

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“KENALI PAHLAWANMU : EDISI PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA”
PEMBELAJARAN SEJARAH PAHLAWAN INDONESIA UNTUK
MURID SMKN 5 KOTA TANGERANG**

Muhammad Fathur Nur'iman¹ (Universitas Budi Luhur)
Email : fathurnuriman@gmail.com No.Tlp : 089670613475

Artyasto Jatisidi² (Universitas Budi Luhur)
Email : me@artyasto.com No.Tlp : 082210112344

ABSTRACT

The work of this paper aims to develop all information about history of Heroes of Indonesian Revolution into illustration books for the purpose of being a medium of teenager education and provide a new alternative in the delivery of information more interesting to teenager about history of Heroes of Indonesian Revolution. The media used in this work is printed media. The method of creation of this work is also done by literature study, internet, and field that is conducting interview with Indonesian History Teacher and Students of SMKN 5 Kota Tangerang vocational school.

Keywords : Books, Illustration

PENDAHULUAN

Latar Belakang

“Jangan Sekali-kali Melupakan Sejarah” atau disingkat “Jasmerah” adalah semboyan terkenal yang diucapkan oleh Soekarno pada pidato terakhirnya di hari kemerdekaan Indonesia tahun 1966. Sebuah semboyan yang sangat kuat yang perlu kita ingat, akan tetapi semboyan ini sepertinya telah dilupakan oleh kalangan pemuda saat ini yang cenderung tidak meminati sejarah dari kemerdekaan negeri kita tercinta. Mereka lebih tertarik menghafalkan nama anggota *boyband* favorit mereka dibandingkan mengetahui siapa saja nama Pahlawan yang telah berkorban untuk meraih kemerdekaan.

Dalam kondisi ini, peran seorang guru dianggap penting karena guru harus menyiapkan serta memberikan pengetahuan dan informasi kepada siswa dan siswi secara searah. Sedangkan peran siswa dan siswi adalah menerima, menyimpan dan melakukan aktifitas dari pengetahuan dan informasi yang diberikan oleh sang guru. Bilamana media penunjang seperti buku tidak menarik di mata para siswa, akan membuat materi yang disampaikan cenderung kurang terlalu dipahami oleh para siswa dan siswi tersebut yang juga membuat kurangnya minat dan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Seiring dengan perkembangan komunikasi, berbagai macam media turut

¹ 1471503654 Mahasiswa Kosentrasi Komunikasi Visual, Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

² Dosen Pembimbing

hadir dalam memberikan informasi, salah satunya adalah media cetak. Penggunaan visual, pesan visual, kata-kata, gambar, penataan desain yang baik membuat media cetak dapat mampu menarik perhatian bagi khalayak. Melihat hal tersebut, pencipta ingin mencoba menciptakan sebuah karya yang nantinya akan membantu dari permasalahan latar belakang tersebut. Pencipta akan mencoba menciptakan sebuah Buku Ilustrasi pembelajaran sejarah pahlawan Indonesia yang edukatif dan menarik.

Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan antusias dan minat belajar bagi para pembelajar, dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa dan siswi itu sendiri sehingga tidak terlihat membosankan. Maka membuat sejarah itu menjadi menarik untuk dipelajari merupakan hal yang ingin dilakukan pencipta saat ini.

Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu meningkatkan minat belajar sejarah tentang pahlawan Indonesia dan meningkatkan motivasi belajar para murid SMK.
2. Sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi edukasi kepada khalayak mengenai sejarah Pahlawan Indonesia.
3. Untuk mempermudah peran guru pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid.

Kerangka Teoritis

1. Komunikasi Visual
2. Prinsip Dasar Desain
3. Unsur Visual

4. Persepsi Visual
5. Warna
6. Ilustrasi
7. Layout
8. Karakter
9. Buku Cerita Bergambar
10. *Storytelling*

Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data , pencipta melakukan beberapa metode untuk memenuhi keperluan perancangan karya ini dan memperkuat materi dari karya yang dibuat.

1. Studi Literatur

Untuk mendukung penciptaan karya, pencipta mencari data melalui studi literatur sebagai landasan teori untuk mencapai gagasan pencipta yang ingin diangkat kedalam karya yaitu informasi mengenai Pahlawan Revolusi Indonesia serta materi pendukung lainnya melalui buku referensi, internet, dan media lainnya.

2. Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung ke SMKN 5 Kota Tangerang yang terletak di Jalan Tripura No. 1, Panunggangan Utara, Pinang, Kota Tangerang, Banten.

