



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN
TOKOH PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA
UNTUK ANAK 10-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Aurora Shafira Nafisha Warda

19420100010

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

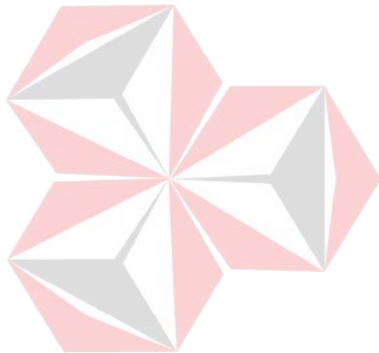
UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN
TOKOH PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA
UNTUK ANAK 10-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Aurora Shafira Nafisha Warda
NIM : 19420100010
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA UNTUK ANAK 10-12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama: Aurora Shafira Nafisha Warda

NIM: 19420100010

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing :

1. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN : 0704017701

2. Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

NIDN : 0721099105

Penguji :

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN : 0720028701


Universitas Dinamika
Universitas Dinamika
2023.003.20244


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.07.31
10:11:49 +0700


Digitally
signed by
Universitas
Dinamika

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memenuhi gelar Sarjana

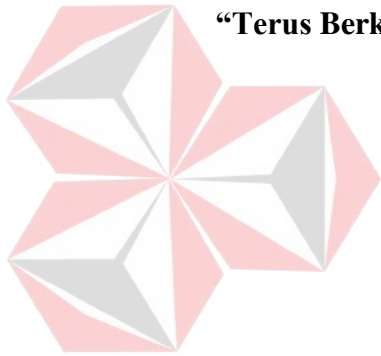

Universitas Dinamika
2023.08.03 08:45:39
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN : 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

LEMBAR MOTTO



“Terus Berkarya dan Jangan Pernah Menyerah Apapun yang Terjadi”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya dan diri saya”

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Aurora Shafira Nafisha Warda**
NIM : **19420100010**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA UNTUK ANAK 10-12 TAHUN.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 14 Juni 2023

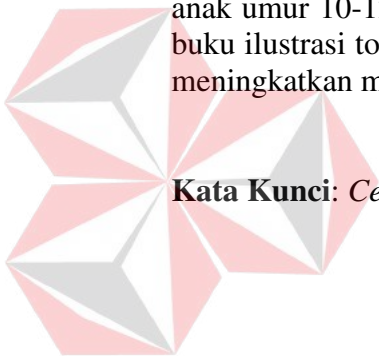


Aurora Shafira Nafisha Warda
NIM : 19420100010

ABSTRAK

Upacara bendera merupakan hal yang wajib dilakukan oleh masyarakat di Indonesia termasuk kepada anak-anak. Setiap hari Senin atau hari besar nasional (HBN), siswa mengikuti upacara bendera. Namun dibalik upacara yang sering anak-anak lakukan, terdapat beberapa proses yaitu mereka menyanyikan lagu Indonesia Raya, mendengarkan pembukaan UUD 1945 dan pancasila, dan melihat bendera merah putih dikibarkan, namun masih banyak dari anak-anak yang belum mengenal siapa tokoh pahlawan yang ada dibaliknya. Sangat disayangkan anak-anak usia 10-12 tahun banyak yang mengikuti upacara bendera namun tidak mengetahui pencipta lagu Indonesia raya padahal mereka menyanyikannya dengan lancar, tidak mengetahui pengibar bendera merah putih dan penjahit bendera merahputih. Pada penelitian ini akan dengan menggunakan metode kualitatif. Salah satu media yang sangat bagus untuk mengajarkan tokoh pahlawan kepada anak-anak adalah dengan media cerita. Maka solusi yang dilakukan peneliti yaitu membuat buku ilustrasi tentang pahlawan dalam upacara bendera berkonsep tematik yang memiliki visual menarik menggunakan teknik *digital illustration* dengan *artstyle* semi realisme yang disukai oleh anak-anak sehingga dapat menarik perhatian pembaca khususnya anak umur 10-12 yang berada di Surabaya. Sehingga diharapkan agar pembuatan buku ilustrasi tokoh dalam upacara bendera bisa menjadi media pembelajaran dan meningkatkan minat membaca terhadap buku sejarah bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Cerita Pahlawan, Buku Ilustrasi, Tematik, Digital Illustration*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Tokoh Pahlawan dalam Upacara Bendera untuk Anak 10-12 Tahun”.

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberi dorongan semangat dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
3. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing I.
4. Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds. Selaku dosen pembimbing II.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dan dosen penguji Tugas Akhir.
6. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. selaku Dosen Wali.
7. Mas Satya selaku Alumni angkatan 17.
8. Toji, Gojo, Nanami, Loid, Daisuke, Akashi, Todoroki, Giyuu, Chifuyu Dazai, Karma, Inumaki, Bakugo, Levi, Eren, Kuroo, Sebastian, Kaiser, Rin, Nagi, Aiku, Jaekyung, Yoon Jay, Dooshik, Taejoo selaku husbu.
9. Kim Minseok(Xiumin), Kim Junmyeon(Suho), Zhang Yixing(Lay), Byun Baekhyun, Kim Jongdae(Chen), Park Chanyeol, D.O Kyungsoo, Kim Jongin(Kai), Oh Sehun.
10. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam kelancaran Kerja dan proses penyelesaian laporan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kemudahan dalam urusan di dunia maupun di akhirat kepada kita semua.

Surabaya, 20 Juli 2023

Peneliti

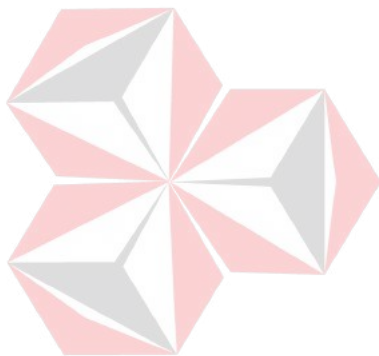
DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Minat Membaca Anak	4
2.3 Teori Ilustrasi	6
2.3.1 Jenis-Jenis Ilustrasi <i>digital</i>	6
2.3.2 Tahap/Proses Ilustrasi	9
2.4 Upacara Bendera	10
2.5 Kisah Pahlawan	12
2.5.1 WR. Soepratman	12
2.5.2 S.K Trimurti.....	14
2.5.3 Ibu Fatmawati	15
2.6 Pembelajaran Tematik	16
2.6.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik	16
2.6.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik	17
2.7 <i>Layout</i>	17

2.8 Tipografi	19
2.9 Warna	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Objek Penelitian	25
3.2.1 Unit Analisis	25
3.2.2 Lokasi Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.3.1 Observasi	26
3.3.2 Wawancara.....	26
3.3.3 Dokumentasi	27
3.3.4 Studi Literatur	27
3.4 Teknik Analisis Data	28
3.4.1 Reduksi	28
3.4.2 Penyajian Data	28
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	28
3.5 Studi Kompetitor	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil Pengumpulan Data	31
4.1.1 Hasil Observasi	31
4.1.2 Wawancara.....	32
4.1.3 Dokumentasi	39
4.1.4 Studi Literatur	42
4.2 Hasil Analisis Data	44
4.2.1 Reduksi	44
4.2.3 Kesimpulan	45
4.3 Konsep dan <i>Keyword</i>	45
4.3.1 <i>Segmenting Targeting, dan Positioning</i>	45
4.3.2 <i>Strenght, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT)</i>	47
4.3.3 <i>Unique Selling Preposition</i>	48
4.4 Perancangan Karya	50
4.4.1 Tujuan Kreatif	50
4.4.2 Strategi Kreatif.....	50

4.5 Konsep Karya	50
4.5.1 Strategi Kreatif.....	51
4.6 Perancangan Media	61
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78



UNIVERSITAS
Dinamika

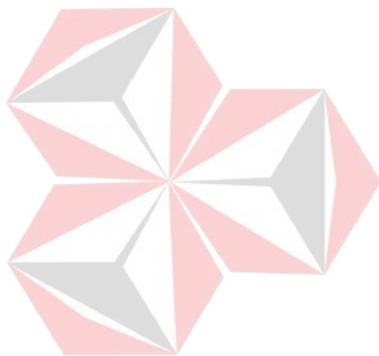
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh ilustrasi karikatur	7
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi Komik	7
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Kartun	8
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Semi Realisme	8
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi <i>Flat Design</i>	9
Gambar 2.6 WR. Soepratman	12
Gambar 2.7 S.K Trimurti	14
Gambar 2.8 Ibu Fatmawati.....	15
Gambar 2.9 Referensi <i>Layout</i> Ilustrasi Pertama	18
Gambar 2.10 Referensi <i>Layout</i> Ilustrasi Kedua	18
Gambar 2.11 Referensi <i>Layout</i> Ilustrasi Kedua	19
Gambar 2.12 <i>Font</i> Blobby Chug.....	20
Gambar 2.13 <i>Font</i> Hellominy	21
Gambar 2.14 <i>Font</i> Lydora.....	21
Gambar 2.15 Gempita <i>Font</i>	22
Gambar 2.16 Contoh Buku Ilustrasi 1.....	23
Gambar 2.17 Contoh Buku Ilustrasi 2.....	23
Gambar 2.18 Warna <i>Colorful</i>	24
Gambar 4.1 Foto bersama Guru SDN Bubutan 3 ibu Asijah.....	32
Gambar 4.2 Foto bersama Pustakawan SDN Bubutan 3 ibu Yayuk.....	33
Gambar 4.3 Mas Hamzah Penjaga Museum Wr.Soepratman	35
Gambar 4.4 Perpustakaan SDN Bubutan 3 dan SD Abdullah Ubaid I-II	39
Gambar 4.5 Proses Belajar	40
Gambar 4.6 Foto Bersama anak SDN Bubutan 3 Surabaya.....	40
Gambar 4.7 Museum WR. Soepratman	41
Gambar 4.8 Biola dan Baju WR. Soepratman	41
Gambar 4.9 Lukisan Fatmawati	42
Gambar 4.10 Foto SK. Trimurti.....	42
Gambar 4.11 Studi Literatur 1	43

Gambar 4.12 Studi Literatur 2	43
Gambar 4.13 Studi Literatur 3	44
Gambar 4.14 <i>Pallete warna colorful</i>	52
Gambar 4.15 Contoh <i>Font Lydora</i>	53
Gambar 4.16 Contoh <i>Font Gempita</i>	53
Gambar 4.17 Alternatif Desain Karakter WR. Soepratman	54
Gambar 4.18 Pewarnaan Desain Karakter WR. Soepratman	54
Gambar 4.19 Alternatif Desain Karakter SK. Trimurti	55
Gambar 4.20 Pewarnaan Desain Karakter SK. Trimurti	55
Gambar 4.21 Alternatif Desain Karakter Fatmawati	56
Gambar 4.22 Pewarnaan Desain Karakter Fatmawati	56
Gambar 4.23 Sketsa <i>Layout</i> Buku	60
Gambar 4.24 Desain <i>Cover</i> Buku Ilustrasi	61
Gambar 4.25 <i>Mockup Cover</i> Buku Ilustrasi	61
Gambar 4.26 Desain <i>Layout</i> Buku	62
Gambar 4.27 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman I-IV	63
Gambar 4.28 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman V-VI	63
Gambar 4.29 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 1-4	64
Gambar 4.30 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 5-8	65
Gambar 4.31 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 9-11	65
Gambar 4.32 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 13-15	66
Gambar 4.33 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 16-18	67
Gambar 4.34 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 19-22	67
Gambar 4.35 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 23-24	68
Gambar 4.36 Sketsa dan Desain Stiker	69
Gambar 4.37 Sketsa dan Desain Gantungan Kunci	70
Gambar 4.38 Sketsa dan Desain Pembatas Buku	71
Gambar 4.39 Sketsa dan Desain Pin	72
Gambar 4.40 Sketsa dan Desain Poster	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kompetitor dan komparator	29
Tabel 4.1 Analisis SWOT	47
Tabel 4.2 <i>Key Communication Message</i>	49



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upacara bendera adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak. Menurut peraturan sekolah, anak-anak wajib mengikuti upacara pada hari Senin dan hari libur nasional. Mengikuti proses upacara sangat bermanfaat bagi mereka, terutama dalam pembentukan karakter yang positif. Contoh karakter positif yang terbentuk pada diri siswa antara lain : Disiplin, cinta tanah air, toleransi, sikap sosial dan banyak lainnya (Kelana, 2018).

Di balik kegiatan upacara, terdapat beberapa proses yaitu mereka menyanyikan lagu Indonesia Raya, mendengarkan pembukaan UUD 1945 dan pancasila, dan melihat bendera merah putih dikibarkan, namun masih banyak dari anak-anak yang belum mengenal siapa tokoh pahlawan yang ada dibaliknyanya. Berdasarkan wawancara bersama Ibu Asijah selaku wali kelas dan guru di SDN Bubutan 3 mengatakan bahwa upacara hari senin dilakukan hanya 1 bulan sekali dan dibagi beberapa kelas yang ikut. Sedangkan menurut Ibu Nur Afifah selaku wali kelas di SD Abdullah Ubaid, upacara hari senin dilakukan 4 kali dalam 1 bulan, namun hanya terbatas yang mengikutinya dan dibagi hanya kelas 3 – 5 saja dikarenakan tempatnya yang tidak mencukupi.

Usia anak mulai belajar tentang tokoh pahlawan yaitu 10 tahun di kelas 4, hal ini terdapat pada Buku Tema 2 dan 5 tentang sejarah pahlawan yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan Merdeka. Jumlah pahlawan di Indonesia sampai tahun 2015 melalui Keputusan Presiden No.116/TK/2015 jumlah seluruh pahlawan nasional menjadi 168 (Sakti, 2022). Dari 168 pahlawan tersebut nama S.K Trimurti, Fatmawati dan WR. Soepratman, pemilihan tokoh ini dikarenakan pahlawan yang terlibat dalam upacara bendera.

Salah satu poin terpenting dari upacara bendera adalah untuk meningkatkan jiwa nasionalisme anak bangsa. Nasionalisme adalah jiwa bangsa Indonesia dan harus dilestarikan selama negara ini ada. Oleh karena itu, upacara bendera

merupakan salah satu kegiatan terpenting yang membentuk karakter suatu bangsa. Sangat disayangkan anak-anak usia 10-12 tahun banyak yang mengikuti upacara bendera namun tidak mengetahui pencipta lagu Indonesia raya padahal mereka menyanyikanya dengan lancar, tidak mengetahui pengibar pertama bendera merah putih dan penjahit bendera merah putih.

Berdasarkan wawancara terhadap 22 anak dari kelas 4 - 6, 16 diantaranya mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui siapa pengibar bendera pertama kali salah satunya adalah S.K Trimurti, yang menjahit bendera merah putih adalah Fatmawati dan pencipta lagu Indonesia Raya adalah WR. Soepratman.

Sarana yang sangat baik untuk mengajarkan anak tentang pahlawan adalah media cerita (Wati, 2022). Misalnya, cerita tentang perjuangan seorang tokoh untuk kemerdekaan atau kepahlawanan dikemas dalam cerita pendek atau buku bergambar dengan bahasa yang ringan dan ringkas. Buku ilustrasi adalah media yang cocok untuk anak 10-12 tahun karena beberapa dari mereka memiliki minat baca yang rendah. Dan minat baca di Indonesia sendiri sangatlah rendah, sehingga membuat banyak anak mulai malas, ini dikarenakan buku yang mereka baca membuat cepat merasa bosan terlalu banyak teks dan susah dipahami. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, anak-anak lebih menyukai ilustrasi yang menarik dengan sedikit teks dengan *artsyle* seperti semi realisme dan *manga*.

Maka solusi yang dilakukan peneliti yaitu membuat buku ilustrasi tentang pahlawan dalam upacara bendera yang memiliki visual menarik menggunakan teknik *digital illustration* dengan *artstyle* semi realisme yang disukai oleh anak-anak sehingga dapat menarik perhatian pembaca khususnya anak umur 10-12 yang berada di Surabaya. Sehingga diharapkan agar pembuatan buku ilustrasi tokoh dalam upacara bendera bisa menjadi media pembelajaran dan meningkatkan minat membaca terhadap buku sejarah bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu:

Bagaimana merancang buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera untuk anak 10-12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan perancangan, perlu adanya batasan-batasan topik yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar pembahasan dan fokus pada satu titik sehingga tidak melebar ke ranah yang seharusnya tidak di bahas. Berdasarkan dari latar belakang yang dipaparkan di atas maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi berisi tentang 3 tokoh dalam upacara bendera yaitu, WR. Soepratman, S.K Trimurti, Fatmawati.
2. Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik *digital illustration*.
3. Pada bagian *cover*, dan karakter akan menggunakan *artstyle* semi realisme.
4. Media pendukung yang digunakan yaitu, stiker, poster, pembatas buku, pin, gantungan kunci dan buku *digital*.
5. Berkonsep tematik yaitu buku dengan pembelajaran tematik cerita pahlawan dalam upacara bendera.

1.4 Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk merancang perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera untuk anak 10-12 tahun.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menarik minat membaca pada anak 10-12 tahun melalui perancangan buku cerita ilustrasi berkonsep tematik dengan teknik *digital Illustration*.
2. Menjadi sumber wawasan, informasi dan referensi pengetahuan bagi mahasiswa yang akan membuat penelitian yang sama selanjutnya.
3. Mengenalkan tokoh pahlawan dalam upacara bendera kepada anak 10-12 tahun di Surabaya.
4. Menjadi media pembelajaran untuk anak 10-12 tahun.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu masih bersangkutan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh Peneliti yaitu tentang “Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar” oleh Afifah Devi Arifianti 2019.

