



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Perkembangan media informasi di era modern saat ini diperlukan karena melalui media informasi, manusia dapat mengikuti kabar yang sedang berkembang. Melalui media informasi pun sebuah pesan akan tersampaikan dengan baik apabila proses menyampaikannya dibuat tepat sasaran serta informasi yang disampaikan bermanfaat bagi penerima informasi.

2.1.1 Definisi Media Informasi

Menurut Criticos (1996) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Kemudian definisi dari informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna berupa pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis 1990; 11). Sedangkan menurut Sadiman,dkk (2002) media informasi adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan untuk penerima pesan, dengan tujuan merangsang emosi yang meliputi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta atensi siswa sedemikian rupa, sehingga proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan efisien dan efektif. Kemudian menurut Sobur (2006) media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual.

Maka dapat disimpulkan pengertian dari media informasi adalah alat untuk menggabungkan dan merangkai kembali sebuah informasi sehingga menjadi konten yang bermanfaat bagi penerima informasi,

2.2 Perancangan Desain Grafis

Menurut Landa (2011) desain grafis adalah sebuah bentuk dari komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada penerima pesan. Desain grafis juga merepresentasikan visual dari konsep penciptaan, pemilihan dan pengaturan dalam elemen-elemen visual.

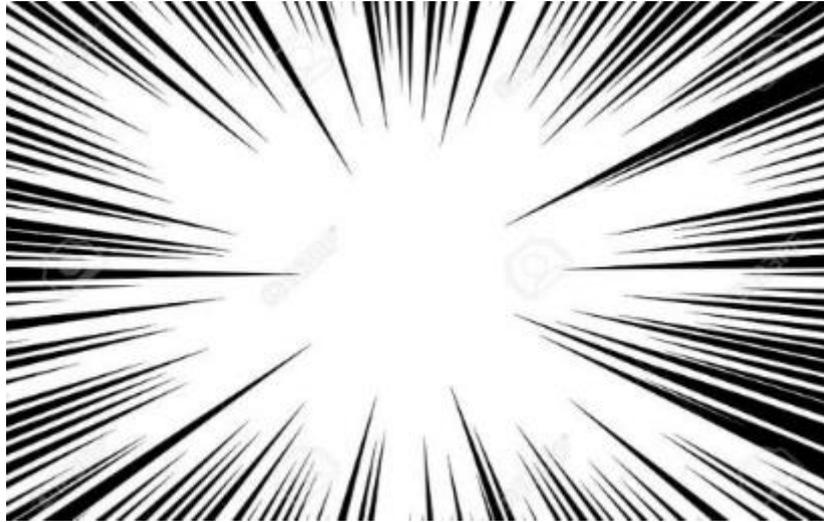
2.2.1 Elemen Desain

2.2.1.1 Titik

Titik adalah bagian terkecil dari suatu objek yang menempati suatu tempat yang tidak memiliki anjang, lebar dan tinggi. Dari titik, maka terbentuklah elemen-elemen desain yang dapat merangka sebuah bentuk desain secara utuh (Landa dkk, 2007:32).

2.2.1.2 Garis

Menurut Pentak dan Lauer (2016) garis menjelaskan sudut dari suatu bentuk serta turut merekam jejak pembuat garis dalam suatu ruang. Garis hanya terdiri dari dimensi panjangnya saja, tapi pada beberapa karya, garis juga dapat menjelaskan dimensi lebar



Gambar 2.3 *fast motion line*
(www.123rf.com, n. d.)

2.2.1.3 Bentuk

Bentuk adalah bagian dari elemen dasar desain yang merupakan suatu area yang dipersepsikan secara visual yang tersusun oleh garis yang menyatu sehingga terbentuk visual dua dimensi dan terlihat datar (Pentak, S., Lauer,

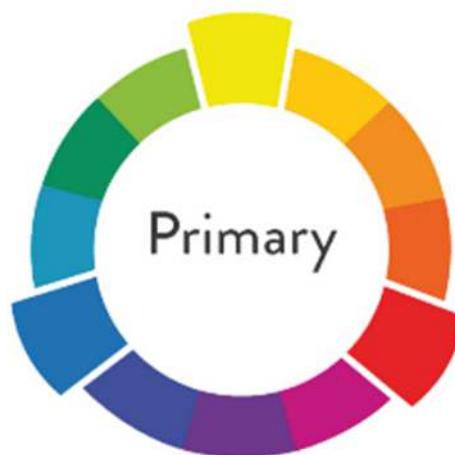


Gambar 2.4 *speech balloon shape*
(www.123rf.com, n. d.)

D.A., 2016). Selain membentuk visual dua dimensi, sebuah bentuk dari bidang melalui panjang dan tingginya garis-garis yang membentuk sebuah bidang secara keseluruhan juga dapat diperhitungkan ukurannya (Landa dkk, 2007).

2.2.1.4 Warna

Menurut Poulin (2011) warna berperan dalam menginformasikan pesan dan kesan yang ada dalam suatu desain. Warna pun dapat menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam suatu desain, yang membuat para audiens dapat memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam desain



Gambar 2.5 warna primer
(www.dictio.id, 2018.)

tersebut. Warna memiliki tiga kategori yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tertier. Warna primer terdiri dari warna merah, biru dan kuning

Kemudian ada warna sekunder yang merupakan hasil penyatuan warna dari warna primer yang menghasilkan 3 warna yaitu warna kuning + merah = orange, warna merah + biru = ungu, dan warna kuning + biru = hijau.



Gambar 2.6 warna sekunder
(www.dictio.id, 2018.)

Warna tersier yang dapat disebut juga sebagai warna ketiga merupakan proses pencampuran yang didapat dari satu warna primer dengan satu warna sekunder seperti merah + ungu, ungu + biru, biru + hijau, dan kuning + hijau, merah + orange



Gambar 2.7 warna tersier
(www.dictio.id, 2018.)

Warna tersier yang dapat disebut juga sebagai warna ketiga merupakan proses pencampuran yang didapat dari satu warna primer dengan satu warna sekunder seperti merah + ungu, ungu + biru, biru + hijau, dan kuning + hijau, merah + orange.

2.2.1.5 Tesktur

Menurut Pentak dan Lauer (2016) tekstur adalah suatu pengaplikasian desain dengan pengulangan bentuk pada suatu permukaan yang dapat diraba, sehingga memberikan kesan yang dapat dibaca dan diidentifikasi dengan sentuhan oleh audiens.



