

Perancangan Buku Aktivitas Museum BRI untuk Siswa Sekolah Dasar

Tiffani Aurelia Puspita

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
tiffani.aurelia@student.umn.ac.id.

Nadia Mahatmi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
nadia.mahatmi@umn.ac.id.

Diterima: Oktober, 2023 | **Disetujui:** November, 2023 | **Dipublikasi:** Agustus, 2024

ABSTRAK

Museum BRI Purwokerto merupakan sebuah museum khusus tentang sejarah perbankan di Indonesia. Koleksi museum ini beragam dan salah satu bangunannya merupakan gedung asli bank pertama di Indonesia. Berkaca dari keunikan tersebut, Museum BRI ramai oleh kunjungan studi dari sekolah-sekolah di Purwokerto dan sekitarnya. Sayangnya, penyelenggaraan kunjungan studi dengan partisipan siswa sekolah kerap berlangsung secara tidak efektif karena sifatnya yang cenderung serimonial. Oleh sebab itu, perancangan ini bertujuan untuk menawarkan sebuah solusi melalui media utama buku aktivitas. Dalam prosesnya, perancangan ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu wawancara, *Focus Group Discussion*, studi referensi, dan observasi. Data kemudian diolah menggunakan 5 tahapan proses desain oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul "*Graphic Design Solutions*". Diharapkan melalui perancangan ini, kunjungan studi oleh sekolah-sekolah di Museum BRI dapat berlangsung secara efektif sehingga kekayaan sejarah Museum BRI dapat dilestarikan dan disalurkan kepada murid-muridnya.

Kata Kunci: Museum BRI, Kunjungan Studi, Buku Aktivitas, Siswa Sekolah Dasar, Sejarah

PENDAHULUAN

Museum Bank Rakyat Indonesia (BRI) adalah sebuah museum khusus yang terletak di Kota Purwokerto. Museum ini menyimpan beragam koleksi, seperti mata uang yang pernah dipakai di Indonesia, wadah penyimpanan uang tradisional, akta-akta pendirian, foto direksi, dll. yang menginformasikan sistem keuangan Indonesia, cikal bakal perbankan, dan perjalanan BRI dari awal pendiriannya hingga saat ini. Keunikan museum ini, yakni salah satu bangunannya merupakan bangunan asli dari gedung pertama BRI.

Berkaca dari nilai historis dan edukatif yang dimiliki oleh Museum BRI, tidak mengherankan museum ini banyak dijadikan sebagai lokasi kunjungan studi oleh sekolah-sekolah di Purwokerto dan sekitarnya. Sayangnya, metode pembelajaran ini cenderung bersifat serimonial sehingga tujuan semula untuk menambah pengetahuan kurang tercapai. Hal ini berdampak bagi Museum BRI, yakni tidak tercapainya salah satu harapan museum untuk mengambil peran dalam menyebarkan wawasan perbankan.

Oleh sebab itu, perancangan ini dilakukan dengan tujuan memberikan sebuah solusi bagi permasalahan di atas.

Berdasarkan sebuah penelitian di Wuhan yang dilakukan oleh Shi Nanqiao dan Liufan (2019) mengenai keefektifan *study sheets* bagi partisipan kunjungan studi dan pendapat Arsyad (2015:29) mengenai fungsi media dalam proses pembelajaran, penulis menyimpulkan Museum BRI membutuhkan sebuah media untuk menunjang kunjungan studi. Buku aktivitas akan ditawarkan kepada sekolah-sekolah untuk membantu mengarahkan fokus murid pada tujuan awal kegiatan.

KAJIAN TEORI

Desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada khalayak. Desain grafis dirancang untuk memenuhi tujuan seperti membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, menginspirasi, mengikutsertakan, dan lain-lain. Terdapat 4 elemen desain grafis: garis, bentuk, warna, dan tekstur. Dalam aplikasinya, desain grafis memperhatikan 5 prinsip, yakni format, keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan (Landa, 2014).

Tipografi adalah satu set huruf, angka, simbol, dan tanda baca yang didesain secara konsisten. Pemilihan tipografi harus mempertimbangkan nilai estetika, proporsi, keseimbangan, serta makna tipografi. Terdapat 8 klasifikasi utama tipografi: *old style* atau *humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *script*, dan *display* (Landa, 2014).

Ilustrasi merupakan sebuah bahasa visual yang mengomunikasikan suatu pesan. Dalam sebuah karya desain, ilustrasi memiliki 5 peranan, yakni dokumentasi, referensi, dan instruksi; komentar; *storytelling*; persuasi; dan identitas (Male, 2007). Adapun berdasarkan gayanya, ilustrasi terklasifikasi menjadi 4: realisme, kartunisme, semi realisme, dan seni murni (Gumelar, 2012).

