

Analisis Buku “Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998” oleh Dr. Aman, M.Pd. sebagai Basis Perancangan Buku Interaktif

Natashia Salim

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
natashia.salimm08@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Jessica Laurencia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
jessica.laurencia@uph.edu

ABSTRAK

Makalah ini akan mencoba untuk menjelaskan secara sistematis, kegiatan atau proyek pra-tugas akhir penulis, yaitu mengenai identifikasi permasalahan dan analisa buku Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998”. Buku ini merupakan sebuah buku sejarah karya Dr. Aman, M.Pd. yang diterbitkan pada tahun 2015. Penelitian yang dilakukan akan dijadikan sebagai basis perancangan buku interaktif yang ditargetkan kepada generasi muda. Seiring berkembangnya zaman, tidak dapat dipungkiri bahwa sifat nasionalisme dan wawasan mengenai sejarah bangsa semakin memudar khususnya pada generasi muda. Hal ini dapat diakibatkan oleh faktor seperti buku sejarah yang cenderung dikemas dalam bentuk yang kaku, penuh teks, sehingga terkesan berat untuk dicerna bagi mahasiswa. Dengan demikian, perancangan ulang buku sejarah ke dalam bentuk buku interaktif ini ditujukan untuk meningkatkan minat pembaca dan mengemas buku kedalam bentuk yang lebih menarik, ringan dan informatif.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Sejarah Indonesia, Perancangan Ulang

PENDAHULUAN

Terwujudnya keberadaan negara Indonesia tidak lepas dari perjuangan dan pengorbanan yang besar oleh para pahlawan demi memperoleh kemerdekaan Indonesia (Susilo & Wulansari, 2021). Adanya berbagai macam hari besar untuk mengingat masa tersebut seperti peringatan hari kemerdekaan, hari perjuangan nasional, dll, dituju untuk menanamkan semangat dan cinta tanah air. Namun,

seiring berkembangnya zaman, sifat nasionalisme dan kecintaan terhadap bangsa pada generasi baru Indonesia mulai memudar. Pembelajaran tentang sejarah Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang akhirnya berdampak pada partisipasi peserta didik yang cenderung pasif (Afwan, Suryani, & Ardianto, 2020). Hal tersebut dapat diambil contoh sederhana seperti, mengikuti pelaksanaan upacara bendera yang dilakukan di sekolah cenderung ditanggapi secara tidak serius, atau hanya ikut merayakan hari nasional tanpa mengetahui sejarah dibalik peringatan tersebut.

Tidak dapat dipungkiri, generasi muda/ mahasiswa memiliki pionir pembawa perubahan (*agent of changes*) bagi bangsa sehingga pembinaan untuk mengerti akan sejarah itu sendiri itu penting (Kusmayadi, 2017). Sebab, mereka dapat menyadari bahwa terdapat keragaman cara pandang dan pengalaman hidup yang berbeda oleh masing-masing masyarakat terhadap masa lampau yang dapat membuat generasi muda memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Isjoni, 2007:72). Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk mewariskan edukasi seputar perjuangan dan nilai-nilai bangsa sebagai upaya menanamkan pemahaman serta mengapresiasi peristiwa sejarah itu sendiri.

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



Gambar 1 Buku Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan. (Sumber: Aman, 2017)

Penulis akan berfokus pada kisah perjalanan Indonesia masa proklamasi dan perjuangan Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa. Sebab, peristiwa tersebut merupakan titik terang atau momen-momen terpenting bagi Indonesia menuju proklamasi kemerdekaan Indonesia. Fase tersebut dianggap sebagai momen paling krusial, yaitu saat dimana Indonesia mulai melakukan

deklarasi kemerdekaan setelah 3,5 abad lamanya dijajah (Insan, 2016). Oleh karena itu, penulis mengambil buku karya Dr. Aman, M.Pd berjudul Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998 sebagai objek perancangan. Alasan pemilihan buku ini karena menceritakan peristiwa perjalanan Indonesia menuju kemerdekaan secara kronologis dan terstruktur. Buku ini memberikan peristiwa atau masa penting Indonesia secara lengkap mulai dari detik-detik menjelang proklamasi, perjuangan Indonesia mempertahankannya hingga pada masa orde baru dan masa setelah orde baru.



