

PERANCANGAN KOMIK *HISTORICAL FICTION* BERBASIS CERITA BAJAK LAUT NUSANTARA

Moh. Eka Lesmana^{1*}, Alvanov Zpalanzani², Riama Maslan³, Erlina Anasthasia D⁴

^{1,4}Desain Komunikasi Visual, Jurusan Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Kalimantan

^{2,3}Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

*corresponding author email: moh.eka@lecturer.itk.ac.id¹

Abstrak

Penggunaan *historical fiction* pada media populer seperti komik, film, game, dan lain-lain dengan pendekatan hiburan banyak menarik minat masyarakat untuk melihat berbagai fenomena sejarah. Penyampaian dengan pendekatan hiburan ini tentunya menjadi kekuatan dari *genre historical fiction* untuk dapat digunakan dalam mengangkat berbagai tema-tema sejarah Indonesia. Salah satu fenomena penting dalam sejarah maritim Indonesia yang tidak umum diketahui adalah fenomena 'bajak laut'. Fenomena bajak laut yang marak di Indonesia pada masa kolonial merupakan bagian dari sejarah Nusantara yang penting karena pada dasarnya fenomena bajak laut di Nusantara tidak sepenuhnya merupakan gejala kriminal, namun juga merupakan bentuk perjuangan masyarakat maritim terhadap para penjajah pada masa lampau. Mengangkat tema 'bajak laut' melalui *genre historical fiction* dapat menjadi upaya untuk menyampaikan peristiwa sejarah maritim melalui pendekatan hiburan dan juga dapat membuka sudut pandang baru bagi masyarakat dalam melihat fenomena 'bajak laut' itu sendiri. Komik sebagai media hasil perancangan dipilih dengan melihat potensi media komik dan antusiasme pembaca komik di Indonesia yang sangat tinggi. Perancangan menggunakan metode *design thinking and making* dari Matt Cooke mulai dari tahap *definition*, *divergent* dan *transformation* menjadi tahapan yang digunakan dalam proses perancangan untuk menghasilkan karya desain yang terstruktur dan bisa menjangkau audiens dengan mudah dan luas.

Kata Kunci: bajak laut, *historical fiction*, komik, Nusantara

Abstract

The use of historical fiction in popular media such as comics, films, games, and others with an entertainment approach has attracted a lot of public interest in various historical phenomena. The presentation with entertainment approach is one of the potentials of historical fiction genre and can be used in conveying Indonesian history. One of the most important phenomena in Indonesia's maritime history that is not commonly known is the story of 'piracy'. Piracy that flourished in Indonesia during the colonial period was an important part of maritime history because it was not entirely a criminal phenomenon, but was also a form of the battle against the colonialists. Bringing up the theme of 'piracy' through the historical fiction genre can be an effort to convey maritime historical events through an entertainment approach and can also open new perspectives for the public in seeing the phenomenon of 'piracy' itself. Comics were chosen by considering the potential of comics media and the high enthusiasm of comic readers in Indonesia, by using the Matt Cooke's design thinking and making method from the definition, divergent and transformation it is hoped that the comics can become a medium that can reach an audience easily and widely.

Keywords: comics, *historical fiction*, pirates, Nusantara

1. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan suatu catatan dan juga riwayat kejadian pada masa lampau tentang apa yang telah terjadi, dan terhitung sampai saat ini, dunia telah melalui sejarah panjang yang telah terjadi dari masa ke masa, yang membentuk dan mempengaruhi apa yang ada dan terjadi saat ini. Rentetan-rentetan kejadian yang berpengaruh pada kehidupan manusia telah terjadi dari masa ke masa. Sejarah kemudian menjadi salah satu bagian dari identitas suatu bangsa, ras, ataupun kelompok yang didalamnya tercatat rentetan kejadian dan juga peristiwa yang telah dilalui.

Akan tetapi sejarah menjadi bagian yang seringkali dikesampingkan. Sliwka (2008) menjelaskan bahwa sejarah seringkali dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan. Senada dengan hal ini, Kemendikbud dalam salah satu artikelnya juga menjelaskan bagaimana sejarah menjadi studi yang kerap kali diabaikan oleh karena imejnya yang cenderung membosankan, sejarah dalam hal ini seringkali hanya dikaitkan dengan tanggal dan waktu padahal dalam sejarah ada nilai-nilai yang dapat menjadi teladan dibalik peristiwa-peristiwa yang dilalui terutama bagi bangsa Indonesia dimana nilai perjuangan menjadi unsur yang melekat dalam sejarah terlahirnya bangsa Indonesia. Oleh karena itu pengenalan sejarah kepada masyarakat membutuhkan cara dan pendekatan khusus dalam upaya untuk membangun minat dan ketertarikan masyarakat terhadap sejarah. Salah satu cara yang berhasil membangun ketertarikan masyarakat terhadap sejarah adalah penyampaian sejarah dengan memanfaatkan media-media populer seperti film, komik, novel dan lain-lain melalui cara yang menghibur. *Historical fiction* dalam hal ini menjadi *genre* yang berhasil menarik minat masyarakat terhadap tokoh maupun peristiwa sejarah.

Historical fiction dijelaskan oleh Howell (2014) dapat menjadi media yang membantu mengenalkan peristiwa dan tokoh sejarah. *Historical fiction* menggambarkan sejarah melalui cerita dan kata-kata yang mudah dipahami. Adanya unsur cerita, ragam tokoh, dan dialog pada karya *historical fiction* dijelaskan oleh Howell (2014) juga menjadi unsur yang menjadikan karya *historical fiction* bersifat personal bagi para pembacanya. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan Stocker (2017) yang dimana penulis dapat membangun ikatan empati dalam karyanya, berbeda dengan sejarawan yang terpaku pada teori. Adanya unsur fiksi dalam karya *historical fiction* dapat menjadi jembatan dalam menyampaikan atau menceritakan peristiwa masa lampau kepada generasi saat ini. Ikatan yang dibangun dalam karya *historical fiction* dengan para audiensnya inilah yang kemudian menjadikan karya *historical fiction* sebagai salah satu cara dalam membangun minat masyarakat terhadap sejarah. Howell (2014) dalam penelitiannya menemukan bahwa cerita *historical fiction* berpotensi memberikan dampak positif dalam mempelajari dan membangun ketertarikan terhadap sejarah. oleh karna itu media-media dengan *genre historical fiction* tak jarang digunakan sebagai media yang digunakan dalam membangun antusiasme terhadap suatu peristiwa sejarah.

Pada perkembangannya saat ini, kita dapat menjumpai tema *historical fiction* pada media-media seperti film, acara televisi, game, komik, novel dan lain-lain, bahkan media seperti patung pun dipaparkan oleh Harrison (2020) juga merupakan bagian dari

historical fiction karena patung bukan merupakan media representasi netral dari sebuah sejarah, melainkan sebuah representasi imej atau cerita yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Dari sini kita dapat melihat bagaimana *historical fiction* dapat dengan mudah kita jumpai disekitar kita. Linblad (2018) menjelaskan bagaimana popularitas *historical fiction* saat ini telah mendorong munculnya penceritaan narasi sejarah secara luas. Howell (2014) juga menjelaskan meningkatnya popularitas media populer yang mengusung tema sejarah melalui *historical fiction*, berdampak pada meningkatnya *awareness* terhadap sejarah itu sendiri dan juga tokoh-tokohnya. Popularitas karya *historical fiction* dalam membangun antusiasme masyarakat terhadap sejarah jika dimanfaatkan dengan baik dapat menjadi alat dan membuka peluang dalam mengenalkan beragam kisah sejarah kepada masyarakat. Pendekatan melalui media hiburan dapat dimanfaatkan untuk merubah imej sejarah yang tadinya seringkali disebut membosankan menjadi sesuatu yang menghibur dan menyenangkan. Hal ini juga membuka peluang bagi kisah dan peristiwa sejarah Indonesia untuk diceritakan melalui karya *historical fiction* dengan cara yang menghibur.

