BAB I
PENDAHULUAN

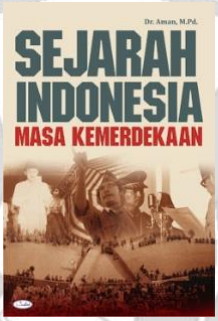
1.1. Latar Belakang

Terwujudnya keberadaan negara Indonesia tidak lepas dari perjuangan dan pengorbanan yang besar oleh para pahlawan demi memperoleh kemerdekaan Indonesia (Susilo & Wulansari, 2021). Adanya berbagai macam hari besar untuk mengingat masa tersebut seperti peringatan hari kemerdekaan, hari perjuangan nasional, dll, dituju untuk menanamkan semangat dan cinta tanah air. Namun, seiring berkembangya zaman, sifat nasionalisme dan kecintaan terhadap bangsa pada generasi baru Indonesia mulai memudar. Pembelajaran tentang sejarah indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang akhirnya berdampak pada partisipasi peserta didik yang cenderung pasif (Afwan, Suryani, & Ardianto, 2020). Hal tersebut dapat diambil contoh sederhana seperti, mengikuti pelaksanaan upacara bendera yang dilakukan di sekolah cenderung ditanggapi secara tidak serius, atau hanya ikut merayakan hari nasional tanpa mengetahui sejarah dibalik peringatan tersebut.

Tidak dapat dipungkiri, generasi muda/ mahasiswa memiliki pionir pembawa perubahan (*agent of changes*) bagi bangsa sehingga pembinaan untuk mengerti akan sejarah itu sendiri itu penting (Kusmayadi, 2017). Sebab, mereka dapat menyadari bahwa terdapat keragaman cara pandang dan pengalaman hidup yang berbeda oleh masing-masing masyarakat terhadap masa lampau yang dapat membuat generasi muda memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Isjoni, 2007) Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk mewariskan edukasi seputar perjuangan dan nilai-

nilai bangsa sebagai upaya menanamkan pemahaman serta mengapresiasi peristiwa sejarah itu sendiri.

Salah satu solusi yang penulis lakukan adalah dengan melakukan perancangan ulang pada salah satu buku sejarah kemerdekaan Indonesia ke dalam bentuk buku interaktif. Terdapat dua poin penting dalam tujuan perancangan ini, yaitu: (1) Membuat generasi muda lebih tertarik terhadap buku sejarah kemerdekaan Indonesia; (2) Membuat penyampaian komunikasi lebih informatif melalui buku visual yang ilustratif dan interaktif.



Gambar 1.1 Sampul buku "Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998"

Penulis akan berfokus pada kisah perjalanan Indonesia masa proklamasi dan perjuangan Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa. Sebab, peristiwa tersebut merupakan titik terang atau momen-momen terpenting bagi Indonesia menuju proklamasi kemerdekaan Indonesia. Fase tersebut dianggap sebagai momen paling krusial, yaitu saat dimana Indonesia mulai melakukan deklarasi kemerdekaan setelah 3,5 abad lamanya dijajah (Insan, 2016) Oleh karena itu, penulis mengambil buku karya Dr. Aman, M.Pd berjudul Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998 sebagai objek perancangan. Alasan pemilihan buku ini karena menceritakan peristiwa perjalanan Indonesia menuju kemerdekaan secara kronologis dan terstruktur. Buku ini memberikan peristiwa atau masa penting Indonesia secara lengkap mulai dari detik-detik menjelang proklamasi,

perjuangan indonesia mempertahankannya hingga pada masa orde baru dan masa setelah orde baru.

Gambar 1.2 Perbandingan buku

Jika dibandingkan dengan kedua kompetitor buku sejarah proklamasi Indonesia, yaitu (1) buku sejarah "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia oleh Koesmi Hartiyah, S.Pd.; dan (2) buku Masa Prasejarah sampai Masa Proklamasi Kemerdekaan" oleh M. Junaidi Al Anshori, terdapat perbedaan pada kedua buku. Kisah sejarah yang disampaikan pada buku karya Koesmi langsung menuju pada keadaan dan perjuangan Indonesia setelah merdeka, sedangkan pada buku yang ditulis Oleh Dr. Aman, kronologis cerita diawali pada awal mula Indonesia mulai menuju kemerdekaan. Kemudian, jika dibandingkan dengan buku kedua, buku sejarah Indonesia karya Anshori berhenti hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia sedangkan buku karya Dr. Aman juga menceritakan kejadian setelah proklamasi Indonesia. Peristiwa penting ini telah membawa perubahan yang besar bagi bangsa Indonesia. Sebab, Proklamasi bukanlah akhir dari perjuangan bangsa Indonesia, melainkan awal dari perjuangan untuk mempertahankan bangsa (Fatima, 2019).

