

Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Perang Kamang

Raihan Arif Pamungkas¹, Drs. Harisman²

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

raihanarifpamungkas@gmail.com, harismanomar@gmail.com

Abstrak

Perang kamang adalah perang melawan ketidakadilan pemerintah kolonial Belanda terhadap pemberlakuan pajak (Belasting) yang dianggap sangat memberatkan rakyat pada 15 Juni 1908. Peristiwa sejarah ini dituturkan oleh penutur dari generasi ke generasi secara lisan. Tetapi sangat disayangkan cerita sejarah tersebut sudah jarang dituturkan karena jumlah penutur yang sedikit dan membuat cerita bersejarah tersebut perlahan punah sedikit demi sedikit. Penutur sangat jarang menulis dan mempublikasi karyanya, dan belum adanya media inventarisasi tradisi lisan, sehingga masyarakat sulit untuk menemukan karya tradisi lisan, baik digunakan untuk belajar maupun sebagai hiburan. Sehingga membuat anak-anak tidak mengetahui cerita sejarah atau peristiwa Perang Kamang. Hal tersebut menjadi sebuah permasalahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Salah satu cara untuk memperkenalkan kembali adalah dengan membuat media informasi dalam bentuk buku ilustrasi peristiwa perang kamang. Penelitian ini bertujuan memperkenalkan serta melestarikan cerita sejarah perang Kamang kepada generasi muda untuk mewariskan nilai-nilai moral yang terdapat pada cerita perang kamang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan desain komunikasi visual dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuesioner kepada 190 responden. Data dianalisis menggunakan metode 5W+1H untuk menentukan strategi perancangan yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% responden tidak mengetahui tentang Perang Kamang, 21% mengetahui tentang Perang Kamang, 70% responden menginginkan pembuatan buku ilustrasi Perang Kamang dan 80% responden mengetahui sejarah Perang Kamang melalui orang tua dan guru. Perancangan ini diharapkan mampu melestarikan cerita sejarah perang Kamang kepada generasi muda untuk mewariskan nilai-nilai moral yang terdapat pada cerita perang kamang

Kata Kunci: media informasi, buku ilustrasi, desain komunikasi visual, perang kamang.

PENDAHULUAN

Nagari Kamang terletak di Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat. Nagari Kamang merupakan salah satu daerah yang kaya akan sejarah, terkait dengan perjuangan dan peristiwa penting di masa lalu, (Dudung Abdurrahman 1999) berpendapat bahwa sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan makna yang subjektif, yakni peristiwa masa lalu yang telah menjadi pengetahuan manusia. Adapun peristiwa sejarah penting dan menjadi sejarah di Nagari Kamang yaitu Perang Kamang.

Perang kamang adalah perang melawan ketidakadilan pemerintah kolonial Belanda terhadap pemberlakuan pajak (Belasting) yang dianggap sangat memberatkan rakyat pada 15 Juni 1908. Peristiwa sejarah ini dituturkan oleh penutur dari generasi ke generasi secara lisan. Peristiwa sejarah Perang Kamang sendiri merupakan cerita yang memiliki nilai moral, diantaranya semangat juang, solidaritas, persatuan, keberanian, perlawanan terhadap ketidakadilan dan penjajahan, serta pengorbanan. Bagi masyarakat Kamang sendiri peristiwa ini merupakan peristiwa bersejarah yang berfungsi sebagai simbol perjuangan masyarakat Kamang dalam melawan penjajahan. Tetapi sangat disayangkan cerita sejarah tersebut sudah jarang dituturkan karena jumlah penutur yang sedikit dan membuat cerita bersejarah tersebut perlahan punah sedikit demi sedikit. Penutur sangat jarang menulis dan mempublikasi karyanya, dan belum adanya media inventarisasi tradisi lisan, sehingga masyarakat sulit untuk menemukan karya tradisi lisan, baik digunakan untuk belajar maupun sebagai hiburan (Utari Akhir Gusti, 2001). Sehingga membuat anak-anak tidak mengetahui cerita sejarah atau peristiwa Perang Kamang. Hal tersebut menjadi sebuah permasalahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Salah satu cara untuk memperkenalkan kembali adalah dengan membuat media informasi dalam bentuk buku ilustrasi peristiwa perang kamang. Buku ilustrasi menjadi salah satu bentuk media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi sekaligus menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan berkesan. Buku ilustrasi bertujuan untuk memperkenalkan cerita sejarah Perang Kamang kepada generasi muda. Dengan pendekatan buku ilustrasi cerita Perang Kamang ini dapat menarik minat maupun perhatian remaja sebagai target audience dari perancangan ini, sehingga dapat terjadinya edukasi terhadap remaja. Untuk itu perlunya buku ilustrasi cerita sejarah Perang Kamang sebagai media informasi yang dirancang melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Buku cerita sejarah Perang Kamang ini dapat memberikan cerita yang lengkap dan gambar yang menarik mengenai cerita sejarah Perang Kamang. Selain itu, buku ini dapat memperkenalkan kembali cerita sejarah Perang Kamang kepada masyarakat luas yang belum begitu mengetahuinya. Dengan memperkenalkan cerita sejarah Perang Kamang, diharapkan

