

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL PAHLAWAN REPUBLIK INDONESIA PADA MATA UANG RUPIAH EDISI CETAK 2016 UNTUK ANAK UMUR 8-12 TAHUN

Calvin Noviandy

Email : calvin.noviandy@gmail.com

Benny Muhdaliha

Email : benny.muhdaliha@budiluhur.ac.id

Program Studi Ilmu Komunikasi-Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

This picture story book tells the Heroes story of the Indonesian Republic which illustrates at rupiah print edition 2016. The lack of knowledge about the national hero made some controversy arising from the insult of the hero's image, the abolition of the hero image in the currency for jokes. the illustrations used are old-fashioned nuances to bring the reader into the atmosphere when the incident occurred and also feels like a hero that is felt while in a struggle. From the lack of public knowledge about the National Heroes story, this book is expected to provide information about the National Heroes to the children. Not only that, this book can also provide knowledge about the history of Indonesian independence. Children today are getting carried away and influenced by foreign culture that is less suitable for the Indonesian nation. this book is expected to help introduce the history to the children to have a sense of high nationalism and have a broad knowledge of the heroism of Indonesia and re-strengthen the culture of Indonesia deeper and not drifting from the development of the era that can fade the national culture.

Keywords: Hero, Illustration, Education

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. Dengan mengetahui tokoh dan kisah para Pahlawan secara mendalam kita bisa lebih menjadi pribadi yang baik, pribadi yang mengedepankan kebhinekaan. Nilai-nilai dalam kisah para Pahlawan yang mengandung nilai-nilai yang berupa sikap, jiwa dan semangat yang senantiasa ikhlas berkorban, pantang menyerah, teguh pendirian, mempunyai keberanian,

membela kebenaran serta memiliki moral dan perilaku.

Uang ialah sebuah alat tukar yang dipakai sebagai nilai tukar yang dapat diterima secara umum. Uang sendiri masuk ke Indonesia sejak tahun 30 Oktober 1946 yang kini tanggal tersebut dijadikan sebagai Hari Keuangan Nasional. Mata uang rupiah yang kita kenal saat ini banyak mengalami reformasi dan perubahan mulai dari cetakan awal pada tahun 1945 – 1949 dan memiliki nama Oeang Republik Indonesia (ORI) dan mengalami emisi beberapa kali. Ada beberapa edisi cetakan dari mata uang rupiah yaitu mulai dari Oeang Republik

Indonesia (1945-1949), Uang Kertas Pemerintah Republik Indonesia Serikat (1945-1950) dan berkembang sampai saat ini¹.

Pendidikan Anak Sejak Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam buku model pendidikan anak usia dini, berpendapat anak memiliki kodrat yang tidak baik, maka tugas pendidikan untuk membantunya menjadi baik. Jika anak sudah memiliki kodrat yang baik, maka ia akan lebih baik lagi jika sudah melalui pendidikan. Kodrat dan lingkungan merupakan konvergensi yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain².

Buku cerita bergambar merupakan alat belajar yang baik untuk merangsang anak suka membaca. Warna-warni yang mencolok akan merangsang minat anak "membaca" sekaligus menggugah rasa ingin tahunya. Hal ini merupakan bekal yang sangat berharga. Bagi anak-anak yang belum mengenal huruf sama sekali, kemasan buku yang penuh dengan warna memudahkan anak untuk belajar. Sementara itu bagi anak-anak yang sudah memiliki pengalaman pra membaca pada usia sebelumnya, buku bergambar dapat meningkatkan minatnya untuk membaca.

Anak-anak yang berusia 8-12 tahun adalah masa dimana mereka mulai melakukan apa yang menurut mereka benar dari contoh apa yang dia lihat dan dia baca. Di usia ini anak mulai mencari sosok teladan untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam bertindak dan juga pada umur 8-12

tahun anak telah belajar bertanggung jawab atas apa yang diperbuatnya sendiri. Anak usia 8-12 tahun memiliki daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi, kemampuannya berbahasa mereka juga lebih berkembang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, perlu adanya media informasi mengenai pengenalan kisah para Pahlawan Republik Indonesia, sehingga anak mengetahui nilai-nilai akhlak yang ada di kisah para pejuang dan juga memiliki pengetahuan sejarah lebih banyak serta juga menambah rasa menghargai jasa para Pahlawan. Dari permasalahan dan solusi yang ditawarkan pencipta membuat karya yang bertujuan mengenalkan kisah para Pahlawan khususnya tentang kisah perjuangan Pahlawan Republik Indonesia pada mata uang rupiah edisi 2016 pada anak usia 8 – 12 tahun.

