

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman semakin berganti, namun yang namanya pendidikan tidak akan pernah hilang dari kehidupan manusia selama kehidupan itu masih berlangsung. Pendidikan merupakan hal mendasar sekaligus terpenting yang telah menjadi kebutuhan hidup bagi seluruh umat manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat menjadi lebih cerdas, berkepribadian baik, serta memiliki berbagai macam keterampilan yang berguna bagi kehidupan. Notoatmodjo (2003:16) mengemukakan, “Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk memengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan pelaku pendidikan.”

Cakupan pendidikan itu sangat luas, salah satunya berkaitan dengan pendidikan sejarah. Menurut pandangan ilmuwan sejarah, Kuntowidjojo (2001:198) dalam bukunya *Pengantar Ilmu Sejarah*, disebutkan bahwa “Sejarah merupakan ilmu yang mempunyai makna sosial yang penting bagi perkembangan dan perubahan masyarakat. Sejarah itu penting karena melalui sejarah kita dapat mengetahui peristiwa apa saja yang terjadi di masa lalu, yang jika dipahami lebih lanjut akan dapat membuat kita jadi lebih bijak untuk tidak lagi mengulangi kesalahan yang sama di masa depan”. Seperti yang tertulis dalam artikel Ignas Kleden yang berjudul *Atas Nama Sejarah* (Harian Kompas, 3 Oktober 2017, halaman 6) disebutkan bahwa: “Sejarah

konon penting karena orang yang tak mengenal sejarah ditakdirkan mengulang kesalahan masa lampau. Sejarah dianggap memberikan bahan pelajaran. Namun, dalam kenyataan orang bisa saja banyak membaca buku sejarah tetapi tak mengambil suatu pelajaran daripadanya.”

Banyak ragam aset peninggalan sejarah di Indonesia, di mana setiap wilayah memiliki versi peninggalannya masing-masing. Keberagaman tersebut timbul berdasarkan maksud pembuatan dan kisah yang tersimpan di dalamnya. Salah satunya adalah monumen. Monumen merupakan bangunan atau tempat yang mempunyai nilai sejarah yang penting, yang oleh karena itu dipelihara serta dilindungi oleh negara. Dapat dikatakan juga monumen merupakan jenis bangunan yang dibuat untuk memperingati suatu peristiwa ataupun seseorang yang penting di masa lalu oleh suatu kelompok sosial tertentu. Namun tak hanya itu terdapat juga tujuan lain dari pembangunan suatu monumen yakni sebagai upaya untuk memperindah wilayah, sebagai benda warisan budaya, ataupun untuk memperkuat citra politik wilayah tersebut.

Kota Bukittinggi atau yang dikenal sebagai *Fort de Kock* pada zaman kolonial Belanda ini diketahui pernah menjadi ibu kota negara Republik Indonesia ketika Yogyakarta, ibu kota negara pada masa itu, diduduki oleh Belanda. Peristiwa bersejarah ini dikenal sebagai Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Kota yang memiliki luas 25,24 km² ini telah menjadi salah satu tujuan wisata yang lumayan populer di Indonesia. Sebagian besar orang mengenal wilayah ini sebagai kota dengan

pemandangan alamnya yang memesona. Namun tak hanya itu, Kota Bukittinggi juga menyimpan berbagai peninggalan yang berkaitan dengan perjalanan sejarah kemerdekaan Indonesia. Salah satunya adalah monumen yang berada tepat di jantung kota itu sendiri, yakni *Jam Gadang*.

Jam Gadang merupakan sebuah monumen berbentuk menara jam. Berada tepat di pusat kota, lokasinya dikelilingi oleh beberapa fasilitas penting seperti Pasar Atas, Pasar Bawah, Plaza Bukittinggi, dan Istana Bung Hatta. Istilah *gadang* sendiri berasal dari Bahasa Minangkabau yang berarti besar. Hal ini dikarenakan di keempat sisi menara tersebut terdapat jam yang berukuran sangat besar yakni berdiameter 80 cm.



Gambar 1

Diameter *Jam Gadang*

Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021



Gambar 2

Jam Gadang

Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Jam *Gadang* memiliki luas 13 x 4 meter di bagian dasar serta tinggi 26 meter. Di dalamnya terdiri dari beberapa tingkat dan tingkat teratas merupakan tempat penyimpanan bandul. Keempat jam yang terdapat pada masing-masing sisi menara didatangkan langsung dari Belanda melalui Pelabuhan Teluk Bayur. Hebatnya lagi mesin jam yang dimiliki oleh Jam *Gadang* ini hanya dibuat sebanyak dua buah di dunia. Satunya lagi dimiliki oleh jam besar Big Ben di London, Inggris. Mesin ini dibuat oleh perusahaan asal Jerman bernama Vortmann Recklinghausen serta diberi nama *Brixlion*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu petugas Jam *Gadang* yang berasal dari Dinas Pariwisata Kota Bukittinggi, Bapak Fauzi Azim, disebutkan bahwa Jam *Gadang* dirancang oleh dua orang putra terbaik Minangkabau, Yazid Sutan Maruhun dan Rasid Sutan Gigi Ameh, serta menghabiskan dana sebesar 3000 gulden yang dinilai cukup fantastis pada masa itu. Tak hanya itu, Jam *Gadang* juga mempunyai keunikan lain yang membuat orang-orang penasaran akan maksud dibalikinya. Hal ini mungkin sudah disadari oleh sebagian besar masyarakat atau pengunjung yang pernah berkunjung kesana, bahwa alih-alih "IV", angkat empat romawi disana malah tertulis "IIII". Keunikan ini masih menimbulkan tanda tanya besar terutama bagi masyarakat awam yang belum terlalu mengenal seluk-beluk Jam *Gadang*.

Beberapa fakta di atas hanyalah sebagian kecil pesona tersembunyi yang dimiliki oleh Jam *Gadang*. Lebih dari sekedar destinasi wisata, monumen ini juga menyimpan berbagai cerita menarik semenjak dentangan pertamanya

mulai dibunyikan. Tak hanya sebagai penanda waktu, *Jam Gadang* juga menjadi saksi bisu bagaimana tiga generasi pemerintahan silih berganti berusaha menduduki Kota Bukittinggi. Sayangnya, makna historis ini lama-kelamaan semakin pudar seiring dengan tidak ada lagi orang-orang yang membicarakannya. Tidak semua orang tahu bahwa terdapat sejumlah teori berbeda yang menjelaskan mengenai apa sebenarnya tujuan penulisan angka empat *Jam Gadang* tersebut. Terbukti dari angket yang telah disebar secara *online*, hanya 20% dari 65 pelajar dan orang tua yang mengaku memahami seluk-beluk sejarah *Jam Gadang*. Bahkan mengenai penulisan angka empat tersebut hanya 55,4 % dari responden yang menyatakan mengetahui maksud dibalikinya.

Sejarah ini perlu dibangkitkan kembali kisahnya. Melalui anak selaku generasi penerus bangsa, perlu diciptakan suatu media edukasi yang dapat memperlihatkan bahwa ada cara menarik untuk mempelajari sejarah terlepas dari stereotipnya yang rumit dan membosankan. “Sebelumnya, pembelajaran mata pelajaran sejarah telah melakukan banyak cara melalui ceramah, diskusi, permainan, dan lain sebagainya. Permasalahannya, dalam pemilihan media yang digunakan pada kegiatan belajar-mengajar apakah sudah tepat dan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik untuk belajar sejarah lebih lanjut. Para pengajar hendaknya mempunyai kemampuan dalam memilih media yang tepat untuk setiap pokok bahasan.” (Hamalik, 2008: 200).

Dari penjelasan yang telah dijabarkan diatas dapat diambil suatu ide alternatif yang sekiranya tepat digunakan sebagai media edukasi sejarah Jam

Gadang, yakni berupa *picture book*. *Picture book* atau buku bergambar merupakan jenis buku bacaan dimana ilustrasi berperan sama penting atau bahkan lebih penting ketimbang teks bacaan. Ilustrasi merupakan poin utama dalam buku jenis ini. Dapat dikatakan bahwa teks hanya sebagai pelengkap atau bahkan tidak diperlukan sama sekali dalam *picture book*. Buku bacaan dalam format ini sangatlah disarankan karena dapat membantu anak untuk berpikir lebih kritis. *Picture book* dapat mendukung daya pikir anak, dikarenakan saat membaca buku ini anak akan diminta untuk melibatkan imajinasi mereka dengan cara menghubungkan gambar demi gambar. *Picture book* juga dapat menjadi wadah bagi anak untuk perlahan-lahan mempelajari dunia yang ada di sekitar mereka. Tidak peduli apapun topiknya, *picture book* dapat selalu menjadi jawaban atas rasa penasaran anak.

