

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada pertengahan September 2020, beredar sebuah video di media sosial yang menampilkan seorang remaja tengah memberikan opini yang cukup kontroversial. Remaja tersebut menyebut beberapa pelajaran yang ia rasa tidaklah penting untuk dipelajari di sekolah. Ia menyebutkan diantaranya, Sejarah, Bahasa Indonesia, fisika dan kimi tidaklah penting untuk dipelajari. Mengutip perkataannya yang dilansir dalam kumparan.com: *"yang terakhir menurut gua paling ga penting dan setau gua seharusnya kita mempelajari masa depan disekolah bukan sejarah #history #schoolsucks."* Pernyataan kontroversial ini membawa perhatian terhadap sebuah permasalahan; mengapa remaja tidak menyukai pembelajaran sejarah?

Melansir Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "sejarah" berarti asal-usul, atau kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; riwayat, atau pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Menurut situs Britannica dalam laman mengenai Historiografi yang ditulis oleh Richard T.Vann, sejarah secara garis besar dibagi menjadi sebelas cabang, diantaranya ada sejarah seni, sejarah diplomatik, sejarah ekonomi, sejarah intelektual, sejarah militer, sejarah politik, sejarah seni, sejarah sosial dan kebudayaan, sejarah kewanitaan, sejarah dunia, dan sejarah biografi.

Pada kenyataannya, seorang manusia hidup di masa kini guna hidup sampai masa depan, lantas dapat dimengerti jika manusia hanya memikirkan masa depannya. Berlandaskan sentimen ini, mengapa seorang manusia perlu memikirkan

apa yang telah berlalu? Pertanyaan yang diajukan oleh Berg (2019) dan Stearns (1998); “Mengapa perlu mempelajari sejarah?” merupakan sebuah pertanyaan yang sepanjang perjalanan sejarah telah mendapat banyak studi kasus. Pernyataan seperti “sejarah seperti roda yang berputar” merupakan sentimen yang berakar dari zaman terdahulu. Seperti yang dinyatakan Goh (1988), Nicollo Machiavelli, filsuf dan penulis Italia di era renaissance mengontemplasikan kenyataan bahwa kejadian yang terjadi di dunia manusia masa kini untuk selamanya mengikuti kejadian yang terjadi di dunia manusia yang telah terjadi. Ia menyarankan bahwa untuk melihat ke masa depan, seseorang haruslah berkonsultasi kepada masa lalu. Sejarah menawarkan satu-satunya basis kontemplasi mengenai bagaimana masyarakat berfungsi (Stearns, 1998). Stearns menyimpulkan bahwa salah satu fungsi sejarah adalah sebagai sarana guna mengerti manusia dan masyarakat.

Selain poin tersebut, Berg (2019) menyimpulkan bahwa sejarawan memiliki pemahaman dan pandangan yang sama mengenai mengapa seseorang harus mengetahui sejarah. Diantaranya mempromosikan kewarnegaraan, mengajarkan pelajaran kehidupan serta mengajarkan kita untuk mengenali dan memahami asal-usul pribadi, memberikan inspirasi, mengajarkan moral, serta sebagaimana telah dituliskan sebelumnya, sejarah menyediakan sebuah identitas.

Perihal identitas, Stearns (1998) menyatakan bahwa data-data atau dokumentasi dari peristiwa yang telah terjadi merupakan bukti dari bagaimana sebuah keluarga, organisasi, institusi atau bahkan negara ditetapkan, dan bagaimana mereka bertahan dan berevolusi. Bukti-bukti tersebut dapat menjadi dasar dari identitas; sejarah memampukan seseorang untuk mengidentifikasi dan menghargai warisan kebudayaan yang ia bawa dan memampukannya untuk menghormati masa

lalu, lantas mengembangkan rasa kepemilikan (Goh, 1988). Kembali dapat disimpulkan bahwa bahwa sejarah merupakan mekanisme untuk mempromosikan identitas pribadi/personal dan atau kolektif/nasional (Berg, 2019).

