

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATIH GAJAH MADA

Nick Soedarso

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
nsoedarso@binus.edu

ABSTRACT

Majapahit Kingdom was one of the great Hindu-Buddhist kingdom in Indonesian archipelago which brought great influence to the Southeast Asia civilization between the 13th-16th century. One of the most important figures of Majapahit kingdom was Gajah Mada, a famous name that exceeds even the King himself. Nowadays, history considered as an unattracting subject and it slowly becomes disappeared, which lead us to the lost of cultural values and knowledge. One way to keep the history interesting is to present the story in well presented illustration. The object of this thesis is the character of Gajah Mada and the story that developed around him. This thesis will try to depict the figure of Gajah Mada and illustrate the important moments of his life based on stories from legend and different historical sources and at the end, create a new interpretation of Gajah Mada. The design result of this illustrated book not only pursue the function and aesthetic, but also as an act of cultural conservation in a creative way, which at the end enrich the story of Gajah Mada.

Keywords: *Majapahit, Gajah Mada, illustration, character*

ABSTRAK

Kerajaan Majapahit adalah salah satu kerajaan besar Hindu-Buddha yang pernah ada di Nusantara yang mempengaruhi jalannya sejarah serta peradapan di kawasan Asia Tenggara pada abad ke13-16 M. Tokoh Gajah Mada dalam sejarah Majapahit adalah seorang tokoh besar yang sangat penting dalam sejarah Kerajaan Majapahit, sebuah nama yang melebihi popularitas dari raja raja yang pernah berkuasa di Majapahit. Namun kini, cerita sejarah dianggap sesuatu hal yang membosankan sehingga nilai budaya yang terkandung di dalamnya mulai ditinggalkan. Salah satu cara agar cerita sejarah dapat disampaikan secara menarik adalah dengan merancang sebuah buku yang bertemakan sejarah dengan penyajian ilustrasi yang menarik. Objek penelitian ini adalah seorang tokoh besar dari kerajaan Majapahit yaitu Gajah Mada beserta seluruh kisah yang ada padanya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari sosok karakter Gajah Mada dan menyajikan momen-momen penting dalam hidupnya dari sumber sejarah dan legenda yang berbed dan pada akhirnya menciptakan interpretasi baru mengenai Gajah Mada. Hasil perancangan buku ilustrasi ini bukan hanya mengejar fungsi dan estetika, tetapi juga mengapresiasi upaya pelestarian budaya dalam bentuk kreatifitas serta memperkaya wacana tokoh Gajah Mada.

Kata kunci: *Majapahit, Gajah Mada, ilustrasi, karakter*

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan sebuah catatan masa lalu mengenai kehidupan manusia yang senantiasa mengalami perubahan. Perubahan-perubahan yang tercatat dalam sejarah akan memberikan pelajaran bagi kehidupan manusia di masa yang akan datang. Nilai budaya yang terkandung dalam sejarah memiliki kekayaan yang begitu besar nilainya, tetapi dengan seiring perkembangan zaman, upaya pelestarian sejarah mulai luntur. Anggapan bahwa sejarah merupakan sesuatu hal yang membosankan bukan hanya ditemui di mata pelajaran di sekolah tetapi berdampak pada masyarakat yang terbentuk melihat sejarah merupakan sesuatu yang mudah dilupakan.

Mata pelajaran sejarah di sekolah sering kali membuat siswa jenuh, mengantuk, bosan dan masih banyak alasan bagi mereka untuk dapat mengikuti pelajaran sejarah dengan baik. Hal ini dapat menjadi pertimbangan, mengapa anak-anak sekolah saat ini kurang tertarik dengan pelajaran yang sifatnya menceritakan kembali kejadian masa lampau. Dalam era globalisasi, banyak sekali pengaruh-pengaruh dunia luar yang mempengaruhi pola pikir masyarakat luas. Bila tidak pandai menyaring pengaruh yang datang, pengaruh globalisasi dapat mempengaruhi pola kehidupan manusia serta dapat mengakibatkan tersingkirnya kebudayaan lokal, diterpa kebudayaan global yang homogen. Pengaruh terpaan yang begitu besar dan bergerak cepat, tentu saja bisa mengakibatkan munculnya pengaruh untuk meninggalkan budaya sendiri, masyarakat kita tidak siap menerima perubahan yang cepat.