Melalui *picture book* bertemakan sejarah Jam *Gadang* ini anak diharapkan dapat memahami bahwa lebih dari sekedar tempat wisata, Jam *Gadang* juga menyimpan berbagai sejarah tersembunyi di dalamnya. Terlebih anak-anak zaman sekarang memang tidak sempat merasakan bagaimana terjadinya pergantian sejarah itu sendiri dan untuk bertanya kepada orang tua pun masih sulit, dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang mereka miliki. Terakhir, mengenai arsitektur yang terdapat di bagian dalam menara Jam *Gadang* tidak semua orang dapat dengan mudah mengunjunginya, dikarenakan harus melalui izin yang cukup ketat dari dinas pariwisata setempat demi menjaga kelestarian dan ketahanan peralatan yang ada di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, diperlukan sebuah media edukasi yang dapat memperkenalkan cerita-cerita yang ada dibalik *Jam Gadang*, tentunya dengan cara yang sederhana namun tetap menarik dan menyenangkan. Melalui konsep interaktif dan permainan sederhana yang menyelengi setiap kisahnya, anak-anak diharapkan mampu mengingat dan tak hanya sekedar membaca *picture book* ini. Disamping itu melalui buku ini anak diharapkan dapat ikut tergerak hatinya untuk turut melestarikan peninggalan yang berharga ini serta berbagai sejarah yang tersimpan di dalamnya. Maka dari itu, ditawarkan sebuah perancangan media komunikasi visual dengan judul **“Perancangan Media Edukasi Sejarah Jam Gadang untuk Siswa Sekolah Dasar.”**

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan media edukasi sejarah berupa *picture book* yang menarik namun tetap informatif, serta menentukan strategi media yang kreatif dan efektif sehingga media edukasi sejarah ini diterima dengan baik oleh anak dan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan media edukasi sejarah ini adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan sekaligus menjaga agar kisah sejarah *Jam Gadang* tetap lestari secara turun temurun dimulai dari anak selaku generasi penerus bangsa.
- b. Meluruskan pandangan masyarakat pada masa sekarang ini yang hanya melihat *Jam Gadang* dari segi pariwisatanya saja bukan sebagai benda bersejarah. Terlebih *Jam Gadang* sendiri yang telah dikenal bahkan hingga ke mancanegara.
- c. Memperbaiki sejarah *Jam Gadang* yang saat ini beredar salah, baik itu di internet maupun dari cerita mulut ke mulut, karena kurangnya sumber terpercaya yang dapat dijadikan sebagai pedoman.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Manfaat Bagi Target Audiens
 - 1) Memperkenalkan sejarah *Jam Gadang* dengan cara yang menyenangkan agar anak selaku target audiens dapat merasakan suasana belajar sambil bermain.
 - 2) Memberi pemahaman kepada target audiens akan pentingnya monumen sejarah yang berada di sekitar mereka, dalam hal ini *Jam Gadang*.
 - 3) Menimbulkan rasa ingin melestarikan peninggalan sejarah sekitar sedari dini kepada target audiens, sehingga nantinya peninggalan-peninggalan tersebut tidak hilang ditelan masa.

b. Manfaat Bagi Orang Tua

- 1) Mengubah pandangan sebagian besar orang tua akan *Jam Gadang* yang selama ini hanya dianggap sebagai lokasi wisata semata.
- 2) Menambah pengetahuan akan sejarah dibalik *Jam Gadang* dan mampu mengajarkannya kepada anak sedari dini melalui kegiatan membaca bersama.
- 3) Meluruskan sebagian besar kisah sejarah *Jam Gadang* yang saat ini telah beredar salah, agar orang tua tidak keliru dalam menyampaikan kisah tersebut kepada anak-anak mereka.

c. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

- 1) Sebagai sumber referensi ilmu baru mengenai ilustrasi khususnya *picture book* serta peran desainer terhadap pelestarian sejarah sekitar.
- 2) Sebagai pelopor kedepannya bagi mahasiswa yang ingin mengambil terapan ilmu berupa ilustrasi dan agar penelitian ini terus mengalami penyempurnaan kedepannya.

d. Manfaat Bagi Mahasiswa

- 1) Melalui perancangan *picture book* ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa mengenai buku anak itu sendiri dan kaitannya dengan pelestarian benda bersejarah.

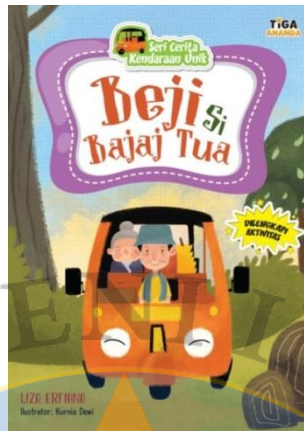
- 2) Sebagai inspirasi dan referensi bagi mahasiswa lainnya di masa yang akan datang bahwa mahasiswa dapat mencoba tema baru dalam perancangan tugas akhir yaitu berupa *picture book*, sekaligus dapat berpartisipasi dalam pelestarian monumen bersejarah dengan porsi mahasiswa sendiri sebagai peneliti desain.

D. Tinjauan Karya

Dalam merancang suatu karya, khususnya karya seni, tidak tertutup kemungkinan selama proses pembuatan akan bersinggungan dengan hal-hal yang mengacu pada karya-karya yang telah lebih dahulu diciptakan sebelumnya. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar terutama jika berbicara mengenai upaya pengembangan bentuk, fungsi maupun teknik perancangan karya. Usaha pencarian inspirasi akan dilakukan secara terus-menerus sehingga pada akhirnya dapat menciptakan suatu karya yang bermutu serta berkualitas namun tetap mempunyai nilai orisinalitas. Menurut Sachari (2002:45), “Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan”.

Adapun beberapa *picture book* yang menginspirasi perancangan media edukasi sejarah Jam Gadang ini adalah:

1. *Picture Book* “Beji si Bajaj Tua”



Gambar 3
Buku “Beji si Bajaj Tua”
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Picture book ini menceritakan tentang Beji, si bajaj tua kepunyaan Pak Yon, yang walaupun tidak segecit kendaraan modern lainnya namun senantiasa membantu manusia tentunya dibawah arahan Pak Yon, sang supir. *Picture book* berisikan 32 halaman ini merupakan kolaborasi antara Liza Erfiana sebagai penulis dan Kurnia Dewi selaku ilustrator. Buku ini merupakan buku *full color* berukuran 24 x 17 cm. Pada akhir cerita, tepatnya di halaman belakang buku, terdapat halaman khusus aktivitas. Pada halaman ini anak dapat menemukan *game* sederhana berupa permainan menyusuri jalan dan halaman khusus mewarnai. Serupa dengan konsep *picture book* yang ingin diciptakan.

"Ayo ... Beji, kita cari penumpang lagi,"
ujar Pak Yon sambil memutar bajajnya.

"Iyaa ... Pak!" jawab Beji dengan wajah sedikit
kesal karena Pak Yon memercayai ucapan anak
tersebut.



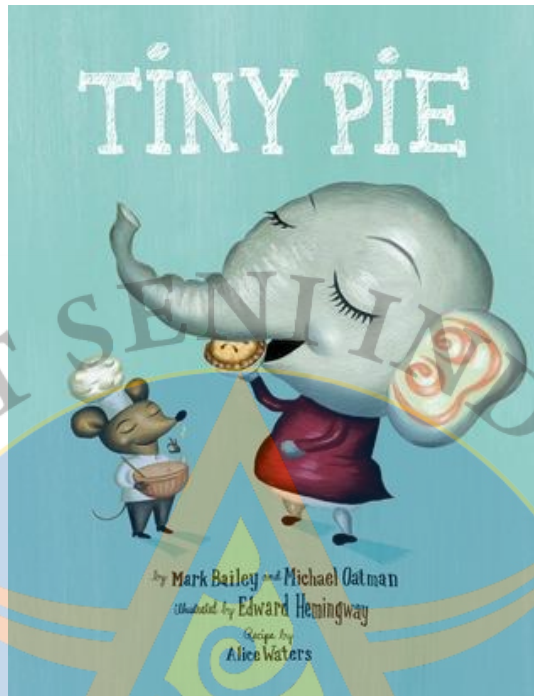
Gambar 4

Isi buku "Beji si Bajaj Tua"

Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Buku Beji si Bajaj Tua sendiri menggunakan *style* ilustrasi berupa *cartoon* (kartun). Sedangkan untuk pewarnaan menggunakan warna-warna cerah dan *colorful* seperti merah, kuning, biru muda, oranye, dan ungu. Poin inilah yang nantinya juga akan digunakan dalam perancangan media edukasi sejarah Jam *Gadang*. Sementara itu dari segi bahasa akan sedikit berbeda. Dikarenakan pada *picture book* Jam *Gadang* ini lebih ditekankan penjabaran mengenai edukasi sejarah, maka bahasa yang digunakan tentu akan lebih edukatif, namun tetap menyesuaikan dengan daya tangkap anak.