Telah dijabarkan pentingnya pengetahuan sejarah sebagai sarana melihat ke masa depan dan pemberi identitas. Namun, seperti yang diutarakan remaja yang menentang edukasi sejarah dalam sekolah, pembelajaran sejarah memiliki beberapa tantangan. Metode pengajaran dan kurikulum sering diidentifikasi sebagai tantangan pembelajaran sejarah (Berg, 2019 mengutip Collingwood, 1946). Seringkali orang mendefinisikan sejarah secara kasar; hanya sebagai kumpulan tanggal dan tempat yang perlu diingat (Standler, 2011). Hal ini menyebabkan banyaknya orang yang menyimpulkan bahwa sejarah tidak memiliki nilai praktis (Berg, 2019 mengutip Durant, 2014) sehingga minat pembelajaran sangat sedikit.

Salah satu cara untuk menanggulangi minat belajar yang rendah adalah memodifikasi media penyampaian informasi (Ntobuo et al, 2018). Hal termudah yang dapat dilakukan adalah menambahkan aspek visual seperti foto dan gambar ke dalam sumber media yang mayoritas berisi teks. Jika hal tersebut dilakukan, maka kemampuan menahan informasi bertambah (Hosler, 2010). Pernyataan ini didukung argumen bahwa manusia kontemporer hidup di dunia visual; film, televisi dan iklan adalah media yang bergantung kepada imajeri (Tiemensma, 2009). Tiensema melanjutkan, bahwa dalam dunia visual, sebuah gambar mampu mengomunikasikan informasi lebih mendalam daripada teks. Dan jika sebuah gambar dan teks digabungkan, teks menjadi pelengkap bagi gambar. Salah satu media yang menyempurnakan penggabungan tersebut adalah komik.

Eisner (1985) mendefinisikan komik sebagai media komunikasi yang menggabungkan cerita berbasis visual (gambar) dengan teks. Ia menyebutnya sebagai “Seni Sekuensial”. McCloud (1993) kemudian mendefinisikan komik sebagai kumpulan gambar terjukstaposisi yang secara sengaja disusun secara berurutan (sekuens), guna menyampaikan informasi dan/atau membangun respon estetik dalam diri pembaca.

Namun, komik bukanlah sekedar bahan bacaan namun juga sarana edukatif. Komik telah terbukti mampu memotivasi anak-anak untuk belajar membaca (McVicker, 2007; Hosler dan Boomer). Para pengajar Amerika Serikat telah mengimplementasikan komik dalam kurikulum semenjak tahun 1940an (Sonnes, 1944; Hashim dan Idris, 2016). Kekuatan komik sebagai media penyampaian informasi dan ilmu salah satunya adalah kemampuannya untuk menyerap pembaca kedalam dunia imajinasi dan menciptakan atmosfer yang memungkinkan pembaca non-stop (Ravelo, 2013). Selain itu komik dapat dianggap unggul karena menggabungkan aspek gambar dari sebuah buku teks, pergerakan dari film, serta teks tertulis menjadi satu media (Ilhan dan Oruc, 2019).

Namun kelekatannya komik sebagai bacaan anak-anak menjadikannya sinonim dengan sifat kekanak-kanakan, menciptakan stigma negative dalam dunia akademisi tingkat lanjut (Hosler dan Boomer, 2011)

Kenyataannya, penggunaan komik sebagai media pembelajaran tidak mengenal batasan umur atau tingkatan akademisi atau bahkan profesi. Hosler dan Boomer (2011) mengumpulkan bukti bahwa komik telah digunakan untuk mengajar ilmu seni, fisika tingkat universitas, etika bisnis, menjelaskan penyimpanan alat militer, dan bahkan turut berperan dalam dunia edukasi medis .

Sehubungan dengan stigma negatif yang telah disebutkan, perlu diperhatikan bahwa media komik tidak menyebabkan penurunan kualitas penangkapan informasi, justru sebaliknya.