Layout merupakan penyusunan teks dan gambar dalam sebuah desain untuk mengendalikan urutan informasi. *Layout* erat kaitannya dengan proporsi dan *grid*.

Dalam hal ini, proporsi adalah hubungan antarukuran hubungan antarelemen harmonis dalam sebuah kesatuan; sedangkan, *grid* merupakan panduan struktur komposisional yang menjadi landasan mengatur elemen dalam desain. Terdapat 3 jenis *grid*: *single-column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid* (Landa, 2014) Buku adalah "lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab" (KBBI, 2022).

Adapun buku anak adalah buku yang isinya telah disesuaikan dengan pengetahuan dan pengalaman anak. Buku anak mengusung konsep *book levelling* atau perjenjangan buku, yakni perjenjangan yang disusun berdasarkan usia, perkembangan kognitif, emosi, dan minat anak-anak terhadap bacaan (Trimansyah, 2020).

Tabel 1 Perincian Perjenjangan Buku (Sumber: Puskurbuk dalam Trimansyah, 2020)

Jenjang	Karakteristik Umum	Isi	Deskripsi Teknis Penyajian	Desain & Grafika
A	Jenjang untuk menstimulus perkembangan aspek fisiologis dan psikologis dasar anak melalui bimbingan.	<p>Nilai: Ketuhanan dan kemanusiaan. Sikap: Berani, jujur, gembira, dan kasih sayang. Pengetahuan: bentuk, warna, hewan, sayur, buah. Keterampilan: motorik dasar, fisiologis dasar (makan), jaga kebersihan (buang sampah), berdoa.</p>	<p>Model buku alternatif (seperti buku karton, buku kain, dll.) atau buku bergambar. Nirkata, kecuali judul buku, dapat memuat abjad dan/atau angka. Ilustrasi berupa gambar garis</p>	<p>Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 8–16 halaman. Proporsi gambar 90%. Warna lembut. Menggunakan <i>font sans serif</i>.</p>
PRABACA 1 setara PAUD tingkat awal atau usia 1–3 tahun.				
B	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan.	<p>Nilai: Ketuhanan dan kemanusiaan. Sikap: Berani, jujur, gembira, dan kasih sayang. Pengetahuan: Ragam binatang, tumbuhan, dan benda. Keterampilan: Fisiologis dasar, jaga kebersihan, ibadah, dan berdoa.</p>	<p>Buku bergambar atau model buku alternatif (seperti buku karton, buku kain, dll.). Terdiri atas 0–3 kata konkret per kalimat, belum menggunakan aturan ejaan. Ilustrasi berupa gambar garis</p>	<p>Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 8–24 halaman. Proporsi gambar 90%. Warna lembut. Jenis <i>font sans serif</i> minimal 24 pt.</p>
PRABACA 2 setara PAUD tingkat lanjut atau usia 4–6 tahun.				

<p style="text-align: center;">C</p> <p>PEMBACA DINI setara SD kelas 1 atau usia 7 tahun.</p>	<p>Jenjang untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan dan penggunaan simbol-simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar.</p>	<p>Nilai: Ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. Sikap: Berani, jujur, kasih sayang, dan tertib. Pengetahuan: literasi dasar (abjad & angka), lingkungan rumah & sekolah, legenda & epos. Ketrampilan: Menulis & menghitung, jaga kesehatan, ibadah dasar, menyanyi & menggambar, permainan & olahraga sederhana.</p>	<p>Buku bergambar, buku teks bergambar, buku teks sederhana (seperti buku baca-tulishitung). Terdiri atas 2–3 suku kata per kata, 2–5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif, sudah menggunakan aturan ejaan sederhana. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis dan foto).</p>	<p>Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 16–32 halaman. Proporsi gambar sekitar 70%. Warna lembut atau hitam putih. Jenis font sans serif minimal 16 pt.</p>
<p style="text-align: center;">D</p> <p>PEMBACA AWAL setara SD kelas 2–3 atau sekitar 8–9 tahun.</p>	<p>Jenjang untuk mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat.</p>	<p>Nilai: Ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. Sikap: Berani, jujur, kasih sayang, tertib, dan cinta bangsa. Pengetahuan: Literasi dasar lanjutan, ilmu pengetahuan empiris (geografi dasar, dsb.), legenda & epos. Keterampilan: Menulis, berhitung & bercerita, jaga kesehatan, ibadah, menggambar dan bernyanyi, permainan & olahraga.</p>	<p>Buku bergambar, buku teks bergambar, buku Pengetahuan sederhana, buku cerita beralur sederhana, atau komik. Kalimat terdiri atas 2– 7 kata, sesuai dengan pedoman ejaan. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis atau foto)</p>	<p>Ukuran buku A4, A5, B5 atau ukuran lain yang proporsional, tebal 24–48 halaman. Proporsi gambar sekitar 50–70% sesuai dengan jenis buku. Warna lembut atau hitam putih. Jenis font sans serif dan serif minimal 14 pt.</p>

