

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kerajaan Medang atau sering disebut Mataram kuno adalah kerajaan talakrasi yang berdiri di Jawa Tengah pada abad ke 8. Berpindah ke Jawa Timur pada abad ke 10, yang didirikan oleh Sanjaya. Kerajaan ini diperintah oleh Wangsa Syailendra dan Wangsa Isyana. Kejayaan Kerajaan Medang pada periode Pemerintahan Rakai Penangkaran ke Dyah Balitung yang berlangsung selama 150 tahun (760 M – 910 M). Sebagai penanda puncak kejayaan dari peradaban Jawa Kuno, yaitu ketika sejumlah candi dan monumen megah didirikan membentang Cakrawala Dataran Kedu Dataran Kewu. Candi yang paling terkenal adalah candi sewu, Borobudur dan Prambanan. Wangsa Syailendra dikenal sebagai pembangun candi yang hebat

Sekitar abad ke 9 pusat kedutaan dipindahkan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur oleh Mpu Sindok. Penyebab perpindahan kekuasaan dikarenakan gunung merapi yang meletus parah yang menyebabkan hancurnya ibu kota Medang di Mataram, yang dikenal sebagai pralaya Mataram, karena bencana ini pusat pemerintahan kerajaan pindah ke arah timur, perpindahan juga disebabkan banyak faktor seperti alam, ekonomi dan politik, pada tahun 929 M, mpu sindok memindahkan ibu kota ke Tamwlang dan kemudian memindahkannya lagi ke Watugaluh di daerah Jombang, Jawa Timur. (*Kerajaan Mataram Kuno*, n.d.)

Kerajaan Medang adalah Kerajaan yang memiliki dua daerah di Jawa mencakup Jawa Tengah dan Jawa Timur, dengan peninggalan prasasti yang tersebar di dua provinsi yaitu Jawa Timur dan Jawa Tengah Kerajaan medang juga memiliki jalur perdagangan terbesar di Jawa Timur yang sama dengan Kerajaan Sriwijaya di Sumatera

Dalam penceritaan Kisah perpindahan Kerajaan Medang ke Jawa Timur masih menggunakan buku pelajaran sejarah Kekurangan dari media tersebut adalah tidak adanya sebuah ilustrasi atau adegan peristiwa. Media yang digunakan

dalam pembelajaran sejarah masih kurang optimal karena menggunakan cerita *full text* sebagai pembelajarannya. Cerita perpindahan kerajaan Medang ke Jawa Timur masih sering ditemukan di media internet berupa jurnal artikel yang menggunakan *full text* untuk menjelaskan peristiwa tersebut

Pada penelitian ini, penulis membuat sebuah komik untuk mengenalkan peristiwa-peristiwa yang terjadi hingga faktor yang membuat kerajaan Medang sampai pindah ke Tembelang. Penulis menggunakan komik buku untuk menjelaskan langsung ke inti peristiwanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat siswa dalam mempelajari Sejarah Prakolonial yaitu Kerajaan Hindu - Budha

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang komik cerita sejarah perpindahan kerajaan Medang untuk menarik minat siswa dalam Mempelajari Sejarah Prakolonial ?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan penelitian perancangan komik ini adalah agar para siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Prakolonial tentang Kerajaan Hindu – Budha dari cerita sejarah perpindahan Kerajaan Medang.

## **1.4 Manfaat**

### a) Untuk Masyarakat

Manfaat penelitian bagi siswa adalah agar para siswa dapat menambah wawasan dari cerita sejarah perpindahan Kerajaan medang ke Jawa Timur

### b) Untuk Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan tolak ukur keterampilan penulis dalam berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual.

### 1.5 Batasan Masalah

1. perancangan komik ini digunakan untuk menarik minat siswa SMK.
2. perancangan komik ini memakai cerita berdasarkan buku dan wawancara
3. Perancangan komik ini menggunakan aplikasi berupa Clip Studio Paint.
4. Perancangan komik perpindahan kerajaan medang ke Jawa Timur menggunakan jenis komik Online dengan style manga dan menggunakan warna hitam putih.
5. Target pasar dari adanya perancangan komik perpindahan kerajaan medang ke Jawa Timur sebagai berikut.

a. Demografi

Umur	:	rata-rata berumur 12 > 20 thn
Jenis Kelamin	:	laki-laki dan perempuan
Pendapatan	:	-
Pekerjaan	:	siswa, mahasiswa
Pendidikan	:	SMP, SMK, dll

b. Geografis

Adapun target pasar komik cerita sejarah secara geografis yaitu suatu lembaga pendidikan dan jaringan media sosial serta yang berada di wilayah kabupaten Malang dan sekitarnya.

c. Psikografis

Secara psikografis target pasar komik cerita sejarah adalah pelajar sampai mahasiswa yang susah dalam mengerti cerita sejarah dan suka dalam cerita sejarah.

d. Behaviour

Target pasar Komik cerita sejarah diperuntukkan bagi masyarakat yang menyukai cerita sejarah dan masyarakat yang ingin memulai dalam ketertarikan sejarah.

## 1.6. Metode

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu penelitian dilakukan di kota Malang, penelitian ini dilakukan di dua tempat yaitu budayawan dan SMKN 8 Malang. Untuk penelitian di budayawan mencari data tentang kisah Kerajaan medang dan penelitian di SMKN 8 Malang meneliti tentang tingkat antusias siswa dalam pembelajaran sejarah penyelesaian ini di lakukan di Stiki dengan mengumpulkan data melalui wawancara untuk identifikasi masalah dan pencarian kisah tentang Kerajaan medang. Selain menggunakan wawancara untuk pencarian kisah Kerajaan medang, pencarian kisah juga menggunakan kisah dari buku, artikel dan jurnal tentang Kerajaan medang. Penelitian ini telah dilakukan sejak bulan September 2022.

