

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Sintesis

Berdasarkan pada data yang didapat pada bab sebelumnya, telah diketahui bagaimana kecenderungan ilustrasi yang disukai dan media yang dekat dengan anak-anak usia 9-12 tahun. Ilustrasi yang akan digunakan dalam karya perancangan media informasi visual ini adalah kartun, yang digambar semirip mungkin dengan objek yang sesungguhnya, sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna yang digunakan disesuaikan dengan tema perjuangan, yaitu warna-warna yang kuat, cenderung sedikit gelap, dominan warna kecoklatan, karena ingin memberi kesan lama atau klasik.

Anak-anak usia 9-12 tahun menyukai kegiatan bermain, senang membaca, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar akan kejadian-kejadian yang nyata. Tema yang dipilih adalah tentang tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan sejarah perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajah.

Buku adalah media yang dipilih dalam perancangan ini. Hal ini dikarenakan buku adalah media yang memiliki karakter fisik yang cukup fleksibel dalam menyampaikan informasi. Selain itu, isi atau informasi dalam buku memiliki faktor relevan yang cukup panjang.

Anak-anak usia ini masih sangat suka bermain. Mereka menyukai permainan berkelompok dan bersifat kompetisi, hasil dari permainan sudah menjadi hal yang penting bagi mereka. Oleh karena itu, media buku ini disertai dengan permainan yang sudah akrab dengan dunia anak, seperti: ular tangga, dan beberapa permainan pemecahan masalah, seperti acak kata, menjodohkan, dan labirin.

3.1.1. Tinjauan Khalayak Sasaran

Target audience primer:

- Demografis: anak-anak usia 9-12, pendidikan kelas 3-6 SD, berjenis kelamin pria dan wanita, SES menengah keatas.
- Geografis: daerah perkotaan.

- Psikografis: memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar, suka bermain.
- *Behavioural*: suka membaca, dapat membaca dan menulis, aktif.

Target audience sekunder:

- Ditujukan pada para orang tua anak, khususnya para ibu.
- Ditujukan pada sekolah-sekolah dasar sebagai referensi buku pendukung, misalnya untuk melengkapi referensi di perpustakaan sekolah.

3.1.2. Tujuan Kreatif

Berikut adalah tujuan kreatif dari media informasi visual dalam perancangan:

- Anak-anak dapat mengetahui dan mengenal tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan.
- Anak-anak memiliki jiwa kepahlawanan dan rasa cinta tanah air.
- Anak-anak mendapatkan hiburan sekaligus pengetahuan.
- Anak-anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman-temannya.
- Meningkatkan minat untuk datang berkunjung ke tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan, khususnya di Pulau Jawa.

3.1.3. Strategi kreatif

Dalam mencapai tujuan kreatif, maka diperlukan strategi kreatif yang meliputi:

1. Isi Pesan

- Informasi mengenai sejarah tempat-tempat yang berkaitan dengan perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajah.
- Menanamkan nilai-nilai patriotisme dan nasionalisme

2. Bentuk Pesan

Pesan atau informasi disampaikan melalui media buku dengan ukuran A4, dikarenakan ukuran ini dianggap sudah umum sehingga mempermudah proses cetak dan juga nyaman untuk dipegang tangan, berisi sekitar 70 halaman, *full colour*, isi menggunakan kertas *moonlight paper*, dijilid *hardcover*. Berikut bentuk pesan dalam perancangan ini:

- Pesan Verbal
Kata-kata atau informasi yang disampaikan adalah mengenai tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan perjuangan rakyat melawan penjajah
- Pesan Visual
Gaya ilustrasi kartun, yang digambarkan semirip mungkin dengan objek sesungguhnya.

3.1.4. Program Kreatif

Media informasi visual dalam perancangan ini adalah buku yang berisi informasi mengenai tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan, khususnya di Pulau Jawa. Berikut ini merupakan program kreatif dari tempat-tempat bersejarah yang dipakai dalam perancangan ini:

1. Jawa Barat

- Monumen Nasional (Monas)

Pesan Verbal

Monumen Nasional ini memiliki ketinggian 132 meter dan terletak di tengah Lapangan Merdeka. Monumen ini telah menjadi simbol dari Kota Jakarta. Di puncak monumen terdapat simbol api berkobar terbuat dari logam perunggu berlapis emas seberat 35 kg yang melambangkan kekuatan dan kemandirian Bangsa Indonesia. Pada malam hari lidah api ini tampak sangat indah dan bersinar.