Pada penelitian (Arifianti, 2019) berisi tentang pelestarian lingkungan bagi anak melalui media pembelajaran dan pelestarian lingkungan sejak kelas 5 SD, yang bertujuan untuk mendekatkan pentingnya pelestarian lingkungan kepada anak. Bentuk rancangan ini berupa buku visual pelestarian lingkungan dengan konsep tematik menggunakan teknik *digital painting*. Perbedaan dari penelitian oleh Arifianti adalah topik yang diangkat, pada penelitian ini merancang buku ilustrasi dengan konsep tematik tokoh pahlawan dalam upacara bendera teknik *digital illustration* dengan *artstyle* yaitu semi realisme yang menekankan tentang pengenalan tokoh dalam upacara bendera dan dengan tujuan mengenalkan tokoh pahlawan dan meningkatkan minat membaca pada anak umur 10-12 tahun.

2.2 Minat Membaca Anak

Minat adalah keadaan pikiran yang menyebabkan tanggapan tertentu terhadap suatu situasi atau objek khusus yang memberikan kesenangan dan kepuasan. Sementara itu, motivasi berfungsi sebagai sumber yang mempertahankan minat dalam suatu aktivitas dan membuat aktivitas tersebut menjadi menyenangkan. Minat dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi seseorang untuk bertindak. Dengan demikian, ketertarikan terhadap membaca berarti dorongan untuk membaca, yang pada gilirannya berperan sebagai motivasi bagi pembaca dan sebagai sarana untuk belajar dan meraih kesenangan. Membaca memiliki peran kunci dalam memperoleh pengetahuan; tanpa membaca, tidak akan ada pengetahuan, penemuan, atau inovasi yang mungkin terjadi.

Minat rendah dalam membaca bisa memiliki dampak negatif pada anak-anak dan orang lain di sekitar mereka. Penyebab utamanya mungkin berasal dari

lingkungan keluarga dan sekolah yang kurang memberikan dukungan untuk kegiatan membaca. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan minat membaca dengan menyediakan buku-buku yang menarik perhatian siswa, seperti buku ilustrasi yang menekankan unsur visual. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar dengan lebih cepat ketika mereka dapat melihat dan mengalami langsung apa yang ada di depan mereka, yang membantu memproses informasi secara lebih komprehensif. Anak-anak yang tertarik dengan unsur visual cenderung lebih suka mengakses informasi melalui bagan dan diagram ringkasan daripada melalui urutan slide informasi.

Anak mungkin lebih mudah fokus jika mereka hanya mendengarkan penjelasan dan membaca materi dari guru mereka. Namun, disarankan untuk menyediakan informasi tambahan secara visual guna membantu mereka. Tidak hanya tanggung jawab keluarga dan lembaga pendidikan saja untuk meningkatkan minat membaca anak-anak, karena keduanya memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Oleh karena itu, ketiga pihak ini harus bekerja bersama-sama. Peran guru dan pustakawan sangat krusial dalam mendorong minat baca anak-anak. Guru dan pustakawan perlu menunjukkan minat membaca yang kuat agar dapat terlibat dalam kegiatan promosi membaca (Elendiana, 2020).

Sebagian besar anak menganggap membaca buku sangat membosankan karena isi buku teks, terutama di kelas sejarah, kebanyakan berwarna hitam putih (jarang berwarna dan hanya sedikit ilustrasi). Memiliki minat terhadap diri sendiri berdampak besar pada pembelajaran karena ketika seseorang tertarik, mereka melakukan sesuatu yang mereka minati. Membaca memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena sebagian besar tugas belajar adalah membaca.

Tujuan dari buku bergambar adalah untuk membangkitkan apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain komunikasi lisan, buku bergambar harus menarik dan berisi gambar sehingga siswa tertarik membaca cerita. Oleh karena itu, gambar dalam cerita anak harus hidup dan komunikatif. Gambaran dalam cerita anak harus sesuai dengan tema, latar, tokoh dan alur cerita. Demikian pula, seperti ilustrasi buku cerita, ia menggambarkan aktor, tempat, dan tindakan yang digunakan untuk

menyusun urutan cerita. Buku bergambar yang bagus dapat memberi anak kesenangan atau hiburan dan pengalaman yang tak terlupakan (Gunawan, 2021) .

Ilustrasi membantu mengembangkan kebiasaan membaca anak. Dengan bantuan ilustrasi, anak didorong untuk membaca teks yang meningkatkan minat bacanya. Selain itu, penggunaan gambar juga meningkatkan pemahaman terhadap teks. Peran penting ilustrasi dalam buku anak-anak adalah untuk menarik perhatian pada bacaan. Bentuk ilustrasi yang menarik akan membangkitkan minat anak terhadap sebuah buku sejarah.

2.3 Teori Ilustrasi

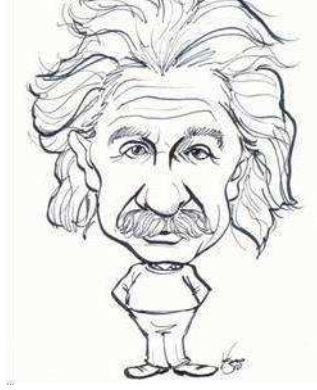
Kata ilustrasi dari kata *Illustrate* artinya menerangi atau memulihkan. Oleh karena itu, ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk menjelaskan informasi melalui representasi visual. Inti dari ilustrasi adalah berpikir dalam kerangka ide dan konsep yang mendasari apa yang ingin disampaikan oleh gambar tersebut. Peran ilustrator adalah untuk menghidupkan atau memberi kehidupan dalam teks dan memvisualisasikannya. Dengan menggabungkan pemikiran analitis dan keterampilan praktis untuk membuat gambar dengan pesan. Ilustrasi juga telah menjadi sumber visualisasi pemikiran dan gagasan serta cara untuk mempengaruhi masyarakat melalui kepercayaan dan tren (Putra, 2021).

2.3.1 Jenis-Jenis Ilustrasi *digital*

Ilustrasi itu sendiri memiliki cara yang berbeda dalam menjelaskan atau menerangkan sebuah kejadian tertentu. Dengan banyaknya jenis ilustrasi, pasti akan memudahkan seseorang untuk membaca atau mempelajarinya. Diantaranya yaitu:

1. Ilustrasi Karikatur

Karikatur merupakan jenis ilustrasi yang unik, lucu dan juga terkadang mengandung sebuah kritikan terhadap suatu kejadian. Karikatur juga menampilkan karakter yang dilebih-lebihkan.



Gambar 2.1 Contoh ilustrasi karikatur
(Sumber: Pinterest)

2. Ilustrasi Komik/Manga

Komik merupakan jenis ilustrasi yang banyak digemari oleh anak-anak. Karena sebuah media yang menggabungkan teks dan gambar visual untuk membuat cerita visual yang menyampaikan informasi tertentu. Komik biasanya memiliki cerita yang terdiri dari gambar-gambar yang padu dalam bentuk buku dan lembaran.



Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi Komik
(Sumber: Pinterest)

3. Ilustrasi Kartun

Kartun juga merupakan jenis ilustrasi yang sangat digemari anak-anak. Kartun adalah salah satu jenis ilustrasi yang disajikan dalam format yang menarik dan biasanya berisi cerita yang menarik. Kartun tidak hanya untuk hiburan pembaca, tetapi juga memiliki arti dan tujuan, seperti menyampaikan pesan tersirat melalui gambar kartun.



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Kartun
(Sumber: Pinterest)

4. Ilustrasi Semi Realisme

Semi realisme adalah ilustrasi yang dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar dan merupakan gabungan antara ilustrasi realisme dan manga, gaya ilustrasi ini hampir mendekati kenyataan.



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Semi Realisme
(Sumber: Pinterest)

5. Ilustrasi *Flat Design*

Flat design adalah sebuah desain yang bersifat minimalis. Ciri khasnya adalah penggunaan warna cerah, desain yang bersih, hingga ilustrasi dua dimensi (Hidayati, 2021).



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi *Flat Design*
(Sumber: Pinterest)

2.3.2 Tahap/Proses Ilustrasi

Tujuan ilustrasi gambar adalah untuk menjelaskan ide cerita yang juga terkandung dalam karya seni rupa dua dimensi. Jadi, gambar pada ilustrasi menjelaskan cerita atau isi buku, karya sastra, dan lain-lains (Adlani, 2021).

Tahapan dalam proses ilustrasi yaitu :

1. Perencanaan

Tahap pertama yang bisa dilakukan dalam menggambar ilustrasi perencanaan sebuah konsep dengan menentukan tema gambar yang akan dibuat.

2. Menentukan Jenis Ilustrasi

Selanjutnya setelah proses pembuatan konsep maka langkah selanjutnya setelah mendapatkan tema dari ilustrasi yang akan dibuat, Jenis-jenis ilustrasi sendiri terdiri dari gambar komik/*manga*, kartun, karikatur, realisme, *digital painting*, semi realisme ataupun ilustrasi karya sastra. Buatlah sesuai dengan target *audience*.

3. Tentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan dan kesatuan gambar. Setelah menentukan subjek dan jenis gambar, langkah-langkah berikut harus dilakukan: ritme, komposisi, proporsi, kesatuan dan keseimbangan gambar.
4. Menggambar Sketsa Global
Gambar sketsa global, yang merupakan gambar dasar, yang nantinya akan dilengkapi dengan warna.
5. Memberikan Warna pada ilustrasi
Tambahkan warna atau bayangan pada objek yang sesuai dengan cerita. Tujuannya untuk melengkapi hasil ilustrasi agar lebih menarik ceritanya.
6. *Finishing*
Proses terakhir dalam produksi sebuah buku yaitu *finishing*. Pada tahap ini proses pencetakan, pengemasan buku agar lebih rapih dan menarik seperti pembuatan *souvenir*, pelapisan kertas *cover* majalah ataupun pada buku ilustrasi.

2.4 Upacara Bendera

Upacara bendera atau pengibaran bendera negara Indonesia diadakan dengan tujuan untuk mengajarkan kedisiplinan, kerjasama, kepercayaan, dan tanggung jawab kepada anak-anak. Selain itu, upacara bendera juga berfungsi sebagai salah satu metode untuk mengembangkan sikap dan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta mencintai tanah air di kalangan siswa dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2018 tentang Upacara Bendera Sekolah, upacara bendera sekolah sekurang-kurangnya terdiri dari (Winoto, 2019):

1. Upacara Peringatan Hari Kemerdekaan RI, 17 Agustus
2. Upacara Hari Senin
3. Upacara Hari Besar Nasional, yang meliputi:
 - a. Hari Pendidikan Nasional pada tanggal 2 Mei
 - b. Hari Kebangkitan Nasional pada tanggal 20 Mei

c. Hari Lahirnya Pancasila pada tanggal 1 Juni

d. Hari Pahlawan pada tanggal 10 November

Berikut merupakan proses-proses dalam upacara bendera menurut (Permendikbud, 2018) diantaranya yaitu:

1. Masing-masing Pemimpin Barisan menyiapkan pasukannya;
2. Pemimpin Upacara memasuki lapangan upacara;
3. Penghormatan peserta upacara kepada Pemimpin Upacara dipimpin oleh Pemimpin Barisan yang paling kanan;
4. Laporan pemimpin barisan kepada Pemimpin Upacara;
5. Pembina Upacara memasuki lapangan upacara;
6. Penghormatan peserta upacara kepada Pembina Upacara dipimpin oleh Pemimpin Upacara;
7. Laporan Pemimpin Upacara kepada Pembina Upacara bahwa upacara siap dimulai;
8. Pengibaran Bendera Merah Putih diiringi lagu Indonesia Raya, penghormatan dipimpin oleh Pemimpin Upacara;
9. Mengheningkan cipta dipimpin oleh Pembina Upacara;
10. Pembacaan teks Pancasila oleh Pembina Upacara dan ditirukan oleh peserta upacara;
11. Pembacaan teks Pembukaan UUD 1945 oleh petugas;
12. Pembacaan teks janji siswa oleh dan ditirukan oleh seluruh siswa;
13. Amanat Pembina Upacara, pasukan diistirahatkan;
14. Menyanyikan lagu-lagu nasional (bisa ditiadakan);
15. Pembacaan doa oleh Petugas Upacara;
16. Laporan Pemimpin Upacara kepada Pembina Upacara bahwa upacara telah selesai dilaksanakan;
17. Penghormatan kepada Pembina Upacara dipimpin oleh Pemimpin Upacara;
18. Pembina Upacara meninggalkan lapangan upacara;
19. Pengumuman-pengumuman (bisa ditiadakan)
20. Upacara selesai, pasukan dibubarkan.

2.5 Kisah Pahlawan

2.5.1 WR. Soepratman



Gambar 2.6 WR. Soepratman
(Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id)

Berdasarkan hasil wawancara bersama Mas Hamzah selaku penjagadi museum WR. Soepratman, ia menjelaskan bahwa WR. Soepratman adalah pencipta lagu kebangsaan Indonesia Raya, dikukuhkan sebagai pahlawan nasional Indonesia, ia adalah salah seorang putra Sersan Batalyon VIII bernama Senen. WR Soepratman lahir pada tanggal 9 Maret 1903 di Jatinegara, Jakarta. Ia menyelesaikan sekolah dasarnya di Jakarta. Pada tahun 1914 W.R. Soepratman pindah ke Makassar bersama kakak perempuannya Roekijem. Di sana ia disekolahkan dengan dibiayai oleh suami Roekijem, Willem van Eldik. Setelah itu, Soepratman belajar bahasa Belanda di sekolah malam selama tiga tahun dan kemudian bersekolah di Sekolah Normal di Makassar hingga tamat, pada usia 20 tahun ia menjadi guru di sekolah Angka 2.

Setelah pensiun mengajar di Sekolah Angka 2, WR. Soepratman kemudian bekerja di sebuah perusahaan dagang di Ujung Pandang. WR. Soepratman kemudian beralih karir menjadi reporter surat kabar Kaoem Moeda Bandung, yang kemudian pindah ke surat kabar Sin Poo Jakarta. Tinggal di Makassar, WR. Soepratman mendapat pelajaran musik dari iparnya, Willem van Eldik, agar bisa bermain biola dan mengarang lagu. Awal mula penciptaan lagu Indonesia Raya oleh W.R. Soepratman bermula ketika membaca artikel dengan topik "Komponis

Indonesia mana yang bisa membuat lagu kebangsaan Indonesia yang bisa membangkitkan semangat masyarakat?". Di majalah *Timboel* terbitan Solo. Lalu hati Soepratman tergerak. Hingga suatu malam di tahun 1926, Soepratman mulai menulis partitur Indonesia dan menggubah lagu dengan biola.

Saat itu, Soepratman adalah seorang jurnalis yang dekat dengan kelompok pergerakan nasional, dan Soepratman merasakan rasa nasionalisme yang kuat. Oleh karena itu ia diminta untuk menulis lagu kebangsaan yang kemudian disebut Indonesia Raya dengan tiga bait pada tahun 1924 dan pertama kali dibawakan ketika lagu tersebut diperdengarkan secara umum empat tahun kemudian, yaitu pada tahun 1928.

Pada Kongres Pemuda II tanggal 28 Oktober 1928 di Clubgebouw Indonesia, Jl Kramat Raya 106, lagu Indonesia Raya pertama kali dinyanyikan dengan biola dan tanpa lirik. Beberapa anggota Kongres mencoba mengadopsi WR. Soepratma dengan mata berair. Beberapa bertepuk tangan. Beberapa bersorak dan menuntut agar lagu itu dimainkan lagi. Di pihak lain, wakil pemerintah kolonial dan polisi rahasia Belanda terheran-heran. Mereka tidak mengerti apa yang baru saja terjadi. Mereka menganggap lagu yang dimainkan hanyalah hiburan dan tidak berbahaya.

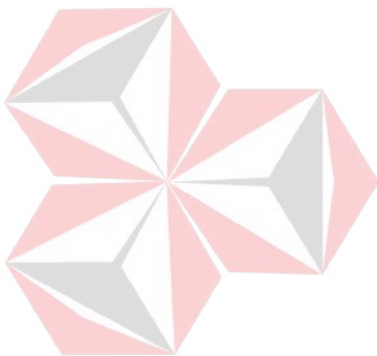
Setelah kongres pemuda II berlangsung, Lagu Indonesia Raya semakin dikenal oleh seluruh kalangan. Partai Nasional Indonesia (PNI) pada kongres kedua di Batavia pada 18-20. Mei 1929 bukan saja tidak tahan dengan nyanyian raya Indonesia, bahkan menjadikan lagu raya Indonesia sebagai lagu kebangsaan. Pada Kongres PNI di Bandung pada tanggal 15 September 1929, para anggota kongres berdiri dan menyanyikan "Indonesia Raya" dengan penuh semangat.

Puncaknya pada tahun 1930, ketika pemerintah kolonial yang sudah mencapai puncaknya melakukan tindakan represif. Lagu kebangsaan Indonesia, Raya, telah dinyatakan berbahaya karena mengganggu ketertiban dan ketentraman masyarakat. Pemerintah kolonial juga melarang publik bernyanyi dan mendengarkan lagu "Indonesia Raya". Selain itu, partitur dan lirik lagu Indonesia Raya juga dilarang untuk disebarluaskan dalam bentuk apapun seperti buku, pamflet, koran, dan piringan hitam.

Akhirnya, W.R. Soepratman dipanggil oleh otoritas Belanda. Ia diancam dan ditanyai tentang tujuan penciptaan lagu "Indonesia Raya" padahal lagu tersebut ternyata ditujukan untuk mengajak masyarakat memberontak terhadap pemerintah kolonial. W.R. Supratman menolak tuduhan terhadapnya dengan bukti kuat. Ia akhirnya dibebaskan, meski menderita luka ringan akibat penjajahan Belanda.

Agustus 1938 (Rabu) W.R. Soepratman meninggal di Jalan Mangga 21 Surabaya dan dimakamkan di pemakaman umum Jalan Kenjeran Surabaya, menurut Islam. Posting terakhir oleh W.R. Soepratman "Nasibkoe soedah begini inilah jang disoekai oleh pemerintah Hindia Belanda. Biarlah saja meninggal saja ikhlas. Saja toch soedah beramal, berdjoeang dengan carakoe, dengan bolakoe, saja yakin Indonesia pasti Merdeka".