Gambar 2.8 tekstur dekorasi kayu
(www.dekoruma.com, 2019.)

2.2.1.6 Tipografi

Menurut Caputo (1997) unsur tipografi dalam buku komik kerap disebut sebagai *Lettering*. *Lettering* dalam komik meliputi semua teks, termasuk balon dialog, kotak narasi, *sound effects*, dan sebagainya. Teknik

lettering yang unik akan memberikan sebuah ciri khas dalam suatu komik.

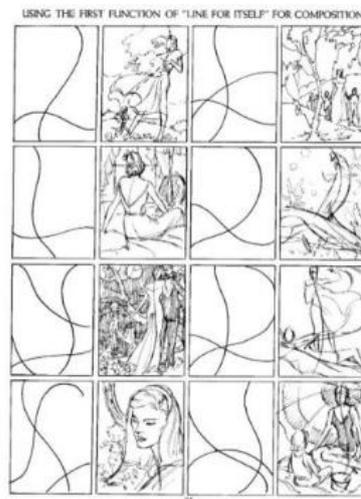


Gambar 2.9 lettering dalam komik (www.lilbookofkell.tumblr.com, 2010.)

ditambahkan oleh Caputo (1997) bahwa selain menggunakan metode lettering konvensional, lettering juga dapat dikerjakan dengan bantuan aplikasi digital dan menggunakan typeface yang sesuai dengan gaya ilustrasi yang digunakan.

2.2.1.7 Layout

Menurut Loomis (1947) garis memiliki fungsi untuk membagi atau membatasi suatu ruang untuk menghasilkan gambaran utama dalam suatu komposisi. Dalam sebuah gambar, komposisi dapat terbentuk dari tarikan garis, bentuk huruf, atau bentuk geometris.



Gambar 2.10 garis sebagai dasar komposisi
(Creative Illustration, 1947.)



Gambar 2.11 huruf sebagai dasar komposisi
(Creative Illustration, 1947.)



Gambar 2.12 geometris sebagai dasar komposisi
(Creative Illustration, 1947.)

2.2.2 Prinsip Desain

2.2.2.1 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah suatu penyajian visual yang terlihat melebur menjadi satu, memberi kesan bahwa masing-masing visual saling mengisi, hingga apabila satu visual tidak saling mengisi akan membuat komposisinya terlihat tidak tidak menyatu (Pentak, S., Lauer, D.A., 2016).



Gambar 2.13 *Unity* dalam sampul komik
(www.starbaseatlanta.com, 2019.)

2.2.2.2 Penekanan (*Emphasis*)

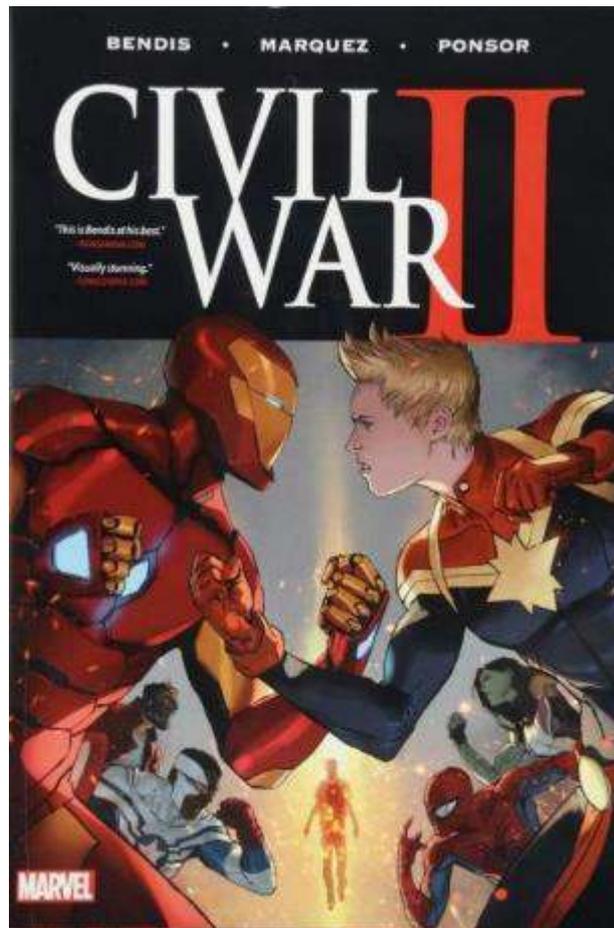
Melalui tata letak, ukuran, kontras, arah, dan struktur diagram, penekanan dapat tercipta. Penekanan berguna untuk menarik perhatian audiens hingga mampu memberi rasa penasaran audiens akan informasi yang ada dalam penekanan tersebut (Pentak, S., Lauer, D.A., 2016).



Gambar 2.14 *Emphasis* dalam komik
(www.bookriot.com, 2019.)

2.2.2.3 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah sebuah visual yang titik pusatnya terbagi secara merata sehingga tercipta sebuah stabilitas pada setiap sisinya. Ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang dimiliki oleh suatu visual dapat mempengaruhi keseimbangan pada suatu desain. Maka apabila elemen desain diletakkan dengan teratur, akan menghasilkan sebuah komposisi yang secara keseluruhan terlihat seimbang. Terdapat dua jenis struktur keseimbangan yaitu keseimbangan simetri, suatu keseimbangan yang memiliki berat visual yang stabil dari sisi atas, bawah, kanan, dan kiri, serta keseimbangan asimetri yang memiliki tampilan berat visual yang stabil walaupun peletakkan pada komposisi tidak tersusun secara teratur (Landa dkk, 2007).



Gambar 2.15 *Balance* dalam sampul komik (www.amazon.com, 2017.)

2.2.2.4 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah suatu prinsip desain yang tercipta dari proses repetisi pada berbagai macam elemen desain. Irama mampu menciptakan sensasi visual yang dapat membuat pandangan audiens mengikuti suatu pola yang diciptakan sehingga informasi yang disampaikan dapat disampaikan dengan baik (Pentak, S., Lauer, D.A., 2016).