masyarakat luas dapat lebih memahami dan menghargai perjuangan para tokoh sejarah yang telah gugur. Oleh karena itu perancangan media informasi dalam bentuk buku ilustrasi merupakan hal yang penting dan berguna untuk melestarikan kembali cerita sejarah Perang Kamang kepada masyarakat luas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan perancangan desain komunikasi visual. Metode ini digunakan untuk menghasilkan media informasi berupa buku ilustrasi tentang sejarah Perang Kamang. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, analisis data, perancangan media, produksi, serta evaluasi hasil perancangan.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.

1. Observasi

Observasi diperlukan dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan. Teknik pengumpulan data observasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan lewat buku-buku, artikel, e-book, dan bacaan tentang cerita sejarah perang kamang, serta observasi juga dilakukan dengan secara pengamatan langsung mengenai cerita sejarah Perang Kamang

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan umum. Secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip oleh penulis. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai beberapa orang narasumber yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit. Wawancara ini dilakukan kepada Bapak Andri Juanis Sutan Malano selaku budayawan dan tokoh adat serta salah satu penyusun buku Kamang dalam Pertumbuhan Perjuangan Menentang Kolonialisme dan Bapak Kurniadi Ilham selaku budayawan minang yang melakukan riset khusus pada salah satu srikandi atau tokoh yang ada di cerita Perang Kamang

3. Studi Putaka

Studi Pustaka digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku, dan artikel.

4. Kuesioner

Kuesioner disebar secara langsung di MTsN 2 Agam dan penulis mendapatkan responden sebanyak 190 orang. Dari 190 orang responden tersebut diperoleh data: Jumlah yang menjawab tidak tahu Perang Kamang adalah 171 orang dari 190 dengan presentase 90%. Jumlah yang menjawab tahu tentang cerita sejarah perang kamang berjumlah 40 orang dari 190 dengan persentase 21%. Jumlah yang menginginkan Perang Kamang dijadikan Buku Ilustrasi adalah 133 orang dengan presentase 70%. 80% atau 152 orang dari target audiens mengetahui Perang Kamang dari orang tua atau guru. Sebanyak 63% atau 119 orang dari target audiens merasa cerita Perang Kamang ini penting untuk dipelajari dan Sebanyak 65% atau 123 orang dari target audiens ingin mengetahui lebih banyak tentang Perang Kamang.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode SWOT dan 5W+1H.

1. Analisis 5W+1H

Analisis 5W+1H digunakan untuk merumuskan strategi komunikasi promosi berdasarkan aspek What, Who, Why, Where, When, dan How. Analisis ini membantu menentukan target audiens, kebutuhan informasi, serta media yang paling sesuai untuk menyampaikan pesan promosi secara efektif.