Tujuan

Tujuan dari karya ini ialah untuk memperkenalkan tokoh tokoh pahlawan kepada anak usia dini dengan umur 8-12 tahun agar dapat membantu dalam pembentukan karakter anak dan juga agar dapat mengedukasi lebih tentang kisah sejarah dan juga tokoh tokoh sejarah dari Republik Indonesia.

Teori

Komunikasi: Sebagai makhluk sosial manusia memang tidak bisa terlepas dari istilah komunikasi, karena komunikasi adalah bagian terpenting dari manusia agar dapat saling berhubungan dan bertukar informasi antar sesama manusia lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komunikasi ialah pengiriman serta penerimaan pesan atau berita dari dua orang atau lebih supaya pesan yang dimaksud dapat dipahami. Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *communicati*, dan bersumber dari kata

¹<https://www.halomoney.co.id/blog/menengok-sejarah-uang-rupiah-di-masa-lalu-hingga-kini>

² Dr. Anita yus, pendidikan anak usia dini, (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm. 9

communis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna.³

Komunikasi Visual: Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata. Visual sendiri berasal dari bahasa latin "*videre*" yang berarti melihat.⁴

Dalam buku Desain Komunikasi Visual, menurut Lia Anggraini S. Dan Kirana Nathalia, sebelum membuat karya, harus mengetahui beberapa unsur dasar dalam membuat sebuah desain, diantaranya yaitu: 1. Garis. 2. Bentuk (*Shape*) 3. Tekstur 4. Kontras/ Gelap Terang 5. Ukuran (*Size*) 6. Warna

Ilustrasi: Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangannya yang spesifik atau jenis kegiatan seni itu.

Tipografi: Dalam Desain Grafis, tipografi di definisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, "menyusun" meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Warna: Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang

elektromagnetik. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik. Definisi lain tentang warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan atau mata manusia.⁵

Layout: Proses layout adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti misalnya huruf/teks, garis-garis, bidang, gambar/image dan sebagainya. Layout dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan. Proses layout tersebut memberi anda kesempatan kepada layouter dan langganannya untuk melihat pekerjaan mereka sebelum dilakukan. Dengan demikian, pembengkakan biaya karna penanggulangan penyusunan dan pembetulan kembali dapat dicegah dengan kata lain, layout adalah proses memulai perancangan satu produk cetakan. Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya adalah pada dasarnya layout dapat dijadikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/peran yang dibawanya.⁶

Buku Cerita Bergambar: Buku cerita bergambar merupakan buku yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar, sebagai usaha dalam memvisualisasikan untuk cerita, objek, dan lingkungan sehingga dapat mudah dipahami dan juga di mengerti dengan baik oleh pembaca. Selain itu juga dengan adanya ilustrasi pada buku dapat menarik perhatian kepada anak-anak.

Pembahasan

Pada bagian ini pencipta akan menjabarkan satu demi satu serta mendetail mengenai tahap-tahap

³ Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya, 1999, hal. 9.

⁴ Lia Anggraini S, dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*, Nuansa Cendekia , Bandung, 2016, Hal. 14.

⁵ Ibnu Teguh Wibowo ,*Belajar Desain Grafis*, Buku Pintar, Yogyakarta, 2013, Hal. 148.

⁶Suriyanto Rustan, *Layout dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009, hlm.1

pembuatan karya yang akan penulis buat, dimana penulis akan membuat buku ilustrasi untuk anak usia dini yang nantinya akan diterapkan kedalam media buku. Penulis akan membuat visualisasi yang sesuai dengan anak usia dini, dimana visualisasi ini akan berbentuk beberapa ilustrasi yang menarik.

Konsep

Karya merupakan bentuk buku ilustrasi cerita bergambar yang ditujukan untuk anak-anak. Didalam buku ilustrasi nantinya terdapat beberapa cerita mengenai kisah dari para Pahlawan Republik Indonesia. buku ini akan dibuat dengan ilustrasi dari kisah para Pahlawan Indonesia. Perbedaan karakter dalam buku tersebut nantinya akan menjadi media pembelajaran pendidikan moral bagi anak terutama untuk pembentukan karakter anak. Tujuan utama perancang membuat buku cerita ilustrasi anak adalah sebagai salah satu media pendidikan informal yang bertujuan untuk membangun anak agar memiliki karakter yang kuat. Selain sebagai media pembelajaran informal, buku cerita ini juga memiliki tingkat hiburan yang menarik untuk anak.