E	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta belajar secara mandiri.	<p>Nilai: Ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi. Sikap: Berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, dan kerja sama. Pengetahuan: dasar agama & kebangsaan, ilmu pengetahuan empiris & konseptual dasar, dasar Teknologi Informasi Komputer (TIK). Keterampilan: literasi dasar, ibadah, menggambar & bernyanyi, permainan & olahraga, presentasi sederhana.</p>	<p>Buku teks bergambar, pengetahuan anak, kamus & ensiklopedi anak, buku cerita anak, buku puisi, atau komik. Kalimat dua kata atau lebih, sesuai dengan pedoman ejaan. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis atau foto).</p>	<p>Ukuran buku A4, A5, B5 atau ukuran lain yang proporsional, tebal >32 halaman. Proporsi gambar sekitar 20– 70% sesuai dengan jenis buku. Warna lembut atau hitam putih. Jenis <i>font</i> sans serif dan serif minimal 12 pt.</p>
PEMBACA LANCAR setara SD kelas 4–6 atau sekira 10–12 tahun.				

METODOLOGI

Penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif agar perancangan yang dilakukan tepat guna. Metode ini dipilih karena penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan secara holistik terhadap suatu fenomena dengan tujuan memahami pengalaman subjek penelitian menghadapi fenomena tersebut. Terdapat 4 metode kualitatif yang dilakukan: wawancara, FGD, studi referensi, dan observasi.

Wawancara dilakukan bersama 2 narasumber: Zahra dan Yohannes. Wawancara bersama Zahra bertujuan memperoleh *insights* dari calon penyedia manfaat, sedangkan bersama Yohannes dari calon penerima manfaat. Adapun FGD dilakukan bersama 7 siswa SD untuk memperoleh *insights* dari target perancangan.

Studi referensi menjadi dasar penulis mempelajari penyusunan konten dan interaktivitas buku aktivitas museum terdahulu. Observasi dilaksanakan dalam museum dengan tujuan memahami alur penyajian museum, tata letak, sarana penunjang, dan koleksi sebagai bahan konten perancangan.

Dalam melaksanakan perancangan, penulis berpedoman pada 5 tahapan proses desain menurut Landa (2014) dalam buku "*Graphic Design Solutions*". Tahapan yang ditempuh meliputi *orientation, analysis, conception, design, dan implementation*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh validasi adanya ketimpangan antara daya tarik Museum BRI dengan daya serap peserta selama kunjungan studi. Adanya perbedaan perkembangan kognitif pada siswa-siswi kelas 1–6 SD membuat media yang diperuntukkan bagi mereka tidak dapat disamaratakan. Oleh sebab itu, penulis menetapkan dirancangnya buku aktivitas yang terbagi menjadi 2, yakni untuk kelas 1–3 dan 4–6, sebagai solusi permasalahan.

Dalam tahap *conception*, penulis melakukan *mind map* yang menghasilkan 3 *keywords*: *store*, *memory*, dan *future-past*. Mereka terangkum menjadi 1 *big idea*, “*Storing our future-past in a chest box*” yang bermakna seluruh ilmu dalam Museum BRI berharga dan berkorelasi juga dengan masa depan; oleh sebab itu, buku dirancang sebagai medium untuk mengabadikan hal tersebut. Dengan mempertimbangkan aspek sentimental *big idea*, penulis menetapkan *scrapbook* sebagai konsep yang mendasari pengembangan visual perancangan.

Selanjutnya, penulis menyusun *moodboard*, tabel konten buku, dan katern yang mendasari pengembangan gambaran *layout* pada katern sebagai pedoman perancangan.

Kelas 1-3



Kelas 4-6



Gambar 1 Gambaran *Layout* pada Katern (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menetapkan 5 warna sebagai warna primer, yakni magenta, kuning, pirus, biru tua, dan muda. Warna dipilih untuk mencapai *mood vibrant* dan *bold* yang mengomunikasikan keceriaan dan kepercayaan diri.



Gambar 2 Warna Utama (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adapun tipografi yang dipilih, yakni Goldplay Alt untuk *headline* dan Kingthings Clarity untuk *body text*. Kedua *typeface* tergolong *sans serif* sehingga keterbacaan terjamin dan memiliki karakteristik geometris dan *rounded* sehingga ramah dan tidak mengintimidasi. Goldplay Alt dipilih untuk *headline* karena pada beberapa huruf, terdapat beberapa bagian yang cukup mencuat sehingga terkesan dekoratif.