Di lantai dasar Monas terdapat Museum Sejarah Nasional yang menggambarkan perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam bentuk diorama. Di sekeliling dindingnya terdapat 48 jendela kaca yang menggambarkan diorama perkembangan sejarah nasional Indonesia, seperti perlawanan Pattimura di Maluku (1817) dan kelahiran Nasionalisme yang dilatarbelakangi gerakan pendidikan Taman Siswa. Di tempat ini juga terdapat Ruang Kemerdekaan dimana pengunjung dapat menyaksikan teks proklamasi yang asli serta mendengarkan suara pembacaan teks proklamasi oleh Bung Karno.

Ruangan lainnya adalah Ruang Kemerdekaan dimana ruangan ini penuh dengan atribut kemerdekaan Bangsa Indonesia yaitu Bendera Merah Putih,

peta wilayah Indonesia, teks Proklamasi, dan lambang Bhinneka Tunggal Ika, yaitu Pancasila.

Pesan Visual

Monumen Nasional.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna yang dominan dipakai dalam perancangan ini adalah dengan *background* kuning kecoklatan dan warna krem kecoklatan untuk Monas.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Monumen Nasional

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bt karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Museum Sejarah Jakarta

Pesan Verbal

Bangunan Museum Sejarah Jakarta dibangun pemerintah Belanda berlokasi di sisi selatan Taman Fatahillah. Dahulu gedung ini adalah gedung Balai Kota pertama peninggalan Belanda di Batavia. Gedung Balai Kota ini berfungsi sebagai gedung pemerintahan Kota Batavia. pada tahun 1707 hingga 1710.

Pada masa itu gedung ini juga berfungsi sebagai gedung pengadilan yang memiliki penjara bawah tanah. Pada tahun 1830, Pangeran Diponegoro pernah dipenjarakan di tingkat dua untuk sementara di sini sebelum melanjutkan perjalanan untuk diasingkan ke Ujung Pandang. Di ruang bawah ada ruang bawah tanah yang dulu dipakai sebagai penjara. Ruang ini berlangit-langit rendah sehingga orang yang berada di dalamnya harus terus menerus berjongkok. Ada bola-bola besi yang diikatkan ke kaki para tahanan dengan rantai supaya tahanan tidak bisa lari.

Pada Zaman penjajahan Belanda gedung tua ini menjadi saksi bisu karena di tempat ini para pejuang dan perintis kemerdekaan Indonesia disekap dalam sel-sel yang gelap dan pengap di ruangan bawah tanah. Gerbang penjara ini bertembok kecil kokoh, tapi menyeramkan. Ada lubang pengintai dan pengetuk pintu. Di balik gerbang ada ruangan kecil untuk penjaga yang bengis.

Pesan Visual

Museum Sejarah Jakarta, rakyat yang sedang disekap, dan Pangeran Diponegoro yang sedang dipenjara.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna yang dominan dipakai dalam perancangan ini adalah warna kuning kecoklatan untuk *background* dan warna yang bernuansa coklat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Museum Sejarah Jakarta

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Kawasan Gedung Perintis Kemerdekaan

Pesan Verbal

Monumen Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia:

Di kawasan ini dulunya terdapat rumah Presiden Soekarno, di Jalan Proklamasi 56, Menteng. Di tempat ini kemerdekaan Indonesia diproklamasikan oleh Ir. Soekarno dan Dr. Mohammad Hatta pada tanggal 17 Agustus 1945 dan untuk memperingatinya pada tahun 1980 didirikan Monumen Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia yang terbuat dari perunggu seberat 1200 kilogram berbentuk patung Bung Karno sedang membaca teks proklamasi didampingi oleh Bung Hatta.

Tugu Proklamasi:

Di kawasan ini terdapat pula Tugu Proklamasi. Tulisan yang kemudian dicantumkan adalah “Disinilah Dibatjakan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada Tanggal 17 Agustus 1945 djam 10.00 pagi oleh Bung Karno dan Bung Hatta.”