Gambar 2 Perbandingan Buku. (Sumber: Penulis, 2021)

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

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

Dengan demikian, melalui perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembaca, khususnya bagi generasi muda terhadap pengetahuan dan pemahaman mengenai sejarah perjuangan Indonesia untuk mencapai kemerdekaan dan upaya mempertahankannya. Tujuan dari proyek

ini adalah untuk mengemas buku sejarah kedalam bentuk yang lebih menarik, *fresh*, ringan, dan informatif. Hal ini akan dicapai dengan membuat buku visual yang bersifat interaktif sehingga membuat pembaca lebih mudah memahami dan tidak merasa berat saat membaca buku sejarah yang biasanya terkesan berat dan jenuh. Dengan demikian, proses membaca dapat lebih menyenangkan dan maksud/ pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

KAJIAN TEORI

Buku interaktif

Buku merupakan sebuah media cetak yang memiliki peran untuk mendidik semua kalangan (Khoirotun, Fianto, & Riqqoh, 2014). Buku dapat dijadikan sebagai sebuah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003).

Kata Interaktif adalah saling melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa buku interaktif merupakan sebuah media cetak atau sumber pengetahuan yang dapat melakukan aksi yang dilakukan antar pembaca dengan buku. Buku interaktif (*movable book*) merupakan sebuah sarana yang memiliki sifat "*two way flow*". Artinya, adanya sebuah interaksi dua arah antara buku sebagai sarana pembelajaran dan pembaca yang berinteraksi dengan cerita yang disampaikan oleh buku (Limanto, Bangsa, & Christianna, 2021).

Secara esensi, buku interaktif bertujuan untuk mengeluarkan aspek keceriaan, *movability*, dan kemampuan untuk membuat pembaca ikut terlibat dalam cerita dan melakukan perubahan atau transformasi (Walsh, 2019). Buku interaktif merupakan salah satu opsi untuk melakukan eksplorasi pada tampilan dan fungsi menjadi lebih luas dan memiliki visual yang menarik dari media tersebut. Dengan ini, kita dapat melakukan komunikasi melalui bentuk, gerak, dan visual. Teknik pengaplikasiannya sangat berkaitan erat dengan kontribusi layout, ilustrasi, penerbitan dan percetakan (Dewantari, 2014).

Suatu media yang dapat melibatkan interaksi antara buku dengan pembaca dapat membawa keunggulan tersendiri pada kegiatan membaca. Buku Interaktif dapat membuat pembaca lebih menikmati dan senang dalam kegiatan membaca mereka karena buku interaktif menyajikan banyak variasi yang memerlukan keterlibatan indra (Cahyani, 2015). Buku interaktif juga dapat meningkatkan pembaca untuk ikut serta dan menangkap perhatian mereka (Hartono & Febriani, 2017). Buku interaktif yang baik dapat meningkatkan pemahaman cerita ketika anak-anak terlibat dalam gambar dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dengan buku konvensional. Mereka juga dapat bermanfaat bagi pembaca pemula yang melihat hubungan yang konsisten antara kata-kata tertulis dan suara yang mereka buat.

METODOLOGI

Penulis menggunakan metodologi desain menurut Robin Landa. Metodologi ini diberi julukan ‘5 fase dalam proses desain grafis’, yaitu *orientation*, *analysis*, *conceptual design*, *design development*, dan *implementation* (Landa, 2014). Kelima fase tersebut terbagi kedalam 3 tahapan yaitu, pra desain, desain, dan pasca desain. Namun, pada makalah ini, penulis hanya akan melakukan tahap pertama (pra desain), yang mencakup *orientation* dan *analysis*.

Pada tahap *orientation*, penulis mengawali dengan pengumpulan dan pencarian topik proyek yang ingin diangkat. Setelah mengetahui isu atau topik yang ingin dilakukan, penulis mulai mempelajari dan memahami topik tersebut seperti memahami latar belakang topik dan mulai menetapkan kegiatan yang ingin dirancang pada proyek tersebut.

Pada fase *analysis*, penulis mulai melakukan analisis permasalahan yang terdapat pada proyek. Selain itu, pada fase ini juga melakukan analisis data melalui *browsing* dan studi pustaka untuk memperoleh berbagai informasi yang dapat mendukung proyek yang dilakukan.