Penyampaian kisah sejarah Indonesia melalui media populer dapat menjadi media baru yang menyampaikan kisah dan sejarah Indonesia melalui cara yang menghibur. Salah satu media penceritaan yang saat ini berkembang di Indonesia dan berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai media dan sarana untuk menyampaikan *historical fiction* adalah media komik. Media komik merupakan salah satu media yang saat ini berkembang pesat di Indonesia. Komik banyak ditemui di toko buku dan senantiasa ramai menghiasi media sosial. Antusiasme masyarakat Indonesia terhadap media komik ini sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari penjelasan Kim JunKoo dalam acara LINE Webtoon X Popcon Asia 2016 (12/8/2016) yang mengatakan bahwa Indonesia merupakan pasar tertinggi LINE webtoon dengan 6 juta pengguna aktif, memberikan gambaran bagaimana tingginya antusiasme masyarakat Indonesia terhadap media ini. Sejalan dengan hal itu, diliput oleh surat kabar online Tribunnews, Indonesia juga dikatakan menempati peringkat kedua pembaca manga terbanyak setelah setelah Finlandia dalam acara NTV Sekai Banzuke (29/11/2013).

Antusiasme masyarakat terhadap media komik ini juga disambut dengan bermunculannya penerbit-penerbit lokal yang khusus menerbitkan karya-karya komikus lokal di Indonesia, seperti diantaranya Re:ON Comics, KOSMIK, dan lain sebagainya yang dimana platform komik ini juga banyak menawarkan akses untuk membaca komik secara gratis. Maharsi (2011) juga menjelaskan komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Unsur cerita atau sastra dalam komik juga dijelaskan oleh Maharsi (2011) dapat memberikan pengalaman kehidupan yang memberi arti kepada pembacanya, dengan menuturkan, memberitahukan, memaparkan pengalaman atau peristiwa yang jarang diketahui pembaca pada secara umum. Dengan begitu, pembaca dapat memasuki ruang imajinasi yang baru dengan menyelami kehidupan dan peristiwa yang dialami oleh orang lain melalui sebuah cerita. Hal ini kemudian menjadikan komik sebagai media yang berpeluang besar untuk digunakan sebagai alat dalam menyampaikan berbagai ragam pesan yang tidak hanya sekedar hiburan.

Potensi media komik ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menceritakan kisah dan peristiwa sejarah yang dikemas melalui *genre historical fiction*. Studi sejarah yang seringkali dikesampingkan menjadikan adanya beberapa peristiwa dan kisah sejarah yang luput dari mata masyarakat, salah satunya adalah fenomena bajak laut yang merupakan bagian penting dalam sejarah maritim Indonesia. Fenomena bajak laut merupakan bagian dalam sejarah maritim Indonesia yang sebenarnya juga sarat akan nilai-nilai perjuangan bangsa. Fenomena bajak laut sendiri menurut Lopian (2011) adalah tema yang bersifat 'esoterik'. Oleh karena itu fenomena ini menjadi fenomena yang seringkali luput dari pengamatan sejarawan dan juga masyarakat. Padahal fenomena ini sejatinya juga memegang peranan penting dalam sejarah perjuangan bangsa.

Kata 'Bajak Laut' itu sendiri merupakan kata yang merujuk kepada mereka yang melakukan aksi kriminal di lautan. Fenomena bajak laut menjadi fenomena yang erat dengan kehidupan masyarakat pesisir Nusantara pada masa lampau. Lopian (2011) menjelaskan ada banyak laporan pelayaran yang menyinggung soal aksi bajak laut di wilayah maritim Indonesia, dengan berita tertua tercatat pada abad ke-4. Akan tetapi fenomena bajak laut di Indonesia merupakan fenomena yang tak hanya merujuk pada suatu aksi atau tindak kriminal yang terjadi di lautan, namun juga berkaitan dengan aksi perjuangan dalam melawan pemerintahan Kolonial yang semena-mena. Istilah 'bajak laut' yang diberikan oleh bangsa Eropa terhadap para pribumi yang berjuang melawan rezim kolonial, memberikan kesan bahwa aksi yang dilakukan para pelaut pribumi ini merupakan bentuk aksi kriminal, karena pada masa lampau aksi-aksi yang sifatnya menentang kekuasaan kolonial seringkali dikategorikan sebagai aksi kriminal.

Penggunaan istilah bajak laut juga sering digunakan bangsa Eropa untuk menjatuhkan kekuasaan yang mengancam dominasi kekuasaan kolonial di Asia Tenggara. Beberapa penguasa pribumi yang tidak mendukung kekuasaan kolonial juga seringkali disebut sebagai bajak laut. Hal ini ditujukan untuk memberikan justifikasi atas aksi yang dilakukan bangsa kolonial dalam memberantas kekuasaan-kekuasaan pribumi yang kontra dengan kekuasaan kolonial sebagai aksi menumpas kejahatan. Padahal dalam pandangan masyarakat pribumi mereka yang melakukan aksi dan tindak perlawanan ini seringkali disebut sebagai pahlawan, oleh karena itu tak jarang mereka yang disebut sebagai 'bajak laut' ini mendapat simpati dan perlindungan masyarakat. Contohnya dapat kita lihat pada penjelasan Lopian (2011) mengenai kasus Tunku Udin dan Long Puteh beserta pasukannya yang berusaha merebut kembali kekuasaan di Kedah pada tahun 1828 yang pada masa itu dikuasai oleh pihak Thai yang bekerjasama dengan Inggris. Tunku Udin dan individu atau kelompok yang setia membantu perjuangan Tunku Udin kemudian dicap sebagai 'bajak laut' oleh pemerintah Inggris setempat. Hal yang sama juga terjadi pada Mohammad Saad yang melanjutkan perjuangan Kedah yang juga kemudian mendapat status 'bajak laut'.

Ada Pula kasus J.P Coen yang dijelaskan oleh Sagimun (1985) mengirimkan tiga buah kapal dibawah pimpinan Arent Maertsen untuk menghukum orang-orang Makassar yang melanggar peraturan-peraturan VOC, padahal penolakan terhadap kekuasaan dan

kebijakan VOC ini adalah bentuk penolakan masyarakat dan pelaut Makassar atas kebijakan VOC yang merugikan masyarakat pribumi yang dimana juga dijelaskan oleh Sagimun (1985) tentang bagaimana masyarakat Makassar dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin tahu betul dan sadar bahwa apabila orang-orang VOC berkuasa, maka kesejahteraan dan kemakmuran rakyat di daerah yang dikuasai mereka akan dirusak dan dimusnahkan. Pada intinya kekuasaan rezim kolonial yang semena-mena ini sebenarnya banyak mendapat penolakan dari masyarakat dan juga penguasa pribumi, namun seringkali masyarakat dan penguasa yang melakukan aksi penolakan ini diberikan gelar sebagai bajak laut atau kriminal, padahal aksi yang mereka lakukan merupakan aksi yang ditujukan untuk memperjuangkan kemerdekaan, kebebasan dan juga kesejahteraan masyarakat pada masa itu. Akan tetapi fenomena bajak laut yang sarat akan nilai-nilai perjuangan ini menjadi fenomena dalam sejarah Indonesia yang tidak banyak diketahui, padahal ia juga memegang peranan penting dalam kisah dan perjalanan lahirnya bangsa Indonesia.

Dengan mengangkat fenomena bajak laut sebagai tema dalam penceritaan *historical fiction* melalui media komik, ditujukan untuk memperkenalkan dan menyampaikan kisah bajak laut yang juga merupakan bagian dalam sejarah perjuangan bangsa yang tidak umum diketahui. Popularitas media komik dan antusiasme masyarakat terhadap media komik, juga diharapkan dapat dimanfaatkan dalam menumbuhkan antusiasme masyarakat terhadap sejarah khususnya sejarah maritim Indonesia, menjadi jendela dalam menyampaikan semangat perjuangan dan nilai-nilai kepahlawanan masyarakat pada masa lampau ke generasi saat ini dengan pendekatan hiburan melalui komik *historical fiction*. Hasil perancangan pada penelitian ini juga dapat menjadi langkah pengembangan cerita sejarah lainnya untuk dikembangkan dalam narasi yang menghibur agar dapat menarik minat dan ketertarikan masyarakat secara luas terhadap sejarah bangsa. Membantu membangun imej sejarah menjadi sesuatu yang menghibur dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pemilihan metode kualitatif ditujukan untuk menggali dan mengetahui lebih dalam tentang data ataupun informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan karya, seperti diantaranya data-data terkait dengan sejarah dan juga *historical fiction* yang pada umumnya bersifat literatur. Data-data yang dikumpulkan kemudian akan menjadi referensi dalam proses perancangan. metode kualitatif dianggap sebagai metode paling tepat dalam penyusunan karya.

