

JURNAL

**Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan
Rakyat Gadut Menghadapi Penjajah Belanda Untuk Anak
Usia 9-12 Tahun di Bukittinggi**

Tegar Setiadi

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Rakyat Gadut Menghadapi Penjajah Belanda Untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Bukittinggi”

Padang, 14 Agustus 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing



Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP. 19620815.199001.1.001

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si

NIP. 19570101.198103.1.010

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN
RAKYAT GADUT MENGHADAPI PENJAJAH BELANDA UNTUK ANAK
USIA 9-12 TAHUN DI BUKITTINGGI**

Tegar Setiadi¹ Mediagus²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: setiadiitegar@gmail.com

ABSTRAK

Monumen pesawat terbang Avro RI-003 adalah bukti peninggalan sejarah perjuangan rakyat Gadut dan sekitarnya melawan penjajah Belanda. Bukti sejarah perjuangan tersebut telah terlupakan oleh masyarakat. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap sejarah dikarenakan masyarakat enggan untuk mengingat dan mengenang sejarah perjuangan bangsa. Kebanyakan mereka beramsumsi bahwa sejarah hanyalah bagian dari masa lalu dan membosankan untuk diingat. Banyak generasi muda di kota Bukittinggi khususnya anak-anak usia 9-12 tahun tidak tahu tentang sejarah perjuangan tersebut. Orang dewasa, dan remaja pun merasa jenuh terhadap sejarah karena selama ini sejarah hanya disampaikan dalam bentuk buku yang didominasi oleh tulisan.

Kata Kunci : Perancangan, Sejarah, Cerita Bergambar. Media

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

PLATFORM BOOK PLANNING A HISTORY OF GRAVITY TRAINING OPPORTUNITIES FOR A 9-12 YEAR OLD IN BUKITTINGGI

Tegar Setiadi¹ Mediagus²
Studi Visual Communication Design Program
FBS Padang State University
Email: setiadiitegar@gmail.com

ABSTRACT

The Avro RI-003 aircraft monument is a testament to the history of the Gadut struggle and its surroundings against the Dutch occupiers. The historical evidence of the struggle has been forgotten by the public. Lack of public appreciation of history is because people are reluctant to remember and remember the history of the people's struggle. Most of them assume that history is just part of the past and boring to remember. Many young people in Bukittinggi city especially children 9-12 years old do not know the history of the struggle. Adults, and teens, too, feel saturated with history as history has only been conveyed in the form of books dominated by writing.

Keywords: Design, History, Picture Story, Media

¹ Student author of Final Work of Visual Communication Design Study Program

² Advisor, FBS lecturer, Padang State University.

A. Pendahuluan

Sejarah merupakan salah satu bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kepribadian suatu bangsa. Salah satu manfaat besar dalam mempelajari sejarah adalah sebagai suatu cermin untuk mengarahkan perkembangan ke jalan yang lebih baik di masa datang. Setiap bangsa atau negara sudah pasti memiliki sejarahnya masing-masing yang menggambarkan perjuangannya pada masa lampau, salah satunya adalah perjuangan melawan penjajahan.

Ferdian (2016) dalam jurnal yang dia tulis mengatakan sejarah mengandung arti sebagai berikut:

- a. Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita
- b. Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa yang merupakan realitas tersebut
- c. Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut

Kota Bukittinggi merupakan salah satu daerah yang memiliki sejarah perjuangan melawan penjajahan. Kota Bukittinggi memiliki sebuah monumen pesawat terbang yang terdapat di Nagari Gadut, monumen sebagai tanda sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda. Namun seiring perkembangan zaman, sejarah perjuangan tersebut telah terlupakan oleh masyarakat. Banyak benda-benda bersejarah yang tidak terawat dan tidak dipedulikan. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap sejarah dikarenakan

masyarakat yang enggan untuk mengingat dan mengenang sejarah perjuangan bangsa. Kebanyakan mereka berasumsi bahwa sejarah hanyalah bagian dari masa lalu dan membosankan untuk diingat.

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap peninggalan sejarah perjuangan rakyat gadut dalam menghadapi penjajah belanda yang terdapat dalam bentuk monumen Avro Anson RI-003, menginspirasi penulis untuk mengangkat kisah perjuangan tersebut untuk menumbuhkan kembali kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mengingat sejarah perjuangannya. Banyak generasi muda saat ini khususnya anak-anak berusia 9-12 tahun di Bukittinggi yang tidak tahu tentang sejarah perjuangan rakyat gadut dalam menghadapi penjajah Belanda. Kalau pun ada, mereka kurang tertarik untuk mengetahui lebih lanjut akan sejarah perjuangan tersebut.

A. Metode Perancangan.

Metode perancangan merupakan cara berfikir dengan menyesuaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan hingga menghasilkan suatu produk atau hasil rancangan. Metode perancangan ini memudahkan dalam merancang buku cerita bergambar. Metode Perancangan ini menggunakan metode *Glass Box*. Maulana (2013 : 5) mengatakan bahwa :

Metode *Glass Box* dilakukan secara rasional dan logis oleh sang perancang terhadap karya yang dibuatnya. Metode ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Seperti halnya sebuah komputer, otak

menerima umpan permasalahan, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintetis dan evaluative sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan.