PEMBAHASAN

1. Judul: Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998
2. Penulis: Dr. Aman, M. Pd.
3. Penyunting: Kartika N. Nugrahini
4. Penerbitan: Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015
5. Deskripsi Fisik: xii + 139 halaman, 15,5 x 23 cm
6. ISBN: 978-602-258-312-7

Buku “Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998” diterbitkan pada tahun 2015 oleh penulis bernama Dr. Aman, M.Pd.. Buku ini terdiri dari 7 bab yang mengisahkan tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia hingga jatuhnya rezim Orde Baru. Buku ini akan menjelaskan rangkaian peristiwa penting di Indonesia yang diceritakan secara kronologis menjadi sebuah kisah yang dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Cerita akan diawali dengan pemberian konteks terhadap betapa kejam dan dampak yang diberikan pada perang dunia II, yaitu penjajahan Jepang terhadap Indonesia. Pada bab selanjutnya dilanjutkan dengan kisah persiapan Indonesia menuju kemerdekaan. Peristiwa ini sangat penting untuk diangkat karena masa tersebut masa tersebut merupakan masa paling krusial dalam sejarah Indonesia yang akhirnya mencapai kebebasan setelah 3,5 abad lamanya dijajah. Buku ini juga akan menceritakan perjuangan Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaannya, hingga usaha diplomasi bangsa dalam memperoleh pengakuan dunia internasional. Dengan cerita ini, maka pembaca tahu bahwa proklamasi bukan perjalanan akhir bagi Indonesia untuk mencapai kebebasan, melainkan awal dari perjuangan untuk mempertahankan bangsa. Buku ini akan ditutup dengan perjalanan Indonesia pada order baru hingga hubungan Indonesia dalam kerja sama regional dan internasional.

Jika dilihat dari sisi *form*, sampul buku “Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998” terlihat kaku dan terkesan sangat serius. Mengingat perancangan ulang buku ini ditargetkan kepada remaja atau generasi muda, maka visual dan komposisi yang ingin dituju berusaha untuk menghilangkan sifat kaku tersebut dan mengarah ke komposisi yang lebih dinamis. Desain mempengaruhi bagaimana perasaan atau kesan orang terhadap produk tersebut dan seberapa banyak kesenangan yang mereka dapatkan darinya (Ubbiali, 2020). Menurut Ned Drew dan Paul Sternberge dalam bukunya yang berjudul “*By Its Cover: Modern American Book Cover Design*”, sampul adalah komunikasi dan representasi grafis pertama buku kepada pembaca. Oleh karena itu, sampul buku membawa peran yang krusial dalam menarik perhatian pembaca/ audiens yang ingin dituju.



**Gambar 3 Tampilan isi buku Buku Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan
(Sumber: Penulis, 2021)**

Secara *form-content*, terdapat permasalahan yaitu isi buku yang hanya berisikan teks semua, tanpa ada penggunaan media gambar atau elemen visual pendukung. Akibatnya, pola pemahaman dan pembelajaran hanya berpusat pada seberapa jauh pembaca dapat memahami teks tersebut. Pola pembelajaran dan komunikasi antara buku dan pembaca ini tentu tidak efektif dan kurang menarik khususnya bagi generasi muda atau kalangan mahasiswa. Sebab, pembaca tidak berperan sebagai subjek yang dapat memiliki kontribusi atau keterlibatan dalam proses belajar. Baik buruknya sebuah komunikasi bergantung pada penggunaan media dalam komunikasi (Hakim, Anggraini, Fitriani, & Haqiqi, 2019). Salah satu media yang baik dan efektif untuk digunakan adalah media berbasis visual. Pada dasarnya, gambar sendiri dapat memicu atau mendorong para siswa untuk meningkatkan minatnya dalam proses belajar (Hakim et al., 2019:132). Selain meningkatkan minat, media pembelajaran berbasis visual dapat memudahkan proses pemahaman dan mengingat isi pada suatu materi atau teks yang terlihat kompleks (Sadiman, 2012).