Adapun metode perancangan mengacu kepada metode *design thinking and making* Matt Cooke yang dijelaskan oleh Ian Noble dan Russel Bestley dalam Visual Research (2005). Metode ini dimulai dengan tahap mendefinisikan karya yang akan dibuat, lalu dilakukan pengumpulan data-data terkait, dan dilakukan proses perancangan yang diakhiri dengan tahapan pengujian untuk mengetahui keberhasilan dari karya desain yang dibuat. Tahapan perancangan dalam metode yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) *Definition*. Tahap awal atau *definition* meliputi proses identifikasi permasalahan yang akan diusung, mendefinisikan dan menentukan proyek desain yang akan dibuat, termasuk diantaranya tujuan dan juga *potential visual outcome*. Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis mengenai permasalahan terkait dengan tema sejarah maritim khususnya bajak laut, juga objektif dan tujuan dari penelitian.
- 2) *Divergent*. Tahap kedua atau *divergent* meliputi proses pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang nantinya dapat membantu dalam perancangan karya desain. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, wawancara dan observasi. Studi literatur yang dilakukan adalah dengan membaca buku-buku referensi sumber sejarah terkait dengan catatan sejarah kelautan Indonesia, teori-teori pendukung dalam menyusun cerita *historical fiction*, dan juga teori acuan dalam menyusun sebuah karya komik. Selanjutnya untuk tahap wawancara penulis melakukan wawancara dengan narasumber Muhammad Ridwan Alimuddin seorang jurnalis, penulis, dan juga pakar yang banyak aktif dalam aktivitas terkait dengan kelautan di Sulawesi Barat. wawancara ditujukan untuk semakin memperdalam data sejarah yang dikumpulkan terkait dengan tema bajak laut. lalu pada tahap observasi dilakukan dengan mengunjungi museum yang memuat tentang sejarah kelautan Indonesia yaitu Museum Bahari Proses ini juga meliputi proses pengumpulan data visual pendukung yang akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembuatan karya desain
- 3) *Transformation*. Tahap ketiga *transformation* merupakan proses kreatif mengolah dan juga mentransformasikan data yang sebelumnya dikumpulkan kedalam bentuk karya desain. Data-data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya menjadi acuan pada proses perancangan desain berupa media komik. Pada tahap ini hasil karya perancangan kemudian diuji pada skala kecil untuk melihat bagaimana respon dan tingkat keberhasilan perancangan karya desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penyusunan Konsep *Historical Fiction*

Historical fiction merupakan *genre* yang menggabungkan unsur fiksi dan sejarah dalam menyampaikan sebuah cerita. Tahap awal dari metode perancangan *Definition* dilakukan dengan mendefinisikan dan menentukan proyek yang akan dibuat, yaitu komik *historical fiction*. Permasalahan dan fenomena terkait dengan bajak laut serta potensi dari media komik yang telah dibahas pada pendahuluan juga merupakan bagian dari tahap pertama yaitu *definition*. Tahap selanjutnya yaitu *Divergent* meliputi proses mencari data dan referensi terkait dengan masalah dan fenomena sejarah yang telah didefinisikan sebelumnya. Selain dari mengumpulkan referensi sejarah, pada proses ini juga dilakukan upaya menemukan langkah yang tepat untuk menuliskan data sejarah yang telah dikumpulkan agar dapat dikemas kedalam bentuk cerita *historical fiction*.

Pada tahap ini kemudian ditemukan 8 aturan dalam penulisan cerita *historical fiction* yang dijelaskan oleh Pierce (2017). Aturan tersebut kemudian menjadi acuan dalam menyusun konsep ide dari karya *historical fiction* yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1) *Small details matter more than large ones.*

Hal-hal kecil yang dimaksud mencakup gestur-gestur kecil, seperti bagaimana mereka bereaksi terhadap suatu masalah, bagaimana sudut pandang mereka terhadap suatu hal, cara mereka tidur, berbicara, suara dari benda-benda disekitar mereka, dan lain sebagainya. Observasi dari hal-hal kecil inilah yang dikatakan sebagai unsur yang seringkali memegang peranan penting dalam membuat cerita *historical fiction* menjadi terkesan nyata.

2) *Period characters require more than period clothes.*

Cerita yang baik tak hanya membawa pembaca dalam melihat *setting* sejarah, namun juga merasakan apa yang terjadi pada masa itu. Jadi dapat dikatakan riset yang dilakukan tak hanya sebatas apa, atau bagaimana *setting* tempat ataupun cara berpakaian karakter, namun juga terkait dengan apa yang mereka rasakan pada masa itu.

3) *Use common names, not technical ones.*

Dalam sebuah karya, audiens dikatakan berperan menjadi saksi dalam melihat sebuah kejadian yang ada pada karya tersebut. Dalam karya fiksi, audiens masuk dan melihat dunia dalam sebuah karya melalui tokoh atau karakter, hal inilah yang dikatakan Pierce (2017) menjadi penyebab bagaimana karya fiksi menjadi karya yang memberikan intimasi kepada para audiensnya. Untuk memperkuat intimasi dan koneksi antara para karakter dan audiensnya penamaan karakter yang sederhana dan mudah diingat akan dapat membantu tercapainya hal tersebut, dalam karya *historical fiction* penamaan tokoh ataupun karakter juga sebisa mungkin dapat merepresentasikan latar tempat dan waktu yang disampaikan dalam cerita.

4) *Immerse yourself in the culture.*

Dalam membuat cerita *historical fiction* penghayatan terhadap tema dan juga budaya yang diangkat sebagai tema dalam cerita juga memiliki peran penting dalam penggambaran cerita. Dengan mencari dan mengumpulkan dokumen-dokumen pada masa dimana cerita dibuat nantinya dapat memberi penulis penghayatan dan pendalaman terhadap tema, maupun penggambaran visual, dan juga nuansa kebudayaan pada masa itu.

5) *Find experts.*

Konsultasi dengan para ahli dikatakan sebagai salah satu cara cepat dalam memahami dan mengenali sejarah. Walaupun dalam studi literatur kita dapat menemukan berbagai hal dan fakta terkait dengan sejarah, para ahli dapat menjadi seseorang yang kemudian menerjemahkan dan menjelaskan hal-hal tersebut dengan lebih mendalam. Konsultasi dengan para ahli juga dapat membantu dalam mempersingkat proses riset, dengan bantuan para ahli, penulis dapat menemukan jawaban dari berbagai aspek sejarah yang akan diangkat dalam cerita.

6) *Balance details and drama.*

Salah satu hal yang juga berperan dalam cerita *historical fiction* adalah bagaimana penulis menuliskan dan menyeimbangkan detail dan drama dalam sebuah cerita, deskripsi dan penggambaran tempat atau *setting* yang detail dalam sebuah kejadian atau alur dapat membuat para audiens makin tenggelam dalam cerita yang disampaikan. Akan tetapi penggambaran yang tidak efisien dan bertele-tele dapat merusak alur dan membuat audiens menjadi jenuh. Karena itulah kemampuan

penulis dalam memberikan penggambaran yang detail dan efisien terkait dengan waktu ataupun tempat dan juga karakter dalam sebuah adegan akan membantu audiens semakin dalam menghayati cerita.