2. *Picture book* “Tiny Pie”



Gambar 5
Cover “Tiny Pie”

Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Untuk buku kedua, *Tiny Pie*, merupakan hasil kolaborasi antara Mark Bailey dan Michael Oatman (penulis), Edward Hemingway (ilustrator), serta Alice Waters (penulis resep). *Picture book* ini mengisahkan tentang Ellie, seekor anak gajah yang kelaparan di tengah malam namun tidak bisa menemukan atau membuat sesuatu untuk dimakan dikarenakan dirinya yang masih kecil. Buku ini berisi 32 halaman dan ditujukan untuk anak berusia tiga hingga enam tahun. Cetakan aslinya berbahasa Inggris, berukuran 20 x 28 cm, serta *full color*.



Gambar 6
Isi buku “Tiny Pie”
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Persamaan yang ingin diangkat antara *picture book* ini dengan *picture book* sejarah *Jam Gadang* ialah dari segi penggunaan tekstur. Penggunaan tekstur pada ilustrasi dinilai dapat memberikan efek visual yang lebih berkarakter. Sedangkan untuk *style* ilustrasi sendiri akan sedikit berbeda dikarenakan pada *picture book* *Tiny Pie* ini penggambarannya sangatlah kompleks dan detail, berbeda dengan *picture book* sejarah *Jam Gadang* yang lebih menekankan pada penggambaran yang sederhana namun tentunya tidak menyulitkan anak untuk memahaminya.

3. *Picture book* “Buku Aktivitas Mengenal Pahlawan Nasional”



Gambar 7

Cover “Buku Aktivitas Mengenal Pahlawan Nasional”
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Untuk buku terakhir merupakan terbitan dari Tiga Ananda, Solo. Buku ini adalah hasil tulisan Durroh Fuadin Kurniati bersama Bayu Aryo sebagai ilustrator. Buku aktivitas ini menceritakan sejarah sejumlah pahlawan nasional yang telah berpartisipasi dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Diantaranya ada Cut Nyak Dien, DR. H. Moh. Hatta, Buya Hamka, dan masih banyak lagi. Buku ini berisikan total 32 halaman, *full color*, serta berukuran 20 x 25 cm.



Gambar 8

Salah satu aktivitas di “Buku Aktivitas Mengenal Pahlawan Nasional”
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Buku Aktivitas Mengenal Pahlawan Nasional ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan *picture book* sejarah Jam Gadang. Dikarenakan persamaan topik yang diangkat yakni mengenai sejarah. Bahasa yang digunakan dalam buku ini juga dapat menjadi acuan dalam penulisan *picture book* sejarah Jam Gadang. Namun, dari segi ilustrasi tentunya akan sangat berbeda dikarenakan pada Buku Aktivitas Mengenal Pahlawan Nasional ini style yang digunakan lebih realis. Sementara pada *picture book* sejarah Jam Gadang akan diterapkan ilustrasi berupa kartun yang lebih terlihat imajinatif.

E. Landasan Teori

1. Ilustrasi

a. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *illustrate*, yang berarti menjelaskan atau menerangkan sesuatu. Secara terminologi ilustrasi

berarti sebuah gambar yang berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut Soedarso (1990:1) ilustrasi adalah “Sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu, seperti contohnya pada cerpen”. Sedangkan menurut ahli lainnya, “Ilustrasi dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984:87).” Jadi, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan, melalui teknik fotografi, gambar, musik, video, atau teknik seni lainnya, yang berfungsi untuk memperjelas tulisan yang dimaksud.



Gambar 9

Contoh ilustrasi “Good night’s book for children” oleh Chaos Ego

Sumber: <https://chaosego.com/good-nights-book-for-children>

diakses pada 10 November 2020 pukul 07.38 WIB

b. Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi beragam jenisnya. Semua dapat dilihat dari segi bentuk, penempatan, corak, ataupun yang lainnya. Untuk kali ini, menyesuaikan dengan konsep yang akan perancang gunakan, maka jenis ilustrasi yang akan dibahas dilihat dari segi bentuk:

1) Ilustrasi Naturalis



Gambar 10

Contoh ilustrasi naturalis bertema tumbuhan

Sumber: <http://plantillustrations.org> diakses pada 10 November 2020
pukul 07.44 WIB

Pada ilustrasi jenis ini bentuk dan warna yang digunakan dibuat hampir mirip menyerupai bentuk asli yang ada di alam. Seperti tumbuhan, hewan, atau hal lain yang berkaitan dengan alam.

2) Ilustrasi Dekoratif



Gambar 11

Contoh ilustrasi dekoratif oleh Ayumi Takahashi

Sumber: <http://www.ayumitakahashi.com/#/panda-express-lunar-new-year/>
diakses pada 10 November 2020 pukul 07.58 WIB

Ilustrasi dekoratif biasanya digunakan sebagai hiasan pada suatu gambar atau permukaan demi memberi aksen indah serta estetik. Selain sebagai penghias, pada perkembangannya sekarang ilustrasi dekoratif juga digunakan sebagai sebuah karya seni itu sendiri.

3) Ilustrasi Kartun



Gambar 12

Contoh ilustrasi kartun animasi “Crayon Shinchan”

Sumber: <https://crayonshinchan.fandom.com/wiki>
diakses pada 10 November 2020 pukul 08.15 WIB

Ilustrasi kartun banyak ditemukan pada buku atau majalah anak. Ilustrasi jenis ini biasanya berfungsi sebagai penarik perhatian agar anak dapat tertarik untuk membaca buku. Selain itu, ilustrasi kartun juga dapat digunakan untuk melatih daya imajinasi anak serta memberikan edukasi tersendiri sesuai daya tangkap anak.

4) Ilustrasi Karikatur



Gambar 13

Contoh ilustrasi karikatur

Sumber: <https://www.deviantart.com/papaninja/art/Amanda-Seyfried-caricature-191424328> diakses pada 11 November 2020, pukul 17.15 WIB

Ilustrasi karikatur biasanya sering digunakan pada cerita-cerita yang terdapat dalam sebuah koran atau majalah. Ilustrasi jenis ini seringnya diperuntukkan sebagai media penyampai kritik ataupun saran.

5) Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 14

Contoh ilustrasi buku pelajaran

Sumber: <https://twitter.com/gregpaprocki/status/1159918852752494592> diakses pada 11 November 2020, pukul 17.18 WIB

Sesuai dengan namanya, ilustrasi jenis ini dapat kita temukan pada buku-buku pelajaran. Fungsinya adalah sebagai penjelas akan suatu hal atau kejadian, baik itu sifatnya ilmiah maupun non ilmiah.

6) Ilustrasi Cerita Bergambar



Gambar 15

Contoh ilustrasi cerita bergambar

Sumber: <https://www.fiverr.com/mastergraphs/create-awesome-children-book-illustrations> diakses pada 11 November 2020, pukul 17.21 WIB

Ilustrasi cerita bergambar memiliki fungsi untuk memperjelas atau mendeskripsikan suatu cerita agar pembaca dapat tertarik dan lebih mudah mengikuti alur cerita tersebut. Ilustrasi jenis ini memberikan sudut pandang tertentu yang seolah mengajak pembacanya untuk ikut masuk ke dalam cerita dan betah berlama-lama mengikuti kisahnya.

7) Ilustrasi Khayalan (Imajinatif)



Gambar 16

Contoh ilustrasi khayalan

Sumber: <https://www.nerdophiles.com/2014/12/17/7-reasons-why-you-need-to-watch-over-the-garden-wall/> diakses pada 12 November 2020, pukul 17.27 WIB

Sesuai dengan namanya, ilustrasi jenis ini bersifat imajinatif. Berfungsi untuk memvisualisasikan suatu adegan imajinasi yang terdapat pada berbagai jenis cerita seperti buku bergambar, komik, novel dan lain-lain. Ilustrasi jenis ini membantu membacanya untuk dapat lebih ‘masuk’ ke dalam cerita yang mereka ikuti.

Berdasarkan jabaran yang telah dijelaskan di atas, dalam perancangan media edukasi sejarah ini dipilih penggunaan *style* ilustrasi berupa kartun. Ilustrasi kartun sendiri lebih lengkapnya merupakan jenis ilustrasi yang biasanya dilukiskan dalam tampilan realistis maupun semi-realistic.

c. Contoh Penerapan Ilustrasi

Penerapan penggunaan ilustrasi dapat kita temukan di beberapa media berikut, diantaranya:

1) Komik



Gambar 17

Contoh ilustrasi komik

Sumber: <https://twitter.com/ZensenConan/status/462320686048870400>
diakses pada 12 November 2020, pukul 17.42 WIB

Komik adalah sebuah rangkaian gambar tidak bergerak yang disusun membentuk sebuah alur cerita. Sudjana & Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai “Bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu

membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.”

