



Arty 12 (3) 2023

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/siu/index.php/arti>

Illustrative Design Of The Historical Story Of The Establishment Of The Majapahit Kingdom Adapted From The Country Of Religion Manuals As Social Learning Media

PERANCANGAN ILUSTRASI SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT YANG DIADAPTASI DARI BUKU NASKAH NEGARAKERTAGAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIAL

Moh. Nasyeh Lukman Hakim, Arif Fiyanto

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi DKV S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Sept 2023

Disetujui : Okt 2023

Dipublikasikan :

Nov 2023

Keywords:

Ilustrasi, Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit, Media Pembelajaran Sosial

Abstrak

Pada Era Industri generasi keempat, Masyarakat diharapkan menjaga keseimbangan penguasaan teknologi dengan nilai-nilai kebudayaan, kearifan lokal, dan spirit adi luhung bangsa. Sementara itu, ujaran kebencian dapat merusak keseimbangan tersebut. Pembuatan ilustrasi sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit yang diadaptasi dari buku Naskah Negarakertagama ini bertujuan untuk menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi dan nilai-nilai kearifan lokal kepada masyarakat. Proses berkarya meliputi: (1) Pra Produksi, (3) Produksi, (3) Paska Produksi. Pada tahap produksi media yang digunakan adalah Digital Painting, dilakukan mulai dari pembuatan sketsa ilustrasi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Penulis menghasilkan ilustrasi buku berjudul "Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit Berdasarkan Naskah Negarakertagama pupuh 44-45" dengan rincian karya 16 gambar ilustrasi masing-masing cerita dalam pupuh 44-45 disertai 1 halaman teks deskripsi/isi tulisan dalam pupuh 44-45 di setiap halaman ilustrasi tersebut. Hasil akhir berupa dummy buku ilustrasi "Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit Berdasarkan Naskah Negarakertagama pupuh 44-45" dengan jumlah 24 halaman. Melalui karya ilustrasi buku "Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit Berdasarkan Naskah Negarakertagama pupuh 44-45", penulis ingin menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah leluhur dengan menghadirkannya dalam ilustrasi cerita yang dimaksud sebagai upaya untuk membangkitkan rasa kecintaan dan kepedulian terhadap warisan budaya dan karakter bangsa.

Abstract

In the fourth generation of the Industrial Age, the community is expected to maintain a balance of mastery of technology with cultural values, local wisdom and the noble spirit of the nation. Meanwhile, hate speech can upset that balance. Making illustrations of the history of the founding of the Majapahit Kingdom which was adapted from the book *Negarakertagama Manuscript* aims to be an effective means of conveying information and local wisdom values to the community. The creative process includes: (1) Pre Production, (3) Production, (3) Post Production. At the production stage the media used is Digital Painting, starting from sketching illustrations by considering design principles. The author produced an illustration for a book entitled "The History of the Founding of the Majapahit Empire Based on the *Negarakertagama Manuscript* in pupuh 44-

© 2023 Universitas Negeri Semarang

45" with details of the work of 16 illustrations for each story in canto 44-45 accompanied by 1 page of text description/content written in canto 44-45 on each page of the illustration the. The final result is a dummy illustrated book "History of the Founding of the Majapahit Kingdom Based on Negarakertagama pupuh 44-45" with a total of 24 pages. Through the illustrated work of the book "The History of the Founding of the Majapahit Kingdom Based on Negarakertagama Pupuh 44-45", the author wants to revive ancestral historical values by presenting them in the story illustration which is intended as an effort to arouse a sense of love and concern for cultural heritage and national character.

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : nasyeh1950@gmail.com

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi (TI) yang berkembang menjadi salah satu faktor munculnya berbagai platform media komunikasi massa. TI mudah diakses seluruh kalangan. Berbagai konten dan bentuk bahasa verbal maupun visual menjadi komoditas informasi publik. Berbagai tema pun muncul.

Di antara teknologi informasi antara lain: Instagram, facebook, whatsapp, twitter, tiktok, dan lainnya. Misalnya, instgram menjadi salah satu bentuk kontruksi sosial, yang menitikberatkan keterlibatan audiens dan kreator foto atau video. Konstruksi sosial ini memunculkan influencer sebagai tolak ukur perkembangan berpikir masyarakat. Hal ini menimbulkan dampak positif dan negatif pada masyarakat (Arifuddin & Irwansyah, 2019).