Pengaruh yang terjadi sekarang ini adalah masuknya berbagai bentuk hiburan yang sangat beragam. Buku cerita atau bacaan masyarakat saat ini khususnya anak-anak, banyak sekali beredar cerita dari luar yang mudah sekali kita temukan di toko-toko buku. Cerita yang diangkat sangat beragam, mulai dari komedi ringan sampai dengan pahlawan super yang membasmi kejahatan. Banyaknya buku cerita yang masuk di Indonesia turut mempengaruhi pengetahuan si pembaca. Buku cerita yang menyajikan tokoh luar negeri yang dikemas secara menarik seakan meninggalkan keberadaan buku cerita yang mengangkat tema lokal. Seperti contohnya buku cerita yang mengangkat tokoh pahlawan lokal seperti Lutung Kasarung, Gundala Putra Petir, Godam dan lainnya seakan hilang dan tergantikan dengan pahlawan dari luar seperti Superman, Batman, Captain America, Gundam dan Kamen Rider serta masih banyak lagi.

Sejarah Indonesia banyak menyimpan cerita besar yang sangat menarik bila kembali ditelusuri ceritanya. Sangat menarik untuk kembali diangkat dalam sebuah cerita, mengajak masyarakat kembali mengingat tentang sejarah yang pernah tertulis dalam terbentuknya Indonesia saat ini. Sebut saja kerajaan-kerajaan besar yang pernah berkuasa di seluruh pelosok tanah air, seperti Jaman Kerajaan Hindu Budha, Kerajaan Majapahit yang berkuasa pada abad ke 13-16 Masehi. Saat ini masyarakat banyak mengenal nama-nama yang digunakan dari jaman ini seperti, Gajah Mada yang terkenal dengan Sumpah Palapa-nya, Hayam Wuruk, Raden Wijaya dan masih banyak yang lain. Kini masyarakat hanya mengenal Majapahit, Hayam Wuruk dan Gajah Mada menghiasi nama jalan utama di kota-kota besar di Indonesia tetapi tidak di kota-kota besar di Jawa barat. Mengapa? Semua pasti ada alasan kenapa jalan besar di daerah Jawa Barat tidak memakai nama-nama besar dari kerajaan Majapahit, hal ini dapat diketahui melalui cerita sejarah di baliknya. Ada cerita menarik yang melatar belakangi mengapa di daerah Jawa Barat tidak kita temui nama-nama tokoh besar Majapahit.

Hilangnya cerita rakyat asli Indonesia dirasakan karena cerita yang disuguhi kalah menarik dan kemasan yang kurang menjual. Oleh karena itu, upaya mengangkat kembali cerita asli dari Indonesia harus bisa memberikan sebuah bacaan yang menarik serta kemasan yang menjual. Isi cerita juga harus menarik, menghadirkan tokoh dan cerita yang sangat kuat dan dapat mengangkat kebanggaan bagi pembaca.

Berdasarkan paparan di atas, masalah sejarah yang masih dianggap membosankan perlu dicarikan solusi agar dapat merubah pandangan masyarakat terhadap sejarah pada saat ini. Cerita

sejarah penting untuk disampaikan agar menarik. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan sebuah peristiwa sejarah yang di suguhkan dengan suguhan ilustrasi menarik. Peran Ilustrasi bisa mempermudah pembaca untuk mengerti serta dapat lebih mudah membayangkan peristiwa yang ingin disampaikan. Ilustrasi juga dinilai memiliki peran penting dalam membuat sebuah buku teks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sesuai dengan target masyarakat seperti pelajar agar dapat lebih memahami sebuah peristiwa sejarah yang pernah terjadi.

METODE

Artikel ini berdasarkan studi literatur, yang bersumber dari pencarian referensi cetak, elektronik serta kunjungan ke Museum Nasional Jakarta dan Pusat Informasi Majapahit, Trowulan, Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Indonesia banyak menyimpan cerita besar yang sangat menarik dengan keberadaan tokoh besar didalamnya. Sangat menarik untuk kembali diangkat dalam sebuah cerita, mengajak masyarakat kembali mengingat tentang sejarah yang pernah tertulis dalam terbentuknya Indonesia saat ini. Sebut saja kerajaan Majapahit yang berkuasa pada abad ke 13-16 Masehi, kerajaan besar yang pernah berkuasa di seluruh pelosok tanah air pada jaman Hindu-Budha. Banyak tokoh besar yang kita kenal dari kerajaan ini seperti, Raden Wijaya, pendiri kerajaan Majapahit dan mengangkat diri sebagai raja pertama, Hayam Wuruk sebagai raja yang membawa Majapahit menuju puncak kejayaan, serta Mahapatih Gajah Mada yang terkenal dengan Sumpah Palapa-nya yang berisi sumpah untuk mempersatukan nusantara dan masih banyak tokoh besar lainnya.