2.5.2 S.K Trimurti



Gambar 2.7 S.K Trimurti
(Sumber: www.kompas.com)

S.K Trimurti adalah seorang Jurnalis kritis sekaligus pahlawan perempuan yang menjadi saksi Indonesia merdeka. Namanya tercatat sebagai salah satu pengibar bendera merah putih, Trimurti sendiri lahir di Boyolali, Jawa Tengah pada tanggal 11 Mei 1912.

Di masa mudanya, Trimurti aktif dalam dunia pendidikan. Ia memulai karir sebagai guru sekolah dasar di Bandung, Surakarta dan Banyumas. Kegigihannya

melawan penjajahan Belanda membuatnya ditangkap oleh pemerintah Belanda di tahun 1936. Tidak hanya mengibarkan bendera merah putih, Trimurti juga merupakan sosok pahlawan yang vokal. Ia mengemukakan perjuangan kemerdekaan Indonesia lewat tulisannya. Karena SK Trimurti merupakan wartawan kritis yang terkenal di kalangan jurnalistik dan anti-kolonial.

Setelah bebas dari penjara, Trimurti fokus untuk berkarir sebagai jurnalis. Ia bekerja untuk beberapa surat kabar Indonesia, seperti Genderang dan Pikiran Rakyat. Trimurti juga menerbitkan surat kabar Pesat yang membuatnya ditangkap dan disiksa di masa penjajahan Jepang. Trimurti juga lantang memperjuangkan hak-hak pekerja di masa itu. Ia aktif dalam berbagai organisasi termasuk organisasi perempuan Indonesia. Sosoknya yang tegas dan bijak membuatnya dikagumi banyak kalangan. Tidak hanya vokal untuk kemerdekaan Indonesia, SK Trimurti juga sosok inspiratif yang layak jadi panutan. Beliau cerdas, kritis, dan mengedepankan hak-hak perempuan (Istikhomah, 2021).

2.5.3 Ibu Fatmawati



Gambar 2.8 Ibu Fatmawati
(Sumber: rustan-cunguk.blogspot.com)

Fatmawati adalah istri dari presiden pertama yaitu Ir. Soekarno, ia merupakan perempuan kelahiran Bengkulu pada hari Senin 5 Februari tahun 1923 ibunya bernama Siti Chadijah dan ayahnya bernama Hasan Din. Meskipun

Fatmawati merupakan istri ketiga dari Presiden Soekarno, Fatmawati sendiri menjadi Ibu Negara Indonesia yang pertama dari tahun 1945 sampai tahun 1967. Ia selamanya akan dikenang sebagai wanita penjahit bendera merah putih. Bendera nasional Indonesia disebut Sang Saka Merah Putih. Bendera itu terdiri dari dua warna, merah di atas putih. Merah yang berarti keberanian dan putih yang berarti kesucian.

Gagasan Fatmawati mendahului ide besar Ir. Soekarno dan para aktivis kemerdekaan lainnya. Saat itu Fatmawati mendengar teriakan bahwa bendera Indonesia belum ada saat Ir. Soekarno dan tokoh lainnya berkumpul menyiapkan perlengkapan pembacaan teks deklarasi. Tanpa berpikir dua kali, Fatmawati langsung mencoba menjahit bendera Sang Saka Merah Putih. Meski hanya "merah-putih", jelas bukan hal yang mudah bagi Fatmawati yang saat itu sedang hamil. Fatmawati menggunakan alat jahit tangan untuk menjahit bendera merah putih berukuran 2x3 meter di ruang makan dengan harapan suatu saat bisa digunakan untuk kebutuhan rakyatnya (Susanty, 2022).

Bendera ini pertama kali dikibarkan dengan berani pada Hari Kemerdekaan Indonesia, 17 Agustus 1945, di tengah-tengah pasukan pendudukan Jepang. Belanda akhirnya mengakui kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1950. Tiga hari setelah Perang Dunia Kedua. Nama resmi bendera nasional Indonesia adalah Sang Saka Merah Putih.

2.6 Pembelajaran Tematik

Pengertian pembelajaran tematik adalah menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau tema pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih baik dan bermakna.

2.6.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik yang berpusat pada anak-anak itu sendiri berarti anak akan lebih berperan aktif, memosisikan diri sebagai objek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Yang berarti, memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya yaitu pembelajaran tematik akan memberikan pengalaman langsung. Artinya dalam

pembelajaran tematik siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata agar dapat memahami yang abstrak. Dengan kata lain, pembelajaran tematik membungkus tema atau topik tertentu dan menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata anak-anak (Nuel, 2020).

2.6.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

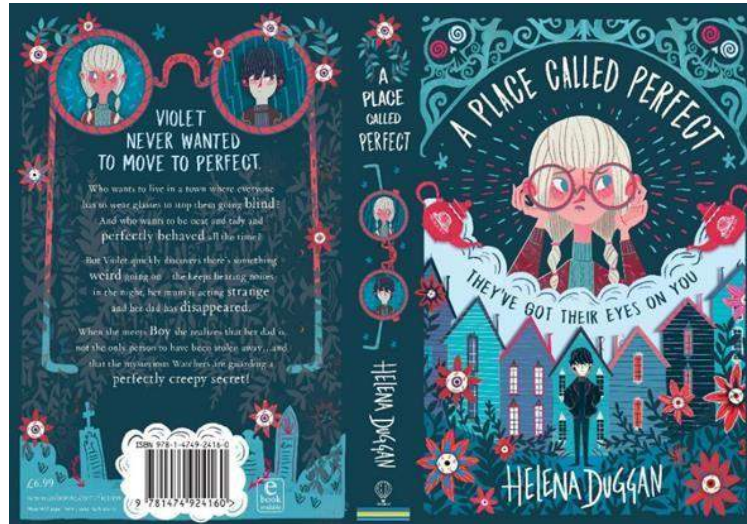
Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk membantu anak-anak memahami dan menggali konsep-konsep dalam materi tema. Materi yang dipelajari anak-anak merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi mereka, sehingga meningkatkan semangat belajar (Abdul, 2019). Sedangkan untuk tujuan dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

1. Cenderung berfokus pada subjek atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan tentang topik yang sama dan mengembangkan berbagai mata pelajaran dan tema yang sama.
3. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain.
4. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

2.7 Layout

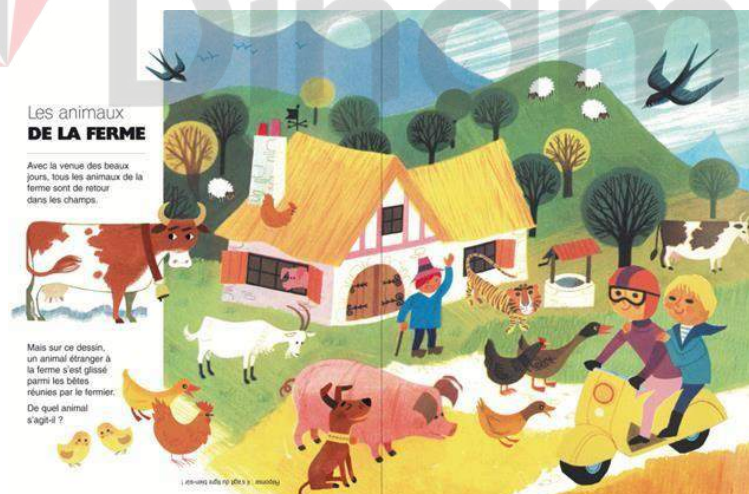
Layout dalam Bahasa Indonesia disebut tata letak dan berarti susunantulisan dan gambar. Suatu susunan dapat mencapai tujuannya jika pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dan dipahami dengan segera. *Layout* harus ditata secara baik dan pada akhirnya *layout* juga harus menarik untuk mendapatkan perhatian khusus bagi penggunanya (Rheny, 2022).

Layout pada perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan *layout* dengan komposisi ilustrasi dua halaman dan tipografi untuk menjelaskan gambar. Terutama anak-anak menyukai desain seperti ini karena anak-anak sekolah dasar sangat menyukai desain visual.



Gambar 2.9 Referensi *Layout* Ilustrasi Pertama
(Sumber: Pinterest)

Layout ini menggunakan jenis *Mondrian Layout* dan *Picture Window Layout* berfokus dalam bentuk persegi, lanskap atau potret. Setiap panel terletak sejajar dengan panel lainnya dan berisi gambar atau teks yang terintegrasi satu sama lain untuk membentuk komposisi konseptual.



Gambar 2.10 Referensi *Layout* Ilustrasi Kedua
(Sumber: [behance.net/simonamceccarelli](https://www.behance.net/simonamceccarelli))



Gambar 2.11 Referensi *Layout* Ilustrasi Kedua
(Sumber: <https://tinypictures.in/types-of-design-layout/>)

Kedua *layout* ini juga menggunakan jenis *circus layout*. *Layout* ini penyajiannya tidak terkait dengan standar. Susunan pada gambar visual, teks susunannya tidak beraturan. Tata letak gambar/teks "tidak beraturan" tetapi tertata dengan baik, tata letak sebagian besar berupa beberapa gambar produk dalam satu halaman.. Porsi teks atau tulisan dalam tata letak ini tidak terlalu banyak karena lebih menonjolkan ilustrasinya.

2.8 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *lupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (menulis). Tipografi dulu didefinisikan sebagai ilmu percetakan, orang dengan keterampilan tipografi disebut juru ketik. Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih banyak dikaitkan dengan corak atau desain huruf cetak. Sampai sekarang pun, konsep tipografi terus berkembang sehingga memunculkan disiplin ilmu yang berkaitan dengan spesifikasi dan karakteristik huruf, serta pemilihan dan pengelolaan huruf untuk tujuan tertentu (Supriyono Rakhmat, 2010).

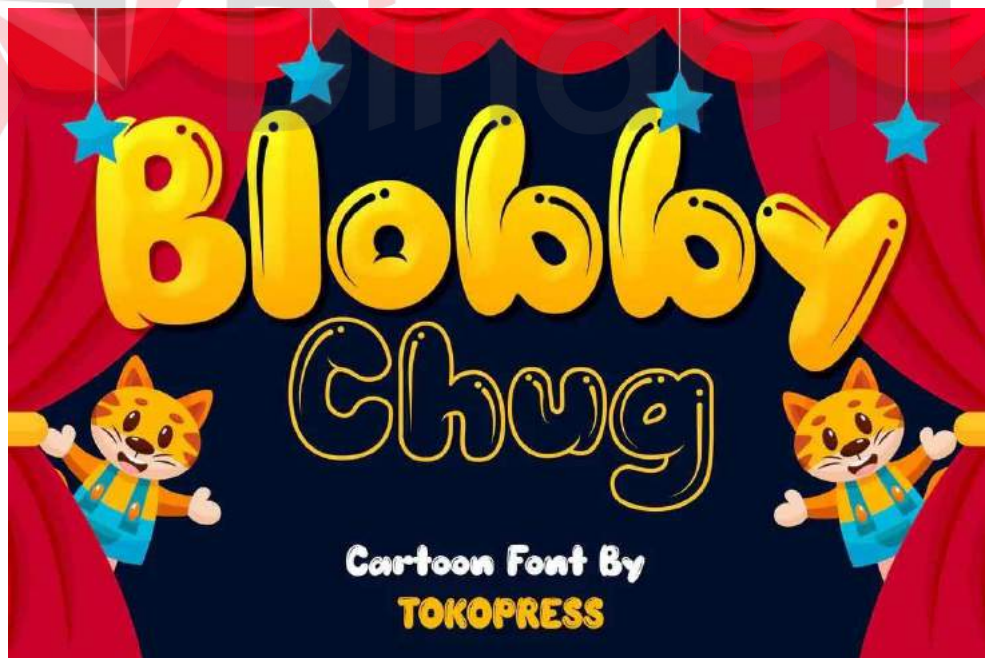
Anak akan sangat tertarik pada buku pada bagian *cover*nya, karena secara otomatis mata mereka akan membaca judul dari buku tersebut. Oleh karena itu,

dalam pemilihan judul akan lebih tepat jika singkat, jelas, padat dan tentunya menarik secara visual. Sebuah tipografi untuk anak adalah keterbacaan, Jangan gunakan *font* yang terlalu terpotong atau terlalu melebar yang membuat karakter sulit dikenali. Membuat teks dapat dibaca dengan menjaga teks berjauhan. Jangan menaruh terlalu banyak teks pada halaman. Kalimat yang panjang dan padat bisa sangat mengintimidasi anak-anak.

Hindari penggunaan huruf kapital, yang mempersulit membaca, terutama untuk anak-anak, dan judul menawarkan kesempatan untuk lebih banyak bermain dengan gaya, warna, dan tata letak, karena ada lebih sedikit kata untuk dibaca, ada banyak warna, melengkung dan melompat dapat digunakan untuk menarik perhatian dan menghibur pembaca muda (Setiautami, 2011). Terdapat beberapa contoh seperti pada jenis tipografi untuk anak usia 10-12 tahun seperti berikut ini:

1. *Blobby Chug*

Font ini dibuat khusus untuk anak-anak. Hurufnya terlihat seperti bola gemuk yang menarik perhatian anak-anak. *Font* ini juga menyertakan fitur *OpenType* yang keren dan menambahkan elemen kreatif pada desain.



Gambar 2.12 *Font Blobby Chug*
(Sumber: www.1001freefonts.com/blobby-chug.font)

2. *Hellominy*

Font Hellominy adalah *font* menggemaskan dengan banyak karakter lucu. Desain *font* yang jelas dipadukan dengan huruf tulisan tangan memberikan tampilan dan nuansa yang unik.



Gambar 2.13 *Font Hellominy*

(Sumber: <https://ifonts.xyz/hellominy-highlight-kids-font.html>)

3. *Lydora*

Lydora merupakan sebuah jenis huruf yang memiliki gaya menggemaskan yang dirancang khusus untuk desain yang berfokus pada anak-anak. Font ini menampilkan serangkaian huruf modern namun tetap menyenangkan, sehingga mampu memberikan sentuhan unik pada desain dan membuatnya menjadi lebih menonjol dari desain lainnya.

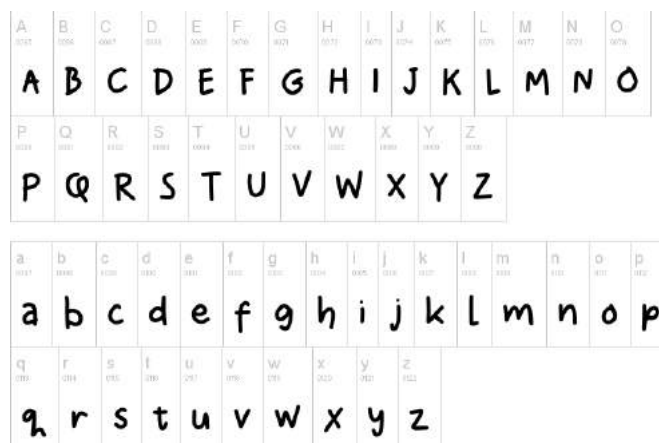


Gambar 2.14 *Font Lydora*

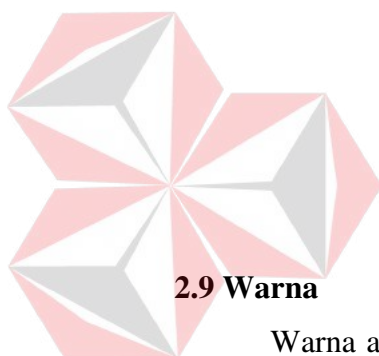
(Sumber: <https://ifonts.xyz/lydora-kids-font.html>)

4. *Gempita*

Gempita adalah *font* jenis fancy tipe *comic*. Pemilihan *font* ini sangat sesuai dengan isi buku, karena ketebalan hurufnya pas dan enak dibaca, agar pesan yang disampaikan dalam cerita dapat tersampaikan dalam teks, maka harus dapat diterima dengan baik oleh pembaca.



Gambar 2.15 *Gempita Font*
(Sumber: <https://www.dafont.com/gempita.font>)

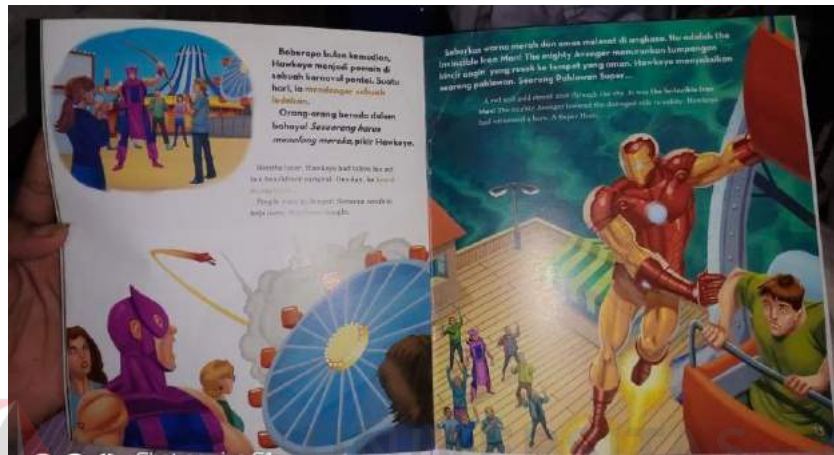


2.9 Warna

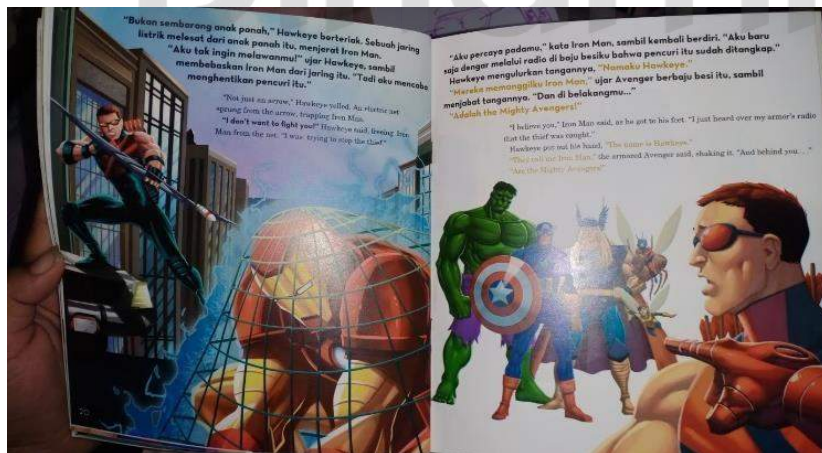
Warna adalah salah satu elemen visual yang secara efektif dapat menarik perhatian pembaca dengan mudah. Tanpa warna, dunia desain grafis akan terasa kurang hidup. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan warna harus dilakukan dengan hati-hati. Jika tidak digunakan dengan tepat, warna dapat merusak citra keseluruhan, mengurangi keterbacaan, dan bahkan dapat mengurangi gairah dalam membaca (Supriyono Rakhmat, 2010).