Perkembangan berpikir masyarakat cenderung mencari eksistensi di media sosial. Dalam polanya, masyarakat cenderung mengikuti arus informasi yang sedang *hit*. Kecenderungan ini menimbulkan “kebutaan” moral dan sosial dalam melihat aspek positif dan negatif kontens. Pembuatan foto dan video yang diupload di media sosial, misalnya, menimbulkan kontroversi. Kontens yang tidak sejalan dengan pemahaman masyarakat luas memancing *Hate speech*, *bullying*, dan lain-lain (Mahendra, 2017).

Perilaku *hate speech*, misalnya, dipengaruhi oleh emosi masyarakat yang tinggi. Fasilitas yang mudah diakses dan kecepatan perkembangan informasi menimbulkan tanggapan masyarakat yang spontan dan tanpa pikir panjang. Hal ini

dapat memunculkan dampak negatif kepada pembuat konten, seperti merasa sedih, malu, marah dan lainnya. Sedangkan akun pembuat konten menjadi ruang ujaran kebencian (Astuti, 2019).

Pada Era Industri generasi keempat, Masyarakat diharapkan menjaga keseimbangan penguasaan teknologi dengan nilai nilai kebudayaan, kearifan lokal, dan spirit adi luhung bangsa. Sementara itu, ujaran kebencian dapat merusak keseimbangan tersebut. Ketika tidak ada keseimbangan, masyarakat akan menggunakan teknologi informasi tanpa lagi mempertimbangkan nilai-nilai luhur bangsa. Sejak itulah teknologi informasi menjadi alat perusak moral bangsa (Halim, Mentari, & Yanzi, 2019).

Salah satu cara menyelesaikan masalah tersebut di atas adalah memperkuat kesadaran akan sejarah bangsa. Sebab, sejarah berperan sebagai sumber informasi yang memiliki *value* kearifan lokal. Kearifan lokal penting untuk dilestarikan sebagai perbaikan moral bangsa. Menurut Gloria Pirena Abdi, pembelajaran sejarah berperan besar dalam pembentukan karakter. Hari ini masalah yang dihadapi masyarakat indonesia adalah kemerosotan moral. Pembelajaran sejarah dinilai dapat memperbaiki moral masyarakat (Abdi, 2020).

Naskah Negarakertagama tidak hanya sekedar catatan sejarah, tetapi juga menyimpan Filsafat, pandangan tentang Agama, keindahan Arsitektur, dan inspirasi tentang kepemimpinan pada zamannya. Sebagai salah satu Naskah Kuno yang berharga, keberadaannya menjadi bagian penting dari cagar budaya Nusantara yang perlu

dilestarikan dengan penuh kepedulian (Sulistyowati, 2014).

Dorongan untuk membuat proyek studi "Perancangan Ilustrasi Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit yang diadaptasi dari buku naskah *Negarakertagama* sebagai media pembelajaran sosial", tumbuh dari sisi pribadi penulis. Sejak kecil, penulis telah mengalami pengalaman empiris dengan cerita-cerita sejarah Kerajaan Majapahit. Selain itu, penulis sering mendengar kisah-kisah kebesaran Majapahit dan berbagai tokoh bersejarah yang menjadi inspirasi tersendiri.

Penulis merasa bahwa ada ruang kosong dalam kesadaran masyarakat mengenai sejarah dan karakter bangsa sebagai makhluk Nusantara. Oleh karena itu, penulis ingin menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah leluhur dengan menghadirkannya dalam ilustrasi cerita yang dimaksud. Dengan begitu, judul proyek ini tidak hanya memberikan informasi sejarah, tetapi juga bertujuan untuk membangkitkan rasa kecintaan dan kepedulian terhadap warisan budaya dan karakter bangsa.

