. Dasar Teori Perancangan**

### **2.1 Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sebuah metode atau proses penyampaian ide dari komunikator (desainer) kepada komunikan (*audience*) lewat media desain dengan menggunakan bahasa visual. Penggunaan teori desain komunikasi visual dalam perancangan komik sangat dibutuhkan, karena komik adalah

media desain (penyampaian pesan) itu sendiri dan memiliki elemen serta prinsip yang terdapat dalam desain komunikasi visual.

## 2.2 Layout

Layout adalah tata letak elemen desain dalam suatu bidang. Setiap media memiliki tata layout yang berbeda, misalnya dalam komik. Layout dalam komik bisa berarti penempatan panel dalam satu bidang gambar. Urutan panel, ukuran panel, peletakan teks, serta arah membaca dialog, semua termasuk dalam layout komik.

## 2.3 Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk menerangkan suatu konsep serta mengkomunikasikan cerita atau pesan dalam bentuk visual. Ilustrasi sendiri biasanya adalah bentuk visualisasi dari suatu tulisan. Ilustrasi pada komik adalah elemen yang sangat penting, karena komik secara umum mengkomunikasikan pesannya dengan teks dan gambar.

## 2.4 Komik

Komik merupakan media komunikasi yang menggunakan bahasa rupa atau visual dalam penyajiannya. Secara teknis, komik disusun oleh dua elemen utama yaitu kata (teks) dan gambar. Komik adalah sebuah medium berupa kepingan teks dan gambar. Bila kedua potongan itu bekerja sama, maka pembaca akan mengalami cerita dalam komik sebagai keutuhan yang berkesinambungan (Scott McCloud, 2008:129). Teori komik mencakup unsur-unsur pembentuk komik, pembuatan karakter dalam komik, membangun dunia dalam komik, warna dalam komik, serta komik sebagai media pembelajaran.

## 2.5 Pembabakan

Alur atau plot dalam sebuah cerita dapat dibagi menjadi beberapa pembabakan. Pembagian ini bersifat imajiner dan biasanya dikelompokkan berdasarkan konflik yang terjadi dalam cerita tersebut. Pembagian tersebut adalah eksposisi, komplikasi, *rising action*, klimaks, *falling action*, resolusi, serta *denouement*.

## 3. Pembahasan

### 3.1 Analisis Data

#### 3.1.1 Data Produk

Data produk yang digunakan dalam perancangan komik Perang Bubat adalah data terjemahan kitab Kidung Sunda yang dimuat dalam buku 'Kidung Sunda. Inleiding, tekst, vertaling en aanteekeningen' karya C. C. Berg. Kidung Sunda dalam buku ini ditulis dalam bahasa Jawa kuno dan Belanda, kemudian diterjemahkan secara bebas oleh Haksan Wirasutisna.

#### 3.1.2 Data Khalayak Sasaran

Sasaran yang dituju adalah remaja atau pelajar sekolah menengah, usia 16-19 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Dalam segi psikografis, target mencakup seluruh status sosial dengan gaya hidup suka membaca buku khususnya komik. Perilaku konsumen yang dituju adalah adanya kegemaran membaca buku, familiar dengan manga dan komik, serta bersikap terbuka terhadap perubahan dan hal-hal baru.

#### 3.1.3 Analisis Media Terhadap Teori Desain

Variabel yang dipakai dalam acuan perancangan komik ini adalah ilustrasi, warna, karakter, pembabakan, layout, dan tipografi. Untuk perancangan, ilustrasi yang digunakan serta layout dalam komik menggunakan teknik manga. Warna yang digunakan juga tidak terbatas pada hitam dan putih (*toning*) saja, tetapi pada warna-warna lain. Sedangkan dalam segi intrinsik, perancangan karakter akan menggunakan teknik stereotip dan alur cerita akan dibagi menjadi beberapa babak untuk mendukung kejelasan plot

### 3.2 Konsep Pesan

Pesan yang hendak disampaikan dalam perancangan ini bertujuan agar remaja lebih tertarik mendalami sejarah nasional Indonesia, serta mempelajari dan merenungkannya agar sejarah yang buruk tidak terulang lagi. Adapun pesan moral yang terdapat dalam kisah Perang Bubat, yaitu bahwa tindakan yang dikendalikan oleh emosi dan nafsu hanya menimbulkan masalah.