Pesan Visual

Visualisasinya adalah patung Proklamator, dimana Soekarno sedang membaca teks proklamasi didampingi Bung Hatta serta Tugu Proklamasi.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna yang dominan dipakai dalam perancangan ini adalah kuning kecoklatan untuk *background*, abu-abu tua untuk Patung Proklamator, dan abu-abu muda untuk Tugu Proklamasi.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Kawasan Gedung Perintis Kemerdekaan

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Monumen Pancasila Sakti

Pesan Verbal

Monumen Pancasila Sakti berlokasi di Jalan Raya Pondok Gede, daerah Lubang Buaya. Di tempat ini dahulu pada akhir bulan September 1965 terjadi peristiwa kelam yang dikenal dengan nama Pemberontakan G30S/PKI. Selain bangunan utama berbentuk monumen dengan patung para Pahlawan Revolusi yang gugur karena kebiadaban kaum komunis, juga terdapat bangunan lain berupa cungkup dengan sebuah sumur kecil di dalamnya yang dulu merupakan tempat untuk menyembunyikan jasad para pahlawan revolusi.

Pada tanggal 30 September 1965 terjadi gerakan 30 September PKI (G30S/PKI). Suatu peristiwa yang sangat membawa duka bagi bangsa

Indonesia. Betapa tidak, PKI dengan pengikutnya membunuh secara kejam para jenderal yang mempertahankan kemurnian Pancasila di tanah air tercinta ini. Pahlawan yang gugur dalam peristiwa tersebut dikenal dengan sebutan Pahlawan Revolusi. Di antaranya Jendral Ahmad Yani, Mayor Jendral Suprpto, Mayor Jendral Haryono M.T, Mayor Jendral S. Parman, Brigadir Jendral D.I. Panjaitan, Brigadir Jendral Sutoyo dan Letnan Satu Piere Tendean. Untuk mengenang pahlawan yang gugur, pemerintah membangun Monumen Pancasila Sakti, dimana berdiri tujuh patung Pahlawan Revolusi.

Pesan Visual

Monumen Pancasila Sakti dan tujuh pahlawan revolusi.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Warna abu-abu gelap untuk Monumen Pancasila Sakti dan warna hijau gelap untuk seragam tujuh pahlawan revolusi.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Monumen Pancasila Sakti

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Pesan Verbal

Museum Perumusan Naskah Proklamasi terletak di jalan Imam Bonjol No. 1, Jakarta Pusat. Pada masa pendudukan Jepang bangunan ini menjadi rumah tinggal Laksamana Maeda perwira tinggi Angkatan Laut Dai-Nippon.

Di tempat ini, anggota Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), Bung Karno dan Bung Hatta, melakukan rapat penting dalam merumuskan naskah Proklamasi pada malam tanggal 16 Agustus 1945 hingga dini hari tanggal 17 Agustus 1945. Mereka duduk mengelilingi meja bundar di

ruang makan dan serius mencoba merumuskan naskah proklamasi kemerdekaan RI yang akan dibacakan pagi harinya. Sekitar pukul 03.00 dini hari Bung Karno, Bung Hatta, dan Ahmad Soebardjo menuntaskan tugasnya. Calon naskah proklamasi lalu dibacakan Bung Karno di hadapan segenap hadirin. Setelah semua berseru, "Setujuuuu!" naskah segera diketik Sayuti Melik. Pengetikan dilakukan di ruang kecil di bawah tangga, dekat dapur. Hasil ketikan lalu ditandatangani Bung Karno dan Bung Hatta di atas piano yang ada di sudut ruang utama.

Pesan Visual

Museum Perumusan Naskah Proklamasi, teks proklamasi yang sedang diketik, dan rakyat Indonesia yang bersorak-sorai.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna krem, coklat, warna-warna yang cenderung sedikit gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Benteng Speelwijk

Pesan Verbal

Benteng ini berada di Banten. Benteng ini dulunya berada di tepi laut, namun saat ini tepi laut itu telah berubah menjadi semacam rawa-rawa yang luas yang terbentuk dari endapan pasir. Benteng ini dibangun oleh Belanda pada tahun 1682 dan menjadi Benteng benteng VOC. Di benteng itulah, VOC mulai menyusun kekuatannya, sampai kemudian menaklukkan Banten seperti daerah lain di Nusantara.