3. Wawancara

Pencipta mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru yang mengajar di SMKN 5 Kota Tangerang dan beberapa murid SMKN 5 Kota Tangerang. Teknik wawancara yang dilakukan pencipta seputar informasi seputar Sejarah Indonesia.

PEMBAHASAN

Pada studi literatur pencipta menemukan sejarah yang mendalam tentang para Pahlawan Revolusi Indonesia beserta jasanya.

Pada metode observasi pencipta mengetahui bahwa SMKN 5 Kota Tangerang memiliki buku LKS dan paket sebagai buku pendamping untuk semua mata pelajaran, didapatkan pada saat mata pelajaran Sejarah Indonesia suasana kelas sunyi namun perhatian para murid justru teralihkan, baik ada yang melamun dan

diam-diam mengobrol dengan teman sebangkunya. Kriteria murid yang didapat berdasarkan lingkungan, didapati bahwa kelas sosial dari murid di sekolah ialah kelas sosial B, yang dengan kelas sosial ini mereka mampu menempuh pendidikan di sekolah IT ini, maka penyajian informasi dalam karya ini harus dengan penyajian yang menarik sehingga dapat menarik perhatian *audience*. Dari kegiatan observasi juga didapat bahwa di tempat klien sedang dibangun sebuah perpustakaan, sebuah kesempatan yang tepat untuk pencipta.

Dalam tahap terakhir pencipta mewawancarai guru sejarah Indonesia di SMKN 5 Kota Tangerang dan beberapa murid, hal ini dilakukan untuk lebih menambah informasi seputar situasi proses belajar mengajar sejarah Indonesia di sekolah ini. Pada wawancara, khususnya dengan guru sejarah Indonesia di SMKN 5 Kota Tangerang pencipta mengetahui bahwa murid kurang tertarik pada materi yang disampaikan dan guru harus dapat mengemas materi pelajaran dengan semenarik mungkin.

Penciptaan hasil produksi karya ini akan diimplementasikan kepada remaja khususnya pelajar berusia 15 tahun sampai dengan 18 tahun di SMKN 5 Kota Tangerang. Dengan karya berbentuk buku ilustrasi diharapkan dapat membantu dan menarik perhatian pembaca serta memudahkan pembaca dalam memahami informasi yg disampaikan. Karya ini berisikan informasi seputar sejarah para Pahlawan Revolusi Indonesia yang harus diketahui oleh seorang pelajar.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif berupa gagasan yang dijabarkan oleh pencipta mulai dari semua perencanaan serta juga konsep yang sudah dibuat untuk diaplikasikan ke dalam karya. Untuk karya ini pencipta membuat cerita di dalam buku yang dihubungkan dengan materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pembaca tidak bosan saat membaca buku ini

A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan pada karya buku ilustrasi ini mengenai ilustrasi yang mendampingi informasi yang ada di buku tersebut. Hal tersebut merupakan unsur yang penting dari buku ilustrasi yang akan disajikan kepada pembaca. Dengan memperhatikan unsur tersebut diharapkan pembaca dapat menangkap dan dan mengerti apa yang dikomunikasikan oleh ilustrasi tersebut. Maka dari hal tersebut, pencipta ingin membuat sebuah media pembelajaran mengenai sejarah Pahlawan Revolusi Indonesia untuk siswa-siswi yang berisi informasi serta ilustrasi desain berbasis *manga* dari *digital painting* yang berbeda dari buku pembelajaran pada umumnya sehingga sesuai dengan *target audience* yang pencipta inginkan.

B. Statement

Dalam buku ilustrasi yang berjudul "Kenali Pahlawanmu Edisi : Pahlawan Revolusi Indonesia" ini berbentuk buku dengan 56 halaman yang akan memberikan informasi mengenai sejarah Pahlawan Revolusi Indonesia yang digunakan berupa teknik ilustrasi, desain *layout*, karakter, dan *storytelling*, menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, yang ditujukan untuk remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun.

C. Sinopsis

Ilustrasi pada buku ini untuk menambah nilai pada penyajian informasi seputar sejarah Pahlawan Revolusi Indonesia untuk remaja yang akan atau sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan. Informasi yang difokuskan yaitu ilustrasi mengenai Pahlawan Revolusi dan beberapa karakter original dari cerita yang disampaikan dalam buku ilustrasi ini. Mulai dari penjelasan mengenai sejarah dan jasa mereka. Pada buku ilustrasi ini terdapat 2 bagian, bagian *opening* dan *ending* berisi komik yang bercerita tentang setting dari buku ini dan bagian tengah berisi informasi mengenai

sejarah dari 10 Pahlawan Revolusi Indonesia yang gugur pada G30S/PKI.