Nama Majapahit diperoleh pada saat Raden Wijaya, yang kelak menjadi raja pertama Kerajaan Majapahit, mendirikan sebuah pemukiman di tepi sungai Brantas. Pada saat para pengikut Raden Wijaya yang sedang membuka huta, mereka memakan buah maja yang rasanya sangatlah pahit dan sejak itulah desa itu diberikan nama desa Majapahit (Mahadis Y, 2012). Gajah Mada adalah tokoh sentral di kerajaan Majapahit, namanya tersohor mengalahkan tokoh-tokoh lain termasuk raja Majapahit sendiri. Gajah Mada adalah seorang tokoh besar yang hadir dalam tiga generasi di Kerajaan Majapahit. Seorang Patih yang memiliki nama besar yang berambisi mempersatukan Nusantara. Sosok Gajah Mada menjadi sebuah misteri selama tujuh abad lamanya dan tidak pernah terungkap asal-usul sampai dengan akhir hidupnya.

Menurut berbagai kitab zaman Jawa Kuno, ia menjabat sebagai patih (menteri besar), kemudian mahapatih (perdana menteri) yang mengantarkan Majapahit ke puncak kejayaannya. Ia terkenal dengan sumpahnya, yaitu Sumpah Amukti Palapa, yang menyatakan bahwa ia tidak akan memakan buah palapa sebelum berhasil menyatukan Nusantara dibawah kerajaan Majapahit.



Gambar 1 Celengan kepala manusia koleksi museum Majapahit,
Trowulan foto: Nick Soedarso

Belum diketahui berkenaan dengan sumber sejarah yang menyatakan mengenai kapan dan di mana Gajah Mada lahir. Menurut kitab Pararaton, ia memulai karirnya di Majapahit sebagai komandan pasukan khusus Bhayangkara (bekel Bhayangkara). Diceritakan bahwa Gajah Mada berhasil menyelamatkan Prabu Jayanagara (1309-1328) dari usaha pembunuhan dan mengatasi Pemberontakan yang dilakukan Ra Kuti untuk menggulingkan pemerintahan Jayanegara. Setelah peristiwa itu, sekitar dua tahun kemudian, Gajah Mada diangkat sebagai Patih Kahuripan pada tahun 1319 dan tidak lama setelah itu, Gajah Mada kemudian diangkat sebagai Patih Kediri.

Pada tahun 1329, Patih Majapahit yakni Arya Tadah (Mpu Krewes) ingin mengundurkan diri dari jabatannya. Ia menunjuk Patih Gajah Mada dari Kediri sebagai penggantinya. Patih Gajah Mada sendiri tak langsung menyetujui. Ia ingin membuat jasa dahulu untuk Majapahit sebelum menerima jabatan Patih dengan cara menaklukkan wilayah Keta dan Sadeng yang pada saat itu penduduknya sedang melakukan pemberontakan terhadap Majapahit. Keta dan Sadeng pun akhirnya ditaklukkan oleh Gajah Mada. Dan pada tahun 1334, Gajah Mada diangkat secara resmi oleh Ratu Tribhuwana Tunggaladewi sebagai Patih Amanghubumi Majapahit dan saat itulah naskah Sumpah Amukti Palapa yang sangat tersohor itu pertama kali dibacakan. (Yamin, 1945)

Mengetahui sejarah sangat penting dalam kehidupan sekarang dan masa yang akan datang. Sejarah menjadi sebuah pedoman bagi suatu bangsa untuk melangkah dari masa sekarang untuk menuju masa depan. Penelitian dan penciptaan buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini bertujuan untuk: (1) Perancangan buku ilustrasi bertemakan sejarah ini bertujuan untuk memberikan kesenangan dan rasa estetis, karena bertujuan menarik pembaca agar dapat membawa pikiran seolah olah turut merasakan peristiwa peristiwa yang disajikan. (2) Mengembangkan keilmuan DKV, di mana sebuah cerita sejarah dapat dikemas kedalam buku ilustrasi yang menarik serta bisa memberikan inspirasi dalam berkreasi dan turut serta melestarikan peninggalan budaya Indonesia dan juga membawa sejarah tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang membosankan dan mudah dilupakan.