Sistem roda warna Munsell menggunakan warna primer sebagai warna dasar, yang disebut warna primer. Warna utama adalah merah, kuning dan biru. Ketika dua warna primer dicampur, warna kedua atau sekunder dibuat. Misalnya, warna merah bercampur kuning menghasilkan jingga (warna sekunder). Ketika warna primer dicampur dengan warna sekunder, dihasilkan warna ketiga, yang disebut warna tersier. Misalnya merah (warna primer) dicampur dengan jingga (warna sekunder) menghasilkan warna merah jingga (warna tersier) (Wisti, 2020).

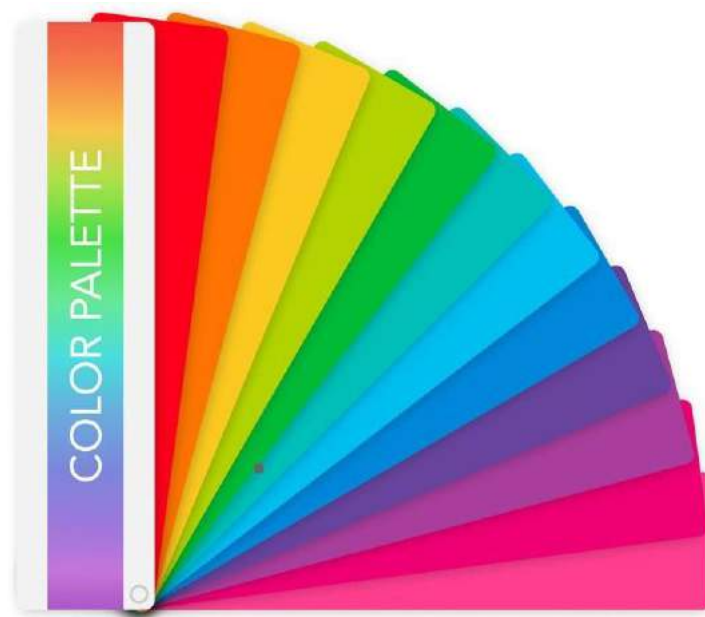
Pada pembuatan buku ilustrasi pemilihan warna untuk anak mungkin agak sedikit rumit, berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap 15 anak dengan memperlihatkan beberapa contoh buku ilustrasi guna mengetahui warna apa yang disukai oleh mereka, ternyata 9 diantaranya memilih warna yang *colorful* dan 6 anak sisanya memilih warna pastel. Warna-warna yang cerah atau *colorful* karena dunia anak tidak pernah lepas dari bermain dan keceriaan. Berikut adalah *pallette* warna yang disukai anak-anak:



Gambar 2.16 Contoh Buku Ilustrasi 1
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



Gambar 2.17 Contoh Buku Ilustrasi 2
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



Gambar 2.18 Warna *Colorful*
(Sumber: https://id.pngtree.com/freepng/color-palette-guide-on-grey-background_8024140.html)

Warna primer termasuk kedalam warna cerah yang terdiri dari merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder yaitu oranye, ungu, hijau yang merupakan percampuran dari warna primer dan yang terakhir adalah warna tersier percampuran dari warna primer dan sekunder seperti merah dicampur oranye yang akan menghasilkan warna merah-oranye.

Warna cerah adalah kelompok warna dari merah hingga kuning. Warna ini melambangkan kegembiraan, keriaan, kemarahan. Sebaliknya, warna dingin mencakup palet warna dari hijau hingga ungu. Warna ini melambangkan kelembutan, kesejukan, kenyamanan dan lain-lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data kualitatif, yang berupa informasi yang tidak diungkapkan dalam bentuk angka atau statistik, melainkan berupa frase atau kalimat (Raco, 2018). Perancangan ini menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur.

3.2 Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek penelitian menjadi inti fokus agar setiap langkah yang diambil menjadi maksimal. Objek penelitian yang akan diambil yaitu unit analisis dan lokasi penelitian.

3.2.1 Unit Analisis

Menurut Yin, 2014 dalam (Imadatul, 2018) Pada dasarnya, unit analisis mengacu pada masalah penentuan makna suatu kasus dalam suatu penelitian. Dalam studi kasus klasik, kasus dapat dikaitkan dengan seseorang sedemikian rupa sehingga individu tersebut adalah kasus yang sedang dipelajari dan individu tersebut adalah unit analisis utama. Unit analisis dalam penelitian ini diantaranya :

1. Upacara bendera yang dilakukan di 2 sekolah yaitu di SDN bubutan 3 dan SD Abdullah Ubaid I-II Surabaya
2. Mengenalkan tokoh pahlawan kepada anak usia 10 -12 tahun dalam upacara bendera melalui perancangan buku ilustrasi berkonsep tematik.
3. Proses pembelajaran tematik

3.2.2 Lokasi Penelitian

Pada setiap penelitian, lokasi penelitian adalah salah satu hal yang akan menjadi destinasi tujuan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini akan dilakukan berada di wilayah Surabaya yaitu SD Abdullah Ubaid I-II dan SDN Bubutan 3 Surabaya dengan target usia 10-12 tahun.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan akan mendapatkan hasil yang maksimal relevan dan dapat dipertanggung jawabkan Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Pada dasarnya, observasi adalah proses menggunakan indera kita untuk mendapatkan informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah penelitian. Hasil observasi adalah perasaan emosional dari aktivitas, peristiwa, insiden, objek, keadaan atau suasana khusus, dan orang. Pengamatan dilakukan untuk memberikan gambaran umum yang nyata pada suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian (Rahardjo, 2011). Maka observasi yang dilakukan peneliti adalah seperti berikut:

1. Memahami jenis buku yang disukai oleh anak usia 10-12 tahun bagi mereka yang tidak suka membaca buku.
2. Memahami jenis ilustrasi yang disukai oleh anak usia 10-12 tahun.
3. Memahami proses anak usia 10-12 tahun saat belajar sejarah tentang pahlawan.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi atau interaksi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan dan jawaban antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Pada dasarnya, wawancara adalah proses yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi rinci mengenai topik yang menjadi fokus penelitian. Ataukah proses pembuktian pengetahuan atau

informasi yang diperoleh melalui teknik lain di masa lalu (Rahardjo, 2011). Berikut beberapa narasumber yang akan dipilih dalam penelitian untuk mendapatkan data:

1. Guru SD, untuk mengetahui minat baca anak terhadap buku sejarah pahlawan.
2. Pustakawan SD, untuk mengetahui jenis buku seperti apa yang disukai anak-anak.
3. Penjaga Museum, untuk mengetahui kisah tentang WR. Soepratman
4. Sejarawan, untuk mengetahui lebih cerita tokoh pahlawan dalam upacara bendera.

3.3.3 Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2018) Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, gambar, dan catatan tertulis yang mendukung proses penelitian. Dengan bantuan dokumentasi, data dikumpulkan dan kemudian diverifikasi. Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai cara untuk memberikan keterangan atau bukti yang menguatkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan gambar atau foto saat peneliti melakukan wawancara dengan narasumber dan menemukan hal-hal lain selama proses penelitian.

3.3.4 Studi Literatur

Mengkaji literatur adalah tahap yang krusial dalam penelitian. Setelah menentukan topik penelitian, langkah berikutnya adalah melakukan pencarian terkait teori-teori yang relevan dengan topik tersebut. Saat mencari teori-teori tersebut, peneliti mengumpulkan sebanyak mungkin informasi dari berbagai sumber literatur yang membahas subjek tersebut. Sumber pustaka seperti, buku, majalah, terbitan berkala, hasil penelitian (tesis dan disertasi) dan sumber lainnya menurut menurut Nazir (1998 : 112) dikutip dari (Salma, 2021). Studi literatur yang dipakai dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Buku Pahlawan Nasional WR. Soepratman oleh Frida Firdiani
2. Buku sejarah lengkap Pahlawan Indonesia oleh Ikranegara
3. Buku Tematik terpadu kurikulum 2013

4. Buku Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi oleh Supriyono
5. Jurnal - jurnal yang terkait

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data, analisis dilakukan dengan menerapkan model interaktif analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman (1994). Model ini mencakup tiga teknik utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dimana ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung (Salim & Sahrum, 2012).

3.4.1 Reduksi

Menurut Miles dan Huberman (1994), reduksi adalah langkah seleksi yang melibatkan penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi dari pengetahuan "mentah" yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Proses reduksi data berlangsung secara berkelanjutan selama penelitian berlangsung. Hasil dari reduksi data yang dilakukan oleh peneliti adalah penyederhanaan hasil wawancara dan observasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data dalam bentuk teks naratif ditransformasikan ke dalam berbagai jenis matriks, bagan, kisi-kisi, dan grafik. Semuanya dirancang untuk menyatukan informasi terstruktur dalam bentuk yang padu dan mudah diakses sehingga dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik sebuah kesimpulan. Penyajian data juga merupakan proses analisis. Penyajian data juga merupakan proses dari analisis. Pada tahap penyajian data, peneliti berusaha mengumpulkan informasi yang akurat sehingga nantinya dapat menjadi informasi turunan dengan makna tertentu.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan



Setelah menyajikan data dalam analisis data, proses selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah proses perumusan makna hasil penelitian, yang dinyatakan dalam ungkapan-ungkapan pendek, padat, dan mudah

dipahami, serta dilakukan melalui verifikasi berulang-ulang atas kebenaran kesimpulan, terutama dalam hal validitas dan konsistensi dengan judul, ruang lingkup, dan rumusan masalah yang ada. Pada tahap penarikan kesimpulan ini ditarik kesimpulan untuk analisis/interpretasi data dan evaluasi kegiatan yang meliputi pencarian makna dan pemberian penjelasan berdasarkan data yang diperoleh (Suardi, 2017).

3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor ini menjelaskan kesamaan buku-buku yang diangkat. Fokus pada pengumpulan dan peninjauan informasi tentang pesaing. Ini adalah strategi yang sangat penting untuk mengetahui apa yang dilakukan oleh pesaing.

Tabel 3.1 Kompetitor dan komparator

Kompetitor 1 & 2	Karakter	Warna	Tipografi	Layout	Bahasa
	Menggunakan <i>artstyle</i> Semi Realisme	100% <i>Colorful</i> , didominasi oleh warna merah, kuning, hijau, coklat dan putih	Menggunakan jenis huruf <i>Sans Serif</i> yang simple dan mudah dibaca	<i>Layout</i> Menggunakan <i>Picture Window</i>	Menggunakan 2 bahasa : Inggris dan Bahasa Indonesia baku yang mudah dimengerti
	Menggunakan <i>artstyle</i> kartun	100% menggunakan warna <i>muted</i> : warna cerah & terang yang diberi sentuhan	Menggunakan huruf sans serif yang Simple dan mudah dibaca	<i>Layout</i> Menggunakan <i>picture window</i>	Bahasa Indonesia, lebih menonjolkan informasi sebagai media

		hitam atau putih			belajar anak-anak
Komparator					
	Menggunakan <i>artstyle</i> kartun	100% menggunakan Warna pastel	Menggunakan jenis huruf <i>Sans</i> <i>Serif</i> yang simple dan mudah dibaca	<i>Layout</i> Menggunakan <i>picture window</i>	Bahasa Inggris, yang mudah dipahami untuk anak usia 10-12 tahun
	Menggunakan <i>artstyle</i> Semi Realisme	100% menggunakan Warna <i>Colorfull</i>	Menggunakan jenis huruf <i>sans serif</i> yang simple	<i>Layout</i> Menggunakan <i>picture window</i>	Bahasa Indonesia, lebih menonjolkan informasi sebagai media belajar anak-anak

Dari perbandingan kompetitor 1 berjudul *spiderman vs lizard* dari marvel menggunakan jenis *artstyle* semi realis dengan warna yang *colorfull* sangat cocok untuk anak-anak, sedangkan kompetitor 2 yang berjudul buku pengetahuan paling jorok sedunia karya Yim Sook dan Kim Rang ini menggunakan *artstyle cartoon* dengan warna *muted* (warna cerah dan terang yang diberi sentuhan hitam atau putih). Buku ilustrasi yang akan peneliti buat akan memiliki konsep seperti pada komparator, yang menggunakan *artstyle* semi realisme.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pada bab ini peneliti berfokus pada perancangan karya, hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, dan pengolahan data yang menjelaskan tentang analisis Kekuatan, Kelamahan, Peluang, dan Ancaman (SWOT), kemudian setelah itu juga terdapat *Segmenting, Targeting, dan Positioning (STP)*, *Keyword* dan strategi kreatif.

4.1.1 Hasil Observasi

Pada obeservasi ini peneliti melakukan penelitian terhadap dua lokasi yaitu SD Abdullah Ubaid I-II dan SDN Bubutan 3 Surabaya pada tanggal 27 Oktober 2022. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan bahwa anak usia 10-12, dalam perkembangan kognitif, sudah bisa diajak berdiskusi mengenai peristiwa terkini dalam membaca dan melihat situasi disekitar mereka. Jenis buku khusus mampu membuat anak melatih kemampuan motorik dan kreativitasnya.

Inovasi buku anak saat ini sangat beragam dengan visual yang menarik seperti buku ilustrasi dan banyak dari mereka juga menyukai jenis ilustrasi seperti *manga*, kartun dan semi realis. Metode belajar di dua sekolah ini untuk kelas 1 dan 4 menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kelas 2,3,5 dan 6 menggunakan kurikulum 13 dengan buku tematik. Anak-anak belajar bagaimana kakek buyut mereka memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Maka dari itu banyak buku yang mengambil inspirasi dari perjuangan para pahlawan masa lalu. Bagaimana para pahlawan mengorbankan hidup mereka untuk melawan penjajah. Juga mendorong patriotisme anak-anak agar lebih cinta tanah air dan mau memperjuangkannya.

Namun dengan banyaknya buku yang telah mereka baca dan diajarkan oleh guru masih banyak anak di SD Abdullah Ubaid I-II dan SDN Buburan 3 Surabaya belum mengetahui siapa sosok pahlawan dalam upacara bendera, peneliti melihat dan menanyakan bahwa di sekolah tersebut masih belum banyak membahas tentang pahlawan dalam upacara bendera, dikarenakan isi dalam buku tematik visualnya masih kurang dan lebih menonjolkan teks saja.

4.1.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap beberapa narasumber sebagai berikut:

a. Guru SD



Gambar 4.1 Foto bersama Guru SDN Bubutan 3 ibu Asijah
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Menurut ibu Asijah selaku guru di SDN Bubutan 3 Surabaya dengan majunya era yang serba digital seperti sekarang ini, ia berpendapat bahwa kecintaan orang dewasa maupun anak-anak terhadap buku semakin pudar, dikarenakan mereka mulai berpindah kepada *internet dan gadget*. Ini dibuktikan dengan banyaknya anak-anak di SDN Bubutan 3 yang masih malas membaca, khususnya buku tentang pahlawan. Ibu Asijah berpendapat bahwa membaca buku, bagi anak-anak, akan memberikan stimulus untuk terus membaca dan menambah pengetahuan mereka.

Pada saat proses mengajar pun anak-anak banyak yang cepat bosan dengan buku pahlawan yang mereka baca dan ada juga beberapa yang masih menikmati buku yang dibaca. Hal ini disebabkan buku pahlawan yang anak-anak baca terdapat banyak teks, hal inilah yang membuat anak-anak merasa jenuh jika diisuruh membaca buku tentang pahlawan. Di perpustakaan ini juga sudah banyak disediakan buku tentang pahlawan, namun lebih banyak teks daripada visualnya. Sebenarnya minat membaca buku pahlawan bagi anak-anak akan meningkat jika

kita sebagai guru memberikan buku yang sesuai dengan lebih banyak visual daripada teks, karena anak-anak lebih suka hal yang berbaur visual yang menarik.

Sedangkan menurut Ibu Nur Afifah Guru di SD Abdullah Ubaid I-II mengatakan hal yang sama seperti Ibu Asijah, namun kondisi perpustakaan SD Abdullah Ubaid I-II masih sangat kurang memadai untuk anak-anak membaca. Jumlah buku tentang pahlawan juga masih minim. Pada saat proses belajar tentang pahlawan anak-anak hanya memperhatikan dan mendengarkan apa yang guru mereka jelaskan dan terkadang mereka cepat bosan. Minat membaca anak – anak di SD Abdullah Ubaid I-II sendiri masih terbilang redah khususnya buku yang membahas tentang pahlawan.