Setelah ditangkapnya Sultan Ageng Tirtayasa (14 Maret 1683 M), Sultan Ageng Tirtayasa wafat pada tahun 1692. Kedaulatan Kesultanan Banten sudah tidak ada lagi. Belanda mulai memonopoli dan memeras rakyat dengan tingginya pajak yang harus dibayar. Sehingga tidaklah mengherankan kalau pada saat itu banyak terjadi kerusuhan dan pemberontakan, karena ketidakpuasan rakyat. Bahkan pernah terjadi pembakaran hampir 2/3 bangunan-bangunan didalam kota. Untuk keperluan keamanan dan pertahanannya, pihak Belanda membangun Benteng Speelwijk.

Pesan Visual

Penjaga yang sedang berjaga-jaga di Benteng Speelwijk dan Belanda yang sedang memeras rakyat kecil.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna merah untuk seragam Belanda.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Benteng Speelwijk

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Gedung Merdeka

Pesan Verbal

Setelah Proklamasi Kemerdekaan RI , pada masa revolusi (1946-1950), para pejuang Indonesia di Kota Bandung menghadapi tentara Jepang yang pada waktu itu tidak bersedia menyerahkan kekuasaannya. Mereka menginginkan agar kekuatan bersenjata Indonesia di Kota Bandung meninggalkan kawasan Bandung utara. Akhirnya pemerintah Kota Bandung mengambil keputusan untuk memindahkan tempat kegiatannya, yang semula di bagian utara kota ke kawasan selatan kota Bandung. “Gedung Concordia”

dijadikan markas oleh para pejuang dalam melawan tentara Jepang. Peristiwa ini dikenal dengan peristiwa Bandung Lautan Api. Kemudian Presiden Soekarno mengganti nama dari “Sociteit Concordia” menjadi Gedung Merdeka. Setelah meletus pemberontakan G30S/PKI, sebagian dari Gedung Merdeka dijadikan sebagai tempat tahanan politik G30S/PKI.

Pesan Visual

Gedung Merdeka, Bandung lautan api, rakyat yang sedang berlari dan mengungsi.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna krem coklat untuk Gedung Merdeka dan oranye merah untuk api serta warna-warna yang cenderung sedikit gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Gedung Merdeka

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

2. Jawa Tengah

- Benteng Pendem

Pesan Verbal

Di sekitar Nusa Kambangan terdapat kawasan Cilacap, dimana terdapat Benteng Pendem yang dibangun oleh pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1861-1879 dengan luas 6,5 hektar. Benteng ini merupakan benteng peninggalan Belanda dan bekas markas pertahanan tentara Belanda yang dahulu bernama Benteng Van Den Bosch. Dinamakan Benteng Pendem karena pagar sekelilingnya ditimbuni tanah setinggi tembok, hingga tampak seperti terpendam.

Benteng Pendem didesain lengkap dengan ruang prajurit, klinik, terowongan, penjara, ruang amunisi, ruang tembak yang dikelilingi pagar dan parit. Belanda membangun Benteng Pendem sebagai markas pertahanannya hingga tahun 1942. Saat Belanda berperang melawan Jepang, benteng ini kemudian dikuasai Jepang. Benteng ini menjadi saksi perjuangan rakyat Cilacap melawan penjajahan Belanda dimana ratusan rakyat Cilacap, para pejuang, dan tentara ditawan penjajah. Mereka dipenjara di Benteng Pendem dan dikabarkan tidak kembali.

Pesan Visual

Benteng Pendem dan rakyat yang sedang menderita.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu muda kecoklatan untuk Benteng Pendem dan warna-warna yang cenderung sedikit gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Benteng Pendem

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Benteng Baluwerti

Pesan Verbal

Benteng Baluwerti disebut juga benteng keraton, yang diambil dari kata “ba” (yang berarti jatuh), “lu” (lulu atau peluru), dan “warti” (hujan). Dari arti kata itu maka benteng tersebut dibangun memang untuk menahan serangan musuh yang menggunakan peluru yang jatuhnya seperti hujan. Dari pelacakan sejarah diketahui bahwa benteng itu dibangun atas prakarsa Pangeran Adipati Anom, putra mahkota Sultan Hamengku Buwono I (Pangeran Mangkubumi).