7) *Historical facts are not the storyline.*

Pierce (2017) menjelaskan bahwa fakta sejarah dapat saja tidak menjadi bagian dalam alur sebuah cerita. Dalam *historical fiction*, sejarah dapat berperan hanya sebatas latar belakang dari sebuah drama, atau bahkan sebagai sesuatu yang memperdalam drama tersebut. Sejarah juga dikatakan sebagai pondasi dimana fiksi lahir dan berkembang, dan fiksi sendiri dikatakan sebagai penjelajahan hati dan perasaan manusia yang teruji ataupun berubah seiring dengan berjalannya cerita. Sejarah dalam hal ini berperan sebagai latar belakang. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan Nurgiyantoro (2010) bagaimana unsur fiksi dan sejarah dapat saling bergandengan dan saling melengkapi satu sama lain, unsur sejarah menjadi dasar tumpuan cerita sedang unsur fiksi menjadi unsur yang berperan dalam menyampaikan kisah tersebut. Namun, keleluasaan yang ada pada unsur fiksi juga seringkali menjadi hal yang perlu digaris bawahi pada *genre historical fiction*. Bennett dan Wilkins (2019) menjelaskan bagaimana secara definisi *historical fiction* bukanlah cerita fakta dan tidak sedikit dari cerita *historical fiction* lebih condong berpegang pada unsur imajinasi dibanding unsur fakta sejarah. Oleh karena itu sangat penting menyeimbangkan unsur fiksi dan fakta agar dapat melengkapi satu sama lain. Memikirkan dengan cermat bagaimana cerita yang akan disampaikan dapat berdampak pada audiens atau pembaca sesuai dengan target dari penulis.

8) *Don't let research overwhelm the story.*

Seperti yang dijelaskan sebelumnya alur cerita dan pendalaman karakter seringkali dapat memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan cerita *historical fiction*. Pierce (2017) menjelaskan bahwa riset tak harus menjadi suatu hal yang menindas dan menjadikan cerita menjadi rumit. Ia juga menjelaskan bahwa penulis harus senantiasa terfokus pada karakter alur cerita dan juga konflik. Adanya keseimbangan dari data yang diperoleh dalam proses penelitian dan juga penyampaian cerita yang menarik akan sangat mendukung lahirnya karya *historical fiction* yang menarik, dan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan pembacanya pada peristiwa latar sejarah yang diangkat dalam cerita. Kedelapan komponen ini kemudian akan dijadikan acuan dalam penyusunan karya *historical fiction*.

3.2 Konsep Perancangan

Setelah melalui tahap *definition* dan *divergent*, tahap selanjutnya adalah proses *transformation* yang merupakan proses kreatif mengolah dan juga mentransformasikan data yang sebelumnya dikumpulkan kedalam bentuk karya desain. Langkah awal dari proses *transformation* pada perancangan media komik dimulai dari penyusunan cerita. Penyusunan konsep cerita dilakukan pada tahap awal karena cerita akan menjadi pondasi dimana tokoh dan peristiwa berkembang, cerita juga akan menjadi acuan dalam proses visualisasi. Tahap penyusunan cerita dimulai dari penentuan konsep cerita seperti tema, *setting*, sinopsis dan analisis bagaimana unsur sejarah kemudian dikembangkan menjadi bagian dalam cerita, juga konsep tokoh atau karakter. pemaparan secara lebih lengkap dapat dilihat pada bagian berikut:

1) Tema

Tema menjadi ruh dan acuan dasar dari cerita yang akan dibuat. Penentuan tema akan menjadi lingkup dimana cerita dan peristiwa yang disusun akan dikembangkan. Pemilihan tema bajak laut Nusantara dengan tujuan memberikan informasi dan sudut pandang baru dalam melihat fenomena bajak laut sebagai gejala yang tak hanya merujuk kepada aksi kriminal, namun juga sarat akan nilai-nilai perjuangan. Dasar ide ini kemudian menjadi acuan dalam menyusun cerita yang akan dibuat, dimana sebisa mungkin cerita yang disusun dan disampaikan harus tetap berada dalam lingkup tema yang dipilih. Tema bajak laut Nusantara dalam media utama akan diceritakan dalam media komik yang berjudul GORRA: Rising Tide.

2) *Setting*/Latar

Penentuan *setting* atau latar menjadi salah satu tahap dalam proses penyusunan cerita. *Setting* atau latar menjadi dasar dalam menentukan atribut yang akan diceritakan dan digambarkan dalam media komik. Selain itu, *setting* atau latar tempat dan waktu juga dapat menjadi unsur dimana dan bagaimana cerita dikembangkan. *Setting* atau latar yang dipilih pada media utama ini mencakup area perairan wilayah Sulawesi pada abad ke-17. Peperangan antara kerajaan Gowa dan VOC pada abad ke-17 juga menjadi latar waktu dimana cerita kemudian dikembangkan. *Setting* atau latar dalam cerita mengambil referensi dari tulisan Sagimun (1985) untuk mendapatkan gambaran latar dan peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau sehingga dalam hal ini aspek-aspek peristiwa sejarah pada masa itu menjadi poin penting yang akan mempengaruhi cerita yang akan disusun. Pemilihan abad ke-17 sebagai latar tempat penyusunan cerita adalah karena pada masa itu, terjadi banyak aksi penolakan terhadap VOC yang dilakukan oleh para pelaut Makassar. Aksi yang dilakukan oleh para pelaut ini merupakan bentuk aksi penolakan dan pemberontakan terhadap kebijakan VOC yang semena-mena dan merugikan masyarakat pribumi. Dampak dari kebijakan VOC ini membawa kesengsaraan bagi masyarakat mempersulit masyarakat dalam mencari penghasilan dan memenuhi kebutuhannya. Latar waktu ini juga menjadi pondasi dimana cerita *historical fiction* akan disusun. Dimana dari beberapa peristiwa sejarah yang terjadi pada masa itu, ada poin-poin yang dipilih sebagai peristiwa sejarah yang mempengaruhi dan menjadi landasan dimana cerita dikembangkan.

3) Sinopsis

Setelah proses penentuan tema, latar tempat dan juga waktu, tahapan selanjutnya yang dilakukan dalam proses perancangan media komik penceritaan *historical fiction* bajak laut Nusantara adalah menyusun sinopsis dari cerita yang akan dibuat. Alur cerita *historical fiction* yang disusun dikembangkan dari kronologi dan *timeline* peristiwa sejarah yang didapatkan dari studi literatur. Berikut adalah sinopsis untuk media perancangan komik *historical fiction*, 'GORRA: Rising Tide'. kata 'Gorra' sendiri merupakan kata dari bahasa Sulawesi yang merujuk kepada arti 'berkoar', juga dapat merujuk kepada arti 'perompak'.

Judul : GORRA:Rising Tide

Jenis Cerita : *Historical fiction*.

Sinopsis :

1653

Tenri, adalah salah satu nahkoda kapal handal yang hidup di masa pemerintahan Sultan Hasanuddin. Sepak terjangnya dalam melakukan aksi perlawanan kepada VOC menjadikan Tenri sebagai salah satu pelaut yang menjadi buronan angkatan laut VOC. Kekejaman dan kebijakan VOC yang merugikan masyarakat pribumi menjadi motivasi bagi Tenri dalam melakukan aksi perlawanannya. Kelihaiannya dalam melakukan aksinya menjadikan Tenri selalu berhasil lolos dari pengejaran dan penangkapan angkatan laut VOC. Akan tetapi, kali ini berbeda. 3 kapal dibawah pimpinan Captain Daan berhasil memojokkan Tenri dan krunya di sebuah pulau terpencil di sisi selatan Pulau Sulawesi.

Beberapa hari yang lalu Tenri mendengar kabar tentang banyaknya budak yang mendapat perlakuan tak layak dari para pedagang dan pemerintahan kolonial di Maluku. Tenri yang mendengar akan hal ini bergegas melakukan ekspedisi untuk menyelamatkan budak-budak tersebut. Hatinya tersayat ketika melihat mereka yang diperlakukan kasar oleh para pedagang dan penguasa asing dalam kondisi yang memprihatinkan, anak-anak dan juga orang tua terlihat mendapat perlakuan yang tidak seharusnya. Dengan segera Tenri merencanakan dan melakukan aksi pembebasan budak-budak tersebut secara diam-diam. Namun sayangnya ketika Tenri mulai mengangkut budak tersebut ke kapal, salah satu tentara VOC berhasil membunyikan alarm dengan begitu, tentara-tentara VOC lainnya mulai bermunculan dan berusaha mencegah agar kapal Tenri tak dapat berlayar.