Target Audience

Target audience utama yang pencipta pilih adalah anak-anak yang kecil yang memiliki tingkat imajinasi tinggi yang berusia 8 – 12 tahun. Target audience dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Demografis
 - a) Perempuan dan Laki-laki
 - b) Usia 8-12 Tahun
 - c) Anak Sekolah Dasar (SD)
 - d) Menengah dan menengah keatas
2. Geografis
 - a) Berdomisili di Indonesia
3. Psikografis
Anak yang suka membaca serta tertarik pada gambar, aktif dan mempunyai imajinasi yang tinggi.

Pencarian Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis telah memilih beberapa cara yang dirasa sangat efektif, antara lain :

1. Data Visual

Perancang melakukan observasi dengan mencari data-data visual dari sejarah Pahlawan Republik Indonesia untuk mendapatkan data data seperti bentuk, warna dan tipografi yang relevan. Untuk menentukan background dan layout yang akan perancang buat dari proses pemilihan bentuk, yang bisa mempresentasikan bahwa bentuk tersebut bisa melambangkan dan memperkuat suasana pada background tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan perancang dengan Guru akademik sekolah SDN Pondok Jagung Timur yaitu Ibu. Mila. Ibu Mila memberikan informasi tentang bagaimana perilaku anak anak pada usia 8-12 tahun ketika berada di lingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat.

3. Daftar Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan, buku-buku sejarah kemerdekaan dan publikasi online yang bertujuan untuk mendapatkan data-data yang benar dan bisa di pertanggung jawabkan. Adapun yang pencipta dapatkan dari referensi karya relevan dengan karya perancangan buku ilustrasi ialah teori komunikasi visual, teori ilustrasi, teori warna, teori *typography*.

Ilustrasi

Penulis menggunakan Adobe photoshop untuk membuat ilustrasi-ilustrasi yang ada pada buku cerita. Mulai dari karakter, benda pendukung hingga pewarnaan karakter. Ilustrasi gambar yang dirancang lebih mengarah kepada bentuk dari keadaan foto asli dari data visual yang didapatkan.

Produksi

Pada tahap produksi, perancang mulai dari mencari data visual dari para sejarah, data non-visual dan mencari warna yang sesuai dengan karakter dari buku ilustrasi agar menarik minat membaca. Kemudian memilih keadaan yang pas untuk dijadikan ilustrasi dari data visual para Pahlawan, setelah itu pengerjaan layout yang sesuai agar pembaca dapat menikmati dan memahami isi dari buku, serta memberikan isi cerita yang pas untuk menjelaskan informasi dari isi buku kepada pembaca.

Pembahasan Karya

Buku ilustrasi ini menggunakan teknik ilustrasi digital yang menarik, menggunakan warna-warna yang cerah dan soft sehingga pembaca tidak cepat bosan ketika waktu membaca buku ilustrasi tersebut. Kemudian untuk teknik penulisan cerita menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah di mengerti oleh pembaca. Karya buku ilustrasi ini mengenai Tokoh Pahlawan Republik Indonesia, tentang kisah perjuangan untuk mendapatkan dan memperjuangkan kemerdekaan indonesia dan juga memperjuangkan hak rakyat bangsa Indonesia. deangan adanya bukub ilustrasi ini diharapkan dapat membantu menarik pembanca untuk mempelajari dan mencari tau tentang kisah kisah dari para Pahlawan Nasional.

Pahlawan Nasional yang diceritakan dalam buku ilustrasi ini ialah tokoh pahlawan yang terdapat dalam uang rupiah edisi cetak terbaru emisi 2016. Tokoh Pahlawan yang ada pada uang rupiah ialah pahlawan nasional yang telah tercatat dalam UUD. Pengambilan tokoh pahlawan nasional pada mata uang juga karna kurangnya edukasi tentang pahlawan pada masyarakat luas, itu dikarenakan kurangnya informasi yang diberikan sejak dini, dan kurangnya media pendukung dalam pembelajaran dan pengenalan Pahlawan Nasional Republik Indonesia. Dalam uang

rupiah edisi cetak 2016 terdapat 12 Tokoh, yaitu :

No	Tokoh Pahlawan	Keterangan
1		Pada halaman ini Ilustrasi yang dibuat menggambarkan tentang Ir. Soekarno sedang memproklamasikan kemerdekaan Republik Indonesia. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan ialah <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris dan empasis.
2		Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan tentang Moh. Hatta yang sedang merancang naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris dan empasis.