Ilustrasi pada buku ini menggunakan *style digital painting* yang biasa terdapat dalam buku komik yang populer di kalangan remaja agar media kampanye sosial tersebut tidak hanya dapat dibaca oleh target utama yaitu remaja, tapi dapat dibaca juga oleh anak-anak yang hal ini menjadi lebih menarik untuk dibaca dan mudah dipahami.

D. Ilustrasi

Pada perancangan karya ini, pencipta bekerja sepenuhnya menggunakan komputer dengan aplikasi *Adobe Photoshop*, dimulai dengan membuat sketsa kasar sampai pada proses *rendering*. Gambar-gambar dari ilustrasi dalam karya ini menggunakan *style* gambar *manga*. Alasan pencipta menggunakan ilustrasi dengan gaya *manga* adalah karena segmentasi dari karya ini adalah seorang remaja, dan *manga* merupakan salah satu bahan bacaan yang sedang *nge-trend* masa kini. Diharap dengan penggunaan ilustrasi ini dapat menarik perhatian remaja untuk memahami informasi yang disajikan, penggunaan gaya gambar ini diinspirasi oleh salah satu *mangaka* Jepang bernama Yusuke Murata yang memiliki karya terkenal yaitu *One Punch Man* dan seorang artist *Deviant Art* bernama Yamio.

E. Warna

Dalam perancangan karya ini, pencipta menggunakan warna *CMYK* karena hasil karya ini akan berbentuk cetak. Warna *CMYK* tersebut merupakan bagian dari warna primer, sekunder dan tersier dengan. Pencipta menggunakan campuran warna-warna cerah dan warna gelap karena warna tersebut cocok untuk segmentasi karya pencipta yaitu remaja berumur 15 sampai dengan 18 tahun agar dapat menarik perhatian pembaca. Warna biru muda dipilih karena memberikan kesan menenangkan sementara warna biru tua digunakan untuk memberi kesan pengetahuan, integritas, dan keseriusan.

Warna hitam digunakan karena bersifat formal dan memiliki arti kekuatan dan autoritas. Kombinasi biru muda, biru tua dan hitam menggambarkan sifat dari para pahlawan Revolusi Indonesia yaitu tegas, cerdas, dan tangguh serta membawa ketenangan dan kedamaian kepada bangsa. Selain ketiga warna tersebut pencipta juga banyak menggunakan warna coklat khususnya pada bagian komik, yang berarti keanggunan, ketabahan, dan kejujuran. Pada keseluruhannya pencipta menggunakan gabungan warna terang dan gelap dikarenakan gabungan kedua warna ini dapat menarik perhatian namun tetap terlihat serius, yang biasanya digunakan dalam produk buku pelajaran.

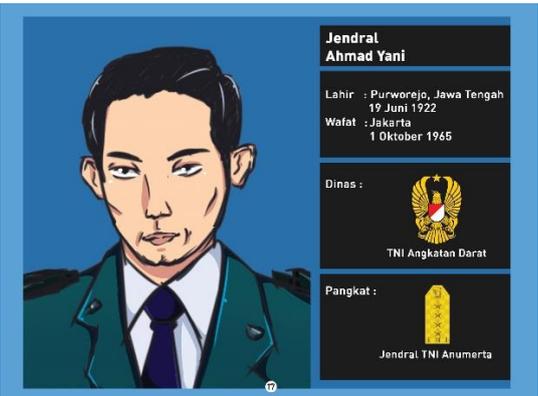
F. Layout

Layout di karya ini pencipta memutuskan untuk memilih layout berjenis *emphasis*, dengan mengatur ilustrasi ke posisi yang menunjukkan penekanan agar pembaca dapat terfokus pada isi buku.

G. Storytelling

Storytelling dalam buku ini digunakan pada bagian *opening* dan *ending* dari buku namun dalam bagian tengah buku terdapat sedikit cerita yang tetap berlanjut dari *opening* sampai *ending*. Baik *opening* maupun *ending* dari buku ini berupa komik agar buku ini menjadi lebih menarik dan dapat membuat pembaca dapat lebih *relate* dengan karakter dari buku ini.