2) Cover



Gambar 18

Contoh ilustrasi cover “Conan the Barbarian”

Sumber: https://www.marvel.com/comics/issue/96979/conan_the_barbarian_2019_25_variant/variant diakses pada 13 November 2020, pukul 08.12 WIB

Cover merupakan sampul atau kulit luar yang terdapat pada suatu buku atau majalah. Cover yang digunakan biasanya mewakili isi buku sehingga melalui cover tersebut orang-orang jadi tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bagian dalamnya.

1) Majalah



Gambar 19

Contoh ilustrasi majalah

Sumber: <https://carolmy1019.wordpress.com/2019/03/01/target-audience-individual-project-flat-plan/> diakses pada 13 November 2020, pukul 09.11 WIB

Pada sebuah majalah, di bagian sebelum atau sesudah paragraf konten biasanya diselipkan ilustrasi. Ilustrasi jenis ini disebut sebagai ilustrasi *vignette*. *Vignette* adalah gambar yang berfungsi sebagai pengisi atau penghias bidang kosong pada kertas narasi.

2) Cerita



Gambar 20

Contoh ilustrasi pada cerita anak

Sumber: <https://yasharnehati.substack.com/p/monday-seven-no-036>
Diakses pada 13 November 2020, pukul 10.34 WIB

Suatu cerita baik itu cerpen, cerbung, cermis, ataupun yang lainnya biasanya dilengkapi dengan sebuah ilustrasi. Ilustrasi ini berfungsi sebagai perwakilan terhadap adegan yang terjadi didalam cerita. Tak hanya itu, penggunaan ilustrasi juga akan membuat cerita jadi lebih menarik.

d. Kriteria ilustrasi yang baik

Dalam membuat sebuah gambar ilustrasi yang baik, tentu kita harus memperhatikan beberapa aspek yang sekiranya penting demi tercapainya tujuan dari ilustrasi itu sendiri, diantaranya:

1) Penguasaan teknik pembuatan

Penguasaan teknik pembuatan ilustrasi yang baik dapat memudahkan kita dalam menciptakan suatu objek ilustrasi yang menarik. Tentu kita tidak dapat memungkiri bahwa keahlian sangatlah diperlukan dalam bidang ini, karena pada dasarnya ilustrasi yang dihasilkan memang berkaitan erat dengan kemampuan yang dimiliki oleh sang ilustrator.

2) Pesan yang terkandung di dalamnya

Fungsi utama sebuah ilustrasi dalam suatu cerita adalah sebagai penyampai pesan atau kejadian. Maka dari itu, gambar ilustrasi haruslah relevan atau menjalin suatu kesatuan dengan

isi cerita tersebut agar apa yang ingin divisualisasikan dapat tersampaikan dengan baik.

3) Ilustrasi harus mudah dipahami

Sebuah ilustrasi haruslah dapat dengan mudah dipahami terlebih jika ilustrasi tersebut ditujukan kepada anak. Ilustrasi yang penggambarannya terlalu rumit hanya akan membuat pembacanya menjadi bingung serta kesulitan untuk memahami ada hubungan apa antara ilustrasi dengan isi cerita. Hal ini tentunya bertentangan dari tujuan ilustrasi itu sendiri yang berfungsi sebagai penjelas dalam cerita.

2. Desain

Sachari dan Sunarya (2001:10) mengemukakan bahwa “Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.” Sementara menurut Beta (2008:5), “Desain merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis. Yang pada prinsipnya melihat aspek teknis, fungsi, material, tanpa melepaskan unsur warna, garis, tekstur, keseimbangan komposisi, dan bentuk.” Dapat disimpulkan bahwa desain

merupakan proses pemecahan masalah secara kreatif melalui suatu rancangan ide atau gagasan dengan tetap memperhatikan unsur desain, prinsip desain, dan segala hal lainnya yang berkaitan dengan desain. Adapun untuk unsur dan prinsip desain akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Unsur Desain



Gambar 21

Unsur-unsur Desain

Sumber: <https://www.ruangguru.com>
diakses pada 20 Januari 2022, pukul 19.43 WIB

Dalam mewujudkan sebuah desain diperlukan padu padan unsur sehingga desain tersebut dapat dilihat dan dirasakan oleh orang lain. Unsur diterapkan dengan menyesuaikan hasil akhir yang diinginkan.

Sehingga bisa saja salah satu unsur lebih mendominasi ketimbang unsur lainnya, karena masing-masing unsur tersebut memiliki ciri khas dan kegunaannya masing-masing yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Titik

Titik merupakan suatu bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi. Titik pada umumnya berbentuk sebuah bundaran sederhana, tidak bersudut, dan tanpa arah. Dalam pengaplikasiannya titik sering ditampilkan berkelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2) Garis

Gabungan dari beberapa titik sejajar yang membentuk suatu kesatuan disebut garis. Unsur ini akan selalu digunakan dalam sebuah desain. Setiap bentuk dan bobot yang berbeda pada garis juga akan menimbulkan kesan berbeda pada desain. Misalnya garis lurus menggambarkan keseimbangan, garis tebal menimbulkan kesan tegas, dan lain sebagainya.

3) Bidang

Bidang adalah gabungan antar garis yang ujungnya saling bertemu untuk kemudian membentuk suatu area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi dan hanya memiliki ukuran panjang

dan lebar. Penggunaan bidang dalam desain tak hanya untuk mendefinisikan sebuah objek saja namun juga dapat menjadi daya tarik *layout*, serta membantu mengomunikasikan ide seorang desainer kepada audiens.

4) Warna

Warna terbagi menjadi dua kategori. Ada warna RGB atau warna yang timbul karena sinar dan ada warna CMYK atau warna yang dibuat dari unsur tinta. Karena adanya perbedaan tipe ini dalam memilih warna seorang desainer tidak boleh asal. Biasanya, desainer akan membuat sebuah *color palette* atau sekumpulan warna sehingga dapat menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik.

5) Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dirasakan dengan cara dilihat (tekstur visual) atau diraba (tekstur taktil). Tekstur sangat beragam jenisnya, ada tekstur halus, kasar, lembut, licin, dan sebagainya. Unsur ini berfungsi agar audiens dapat merasakan suatu emosi tertentu dari desain.

6) Ruang

Terkadang penumpukan objek yang terdapat dalam sebuah desain akan membuat mata audiens menjadi jenuh. Dalam kasus seperti inilah penggunaan ruang sangat dibutuhkan. Ruang berfungsi sebagai jarak antar unsur-unsur desain grafis seperti objek, *background*, dan teks. Tanpa adanya ruang, target audiens akan sulit mencerna informasi yang disampaikan.

7) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu unsur desain yang cukup penting yang dapat disajikan mulai dari titik sederhana hingga bidang yang kompleks. Unsur ini berfungsi sebagai penarik perhatian, perangsang minat pembaca akan keseluruhan pesan, menciptakan sebuah suasana, dan lain sebagainya.

8) Tipografi

Merupakan seni dalam merancang, menyusun, dan memodifikasi huruf. Unsur ini melibatkan sejumlah aturan seperti ukuran huruf, jenis huruf, *tracking* (jarak antar huruf secara umum), *kerning* (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan *leading* (jarak antar baris).

9) Gelap Terang

Penggunaan unsur ini dapat membuat sebuah desain menjadi tampak semakin nyata. Gelap terang berbanding lurus dengan intensitas cahaya. Semakin besar intensitas cahaya, desain akan semakin terang. Sementara jika semakin kecil intensitas cahaya, desain akan semakin terlihat gelap.

Kesemua unsur di atas akan diterapkan dalam perancangan media edukasi sejarah *Jam Gadang* ini. Unsur-unsur tersebut dipadu padankan membentuk sebuah gambaran *picture book*. Mulai dari unsur paling sederhana yakni titik, unsur garis yang membentuk *outline* dari karakter, unsur bidang yang mengisi karakter serta latar belakang ilustrasi, unsur warna sebagai *finishing* ilustrasi, unsur tekstur diterapkan pada sketsa dan pewarnaan, unsur ilustrasi sebagai unsur utama dalam *picture book*, unsur ruang sebagai ruang untuk bernafas antara teks dengan ilustrasi, unsur tipografi terdapat pada judul dan dialog, serta yang terakhir unsur gelap terang diterapkan pada teknik pewarnaan ilustrasi.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu hukum kombinasi, yaitu bagaimana unsur-unsur desain disusun, dipadukan atau dikombinasikan untuk menghasilkan suatu efek tertentu. Prinsip desain memberikan

suatu tuntunan bagaimana memilih, menggunakan atau mengombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar desain yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah desain akan membuat desain tersebut terlihat cerai berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Prinsip kesatuan pada media edukasi sejarah Jam Gadang digunakan pada penyusunan tipografi judul *picture book*. Setiap kata demi kata disusun membentuk sebuah kesatuan agar judul terlihat kuat dan menonjol di bagian sampul buku.