Riset membuktikan bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif (Ilhan dan Oruc, 2019; Christensen, 2006; Buyayisqui, Bordoni, dan Garbossa, 2013; Ghiso dan Low, 2013; Sim, McEvoy, Wain, & Khong, 2014; Topkaya dan Şimşek, 2015; Ünal, 2018). Murid yang mempelajari ilmu sosial menggunakan media komik mencapai nilai yang lebih baik dan memiliki motivasi yang lebih tinggi daripada murid yang menggunakan media tradisional (Ilhan dan Oruc, 2019). Beberapa akademisi Indonesia juga telah menerbitkan sejumlah hasil penelitian mengenai efektivitas media komik dalam menyampaikan informasi dan mengajar kebudayaan setempat (Saptodewo, 2015; Ambayyani dan Airlanda 2017; Azizi dan Prasetyo, 2017; Daulay et al, 2018; Ntobuo et al, 2018)

Dalam perjalanannya, media komik kembali beradaptasi mengikuti jaman. Dalam era kemajuan teknologi yang pesat, komik motion atau *motion comic* terbukti merupakan media yang lebih cocok untuk kalangan anak muda (Saptodewo, 2015). *Motion comic* sejatinya adakah komik tradisional yang dilengkapi elemen animasi seperti pergerakan objek, pergerakan kamera serta dilengkapi *music/soundtrack* (Booker, 2014). Smith (2015) menginformasikan bahwa bentuk terawal dari *motion comic* adalah *Broken Saints*, *Saw: Rebirth* dan *Watchmen*. Kemunculan media ini didukung oleh peranti lunak seperti *Adobe After Effects*. *Motion comic* dapat dilihat sebagai usaha membawa media komik kedalam media digital yang tengah populer (Smith, 2015, 2011).

Media *motion comic* dinilai mampu meningkatkan penangkapan informasi secara signifikan (Leong dan Amir, 2012; Nichols, 2013,) Smith (2015) menambahkan bahwa media ini secara luas diterima masyarakat. Sebagai contoh *The Death of Spiderman* mencapai 1.000.000 penonton di situs berbagi video Youtube, lalu semakin banyak pula platform-platform khusus yang menghasilkan komik motion premium seperti *Screendriver*, platform tersebut menggunakan peranti lunak lebih mutakhir seperti *Unity Engine*.

Penulis berencana untuk merancang sebuah prototipe *motion comic* yang mengadaptasi buku komik serial *Suryaraka* (2015-2016) yang ditulis oleh Ockto Baringbing dan Catur Ary. *Suryaraka* diserialkan mulai dari Agustus 2015 sampai Agustus 2016 oleh majalah komik bulanan, *Kosmik Mook*. Serial ini menceritakan sejarah kerajaan Majapahit, sebuah kerajaan Hindhu-Buddha terakhir dan terbesar yang pernah menguasai Kawasan Nusantara, termasuk Indonesia (Ricklefs, 2005).

Suryaraka membagi sejarah Majapahit dalam tiga periode besar: Keruntuhan Singhasari, kedatangan bangsa Mongol, dan kelahiran Majapahit. Melansir *Kosmik* buku nomor 2, Penulis Ockto Baringbing memilih tiga periode ini dikarenakan banyaknya missing link yang dapat diisi dengan cerita-cerita. Ockto mengaku telah mendasari penulisan serial komik ini dengan riset-riset sejarah, namun ia mengajak pembaca untuk memverifikasi apa yang terjadi dalam komik, dengan kata lain Ockto mengajak pembaca untuk lebih aktif menggali informasi mengenai sejarah.