Pembangunan benteng tersebut dipicu oleh pembangunan benteng Belanda (VOC), yaitu Benteng Vredeburg di sisi utara Keraton Yogyakarta pada tahun 1765. Pihak Keraton Yogyakarta sadar bahwa pembangunan benteng di Vredeburg adalah untuk mengawasi pergerakan kekuatan keraton. Oleh karena itulah Adipati Anom membuat benteng tandingan pada tahun 1785 yang mengelilingi keraton. Tujuannya satu, siap menggempur balik bila Belanda berani menyerang keraton.

Pesan Visual

Benteng Baluwerti dan Benteng Vredeburg.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu dan coklat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Benteng Baluwerti dan Benteng Vredeburg.

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Museum R.A. Kartini

Pesan Verbal

Museum ini bertujuan untuk mengenang pejuang wanita Raden Ajeng Kartini(1879-1904) dengan menampilkan foto-foto dan perabotan dari keluarga Kartini.

Betapa besarnya keinginan dari seorang Kartini untuk melepaskan kaumnya dari diskriminasi yang sudah membudaya pada zamannya. Ia melukiskan keinginannya itu melalui surat-surat yang dituliskan kepada sahabat-sahabatnya di negeri Belanda. Setelah meninggalnya Kartini, surat-surat tersebut kemudian dikumpulkan dan diterbitkan menjadi sebuah buku yang dalam bahasa Belanda berjudul “Habis Gelap Terbitlah Terang.”

Perjuangan Kartini tidaklah hanya tertulis di atas kertas tapi dibuktikan dengan mendirikan sekolah gratis untuk anak gadis di Jepara dan Rembang. Apa yang terdapat dalam buku itu sangat berpengaruh besar dalam mendorong kemajuan wanita Indonesia karena isi tulisan tersebut telah menjadi sumber motivasi perjuangan bagi kaum wanita Indonesia di kemudian hari.

Pesan Visual

R.A. Kartini yang sedang menulis surat, Museum R.A. Kartini, benang dan jarum, papan tulis, pensil, dan peralatan memasak.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna coklat dan warna-warna yang cenderung sedikit gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Museum R.A. Kartini

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Tugu Muda

Pesan Verbal

Tugu Muda adalah monumen berbentuk lilin dan dibangun untuk memperingati perjuangan rakyat Semarang selama lima hari melawan tentara Jepang pada bulan Oktober 1945.

Tugu Muda dibangun dengan bentuk menyerupai lilin/obor raksasa yang merupakan lambang dimana semangat yang menyala-nyala saat berjuang mempertahankan kemerdekaan. Tugu ini dibangun sebagai monumen untuk mengenang heroisme pejuang Semarang melawan penjajah Jepang yang dikenal sebagai pertempuran selama lima hari di kota Semarang dari tanggal 14-19 Oktober 1945.

Tugu Muda terbuat dari bahan batu-batuan yang dipakai pada candi-candi dan dikelilingi dengan taman yang asri dan tepat di bawah kaki tugu terdapat lima relief yang melukiskan peristiwa pertempuran lima hari di Semarang, dimana warga Semarang berjuang melawan penjajah.

Pesan Visual

Tugu Muda

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Tugu Muda

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Sasmitaloka Sudirman

Pesan Verbal

Museum ini dahulu merupakan tempat kediaman dari Panglima Sudirman. Museum ini memuat sisi kehidupan Panglima Besar Jendral Sudirman, semua barang-barang peninggalan serta foto-foto. Museum ini terletak di Yogyakarta dan memiliki 13 ruangan yang menceritakan bagaimana kehidupan Pak Dirman dalam kesehariannya.

Beberapa koleksi yang dapat disaksikan di museum ini antara lain: tandu yang pernah dipakai Jenderal Sudirman ketika memimpin Perang Gerilya, patung perunggu, senjata, beberapa pakaian seragam yang pernah dipakai Jenderal Sudirman, tanda pangkat, tanda jasa, dan barang-barang milik Jenderal Sudirman

Panglima Sudirman adalah pejuang dan pemimpin teladan bangsa. Ia selalu konsisten dalam membela kepentingan bangsa dan negara. Hal ini dapat dilihat ketika Agresi Militer ke II Belanda, dimana Jakarta dan Yogyakarta

telah dikuasai Belanda serta para pejuang banyak yang ditangkap. Ia yang dalam keadaan sakit tetap bertekad untuk bergerilya dan bersemangat walaupun harus ditandu.