2) Keseimbangan (*Balance*)

Sebuah desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat penikmatnya jadi merasa “terganggu.” Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam desain keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat

dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah desain tidak saling membebani. Prinsip keseimbangan digunakan antara *layout* judul buku dengan ilustrasi *Jam Gadang* yang terdapat pada sampul. Hal ini ditujukan agar sampul selaku *stopping point* terlihat lebih tertata dan tidak mengganggu pandangan target audiens.

3) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar dalam desain untuk memperoleh keserasian. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat dilihat dalam perbandingan ukuran kertas dan tata letak halaman. Seperti halnya proporsi yang diterapkan pada tata letak halaman *picture book*. Antara teks dengan *layout* halaman diatur dengan sedemikian rupa agar tidak terlihat berantakan, seimbang, dan nyaman dilihat oleh anak selaku target audiens.

4) Irama (*Rythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus-menerus. Dalam bentuk-bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.

5) Penekanan (*Stressing*)

Pada setiap desain dan tata letak mempunyai sebuah *stressing* (penekanan) sebagai titik tolak perhatian dari pembaca. Terlalu banyak penekanan akan menyebabkan gugurnya tujuan utama atau fokus dari desain.

6) Dominasi (*Domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai menarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

3. Buku

Menurut Sitepu (2012:8), “Buku adalah sekumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain.” Kesimpulannya, buku merupakan sekumpulan kertas (atau bahan pengganti lainnya) yang dikumpulkan untuk dijilid menjadi satu dengan isi berupa tulisan dan atau gambar. Setiap lembaran kertas yang terdapat pada sebuah buku disebut halaman.

Namun, seiring dengan kecanggihan teknologi, buku tak lagi hanya dapat kita jumpai dalam bentuk konvensional saja. Telah banyak beredar buku berbasis elektronik atau yang biasa dikenal sebagai *e-book* (*electronic book*; buku elektronik). Hanya melalui perangkat seperti komputer, *laptop* ataupun *smartphone* kita sudah dapat mengakses buku kapan pun dan dimana pun.

Selain dari segi bentuk, buku juga dapat diklasifikasikan menurut bidang kreatifitasnya yaitu:

1) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan sebuah buku yang tercipta dari imajinasi penulisnya. Dengan kata lain, cerita yang ada pada buku jenis ini bukanlah kisah nyata, namun pembaca seolah-olah dapat merasakannya benar-benar terjadi. Sedangkan menurut Altenbernd dan Lewis (1966:14), “Fiksi dapat diartikan sebagai prosa naratif yang

bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antarmanusia.” Yang termasuk dalam buku jenis ini adalah: cerita rakyat, cerpen, novel, dongeng, atau hikayat.

2) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan buku yang didasarkan pada kisah nyata dengan tidak menyamakan pelaku dari kejadian sebenarnya, kadang juga dikreasikan dengan imajinasi penulis. Yang termasuk buku jenis ini adalah: biografi, autobiografi, memoar dan lain-lain.

3) Buku Nonfiksi

Menurut Nurgiantoro (2010:2), “Fiksi adalah prosa naratif yang memiliki sifat imajinatif. Akan tetapi biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antarmanusia”. Contoh buku yang termasuk buku jenis ini ialah kamus, buku pelajaran, buku resep, biografi, dan lain sebagainya.

4. Sinopsis Cerita

a. Pengertian Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan cerita atau bentuk pemendekan dari suatu naskah dengan tetap memperhatikan unsur-unsur penting seperti tokoh, penokohan, alur, amanat, gaya bahasa, dan lain-lain.

Pada saat penulisan sinopsis estetika seperti keindahan gaya bahasa, ilustrasi, dan penjelasan-penjelasan lain sementara dihilangkan, akan tetapi tetap mempertahankan isi dan gagasan umum dari pengarangnya.

Pada umumnya sinopsis digunakan sebagai prolog dalam suatu naskah cerita. Sinopsis tersebut dimaksudkan untuk dapat mengetahui dan memahami secara singkat tentang naskah yang akan dibaca. Dalam penulisannya umumnya sinopsis dibatasi dengan jumlah halaman. Contohnya satu hingga tiga halaman atau seperlima bagian dari keseluruhan naskah aslinya.

b. Ciri-Ciri Sinopsis

Terdapat beberapa ciri sinopsis antara lain:

- 1) Pada pembuatan sinopsis, alur cerita tetap disusun urut sama seperti cerita asli. Kronologisnya tetap dibuat lengkap dan berurutan tanpa mencoba untuk menambah atau mengurangi kisah aslinya.
- 2) Sebuah sinopsis biasanya berisi penjelasan kepada pembaca yang menerangkan bahwa buku tersebut menarik untuk dibaca.
- 3) Menampilkan konflik secara singkat namun tetap dengan cara yang menarik. Hal ini dapat menimbulkan rasa penasaran bagi calon pembaca.

- 4) Bahasa yang digunakan pada sinopsis hendaklah bersifat persuasif atau berupa ajakan yang bersifat membujuk agar calon pembaca tertarik dan mau untuk membaca cerita tersebut.

c. Fungsi Sinopsis

Secara umum, terdapat beberapa fungsi sinopsis diantaranya:

- 1) Memberi gambaran singkat akan isi cerita.
- 2) Memberi gambaran sederhana akan urutan kronologi cerita.
- 3) Sebagai prolog ataupun epilog dari sebuah novel ataupun buku cerita jenis lainnya.

Dalam membuat sebuah sinopsis kita perlu memperhatikan hal-hal yang sekiranya penting dan tidak bisa dilewatkan begitu saja seperti tema, gagasan utama, alur, tempat kejadian, waktu kejadian, serta penokohan yang ada di dalam cerita. Setelah memahami beberapa poin penting tersebut, kita dapat memulai pembuatan sinopsis dengan mengikuti langkah sebagai berikut:

- 1) Terlebih dahulu membaca naskah cerita agar dapat memahami apa yang ingin penulis sampaikan secara umum.
- 2) Sembari membaca tandai sekiranya mana yang merupakan gagasan pokok atau gagasan penting dalam cerita.
- 3) Jadikan gagasan utama yang telah ditemukan pada langkah kedua menjadi sebuah ringkasan.

- 4) Pastikan untuk menggunakan kalimat yang jelas, mudah dipahami, efektif serta menarik agar rangkaian kalimat yang digunakan pada sinopsis dapat menggambarkan keseluruhan cerita.
- 5) Usahakan untuk tidak menulis dialog atau monolog tokoh terlalu panjang lebar. Cukup dengan menulis garis besarnya saja atau kalimat mana yang sekira menjadi *highlight* dalam keseluruhan cerita tersebut.
- 6) Jangan sampai sinopsis yang ditulis malah menyimpang dari cerita asli atau bahkan keseluruhan cerita.

5. **Picture Book**

a. Pengertian *Picture Book*

Picture book atau yang lebih dikenal sebagai buku bergambar merupakan buku yang sudah umum diketahui masyarakat sebagai buku bacaan anak. Dilihat dari namanya dapat langsung diketahui bahwa yang dimaksud dengan *picture book* ialah buku yang di dalamnya didominasi oleh gambar-gambar. Dapat dikatakan keutamaan dari *picture book* itu sendiri ialah dari banyaknya gambar yang disajikan di dalamnya.