Setelah melalui pertarungan yang sengit, Tenri dan krunya berhasil membawa kapal mereka yang mengangkut para budak untuk berlayar di lautan, namun pertarungan dengan tentara VOC telah meninggalkan kerusakan pada beberapa bagian layar kapal Tenri. Kabar akan aksi pembebasan para budak yang dilakukan oleh Tenri tersebar dengan cepat, Captain Daan yang pada waktu itu berpatroli di sekitar lokasi kejadian dengan segera melakukan aksi pengejaran terhadap Tenri dan juga krunya. Kerusakan yang terjadi pada tiang layar kapal Tenri menjadikan kapal tersebut tak mampu melaju dengan kecepatan penuh, dan setelah pengejaran selama 4 hari, kapal Tenri tak mampu melaju akibat kerusakan yang semakin parah. Hal ini kemudian memaksa Tenri untuk berlabuh di pulau terdekat untuk dapat mempertahankan diri dari pengejaran Captain Daan.

Setelah berhasil mengepung pulau, Captain Daan yang terkenal beringas dalam memberantas aksi kriminal berencana untuk mengeksekusi Tenri dan semua kru di bawah pimpinannya. Namun Captain Daan menyadari potensi dan kemampuan Tenri yang tidak bisa diremehkan. Dengan siasat liciknya Captain Daan meminta agar Tenri menyerahkan diri, dan berjanji tidak akan menghukum kru Tenri yang lainnya. Namun ini hanya siasat Captain Daan untuk memisahkan tombak kepemimpinan dari kru bajak laut Tenri, karena itu akan mempermudah Captain Daan dalam mengeksekusi

kru bajak laut yang ada dihadapannya. Tanpa mengetahui hal itu, Tenri yang peduli akan keselamatan kru dan juga para budak mulai mempertimbangkan hal ini, Tenri berpikir jika nyawanya dapat menyelamatkan kru dan juga para budak dari pertikaian ia dengan senang hati akan menerima permintaan Captain Daan. Kru Tenri berusaha meyakinkan Tenri agar tidak menerima penawaran Captain Daan dan berkata mereka lebih memilih untuk mati bertarung daripada melihat Tenri menyerahkan diri dan mungkin dieksekusi. Namun, Tenri tetap mempertimbangkan penawaran Captain Daan, karena saat itu jika terjadi pertikaian tak hanya nyawa kru-nya yang menjadi taruhan, namun juga nyawa puluhan budak yang telah ia bebaskan sebelumnya.

Kabar tentang Captain Daan yang melakukan pengejaran sampai ke perairan Sulawesi sampai pada telinga Sultan Hasanuddin, yang belum lama ini naik tahta menggantikan kepemimpinan ayahnya. Ia segera menggerakkan armada yang ia punya untuk mengusir Captain Daan dari wilayah perairan kekuasaan kerajaan Gowa. Captain Daan yang mulai merasa puas karena sebentar lagi berhasil membunuh musuhnya terkejut melihat puluhan kapal yang mulai tampak dari kejauhan. Bendera merah bergambar ayam jago seketika membuat tubuhnya gemetar, ia segera memerintahkan awak kapalnya untuk memutar haluan untuk segera pergi dari tempat itu. Tenri yang melihat hal ini merasa terkejut, dia dan krunya yang sebelumnya kewalahan bersorak gembira setelah melihat bendera merah bergambar ayam jago dari kejauhan. Dalam pertikaian melawan para pelaut dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin, captain Daan dengan susah payah berusaha untuk menyelamatkan diri, dan dengan mengorbankan 2 kapal di bawah pimpinannya, ia berhasil lolos dari pertikaian tersebut, kalah dan merasa dipermalukan ia berjanji akan mencari Tenri dan krunya untuk menyelesaikan apa yang telah ia mulai.

Sultan Hasanuddin kemudian menyelamatkan Tenri beserta kru-nya dan juga para budak untuk dibawa ke kerajaan Gowa. Sultan Hasanuddin pada saat itu juga menyadari potensi yang dimiliki oleh Tenri yang bisa bertahan dari serangan Captain Daan hanya dibekali dengan persenjataan dan jumlah pasukan yang terbatas. Sultan Hasanuddin kemudian menunjuk Tenri menjadi nahkoda kerajaan Gowa, dengan begitu Tenri akan dilengkapi dengan persenjataan dan juga perlindungan kerajaan Gowa sehingga ia tak perlu lagi hidup selayaknya buronan. Tenri berterima kasih atas hal ini namun ia lebih memilih hidup di lautan tanpa ada orang yang mengaturnya. Sultan Hasanuddin menghargai keputusan Tenri, dan berkata jika suatu saat Tenri berubah pikiran, pintu kerajaan Gowa akan selalu terbuka untuk Tenri.

Dalam ekspedisi yang Tenri lakukan selanjutnya, mulai dari aksi perlawanan terhadap VOC, aksi membebaskan budak dan juga menolong masyarakat pesisir yang terdampak akibat kebijakan VOC, Tenri seringkali bersinggungan dan bertemu dengan armada kerajaan Gowa dan juga Sultan Hasanuddin yang juga pada masa itu banyak melakukan ekspedisi perlawanan terhadap pemerintahan VOC, hal ini menjadikan Tenri sebagai sosok pelaut yang dikenal luas oleh para pelaut kerajaan Gowa.

Ekspedisi dan aksi yang dilakukan oleh pelaut dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin dalam menolak VOC. kemudian mendorong VOC untuk melakukan ekspedisi untuk merebut kerajaan Gowa dan menghentikan perlawanan yang dilakukan oleh Sultan Hasanuddin dan pasukannya. Hal ini kemudian berakibat pada ekspedisi VOC pada tahun 1660 ke Makassar untuk menaklukkan kerajaan Gowa. Tenri dan beberapa nahkoda lainnya pada masa itu berusaha melawan melalui sisi laut dengan menyerang dan menyabotase kapal VOC yang melontarkan meriam ke arah benteng kerajaan Gowa. Perjuangan Tenri dan pasukan lainnya di bawah pimpinan Sultan Hasanuddin ini berujung pada kemenangan kerajaan Gowa dan kekalahan VOC. Setelah kejadian ini Sultan Hasanuddin kembali melakukan ekspedisinya untuk melawan VOC.

Beberapa tahun setelah kejadian itu tepatnya pada tahun 1667 VOC kembali menyerang Makassar. VOC yang tidak bisa menaklukkan kerajaan Gowa ini kemudian melakukan politik adu domba antara kerajaan Gowa dan kerajaan Bone. Penyerangan VOC pada masa itu merupakan tindakan yang licik hal ini juga dapat dilihat dari bagaimana VOC memerintahkan prajurit kerajaan Bone menjadi garis depan yang menyerang benteng kerajaan Gowa sementara pasukan VOC hanya mengamati dari kejauhan. Tenri yang pada masa itu mendengar berita tentang penyerangan kerajaan Gowa, berusaha kembali secepat mungkin. Tenri dan dua nahkoda lainnya berusaha menghambat kapal Eropa dan juga pasukan kerajaan Bone untuk sampai ke Makassar, namun upaya ini tidak berhasil. Tenri kemudian kembali ke Makassar dan melihat bagaimana pertempuran dahsyat berlangsung. Ia sedih melihat bagaimana prajurit yang berusaha menerobos benteng kerajaan Gowa adalah mereka yang sebangsa dan setanah air. Dengan berlinang air mata, Tenri dan awak krunya berusaha memberikan perlawanan dari sisi laut untuk mengganggu kapal VOC yang terus menembakkan meriam ke benteng kerajaan Gowa. Dalam peperangan tersebut Tenri tertembak di bahu yang kemudian mendorong awak krunya untuk memaksa Tenri agar menyelamatkan diri. Tenri tidak pernah ingin mundur dan meninggalkan teman-temannya, akan tetapi awak kru Tenri kemudian membawa Tenri secara paksa untuk meninggalkan medan perang, setengah dari awak kru Tenri mengorbankan diri untuk menyelamatkan Tenri.