Minat membaca anak-anak khususnya buku sejarah pahlawan memang seharusnya mesti terus ditingkatkan, apalagi selama masa pandemi Covid-19 sekolah-sekolah mulai belajar online jadi tingkat bermain anak-anak lebih banyak daripada belajar dan membaca. Dengan membaca, anak bisa menggali ilmu dan meningkatkan kemampuan literasinya. Maka dari itu buku pahlawan sebaiknya lebih banyak menonjolkan visual daripada teks sehingga diharapkan anak-anak bisa lebih semangat lagi untuk terus belajar dan mengetahui lebih dalam sosok pahlawan.

b. Pustakawan



Gambar 4.2 Foto bersama Pustakawan SDN Bubutan 3 ibu Yayuk
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Menurut ibu Yayuk selaku pustakawan di SDN Bubutan 3 mengatakan bahwa anak-anak mudah bosan membaca buku sejarah tentang pahlawan

dikarenakan teks nya yang banyak. Salah satu sarana belajar yang efektif bagi anak-anak adalah buku cerita, maka dari itu bu Yayuk selalu memberi anak-anak buku bacaan yang berbeda-beda dengan cara memprogram bacaan anak-anak seperti agama, karangan bebas lalu besoknya umum seperti buku cerita dan pahlawan.

Di perpustakaan ini membaca menjadi kegiatan yang sudah seperti pelajaran wajib jadi setiap minggu nya jadwal membaca di perpustakaan setiap hari rabu untuk kelas 4 dan 5, dan hari Selasa kelas 6 Jumat untuk kelas 6. Ibu Yayuk juga mengatakan Membaca memiliki peran krusial dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan. Segala bentuk pengetahuan dan informasi dapat diperoleh melalui kegiatan membaca. Selain itu, membaca memiliki manfaat luar biasa, seperti membuka wawasan kehidupan, memperkenalkan dunia yang berbeda, dan merambah ke dalam dunia imajinasi. Karenanya, penting untuk membentuk minat membaca sejak usia dini. Masa kanak-kanak merupakan waktu yang tepat untuk membiasakan diri dengan kegiatan membaca yang akan membentuk kebiasaan positif di masa mendatang.

Sebagai seorang guru harus mampu mengemas kegiatan pembelajaran yang meningkatkan minat baca siswa. Proses pembelajaran harus dikendalikan sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan mereka sendiri dengan membaca buku. Oleh karena itu, siswa akan aktif dan berusaha mencari lebih banyak informasi sendiri. Maka dari itu dari sekian banyak buku yang ada di perpustakaan ini anak-anak disini sangat menyukai buku dengan banyak visualnya daripada hanya sekedar teks, dengan demikian anak – anak tidak akan merasa bosan sehingga mereka bisa membayangkan dan berimajinasi dengan adanya visual dalam buku yang mereka baca.

c. Penjaga Museum



Gambar 4.3 Mas Hamzah Penjaga Museum Wr.Soepratman
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara bersama Mas Hamzah selaku penjaga di museum WR. Soepratman, ia sudah menjaga museum WR. Soepratman ini selama 10 tahun. Mas Hamzah juga menceritakan kisah WR. Soepratman adalah orang yang berjasa karena merupakan sosok pengarang lagu kebangsaan Indonesia Raya yang telah dikukuhkan sebagai pahlawan nasional Indonesia, ia merupakan salah satu putra dari seorang sersan di Batalyon VIII bernama Senen. WR Soepratman lahir di Jatinegara, Jakarta pada tanggal 9 Maret 1903.

Sosok WR. Soepratman adalah seorang jurnalis yang dekat dengan kelompok pergerakan nasional dan Soepratman memiliki jiwa nasionalis. Oleh karena itu ia diminta untuk menulis lagu kebangsaan, yang akhirnya diberi judul tiga bait "Indonesia Raya" pada tahun 1924 dan tampil pertama kali di depan umum empat tahun kemudian pada tahun 1928.

Pada kongres pemuda kedua tanggal 28 Oktober 1928 di gedung Clubgebouw Indonesia, Jl Kramat Raya 106, lagu kebangsaan Indonesia Raya pertama kali dinyanyikan dengan biola dan tanpa kata-kata. Beberapa peserta konvensi mencoba memeluk WR. Soepratman dengan air mata yang berlinang. Beberapa bertepuk tangan. Beberapa bersorak dan menuntut agar lagu itu dimainkan lagi. Pasca

Kongres Pemuda Kedua, Lagu Kebangsaan Indonesia semakin populer di semua kalangan. Partai Nasional Indonesia (PNI) tidak hanya berdiri dan menyanyikan lagu raya Indonesia pada kongres keduanya di Batavia pada 18-20 Mei 1929, tetapi juga menjadikan lagu raya Indonesia sebagai lagu kebangsaan. Pada Kongres PNI di Bandung pada tanggal 15 September 1929, para peserta kongres berdiri dan dengan semangat menyanyikan “Indonesia Raya”. Kemudian pada bulan Agustus 1938 (Rabu Gaji) W.R. Soepratman meninggal di Jalan Mangga 21 Surabaya dan meninggalkan Islam di pemakaman umum Jalan Kenjeran Surabaya.

Banyak sekali kenangan yang ditinggalkan WR. Soepratman di museum ini, seperti biola, baju foto – foto dan audio pesan terakhir dari WR. Soepratman yang mengatakan “Nasibkoe soedah begini inilah jang disoekai oleh pemerintah Hindia Belanda. Biarlah saja meninggal saja ikhlas. Saja toch soedah beramal, berdjoeang dengan carakoe, dengan bolakoe, saja yakin Indonesia pasti Merdeka”. Kata Mas Hamzah juga dulu museum ini juga merupakan tempat tinggal WR. Soepratman, maka dari itu museum ini harus tetap dijaga sampai kapanpun.

d. Sejarawan

Berdasarkan hasil wawancara bersama Pak Bony, mempelajari sejarah pahlawan itu sangatlah penting, dikarenakan anak-anak adalah dasar dan generasi milenial saat ini cenderung membutuhkan sosok pahlawan yang layak dan cocok dengan kepribadian mereka. Alangkah baiknya, anak-anak dan generasi milenial tersebut mengetahui kehadiran pahlawan nasional yang ada di Indonesia. Hal tersebut mampu menjadi teladan dan pijakan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang diharapkan dapat dicerminkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, pada saat mereka beranjak dewasa dapat memiliki cita-cita untuk meneruskan perjuangan para pahlawan nasional, tentunya dengan perjuangan dalam perwujudan di masa depan yang positif. Hal ini dapat berupa secara konsisten memiliki semangat nasionalisme dan menjadi pribadi yang cinta tanah air Indonesia.

Menurut Pak Bony tentang WR. Soepratman, Fatmawati dan Trimurti ialah ketiganya sama-sama berjuang untuk kesejahteraan rakyat Indonesia di masanya yang saat ini bisa dinikmati bangsa Indonesia. Yang paling menonjol dan tak bisa

dilupakan oleh bangsa Indonesia dari ketokohan dan eksistensi mereka, yaitu kehadiran mereka di masa pergerakan nasional dan di masa perjuangan kemerdekaan sangatlah berpengaruh bagi kemajuan bangsa Indonesia secara utuh hingga masa kini. Terbukti, ketiga tokoh ini memiliki peran sentral dan andil besar dalam peletakan pondasi dalam proses perjuangan pergerakan nasional dimulai pada tahun 1928 menuju perjuangan kemerdekaan nasional bangsa Indonesia pada tahun 1945. Hal tersebut dilakukan dalam kaitannya untuk mencapai cita-cita bangsa Indonesia, seperti halnya yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia 1945 dari Alinea Pertama sampai dengan Alinea Keempat. Untuk itu, ketiga tokoh tersebut secara resmi mendapatkan gelar sebagai Pahlawan Nasional untuk mengenang jasa dan kontribusi mereka bagi bangsa Indonesia. Pemberian gelar Pahlawan Nasional tersebut dilakukan oleh Presiden Indonesia di masa periode kepemimpinannya.

Yang pertama cerita dari WR. Soepratman, nama lengkapnya Wage Rudolf Soepratman yang merupakan anak ketujuh dari sembilan bersaudara. WR. Soepratman Ia adalah seorang pahlawan nasional yang bersama para tokoh pergerakan nasional lainnya berperan dalam peristiwa yang berujung pada lahirnya Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928. Melalui perannya, WR Soepratman menjadi aktivis pergerakan nasional, yang menciptakan lagu “Indonesia Raya” sebagai ungkapan rasa persatuan dan keinginan bangsa Indonesia untuk merdeka. Soepratman selalu belajar bermain gitar dan biola sepulang sekolah. Kakak iparnya Willem van Eldik selalu mengajarnya bermain biola. Menyadari bakat adik laki-lakinya, ia menerima biola Willem van Eldik sebagai souvenir dan mendorongnya untuk lebih mengembangkan bakatnya. Setelah lulus dari sekolah Melayu pada tahun 1917, Soepratman rajin belajar bahasa Belanda di sekolah.

Pada usia 20 tahun ia menjadi guru di Sekolah angka 2. Dua tahun kemudian ia lulus dari Klein Ambtenaar. Untuk beberapa waktu dia bekerja di sebuah perusahaan perdagangan. Ia pindah ke Bandung dari Makassar dan bekerja sebagai reporter surat kabar Kaoem Moeda dan Kaoem Kita. Dia tetap melakukan pekerjaannya meskipun dia pindah ke Jakarta. Selama ini ia mulai tertarik dengan gerakan nasional dan menjalin kontak dekat dengan tokoh-tokoh pergerakan. Karir jurnalis yang ditempuhnya di Koran Kaoem Muda tidak berjalan lama, Ia kemudian

pindah ke Biro Pers Algemene Pers News Agency (Alpena) sebagai reporter sekaligus editor. Karena kondisi ekonomi perusahaan media tempat WR. Soepratman bekerja tersebut, WR. Soepratman kemudian bergabung dengan Surat Kabar Sin Po. Di perusahaan media Sin Po juga membuat mendekati tokoh-tokoh gerakan. Yaitu Sumarno, M. Tabrani, Bahder Djohan, Paul Pinontoan dan Sumarto. Soepratman mengungkapkan kekagumannya pada Tabrani dan Sumarto. Kemudian WR. Soepratman mencetuskan ide mengubah lagu “Indonesia Raya” yang terinspirasi dari “cita-cita bertanah air, berbangsa bernama Indonesia Raya”. ” Setelah berakhirnya Kongres WR. Soepratman mulai menyusun lagu kebangsaan, mencatatnya dalam catatan kaki dan not angka. Lagu Indonesia Raya akhirnya tercipta.

Kedua cerita Fatmawati, Ibu Fatmawati menikah dengan Ir. Soekarno pada tanggal 1 Juni 1943, kemudian menjadi Ibu Negara Indonesia pertama dari tahun 1945 sampai dengan tahun 1967. Setahun setelah pernikahannya itu, Jepang menjanjikan kemerdekaan untuk Indonesia. Dan fatmawati mendapat perintah dari Ir. Soekarno untuk menjahit bendera merah putih juga boleh dikibarkan dan lagu Kebangsaan Indonesia Raya diizinkan berkumandang. Ibu Fatmawati kemudian berfikir bahwa memerlukan bendera merah putih untuk dikibarkan di Jalan Pegangsaan Timur No. 56.

Saat itu, tidak mudah untuk mendapatkan kain merah dan putih. Semua barang impor ada di tangan Jepang. Fatmawati akhirnya mendapatkan kain merah dan putih dengan bantuan Shimizu, yang mendapatkannya melalui seorang pejabat Jepang yang mengelola sebuah gudang di Watergate di seberang bioskop tua Capitol. Bendera inilah yang berkibar di Pegangsaan Timur saat proklamasi kemerdekaan Indonesia. Fatmawati menghabiskan waktunya menjahit bendera ketika dia cukup rentan secara fisik.

Bendera merah putih pun selesai dijahit dan akhirnya dikibarkan pada saat kemerdekaan Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa Fatmawati mengajarkan kita bahwa perempuan memiliki peran yang luar biasa dan mampu berjuang menghadapi segala rintangan. Perempuan adalah pendidik utama yang ada di dalam sebuah keluarga dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa Indonesia.

Cerita ketiga yaitu Trimurti, Trimurti bernama lengkap Surastri Karma Trimurti, secara umum dikenal sebagai wartawan, penulis, dan guru yang turut mengambil bagian dalam pergerakan kemerdekaan Indonesia terhadap penjajahan oleh Belanda. Pada masa pasca kemerdekaan, Trimurti yang cukup lantang dalam memperjuangkan hak-hak pekerja, diangkat sebagai Menteri Tenaga Kerja yang pertama di Indonesia di bawah Perdana Menteri Amir Sjarifuddin. Beranjak dewasa, trimurti akhirnya ditunjuk oleh Soekarno untuk menjadi perempuan yang bertugas sebagai pengibar bendera saat Proklamasi Kemerdekaan. ia adalah istri dari Sayuti Melik yang merupakan pengetik teks proklamasi kemerdekaan.

4.1.3 Dokumentasi



Gambar 4.4 Perpustakaan SDN Bubutan 3 dan SD Abdullah Ubaid I-II
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Pada gambar sebelah kiri adalah perpustakaan di SDN Bubutan 3 sedangkan yang sebelah kanan adalah perpustakaan di SD Abdullah Ubaid I-II Surabaya. Di perpustakaan ini seharusnya anak-anak menghabiskan waktu luangnya untuk membaca. Kondisi perputakaan di SD Abdullah Ubaid I-II sangat tidak memadai tempatnya yang bergabung dengan UKS sehingga terbilang cukup sempit, banyak buku-buku yang berjatuhan di lantai dan tidak tertata dengan rapi. Buku tentang pahlawan juga masih sangat minim disini.



Gambar 4.5 *Proses Belajar*
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Pada saat proses pembelajaran anak-anak tidak diperbolehkan bermain hp, disini anak-anak sedang mengerjakan kuis palajaran tentang pahlawan dari guru, terlihat jika kondisi di kelas ini masih terbilang kondusif dan tertib. Anak-anak juga tidak diperbolehkan mencotek, gunanya agar dapat melihat pengetahuan mereka tentang tokoh pahlawan. Beberapa dari mereka juga masih ada yang bertanya kepada teman sebelahny.



Gambar 4.6 Foto Bersama anak SDN Bubutan 3 Surabaya
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)



Gambar 4.7 Museum WR. Soepratman
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan bahwa sosok WR. Soepratman seperti yang ada pada patung di museum. Ciri khas nya ia mempunyai tinggi sekitar 170 cm, memakai jas berwarna *cream* dengan memakai kacamata bulat, sepatu kulit berwarna hitam dan peci. Tak lupa ada sebuah peninggalan biola yang sering ia pakai untuk belajar dan membuat lagu. Temuan lain yang peneliti temukan melalui beberapa sumber seperti jurnal dan buku pahlawan yaitu sosok SK.Trimurti dan Fatmawati yang menggunakan pakaian kebaya pada dengan rambut yang disanggul kebelakang sosok kedua wanita ini juga sangat cantik.



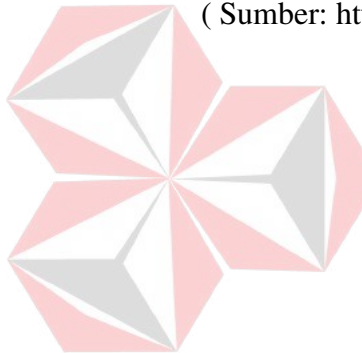
Gambar 4.8 Biola dan Baju WR. Soepratman
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Temuan lainnya ada biola dan baju yang digunakan oleh WR. Soepratman dengan warna cream beserta peci berwarna hitam.



Gambar 4.9 Lukisan Fatmawati

(Sumber: <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/koleksi-museum/detail/3046>)



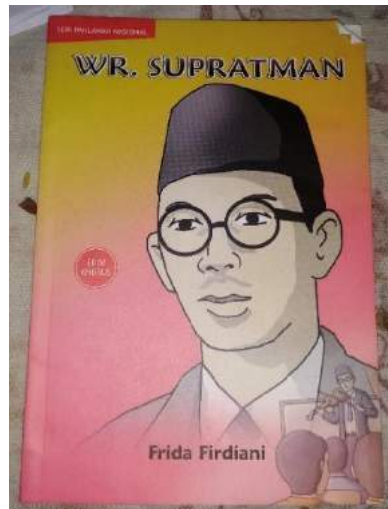
Gambar 4.10 Foto SK. Trimurti

(Sumber: <https://www.datatempo.co/foto/detail/P0108201700072/sk-trimurti>)

4.1.4 Studi Literatur

Studi literatur didalam penelitian ini bertujuan sebagai cara untuk mencari data yang berhubungan dengan judul penelitian ini, dengan itu dapat memperkuat laporan yang akan ditulis. Berikut adalah beberapa studi literatur yang dipakai:

1. Buku Pahlawan Nasional WR. Soepratman oleh Frida Firdiani



Gambar 4.11 Studi Literatur 1
(Sumber: Olahan Peneliti,2023)

Buku karya Frida Firdiani tentang WR. Soepratman ini menjadi sumber literatur peneliti, isinya mencakup kisah hidup dan perjuangan WR. Soepratman dalam membuat lagu Nasional Indonesia Raya.

2. Buku sejarah lengkap Pahlawan Indonesia oleh Ikranegara



Gambar 4.12 Studi Literatur 2
(Sumber: Olahan Peneliti,2023)

3. Buku Tematik terpadu kurikulum 2013



Gambar 4.13 Studi Literatur 3
(Sumber: Olahan Peneliti,2023)

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi

Reduksi adalah memfokuskan pada hal penting dan menyingkirkan hal-hal yang tidak dibutuhkan agar nantinya menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu.

1. Observasi

Lokasi penelitian dilakukan di dua lokasi yaitu SD Abdullah Ubaid I-II dan SDN Bubutan 3 Surabaya pada tanggal 27 Oktober 2022. Peneliti melakukan observasi bertujuan untuk mengetahui dan mengumpulkan data- data yang terkait dengan proses anak usia 10-12 tahun saat belajar sejarah tentang pahlawan, jenis buku dan ilustrasi yang disukai, agar dapat digunakan sebagai data untuk perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera berkonsep tematik untuk anak 10-12 tahun.

2. Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan guru, pustakawan ,penjaga museum dan sejarawan. Seiring dengan majunya era yang serba digital seperti sekarang ini, ketertarikan anak-anak membaca buku sejarah pahlawan semakin pudar maka

sangat penting untuk mengenalkan pahlawan dalam upacara bendera seperti WR. Soepratman, S.K Trimurti dan Fatmawati kepada anak-anak, banyak dari anak-anak di SDN Bubutan 3 dan SD Abdullah Ubaid I-II Surabaya yang masih belum mengetahui sosok dibalik upacara bendera, terutama siapa itu WR. Soepratman. Anak-anak sangat menyukai buku yang menonjolkan visual dengan jenis ilustrasi daripada hanya sekedar teks, dengan begitu anak-anak tidak akan merasa bosan sehingga mereka bisa membayangkan dan berimajinasi dengan adanya visual dalam buku yang mereka baca.

4.2.2 Penyajian Data

Dari hasil reduksi data tersebut, tahap selanjutnya yaitu penyajian data sebagai berikut :

1. Membahas dan mengenalkan tentang tokoh pahlawan dalam upacara bendera mulai dari WR. Soepratman, S.K Trimurti dan Fatmawati.
2. Memberikan informasi secara visual berupa buku ilustrasi tentang tokoh dalam upacara bendera.
3. Perancangan buku ilustrasi tentang pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera, dengan target pembaca berkisar 10 sampai 12 tahun.

4.2.3 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan minimnya pengetahuan anak-anak terhadap tokoh pahlawan dalam upacara bendera dan kurangnya minat membaca terhadap buku sejarah pahlawan, diharapkan dengan adanya perancangan buku ilustrasi tentang tokoh pahlawan dalam upacara bendera dapat memberikan informasi baru dan menjadi media pembelajaran, dengan menjadikan buku ilustrasi berkonsep tematik sebagai pengenalan atau pedoman untuk anak usia 10-12 tahun.

4.3 Konsep dan Keyword

4.3.1 Segmenting Targeting, dan Positioning

1. Segmenting

Untuk merancang buku ilustrasi berkonsep tematik, peneliti memilih segmen yang sesuai dengan sasaran yang akan dituju.

a. Geografi

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota Besar
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Profesi	: Pelajar

b. Demografi

Usia	: 10-12 Tahun
Profesi	: Pelajar
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas Sosial	: Menengah

c. Psikografis

Secara psikografis, target dan segmen dari audien yang dituju oleh peneliti adalah pelajar yang memiliki ketertarikan dengan buku ilustrasi sejarah pahlawan yang menarik dan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu agar perjuangan pahlwan akan selalu dikenang.

2. *Targeting*

Berdasarkan dari segmentasi yang sudah ditetapkan, maka dapat disimpulkan target sasaran audien dari peneliti yaitu :

a. Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
b. Usia	: 10-12 Tahun
c. Pekerja	: Pelajar
d. Kelas Sosial	: Menengah

3. *Positioning*

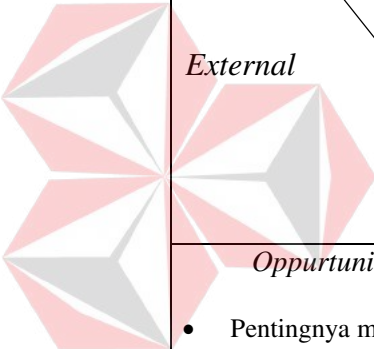
Perancangan buku ilustrasi tentang pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera berkonsep tematik ini bertujuan untuk mengenalkan dan menyampaikan informasi tentang WR. Soepratman, S.K Trimurti dan Fatmawati menggunakan Ilustrasi sebagai media penyampaiannya, kemudian buku ini juga

dapat menjadi pembelajaran dan panduan untuk generasi muda agar ilmu dan pengetahuan tentang pahlawan tidak pernah pudar.

4.3.2 Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT)

Analisis SWOT adalah teknik perencanaan strategis yang berguna untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan, peluang dan ancaman untuk menentukan kekuatan produk berdasarkan aspek internal dan eksternal.

Tabel 4.1 Analisis SWOT

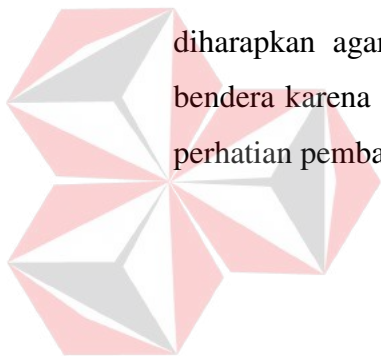
 <i>Internal</i> <i>External</i>	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Usia 10-12 Tahun tertarik dengan ilustrasi. • Anak Usia 10-12 Tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. • Terdapat unsur sejarah tentang tokoh pahlawan dalam upacara bendera. • Menggunakan <i>artstyle Manga</i> dan semi realis yang menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Usia 10-12 Tahun masih banyak yang belum mengetahui tokoh pahlawan dalam upacara bendera. • Masih sedikit cerita yang membahas tentang tokoh pahlawan dalam upacara bendera. • Anak mudah bosan belajar dengan buku yang hanya berisikan tulisan.
<i>Opportunities</i>	<i>Strength- Opportunities</i>	<i>Weakness- Opportunities</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya melestarikan cerita sejarah tentang pahlawawn agar tidak terlupakan oleh anak usia 10-12 tahun. • Anak Usia 10-12 tahun lebih mudah memahami sesuatu dengan adanya visual/ilustrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan buku ilustrasi berkonsep tematik sebagai media penyampaian cerita tokoh pahlawan dalam upacara bendera. • Menonjolkan visual agar anak-anak lebih memahami dan mliki rasa ingin tahu yang tinggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadikan buku ilustrasi berkonsep tematik sebagai media pembelajaran dan informasi tokoh pahlawan dalam upacara bendera. • Membuat desain ilustrasi yang menarik untuk anak-anak dalam mengenalkan tokoh pahwalan dalam upacara bendera.
<i>Threat</i>	<i>Threat- Strength</i>	<i>Weakness- Threat</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan antara berbagai jenis buku ilustrasi • Tidak semua anak u.sia 10-12 tahun menyukai buku ilustrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan tokoh pahlawan dalam upacara bendera dengan media buku ilustrasi berkonsep tematik agar anak usia 10-12 tahun lebih tertarik dan bisa sebagai media menjadi pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku ilustrasi berkonsep tematik agar bisa dijadikan media informasi dan media pembelajaran tentang pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera.

Kesimpulan Strategi Utama :

Merancang buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera untuk anak usia 10-12 tahun yang menarik dengan teknik ilustrasi *digital* dan *artstyle* semi realisme, sehingga dapat menarik minat anak membaca buku pahlawan dengan cara mengenalkan tokoh pahlawan dalam upacara bendera kepada anak 10-12 tahun dan menjadi media pembelajaran.

4.3.3 Unique Selling Proposition

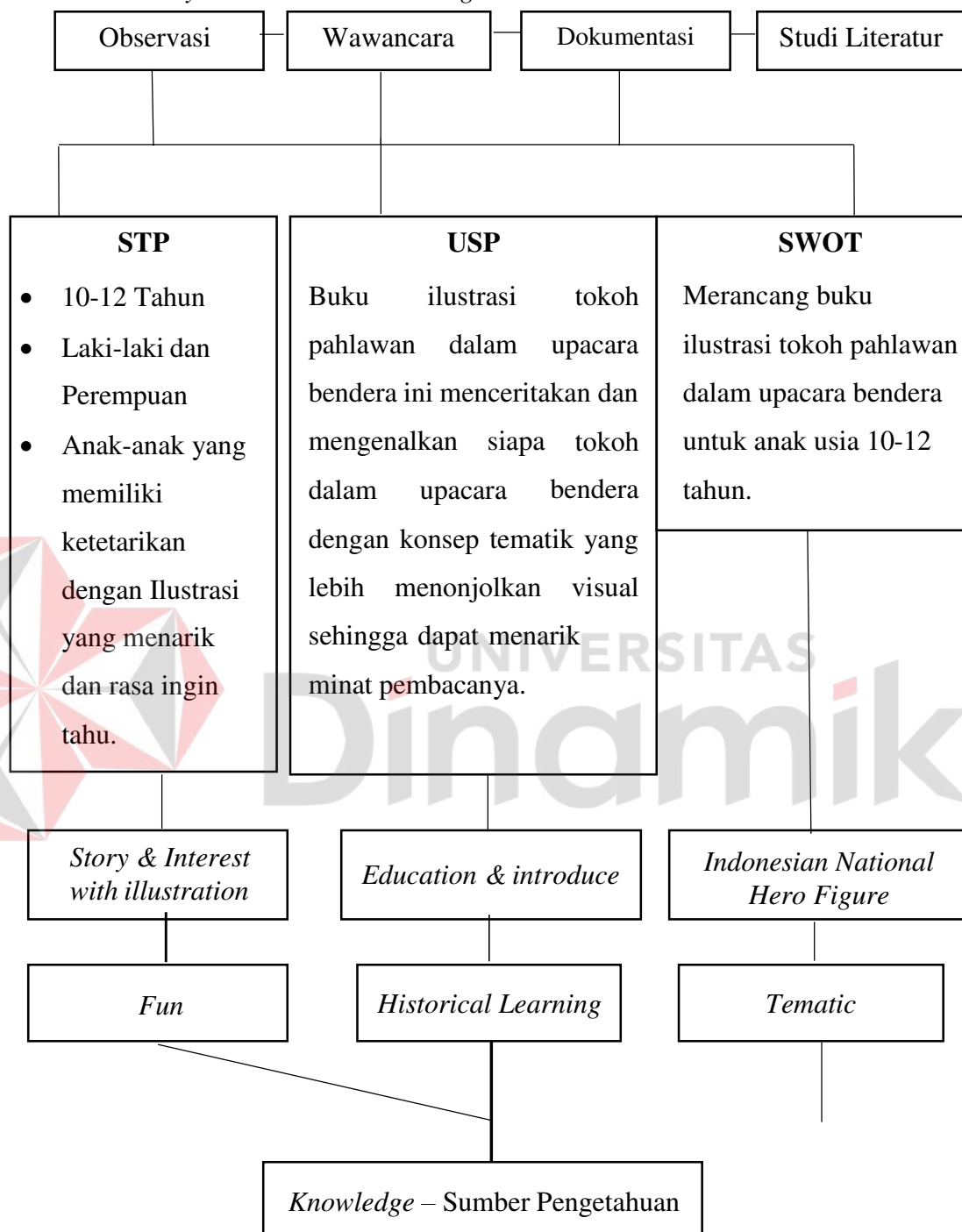
Unique Selling Proposition (USP) adalah ciri suatu produk yang membedakannya dari produk lain. Hal tersebut dapat memudahkan target *audiens* untuk mengingat produk yang ditawarkan. *Unique Selling Proposition* dari buku ilustrasi tokoh pahlawan dalam upacara bendera yaitu menceritakan dan mengenalkan siapa saja tokoh dalam upacara bendera seperti WR. Soepratman, Soekarno dan Fatmawati dengan jenis buku pembelajaran tematik sehingga diharapkan agar anak-anak dapat belajar dan mengenal tokoh dalam upacara bendera karena di dalam buku ini akan lebih banyak visual yang sangat menarik perhatian pembacanya.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.4 Key Communication Message

Tabel 4.2 *Key Communication message*



Dalam melakukan *key communication message* perancangan buku ilustrasi tokoh dalam upacara bendera untuk anak usia 10-12 tahun, maka peneliti menemukan *key communication message* yaitu *Knowledge* yang berarti

pengetahuan. Dalam hal ini keyword yang digunakan mengacu pada sebuah konsep yang memberi pengetahuan bagi audiensnya, sehingga buku ilustrasi ini akan bersifat memperkenalkan siapa saja tokoh pahlawan dalam upacara bendera dan bisa bermanfaat menjadi media pembelajaran kepada target audiens.

4.4 Perancangan Karya

Agar buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera agar dapat diterima oleh kelompok sasaran sesuai dengan tujuan perancangan, diperlukan buku ilustrasi yang detail mengenai *key communication message* yang disampaikan.

4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk mengenalkan dan memberitahu informasi tentang tokoh pahlawan dalam upacara bendera kepada target audiens sehingga mereka bisa mengetahui dan menghargai jasa pahlawan dengan penyampaian yang atraktif melalui media buku ilustrasi.

4.4.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif media untuk anak usia 10-12 tahun dengan keunikan dan kebaruan pada karakteristik sasarannya, serta desain buku yang menggunakan ilustrasi *digital* dengan *artstyle* semi realisme yang menarik bagi anak usia 10-12 tahun, membuat cerita buku ilustrasi yang menghadirkan para pahlawan pada upacara bendera agar mudah dipahami. Unsur visual dimanfaatkan secara maksimal pada setiap halaman agar kelompok sasaran tidak bosan saat membacanya.

4.5 Konsep Karya

Konsep karya dari penyusunan STP, USP, dan SWOT yang peneliti peroleh dari perancangan buku bergambar yang menampilkan pahlawan upacara bendera adalah pengetahuan, yaitu proses dimana individu memperoleh pengetahuan. Untuk merancang penelitian ini sesuai dengan ide dan imajinasi baru dengan tujuan yang telah ditentukan, tujuannya adalah untuk menarik perhatian anak dan merangsang minat anak untuk belajar pahlawan yang merupakan sejarah yang harus diketahui mulai dari peristiwa dan kejadian di masa lampau.

4.5.1 Strategi Kreatif

Buku ilustrasi ini digunakan untuk media pengenalan dan diharapkan bisa sebagai pengenalan dan media pembelajaran bagi target audiens. Maka dari itu diperlukan strategi kreatif visual agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas kepada *audience*. Berikut adalah detail buku yang akan dibuat :

1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku	: Buku Ilustrasi
Sampul Buku	: Jilid Hard cover dengan laminasi
Finishing	: Ujung Lancip
Jumlah Halaman	: 24 + vii halaman
Dimensi	: 21 cm x 14,8 cm
Teks	: Bahasa Indonesia

Jenis dan Gramatur Kertas : *Renoir 230 gsm*

2. Jenis *Layout*

Jenis *layout* yang digunakan adalah *circus* karena komposisi pada visualnya, teks dan susunannya tidak beraturan dan *picture window layout* karena dengan tampilan yang close up dan ada *font* sebagai penjelas dari gambar tersebut.

3. Konsep Cerita

Buku ilustrasi dengan konsep *knowlegde* akan menceritakan tentang WR. Soepratman dan perjuangannya dalam menciptakan lagu Indonesia Raya, yang kedua tentang Fatmawati yang menjadi sosok penting yaitu menjahit bendera merah putih. dan yang terakhir tentang S.K Trimurti beserta perjuangannya menjadi wartawan kritis sekaligus pengibar bendera merah putih pertama kali. Sehingga target audiens akan mendapatkan manfaat dan ilmu saat membaca buku ilustrasi ini.

4. Judul

Judul pada perancangan buku ini adalah “Menenal Tokoh Pahlawan dalam Upacara Bendera" Judul tersebut menjelaskan cerita yang terdapat pada sejarah Pahlawan seperti WR.Soepratman, S.K Trimurti dan Fatmawati untuk memberikan informasi tentang perjuangan dan peran mereka sebagai cerita sejarah pahlawan Indonesia kepada anak usia 10-12 tahun.

4. Teknik Visual

Perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh Pahlawan dalam upacara bendera ini menggunakan desain ilustrasi dengan *art style* semi realisme dengan teknik *digital Illustration*.

5. Warna Utama

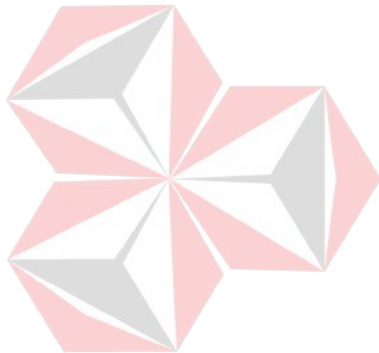
Perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera ini menggunakan beberapa warna utama yang cocok digunakan untuk sampul dan isi buku. Untuk warna yang digunakan sesuai dengan yang disukai oleh anak-anak yaitu warna yang cerah atau *colorful*. Berikut adalah beberapa *moodboard* warna utama yang akan dipakai:



Gambar 4.14 *Pallete* warna *colorful*
(Sumber: Olahan Peneliti,2023)

6. Tipografi

Perancangan ini akan menggunakan *font Lydora Kids* dan *Gempita*, untuk judul akan menggunakan *font Lydora Kids* yang sangat sederhana. Pesonanya yang *casual* membuatnya terlihat sangat elegan, mudah dibaca dan sangat serbaguna. *Font* ini akan terlihat luar biasa dalam konteks apa pun, cocok sebagai *headline* judul. Untuk isi buku akan menggunakan *gempita* dikarenakan *font* ini memiliki karakteristik tulisan yang elegan. Pemilihan *font* ini didasarkan pada *font* dekoratif yang cantik dan sederhana agar lebih mudah dipahami dan dibaca oleh anak-anak. Sesuai dengan kata kunci yang ditemukan yaitu *knowledge*. *Font* yang digunakan dapat mempermudah belajar anak.