Metode perancangan dalam karya ini diawali dengan pengumpulan data baik dari data primer melalui observasi dan wawancara maupun data sekunder dari buku dan internet.

B. Metode Analisis Data

Perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk Anak Usia 9-12 Tahun ini penulis menggunakan metode analisis 5w+1H. Menurut Blaxter (2001:291) dalam “How to Research” mengungkapkan bahwa analisis merupakan sebuah proses berkelanjutan dalam penelitian, dengan analisis awal menginformasikan data yang kemudian dikumpulkan”. Penulis menggunakan metode analisis 5w+ 1h adalah untuk mendalami proses perancangan cerita agar sesuai dengan masalah-masalah yang telah dipaparkan.

a. *What*: apa masalahnya

Tidak adanya perhatian monumen pesawat terbang Avro Anson RI-003, membuat monumen ini tidak terawat sehingga para orang-orang tidak memiliki minat untuk mengetahui bagaimana sejarah monumen tersebut,

b. *Who* : siapa yang akan menjadi target audiens dalam perancangan cerita bergambar

Yang akan menjadi target audien dalam perancangan cerita bergambar ini adalah semua kalangan masyarakat khususnya anak-anak umur 9-12 tahun, karena dalam usia ini rasa ingin tahu anak-anak sudah ada.

c. *Where* : dimana masalah ini terjadi

Monumen pesawat Avro Anson RI-003 berada di Bukittinggi yaitu di Nagari Gadut. Menurut Observasi, di kota Bukittinggi itu sendiri, masyarakat tidak mengetahui atau memahami sejarah bagaimana Monumen ini berdiri.

d. *Whene*: kapan masalah ini terjadi

Keterbatasan media bacaan buku cerita sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi sudah berlangsung lama.

e. *Why* : kenapa masalah ini terjadi?

Tidak adanya sumber informasi mengenai sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi dalam media cetak. Karena media cetak seperti buku sangat mudah diakses dan memberikan informasi yang lebih mendetail dan terpercaya.

f. *How* : bagaimana perancangan buku yang cocok untuk anak-anak umur 9-12 tahun dalam menyampaikan cerita sejarah monument?

Anak-anak menyukai hal-hal yang sederhana dan tidak berbeli-belit, buku diharapkan komunikatif dalam penyampaian pesan baik dari segi

bahasa maupun visual. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan menggunakan istilah yang mudah di mengerti oleh anak-anak.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media Utama pada perancangan ini adalah Buku Cerita Bergambar. Perancangan buku cergam sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi di ambil dari hasil wawancara narasumber. Cergam ini adalah cerita yang mengisahkan para pejuang rakyat Gadut di Bukittinggi dalam menghadapi penjajah belanda.

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal pada buku cerita bergambar sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi berupa penggunaan bahasa yang baik dan familiar untuk target audien.

3. Pendekatan Visual

a. Ilustrasi

Pendekatan verbal dari segi ilustrasi dalam buku cerita bergambar sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi menggunakan ilustrasi gaya semi realis. Pakaian dari tokoh dalam cergam ini berupa pakaian rakyat minangkabau zaman dahulu.

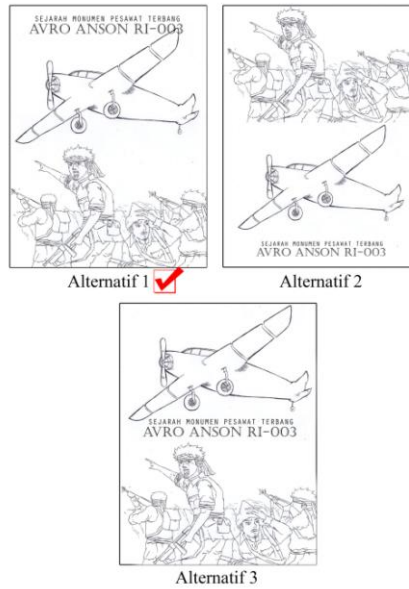
b. Tipografi

Jenis Huruf	Bentuk Huruf	Kesan
Century Gothic	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	Teratur, ringan, dan nyaman
Gisha	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	Ringan, nyaman, dan Friendly
ORATOR STD	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	Kesan simple dan mudah dibaca
CASTELLAR	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	Rapi, terstruktur dan jelas
Harrington	ÀBCDÈFGHÌJKLÑOPQRŠTUVWXYZ Àbedèfghìjklñopqrštuvwxyz	Klasik, ringan dan menyenangkan
Berlin Sans FB Demi	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	Lentur, kesan simple dan mudah dibaca

Alternatif dari tipografi untuk judul dan narasi yang akan digunakan dan cerita bergambar sejarah perjuangan rakyat gadut, untuk judul penulis memilih ORATOR STD dan CASTELLAR, sedangkan untuk teks font yang digunakan adalah Century Gothic.

c. Layout

1) Layout Cover Buku Cergam



Alternatif 1 dipilih karena Alternatif ini menciptakan keseimbangan yang tepat baik tentang jumlah teks dan elemen grafis dan teratur pada halaman.