Gambar 22

Contoh *Picture Book*

Sumber: <https://bloggingfromhome.blog/2021/04/16/come-le-fiabe-influenzano-il-nostro-futuro/> diakses pada 14 November 2020, pada 18.28 WIB

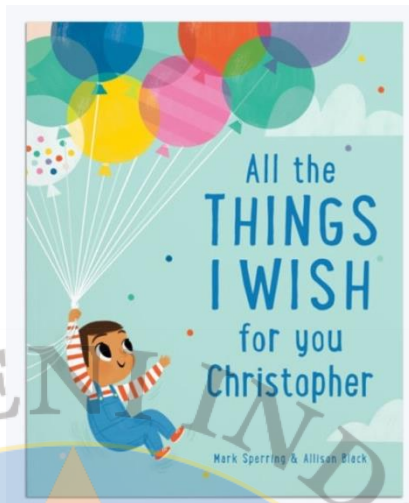
Pada hakikatnya, *picture book* (buku bergambar) tidaklah sama dengan *illustration book* (buku ilustrasi). Walaupun buku bergambar memuat ilustrasi didalamnya, namun tidak semua buku ilustrasi merupakan buku bergambar. Sederhananya, buku bergambar memuat ilustrasi sekaligus teks yang menceritakan sebuah kisah. Dimana keduanya tidak dapat dipisahkan dan sama penting keberadaannya di dalam buku tersebut. Lain halnya dengan buku ilustrasi, fungsi dari ilustrasi hanyalah sebagai pelengkap. Muncul sesekali di beberapa bagian atau kejadian tertentu, fungsi ilustrasi lebih sebagai penjelas ketimbang sebagai objek utama. Singkatnya, menurut Jalongo (2004: 11), “*Picture book* sama dengan *picture storybook*. Dalam *picture storybook*, atau dipersingkat menjadi *picture book*, kisahnya disampaikan sebanyak dua kali, satu dengan teks, satu lagi melalui ilustrasi.” Ciri khas lain yang dimiliki oleh *picture book* disamping dominasi gambarnya ialah tulisan yang terdapat pada buku ini tidak

sebanyak buku bacaan lainnya. Bahkan terdapat *picture book* yang tidak memiliki tulisan sama sekali atau yang lebih dikenal sebagai *wordless picture book*. Buku jenis ini biasanya ditujukan untuk bayi dan batita yang belum mengenal huruf dan angka. Jadi, anak dapat mengetahui kisah yang diceritakan hanya melalui gambar yang ditampilkan.

Picture book merupakan cara praktis sekaligus menyenangkan yang dapat orang tua gunakan dalam memulai pelajaran dini untuk anak. Melalui kegiatan membaca bersama, kemampuan mengingat dan rasa ingin tahu yang dimiliki oleh anak dapat diasah. Menurut Rothlein & Meinbach (1991:132), “Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.”

b. Contoh *Picture Book*

Buku berjudul “*All The Things I Wish For You*” merupakan sebuah *personalised children's book* atau buku yang dapat dikustomisasi sesuai pesanan. Maksudnya buku ini dapat diubah dari mulai nama karakter hingga *cover* sesuai dengan keinginan pelanggan.



Gambar 23

Picture Book “All The Things I Wish For You”

Sumber: <https://www.garymakesart.com/product-category/book/> diakses pada 14 November 2020, pukul 12.34 WIB

Buku ini merupakan buku anak dengan jenis *picture book* dimana bahasa visual memiliki peran dominan ketimbang bahasa verbal. Melalui buku ini anak diajak untuk berpetualang menemui berbagai karakter seperti penyihir, beruang baik hati, hingga astronot kosmik.



Gambar 24

Picture Book “All The Things I Wish For You”

Sumber: <https://www.allisonblackillustration.com/all-the-things-i-wish-for-you> diakses pada 14 November 2020, pukul 13.04 WIB



Gambar 25

Picture Book “All The Things I Wish For You”

Sumber: <https://www.allisonblackillustration.com/all-the-things-i-wish-for-you>
diakses pada 14 November 2020, pukul 13.04 WIB

All The Things I Wish For You memiliki total 32 halaman dan cocok untuk anak berusia nol hingga tiga tahun. Di akhir buku, terdapat sebuah halaman khusus berupa *playtime*. Pada halaman ini anak diajak untuk berhitung dan menelusuri kembali item-item tersembunyi yang ada di halaman sebelumnya. Perpaduan antara ilustrasi menarik buatan Hip-Hip’s Allison Black serta cerita apik yang ditulis oleh Mark Sperring menjadi daya tarik utama bagi anak untuk mulai membaca buku ini.

c. Kelebihan *Picture Book*

Terdapat beberapa kelebihan *picture book* ketimbang jenis buku lainnya, antara lain:

1) *Picture book* dapat mendorong imajinasi serta kreativitas

Picture book dapat mendorong anak untuk berimajinasi dan berkreaitivitas, terlebih jika itu melalui *wordless picture book* (buku

bergambar tanpa kata). Melalui *picture book* anak diajak untuk menafsirkan pesan yang disampaikan oleh ilustrasi. Hal ini dapat mendorong pikiran anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dengan memperhatikan setiap detail yang ada pada halaman buku.

- 2) *Picture book* dapat membantu meningkatkan kesiapan anak untuk bersekolah.

Untuk dapat unggul kedepannya di bidang akademik, anak perlu dipersiapkan untuk mahir dalam keterampilan terpenting serta mendasar, yakni membaca. Memang, setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda-beda. Tapi tentu tidak ada salahnya jika orang tua mulai menstimulasi pikiran anak sedari dini. Hal ini dapat dimulai dengan memperkenalkan anak kepada *wordless picture book*, sebelum kemudian berlanjut ke tahapan selanjutnya berupa *picture book* yang berisikan bentuk, huruf maupun angka.

- 3) *Picture book* berfungsi ganda sebagai alat bahasa yang efektif

Picture book berisikan perpaduan antara gambar dan kata. Selain dapat menarik perhatian anak, perpaduan ini tentunya dapat membantu anak untuk mengasosiasikan gambar dan kata untuk kemudian memperkaya kosakata anak. Tak jarang juga *picture book* dihadirkan dalam bentuk bilingual (menggunakan dua

bahasa). Hal ini tentu akan menjadi poin tambahan lagi jika orang tua ingin mengajarkan multibahasa kepada anak sedari dini.

4) *Picture book* dapat mengajarkan anak mengenai sebab-akibat.

Wordless picture book bukanlah buku yang kurang efektif hanya karena buku tersebut tidak berisikan kata-kata didalamnya. Malahan, melalui buku jenis ini anak dapat dibantu untuk memahami cerita dengan cara mereka sendiri. Hal inilah yang dapat mengenalkan anak tentang kausalitas sebab-akibat mulai dari tingkat yang sederhana. Selain itu, hal ini juga akan membantu mereka dalam mengikuti urutan serta mengenali ekspresi wajah yang berbeda pada cerita.

5) *Picture book* membantu mengembangkan rasa kesadaran anak.

Pada umumnya, topik-topik yang dibahas dalam *picture book* berkisar tentang persahabatan dan nilai-nilai kehidupan. Namun, tak jarang juga dapat temukan *picture book* yang mengisahkan tentang konsep hidup dan mati ataupun hal-hal bersifat kompleks lainnya. Variasi topik yang luas pada *picture book* ini tentu akan memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan perspektifnya menjadi lebih luas bahkan di usia muda.

- 6) *Picture book* dapat membantu meningkatkan ikatan antara orang tua dan anak.

Salah satu tujuan utama dari adanya *picture book* adalah untuk memperlihatkan kepada anak bahwa belajar itu menyenangkan. Aktivitas membaca bersama anak dapat orang tua jadikan sebagai rutinitas sehari-hari. Hal ini tentu tak hanya akan menjadi *quality time* (waktu berkualitas) tersendiri antara orang tua dan anak, sekaligus dapat membantu anak dalam mempersiapkan masa depan.

d. Karakteristik dan Struktur *Picture Book*

Adapun karakteristik beserta struktur dari *picture book* sendiri ialah sebagai berikut:

- a) Biasanya berisi 32 halaman (26 hingga 28 halaman untuk isi cerita, dan sisanya untuk sampul) atau kelipatan empat setelahnya (36, 40, 44, dst).
- b) Bagian pertama ada jaket buku atau yang biasa disebut sampul. Sampul ini dari dua bagian, depan dan belakang. Bagian depan biasanya berisi ilustrasi atau gambaran yang menggambarkan bagian dalam buku serta judul buku. Sedangkan bagian belakang berisikan informasi mengenai penulis dan ilustrator.
- c) Bagian lembar akhir. Merupakan halaman yang biasanya dibiarkan kosong ataupun sedikit ilustrasi tanpa teks di dalamnya.

d) Bagian blok buku. Merupakan halaman sebenarnya dari isi buku.

e) *Spread*

Ilustrasi yang mencakup dua halaman terbuka di buku bergambar. Biasanya dikombinasikan dengan ilustrasi satu halaman di dalam buku, tergantung pada kebutuhan cerita atau dampak yang diinginkan.

f) *Gutter*

Bagian tengah dari *picture book* dimana halaman demi halaman buku "diikat". Pada area ini biasanya penulis atau ilustrator ingin menghindari teks maupun ilustrasi yang tidak terbaca dikarenakan tenggelam di dalam bagian tengah ikatan tersebut.

g) *Page Turn*

Istilah teknis yang menunjukkan jeda atau perpecahan di dalam cerita saat halaman dibalik. *Page turn* ini berguna untuk membangun ketegangan, kejutan, kesenangan dan dampak emosional maupun visual.