Pembahasan Isi Karya

Gambar	Ilustrasi	Layout	Warna
	<p>Sampul depan yang menunjukkan tiga karakter utama yaitu Kayla, Kakek, dan Amar yang berbentuk manusia yang cocok dengan <i>setting</i> museum dan materi buku. Jenis ilustrasi informative dengan klasifikasi ilustrasi kartun.</p>	<p>Pada halaman cover depan pencipta menggunakan layout <i>emphasis</i> pada judul sedangkan <i>sequence</i> mulai dari atas-kiri ke kanan-bawah.</p>	<p>Warna yang digunakan dominan warna pastel yang didominasi oleh warna coklat yang memiliki sifat keagungan, ketabahan dan kejujuran.</p>
	<p>Pada halaman komik baik di bagian <i>opening</i> dan <i>ending</i> pencipta menggunakan gaya menggambar <i>manga</i> yang masuk dalam klasifikasi ilustrasi kartun.</p>	<p>Dalam halaman ini pencipta menggunakan layout <i>Emphasis</i>, dimana berfokus pada komik sedangkan <i>sequencenya</i> dari atas-kiri ke bawah-kanan.</p>	<p>Pada halaman komik pencipta menggunakan kombinasi warna gelap dan terang, namun tetap didominasi dengan warna coklat.</p>
	<p>Pada halaman pembelajaran pencipta menggunakan gaya gambar <i>semi-realistic</i> untuk para pahlawan.</p>	<p>Layout pada halaman materi di bagian informasi dasar pahlawan menggunakan layout <i>Emphasis</i> yang berfokus pada gambar pahlawan lalu ke informasi dasar pahlawan dengan <i>sequence</i> kiri ke atas-kanan lalu ke</p>	<p>Warna pada halaman materi pencipta menggunakan kombinasi biru tua, biru muda, dan hitam yang telah dijelaskan pada bagian warna sebelumnya. Sementara warna</p>

<p>Biografi</p> <p>Ahmad Yani dilahirkan pada 19 Juni 1922 di Purworejo Jawa Tengah di keluarga Wongsoredjo. Ahmad yani ikut pindah keluarganya ke Batavia pada tahun 1927. Ahmad Yani menjalani pendidikan dasar di HIS (Setingkat Sekolah Dasar)Bogor selesai pada tahun 1935. Berlanjut dengan menemuh pendidikannya ke MULO (setingkat SMP), berada pada kelas B di kota yang sama yaitu Bogor. Tahun 1938, ia pindah ke Jakarta untuk melanjutkan pendidikan ke AMS (setingkat SMU) masuk pada bagian B dan hanya bertahan sampai kelas dua karena kena wajib militer.</p> <p>Pada tahun 1940, pemerintah Hindia Belanda melakukan kebijakan wajib militer. Dari sinilah pendidikan Militer beliau dimulai. Ia mempelajari tentang topografi militer di Malang, Jawa Timur, namun belum sempat selesai terganggu oleh kedatangan pasukan Jepang pada tahun 1942. Ia dan keluarganya kembali ke daerah Jawa Tengah. Pada tahun 1943 ia bergabung dengan pasukan Peta (Pembela Tanah Air) dan menjalani pelatihan di Magelang. Tahap selanjutnya, ia menjalani pendidikan komandan peleton Peta di Bogor Jawa Barat. Selesai dari Bogor, kembali lagi ke Magelang dan menjadi instruktur. Pada tahun tersebut, dia mengawali karier militer dengan pangkat Sersan.</p> <p>Pada masa awal kemerdekaan, beliau bergabung dengan tentara Republik Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan dari Belanda yang masih terus merongrong. Beliau membentuk battalion dan dirinya yang menjadi komandan serta menorehkan kemenangan pertama di Magelang, saat belanda mencoba mengambil alih Magelang dan digagalkan oleh dirinya beserta pasukan. Maka Ahmad Yani mendapat julukan "Jurusalamat Magelang".</p>		<p>bawah. Dan halaman biografi menggunakan <i>sequence</i> kiri-atas ke bawah-kanan</p>	<p>pada ilustrasi pahlawan bervariasi sesuai ilustrasi mereka masing-masing.</p>
	<p>Ilustrasi untuk halaman belakang dari buku mengambil ilustrasi yang sama pada halaman depan yaitu Museum Pahlawan dengan pengecualian kotak biru yang menampung informasi tentang isi dari buku ilustrasi. Ditambah dengan ilustrasi bergaya <i>chibi</i> dari ketiga karakter utama sebagai pemanis. Serta di bagian bawah cover terdapat logo dari Universitas, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi</p>	<p>Pada halaman cover belakang pencipta menggunakan layout <i>emphasis</i> pada teks sinopsis sedangkan <i>sequence</i> mulai dari atas-kiri ke kanan-bawah.</p>	<p>Untuk warna sama dengan cover depan dan hanya ditambah warna biru untuk penjelas sinopsis buku.</p>