Akhir cerita memperlihatkan Tenri diatas bukit berlinang air mata melihat benteng dan kota Makassar yang terbakar karena perang yang terjadi. Kekalahan kerajaan Gowa ini memaksa Sultan Hasanuddin untuk menandatangani perjanjian damai yang dikenal dengan sebutan perjanjian Bongaya. Namun walaupun begitu kekalahan dari kerajaan Gowa tak lantas melunturkan semangat perjuangan para pejuang kerajaan pada masa itu termasuk Tenri. Mereka kemudian melakukan ekspedisi tanpa mengatasnamakan kerajaan dengan melakukan perang gerilya bahari terhadap VOC yang seringkali oleh VOC dikategorikan sebagai aksi tindak kriminal atau bajak laut. Selain itu ekspedisi perang VOC terhadap kerajaan Gowa yang memakan dana melimpah juga kemudian menjadi salah satu faktor dari kebangkrutan VOC itu sendiri.

Cerita dari GORRA:Rising Tide merupakan penggabungan antara fakta dan juga fiksi. Unsur cerita yang diangkat pada media ini didasari oleh kisah perjuangan dan ekspedisi Sultan Hasanuddin melawan VOC semasa hidupnya, mulai dari naiknya Sultan Hasanuddin menjadi raja Gowa, penyerangan pertama VOC terhadap kerajaan Gowa yang berujung kemenangan kerajaan Gowa dan penyerangan kedua VOC terhadap kerajaan Gowa dengan politik adu domba yang kemudian berhasil mengalahkan kerajaan Gowa dan memaksa penandatanganan perjanjian Bungaiya. Unsur fiksi dalam cerita ini adalah dari tokoh Tenri dan juga krunya. Penyusunan dan penempatan unsur fiksi pada cerita mengikut pada aturan penulisan karya *historical fiction* yang dimana unsur fiksi dalam karya dikembangkan atas dasar aspek-aspek sejarah. Secara garis besar plot cerita pada karya yang akan dibuat dan juga fenomena sejarah yang menjadi dasar pengembangan cerita pada media inti perancangan komik dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Peristiwa sejarah dan plot *historical fiction* yang dikembangkan dari peristiwa sejarah
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Peristiwa sejarah yang menjadi dasar pengembangan cerita	Plot <i>historical fiction</i> yang dikembangkan dari peristiwa sejarah
1653 Sultan Hasanuddin menggantikan ayahnya menjadi Raja kerajaan Gowa ke-16 dan melanjutkan perjuangan ayahnya dalam melawan VOC	1653 Tenri membebaskan beberapa budak dari salah satu pedagang Eropa, aksinya kemudian berujung pada pengejaran Tenri oleh VOC, Tenri dan budak-budak yang terpojok dan hampir dieksekusi akhirnya selamat karena Sultan Hasanuddin dan armadanya yang melintas dan berhasil memukul mundur kapal-kapal VOC. Beberapa waktu setelah peristiwa ini, Sultan Hasanuddin kemudian diangkat menjadi raja Gowa menggantikan ayahnya, membawa semangat baru dalam perjuangan melawan VOC.
Monopoli dagang VOC memicu konflik antara VOC dan masyarakat pribumi termasuk Kerajaan Gowa bahkan dari masa sebelum Sultan Hasanuddin menjadi Raja Gowa	1654 Ekspedisi Tenri dalam membantu masyarakat yang terdampak akibat monopoli dagang VOC, Tenri menjarah kapal-kapal VOC dan juga membebaskan para budak yang diangkut oleh VOC maupun pedagang Eropa lainnya. Tenri juga sesekali bersinggungan dengan aksi armada Kerajaan Gowa dalam melawan VOC, menjadikan Tenri sebagai sosok pelaut yang cukup dikenal oleh armada Kerajaan Gowa.
1660 VOC menyerang Makassar namun tidak berhasil menaklukkan kerajaan Gowa	1660 Tenri yang mendengar VOC akan menyerang Makassar, bergegas pulang ke kampung halamannya untuk membantu mempertahankan Makassar dari penyerangan VOC. Tenri berhasil membantu perlawanan terhadap VOC melalui taktik gerilya bahari. Setelah peristiwa ini, Tenri kemudian kembali melanjutkan aksi perlawanannya dengan sesekali membantu ekspedisi laut kerajaan Gowa dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin.

Peristiwa sejarah yang menjadi dasar pengembangan cerita	Plot <i>historical fiction</i> yang dikembangkan dari peristiwa sejarah
1667 VOC dan sekutunya kembali menyerang Makassar dan berhasil mengalahkan kerajaan Gowa	1667 Tahun 1667 menjadi puncak cerita dimana VOC kembali menyerang kerajaan Gowa. Tenri kembali berjuang untuk mempertahankan kerajaan Gowa namun sayangnya pada penyerangan kedua, VOC tidak hanya datang membawa tentaranya sendiri, VOC juga berhasil mengadu domba kerajaan Gowa dan Bone, sehingga penyerangan kedua membuat pihak kerajaan Gowa kewalahan. Tenri yang juga terlibat pada peperangan itu bersedih melihat bagaimana orang-orang yang ia kenali mulai berperang satu dengan yang lainnya. Perang yang berujung pada kekalahan kerajaan Gowa itu berhasil merenggut nyawa sebagian besar kru Tenri, peristiwa itu juga banyak merenggut nyawa khususnya pihak Kerajaan Gowa dan kerajaan Bone. menyisakan luka mendalam bagi Tenri dan para pejuang lainnya.
1667 Kemenangan VOC memaksa Sultan Hasanuddin menandatangani perjanjian Bongaya yang walaupun disebut sebagai perjanjian perdamaian perjanjian Bongaya merupakan deklarasi kekalahan pasukan kerajaan GOWA.	1667 Perjanjian Bongaya yang menandai kekalahan kerajaan Gowa atas VOC mulai banyak mengguncang semangat para pejuang pada masa itu. Akan tetapi, percikan api perjuangan Tenri dan para pejuang lainnya tak pernah padam. Semangat untuk meraih kebebasan melawan tirani menjadi api semangat baru yang mendorong mereka untuk kembali berjuang. Kerajaan Gowa yang terikat oleh Perjanjian Bongaya memaksa mereka yang berjuang harus terus maju tanpa naungan bendera Kerajaan melalui perang gerilya bahari.
1667 Kekalahan Kerajaan GOWA mendorong lahirnya perang gerilya bahari terhadap VOC yang seringkali dicap sebagai aksi bajak laut.	

Aspek sejarah seperti penolakan para pelaut pribumi dan juga penguasa pada abad ke-17 menjadi dasar dimana cerita disusun dan dikembangkan. Peristiwa sejarah menjadi pondasi dimana cerita dibangun, sehingga cerita yang disampaikan dapat memiliki alur yang sama dengan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Tokoh Tenri yang merupakan tokoh fiksi berperan sebagai jendela bagi audiens dalam menyelami cerita sejarah yang disampaikan melalui *genre historical fiction*. Selain itu unsur fiksi juga dapat berperan dalam memunculkan ragam gejolak emosi dan perasaan yang dialami oleh para tokoh-tokoh dalam cerita untuk membangun hubungan personal dan emosional audiens terhadap tokoh dan cerita.

4) Tokoh / karakter

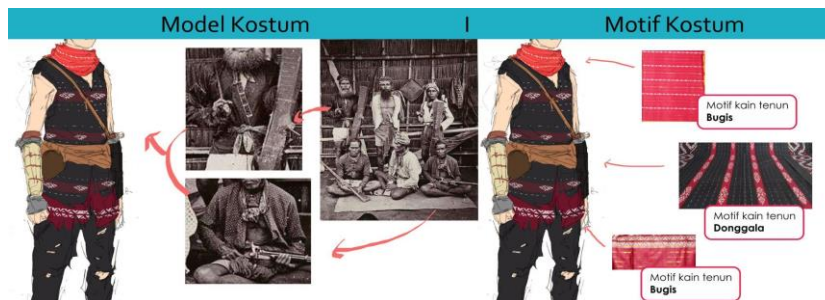
Tokoh utama dalam cerita adalah tokoh bernama Tenri. Tenri adalah sosok wanita yang pada penampilannya digambarkan berdandan selayaknya seorang laki-laki, hal ini mengikut sebuah kepercayaan dari masyarakat Sulawesi yang mengharuskan

seorang wanita untuk berdandan layaknya seorang laki-laki jika ia melaut tanpa disertai oleh wanita lainnya dan pada kapal yang ia pimpin Tenri merupakan satu-satunya sosok perempuan yang ada di kapal tersebut, meskipun begitu keberanian dan determinasi kuat yang dimiliki oleh Tenri menjadikannya sosok yang dihormati dan juga disegani oleh awak kapalnya. Nama Tenri sendiri merupakan nama yang umum dijumpai pada masyarakat Sulawesi, khususnya Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat, nama ini dipilih sebagai unsur yang dapat menggambarkan sosok Tenri yang berasal dari suku Bugis, Sulawesi, dengan begitu nama sang tokoh diharapkan mengangkat unsur kebudayaan dimana cerita berlaku.