Melalui ilustrasi cerita yang dibangun berdasarkan naskah *Negarakertagama*, penulis berharap bahwa proyek ini dapat menjadi media pembelajaran sosial yang efektif. Ilustrasi dapat menyajikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dicerna, sehingga masyarakat dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sejarah secara lebih baik. Dengan demikian, proyek ini berkontribusi untuk menjaga dan menghargai warisan budaya Nusantara serta meningkatkan kesadaran

masyarakat terhadap nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sejarah Kerajaan Majapahit.

Sunaryo, (2002) telah mengidentifikasi beberapa prinsip seni rupa yang berfungsi sebagai penyempurna suatu karya seni ilustrasi sehingga menghasilkan karya yang baik. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Kesatuan (unity): Kesatuan merupakan prinsip dasar dalam seni rupa. Jika tidak ada kesatuan dalam karya, objek-objek akan terlihat terpisah-pisah dan tidak menyatu menjadi satu keseluruhan. Kesatuan dapat dicapai dengan memenuhi prinsip-prinsip lainnya, dan merupakan prinsip induk yang membawahi prinsip-prinsip desain lainnya. Ketidakadanya kesatuan dapat menyebabkan kekacauan dan ketidakharmonisan dalam karya.
2. Keserasian (harmony): Prinsip keserasian mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antara bagian-bagian dalam karya sehingga tercipta keterpaduan yang harmonis. Hal ini mencakup harmoni dalam bentuk, garis, ukuran, warna, dan tekstur dalam karya.
3. Irama (rhythm): Irama melibatkan pengulangan berulang dan berkelanjutan dari unsur rupa dalam karya sehingga menciptakan kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan dapat terjadi pada jarak antar bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata secara teratur.
4. Dominasi atau tekanan (emphasis): Prinsip dominasi menekankan pada bagian-bagian karya yang ingin menarik perhatian atau

menjadi pusat perhatian. Dominasi dapat dicapai melalui pengaturan yang berbeda, seperti penggunaan ukuran dan warna yang berbeda dari bagian lainnya.

5. Keseimbangan (balance): Keseimbangan mengatur objek secara serasi dalam bidang gambar. Keseimbangan yang baik menciptakan perasaan tenang dan menarik serta menjaga kesatuan komposisi. Ada beberapa bentuk keseimbangan, seperti keseimbangan setangkup, keseimbangan senjang, dan keseimbangan memancar.
6. Kesebandingan (proportion): Prinsip kesebandingan menyangkut hubungan ukuran antara bagian-bagian karya dengan keseluruhannya. Pengaturan kesebandingan bertujuan untuk mencapai kesesuaian dan keseimbangan sehingga menghasilkan kesatuan yang memuaskan.

Secara keseluruhan, ilustrasi memegang peranan penting dalam menyampaikan informasi dengan lebih efektif, mengekspresikan perasaan atau konsep yang sulit diungkapkan lewat kata-kata, menyediakan rincian yang mendetail untuk memahami suatu hal dengan lebih baik, dan membantu manusia memahami data kualitatif melalui representasi visual yang jelas.

Dalam pembuatan ilustrasi yang saya buat dengan berbagai pertimbangan dari penelitian-penelitian sebelumnya, saya membuat karya dengan memakai bentuk ilustrasi dekoratif, dan kartun. Proses pembuatan karya ilustrasi ini dari pembuatan sketch, pembuatan line art, serta pemberian warna dengan memakai autodesk skechbook aplikasi pada gawai. Pembuatan

semua karya yang saya buat dengan memakai gawai.

METODE BERKARYA

Media berkarya

Media berkarya merupakan suatu bentuk yang digunakan sebagai bahan menyampaikan pesan atau informasi suatu sumber kepada penerima pesan. Dalam proses desain diperlukan beberapa media dalam berkarya. Dalam pembuatan karya ilustrasi, penulis memfungsikan beberapa media, sebagai berikut :

Alat

Alat yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya ilustrasi ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Diantaranya sebagai berikut:

a. Handphone Redmi note 4x mediatek Spesifikasi handphone yang penulis pakai adalah:

Tipe	IPS LCD
Ukuran	5.5 inches, 83.4 cm ²
Resolusi	1080 x 1920 pixels, 16:9 ratio
PLATFORM	OSAndroid 6.0 (Marshmallow), MIUI 10
Chipset	Mediatek MT6797 Helio X20
CPU	Deca-core 2.1 GHz
GPU	Mali-T880 MP4
Memori Internal	64GB/4GB RAM

Gawai (handphone) ini yang penulis pakai untuk membuat karya ilustrasi buku berdirinya kerajaan majapahit dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan ilustrasi.

b. Aplikasi Digital (Autodesk Sketchbook)

Perangkat lunak yang paling utama yaitu Autodesk Sketchbook, digunakan untuk membuat

sketsa awal, membuat garis jelas, serta memberikan warna pada ilustrasi. Pada aplikasi ini, penulis dimudahkan dengan keleluasaan memakai jari tangan untuk membuat garis dan pemilihan warna pada *tools* yang di berikan.

Bahan

Bahan yang digunakan dalam perancangan karya ilustrasi buku berdirinya kerajaan majapahit ini ada beberapa bahan, meliputi :

a. Art Paper

Art Paper merupakan kertas yang dipakai pada percetakan digital dan offset. memiliki karakteristik berkilau, serta dapat ditambahkan lapisan pelindung *glossy, doff* maupun UV. Variasi tebal kertas meliputi 100 gram, 150 gram, dan 190 gram. Untuk ukuran yang penulis gunakan yaitu 4000x4000 pixels dengan resolusi 300 DPI, ketebalan kertas 190 gram, serta lapisan pelindung *doff*.

b. Frame

Frame merupakan *prototype* yang digunakan untuk melindungi karya dan memperindah karya. Penulis memakai frame bahan *vinyl* dengan warna bingkai hitam sebagai pendukung tampilan karya.

Teknik berkarya

Secara harfiah, teknik perancangan ilustrasi dibagi 2, yaitu teknik manual dan teknik digital. Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya ilustrasi berdirinya kerajaan majapahit ini memakai teknik digital. Dengan memakai gawai (*handphone*) yang dibekali

perangkat lunak didalamnya, penulis dapat lebih leluasa memakai teknik ini.

Proses berkarya

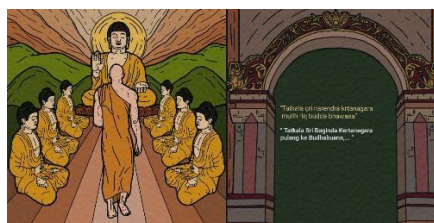
Dalam pembuatan sebuah karya membutuhkan sebuah proses dari berbagai tahapan-tahapan . Pada proses pembuatan ilustrasi ini, ada beberapa tahapan yang harus dilalui penulis. Meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi
 - a. Pencarian Data
 - b. Pencarian Ide
 - c. Menentukan gagasan visual
2. Produksi
 - a. Pembuatan Sketsa
 - b. Coloring
 - c. Finishing
3. Pasca Produksi
 - a. Penyelenggaraan Pameran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya yang dibuat berjumlah 16 karya alur ilustrasi cerita sejarah. Analisis karya berdasarkan spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis karya. Berikut ini beberapa karya permainan tradisional yang telah dibuat.

KARYA 1



Gambar 1. Karya 1 (Dok. pribadi, 2023)

Spesifikasi Karya

Judul	: Karya 1
Media	: Ilustrasi Digital
Ukuran	: 30x60
Tahun	2023

Deskripsi Karya

Pada ilustrasi tersebut, terdapat figur manusia memakai kain yang menghadap ke belakang dan menghadap sosok figur di *center of illustration* serta tangan kiri ditekuk kedepan perut. Terdapat beberapa figur di sampingnya dengan duduk bersila yang memakai kain kuning dan menghadap jalan. Serta, terdapat figur *center of illustration* menghadap kedepan dengan tangan kanan diangkat serta memakai kain kuning yang sedang duduk bersila diatas bunga lotus. Keseluruhan raut wajah memakai garis organis yang menyimbolkan keadaan tenang.

Pada *background* terdapat jalan yang mengarah ke tengah. disamping jalan terdapat padang rumput berwarna hijau. Terdapat gunung disekitarnya berwarna hijau dan langit yang berwarna orange kecoklatan beserta matahari di atas figur *center of illustration*.