	<p>Visual Budi Luhur yang telah membantu pencipta dalam menyelesaikan buku ini.</p>		
--	---	--	--

H. Karya Pendukung

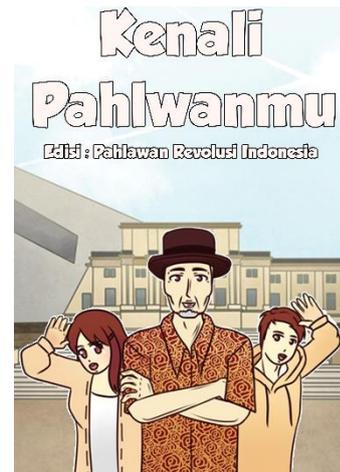
Untuk membuat karya ini banyak diketahui oleh semua kalangan dan minat pembaca, pencipta memanfaatkan media-media promosi dengan menggunakan teknik cetak dalam menyebarkan karya antara lain :

a. X-Banner



Gambar 1.2
X-Banner

b. Poster A-3



Gambar 1.1
Poster A-3

Penutup

Simpulan

Pada karya tugas akhir ini berupa perancangan buku ilustrasi “Kenali Pahlwanmu Edisi : Pahlawan Revolusi Indonesia” yang telah selesai dibuat.

Pencipta mengambil kesimpulan bahwa media ini merupakan sebuah media pembelajaran mengenai sejarah Pahlawan Revolusi Indonesia dengan unsur-unsur yang menyesuaikan dengan target, yang diharapkan dapat dipahami dan menarik perhatian remaja terutama untuk kalangan pelajar.

Pencipta berharap dengan adanya buku ilustrasi ini dapat menjadikan kegiatan belajar tentang sejarah lebih menarik, khususnya bagi para pelajar yang sedang menempuh pendidikan sekolah menengah atas dan kejuruan

Dampak langsung dan tidak langsung dari karya ini adalah :

a. Dampak Langsung

Dampak langsung yang diterka oleh target *audience* adalah remaja memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang sejarah dari para Pahlawan Revolusi Indonesia.

b. Dampak Tidak Langsung

Dampak yang ditimbulkan secara tidak langsung dari buku ilustrasi ini kepada target *audience* yang merupakan remaja, diharapkan remaja akan lebih tertarik memahami tentang sejarah para Pahlawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni S, Lia dan Kirana Nathalia. 2014, *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula)*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Effendi, Onong Uchjana. 2002, *Ilmu Komunikasi "Teori dan Praktek"*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2014, *Karakter Unyu Nnganimasi*, Jakarta : Binus Media & Publishing.
- Kusrianto, Adi. 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Safanayong, Yongky. 2006, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Media.
- Supriyono, Rakhmat. 2010, *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Sumber Online

Daud Kristiyanto. (2015). *Definisi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik* retrieved Desember 2017, from Academia.edu website:

https://www.academia.edu/9127924/DEFINISI_KOGNITIF_AFEKTIF_DAN_PSIKOMOTORIK

Holly Deluca. (2017). *What is visual perception?-Definition & theory* retrieved Desember 2017, from study.com. website:

<https://study.com/academy/lesson/what-is-visual-perception-definition-theory-quiz.html>

Unknown. (2010). Retrieved Desember 2017, from digilib.itb. website:

<http://www.digilib.itb.ac.id/files/disk1/694/jbptitbpp-gdl-dhanumurti-34677-3-2009ta>

Sumber Tugas Akhir

- Dhafirwan, Irfan. 2016. "Perancangan Buku Ilustrasi Pembelajaran Bahasa Jepang "Mari Belajar Bahasa Jepang" Untuk Murid Madrasah Aliyah Annajah". Universitas Budi Luhur : Tugas Akhir Tidak Diterbitkan.
- S., Aliyah. 2011, *Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Boneka terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini* (tesis). Bandung : Sekolah Pasca Sarjana UPI