Gambar 3 Tipografi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk *layouting*, penulis menggunakan *modular grid* karena fleksibilitasnya yang tinggi sehingga *layout* antarhalaman bervariasi, sesuai dengan *mood* ceria yang ingin dicapai. Perbedaan *layout* pada tiap halaman juga dipengaruhi oleh perbedaan konten dan kebutuhan aktivitas.

Kelas 1-3



Kelas 4-6



Gambar 4 Hasil Seluruh Layout (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan ini dipengaruhi oleh 2 gaya visual, yakni *flat design* dan *Memphis design*. Karakteristik *flat design* diterapkan secara radikal, tampak pada pengimplementasian elemen visual dan tipografinya yang minimalis; sedangkan, gaya *Memphis design* tidak. Beberapa karakteristik *Memphis design* yang diterapkan, antara lain penerapan *form follows function* pada elemen-elemen visual yang menjadi *background*/bingkai informasi, penggunaan warna-warna cerah, penggunaan bentuk geometris sederhana, dan *mood* “berisik”, semangat, serta ceria yang dijadikan orientasi desain. Dalam pengimplementasiannya, pola, warna, dan elemen visual dibuat seolah “berbenturan”; berarti elemen *bold*, tetapi dijaga keharmonisannya sehingga rancangan “berbenturan”, namun belum mencapai keabstrakkan gaya *Memphis design*.

Dalam penyusunan konten, penulis berpedoman pada teori perjenjangan buku oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud. Kedua buku berbeda jumlah halaman, kata, panjang teks, dan kerumitan aktivitasnya. Karena isi kedua buku pada dasarnya sama, sampul kedua buku hanya dibedakan tona warnanya, yakni warna utama kuning untuk siswa kelas 1–3 dan biru untuk 4–6.



Gambar 4 Halaman Sampul (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Museum BRI adalah museum khusus yang memiliki nilai edukatif dan historis yang menarik sehingga banyak kunjungan studi diselenggarakan di sana. Sayangnya, sifat kunjungan studi yang serimonial kerap mendistraksi siswa dari tujuan semula. Oleh sebab itu, dirancanglah sebuah buku aktivitas sebagai solusi yang terbagi dalam 2 jenjang, yakni untuk siswa kelas 1–3 dan 4–6.

Buku ini mencakup semua wawasan dan koleksi dalam Museum BRI yang dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif, emosi, dan minat baca target perancangan. Dengan *big idea*: *Storing our future-past in a chest box* dan konsep *scrapbook*, perancangan ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah desain, yakni penyampaian informasi yang belum efektif menjadi efektif sesuai dengan kebutuhan target perancangan.

Diharapkan, perancangan ini dapat memberikan pengalaman baru wisata edukasi yang lebih efektif dan berkesan. Melalui karya tulis ini, dapat menginspirasi civitas academica lain untuk mendalami topik serupa dan menyempurnakan perancangan dengan memperbanyak studi referensi supaya tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

Evans, P. & Sherin, A. (2008). *Forms, folds, and sizes: All the details graphic designers need to know but can never find*. Rockport Publishers, Inc.

Haslam, A. (2006). *Book design*. Laurence King Publishing Ltd.

Hohenadel, K. (2022, Agustus 2). *What is Memphis design?*. The Spruce. <https://www.thespruce.com/memphis-design-style-5095944#toc-key-characteristicsof-memphis-design>

Kramer, L. (2019). *Flat design and semi-flat design: hat it is and how to use it*. 99designs by Vista. <https://99designs.com/blog/design-history-movements/flatdesign-and-semi-flat-design/> *Museum bank rakyat indonesia*. [museumindonesia. https://www.museumindonesia.com/museum/69/1/Museum_Bank_Rakyat_Indon%20esia_Purwokerto](https://www.museumindonesia.com/museum/69/1/Museum_Bank_Rakyat_Indon%20esia_Purwokerto)

Kurnia, M. D., Arfiyanti, R., & Mudopar, M. (2021). Desain activity book dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa tunarungu slb beringin bhakti. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 127–134. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.589>

Landa, R. (2014). *Graphic design solutions* (5th ed.). Clark Baxter.

Moleong, L. J. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Shi, N. & Liu, F. (2019). A study of museum study sheet—sample: Wuhan museum. *2019 International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2019)*, 262–264. <https://doi.org/10.25236/iclahd.2019.053>

Trimansyah, B. (2020). *Panduan penulisan buku cerita anak*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.