Analisis Karya

Dalam ilustrasi tersebut, *background* terdapat unsur garis solid dengan bentuk melengkung yang mencirikan bentuk gunung beserta warna hijau yang menyimbolkan warna rumput dan gunung. Terdapat garis lurus pada langit yang menyimbolkan ketegasan pada cahaya matahari yang tersinar dan warna *orange* kecoklatan yang menyimbolkan warna senja/sore. Lebih tepatnya latar tempat berada di daerah pegunungan.

Pada bagian depan terdapat orang bersila memakai kain warna kuning berjejer dengan dominasi garis lengkung dan garis lurus untuk

mempertegas *object* beserta membentuk kontur kain yang dipakai. Pada bagian depannya lagi terdapat figur sedang membalikkan badan menghadap *center of illustration* menyimbolkan bahwa sedang menghadap kepada figur *center of illustration*. Pada figur *center of illustration* memakai kain kuning dengan raut muka tenang yang menyimbolkan sedang melakukan semedi. Keseluruhan dari figur-figur tersebut memakai garis organis, garis lengkung, dan garis tegak. Dominasi garis lebih cenderung memakai garis organis.

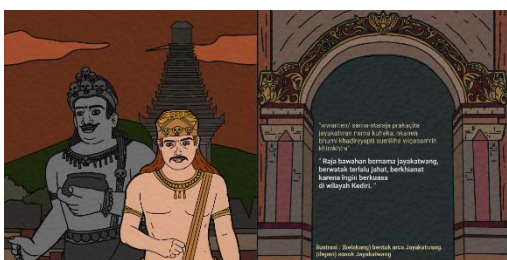
Ilustrasi tersebut di dominasi dengan warna redup dengan efek *broke paper*. Disamping dominasi warna kuning dan *orange*, pewarnaan tersebut memakai teknik *flat coloring* yang cenderung hanya memakai satu warna pada bagian per bagian *object*. Dikarenakan dapat memberikan efek datar itu sendiri. Serta memakai warna redup agar terlihat hangat dan mendapatkan efek senja itu sendiri seperti yang telah saya terangkan di atas.

Dalam ilustrasi tersebut terdapat bagian ilustrasi yang hanya terdapat tulisan dan beberapa *decoration object* untuk pemanis tulisan yang ada di dalamnya. Tulisan tentang penjelasan mengenai ilustrasi sejarah tersebut di pisah dikarenakan agar ilustrasi mendapatkan keleluasaan bentuk dan tidak terhalang oleh tulisan.

Point of interest dalam ilustrasi tersebut adalah figur orang yang menghadap kebelakang dengan memakai kain kuning seolah olah sedang berjalan menuju figur *center of illustration* dan bergabung denganya beserta pengikutnya yang ada sedang menghadap ke jalan. Raut muka yang

diambil adalah raut muka dengan ekspresi datar yang menyimbolkan ketenangan. Dalam simbol ketenangan yang diambil dapat diartikan sebagai pernyataan figur yang menghadap ke belakang dan sedang berdiri telah siap untuk menuju ketenangan. Mengartikan tentang Raja Kertanegara yang telah menghadap budha dengan para pengikut budha yang mengiringinya.

Karya 3



Gambar 2. Karya 3 (Dok. pribadi, 2023)

Spesifikasi Karya

Judul : Karya 3
Media : Ilustrasi Digital
Ukuran : 30x60
Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Dalam ilustrasi tersebut, terdapat 2 figur manusia. Figur pertama tidak mengenakan baju atasan, tetapi memakai mahkota berwarna emas, kalung emas, dan selempang emas dengan rambut terurai kebelakang. Figur kedua tidak mengenakan baju atasan, memakai kalung tengkorak, mahkota tengkorak, selempang, dengan mata mencolok dan mulut menyeringai dengan membawa kendi. Keseluruhan dari figur kedua memakai warna abu-abu.

Untuk *background* penulis memakai latar candi dengan warna candi abu-abu, dengan stupa hindu di atasnya dan tingkatan 16 ditambah latar gunung dan langit. Untuk langit memakai warna merah kecoklatan. Selain itu awannya penulis buat dengan warna coklat pudar kemerahan.