Pesan Visual

Jenderal Sudirman yang sedang menunggang kuda dan Jenderal Sudirman yang sedang ditandu oleh beberapa pejuang.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu, hijau gelap, hitam, serta warna-warna yang cenderung sedikit gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Sasmitaloka Sudirman

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Museum Dirgantara Mandala

Pesan Verbal

Gedung Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala yang ditempati sekarang adalah bekas pabrik gula pada zaman Belanda, sedangkan pada zaman Jepang digunakan untuk gudang senjata dan hanggar pesawat terbang. Museum TNI AU Dirgantara Mandala memamerkan benda-benda koleksi sejarah, antara lain : koleksi peninggalan para pahlawan udara, diorama, pesawat miniatur, pesawat terbang dari negara-negara Blok Barat dan Timur, senjata api, senjata tajam, mesin pesawat, radar, bom atau roket, parasut dan patung-patung tokoh TNI Angkatan Udara. Pada saat itu, Indonesia sedang melakukan perebutan kembali Irian Barat dari tangan Belanda. Rudal SA-2 ini digunakan untuk membentengi Kota Jakarta untuk berjaga-jaga apabila Belanda dibantu oleh Sekutunya, sementara para pejuang berada di Irian Barat. Sedangkan pesawat B-25 dan C-47 DAKOTA memiliki peranan dalam

menumpas pemberontakan PRRI dan PERMESTA di Sumatra. Kelompok ini bertujuan untuk mendirikan negara di dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Kedua pesawat ini juga berperan dalam perjuangan pembebasan Irian Barat dan memberantas gerakan Darul Islam (gerakan yang ingin menjadikan NKRI sebagai negara Islam).

Pesan Visual

Pesawat B-25, C-47 Dakota, dan Rudal SA-2.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Museum Dirgantara Mandala

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- **Museum Dewantara Kirti Griya**

Tulisan “ Seandainya Aku Seorang Belanda” yang ditulis oleh Ki Hadjar Dewantara menyebabkan ia ditangkap tanpa proses pengadilan oleh Belanda dan diasingkan di negeri Belanda. Melalui tulisannya ini, Beliau menyindir dan melawan Belanda, dimana Belanda sering mengadakan pesta-pora sementara uang yang digunakan untuk itu adalah hasil dari memeras rakyat kecil.

Museum Dewantara Kirti Griya didirikan untuk mengenang tokoh pendidikan nasional Ki Hadjar Dewantara. Di rumah inilah dulu Ki Hadjar Dewantara merumuskan gagasannya tentang dunia pendidikan dan kebudayaan untuk memperbaiki kondisi Bangsa Indonesia. Dari sinilah lahir konsep pendidikan nasional, yaitu Ing Ngarso Sung Tulodo (di depan memberi teladan), Ing Madyo Mangun Karso (di tengah membangun karya), dan Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan).

Pesan Visual

Ki Hadjar Dewantara yang sedang berpikir dan menulis, kincir angin, lambang Tut Wuri Handayani.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu dan hitam.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Museum Dewantara Kirti Griya

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

3. Jawa Timur

- Jembatan Merah dan Tugu Pahlawan

Pesan Verbal

Kawasan Jembatan merah terkenal sebagai salah satu arena pertempuran di masa perjuangan kemerdekaan. Di tempat ini terjadi pertempuran 10 November 1945, tiga bulan setelah kemerdekaan.

Jembatan Merah merupakan benteng para pejuang berhadapan dengan tentara Sekutu yang berlindung di Gedung Internatio. Kebesaran nama Jembatan Merah mengingatkan warga Kota Surabaya tentang tewasnya Komandan Militer Inggris, Brigjen Mallaby, pada 30 Oktober 1945 dalam pertempuran tiga hari yang sengit. Kejadian ini merupakan peristiwa yang melatarbelakangi terjadinya “Pertempuran 10 November 1945.”

Pesan Visual

Jembatan Merah, mobil Mallaby, Tugu Pahlwan, dan Bung Tomo.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut.

Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Warna merah untuk Jembatan Merah, warna abu-abu untuk mobil Mallaby, warna krem dan coklat untuk Tugu Pahlwan dan seragam Bung Tomo.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Jembatan Merah dan Tugu Pahlawan

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Monumen Bambu Runcing

Pesan Verbal

Monumen yang berbentuk seperti sekumpulan bambu runcing ini berada di jalan Panglima Sudirman. Monumen ini merupakan lambang semangat arek-arek Suroboyo di masa penjajahan, dimana mereka berjuang melawan penjajah hanya dengan senjata seadanya yaitu bambu runcing. Karena kegigihan dan semangat arek Suroboyo maka kota Surabaya akhirnya bebas dari penjajahan Belanda.

Pesan Visual

Monumen Bambu Runcing dan rakyat yang bersorak-sorai.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Warna krem coklat untuk Monumen Bambu Runcing dan warna-warna yang cenderung sedikit gelap serta kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Monumen Bambu Runcing

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Jalesveva Jayamahe

Pesan Verbal

Patung ini terbuat dari perunggu, memiliki tinggi 30 meter, dan dibangun pada tahun 1994 di Ujung Pier, Surabaya. Monumen Jalesveva Jayamahe yang terletak diujung Utara Surabaya menampilkan sosok Perwira TNI Angkatan Laut menatap kearah laut berdiri tegak di atas bangunan gedung dengan ketinggian keseluruhan mencapai 60,6 m. Menggambarkan generasi penerus dengan penuh keyakinan dan kesungguhan siap menerjang ombak badai, siap mempertahankan bangsa melalui armada AL, menuju arah yang telah ditunjukkan yaitu cita-cita Bangsa Indonesia.

Pesan Visual

Patung Jalesveva Jayamahe

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu dan coklat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Jalesveva Jayamahe

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bt karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Patung Gubernur Suryo

Pesan Verbal

Patung Gubernur Suryo terletak di seberang jalan Gedung Grahadi. Gubernur Suryo yang meninggal akibat pemberontakan PKI Di Madiun. tahun 1948.

Pesan Visual

Patung Gubernur Suryo

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk background. Dominan warna abu-abu.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Patung Gubernur Suryo

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bf** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Hotel Majapahit

Pesan Verbal

Di tiang bendera hotel ini, Bendera Merah Putih pertama kali dikibarkan oleh “Arek-Arek Suroboyo”. Hotel ini berlokasi di Jalan Tunjungan nomer 65 dan dibangun pada tahun 1911. Pada masa pendudukan Belanda, hotel ini disebut Hotel Oranye. Sedangkan pada pendudukan Jepang, hotel ini disebut Hotel Yamato.

Pada tahun 1945, di zaman Jepang, Hotel Yamato menjadi pusat kegiatan Belanda untuk mengembalikan kekusaannya di Surabaya serta digunakan sekutu sebagai markas besar. Ketika orang-orang Belanda mengibarkan bendera Belanda pada tiang gapura hotel, maka terjadilah peristiwa yang dikenal dengan “Perobekan bendera di Hotel Oranje” atau “Insiden Bendera” pada tanggal 19 September 1945. Bendera Belanda dirobek warna birunya sehingga tinggal warna merah dan putih. Kemudian pasukan “Zibaku Tei” (Barisan Berani Mati) mengibarkan bendera merah putih di puncak tiang.

Pesan Visual

Insiden Bendera di Hotel Oranje dan Hotel Majapahit.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut.

Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu dan warna-warna yang cenderung sedikit lebih gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Hotel Majapahit

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

- Makam dan Perpustakaan Soekarno

Pesan Verbal

Disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Pesan Visual

Batu pualam (nisan) Soekarno, Patung Soekarno sedang duduk dan membaca, serta lukisan Soekarno.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. Warna kuning kecoklatan untuk *background*. Dominan warna abu-abu tua, coklat, hijau, dan warna-warna yang cenderung sedikit lebih gelap dan kuat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Makam dan Perpustakaan Soekarno

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan Futura Lt Bf karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

Untuk keseluruhan penggunaan ukuran *font*, 20pt untuk *headline* dan 16pt untuk *bodycopy*, dan 14pt untuk teks.