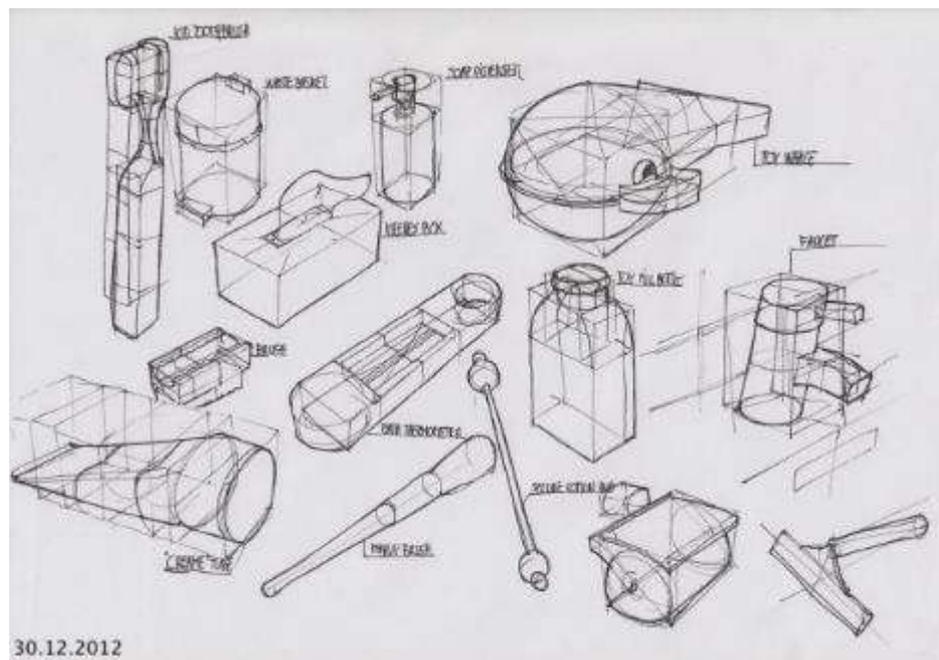
Gambar 2.16 *Visual Rhythm* dalam animasi *Disney*
(www.hipwallpaper.com, n.d.)

2.3 Buku Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), buku merupakan lembaran kertas yang dijilid dan memiliki tulisan ataupun kosong didalamnya. Buku memiliki tujuan sebagai media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk yang beragam seperti buku cerita, buku pengetahuan, dan lain sebagainya. Sedangkan ilustrasi adalah gambar yang berguna untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik lukisan, menggambar, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang bertujuan untuk menekankan informasi yang akan disampaikan.

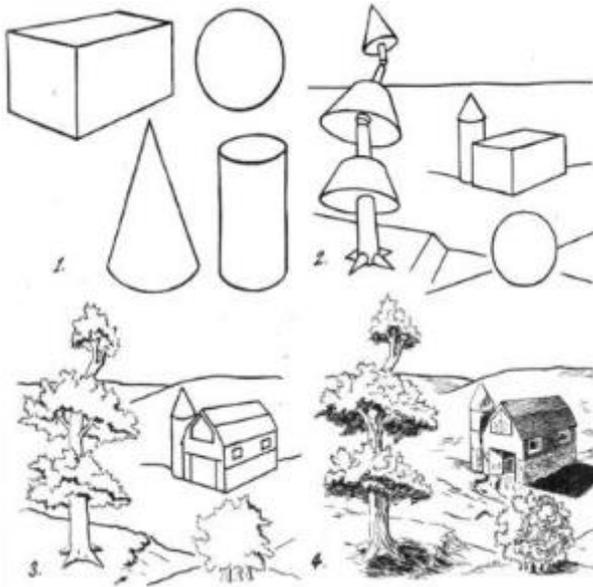
2.3.1 Bentuk

Menurut Lee dan Buscema (1978) bentuk dalam buku ilustrasi adalah bagaimana panjang, lebar, dan kedalaman dapat membuat ilustrasi terlihat nyata. Tanpa panjang, lebar, dan kedalaman, gambar akan terlihat datar.



Gambar 2.17 Variasi Bentuk
(www.louislearnstodraw.blogspot.com, 2012.)

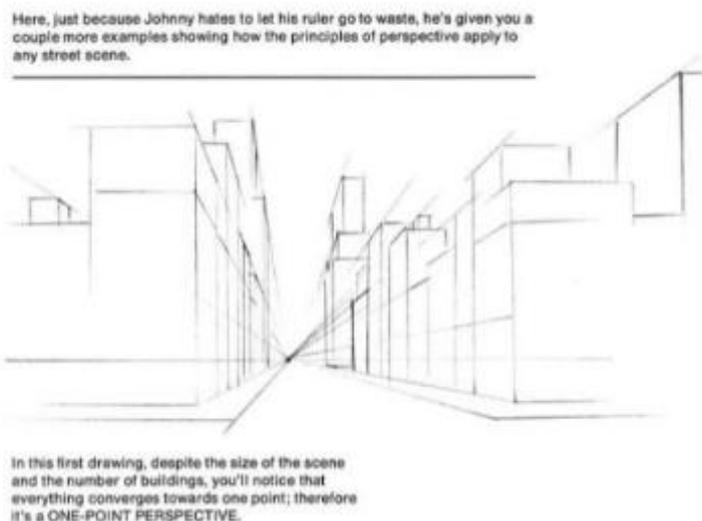
Dari bermacam-macam variasi diatas, bentuk-bentuk dapat dikelompokkan menjadi empat bentuk geometris sederhana yaitu kubus, bola, pyramid dan silinder. Geometris sederhana tersebut dapat menjadi dasar bagi setiap ilustrasi-ilustrasi yang akan dibuat.



Gambar 2.18 Bentuk dasar menjadi ilustrasi
(www.louislearnstodraw.blogspot.com, 2012.)

2.3.2 Perspektif

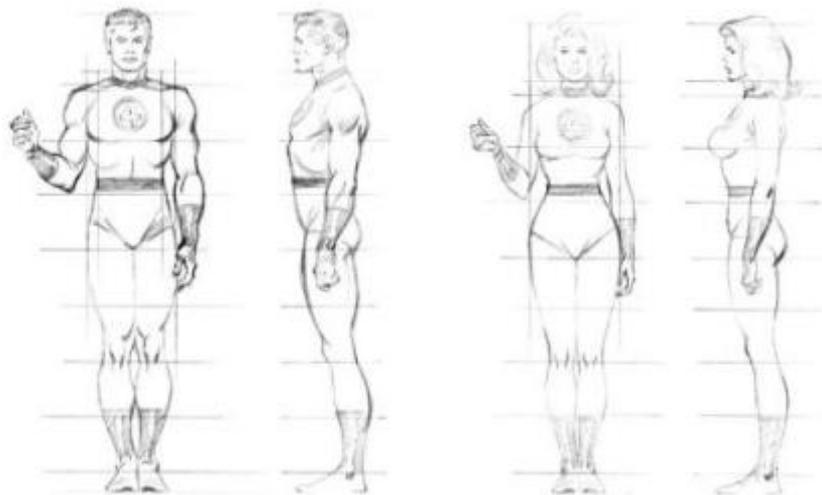
Perspektif dalam ilustrasi sangat penting, karena perspektif akan membuat suatu *scene* terlihat nyata dan akurat. Perspektif membuat objek-objek terlihat diletakkan dengan benar pada latar depan, latar belakang, dan tempat lainnya (Lee, S., Buscema, J., 1978).