### 3.3 Konsep Kreatif

Media yang diambil dalam perancangan visual Perang Bubat versi Kidung Sunda adalah komik, yaitu media yang dikenal luas khususnya oleh golongan remaja. Penggayaan ilustrasi yang digunakan cenderung mengarah ke gaya manga, yang merupakan penggayaan yang disukai dan populer di Indonesia. Desain karakter, penokohan, serta latar cerita mengacu pada informasi dalam naskah Kidung Sunda dan dari referensi visual lain yang dikembangkan dan disesuaikan dengan cerita. Selain itu, dalam perancangan, cerita Perang Bubat versi Kidung Sunda dibagi menjadi beberapa babak untuk mempermudah proses teknis. Pembabakan tersebut dikelompokkan secara berurut berdasarkan konflik yang terjadi yaitu eksposisi dan komplikasi, klimaks, serta resolusi dan penutup. Adapun pembabakan dalam Perang Bubat versi Kidung Sunda:

**Tabel 1: Pembabakan cerita dalam komik Perang Bubat versi Kidung Sunda**

Bagian	Ringkasan cerita
1	Hayam Wuruk, raja Majapahit, mencari permaisuri untuk dinikahi. Dia mengirim utusan ke seluruh Nusantara, lalu mereka kembali dengan membawa lukisan-lukisan putri. Gadis yang menarik hatinya adalah Putri Sunda, maka dia mengutus seorang patih untuk melamar sang putri. Raja Sunda setuju akan lamaran untuk anaknya itu dan segera bersiap untuk berkunjung ke Majapahit.
2	Setibanya di Majapahit, Raja Sunda tidak disambut karena sedang ada konflik internal dalam keraton. Patih Gajah Mada tidak setuju bila Hayam Wuruk langsung menyambut rombongan Sunda karena dianggap merendahkan derajat Majapahit. Hayam Wuruk mengikuti saran patih, namun keputusan itu menimbulkan salah paham dengan pihak Sunda. Tak lama, patih Anepaken dari Sunda mendatangi kediaman Gajah Mada untuk menanyakan nasib rombongannya. Kedatangan ini tak berujung mulus dan berakhir dengan adu mulut antara kedua patih.  Anepaken kembali ke rombongan dan melaporkan segalanya pada Raja Sunda. Kenyataannya, Majapahit tidak akan datang menyambut rombongan Sunda kecuali mereka mau memberikan Putri Sunda sebagai sesembahan. Raja Sunda marah dan bertekad akan melawan Majapahit untuk mempertahankan harga diri.  Tidak ada pihak yang mau mengalah, perang akhirnya pecah di Bubat. Prajurit Sunda unggul di awal, namun kalah jumlah dan akhirnya dibabat habis oleh pasukan Majapahit. Raja Sunda terbunuh oleh Hayam Wuruk, sedangkan Anepaken oleh Gajah Mada. Kejadian ini menurunkan semangat prajurit Sunda yang tersisa.  Putri Sunda mendengar kabar bahwa ayahnya telah gugur dan untuk menghargai pengorbanannya, dia melakukan belapati (bunuh diri).
3	Hayam Wuruk sangat sedih ketika mendapati Putri Sunda sudah meninggal. Dia menyesal dengan keputusan yang dibuatnya dan menjadi murung. Dia mengurung diri di kamarnya hingga akhirnya jatuh sakit dan tutup usia. Pihak Majapahit banyak yang menyalahkan Gajah Mada atas kejadian ini, namun ketika mereka hendak menyerang kediaman Gajah Mada, sang patih sudah menghilang secara ghaib.

### 3.4 Konsep Media

Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik, dibutuhkan media promosi yang efektif dan tepat sasaran. Media tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu media utama dan media pendukung. Tahap pertama dalam pelaksanaan kegiatan promosi adalah pengenalan proyek dan membangun *awareness* masyarakat lewat media sosial. Media sosial yang digunakan adalah Facebook, Instagram, dan Twitter yang dinilai efektif dalam menjangkau target sasaran, yaitu remaja dan pelajar.

### 3.5 Konsep Visual

Konsep visual dalam komik mencakup desain karakter, pengayaan, skema warna, dan layout. Desain karakter dalam perancangan komik ini mengacu pada data dan referensi visual yang ada, karena sumber cerita adalah sejarah yang benar-benar terjadi. Busana dan aksesoris yang digunakan karakter adalah desain yang kemungkinan dipakai oleh orang-orang pada zaman tersebut dengan beberapa pengembangan dan penyesuaian. Sedangkan dalam pengayaan, gaya ilustrasi yang digunakan mengarah pada gaya manga. Gaya ilustrasi ini menampilkan visual tokoh yang lebih simple dan sederhana, tidak realistis, namun masih berbentuk manusia. Gaya manga biasanya ditandai dengan mata yang besar, hidung lancip, dan mulut yang tipis. Skala tubuh pada gaya ini berbeda dari skala manusia asli, misalnya kepala yang lebih besar dan leher kecil. Untuk layout dan skema warna, disesuaikan dengan komik untuk membangun suasana dan mendukung elemen yang lain.