Mengingat pembelajaran sejarah, khususnya sejarah Indonesia sangat penting untuk ditanamkan bagi generasi muda karena mereka merupakan pionir dalam perubahan bangsa. Melalui sejarah, generasi muda dapat mengambil pelajaran masa lampau yang dijadikan sebagai referensi kedepan agar tidak jatuh pada jalur yang sama (Firdaus, 2021). Oleh karena itu, perancangan ulang buku “Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998” ke dalam bentuk buku interaktif merupakan hal yang penting dan relevan untuk dilakukan. Dengan menerapkan unsur interaktif dan adanya penggunaan visual gambar, pembaca dapat seakan-

akan terlibat dan lebih mudah untuk membayangkan kejadian yang sedang diceritakan dalam buku tersebut. Maka dari itu, perancangan diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda untuk membaca dan proses membaca dapat lebih menarik.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Melalui sejarah, kita dapat menyadari adanya keragaman pandangan dan pengalaman hidup masing-masing orang pada masa lampau yang dapat kita jadikan sebagai pelajaran terhadap masa kini dan yang akan datang. Oleh karena itu, pengetahuan sejarah sangat penting khususnya bagi generasi muda, mengingat mereka adalah pembawa perubahan bagi bangsa. Namun, sayangnya seringkali buku sejarah dikemas dalam bentuk yang kaku dan penuh dengan teks tanpa adanya penggunaan media pendukung seperti media gambar. Akibatnya, pembaca khususnya generasi muda seringkali merasa jenuh dan berat untuk memahami teks tersebut. Melalui isu ini, penulis akan melakukan perancangan ulang pada buku "Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan: 1945-1998" ke dalam bentuk buku interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan generasi muda untuk membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DIGITAL. *PROCEEDING UMSURABAYA*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>

al Anshori, M. J. (2011). *Sejarah Nasional Indonesia: Masa Prasejarah Sampai Masa Proklamasi Kemerdekaan*. PT Mitra Aksara Panaitan.

Amalia Limanto, D., Gogor Bangsa SSn, P., & Christianna SSn, A. (2021). PERANCANGAN BUKU PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PERINGATAN HARI-HARI PERJUANGAN NASIONAL UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 17.

Cahyani, I. (2015). *Perancangan Buku Interaktif Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Hidup Air Kepada Anak-Anak*.

Dewantari, A. A. (2014). *Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book*. Desain Grafis Indonesia. Retrieved from <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>

Dres, N., & Sternberge, P. (2005). *By Its Cover: Modern American Book Cover Design*.

Fatima, A. (2019). *Representasi Nilai Kebangsaan dalam Film Soekarno (Analisis Semiotika John Fiske)*.

Firdaus, D. R. (2021). *Pentingnya Sejarah Bagi Generasi Muda*.

Hartono, T. A., & Febriani, R. (2017). *Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan*

"Self-Esteem" Sebagai Upaya Pencegahan "Bullying" Pada Anak Usia 7-9 Tahun
(Vol. 10, Issue 1).

Insan, M. (2016). REKAM JEJAK JURNALIS FOTO (Alexius dan Frans Mendur pada Masa Perjuangan Kemerdekaan Indonesia 1945-1949).

Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.

Khoirotun, A., Fianto, A., & Riqqoh, A. (2014). *Perancangan buku pop-up museum Sangiran sebagai media pembelajaran tentang peninggalan sejarah*. 2(1).

Kusmayadi, Y. (2017). Hubungan Antara Pemahaman Sejarah Nasional Indonesia dan Wawasan Kebangsaan Dengan Karakter Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Galuh Ciamis). *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 7(2), 1–19.

Landa, R. (2014). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.

Lukman Hakim, A., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media... p-ISSN. *Islamic Studies*, 3(2), 131–136.

Muktiono, J. D. (2003). Aku cinta buku: menumbuhkan minat baca pada anak. In *Elex Media Komputindo*.

Oey, F., Waluyanto, H., & Adiwarna, A. Z. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Publication.Petra.Ac.Id*, 1(2), 11.

Sadiman, A. S. (2012). Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 346.

Susilo, A., & Wulansari, R. (2021). Perjanjian Linggarjati (Diplomasi dan Perjuangan Bangsa Indonesia Tahun 1946-1947). *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 30–42.

Ubbiali, B. (2020). *WHY IS BOOK COVER DESIGN AS IMPORTANT AND RELEVANT AS EVER TODAY?* Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/342246718>

Walsh, J. R. (2019). *What are Movable Books?*