Berikut ini merupakan program kreatif dari permainan yang dipakai dalam perancangan ini:

1. Ular Tangga

Pesan Visual

Membela bangsa	→ Mendapat penghargaan
Menghormati bendera	→ Aku bangga akan negriku
Berdoa bagi bangsa	→ Aku mengasihi bangsaku
Berziarah ke makam pahlawan	→ Aku menghargai jasa para pahlawanku
Memperingati Hari Kartini	→ Aku menghargai jasa para pahlawanku
Memadamkan kebakaran	→ Aku seorang penolong
Rajin belajar	→ Aku mendapat piala
Bersih-bersih	→ Rapi dan indah
Membantu turis asing	→ Aku punya banyak teman
Membunuh	→ Masuk penjara
Memeras rakyat	→ Rakyat menderita
Mencuri	→ Masuk penjara
Merusak tempat umum	→ Didenda
Buang sampah sembarangan	→ Banjir
Omong kotor	→ Menyakiti hati orang lain
Corat-coret	→ Merusak sarana umum
Merokok	→ Udara tercemar
Buang air sembarangan	→ Bau tidak sedap
Meludah sembarangan	→ Kotor

Ular dan tangga

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. *Background* berwarna kuning kecoklatan, kotak-kotak hijau, tangga berwarna coklat, ular berwarna coklat dan hijau.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : “Ayo, bermain Ular Tangga”

Huruf : Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks dalam kotak digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

2. Labirin

Pesan Visual

Labirin dan seorang turis asing yang memakai topi dan membawa tas ransel.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. *Background* berwarna kuning kecoklatan, labirin berwarna coklat.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Labirin

Huruf : Huruf yang digunakan untuk headline adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

3. Menjodohkan

Pesan Visual

Tempat-tempat bersejarah yang dipakai dalam permainan ini, yaitu: Benteng Baluwerti, Benteng Vredeburg, Museum Dewantara Kirti Griya, Tugu Muda, Museum Dirgantara Mandala, Museum R.A. Kartini, Benteng Pendem, Sasmitaloka Sudirman.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. *Background* berwarna kuning kecoklatan.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Menjodohkan

Huruf : Huruf yang digunakan untuk headline adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam

penulisan teks digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

4. Acak kata

Pesan Visual

Tempat-tempat bersejarah yang dipakai dalam permainan ini, yaitu: Jembatan Merah, Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, Jalesveva Jayamahe, Patung Gubernur Suryo, Hotel Majapahit, dan Makam Soekarno.

Gaya Visualisasi

Kartun yang dibuat semirip mungkin dengan objek sesungguhnya sehingga anak-anak dapat menangkap ciri pokok atau penting dari objek tersebut. *Background* berwarna kuning kecoklatan.

Program Penulisan Teks dan Penulisan Visual

Headline : Acak Kata

Huruf : Huruf yang digunakan untuk headline adalah **Harting**, karena seperti huruf mesin ketik, berkesan lama dan klasik. Sedangkan dalam penulisan teks digunakan **Futura Lt Bt** karena huruf ini tampak sederhana dan ringan, sehingga nyaman untuk dibaca.

Untuk keseluruhan penggunaan ukuran *font*, 40pt untuk *headline* dan 16pt untuk *bodycopy*, dan 14pt untuk teks.

3.2. Budgeting

Cetak isi dalam	7 rim plano x Rp. 1.750.000 = Rp. 12.250.000	
Kertas	7 rim plano x Rp. 1.800.000 = Rp. 12.600.000	
Plat	7 rim plano x Rp. 280.000 = Rp. 1.960.000	
Film	7 rim plano x Rp. 500.000 = Rp. 3.500.000	
Ongkos potong + jilid	1000 buku x Rp. 1.000 = <u>Rp. 1.000.000</u> +	
		Rp. 31.310.000
Cover		
Cetak cover luar		= Rp. 700.000
Kertas	250 lbr x Rp. 2.250	= Rp. 562.500
Plat	4 x Rp. 35.000	= Rp. 140.000
Film		= Rp. 215.000
Hardcover	5000 x Rp. 1000	= <u>Rp. 5.000.000</u> +
		Rp. 6.617.000

Spon ukuran A3	= Rp.	15.000
Kotak mika 5x7 cm	= Rp.	275.000
Total	= Rp.	38.217.000
Per buku	= Rp.	38.217