Agar terciptanya perancangan buku ini, landasan penciptaan yang baik harus dimiliki. Berikut beberapa landasan penciptaan untuk rancangan buku ilustrasi Prjalanan Mahapatih Gajah Mada.

Tinjauan Buku dan Publikasi

Publikasi adalah sebuah kegiatan yang mengkomunikasikan dan menyebarkan karya-karya sastra, informasi, musik, atau kegiatan membuat informasi, bagi masyarakat luas. Kegiatan ini terkait

dengan pihak Penerbit, yaitu pihak yang melakukan publikasi yang umumnya berupa sebuah badan usaha. Dalam beberapa kasus, penulis dapat berperan menjadi penerbit sendiri, yang berarti pencetus dan pengembang konten yang juga menyediakan media untuk menyampaikan dan menampilkan konten.

Menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman. Seiring perkembangan dalam dunia informatika, selain buku cetak, kini juga dikenal dengan istilah *e-book* atau buku elektronik, *e-magazine* atau majalah elektronik, *website*, *blog* yang mengandalkan komputer dan internet. Perancangan grafis pada buku merupakan asal mula dari seluruh konsep desain yang ada saat ini. Buku tidak akan menarik untuk dilihat dan dibaca tanpa memiliki sebuah desain yang baik.

Jenis-jenis buku terbagi menjadi dua kategori, yaitu (a) Buku Fiksi; jenis buku ini merupakan jenis yang banyak diciptakan. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Contoh buku fiksi adalah, novel, novel grafis dan juga komik. (b) Buku non Fiksi; buku non fiksi banyak yang digunakan sebagai buku referensi ataupun buku ensiklopedia. Contoh buku non fiksi antara lain buku pelajaran, buku sejarah, buku biografi dan semua buku yang merupakan kejadian sesungguhnya.

Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini merupakan sebuah buku referensi mengenai sejarah kerajaan besar di Indonesia yaitu Kerajaan Majapahit. Buku ini dapat dikategorikan sebagai buku non fiksi karena acuan isi buku ini diambil dari sumber literatur tentang sejarah Kerajaan Majapahit yang pernah berkuasa di Nusantara ini. Buku ini diharapkan memberikan sebuah alternatif referensi untuk masyarakat umum yang ingin mengenal kembali sejarah warisan budaya Indonesia. Sejarah Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini dituangkan kedalam sebuah buku dengan mempertimbangkan fungsi sebuah buku yaitu sebagai media penyimpanan yang dapat bertahan dalam jangka waktu panjang, serta dapat dinikmati kapan saja.

Dalam tahap awal, perancangan buku ini mencari sosok ilustrasi Gajah Mada. Pada dasarnya, visualisasi tokoh Gajah Mada sampai saat ini masih merupakan penafsiran bagi para peneliti maupun sejarawan. Sementara para pakar arkeologi mengatakan sampai saat ini belum dapat memastikan seperti apa bentuk rupa dari tokoh besar ini. Tidak ada sumber tertulis maupun relief yang terdapat pada candi peninggalan kerajaan Majapahit yang menceritakan tokoh Gajah Mada. Arca peninggalan kerajaan Majapahit hanya menggambarkan golongan raja dan pendeta, sedangkan Gajah Mada hanya datang dari golongan rakyat biasa. Bahkan ada yang mengatakan bahwa tokoh besar Gajah Mada ini hanyalah cerita fiktif karena tidak dapat dibuktikan.

Dalam pengertian Rustan (2009), *layout* adalah peletakan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Proses *layout* adalah salah satu tahapan proses kerja dalam mendesain buku. Prinsip dasar *layout* adalah merupakan prinsip dasar desain grafis, antara lain adalah urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*), yang memiliki tujuan agar elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan dalam sebuah desain.