D. Final Desain

1. Media Utama

Dalam merancang buku cerita bergambar sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi, yang pertama kali dilakukan adalah

a. Membuat story line

Story Line memiliki tiga kolom yang mewakili urutan panel, narasi dan dialog serta ilustrasi dalam panel. Dalam tiap panel dideskripsikan

apa saja narasi yang akan muncul, begitu juga ilustrasi apa aja yang terdapat didalamnya, baik teks ataupun visual dideskripsikan secara jelas karena story line ini menjadi acuan untuk membuat sket lay out dan narasi tiap halaman dalam tahap produksi atau pembuatan buku cerita bergambar nantinya.

b. Membuat karakter tokoh verbal

Yang dimaksud dengan karakter tokoh verbal adalah bagaimana menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Dalam bagian ini dijelaskan deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri.

c. Membuat karakter tokoh visual

Setelah proses deskripsi tokoh secara verbal selesai maka kemudian dilakukan sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut, baik dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat-sifatnya. Berikut ini visualisasi dari karakter tokoh :



Mohammad Hatta



Ninik Mamak



Alim Ulama



Bundo Kandung



Cerdik Pandai



Pemuda Gadut



Tentara Belanda



Tentara RI

d. Tahap Sketsa Layout Panel

Tahap ini merupakan visualialisasi dengan sket berdasarkan storyline yang dibuat. Deskripsi verbal dalam tiap halaman divisualisasikan dengan sketsa hitam putih lengkap dengan ilustrasi dan narasinya.

Pada 8 Desember 1947, Bung Hatta di tunjuk oleh semua rakyat Gadut sebagai perwakilan dalam membeli pesawat itu kemudian berangkat ke Yogyakarta dari lapangan terbang Gadut. Pemberangkatan Bung Hatta diantarkan Komandan Pasukan, Alim Ulama, Ninik Mamak, pemuda dan pemuka masyarakat serta masyarakat/rakyat.



e. Tahap Pewarnaan

Tahap ini merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan computer. Dengan demikian maka perlu dilakukan pemindahan dahulu dari master ke dalam format digital melalui scanner. Disini penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dalam tahap pewarnaan.

f. Layout Buku Cerita Bergambar

Layout Buku cerita bergambar berarti format yang dipakai dalam pembuatan cergam tersebut sebelum proses produksi. Yang masuk dalam tahap ini adalah penempatan unsur-unsur yang ada dalam isi cergam tersebut. Disini penulis menggunakan format kertas dengan ukuran 21,0 x 29,7 centimeter. Kemudian Narasi teks berada pada bagian atas kertas dan dan dibawahnya ilustrasi gambar.



g. Finishing

Setelah semua tahap selesai maka dilakukan tahap finishing yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus

cover dan bentuk kemasan cergam yang nantinya akan dibuat. Setelah itu dilakukan proses pencetakan.

2. Media Pendukung

a. Tote Bag



b. T-Shirt



c. Mug



d. Stiker



e. Pin



f. Pulpen



g. X-Banner



E. Kesimpulan

Kurangnya perhatian masyarakat khususnya anak-anak kepada sejarah perjuangan yang terdapat pada monumen, membuat penulis ingin memperkenalkan sejarah perjuangan tersebut melalui buku cerita bergambar. Sebagai target audien, anak-anak usia 9-12 tahun akan lebih tertarik dengan buku yang menarik perhatian mereka, misalnya berwarna dan bergambar dibandingkan dengan buku teks, dimana tulisan yang ditampilkan terlalu banyak sehingga anak-anak cenderung malas untuk membacanya. Oleh karena itu penulis ingin melakukan sebuah perubahan yang dilakukan untuk memperkenalkan sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda kepada masyarakat terutama kepada anak-anak supaya tidak melupakan kejadian bersejarah dalam lingkungan sekitar.

F. Saran

1. Agar Buku Cergam sejarah perjuangan rakyat gadut menghadapi penjajah Belanda untuk anak usia 9-12 tahun di Bukittinggi dapat menjadi cerita bergambar yang populer di tengah masyarakat, bersifat persuasif serta dapat diterima dengan baik oleh target audien
2. Bagi perancang yang akan merancang sebuah media promosi, persiapkanlah sebelumnya data verbal, visual, dan data-data yang diperlukan dalam perancangan agar dapat menemukan permasalahan yang jelas agar pengerjaan karya akhir berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ame, T. 2014. Cara Mudah Menggambar Manhwa. Jakarta: TransMedia Pustaka
- Kusrianto, 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: OFFSET
- Maharsi, I. 2010. Ilustrasi. Yogyakarta: Kata Buku
- Maharsi, I. 2011. Komik. Yogyakarta: Kata Buku
- Rustan, S. 2017. Layout: *Dasar dan Penerapannya* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, S. 2017. Seni Ilustrasi. Makassar: OFFSET
- Febri Ferdian, D., & Hafiz, A. (2017).Perancangan Buku Komik Sejarah Ratapan Ibu Di Payakumbuh. Serupa The Journal of Art Education, 4(2).