1.1.1 Analisis Karya

Teknik Garis dan Pewarnaan Teknik Flat untuk Ilustrasi Kartun Arca Figur Manusia dengan Pewarnaan Satu Warna Abu-abu:

- Teknik Garis: Garis kontur tegas dan terdefinisi digunakan untuk membentuk bentuk tubuh, wajah, mahkota, dan perhiasan. Garis ekspresi wajah digunakan untuk menggambarkan ekspresi menyeringai dengan mata tajam dan alis yang tegas.
- Pewarnaan Teknik Flat: Warna abu-abu seragam digunakan untuk seluruh ilustrasi, termasuk kulit, rambut, mahkota, perhiasan, dan ekspresi wajah. Pewarnaan flat memberikan kesan sederhana dan kohesif pada gambar.

Teknik Garis dan Pewarnaan Teknik Flat untuk Ilustrasi Figur Manusia dengan Mahkota Emas Motif Tengkorak, Rambut Berwarna Merah, Kulit Sawo Matang, dan Perhiasan Emas:

- Teknik Garis: Garis kontur tegas digunakan untuk menggambarkan bentuk tubuh, wajah, dan mahkota emas motif tengkorak. Garis-garis berpola berulang digunakan untuk menggambarkan motif tengkorak pada mahkota.

- b. Pewarnaan Teknik Flat: Warna abu-abu untuk kulit dan warna merah untuk rambut diaplikasikan dengan teknik flat tanpa gradasi. Warna emas digunakan untuk perhiasan kalung dan gelang dengan menggunakan teknik flat tanpa gradasi.

Teknik Garis dan Pewarnaan Teknik Flat untuk Ilustrasi Kartun Background Gunung Berwarna Hijau dan Langit Berwarna Merah Kecoklatan Seram:

- a. Teknik Garis: Garis kontur tegas digunakan untuk membentuk bentuk gunung, puncak, dan elemen arsitektur lainnya. Garis-garis yang mengalir digunakan untuk memberikan tekstur pada gunung.
- b. Pewarnaan Teknik Flat: Warna hijau untuk gunung dan warna merah kecoklatan untuk langit diaplikasikan menggunakan teknik flat. Pewarnaan flat memberikan kesan sederhana pada ilustrasi.

Teknik Garis dan Pewarnaan untuk Ilustrasi Kartun Candi Penataran dengan Warna Flat Abu-abu:

- a. Teknik Garis: Garis kontur tegas dan terdefinisi digunakan untuk membentuk bentuk candi dan elemen arsitektur lainnya. Garis-garis berpola berulang digunakan untuk menggambarkan lapisan batu pada candi.
- b. Pewarnaan Teknik Flat: Warna flat abu-abu digunakan untuk seluruh ilustrasi, termasuk dinding candi dan langit latar belakang. Pewarnaan flat memberikan kesan sederhana pada gambar.

Dengan menggunakan teknik garis yang tegas dan pewarnaan teknik flat, ilustrasi kartun dalam berbagai tema tersebut memberikan kesan khas dan menarik dengan gaya kartun yang sederhana dan kohesif.

Dalam ilustrasi tersebut terdapat bagian ilustrasi yang hanya terdapat tulisan dan beberapa *decoration object* untuk pemanis tulisan yang ada di dalamnya. Tulisan tentang penjelasan mengenai ilustrasi sejarah tersebut di pisah dikarenakan agar ilustrasi mendapatkan keleluasaan bentuk dan tidak terhalang oleh tulisan.

Point of interest dari ilustrasi tersebut adalah sosok jayakatwang yang sedang menggenggam tangan seolah ingin menggenggam kerajaan jawa. Dengan dibelakangnya terdapat arca dirinya dalam penggambaran patung. Dengan dibelakangnya adalah contoh candi pada zaman Kerajaan Hindu. Disertai *background* gunung dan langit yang berwarna merah seram.