Gambar atau Ilustrasi

Gambar maupun ilustrasi merupakan elemen penting dari sebuah buku. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke dalam konten buku yang hendak disampaikan. Oleh karena itu perlu pertimbangan yang matang baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang dalam, dan dapat mempengaruhi emosi pembacanya.

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku ini. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration*, yang artinya gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Menurut Kusrianto Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Jenis Jenis Ilustrasi

Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Diantaranya adalah bentuk naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan, yakni: (a) Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan. (b) Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*). (c) Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar. (d) Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran. (e) Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. (f) Ilustrasi Buku Pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan. (g) Ilustrasi Khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

Pada buku ini, akan menggunakan bentuk ilustrasi dekorasi, kartun dan ilustrasi khayalan, sehingga membawa suasana santai dan nyaman bagi pembaca. Ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, lalu kemudian dilanjutkan dengan komputer menggunakan program pendukung seperti *adobe Photoshop* dan *adobe illustrator*.

Tinjauan Desain Karakter

Desain karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sangat dipengaruhi dengan budaya yang melahirkan sebuah karakter.

Karakter bukan sekedar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*-nya. Keberhasilan suatu komik dan animasi seringkali ditentukan oleh karakternya. (Tillman, 2011)

Pada perancangan buku ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini, desain karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi

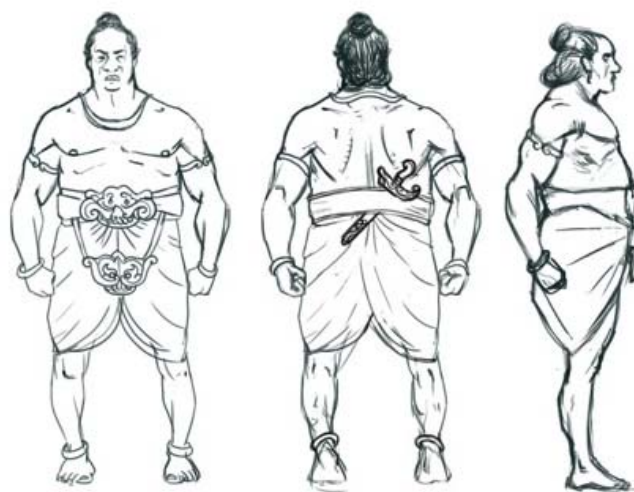
yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sangat dipengaruhi dengan budaya yang melahirkan sebuah karakter. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*-nya. Keberhasilan suatu komik dan animasi seringkali ditentukan oleh karakternya.

Dalam pencarian karakter Gajah Mada dalam buku-buku ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini mengambil sumber referensi yang terdapat pada kajian sejarah dan beberapa referensi visual yang menggambarkan Gajah Mada pada umumnya. Pencarian karakter Gajah Mada memiliki beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, identifikasi dan analisa data.

Pengumpulan dokumentasi dalam bentuk gambar dan foto juga dilakukan sebagai referensi pencarian data verbal dan visual. Wawancara juga dilakukan dalam hal pengumpulan data, seperti wawancara dengan Arkeolog yang menggeluti masalah peninggalan Majapahit dan melakukan survei seperti Museum Nasional Jakarta, Museum Majapahit dan situs-situs peninggalan kerajaan Majapahit di Trowulan, Jawa Timur. Setelah data terkumpul, proses identifikasi data dilakukan untuk pengelompokan dan pemilihan berdasarkan kategori yang sama. Identifikasi diperlukan dari aspek cara penyampaian pesan cerita sejarah dan juga mencari sosok karakter yang dapat mewakili rupa Gajah Mada.

Kondisi sosial masyarakat Majapahit adalah masyarakat heterogen, pengaruh agama Hindu sangat besar, terlihat dari lapisan masyarakat yang berdasarkan kasta, sehingga penentuan sosok Gajah Mada tidaklah mudah karena kasta Gajah Mada konon datang dari kasta rakyat biasa, dapat dikatakan seperti itu karena sampai saat ini tidak pernah ditemukan arca yang menggambarkan sosok seorang Gajah Mada, dan pada saat itu, hanyalah kasta Ksatria dan Brahma yang boleh digambarkan dengan arca. Sehingga sosok Gajah Mada ditentukan dalam gambaran yang paling umum dengan konteks Kerajaan Hindu Budha di Jawa Timur dan segala atribut manusia digambarkan berdasarkan referensi budaya wilayah tersebut. (Ardiansyah & Satrya, 2010).