Gambar 2.19 *One-Point Perspective*
(*How To Draw The Marvel Way*, 1978.)

2.3.3 Tokoh

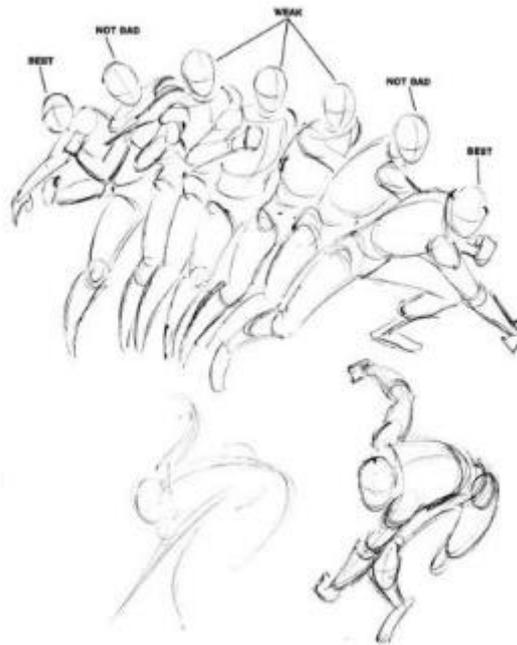
Tokoh adalah elemen penting dalam buku ilustrasi yang berguna untuk menyampaikan cerita atau informasi pada pembaca. Setiap karakter yang akan diilustrasikan baik itu pahlawan, penjahat atau tokoh biasa akan bergantung pada cerita atau informasi yang akan disampaikan. Dijelaskan oleh Lee dan Buscema (1978) teori untuk menggambar tokoh pria rata-rata sekitar 6,5 kali ukuran kepala, namun untuk karakter pahlawan ukuran yang digunakan rata-rata 8,15 kali ukuran kepala dan penekanan pada otot memberi kesan heroik. Sedangkan pada perempuan biasanya dibuat lebih pendek dari pria dan tidak terlalu menekankan pada otot serta pinggul yang lebih besar dari bahu.



Gambar 2.20 *Figure*
(How To Draw The Marvel Way, 1978.)

2.3.4 Action

Mengilustrasikan tokoh tanpa gerakan akan membuat tokoh terlihat datar. Dijelaskan oleh Lee dan Buscema (1978) bahwa untuk menentukan gerakan tokoh yang terbaik diperlukan beberapa rangkaian adegan pada tokoh tersebut, setidaknya tiga sampai empat adegan untuk mendapatkan gerakan terbaik.

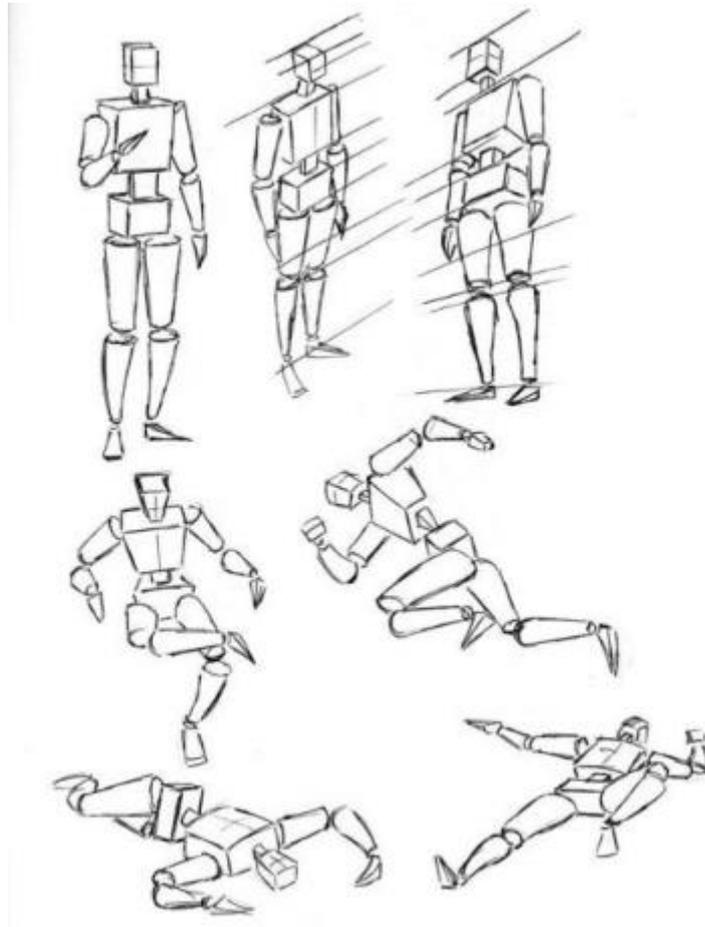


Gambar 2.21 Rangkaian gerakan tokoh
(How To Draw The Marvel Way, 1978.)

2.3.5 Perspektif Tokoh

Tokoh sudah memiliki bentuk yang proporsional dan sudah memiliki gerakan yang sesuai dengan cerita yang disampaikan, namun tanpa perspektif, tokoh tetap akan terlihat datar. Diperlukan perspektif pada tokoh, sebab perspektif akan memberikan kedalaman pada tokoh, seperti

bagaimana tokoh tersebut melangkah maju, terjatuh, atau adegan lainnya. Bentuk geometris dasar pada tokoh seperti kubus dan silinder akan mengalami penyusutan mengikuti arah perspektif yg digunakan.



Gambar 2.22 Perspektif Tokoh
(How To Draw The Marvel Way, 1978.)

2.3.6 Komposisi

Komposisi adalah meletakkan semua visual dalam satu tempat sehingga dapat memanjakan mata dan dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik. Semakin simpel suatu komposisi, maka akan semakin mudah

dimengerti oleh pembaca namun dengan tetap mengedepankan visual yang menarik, kuat dan menakjubkan (Lee, S., Buscema, J., 1978).