Tahapan Perancangan

Proses perancangan media promosi ini dilakukan melalui beberapa strategi perancangan, yaitu:

1. Pendekatan verbal, terfokus pada penyampaian nilai-nilai moral yang terdapat pada cerita tersebut yang berguna untuk pembentukan karakter. Perancangan buku ini menggunakan bahasa baku dan mudah dipahami, kemudian untuk penulisan naskah akan menggunakan Bahasa Indonesia.
2. Pendekatan visual, berupa ilustrasi digital painting yang dapat mendukung konsep verbal, agar membuat tampilan mudah untuk dipahami dan dapat menarik perhatian dari anak MTsN. Warna yang digunakan yaitu full color, sesuai dengan psikologi warna, agar dapat menghasilkan ilustrasi yang disukai anak MTsN. Perancangan ini akan menampilkan karakter-karakter kartun dengan gaya yang disenangi anak-anak MTsN.
3. Strategi cerita, meliputi tema dan genre, premis dan logline.
4. Plot point, meliputi eksposisi, pemicu konflik, aksi naik, klimaks, aksi turun dan ending.

Output Perancangan

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku ilustrasi, buku digital (E-book), poster, X-banner, merchandise, media sosial Instagram, dan stiker yang dirancang untuk memperluas jangkauan promosi dan memperkuat identitas visual tentang Perang Kamang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Media Promosi

1. Buku Ilustrasi

Buku Ilustrasi ini terdiri dari 36 halaman yang menceritakan tentang perlawanan Rakyat Kamang dalam memerangi kolonial Belanda yang semena-mena membuat kebijakan pajak atau blasting, sampai terjadinya perang. Nantinya buku ini akan membantu untuk mengenal dan mengetahui mengenai cerita Perang Kamang. Buku ilustrasi ini menggunakan Teknik digital painting dengan perwarnaan full color. Buku ini berisi gambar dominan dan tulisan sebagai pendukung. Hal ini sejalan dengan buku ilustrasi yang menyajikan gambar dengan detail yang membangun ciri khas ekspresi wajah dari karakter yang dihadirkan sebagai teknik untuk memberikan ketertarikan bagi adik-adik untuk berimajinasi. Masing-masing dari karakter dan objek suasana tempat diciptakan dengan pendekatan visual yang mirip dengan aslinya, namun dengan eksekusi style gambar anak-anak untuk menyelaraskan media dengan target audiens. Buku ilustrasi Perang kamang ini juga menggunakan beberapa prinsip desain. Seperti salah satunya layout. Tentang bagaimana mengarahkan pembaca serta menyusun ilustrasi agar cerita dapat tersampaikan dengan benar. Penggunaan ilustrasi karakter mendominasi ilustrasi juga sebagai upa agar pembaca tetap terarah dengan cerita yang dibawakan oleh karakter yang ada dalam cerita. Kesimbangan antara lustrasi dan tulisan perlu diperhatikan agar selaras sehingga ilustrasi yang disampaikan dapat bersifat komunikatif dan dapat memberikan informasi kepada pelajar.



Gambar 1. Buku Ilustrasi

2. Buku Elektronik (E-Book)

Buku elektronik merupakan ilustrasi tentang Cerita Perang Kamang yang dapat diakses oleh target audiens melalui website anyflip.



Gambar 2. Buku Elektronik (E-Book)

3. Poster

Poster ini dibuat untuk memenuhi beberapa fungsi, yaitu: Pertama, poster ini berfungsi sebagai attention grabber untuk memicu ketertarikan awal publik di ruang pameran agar mereka penasaran dengan isi buku ilustrasinya. Kedua, poster ini berperan sebagai key visual yang merangkum seluruh atmosfer, art style, dan genre perjuangan dari buku penulis ke dalam satu halaman ringkas.



Gambar 3 . Poster

4. X-Banner

Penggunaan media X-banner ini dirancang khusus untuk memenuhi fungsi komunikasi dan promosi visual yang strategis selama pameran Tugas Akhir berlangsung. Karena sifat fisiknya yang berdiri mandiri menggunakan penyangga berbentuk huruf "X", media ini berfungsi sebagai penanda visual di area lalu lalang pengunjung (signage) sekaligus penyedot perhatian utama (attention grabber) sebelum orang-orang memutuskan untuk mendekati meja booth pameran saya. Informasi sinopsis pendek di bagian atas banner bertindak sebagai pengantar informasi yang cepat dan padat, membuat pengunjung yang sedang berjalan langsung paham tentang topik sejarah dan tahun peristiwa yang diangkat di dalam buku tanpa harus membaca banyak teks.



