



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa dengan kekayaan budaya dan sejarah yang dikenal hingga mancanegara. Salah satu kekayaan Indonesia adalah keragaman sejarah kerajaannya. Jauh sebelum Indonesia diproklamasikan, di bumi Nusantara pernah berdiri berbagai kerajaan antara lain Kutai di Kalimantan Timur, Sriwijaya, Pamalayu, Tulangbawang di Sumatera, sampai Kalingga, Syailendra, Sanjaya, Pajajaran, Kediri, Singasari dan Majapahit di Pulau Jawa (Budhisantoso, S. dkk., 1991).

Majapahit merupakan salah satu kerajaaan besar di Nusantara yang namanya mendunia. Didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1294 ketika ia beserta sisa-sisa pengikut setianya membat Hutan Tarik di sekitar daerah Trowulan, Jawa Timur. Disitulah ia mendirikan sebuah pusat pemerintahan yang semakin hari semakin berkembang. Sejak saat itu hingga tahun 1500-an, Majapahit eksis sebagai kerajaan besar dengan berbagai dinamikanya (Soebachman, A., 2016).

Luas kerajaan Majapahit pun mencakup wilayah hingga seluruh Nusantara meliputi Jawa, Bali, Sumatera, Kalimantan, Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, hingga mencapai Semenanjung Malaya (Malaysia dan Brunei), Tumasik (Singapura), serta sebagian Thailand dan Filipina. Dengan luasnya wilayah kerajaan tersebut, Majapahit memiliki 12 raja yang memerintah dari awal berdirinya kerajaan pada tahun 1294 hingga runtuhnya kerajaan pada tahun 1478.

Majapahit sendiri sempat mencapai puncak kejayaannya pada masa kekuasaan raja Hayam Wuruk sekitar tahun 1350 hingga tahun 1389. Dengan bantuan Mahapatih Gajah Mada, kerajaan Majapahit berhasil mempersatukan Nusantara dalam satu lingkungan. Kerajaan Majapahit pun memiliki luas kerajaan yang melebihi luas Indonesia saat ini (Soebachman, A., 2016).

Berdasarkan penuturan Koordinator dan Wakil Koordinator Indonesia World Heritage Youth Network, Lenny Hidayat dan Hindra Liu beserta Program Specialist UNESCO Office Jakarta, Masanori Nagaoka, kepedulian melestarikan budaya dengan segala dinamikanya kurang tertanam dan diminati oleh generasi muda saat ini, minat generasi muda untuk mempelajarinya masih kurang. Salah satu faktor kurangnya kepedulian tersebut disebabkan oleh minat generasi muda untuk mempelajarinya masih kurang dan dikarenakan informasi terhadap sejarah tersebut masih minim di generasi muda.

Minimnya minat generasi muda membuat banyak jenis penyampaian informasi baru muncul. Salah satu contoh penyampaian informasi dalam sejarah dengan cara baru dapat dilihat pada animasi Jepang seperti *Rurouni Kenshin* yang menceritakan tentang samurai pada zaman edo atau pada animasi Indonesia seperti *Battle of Surabaya* yang menceritakan perjuangan bangsa Indonesia pada saat perang Surabaya 1945.

Pada usia remaja, cenderung lebih mudah untuk diberikan informasi melalui media dan hal baru (Suterdja, 2016). Media-media *online* saat ini pun seperti Tirto, Kompas, Detik, dan sejenisnya lebih menguatkan ilustrasi pada informasi yang

diberikan dibanding teksnya. Adapun penggunaan ilustrasi pada suatu informasi yang ditujukan untuk remaja muda akan lebih meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Ilustrasi pun diharapkan dapat memberikan emosi batin kepada remaja (Hasan, A., 2002).

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat buku ilustrasi tentang sejarah raja-raja Majapahit agar dapat dijadikan media informasi pendukung untuk generasi muda lebih mengenal sejarahnya. Dengan adanya fenomena tersebut, penulis akan meneliti dan merancang buku ilustrasi tentang raja-raja Majapahit.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan di latar belakang, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas menjadi : Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang raja - raja Majapahit untuk remaja usia 12-17 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan topik yang akan penulis bahas adalah perancangan buku ilustrasi tentang raja-raja Majapahit yang di targetkan untuk remaja usia 12-17 tahun.

1. Demografis :

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Wanita

Usia : 12 – 17 tahun

Kelas Ekonomi : SES A-B

2. Geografis :

Primer : Jabodetabek

Sekunder : Luar Jabodetabek

3. Psikografis :

Remaja muda yang duduk di bangku SD hingga SMA yang cenderung belajar berbagai hal melalui media dengan ilustrasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah untuk merancang buku ilustrasi tentang raja-raja Majapahit yang akan menjadi media informasi untuk remaja muda untuk mengenal lebih jauh tentang sejarah raja-raja Majapahit.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Untuk Penulis :

Penulis dapat menambah pengalaman dalam setiap proses perancangan yang harus dijalani dalam mengadaptasi sejarah raja-raja Majapahit kedalam buku ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media informasi untuk generasi muda.

2. Untuk Target Audiens :

Dapat dijadikan sebagai media informasi dan meningkatkan minat generasi muda untuk lebih tertarik pada sejarah raja-raja Majapahit serta turut melestarikan sejarah Nusantara.

3. Untuk Universitas :

Menjadi bahan referensi dan edukasi serta tolak ukur tugas akhir alumni, sehingga khalayak ramai dapat menilai kualitas pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.