Gambar 4.15 Contoh *Font Lydora*
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

24 The quick brown fox jumps over the lazy dog 1234567890
 25 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 123456789
 26 The quick brown fox jumps over the lazy
 27 The quick brown fox jumps over
 28 The quick brown fox jumps

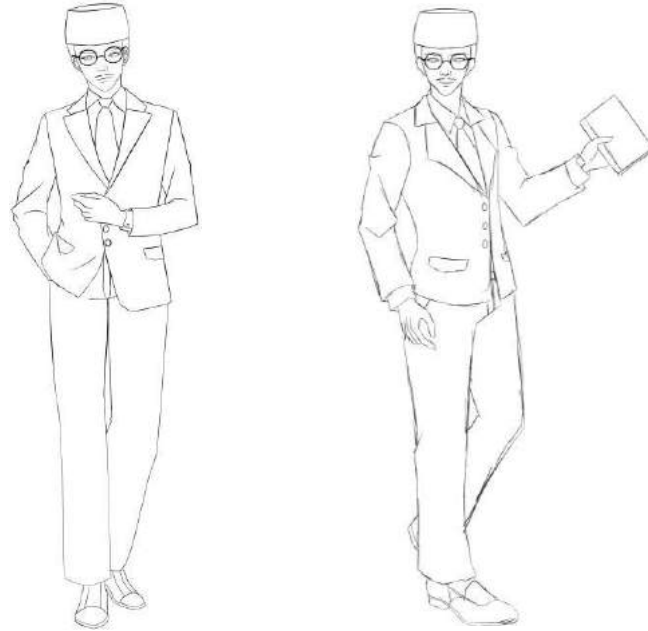
Gambar 4.16 Contoh *Font Gempita*
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

7. Sketsa Desain Karakter

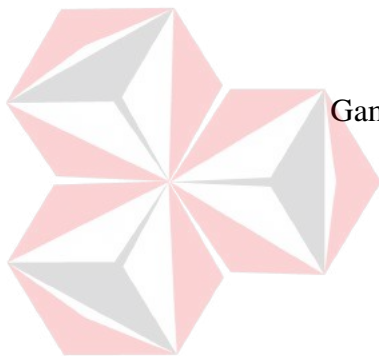
A. WR. Soepratman

WR. Soepratman mempunyai tinggi badan sekitar 170 cm, berpakaian jas berwarna *cream*, peci hitam, sepatu hitam dan dengan ciri khas nya memakai

kacamata bulat berwarna hitam. Ia juga mempunyai sebuah biola yang sering di pakai untuk bermain music dan pada saat menampilkan lagu Indonesia raya pertama kali tanpa lirik di kongres pemuda II.



Gambar 4.17 Alternatif Desain Karakter WR. Soepratman
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



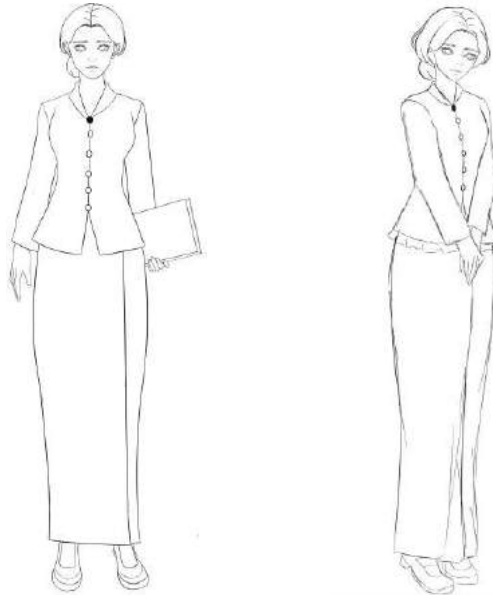
Dinamika



Gambar 4.18 Pewarnaan Desain Karakter WR. Soepratman
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

B. S.K Trimurti

S.K Trimurti lahir di Boyolali, Jawa Tengah pada tanggal 11 Mei 1912. Memiliki ciri-ciri pendek dan berbadan kurus dalam balutan baju kebaya dengan rambut di cepol.



Gambar 4.19 Alternatif Desain Karakter SK.Trimurti
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



Gambar 4.20 Pewarnaan Desain Karakter SK.Trimurti
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

C. Fatmawati

Fatmawati adalah istri dari Presiden Indonesia pertama Soekarno. Ia lahir pada tanggal 5 Februari 1923, yang memiliki ciri-ciri berbadan berisi dalam balutan baju kebaya dengan memakai *veil* kerudung dengan rambut yang di cepol.



Gambar 4.21 Alternatif Desain Karakter Fatmawati
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



Gambar 4.22 Pewarnaan Desain Karakter Fatmawati
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

8. Cerita

WR. Soepratman

Namanya adalah Wage Rudolf Soepratman atau biasa dikenal WR. Soepratman, ia adalah sosok dibalik terbentuknya lagu Indonesia Raya dan merupakan salah satu putra dari seorang sersan di Batalyon VIII bernama Senen, yang lahir pada hari Jumat Wage tanggal 19 Maret 1903 di Desa Somongari, Kecamatan Kaligesing, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah.

Seiring berjalannya waktu saat Soepratman mendapatkan hadiah sebuah biola di hari ulang tahunnya yang ke-17 oleh kakak iparnya. Sejak saat itulah karir musik Soepratman dimulai, bersama kakak iparnya Van Eldick, Soepratman mendirikan Grup Jazz Band bernama Black And White.

WR Soepratman memulai karir jurnalistiknya saat pindah ke Bandung dari Makassar. Sedangkan pada tahun 1924, ia memulai karir di surat kabar Kaoem Moeda. Setahun kemudian ia pindah ke Jakarta dan menjadi reporter surat kabar Sin Po.

Kemudian ia berfikir untuk menciptakan lagu-lagu perjuangan dan sering ikut berjuang dalam pergerakan kemerdekaan lewat karyanya sebagai komponis dengan menciptakan lagu-lagu kebangsaan. Semangatnya untuk ikut serta dalam perjuangan menciptakan lagu kebangsaan yaitu Indonesia Raya.

Pada saat Kongres Pemuda dua di tanggal 27 hingga 28 Oktober 1928 saat usia Soepratman menginjak 25 tahun, Saat itu, lagu kebangsaan Indonesia Raya dinyanyikan pertama kali di depan seluruh peserta kongres, diiringi iringan biola oleh WR Supratman, sebelum dibacakan keputusan kongres pemuda yang dikenal dengan Sumpah Pemuda.

Fatmawati

Fatmawati merupakan perempuan kelahiran Bengkulu pada hari Senin 5 Februari tahun 1923. Ia adalah istri presiden pertama yaitu Ir. Soekarno. Setelah menikah dengan Soekarno, menjadi Ibu Negara merupakan peran yang sangat berat dan penting baginya. Ia harus berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain dan terpisah dari Soekarno untuk menghindari penangkapan. Selama masa

memperebutkan kemerdekaan Fatmawati menjadi pejuang kemerdekaan dengan berperan ganda sebagai Ibu Negara dan memberikan ransum untuk pejuang di pasukan terdepan pertempuran.

Seiring berjalannya waktu, jelang kemerdekaan Indonesia Fatmawati mendapatkan tugas untuk menjahit bendera Merah Putih. Perjuangan untuk mendapatkan kain merah dan putih pun tidaklah mudah. Waktu itu, sulit mendapatkan bahan kain untuk membuat bendera dengan ukuran yang besar. Rakyat saja hanya menggunakan pakaian yang terbuat dari bahan karung atau goni.

Kemudian Fatmawati Ia meminta bantuan Shimizu, orang yang ditunjuk oleh pemerintah Jepang sebagai perantara dalam perundingan antara Jepang dan Indonesia. Shimizu kemudian berurusan dengan seorang pejabat Jepang yang menjalankan gudang di Watergate di seberang bioskop tua Capitol.

Setelah mendapatkan kain merah putih Fatmawati pun menghabiskan waktunya menjahit bendera besar itu di ruang makan dengan kondisi fisik yang cukup rentan. Dua hari pun berlalu dengan cepat, akhirnya bendera merah putih pun selesai dijahit. Pada tanggal 17 Agustus 1945, bendera merah putih berukuran 2 x 3 meter dikibarkan di Jalan Pegangsaan Timur 56 Jakarta. Bendera yang dijahit dengan susah payah dan biaya besar itu kini telah menjadi bendera sejarah dan simbol nasionalisme yang selalu disebarakan bangsa Indonesia hingga saat ini dan di masa depan.

S.K. Trimurti

Nama lengkapnya adalah Surastri Karma Trimurti lahir pada 11 Mei 1912 di Desa Sawahan, Boyolali, Karesidenan Surakarta. Ia adalah seorang wartawan, penulis, guru Indonesia dan pejuang wanita.

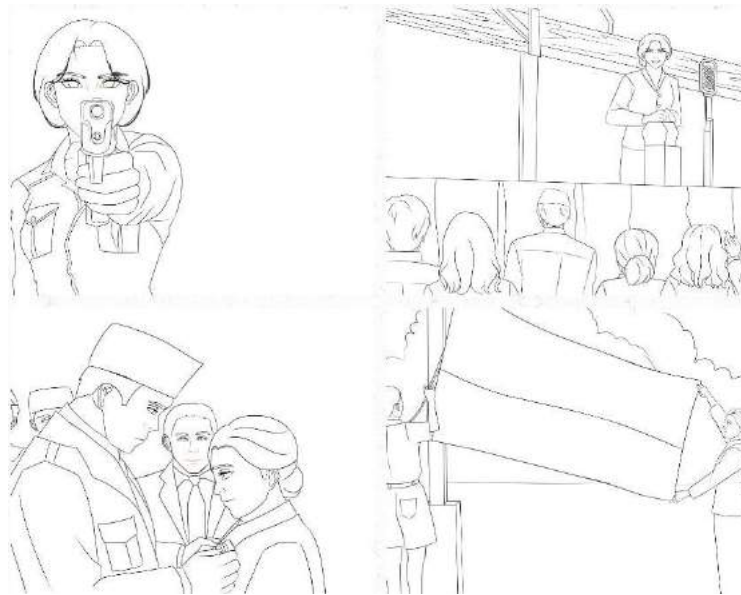
Saat remaja, Trimurti pergi ke Banyumas, yang menjadi pintu masuk pertama Trimurti ke dunia organisasi dan perjuangan. Saat itu, perempuan dianggap tabu untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau organisasi politik yang kebanyakan dipimpin oleh laki-laki. Beranjak dewasa, SK Trimurti menyadari bahwa dirinya tidak setuju dengan model aturan orang tuanya yang memisahkan peran perempuan dan laki-laki. Wanita harus menghabiskan lebih banyak waktu di dapur dan tidak bisa sering keluar rumah. Trimurti menolak semua prinsip tersebut, baginya,

perempuan memiliki hak yang sama dengan laki-laki untuk sukses secara ilmiah dan sosial.

Beranjak dewasa, Trimurti akhirnya diangkat oleh Soekarno sebagai wanita yang menjabat sebagai pembawa bendera saat Proklamasi Kemerdekaan. Ia menikah dengan Sayuti Melik, juru ketik teks Proklamasi Kemerdekaan.

8. Sketsa *Layout* Buku





Gambar 4.23 Sketsa Layout Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Dalam perancangan buku ini lebih banyak menggunakan teknik *Circus Layout* yaitu *layout* yang memiliki komposisi gambar visual yang susunannya tidak beraturan.. Hal ini memudahkan pembaca untuk memahami dan tidak bosan, karena ceritanya tidak hanya berbentuk teks, tetapi dipadukan dengan gambar visual yang dominan. Pada bagian *cover* diberi elemen awan dan burung agar terlihat lebih menarik.

9. Sinopsis

Upacara merupakan hal yang dilakukan di sekolah-sekolah Indonesia dan menjadi salah satu kegiatan wajib setiap minggunya. Buku ini menceritakan tentang 3 tokoh pahlawan dalam upacara bendera seperti WR. Soeprataman, Fatmawati dan SK Trimurti.

Kita akan tahu perjuangan WR. Soepratman dalam menciptakan lagu Indonesia Raya, Fatmawati yang menjadi sosok penting yaitu menjahit bendera merah putih dan yang terakhir SK. Trimurti yang menjadi wartawan kritis sekaligus pengibar benderamerah putih pertama kali.

4.6 Perancangan Media

Lokasi yang terdapat dalam cerita pahlawan dalam upacara bendera terjadi pada tahun 1902 hingga masa kemerdekaan Indonesia. Sehingga untuk desain karakternya menyesuaikan kehidupan pada zaman dulu.

A. Layout Media Utama

Buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera yang digunakan dalam perancangan ini yaitu buku ilustrasi dengan menggunakan teknik *digital illustration* mengenai cerita pahlawan dalam upacara bendera untuk anak 10-12 tahun. Buku ini juga Memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk membaca , menumbuhkan minat belajar dan mengenalkan anak siapa saja tokoh pahlawan dalam upacara bendera.



Gambar 4.24 Desain Cover Buku Ilustrasi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)



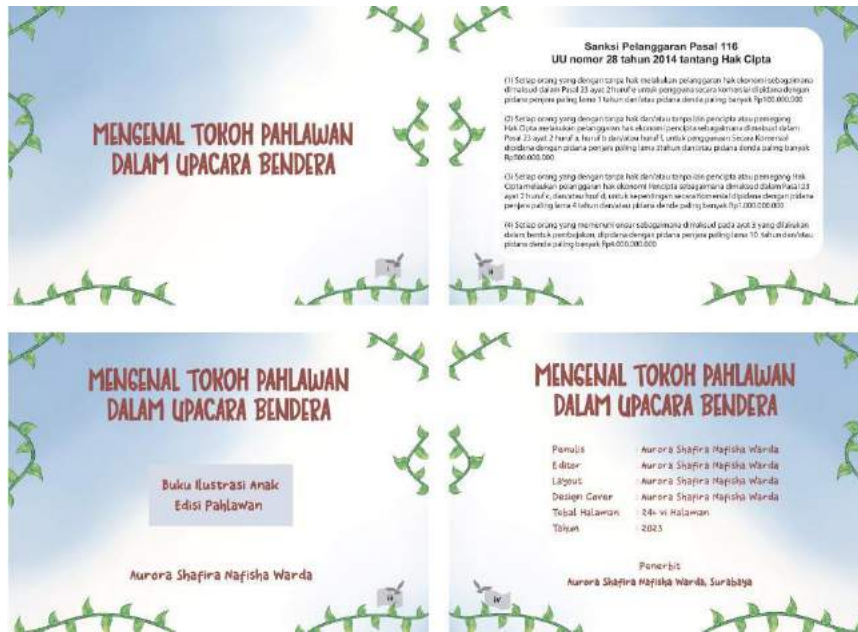
Gambar 4.25 Mockup Cover Buku Ilustrasi
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Cover depan buku ini memperlihatkan judul “MENGENAL TOKOH DALAM UPACARA BENDERA” yang menandakan bahwa buku ini ialah buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera. Terdapat salah satu instrumen dari yaitu bendera merah putih dan biola yang ikonik. Warna yang digunakan untuk cover buku adalah kombinasi dari warna utama dan terdapat QR Code pada bagian belakang, yang bisa di scan ke buku *digital*.



Gambar 4.26 Desain *Layout* Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Isi buku ilustrasi ini menggunakan layout berjenis *circus layout* yang dikombinasikan dengan beberapa background suasana pada saat sebelum kemerdekaan hingga kemerdekaan Indonesia, dimana desain ini menonjolkan alat setiap karakter sehingga fokus anak tertuju pada perjuangan setiap tokoh pahlawan dalam upacara bendera.



Gambar 4.27 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman I-IV (Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Halaman awal adalah identitas buku, lalu kedua ada undang-undang hak cipta, dilanjutkan dengan jenis buku kemudian identitas penulis buku. Menggunakan *layout window picture*.



Gambar 4.28 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman V-VI (Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman nomor v terdapat kata pengantar, halaman vi daftar isi, dan halaman pembatas buku yang mulai memasuki cerita tokoh WR. Soepratman. Halaman v-vi menggunakan *layout window picture*.



Gambar 4.29 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 1-4
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman nomor 1 sudah mulai memasuki jalan cerita yang diawali oleh pengenalan karakter WR. Soepratman. Halaman 2 menjelaskan tentang WR. Soepratman mendapatkan hadiah sebuah biola di hari ulang tahunnya yang ke-17 oleh kakak iparnya, yang bernama Van Eldrick., halaman 3 menjelaskan WR. Soepratman sangat senang sekali mendapatkan Biola dari kakak iparnya. Sejak saat itulah ia mulai belajar musik terutama biola dan karir musiknya pun dimulai. Selanjutnya halaman ke 4 menjelaskan bahwa Bersama kakak iparnya Van Eldick, Soepratman mendirikan Grup Jazz Band bernama Black And White dengan 4 orang rekan lainnya. Halaman 1 – 4 menggunakan jenis *layout circus*.



Gambar 4.30 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 5-8
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Halaman 5 - 6 menjelaskan tentang WR. Soepratman saat dewasa lalu memulai karir jurnalisnya yang pindah dari makassar ke bandung, halaman 7 menjelaskan WR. Soepratman mengawali karirnya di surat kabar Kaoem Moeda pada tahun 1924, selanjutnya halaman ke 8 menjelaskan bahwa WR. Soepratman berjuang dalam pergerakan kemerdekaan melalui karyanya sebagai kompinis dan terciptalah sebuah lagu kebangsaan yaitu Indonesia Raya. Pada halaman 5-6 menggunakan *layout window picture* sedangkan halaman 7-8 menggunakan *circus layout*.



Gambar 4.31 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 9-11
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman 9 menjelaskan bahwa lagu Indonesia Raya pertama kali di tampilkan dengan iringan biola pada saat kongres pemuda dua, saat itu usia WR. Soepratman berusia 25 tahun. Selanjutnya ada halaman pembatas menandakan pergantian cerita Halaman 10 memasuki cerita Fatmawati yang menjelaskan tentang biodata Fatmawati, halaman 11 menjelaskan bahwa Fatmawati adalah istri dari presiden pertama yaitu Ir. Soekarno. *Layout* yang digunakan yaitu *circus layout*.