Dengan demikian, Penulis akan menggunakan buku "Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998" oleh Dr. Aman, M.Pd. sebagai basis perancangan kedalam bentuk buku interaktif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diambil beberapa faktor atau penyebab munculnya permasalahan tersebut sebagai identifikasi masalah, yaitu, buku sejarah yang cenderung dikemas dalam bentuk yang kaku, penuh teks, dan terkesan berat untuk dicerna bagi mahasiswa.

Gambar 1.3 *Layout* sampul

Jika dilihat dari sisi *form*, sampul buku "Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998" terlihat kaku dan terkesan sangat serius. Hal ini Dapat dilihat dari penggunaan *typeface* yang terkesan tebal atau *blocky* sehingga menciptakan kesan yang berat dan serius. Penempatan relasi antara gambar dan teks pada sampul juga terkesan simetris yang hanya beranjak pada 1 axis garis lurus sehingga menciptakan layout yang statis sehingga terkesan membosankan. Mengingat perancangan ulang buku ini ditargetkan kepada remaja atau generasi muda, maka visual dan komposisi yang ingin dituju berusaha untuk menghilangkan sifat kaku tersebut dan mengarah ke komposisi yang lebih dinamis. Desain mempengaruhi bagaimana perasaan atau kesan orang terhadap produk tersebut dan seberapa banyak kesenangan yang mereka dapatkan darinya (Ubbiali, 2020) Menurut Ned Drew dan Paul Sternberge dalam bukunya yang berjudul "*By Its Cover: Modern American Book Cover Design*", sampul adalah komunikasi dan representasi grafis pertama buku kepada pembaca. Oleh karena itu, sampul buku

membawa peran yang krusial dalam menarik perhatian pembaca/ audiens yang ingin dituju.

Gambar 1.4 Tampilan konten buku

Secara *form-content*, terdapat salah satu isu yang dapat juga diangkat, yaitu isi buku pembelajaran yang hanya berisikan teks, tanpa ada penggunaan media gambar atau elemen visual pendukung. Akibatnya, pola pemahaman dan pembelajaran hanya berpusat pada seberapa jauh pembaca dapat memahami teks tersebut. Pola pembelajaran akademik dan komunikasi antara buku dan pembaca ini tidak efektif dan kurang menarik khususnya bagi beberapa kalangan mahasiswa. Sebab, pembaca tidak berperan sebagai subjek yang dapat memiliki kontribusi atau keterlibatan dalam proses belajar. Maka dari itu, penulis ingin memberikan alternatif lain pada buku, yaitu dengan menerapkan media gambar yang ilustratif dan interaktif agar dapat menarik lebih banyak peminat khususnya kaum generasi muda/ mahasiswa.

Baik buruknya sebuah komunikasi bergantung pada penggunaan media dalam komunikasi (Lukman Hakim, Anggraini, Fitriani, & Haqiqi, 2019). Salah satu media yang baik dan efektif untuk digunakan adalah media berbasis visual. Pada dasarnya, gambar sendiri dapat memicu atau mendorong para siswa untuk meningkatkan minatnya dalam proses belajar (Lukman Hakim et al., 2019:132)

Selain meningkatkan minat, media pembelajaran berbasis visual dapat memudahkan proses pemahaman dan mengingat isi pada suatu materi atau teks yang terlihat kompleks (Sadiman, 2012).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil simpulan pertanyaan untuk dijadikan sebagai basis perancangan tugas akhir, yaitu: Bagaimana merancang buku "Sejarah Indonesia masa Kemerdekaan: 1945-1998" karya Dr. Aman, M.Pd kedalam bentuk buku sejarah yang lebih informatif dan menarik untuk dibaca bagi generasi muda?.

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan ulang kedalam bentuk buku interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembaca, khususnya bagi generasi muda terhadap pengetahuan dan pemahaman mengenai sejarah perjuangan Indonesia untuk mencapai kemerdekaan dan upaya mempertahankannya. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengemas buku sejarah kedalam bentuk yang lebih menarik, *fresh*, ringan, dan informatif. Hal ini akan dicapai dengan membuat buku visual yang bersifat interaktif sehingga membuat pembaca lebih mudah memahami dan tidak merasa berat saat membaca buku sejarah yang biasanya terkesan berat dan jenuh. Dengan demikian, proses membaca dapat lebih menyenangkan dan maksud/ pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat yang dapat disalurkan melalui projek akhir ini kepada berbagai pihak, yakni:

1. Bagi dunia keilmuan desain, penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat membawa manfaat bagi yang membutuhkan, baik sebagai media edukasi maupun referensi terhadap projek serupa.
2. Bagi masyarakat dan pembaca, penulis berharap bahwa perancangan tugas akhir ini dapat mengedukasi dan menyadarkan kembali kepada pembaca, khususnya generasi muda terhadap pentingnya sejarah Indonesia.
3. Bagi Universitas Pelita Harapan, penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran atau acuan dalam menyalurkan inspirasi terhadap aspek visual.