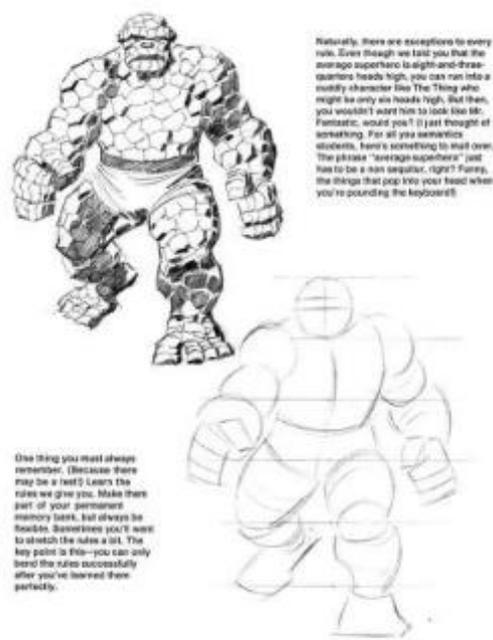
Gambar 2.23 Komposisi dalam komik (How To Draw The Marvel Way, 1978.)

2.3.7 Tokoh dan Penokohan

Definisi tokoh dan penokohan menurut Rokhmansyah (1998) memiliki pengertian yang berbeda. Tokoh merupakan pelaku cerita yang menunjuk kepada orang atau karakter tersebut. Sedangkan penokohan adalah karakteristik yang menunjuk pada watak tokoh-tokoh pada penempatan tertentu dalam suatu cerita. Sehingga penokohan suatu tokoh merupakan unsur yang penting karena tokoh mengemban peristiwa untuk disampaikan dalam suatu cerita.



Gambar 2.24 Tokoh antagonis dalam *Fantastic Four* (How To Draw The Marvel Way, 1978.)



Gambar 2.25 Tokoh protagonis dalam *Fantastic Four* (How To Draw The Marvel Way, 1978.)

2.3.8 3 Dimensional Character

Menurut Egri Lajos (1985) bahwa setiap tokoh memiliki tiga dimensi sebagai struktur pembangunnya. Tiga dimensi tersebut adalah elemen yang membangun tokoh dalam suatu cerita dan terikat satu sama lain. Tiga dimensi tersebut terdiri dari :

a. Dimensi Fisiologi

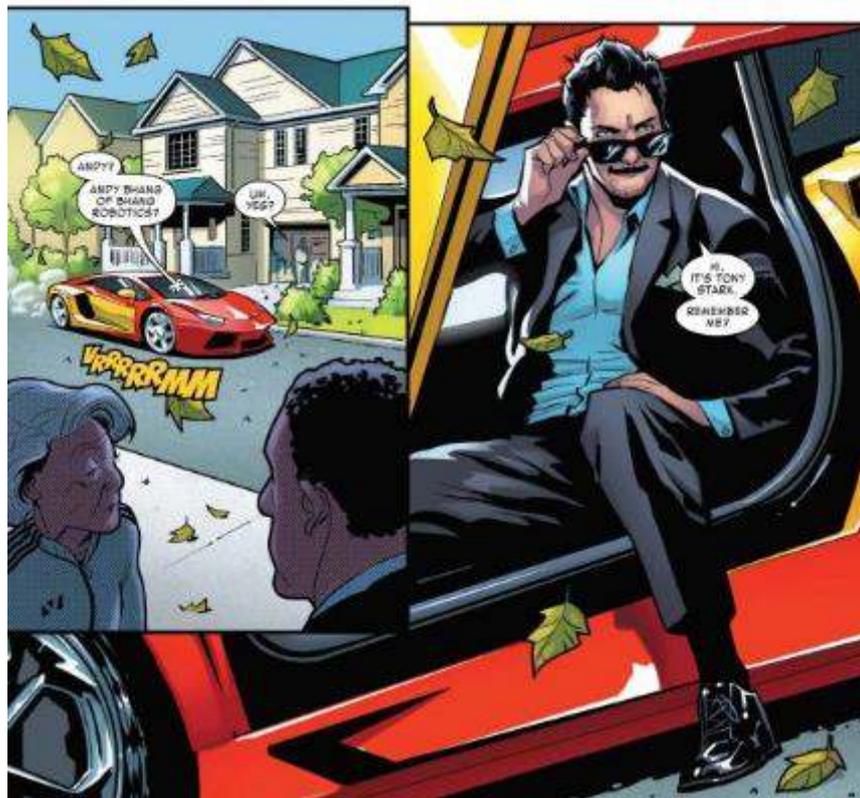
Merupakan dimensi pada tokoh yang bersangkutan dengan rupa, visual, dan penampilan tokoh. Penampilan fisik ini dapat mempengaruhi keadaan sekitar ataupun perasaan tokoh. Dimensi fisiologi ini dapat diobservasi melalui jenis kelamin, umur atau penampilannya seperti bentuk tubuh, paras tokoh yang rupawan atau jelita, atau dari warna kulit serta rambut.



Gambar 2.26 Perbedaan Fisiologi dalam komik Marvel
(cinemthread.com, n.d.)

b. Dimensi Sosiologi

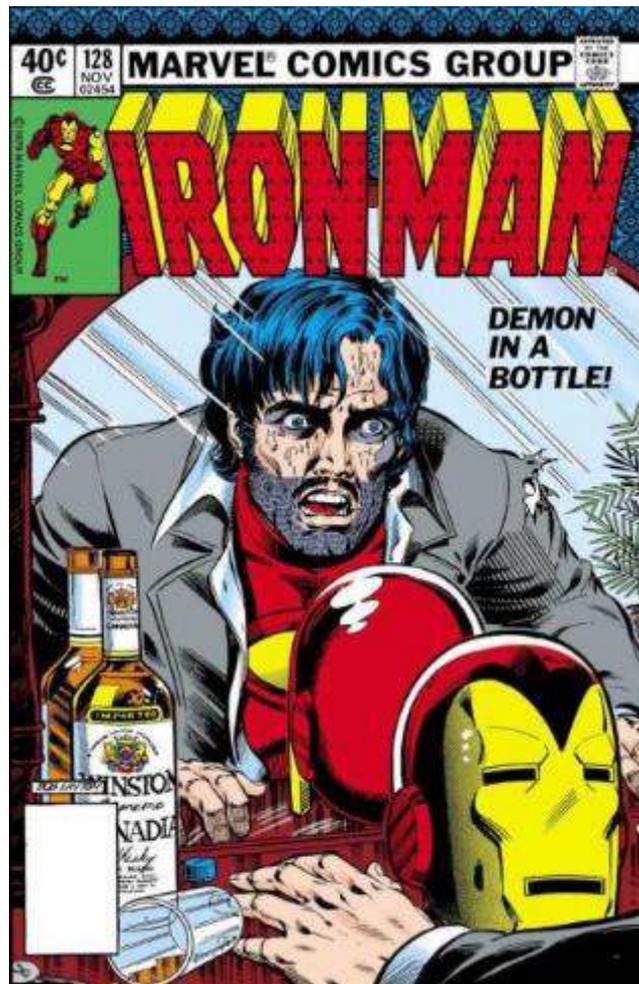
Merupakan dimensi pada tokoh yang bersangkutan dengan kondisi lingkungan tokoh. Dimensi sosiologi dapat di observasi dari kehidupan sosial tokoh, seperti tempat tinggalnya, pekerjaan, pendidikan, dan status sosialnya.