Gambar 1. Visualisasi karakter Tenri
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Visualisasi karakter Tenri disusun berdasarkan ragam referensi sejarah dan kebudayaan. unsur sejarah dan kebudayaan yang digambarkan pada visualisasi karakter Tenri ditujukan agar karakter Tenri dapat menjadi bagian dari latar tempat dan waktu dimana cerita dan peristiwa berlaku.



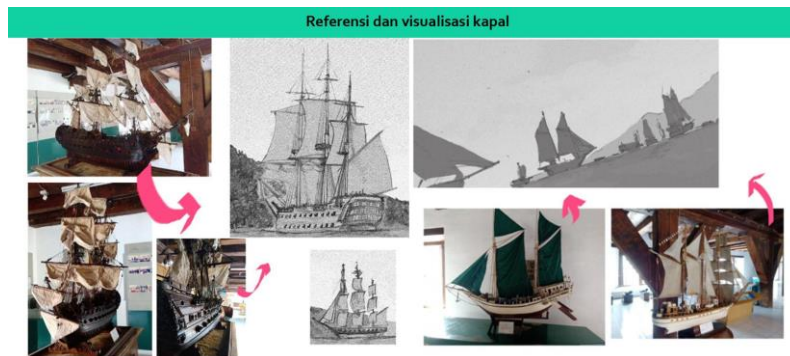
Gambar 2. Kostum karakter Tenri
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Kostum atau pakaian yang dikenakan Tenri mengambil inspirasi dari pakaian yang dipakai oleh para bajak laut perairan timur Indonesia. Pakaian, ikat pinggang, selempang, lengkap dengan selempai menjadi bagian yang diambil dari foto referensi bajak laut Tobelo yang kemudian diaplikasikan pada visualisasi tokoh Tenri, sehingga secara visual sosok Tenri dapat terlihat layaknya sebagai para pelaut yang berlayar dan mengarungi lautan di perairan timur Indonesia. Pemilihan motif asal Bugis dan donggala pada pakaian tokoh Tenri ditujukan untuk menggambarkan tokoh Tenri yang merupakan orang dari suku Bugis yang lahir di daerah Sulawesi. Penggunaan

corak lokal yang diaplikasikan pada tokoh, juga ditujukan agar tokoh Tenri dapat menjadi bagian dari suku dan tempat dimana ia berasal.

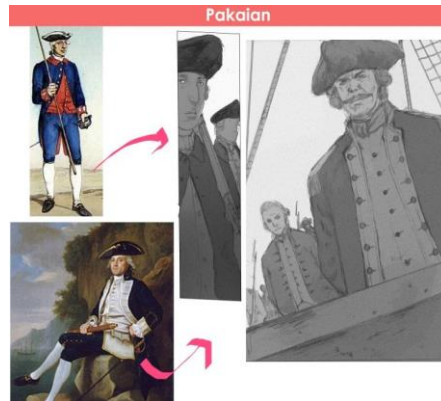
5) Visualisasi pendukung

Tahapan ini menyusun benda ataupun pernak-pernik sejarah dari data yang dikumpulkan sebelumnya melalui studi literatur dan juga observasi lapangan ke Musium Bahari yang kemudian diterjemahkan kedalam konsep ilustrasi yang akan digambarkan pada media perancangan. objek-objek tersebut diantaranya seperti visualisasi kapal, pakaian dan atribut sejarah lainnya.



Gambar 3. Konsep visualisasi kapal kolonial dan pribumi
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Visualisasi kapal disusun merujuk kepada hasil observasi di Museum Bahari. Data visual yang didapat dari observasi ini menjadi referensi dalam menggambarkan kapal VOC dalam cerita *historical fiction* yang akan disampaikan. Selain dari kapal VOC, penggambaran kapal Tenri dan juga kapal pribumi disusun berdasarkan data visual hasil observasi yang dilakukan sebelumnya. Visualisasi kapal yang digunakan oleh Tenri dan armada pribumi dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin mengambil referensi dari kapal pinisi, yang merupakan jenis kapal yang berasal dari Makassar. Kapal pinisi yang masih terus digunakan dalam lintas laut dalam skala Nasional maupun Internasional memberi gambaran bagaimana kekuatan dan ketangguhan kapal ini tidak dapat diragukan. Kapal pinisi masyarakat Sulawesi menjadi kapal yang dipilih sebagai kapal Tenri untuk semakin memperkuat ikatan antara Tenri dan suku Bugis dimana ia berasal. Visualisasi dan keterlibatan kapal pinisi dalam cerita juga menjadi unsur yang digunakan dalam memperkuat penggambaran latar tempat yang berlokasi di area perairan Sulawesi. Kecepatan dan kegesitan dari kapal ini juga menjadi alasan kapal ini dipilih sebagai kapal yang digunakan oleh Tenri yang membutuhkan kecepatan dan kelincahan dalam tiap aksinya di lautan.



Gambar 4. Konsep visualisasi pakaian dan atribut
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Selain dari perahu, pakaian juga menjadi unsur yang menggambarkan aspek sejarah dalam cerita. Visualisasi pakaian pihak VOC dalam komik mengambil referensi pakaian prajurit dan pemerintah kolonial pada abad ke-17. Selain menjadi unsur yang membedakan antara VOC dan pribumi, pakaian juga menjadi unsur yang digunakan dalam menambah bobot sejarah dan juga aspek sejarah dalam cerita yang disampaikan.



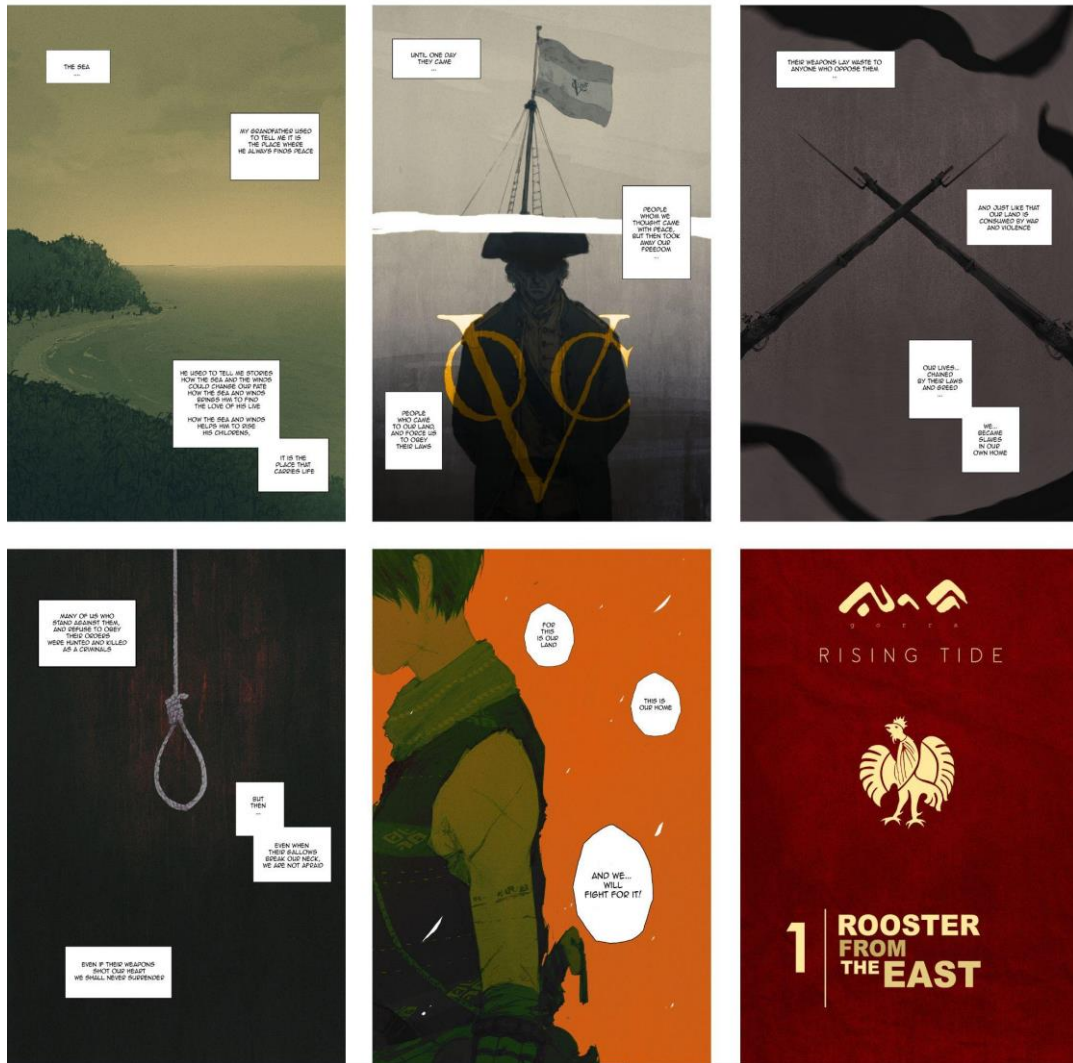
Gambar 5. Konsep visualisasi pakaian dan atribut
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Atribut juga menjadi unsur yang dapat melengkapi aspek dan unsur sejarah dalam cerita *historical fiction*. Atribut ini juga menjadi bagian dari visualisasi sejarah yang digambarkan. Penggambaran simbol dan lambang dari tokoh ataupun pihak dalam sebuah peristiwa sejarah dapat menjadi unsur yang juga menambah dan memperkuat aspek sejarah dalam cerita yang disampaikan. Simbol dan atribut ini juga dapat membantu audiens dalam mengenali pihak ataupun tokoh sejarah yang muncul dalam cerita.