Gambar 4 . X-Banner

5. Stiker

Perancangan media pendukung sticker menggunakan aset ilustrasi yang telah ada yaitu ilustrasi yang terdapat pada buku ilustrasi. Sticker berukuran 5 x 5cm. Stiker ini nantinya dikhususkan untuk menambah ketertarikan anak dengan buku dan juga sebagai media promosi



Gambar 5. Stiker

6. Gantungan Kunci

Pada bagian desain ilustrasi untuk gantungan kunci dan juga pin diambil dari desain poster dan stiker yang telah ada sebelumnya.



Gambar 6. Gantungan Kunci

7. Media Sosial Instagram

Sosial media yang digunakan sebagai media promosi adalah Instagram. Instagram dapat mengkategorikan jenis postingan sehingga mudah menemukan postingan yang di unggah. Selain itu, Instagram mampu berkoneksi dengan social media yang lainnya, sehingga mempermudah penyebaran buku cetak Cerita Perang Kamang.



Gambar 7. Media Sosial Instagram

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan media informasi Perang Kamang melalui buku ilustrasi, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi ini membantu dalam menumbuhkan minat baca, karena pada anak usia dini, anak – anak cenderung lebih menyukai bentuk visual/gambar yang dibandingkan dengan tulisan. Selain itu buku ilustrasi Perang kamang tidak hanya sebagai media informasi, melainkan juga dapat menjadi media pengenalan yang lebih singkat dan menarik dikarenakan penggunaan ilustrasi. Dari perancangan media informasi Buku Ilustrasi Perang Kamang melalui media buku cerita anak bergambar, dapat dijadikan referensi untuk media informasi yang lebih bersahabat dengan anak umur 12 – 15 Tahun. Hal ini diakarenakan media ini sebelumnya belum pernah ada dan sangat cocok dengan karakter anak yang cenderung lebih suka dengan informasi yang berbau visual dibanding teks. Berdasarkan analisis 5W+1H, media informasi berupa buku ilustrasi dipilih sebagai solusi promosi karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan media digital saat ini. Untuk memperkuat penyebaran informasi dan identitas visual, media utama didukung

oleh media promosi pendukung berupa buku ilustrasi, buku elektronik (e-book), poster, X-Banner, stiker, gantungan kunci dan media sosial Instagram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Andri Juanis Sutan Malano selaku budayawan dan tokoh adat serta salah satu penyusun buku Kamang dalam Pertumbuhan Perjuangan Menentang Kolonialis dan Bapak Kurniadi Ilham selaku budayawan minang yang melakukan riset khusus pada salah satu srikandi atau tokoh yang ada di cerita Perang Kamang yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses pengumpulan data penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, responden penelitian, serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Dudung. (1999). *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu. Ardianto 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Andung. Sembiosa Rekatam Media.
- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Burhan, A. S. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). *Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia*. BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 3(1), 235-347.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction To Information Design*. London: Laurence King Publishing Ltd
- Fariz. (2009). *Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Gusti, Utari Akhir. (2001). *Tinjauan Penyebaran Tradisi Lisan Di Sumatera Barat*. Jurnal Adat dan Budaya Indonesia
- Ismaun. (1993). *Modul Ilmu Pengetahuan Sosial 9: Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemnaker R.I. (2020). *Buku Informasi Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain M.74100.001.02*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan Dan Produktivitas Direktorat Bina Standardisasi Kompetensi Dan Pelatihan Kerja
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Lucey, W.L. (1984). *Methods and Interpretation*. New York: Gerland Publishing Co.
- Mohammad Ali, R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Nurgyantoro, (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- Ramdhany, D, Rusman, R. (2013). *Hukum Humaniter Internasional*.
- Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2010). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta, Bandu.
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2011). *Strategi Bercerita Cerita Sejarah*. Agastya.