Gambar 4.32 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 13-15
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman 12 menjelaskan bahwa sebelum kemerdekaan Fatmawati ikut berjuang dengan memberikan makanan untuk para pejuang, halaman 13 menjelaskan pada saat jelang kemerdekaan Indonesia, Fatmawati mendapatkan sebuah tugas dari Soekarno yaitu menjahit sebuah bendera merah putih, halaman 14 menjelaskan Perjuangan untuk mendapatkan kain tidaklah mudah. Kemudian ia minta bantuan Shimizu, orang Jepang, sebagai perantara untuk mendapatkan kain, halaman 15 menjelaskan setelah menunggu, akhirnya Fatmawati mendapatkan kain yang berukuran 2x3 meter tersebut, yang nantinya akan dijahit menjadi bendera merah putih. *Layout* yang digunakan pada halaman 13 hingga 15 adalah *circus layout*.



Gambar 4.33 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 16-18
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman 16 menjelaskan Fatmawati pun menghabiskan waktunya menjahit bendera besar itu di ruang makan dengan penuh semangat, selanjutnya halaman 17 menjelaskan tentang bendera merah putih yang selesai dijahit dan akan di kibarkan saat kemerdekaan. Lalu ada halaman pembatas menandakan pergantian tokoh. Halaman 18 ini mulai membahas tentang Trimurti, menjelaskan tentang biodata trimurti. *Layout* yang digunakan pada halaman 16 hingga 18 adalah *circus*.



Gambar 4.34 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 19-22
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pada halaman 19 menjelaskan bahwa trimurti adalah sosok wanita yan ikut berjuang dan berpartisipasi dalam kegiatan atau organisasi politik yang kebanyakan dipimpin oleh laki-laki, halaman 20 menjelaskan tentang saat dewasa, Trimurti menyampaikan pendapatnya bahwa seorang perempuan mempunyai hak yang sama dengan laki-laki untuk memajukan diri baik dalam hal akademis maupun social. Selanjutnya halaman 21 menjelaskan mengenai Trimurti akhirnya ditunjuk oleh Soekarno untuk menjadi salah satu perempuan yang bertugas sebagai pengibar bendera saat Kemerdekaan Indonesia, Halaman 22 menjelaskan mengenai hari Kemerdekaan pun tiba, Trimurti akhirnya mengibarkan bendera merah putih yang telah dijahit oleh Fatmawati. Pada halaman 19 hingga 22 *layout* yang digunakan masih sama dengan sebelumnya yaitu *circus layout*.



Gambar 4.35 Visualisasi Buku Ilustrasi Halaman 23-24
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Halaman 23 menjelaskan tentang fakta menarik dan halaman 24 menjelaskan tentang biodata penulis. *Layout* yang digunakan pada halaman ini adalah *window picture layout*.

B. Media Pendukung

Media pendukung pada buku ilustrasi ini terdiri dari stiker, gantungan kunci, pembatas buku, pin, dan poster, berfungsi untuk membantu mengenalkan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera pada masyarakat secara lebih luas. Berikut adalah media pendukung dari buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera.

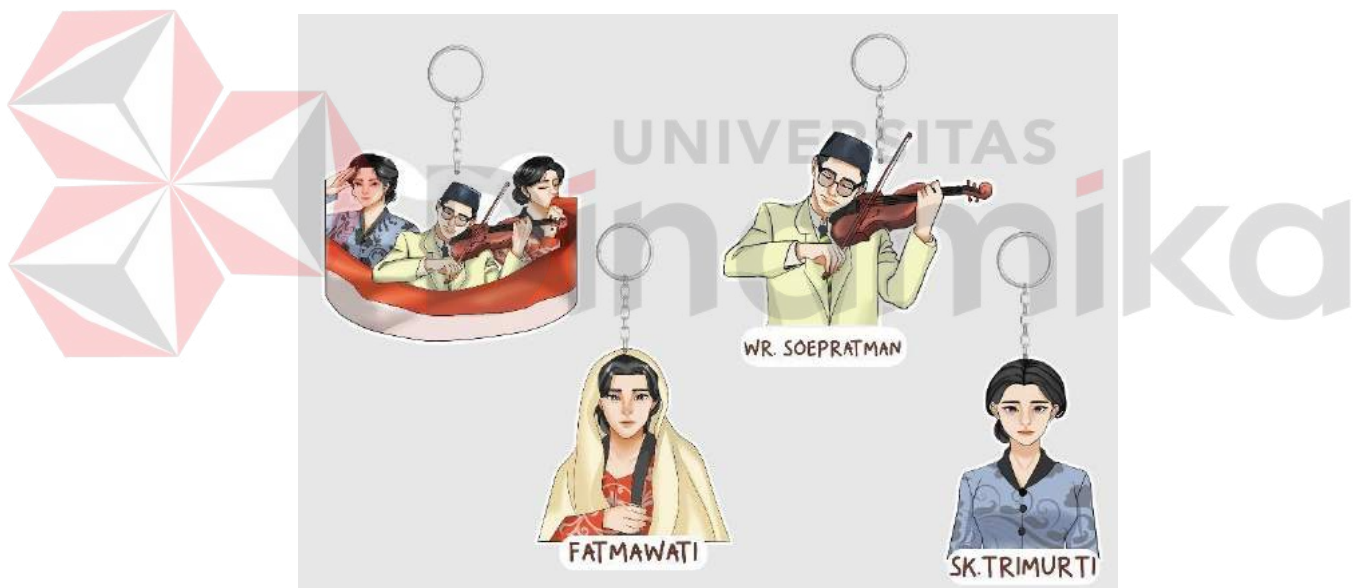
1. Desain Stiker



Gambar 4.36 Sketsa dan Desain Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Media pendukung stiker dapat di tempel dimana-mana, dibuat sesuai dengan bentuk setiap karakternya, yaitu *cutting*. Untuk desain stiker visualisasinya dari ketiga karakter utama yaitu Soepratman, Fatmawati, dan Trimurti, lalu ada beberapa gambar tambahan yaitu biola dan bendera. Stiker nantinya dibuat menggunakan bahan *vinyl* dengan laminasi *doff* agar bisa bertahan lebih lama, untuk ukurannya pun bermacam-macam dari 4,5 – 7 cm.

2. Desain Gantungan Kunci



Gambar 4.37 Sketsa dan Desain Gantungan Kunci
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Gantungan kunci berfungsi sebagai aksesoris atau penanda kunci. Visualisasi gantungan kunci yang digunakan adalah dari ketiga karakter utama pahlawan dalam upacara bendera. Bahan yang digunakan ialah *acrylic* dengan 2 sisi, berukuran 6x6 cm.

3. Desain Pembatas Buku



Gambar 4.38 Sketsa dan Desain Pembatas Buku
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Pembatas buku berfungsi sebagai penanda pada halaman terakhir dari buku yang telah dibaca. Visualisasi gantungan kunci yang digunakan adalah dari ketiga karakter utama pahlawan dalam upacara bendera. Dengan menambahkan teks singkat untuk menambah daya tarik anak. Ukuran yang digunakan adalah 5 x 15 cm dengan laminasi *glossy* agar tahan lama.

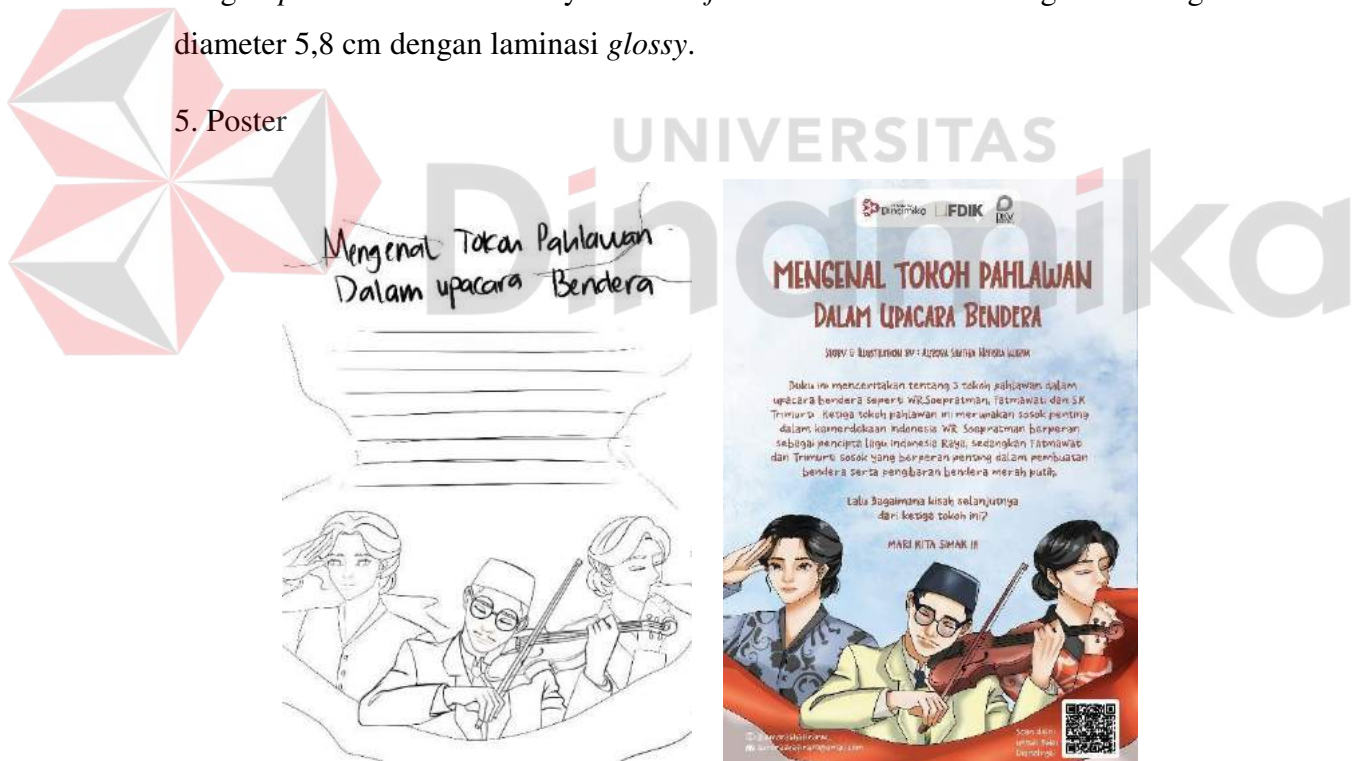
4. Pin



Gambar 4.39 Sketsa dan Desain Pin
Sumber: Olahan Peneliti, 2023

Pin berfungsi sebagai aksesoris tas atau barang lainnya, implementasi desain yang digunakan dengan objek visual ketiga karakter tokoh pahlawan dalam upacara yaitu Soepratman, Fatmawati dan Trimurti dan warna yang digunakan sesuai dengan *pallette* warna utama yaitu *colorful*. Pin ini berbentuk lingkaran dengan diameter 5,8 cm dengan laminasi *glossy*.

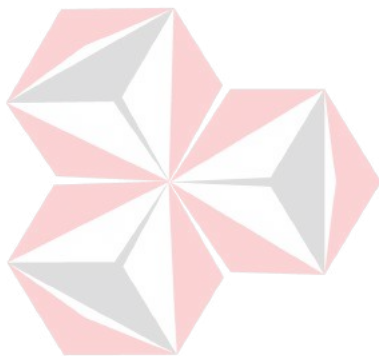
5. Poster



Gambar 4.40 Sketsa dan Desain Poster
(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

Poster digunakan untuk menarik perhatian serta memberitahukan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera pada masyarakat

umum. Desain poster didesain dengan bentuk yang simpel, terdapat headline dan bodytext yang dapat dengan mudah dibaca oleh anak-anak. Dalam poster ini digambarkan objek visual dari ketiga tokoh utama yaitu WR. Soepratman, Fatmawati dan Trimurti. Selain itu juga ada tambah bendera merah putih, yang memperjelas isi buku dan adanya QR Code pada bagian kanan bawah untuk kemudian di scan ke buku digitalnya. Ukuran poster yang dicetak adalah ukuran A2 dengan laminasi *glossy* agar tahan lama.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan berupa perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera untuk anak 10-12 tahun dengan judul “MENGENAL PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA” dengan ditemukannya konsep *keyword knowledge* yang diambil dari STP, USP dan SWOT. Kata kunci tersebut digunakan dalam implementasi pada karya. Mulai dari pemilihan tipografi, warna, hingga tata letak yang disesuaikan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini menceritakan tentang perjuangan tiga pahlawan terkait penciptaan lagu kebangsaan Indonesia Raya, penjahitan bendera merah putih dan pengibaran bendera pada masa kemerdekaan Indonesia.

Hasil penelitian ini diimplementasikan dalam berbagai media, seperti buku ilustrasi sebagai media utama, stiker, pin, gantungan kunci, pembatas buku dan poster sebagai media pendukungnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi pengenalan tokoh pahlawan dalam upacara bendera untuk anak 10 – 12 tahun dengan judul “MENGENAL PAHLAWAN DALAM UPACARA BENDERA” terdapat saran yang penulis tulis agar lebih baik lagi :

Untuk perancang selanjutnya, disarankan untuk memperbanyak cerita tokoh pahlawan berkonsep tematik, sehingga tidak hanya 3 cerita mengenai tokoh pahlawan dalam upacara bendera, tetapi untuk perancang selanjutnya dapat membuat perancangan buku dengan pahlawan yang berbeda dalam tema tertentu yang memiliki konsep serupa dengan buku “Mengenal Tokoh Pahlawan dalam Upacara Bendera”. Perancang selanjutnya juga diharapkan bisa menjadikan media utama buku pop up atau buku interaksi, dan menambah media pendukung yang menarik lainnya.

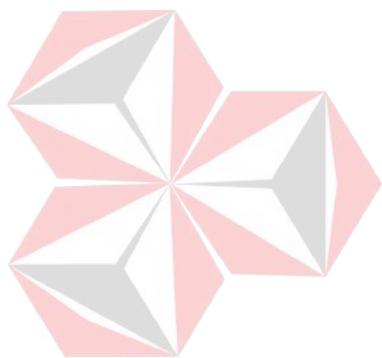
DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, F. (2019). Hakikat Pembelajaran Tematik Sd/Mi. *Osf.Io*, 1720500019, 3–10.
- Adlani. (2021). *Tahap-Tahap yang Dilakukan dalam Proses Menggambar Ilustrasi*. 2021. <https://adjar.grid.id/read/542977933/tahap-tahap-yang-dilakukan-dalam-proses-menggambar-ilustrasi?page=all>. Diakses tanggal 26 Oktober 2022
- Arifianti. (2019). Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar. *Thesis*.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Gunawan. (2021). *Peran Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa terhadap Buku*. Kompasiana.Com. Diakses tanggal 15 September 2022
- Hidayati. (2021). *Terus Jadi Tren, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design*. 2021. <https://glints.com/id/lowongan/flat-design-desain/>. Diakses tanggal 26 Oktober 2022
- Imadatul, S. (2018). *Motivasi Belajar Mahasiswa Setelah Menikah Pada Program Studi Akuntansi dan Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik*. 37–56.
- Kelana. (2018). *Manfaat Mengikuti Upacara Bendera Bagi Siswa*. 2018. <https://siedoo.com/berita-8907-manfaat-mengikuti-upacara-bendera-bagi-siswa/>. Diakses Tanggal 31 Oktober 2022
- Kemendikbud. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Issue 2).
- Nuel. (2020). *Pembelajaran Tematik: Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Karakteristik*. 2020. <https://gurusekali.com/model-pembelajaran/tematik/> Diakses tanggal 27 Oktober 2022
- Perkemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2018 Tentang Pedoman Upacara Bendera Di Sekolah* (Issue 8). 2018. Page 1-13

- Putra. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta, Andi Offset.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rahardjo, M. (2011). *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*.
- Rheny. (2022). Layout adalah: Pengertian, 5 elemen desain layout, manfaat, dan prinsip pembuatannya. 2022. <https://www.ekrut.com/media/layout-adalah> Diakses tanggal 26 Oktober 2022
- Sakti. (2022). *Daftar Lengkap 168 Pahlawan Nasional Indonesia*. 2022. http://civitasbook.com/singo.php?cb=non&_i=daftarpahlawan&id1=aaaaaaatamu&id2=&id3=
- Salim & Sahrum. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif.pdf* (pp. 141–142).
- Salma. (2021). *Studi Literatur: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya*. 2021. https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/#Pengertian_Studi_Literatur_Menurut_Para_Ahli Diakses tanggal 28 Oktober 2022
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi.(Dria Setiautami) 311 Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311–317.
- Suardi, D. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Bab III. *Metode Penelitian*, 49(23–6), 40–68. [https://eprints.uny.ac.id/53740/4/TAS BAB III 13416241020.pdf](https://eprints.uny.ac.id/53740/4/TAS%20BAB%20III%2013416241020.pdf)
- Supriyono Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta, Andi Offset.
- Susanty. (2022). *Mengenang Fatmawati, Putri Bengkulu Sang Penjahit Bendera Pusaka*. 2022. <https://kemensos.go.id/mengenang-fatmawati-putri-bengkulu-sang-penjahit-bendera-pusaka>. Diakses tanggal 28 Oktober 2022
- Wati. (2022). *Kurangnya Minat Pelajar dalam Mempelajari Sejarah*. 2022. https://www.kompasiana.com/20010minawatidewi8120/62a5d2f2fdcdb43cec5ead52/kurangnya-minat-pelajar-dalam-mempelajari-sejarah?page=2&page_images=1. Diakses tanggal 5 Oktober 2022
- Widianatalia. (2018). *Mengenang Sosok Ir. Soekarno*. 2018. <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/2048/mengenang-sosok-ir-soekarno>. Diakses tanggal 28 Oktober 2022

Winoto. (2019). *Pedoman Pelaksanaan Upacara Bendera*. 2019.
<https://smptdkebumen.sch.id/read/4/pedoman-pelaksanaan-upacara-bendera>.
Diakses tanggal 27 Oktober 2022

Wisti, A. (2020). *Teori Warna*. anyflip. Diakses tanggal 5 Oktober



UNIVERSITAS
Dinamika