Gambar 2.27 Sosiologi dalam komik Marvel ditunjukkan dengan kekayaan Tony Stark (www.comic-watch.com, n.d.)

c. Dimensi Psikologi

Dimensi terakhir yang membangun tokoh dalam suatu cerita adalah dimensi psikologi. Dimensi ini bersangkutan dengan karakteristik dari tokoh dalam cerita. Dimensi psikologi dapat di observasi dari kebiasaan tokoh, emosi tokoh, pemikiran tokoh, dan psikologi tokoh lainnya.



Gambar 2.28 Psikologi Tony Stark digambarkan melalui emosinya
(www.comicvine.gamespot.com, n.d.)

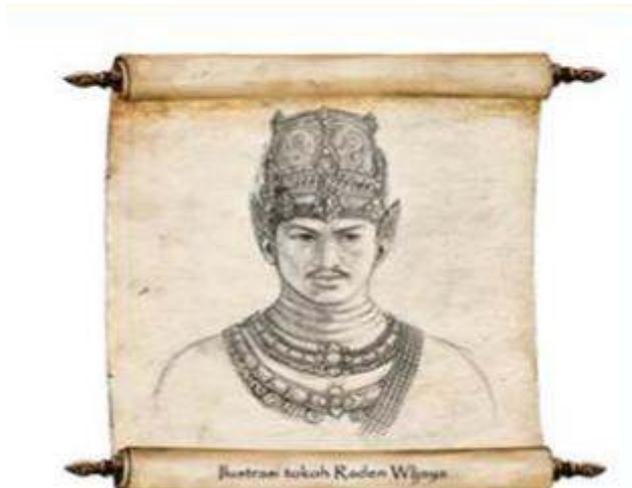
2.4 Kerajaan Majapahit

Pendiri kerajaan Majapahit adalah Raden Wijaya. Ia merupakan raja pertama Majapahit dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Pada awalnya, pusat pemerintahan kerajaan Majapahit berada di daerah Tarik. Karena di wilayah tersebut banyak ditemui pohon maja yang buahnya terasa pahit, maka kerajaan Raden Wijaya kemudian dinamakan Majapahit. Kerajaan Majapahit berkuasa di Nusantara sejak 1294 hingga keruntuhannya pada tahun 1478.

2.4.1 Raja-raja Majapahit

2.4.1.1 Yang Mulya Sang Prabu Kertarejasa

Kertarejasa adalah raja pertama yang sekaligus merupakan pendiri Keraton Majapahit. Ia memerintah dengan tegas dan bijaksana. Kondisi negara tentram dan aman. Susunan pemerintahannya pun dibuat mirip dengan Kerajaan Singosari; namun ditambah dua, yaitu rakryan Rangga dan rakryan Tumenggung. Kertarejasa mendirikan Kerajaan Majapahit dua tahun setelah runtuhnya Kerajaan Singosari. Raden Wijaya kemudian menobatkan diri sebagai Raja Majapahit dengan gelar Kertarejasa Jayawardhana. Ia berkuasa sejak 1293 sampai tahun 1309. Kertarejasa adalah menantu Kertanegara, raja terakhir Singosari. Kertarejasa mengawini sekaligus empat putri Kertanegara. Namun hanya dari Dewi Gayatri ia mendapatkan anak. Kemudian Kertarejasa juga menikahi Dara Petak, melahirkan seorang putra, yaitu Raden Kala Gemet, yang di masa selanjutnya menjadi raja kedua Majapahit bergelar Jayanegara.



Gambar 2.29 Ilustrasi Raden Wijaya
(www.reqnews.com, 2019.)

2.4.1.2 Yang Mulya Sang Prabu Jayanegara

Jayanegara adalah Raja Majapahit yang berkuasa selama kurun waktu 1309 hingga 1328. Ia merupakan raja kedua Majapahit setelah ayahnya, Raden Wijaya, turun tahta. Dalam menjalankan roda pemerintahan ia banyak didampingi-diwakih oleh Lembu Sora. Boleh dibilang, Jayanegara kurang bisa memahami sejarah perjuangan Kerajaan Majapahit sejak awal berdirinya. Kerajaan yang telah susah payah didirikan dan dibesarkan oleh pendahulunya diperintah dengan sekenanya oleh Raja Jayanegara. Karena naik tahta tatkala masih berusia sangat muda, dapat dimaklumi bila Jayanegara bukanlah seorang raja yang tangguh. Begitulah faktanya, Jayanegara dipandang sebagai Raja Majapahit yang kurang adil dan kurang bijaksana. Bahkan konon, ia terlalu sering melakukan pesta pora. Keadaan demikian tentunya membuat para pendukung Kertarajasa, Raja Majapahit sebelumnya, menjadi geram dan melakukan pemberontakan. Dapat dimaklumi jika mereka memiliki perasaan serupa itu. Sebab sejak awal, mereka telah bersusah payah mengemban cita-cita perjuangan Majapahit. Hingga akhir hayatnya, Jayanegara wafat tanpa meninggalkan satu orang anak pun. Tahta Majapahit pun lalu diserahkan kepada adik perempuannya, yaitu Dyah Gitarja. Dyah Gitarja ini selanjutnya mempergunakan gelar Tribhuwana Wijayatunggadewi ketika menjadi Raja Majapahit.



Gambar 2.30 Ilustrasi Jayanegara
(www.reqnews.com, 2019.)