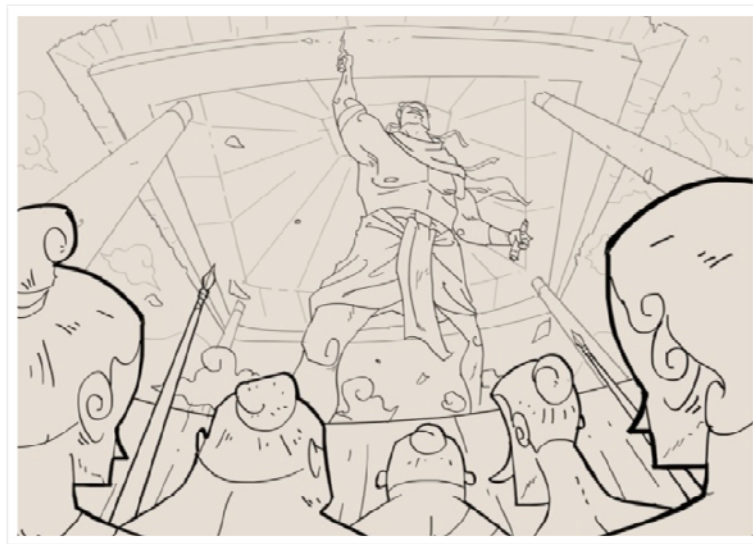
Visual tokoh Gajah Mada masih tetap dipertahankan seperti yang selama ini tertanam dalam benak masyarakat, seperti yang dikemukakan Yamin (1945), memperkirakan sebuah gerabah yang ditemukan di daerah sekitar Wringinlawang dekat dengan tempat tinggal Gajah Mada berupa celengan berbentuk kepala manusia, yang merupakan sosok gambaran rupa seorang Gajah Mada. Patut untuk diingat bahwa sampai sekarang, sosok seorang Gajah Mada belum berhasil diidentifikasi dan tidak pernah ada pernyataan seperti apa wujud dari Maha Patih Kerajaan Majapahit ini.



Gambar 2 Ilustrasi karakter Gajah Mada

Untuk mereka-ulang kembali sosok besar Gajah Mada, penulis menggunakan pendekatan teori *Insight* yang ditelaah dari 15 sifat Gajah Mada menurut rakawi Prapanca yang terurai dalam Munandar (2010). Disebutkan bahwa Gajah Mada juga manusia biasa yang memiliki 15 warna tabiat orang besar yang dapat diteladani oleh masyarakat Indonesia, (1) Wijaya, yaitu berlaku bijaksana penuh hikmah dalam kesukaran yang genting. (2) Mantriwira, yaitu seorang pembela negara yang selalu berani tak terhingga. (3) Wicaksanengnaya, yaitu memiliki sifat bijaksana dalam segala tindakan yang dilakukan. (4) Matanggwan, yaitu memiliki sifat menjadi kepercayaan. (5) Satya Bhakti Aprabhū, yaitu setia dan berbakti dengan hati yang ikhlas kepada Negara dan raja. (6) Wagmi Wag yaitu pandai berpidato dalam mempertahankan sesuatunya. (7) Sarjawopasama, yang memiliki tingkah laku yang memperlihatkan kerendahan hati, bermuka masnis, tulus dan ikhlas, serta lurus dan sabar. (8) Dirotsaha, selalu bekerja rajin dan sungguh sungguh, serta dengan keteguhan hati. (9) Tanlalana, selalu gembira dengan sikap yang bangun tegak dan selalu bertindak cepat. (10) Diwiyacitra yaitu berhati baik dalam berhubungan dengan orang lain dan selalu siap mendengarkan berbagai pemikiran dengan hati yang tenang. (11) Tan Satrisna yaitu tidak pamrih dalam berbuat sesuatu untuk melakukan kesenangan yang bersifat gairah dan birahi serta duniawi. (12) Sih-Samastabhuwana yang memiliki arti menyayangi seluruh dunia. (13) Ginong Pratidina yang berarti dapat bertindak luar biasa dengan bersemangat pada setiap harinya atau berkualitas atau selalu berguna setiap hari. (14) Sumantri yang memiliki arti menjadi seorang negarawan yang berlaku baik. (15). Anayaken Musuh yaitu tidak gentar bertindak memusnahkan lawan yang mengganggu dan menghina segala pendapat atau pendiriannya.