### 3.6 Hasil Perancangan

#### 3.6.1 Desain Karakter

Langkah pertama pembuatan komik adalah merancang desain karakter-karakter yang akan muncul, lalu menentukan busana mereka, aksesoris, sifat, dan lain-lain untuk mendukung cerita. Berikut adalah visual karakter utama dari komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda:



**Gambar 1. Desain karakter utama**

(sumber: dokumen pribadi)

### 3.6.2 Perancangan Komik

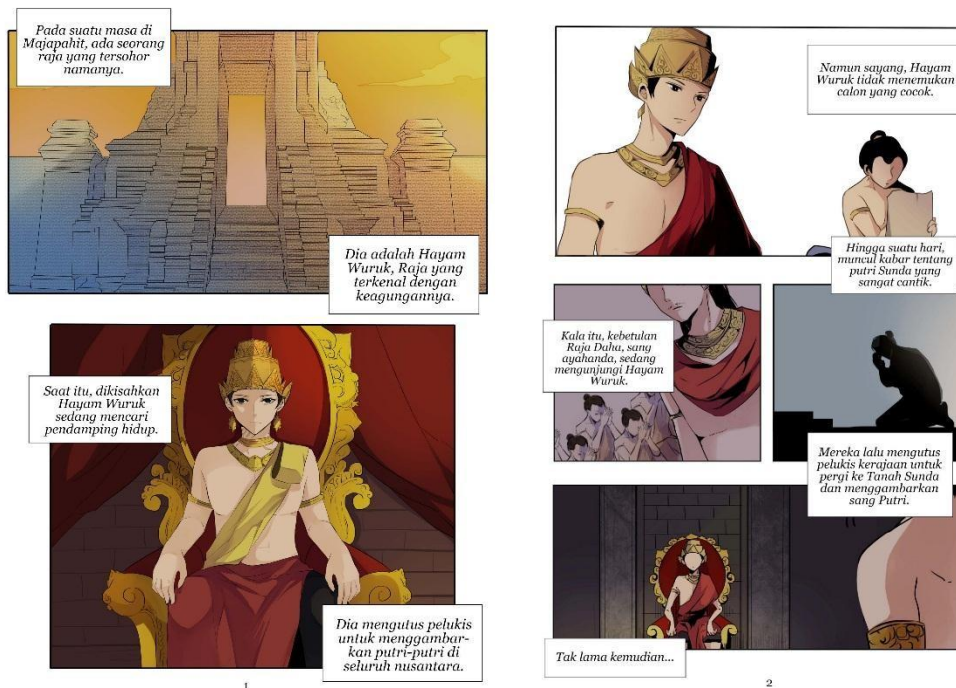
Perang Bubat sudah memiliki alur cerita yang solid sesuai dengan sumber, maka hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah membuat draft komik. Draft menentukan penempatan panel serta alur cerita secara visual.

Draft kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi sketsa kasar. Sketsa awal akan di *lining* secara digital, lalu pada akhirnya diwarnai dan diberi dialog. Berikut adalah proses dari draft hingga pewarnaan:



Gambar 2. Tahap pengerjaan dari draft hingga pewarnaan  
(sumber: dokumen pribadi)

### 3.6.3 Sample hasil komik



Gambar 3. Halaman 1 dan 2 komik Perang Bubat versi Kidung Sunda (sumber: dokumen pribadi)

## 4. Kesimpulan

Komik merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk gambar dan tulisan. Komik dapat memotivasi pembacanya, misalnya meningkatkan minat pembaca terhadap subjek tertentu yang diangkat dalam komik. Hal ini dimanfaatkan dengan cara merancang sebuah komik bertema sejarah lokal Indonesia untuk meningkatkan minat pembaca terhadap sejarah Nasional.

Perancangan komik harus memperhatikan banyak aspek, antara lain desain karakter, latar belakang, layout, warna, dan dialog. Unsur-unsur ini saling mendukung satu sama lain untuk menjadi sebuah komik utuh yang dapat dinikmati oleh pembaca.

### Daftar Pustaka:

- Kirana, Lia. (2014). *Desain Komunikasi Visual – Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- McCloud, Scott (2008). *Membuat Komik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lee, Pat. Adrian Tsang. (1999). *Warlands Chronicles*. Canada: Dreamwave Productions
- Lee, Pat. Adrian Tsang (2001). *Warlands Epilogue: Three Stories*. Canada: Dreamwave Productions
- N.S., Wid. (1994). *Tokoh Bersejarah*. Jakarta: Gramedia Majalah.