2.4.1.3 Yang Mulya Kanjeng Ratu Tribuwana TunggaDewi

Tribhuwana Wijayatunggadewi adalah adik Jayanegara tapi lain ibu. Ia adalah putri dari Kertarajasa (Raden Wijaya) dengan Dewi Gayatri. Adapun Dewi Gayatri merupakan keturunan langsung dari Kertanegara. Tribhuwana Wijayatunggadewi dianggap lebih kuat legitimasi kepemimpinannya jika dibandingkan dengan Jayanegara yang di dalam tubuhnya tidak mengalir darah Kertanegara. Sebagai Raja Majapahit yang ketiga, Tribhuwana Wijayatunggadewi berkuasa sejak tahun 1328 hingga tahun 1351. Ia menjadi raja untuk menggantikan Jayanegara yang tidak mempunyai keturunan. Ada yang menyebutkan bahwa sebenarnya yang berhak memegang kekuasaan di Majapahit bukanlah Tribhuwana, melainkan Dewi Gayatri (ibunya). Sebab Dewi Gayatri telah menjadi pendeta Budha, Tribhuwana mewakilinya dalam menjalankan roda pemerintahan. Jasa besar Tribhuwana Wijayatunggadewi yang bernama asli Dyah Gitarja ini adalah meletakkan dasar-dasar politik kenegaraan Majapahit secara kokoh. Meskipun perempuan, ia mampu membuktikan sebagai raja yang cakap

dan murnpuni. Kelak keberhasilannya memerintah itu diwariskan kepada putranya yang termasyhur, yaitu Hayam Wuruk.

2.4.1.4 Yang Mulya Prabu Hayam Wuruk

Raja Majapahit yang keempat, Hayam Wuruk. Nama Hayam / Wuruk memiliki arti "ayam yang terpelajar/terdidik". Ia berkuasa sejak tahun 1350 hingga tahun 1389. Hayam Wuruk turun tahta sebab meninggal dunia pada tahun 1389. Di bawah kepemimpinannya inilah Kerajaan Majapahit mengalami masa kejayaan. Ibunda Hayam Wuruk adalah Tribhuwanatunggadewi (putri Raden Wijaya, pendiri Kerajaan Majapahit). Sementara ayahnya adalah Sri Kertawardhana alias Cakradhara, seorang raja bawahan di Singosari yang bergelar Bre Tumapel. Hayam Wuruk lahir pada tahun 1334. Konon peristiwa kelahirannya diawali dengan gempa bumi dan meletusnya Gunung Kelud. Yang mana pada tahun yang bersamaan, Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa; sebuah sumpah yang diucapkannya untuk mempersatukan Nusantara di bawah Majapahit. Berpuluh tahun kemudian, Hayam Wuruk naik tahta memimpin Kerajaan Majapahit. Di bawah kepemimpinan Hayam Wuruk yang dibantu oleh Mahapatih tangguh, Gajah Mada, Kerajaan Majapahit pun berhasil menaklukkan banyak kerajaan lain di seantero Nusantara. Di antaranya Kerajaan Pasai, Logajah, Gurun Sukun, Taliwung, Sapi, Gunungapi, Seram, Hutankadali, Sasak, Bantayan, Luwuk, Mengkasar, Buton, Banggawi,

Kunir, Galiyan, Salayar, Sumba, Muar (Saparua), Solor, Bima, Wandan, Ambon, Wanin, Seran, Timor, dan Dampo.

Prabu Hayam Wuruk merupakan seorang raja yang ahli politik, pemerintahan, dan ilmu pengetahuan. Ia juga menjadi pelindung kegiatan sastra dan budaya. Tampaknya Hayam Wuruk menyadari sepenuhnya bahwa untuk menjadi negara yang besar dan terkenal, Majapahit juga harus membangun peradaban dengan baik. Oleh sebab itu, hal-hal yang sifatnya nonmaterial (meliputi kesusastraan, kesenian, dan kebudayaan) pun diberi perhatian yang memadai. Situasi yang kondusif ini sungguh menjadi bukti betapa majunya peradaban masyarakat Majapahit kala itu.



Gambar 2.18 Ilustrasi Hayam Wuruk
(www.reqnews.com, 2019.)

2.4.1.5 Yang Mulya Prabu Wikrama Wardhana

Raja Majapahit yang kelima. Ia memerintah bersama / istri yang sekaligus saudara sepupunya (anak Hayam Wuruk), Kusumawardhani. Masa pemerintahannya antara tahun 1389 sampai dengan 1429.

Keduanya mulai naik tahta sepeninggal Hayam Wuruk. Pada tahun 1400-an Wikramawardhana mundur dari jabatannya. Ia turun tahta untuk menjadi pendeta. Istrinyalah yang melanjutkan tampuk pemerintahan. Barulah ketika sang istri meninggal dunia, Wikramawardhana kembali naik tahta. Sekitar tahun 1401, Wikramawardhana berselisih dengan Bhre Wirabhumi, saudara tiri Kusumawardhani. Perselisihan tak kunjung usai, bahkan memuncak hingga menjadi perang saudara yang disebut dengan Perang Paregreg pada tahun 1404. Tentu saja banyak kerugian yang timbul akibat peperangan tersebut. Daerah-daerah yang menjadi wilayah kekuasaan Majapahit pun banyak yang melepaskan diri. Pada tahun 1427 Wikramawardhana wafat. Ia kemudian dicandikan di Wisesapura yang terletak di Bayalangu.



Gambar 2.19 Ilustrasi Wikramawardhana dan Kusumawardhani
(www.reqnews.com, 2019.)

2.4.1.6 Yang Mulya Dyah Ayu Dewi Suhita

Dewi Suhita naik tahta menjadi Raja Majapahit untuk menggantikan Wikramawardhana yang meninggal dunia. Ia memerintah mulai tahun 1429 (ada yang menyebutkan mulai tahun 1227) sampai tahun 1447. Dewi Suhita menjadi pewaris tahta sebab putra mahkota yang mestinya menggantikan Wikramawardhana pun sudah meninggal dunia. Sebenarnya Wikramawardhana memiliki saudara laki-laki, yakni Bre Tumapel. Akan tetapi, Suhita dianggap lebih pantas naik tahta daripada Bre Tumapel. Ibu Dewi Suhita adalah Bre Mataram, keturunan Wirabumi dengan Negarawardhani. Dengan demikian, golongan Wirabumi sangat bersenang hati. Mereka merasa mendapat kesempatan untuk berkuasa di keraton. Dewi Suhita pun banyak mengambil punggawa dari pengikut Wirabumi. Memang ada semacam balas dendam politik di sini. Hingga akhirnya Raden Gajah —yang dahulu membunuh Wirabumi— tewas pada tahun 1433. Dendam kesumat politik yang saling berbalasan ini membuat suasana Kerajaan Majapahit kacau balau. Dalam suasana yang tidak kondusif tersebut, bentangan wilayah Kerajaan Majapahit pun tidak luas lagi. Kekuasaan Majapahit makin kecil, armada angkatan lautnya pun kian mengecil. Dewi Suhita turun tahta pada tahun 1447. Ia kemudian digantikan oleh Kertawijaya, adik tirinya.