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

Kegiatan	Bulan							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pencarian data tentang kerajaan medang	V							
Mencari buku sejarah tentang kerajaan Mataram kuno		V						
Membaca berbagai jurnal dan buku tentang komik sejarah dan kerajaan Mataram kuno		V						
Wawancara terhadap Prof.			V					

Henricus Supriyanto seorang budayawan	
Wawancara terhadap Bu lusi guru sejarah SMKN 8 Malang	V

## 2. Bahan dan Alat Penelitian

3. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan dan alat penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu :

### a. Peralatan Wawancara

- Smartphone untuk mencari data di internet dan digunakan untuk wawancara ke budayawan
- komputer untuk mencari data di internet

### b. Peralatan pembuatan komik

- pen tablet
- komputer

### c. Perangkat Keras

- Laptop Asus X456U I5 gen 7 VGA Nvidia Gforce 930mx Ram 8GB storage 1TB
- Mouse
- Keyboard

### d. Perangkat Lunak

- Clip Studio Paint

## 1.6.1 Pengumpulan Data dan Informasi

Data dikumpulkan dengan menggali informasi melalui internet dan wawancara dengan Prof Henricus Supriyanto. penggalan informasi di internet

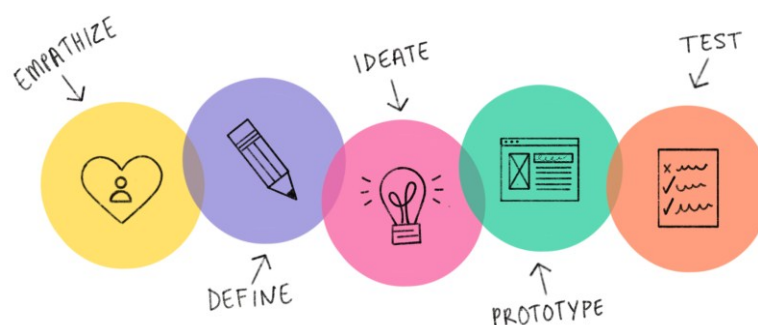
digunakan untuk mencari beberapa artikel dan buku yang terkait dengan kerajaan Medang. Untuk artikel menggunakan Ancient Mataram Kuno, National Geographic Kerajaan medang, Sejarah Nusantara Era Kerajaan Hindu – Budha, Sejarah Desa Trenggalek, Asal - Usul Watugaluh, Penelitian Pusat Kerajaan Mataram, Perdagangan Internasional Jaman Jawa Kuno. Untuk buku menggunakan buku tentang Kerajaan Mataram Kuno dengan penulis El Ibrahim S.S yang digunakan untuk mencari tahu cerita asli dari perpindahan kerajaan medang sebagai literatur pembuatan cerita komik.

### 1.6.2 Analisis Data

Teknik analisis pada perancangan ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan mengumpulkan beberapa jounal, artikel dan wawancara terhadap budayawan untuk mengetahui kisah perpindahan kerajaan medang di Jawa Timur dan wawancara terhadap guru sejarah untuk mengetahui bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. metode analisis menggunakan analisa domain dan 5W1H. Teknik analisis data menggunakan transkripsi dengan mengubah rekaman wawancara menjadi teks tertulis agar datanya dapat dianalisa.

### 1.6.3 Prosedur

Dalam perancangan ini menggunakan design thinking yang menggabungkan ide dari berbagai bidang untuk membuat solusi. Ini tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan tetapi juga pada pengalaman.



Gambar 1. 1 Diagram Design Thinking

Sumber : (Akbar, 2021)

### 1. Emphatize

Pada tahap ini penulis melakukan penggalian data untuk mengetahui bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan pencarian kisah Kerajaan Medang. Untuk pencarian kisah Kerajaan medang, selain menggunakan wawancara juga menggunakan buku, artikel dan jurnal untuk mencari tahu tentang kisah Kerajaan medang dengan akurat

### 2. Define

Pada tahap define penulis menggunakan analisa transkripsi yaitu mendengarkan ulang hasil wawancara lalu merubahnya menjadi sebuah teks untuk mendapatkan sebuah data permasalahan dari wawancara tersebut.

### 3. Ideate

Pada tahap ideate penulis melakukan penulisan cerita tentang Kerajaan medang untuk dijadikan komik dan melakukan sketsa kasar untuk pembuatan untuk membuat adegan yang ada pada cerita yang dibuat penulis melalui rangkuman dari kisah Kerajaan medang melalui buku, wawancara dan artikel yang sudah dicari sebelumnya

### 4. Prototype

Pada tahap ini dilakukan digitalisasi terhadap sketsa komik yang sudah dibuat pada tahapan ideate

### 5. Test

Proses pengujian dilakukan di web komik yaitu webtoon untuk mengetahui berapa banyak yang membaca komik tersebut melalui jumlah View. Lalu dilakukan di sekolah menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang komik tersebut. Yang terakhir melakukan validasi terhadap komikus sejarah yaitu Bapak Aji Prasetyo

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar Belakang dilakukannya penelitian, Perumusan Masalah yang sedang terjadi, Tujuan dan Manfaat dari penelitian dijabarkan dalam Bab ini.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB II berisikan Survey Literatur mengenai Jurnal terdahulu yang serupa dengan penilitan penulis. Serta membahas Tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan rancang penelitian penulis.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB III membahas tentang Analisis Masalah beserta Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini.

### **BAB IV: PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisikan tentang gambaran umum objek penelitian dan impelementasi berbentuk media utama dan media pendukung.

### **BAB V: KESIMPULAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran untuk rangkungan dari laporan penulis.