6. Jam Gadang

Jam Gadang merupakan sebuah monumen berbentuk menara jam yang berada tepat di pusat Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Lokasinya dikelilingi oleh beberapa fasilitas penting seperti Pasar Atas, Pasar Bawah, Plaza Bukittinggi dan Istana Bung Hatta. Jam Gadang berada tepat di tengah Taman Sabai nan Aluih, persisnya di dalam kawasan Taman Bukik Kandang Kabau. Dinamakan demikian karena dahulu lokasi ini dihuni

oleh banyak kerbau. Istilah *Gadang* sendiri berasal dari Bahasa Minangkabau yang berarti "besar". Hal ini dikarenakan di keempat sisi menara tersebut terdapat jam yang berukuran cukup besar, yakni berdiameter 80 cm.

Jam *Gadang* mulai dibangun semenjak tahun 1826 semasa pemerintahan Hindia Belanda. Pada waktu itu sekretaris *Fort de Kock* (yang sekarang dikenal sebagai Kota Bukittinggi), Rookmaaker, mendapat hadiah berupa jam yang berukuran sangat besar dari Ratu Belanda, Ratu Wilhelmina. Kemudian Rookmaaker meminta kepada arsitek kota untuk dibuatkan sebuah bangunan sebagai tempat meletakkan jam tersebut.

Desain Jam *Gadang* sendiri dirancang oleh dua orang putra terbaik Minangkabau yakni Yazid Sutan Maruhun yang berasal dari Birugo dan Rasid Sutan Gigi Ameh yang berasal dari Koto Gadang. Peletakan batu pertama dilakukan oleh putra dari Rookmaaker sendiri yang saat itu masih berusia 6 tahun. Pembangunannya dikabarkan menghabiskan dana sebesar 3000 gulden (24.059.475,74 rupiah) yang dinilai cukup fantastis pada masa itu.

Menurut sejarah dalam proses pembangunannya menara jam ini sama sekali tidak menggunakan besi penyangga ataupun adonan semen. Melainkan hanya terdiri dari campuran pasir putih, kapur, serta putih telur sebagai perekatnya. Konon katanya, putih telur terbukti memiliki kandungan zat perekat yang kuat. Tak hanya Jam *Gadang*, bangunan-bangunan bersejarah lainnya seperti Candi Borobudur (Yogyakarta),

Masjid Raya Sultan (Riau), hingga Colloseum (Roma) juga dibangun menggunakan putih telur ini.

Ukuran dasar bangunan Jam *Gadang* seluas 6,5 meter x 6,5 meter, dengan dasar tangga selebar 4 meter. Jika ditotal lebar Jam *Gadang* keseluruhan adalah 6,5 meter x 10,5 meter. Menara jam ini terdiri dari beberapa tingkat, dengan tingkat teratas sebagai tempat penyimpanan bandul. Pada tahun 2007, bandul tersebut sempat patah karena dilanda gempa bumi. Namun sekarang sudah diperbaiki kembali oleh pemerintah setempat.

Untuk keempat jam yang berada di masing-masing sisi menara didatangkan langsung dari Belanda melalui Pelabuhan Teluk Bayur. Hebatnya lagi, mesin jam yang dimiliki oleh Jam *Gadang* ini hanya dibuat sebanyak dua buah di dunia. Satu lagi dimiliki oleh jam besar Big Ben di London, Inggris. Namun meskipun didatangkan dari Belanda, mesin ini dibuat oleh perusahaan asal Jerman, Vortmann Recklinghausen, serta diberi nama *Brixlion*. Sebagaimana tulisan yang terempel pada lemari komponen jam yang berbunyi: *Abs. B.Vortmann, Tuhmuhrenfabrik I.W. Germany*. Serta pada roda gigi jam terdapat inskripsi: *B.Vortmann, Recklinghausen-1926*.

Keunikan Jam *Gadang*

Monumen yang sudah lama dikenal sebagai objek destinasi wisata ini menyimpan berbagai cerita menarik di setiap dentangan jarum jamnya.

Dari awal pembangunan hingga detik ini, Jam *Gadang* telah mengalami beberapa kali perubahan pada bentuk atap mengikuti era pemerintahan yang memimpin pada masanya.

Saat pertama kali dibangun di zaman Belanda (1926), atapnya berbentuk bulat dengan patung ayam jantan berdiri di atasnya. Patung ayam ini menggambarkan anak *nagari* yang belum terlalu mengenal penggunaan jam analog. Karena semasa itu untuk menandai waktu pagi telah datang adalah dengan mendengar suara kokok ayam.



Gambar 26

Jam *Gadang* di masa Belanda

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CQs1H7-JCSn/>
diakses pada 15 November 2020, pukul 10.26 WIB

Selanjutnya, semasa penjajahan Jepang (1942) atapnya diubah menjadi bentuk bangunan segi empat dengan model atap tradisional Jepang.

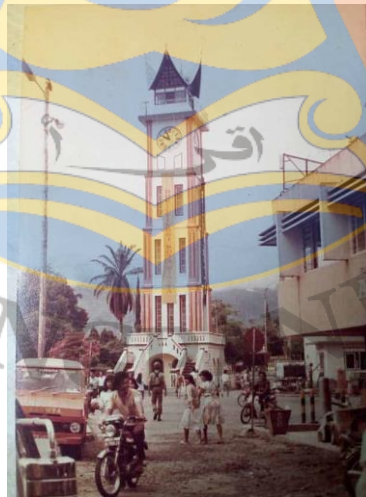


Gambar 27

Jam *Gadang* di masa Jepang

Sumber: <https://padangkita.com/foto-wajah-jam-Gadang-dari-masa-ke-masa/>
diakses pada 16 November 2020, pukul 19.21 WIB

Setelah Indonesia merdeka (1953), bagian puncak itu berevolusi lagi menjadi bentuk *bagonjong* atau menyerupai bentuk atap rumah adat Minangkabau.



Gambar 28

Jam *Gadang* semasa kemerdekaan

Sumber: <https://bukittinggikota.sikn.go.id/index.php/foto-objek-sejarah-kota-bukittinggi>
diakses pada 16 November 2020, pukul 19.23 WIB

Terakhir, pada tahun 2010 dilakukan lagi renovasi oleh Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerja sama dengan Pemerintah Kota Bukittinggi serta Kedutaan Besar Belanda di Indonesia. Hasil perenovasian ini diresmikan pada tanggal 22 Desember 2010 bertepatan dengan hari jadi Kota Bukittinggi yang ke-262 dan terus dilestarikan hingga saat sekarang ini.



Gambar 29
Jam Gadang masa sekarang
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Keunikan lain pada Jam Gadang yang sudah menjadi tanda tanya besar bagi sebagian besar masyarakat awam ialah mengenai angka empat romawi yang tidak ditulis sebagaimana mestinya. Alih-alih "IV", disana malah tertulis "IIII". Terdapat beberapa teori berbeda yang menjelaskan penyebabnya. Teori pertama, menyatakan bahwa penulisan IV membuat Belanda cemas karena merupakan singkatan dari "I Victory" atau "Aku Menang". Mereka takut ini akan menjadi pemicu semangat juang rakyat Indonesia untuk memperoleh kemerdekaan.



Gambar 30
Keunikan angka empat Jam *Gadang*
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Teori kedua menjelaskan bahwa angka "IIII" tersebut dibuat untuk mengenang dan menghormati 4 orang pekerja yang meninggal semasa pembangunan Jam *Gadang*. Untuk teori ketiga disebutkan bahwa alasan penggunaan "IIII" hanya semata-mata karena kepentingan ekonomis demi menghemat penggunaan besi. Jika menggunakan angka "IV", maka pandai besi harus membuat huruf X sebanyak 4 batang, huruf I 16 batang, dan huruf V 5 batang. Masalahnya, pada masa itu pandai besi hanya bisa menghemat penggunaan besi jika besi yang dibeli berjumlah kelipatan empat. Jika tetap menggunakan IV, maka 3 batang huruf V lainnya akan terbuang. Karena alasan itulah pada akhirnya lebih dipilih penggunaan simbol "IIII" bukan "IV".

Teori terakhir, menjelaskan bahwa pada mulanya penomoran Romawi memang bervariasi. Awalnya angka empat memang ditulis sebagai IIII. Terbukti dari jam matahari yang dibuat sebelum abad ke-19, dimana hampir semuanya menggunakan IIII sebagai simbol untuk merujuk ke angka empat. Karena Jam *Gadang* sendiri dibuat pada awal abad ke-19,

maka dapat diasumsikan bahwa monumen ini masih menggunakan aturan yang berasal dari abad tersebut.