Volume 1 dari *Suryaraka* mencakup buku 1-9 yang menceritakan periode keruntuhan kerajaan Singhasari. Buku ini memiliki beberapa tokoh utama, tokoh terbesar adalah Adipati Wijaya, menantu dari Raja Kertanegara yang tengah

memimpin Kerajaan Singhasari, dan merupakan calon penerus takhta. Cerita dalam volume 1 mencapai klimaks ketika salah satu sekutu Kerajaan Singhasari, yakni Kerajaan Kadiri yang dipimpin oleh Jayakatwang, memutuskan untuk membelot dan mengambil alih pemerintahan Singhasari dengan membunuh Kertanegara. Rupanya pengkhianatan ini sudah direncanakan sejak lama, bahkan sebelum ia lahir. Melalui adegan-adegan *flashback*, diketahuilah bahwa nenek moyang Jayakatwang dan nenek moyang Kertanegara adalah musuh. Jayakatwang merupakan keturunan dari pemimpin kerajaan Kadiri yang dibunuh oleh Ken Arok, pendiri kerajaan Singhasari dan nenek-moyang dari Kertanegara.

Jayakatwang menyerang ibukota Singhasari ketika penjagaan militer di kota tersebut berkurang. Ketika itu mayoritas dari prajurit Singhasari tengah menjalani ekspedisi Pamalayu, yang bertujuan untuk mengamankan Nusantara dari ancaman bangsa mongol. Ditengah kerusuhan yang terjadi, Kertanegara dibunuh oleh Jayakatwang alhasil kerajaan Kadiri kembali berkuasa. Volume 1 berakhir dengan Adipati Wijaya yang berhasil meloloskan diri beserta ketiga istrinya.

Panel terakhir dalam volume 1 ini memberikan foreshadowing tentang apa yang akan terjadi. Membelakangi Singhasari yang tengah dilahap api, Wijaya memakan sebuah buah Maja. Maja tersebut berasa pahit, tidak seperti biasanya. Penggiat sejarah tentu menyadari bahwa Adipati Wijaya akan menjadi Raden Wijaya, yang akan mengalahkan Kadiri dan invasi Mongol, serta membangun salah satu kerajaan terbesar di Asia Tenggara, Majapahit.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Minimnya minat remaja terhadap pembelajaran sejarah, khususnya sejarah Indonesia. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah kurangnya variasi media

yang mampu menarik remaja untuk membaca dan mempelajari sejarah, sehingga dibutuhkan media baru yang lebih sesuai dengan era teknologi yang berbasis layar dan interaktivitas

2. Seiring perkembangan jaman digital dimana media ini dibutuhkan terhadap generasi pasar yang dituju, nyatanya pasar media baru ini masih sangat minim.

3. Kurangnya interaktivitas dan visual yang menarik di media lama (buku cetak). Sehingga banyak ruang untuk bereksperimen dalam media baru (*motion comic*) termasuk implementasi transisi, animasi, sound effect dan musik, sebab menurut sumber pada latar belakang, interaktivitas dan visual yang lebih menarik dibutuhkan dalam rancangan media baru ini.

1.3. Batasan Masalah

Proyek Tugas Akhir ini dibatasi pada mengadaptasi komik Suryaraka menjadi prototipe *motion comic* dalam bentuk video (.mp4) dan menyertakan hasil sejumlah *promo art* (dengan jumlah minimal 3), *full color cover art*, dan dokumentasi *behind the scene* sekaligus *in the making* komik interaktif tersebut dengan format SWF. Dan MP4.

1.4. Tujuan Perancangan

1. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengadaptasi serial komik *Suryaraka* karya Ockto baringbing dan Catur Ary menjadi sebuah prototipe *motion comic*.

2. Menyampaikan kisah Suryaraka yakni tentang kisah epik sejarah Indonesia dengan media yang lebih menarik dan interaktif.

1.5. Manfaat Perancangan

Dengan media yang lebih interaktif dan lebih sesuai dengan era yang berbasis teknologi dan layar, diharapkan proyek ini mampu menyampaikan kisah epik sejarah Indonesia seperti kerajaan Singhasari dengan lebih menarik, sehingga diharapkan mampu menarik minat pembaca terhadap sejarah Indonesia.