SIMPULAN

Proyek studi yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit Di Adaptasi Dari Buku Naskah Negarakertagama Sebagai Media Pembelajaran Sosial” menghasilkan karya berupa sebuah buku ilustrasi yang mengangkat tema Sejarah yang menjelaskan tentang berdirinya Kerajaan Majapahit berdasar dari Naskah Negarakertagama.

Penulisan dan penggambaran untuk buku ilustrasi ini berdasarkan pengertian dan pendalaman

materi dari berbagai sumber seperti buku, artikel dan website yang terkait sehingga pengertian dan ilustrasi yang dijelaskan dalam buku ilustrasi ini dapat divalidasi.

Naskah Negarakertagama adalah sumber primer dalam perancangan ilustrasi Berdirinya Kerajaan Majapahit. Naskah Negarakertagama termasuk Naskah Kuno yang berisi tentang Sejarah, Filsafat, Agama, Arsitektur, serta kepemimpinan. Naskah kuno adalah salah satu benda cagar budaya yang harus dilestarikan keberadaannya. Naskah kuno berkaitan erat dengan seluk beluk kerajaan dan sebagai manifestasi keberagaman nusantara. Perancangan yang penulis lakukan kali ini fokus pada pupuh ke 44-45 dalam naskah Negarakertagama karya Mpu Prapanca. Pupuh ini menjadi titik sentral karena mengandung kisah penting tentang sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit, termasuk peristiwa runtuhnya Kerajaan sebelumnya hingga cikal bakal terbentuknya Kerajaan Majapahit.

Penulis membuat karya ilustrasi ini menggunakan teknik digital dengan aplikasi gawai (*handphone*) *Autodesk Sketchbook*. Menghasilkan 16 karya ilustrasi dengan ukuran 4000 x 4000 pixel. *Autodesk Sketchbook* juga penulis gunakan untuk proses editing teks, perancangan sampul dan *layouting* buku.

Hasil dari perancangan ini adalah pameran proyek studi. Pameran berbentuk digital dan offline. Karya versi digital dipamerkan secara digital melalui *artstep virtual gallery* dengan link tercantum pada bio Instagram @ivankov.theadvisor. Selain itu karya ilustrasi dipamerkan secara langsung di Gedung B9 Fakultas Seni dan Budaya UNNES yang diselenggarakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 5-7 juni 2023. Judul proyek studi "Perancangan Ilustrasi Sejarah

Berdirinya Kerajaan Majapahit yang Diadaptasi dari

Buku Naskah Negarakertagama sebagai Media Pembelajaran Sosial" bertujuan untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai sejarah dan karakter bangsa melalui ilustrasi cerita sebagai bentuk media pembelajaran sosial.

Terlihat antusiasme *audience* setelah mendatangi pameran ini, salah satunya ipan. Menurut ipan, penyebaran informasi sejarah penting dilakukan supaya para remaja melek literasi terhadap sejarah. Serta, pada akhirnya mereka mendapatkan daya tarik untuk mencari informasi lebih lanjut pada literasi sejarah yang lain. Maka dari itu, penulis telah berhasil mencapai tujuan perancangan ilustrasi sebagai media pembelajaran sosial.

(Sebuah Perspektif Komunikasi).
Jurnal Visi Komunikasi, 16(1), 151-160.

Sulistyowati, L. (2014). Budaya Bangsa (Naskah Kuno Digital di Frankfurt Book Fair 2015). *Media Pustakawan* 21, (3&4), 75-79.

Sunaryo, A. (2002.). *Nirmana I.* . Semarang:: Unnes.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P. (2020). Peranan Pembelajaran Sejarah Untuk Pembentukan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (1), 802-805.
- Arifuddin, M. R., & Irwansyah. (2019). Dari Fotodan Video Ke Toko: Perkembangan Instragram dalam Perspektif Konstruksi Sosial. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 3(1), 37-55.
- Astuti, F. (2019). *Perilaku Hate Speech pada Remaja di Media Sosial Instagram*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Halim, A., Mentari, A., & Yanzi, H. (2019). *Urgensi Mata Kuliah Umum PendidikanPancasila dalam menanamkan Nilai Moral Budaya Bangsa pada MahasiswaMemasuki Era Revolusi Industri 4.0*. Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remajadalam Instagram