Setelah penemuan karakter Gajah Mada, karakter ini kemudian dituangkan ke dalam ilustrasi peristiwa-peristiwa penting dalam perjalanan Gajah Mada. Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku ini, Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah melainkan membaca sebuah cerita bergambar tentang seorang pahlawan.



Gambar 3 *Line art* pembacaan Sumpah Palapa oleh Patih Gajah Mada

Ilustrasi buku ini menggunakan bentuk ilustrasi dekorasi, kartun dan ilustrasi khayalan, sehingga membawa suasana santai dan nyaman bagi pembaca. Ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, lalu kemudian dilanjutkan dengan komputer menggunakan program pendukung seperti *adobe Photoshop* dan *adobe illustrator*.



Gambar 4 Sampul buku

Kekuatan buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini menggunakan strategi kreatif mengandalkan kekuatan dan peluang yang masih dapat diupayakan. Kekuatan ilustrasi dalam penciptaan buku ini haruslah menarik dan benar-benar bercerita sehingga pembaca dapat membayangkan situasi yang terjadi. Buku bertemakan sejarah ini akan didominasi dengan ilustrasi peristiwa-peristiwa perjalanan tokoh Gajah Mada dengan pendekatan karakter animasi sederhana namun menarik. Menceritakan kembali sejarah Majapahit dalam bentuk wujud sebuah buku ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman baru dalam mengemas sejarah menjadi sebuah asupan yang sangat baik dengan menampilkan corak ilustrasi yang juga sangat menarik sehingga penciptaan buku ilustrasi ini mampu membawa cerita sejarah menjadi sesuatu yang menarik untuk diketahui dan dinikmati.



Gambar 5 Isi buku

SIMPULAN

Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada adalah sebuah buku yang menceritakan perjalanan Gajah Mada dengan latar belakang peristiwa bersejarah kerajaan Majapahit pada tahun 1300 sampai 1364 Masehi. Buku ilustrasi yang menceritakan peristiwa perjalanan seorang Gajah Mada yang dimulai sebagai seorang bekel pasukan Bhayangkara sampai pada puncak karirnya sebagai seorang Mahapatih Majapahit yang tersohor dengan Sumpah Amukti Palapanya. Penyampaian cerita dalam buku ilustrasi ini dirancang dengan menampilkan sosok Gajah Mada baru yang digambarkan dengan pendekatan yang lebih moderen serta menampilkan *lay out* yang menarik sehingga buku ini diharapkan mampu memberikan sebuah pengalaman baru dalam mengetahui cerita sejarah, serta

diharapkan mampu mengatasi masalah ketidaktertarikan terhadap sebuah cerita sejarah. Dengan segala keterbatasan untuk terciptanya buku ini, diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pelestarian cerita sejarah dan peninggalan budaya Indonesia.

Buku ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini merupakan salah satu upaya untuk turut melestarikan seni dan budaya bangsa serta diharapkan dapat memberikan inspirasi baru dalam penyampaian sejarah di tanah air. Metode penyampaian sejarah ini diharapkan dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Penelitian tentang sosok Gajah Mada ini juga diharapkan dapat menginspirasi penelitian lanjut dengan mengangkat tokoh-tokoh besar lain serta mengembangkan metode penyampaian sejarah dengan media-media yang lebih menarik dan inspiratif ke depannya, seperti mengembangkan melalui media lain seperti audio visual dan media interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., Satrya, M. (Oktober 2010). Lingkungan Dan Pemukiman Zaman Kerajaan Majapahit dalam CGI, *Jurnal Humaniora* 1(2), ISSN: 2087-1236.
- Munandar, A. A. (2010). *Gajah Mada Biografi Politik*. Depok: Komunitas Bambu.
- Rustan, S. (2009). *Layout-Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Kidlington: Focal Press.
- Thamrin, M. Y. (2012). *Metropolitan yang Hilang*. *National Geographic* Jakarta: Gramedia.
- Yamin, M. (1945). *Gajah Mada Pahlawan Persatuan Nusantara*, Jakarta: Balai Pustaka.