3		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan tentang pergerakan yang dilakukan oleh Djuanda Kartawidjadja untuk merebut kereta api yang telah dimonopoli belanda. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris.</p>			<p>Indonesia dan saat menandai pulau Papua dengan bendera merah putih. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris serta empasis pada bagian ilustrasi Pahlawan.</p>
4		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan keakraban antara Sam Ratulangi dan Ir, Soekarno. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>rule of third</i> dan dengan prinsip empasis.</p>	6		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan Idham Chalid yang sedang berjalan keluar setelah menghadiri rapat kenegaraan. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan prinsip asimetris dan empasis.</p>
5		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan kisah perjuangan Frans Kaisiepo dalam mempertahankan pulau Papua agar tetap bergabung kedalam negara</p>	7		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan gestur dari Husni Thamrin atas penolakan ketetapan yang dipilih oleh belanda untuk rakyat indonesia jalani. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing</p>

		dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan prinsip asimetris dan empasis.
8		Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan Tjut Meutia yang sedang siap siaga dalam menerima setiap serangan dari para pasukan Belanda. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan asimetris serta empasis.
9		Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan I Gusti Ketut Pudja sedang duduk bersama dengan tokoh tokoh golongan tua dan juga anggota BPUPKI untuk membahas Kemerdekaan Indonesia. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>rule of third</i> dan

		dengan prinsip asimetris.
10		Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini menggambarkan sikap dari TB Simatupang yang sangat mencintai Indonesia dan rela berkorban untuk Indonesia dalam melawan para penjajah. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris.
11		Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini saat Dr. Tjipto mangunkusumo sedang kedatangan Pahlawan yang terluka setelah melakukan pergerakan atau perlawanan kepada penjajah untuk mendapatkan kemerdekaan Indonesia. Ilustrasi yang digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris serta empasis.

12		<p>Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini Dr. Ir. Herman Johannes yang sedang megajar rakyat Indonesia di sebuah ruangan. Ilustrasi yang</p>
----	---	--

		<p>digunakan ialah tracing dengan data visual yang didapatkan. Layout yang digunakan yaitu <i>golden ratio</i> dan dengan prinsip asimetris.</p>
--	--	--

Media Promosi

Media pendukung berfungsi sebagai melengkapi dan membantu dalam hal penyampaian informasi maupun promosi media utama, yaitu Perancangan Buku Ilustrasi “Mengenai tokoh Pahlawan Republik Indonesiapada mata uang rupiah edisi cetak 2016”. Sehingga perlu adanya pembuatan media pendukung tersebut. Adapun karya pendukung yang pencipta buat melalui media cetakialah sticker dan juga x-banner.

Daftar Pustaka

- Anggraini. Lia, Kirana Nathalia. 2016. Desain Komunikasi Visual. Bandung: Nuansa Cendekia
- Effendy . Onong Uchjana. 1999. Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Remaja Rosdakarya
- Rustan. Suroto. 2009. *Layout dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wibowo. Ibnu T. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar
- Yus . Anita. 2011. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Simpulan

Pada karya tugas akhir ini berupa buku ilustrasi “Mengenai Tokoh Pahlawan Republik Indonesia pada mata uang rupiah edisi cetak 2016” untuk anak usia 8-12 tahun dapat membantu anak-anak untuk mendapatkan pengetahuan lebih mengenai tokoh para Pahlawan yang terdapat dalam mata uang rupiah yang baru dan dapat mengerti informasi yang disampaikan pada buku ini.

Penelitian Terdahulu:

- Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada. Bina Nusantara University (BINUS)
- Shabrina. Marjani. Yanuar. Rahman. Bijaksana. Prabawa. 2015. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon. Universitas Telkom
- Wijaya . Priska. 2013. Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong. Universitas Kristen Petra

Sumber Online

<https://www.halomoney.co.id/blog/menengok-sejarah-uang-rupiah-di-masa-lalu-hingga-kini>