2.4.1.7 Yang Mulya (Kertawijaya) Prabu Brawijaya I

Kertawijaya adalah Raja Majapahit yang berkuasa selama tahun 1447 hingga tahun 1451. Ia naik tahta untuk menggantikan sang kakak tiri, yaitu Dewi Suhita. Pada waktu ia bertahta, masih terjadi pergolakan keabsahan atas tahta Majapahit. Oleh karena itu, Kertawijaya mengambil satu langkah untuk mendamaikan seluruh trah Kertarajasa (pendiri Keraton Majapahit) agar tak lagi saling bertikai. Salah satu langkah damai yang dilakukan Kertawijaya adalah mengambil gelar Brawijaya I. Bra artinya "raja", Wijaya artinya "keturunan Raden Wijaya". Langkah rekonsiliasi ini rupanya lumayan efektif sebagai solusi. Terbukti pada masa kekuasaan Kertawijaya ketegangan negeri mereda, perang saudara pun teredam.

Namun di sisi lain, masa pemerintahan Brawijaya I diwarnai dengan banyak terjadinya gempa bumi dan gunung meletus. Situasi dan kondisi Kerajaan Majapahit pada saat Kertawijaya atau Brawijaya I berkuasa tidak banyak diberitakan. Mungkin penyebabnya, masa pemerintahannya memang tidak lama. Hanya sekitar hanya empat tahun. Masih pula ditambah sering terjadinya bencana alam. Tentu saja kondisi yang demikian berpotensi menghambat pelaksanaan program-

program pemerintahan. Pada tahun 1451 Brawijaya I meninggal dunia dan dikuburkan di Kertawijayapura.



Gambar 2.20 Ilustrasi Kertawijaya
(www.reqnews.com, 2019.)

2.4.1.8 Yang Mulya (Rajasa Wardhana) Prabu Brawijaya II

Sri Rajasawardhana atau Rajasawardhana adalah salah satu Raja Majapahit. Masa berkuasanya antara tahun 1451 sampai 1453. Ia bergelar Brawijaya II. Namun, Brawijaya II ini tidak menempati Istana Majapahit. Roda pemerintahan dijelankannya dari Istana Keling, Kahuripan. Pada tahun 1452, ia mengirimkan utusan ke Cina. Setahun kemudian (1453), ia tiba-tiba meninggal dunia. Sepeninggalnya terjadi kekosongan kekuasaan di Majapahit, yakni dari tahun 1453 hingga tahun 1456.

2.4.1.9 Yang Mulya (Hyang Purwawisesa) Prabu Brawijaya III

Dikenal juga sebagai Bre Wengker atau Girishawardhana Dyah Samarawijaya. Menjabat sebagai raja Majapahit sesudah berhasil menaklukkan Rajasawardhana Dyah Suryawikrama. Selama menjabat sebagai raja dari tahun 1456 hingga 1466, Majapahit dilanda bencana berupa gunung meletus pada tahun 1462. Tiga tahun sesudah

mengeluarkan Prasasti Sendang Sedur yang berangka tahun 1463, Girishawardhana mangkat. Arwahnya dicandikan di Puri. Sepeninggal Girishawardhana, Singhawikrawardhana menjabat sebagai Raja Majapahit selanjutnya.

2.4.1.10 Yang Mulya (Bhre Pandan Salas) Prabu Brawijaya IV

Brawijaya IV adalah gelar yang dipergunakan oleh Bre Pandhansalas ketika naik tahta untuk memimpin Kerajaan Majapahit. Sama dengan raja pendahulunya, Brawijaya IV pun tinggal di Istana Tumapel. Ia naik tahta untuk menggantikan Brawijaya III. Namun masa berkuasanya singkat saja, yakni sejak tahun 1466 hingga 1468. Bre Pandhansalas ini bernama asli Suraprabhawa dan bernama resmi Singhawikramawardhana. Pada dasarnya, Brawijaya IV memang bukan seorang politikus dan tidak tertarik pada hal-hal yang berbau politik dan ketatanegaraan. Ia lebih tertarik pada hal-hal yang berbau ruhaniah menurut agama Budha. Oleh karena itu, kedudukan terhormat menjadi raja malah terasa menjadi beban baginya. Ia pun hanya bertahan selama dua tahun untuk menjadi raja. Selanjutnya Bre Pandhansalas digantikan oleh putranya, Brawijaya V. Menurut satu sumber yang lainnya, Brawijaya IV yang tinggal di istana Tumapel pada akhirnya memindahkan pusat kekuasaannya ke Daha pada tahun 1468. Penyebabnya, ia terdesak oleh Kertabhumi (anak bungsu Rajasawardhana) yang kemudian berkuasa di Majapahit. Bre Pandhansalas sendiri dikabarkan wafat pada tahun 1474.

2.4.1.11 Yang Mulya (Bhre Kertabumi) Prabu Brawijaya V

Brawijaya V adalah sosok yang diyakini naik tahta untuk menggantikan Brawijaya IV. Ia menjadi pemegang tahta Majapahit selama 10 tahun, yakni antara tahun 1468 sampai dengan tahun 1478. Menurut satu catatan sejarah, Brawijaya V adalah putra dari Bre Pandhansalas (Brawijaya IV). Namun menurut catatan yang lainnya, Brawijaya V merupakan anak bungsu dari Rajasawardhana yang bernama Kertabhumi. Adapun Kertabhumi alias Brawijaya V ini naik tahta karena keberhasilannya mendesak Bre Pandhansalas untuk turun tahta (yang pada akhirnya Bre Pandhansalas memindahkan pusat kekuasaannya ke Daha) . Menurut naskah-naskah babad dan serat, Brawijaya V merupakan raja terakhir Majapahit, yang masa kekuasaannya berakhir pada tahun 1478. Menurut satu riwayat, Brawijaya V meninggal ketika istana Majapahit diserahkan oleh Rama Wijaya dari Keling.