Pada kesimpulannya penyusunan konsep visual, terkait dengan konten ataupun pernak pernik sejarah yang muncul dalam komik dapat menjadi unsur yang memperkuat dan memperdalam tema sejarah yang disampaikan dalam cerita. Visualisasi yang didasari dari referensi-referensi terkait dapat menjadi bahan

pertimbangan dan referensi yang membantu dalam menyusun unsur-unsur visual yang akan digambarkan dengan cerita. Penyusunan konsep visual yang merujuk kepada referensi terkait juga membantu dalam menghasilkan visualisasi karya yang memiliki aspek-aspek sejarah yang kuat yang akan memegang peranan dalam perancangan media penceritaan komik *historical fiction* bajak laut Nusantara.

6) Media hasil perancangan



Gambar 6. Media komik hasil perancangan [Sumber: Dokumentasi Penulis]

4. KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan penelitian kepada sampel audiens dalam lingkup status mahasiswa dan karyawan berusia antara 24-28 tahun dengan jumlah 10 orang yang diminta untuk membaca hasil karya yang dibuat dan memberikan feedback secara langsung, 9 dari 10 sampel audiens tidak mengetahui tentang adanya fenomena bajak laut di Indonesia, dan setelah dipaparkan mengenai media dan konsep media. 10 dari 10 audiens merasa tertarik dan berminat untuk mempelajari lebih lanjut tentang fenomena bajak laut yang merupakan bagian dari sejarah maritim bangsa Indonesia. Dari hal ini dapat dilihat

bagaimana peranan media sekuensial dan pendekatan cerita dengan unsur *historical fiction* kemudian dapat menarik minat masyarakat dalam mempelajari hal terkait dengan sejarah bangsa.

Penyampaian kisah sejarah melalui media sekuensial dapat menjadikan kisah atau cerita sejarah menjadi semakin menarik, dengan tetap mempertahankan unsur fakta dan juga esensi nilai dari sejarah yang disampaikan. Unsur fiksi kemudian menjadi hal yang berperan dalam bagaimana kisah tersebut disampaikan, mulai dari penggambaran emosi, watak dan berbagai hal lainnya, dimana unsur fiksi dapat membangun ikatan emosional dari karakter atau tokoh dan juga cerita dengan para audiens. Ikatan atau kedekatan secara emosional dari media dan juga audiens kemudian dapat menumbuhkan rasa kepedulian audiens terhadap tokoh dan juga fenomena sejarah yang disampaikan, sehingga penyampaian sejarah melalui media sekuensial kemudian dapat membantu membangun antusiasme masyarakat terhadap suatu fenomena ataupun tokoh sejarah.

Perancangan komik *historical fiction* berbasis cerita bajak laut Indonesia pada penelitian ini masih berupa konsep awal yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Dari segi konten dan isi, perancangan pada penelitian ini masih fokus pada satu tema sejarah maritim yaitu 'bajak laut' yang hanya merupakan bagian kecil dari banyaknya fenomena dan peristiwa sejarah yang mengiringi tumbuh berkembangnya bangsa Indonesia. Pengembangan tema yang mencakup fenomena sejarah lainnya dengan memanfaatkan potensi dari *genre historical fiction* menggunakan pendekatan hiburan pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat semakin memperluas cakupan sejarah yang disampaikan melalui cara yang menghibur dan memiliki peluang besar untuk dapat menarik minat masyarakat terhadap berbagai peristiwa sejarah yang pernah terjadi di Indonesia.

Sebagai penutup, *genre historical fiction* yang disampaikan melalui berbagai media dengan pendekatan menghibur merupakan media yang sangat berpotensi dalam membangun ketertarikan masyarakat terhadap sejarah. Oleh karena itu, dukungan terhadap media-media populer *historical fiction* yang mengangkat tema sejarah perlu dilakukan. Karena dengan lahirnya media-media populer yang berangkat dari berbagai peristiwa ataupun kisah sejarah, dapat menjadi pemicu dalam membangun ketertarikan masyarakat terhadap sejarah itu sendiri, menyingkirkan stigma negatif yang menganggap sejarah sebagai sesuatu yang membosankan melainkan sebagai sesuatu yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, L. & Wilkins, K. 2019. "Strange Companies": the Northman in popular *historical fiction*. *Journal of Historical fictions*, 2(1), pp.1–17.
- Harrisson, J. 2020. Editorial: "Historical fictions" When the World Changes. *Journal of Historical fictions*, 3(1), pp. 1–5.
- Howell, J. 2014. Popularising History: Re-igniting pre-service teacher and student interest in history via *historical fiction*. *Australian Journal of Teacher Education*, 39(12), pp. 1–12.

- Lapian, A.B. 2011. *Orang Laut - Bajak Laut - Raja Laut: Sejarah Kawasan Laut Sulawesi Abad XIX*. Depok: Komunitas Bambu.
- Lindblad, J.T. 2018. History and Fiction: An Uneasy Marriage? *Humaniora*, 30(2), pp.147–157.
- Liputan Pembaca Banyak Indonesia dipuji Kreator LINE Webtoon. 2016. Pembaca Paling Banyak, Indonesia Dipuji Kreator LINE Webtoon. data diperoleh melalui situs internet [Online] URL: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2576294/pembaca-paling-banyak-indonesia-dipuji-kektor-line-webtoon> [Diakses pada September 2019].
- Maharsi, I. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Noble, I. & Bestley, R. 2005. *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Peringkat pembaca manga Indonesia 2013. Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia. data diperoleh melalui situs internet [Online] URL: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia> [Diakses pada September 2019].
- Pierce, T.J. 2017. Eight rules for writing historical short stories. data diperoleh melalui situs internet [Online] URL: <https://www.writermag.com/improve-your-writing/fiction/historical-short-stories/> [Diakses pada Desember 2019].
- Sagimun, M.D. 1985. *Sultan Hasanuddin Menentang V.O.C*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Buku Terpadu.
- Sliwka, C. 2008. Connecting to History Through *Historical fiction*. *Language Arts Journal of Michigan*, 23(2), pp.61–66.
- Stocker, B.D. 2017. *Historical fiction: Towards A Definition*. *Journal of Historical fictions*, 1(2), pp.65–80.