Mengenai teori-teori diatas tidak dapat dengan telak disebutkan mana teori yang benar dan mana teori yang salah. Semuanya tergantung kepada pribadi masing-masing, poin manakah yang lebih ingin diyakini. Namun, berdasarkan penjelasan yang tertulis pada prasasti yang berada tepat di depan halaman *Jam Gadang*, dijelaskan bahwa penomoran romawi tersebut didasarkan pada teori keempat. Yakni mengikuti penggunaan angka pada jam bersejarah lainnya di dunia.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Pada perancangan *picture book* sejarah *Jam Gadang* ini diawali dengan proses pengumpulan data terlebih dahulu, baik itu data primer maupun sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui sejumlah metode. Metode pertama adalah dengan observasi (pengamatan langsung) terhadap objek, dalam hal ini *Jam Gadang*. Informasi yang diperoleh secara langsung antara lain mengenai keunikan angka empat *Jam Gadang* beserta data-data yang tertulis di prasasti yang ada di halaman *Jam Gadang*.

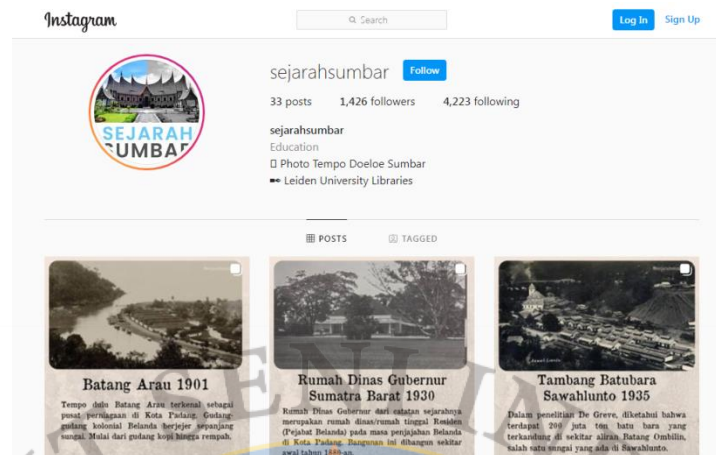


Gambar 31

Keunikan angka empat Jam *Gadang*
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

Setelah observasi, perancang akan melakukan sesi wawancara dengan pihak terkait yang bertanggung jawab serta memiliki pengetahuan akan Jam *Gadang*, dalam hal ini Bapak Fauzi Azim, anggota Dinas Pariwisata Kota Bukittinggi. Beliau sudah bertugas di menara jam ini selama kurang lebih 15 tahun. Melalui Bapak Fauzi Azim lah dapat diketahui berbagi peristiwa yang mengiringi perjalanan Jam *Gadang* dari masa ke masa.

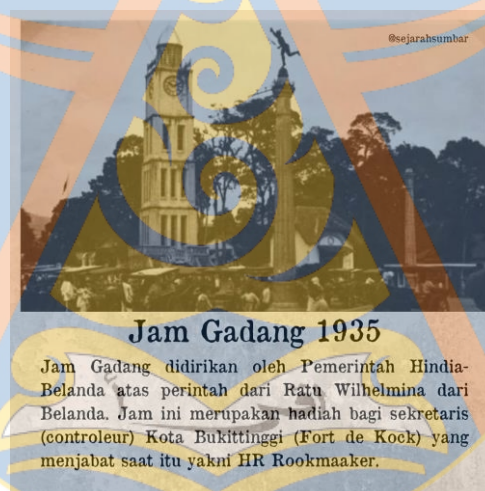
Metode ketiga adalah dengan melakukan studi pustaka berupa jurnal, media cetak maupun *online* yang tentunya akan sangat membantu sebagai penunjang dalam pengumpulan data yang dibutuhkan. Salah satu data yang berhasil dirangkum adalah dokumentasi Jam *Gadang* semasa penjajahan yang dimiliki oleh Leiden University Libraries, Belanda yang dibagikan melalui akun instagram @sejarahsumbar.



Gambar 32

Akun instagram Sejarah Sumbar

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CQs1H7-JCSn/>
diakses pada 16 November 2020, pukul 19.28 WIB



Gambar 33

Dokumentasi Jam Gadang 1935

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CQs1H7-JCSn/>
diakses pada 16 November 2020, pukul 19.29 WIB

Metode selanjutnya adalah melalui penyebaran kuesioner secara *online*. Metode ini dilakukan untuk mengetahui apa yang sekiranya dibutuhkan oleh target audiens. Kuisisioner disebar kepada para pelajar dari berbagai tingkatan usia, utamanya yang berdomisili di kawasan Sumatera Barat. Hal ini ditujukan untuk menguji wawasan mereka seputar Jam

Gadang beserta sejarahnya. Metode kelima atau metode terakhir adalah dengan mengumpulkan sejumlah dokumentasi mulai dari foto *Jam Gadang* itu sendiri hingga *file-file* berkaitan yang diperoleh selama proses observasi, yaitu berupa pamflet. Data-data yang telah dikumpulkan tersebut selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode analisis SWOT. Melalui SWOT ini nantinya dapat diketahui apa saja kekuatan, kelemahan, keuntungan, serta ancaman yang harus dihadapi selama perancangan media edukasi sejarah *Jam Gadang* ini.

a. Analisis Target Audiens

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan riset yang telah dilakukan, target audiens selanjutnya akan dibatasi. Pembatasan ini didasarkan pada manfaat yang ingin dituju di akhir perancangan. Adapun untuk kategorinya sebagai berikut:

1) Batas geografis atau wilayah

Perancangan media edukasi sejarah *Jam Gadang* untuk anak ini didasarkan kepada target audiens yang berada di wilayah Sumatera Barat, khususnya Bukittinggi, dikarenakan lokasi dari *Jam Gadang* itu sendiri yang memang berada di jantung kota wisata ini. Namun tidak menutup kemungkinan jika nantinya cakupan target ini dapat diperluas lagi hingga mencapai seluruh

wilayah Indonesia, dikarenakan eksistensi *Jam Gadang* itu sendiri yang sudah mulai dikenal oleh masyarakat luas.

2) Jenis kelamin dan usia

Perancangan *picture book* ini bersifat universal. Maka dari itu, dari segi jenis kelamin dapat ditargetkan kepada anak laki-laki maupun perempuan berusia sembilan hingga sebelas tahun atau kelas tiga hingga lima sekolah dasar. Selain itu, ditargetkan juga orang tua yang mempunyai keinginan untuk mengajarkan serta membimbing anak mereka mengenai sejarah *Jam Gadang* melalui *picture book* ini.

3) Kategori psikografis

Adapun kemampuan kognitif anak berusia sembilan hingga sebelas tahun atau kelas tiga hingga lima sekolah dasar yang mengarah pada ketercapaian tujuan perancangan media edukasi sejarah *Jam Gadang* ini ialah sebagai berikut:

- a) Pada usia sembilan hingga sebelas tahun anak dinilai sudah dapat menelaah alasan dibalik suatu kejadian atau masalah untuk kemudian banyak bertanya guna mengumpulkan informasi mengenai kejadian tersebut, dalam hal ini mengenai sejarah.

- b) Pada usia ini anak sudah mulai memahami konsep sebab-akibat dan memikirkannya secara lebih mendalam.
- c) Anak sudah dapat menelaah kalimat yang bersifat kompleks dan menggunakannya sebagai pengungkapan dalam berpendapat.
- d) Anak dapat duduk diam dan memperhatikan suatu hal yang menarik baginya selama kurang lebih 30-45 menit contohnya kegiatan membaca buku bergambar.
- e) Mulai mengembangkan kemampuan mengambil kesimpulan dalam mengerjakan suatu tugas yang sulit.
- f) Aktif dalam mencari berbagai informasi untuk memperluas wawasan baik itu melalui keluarga, teman, ataupun media sosial.
- g) Mulai memahami konsep perspektif atau sudut pandang dan dapat menjelaskannya dari berbagai sudut pandang tersebut.

Selain kepada anak, perancangan *picture book* ini juga ditujukan kepada orang tua yang memiliki kesadaran akan pentingnya edukasi sejarah dan ingin mengajarkan hal tersebut kepada anak-anak mereka, namun di sisi lain tidak mengetahui bagaimana cara yang tepat untuk melakukannya. Disamping itu, orang tua yang bekerja juga dapat menggunakan *picture book* ini sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Terlebih jika orang tua

tidak dapat sering-sering membawa anak mereka untuk mengunjungi *Jam Gadang* secara langsung.

b. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebagai bagian dari struktur perancangan berfungsi sebagai penguat sekaligus referensi akan tercapainya tujuan dari perancangan itu sendiri. Terdapat beberapa alternatif yang dipilih dan akan dilaksanakan sesuai dengan target data yang dibutuhkan, antara lain:

1) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap objek, dalam hal ini *Jam Gadang*. Akan dilakukan pengamatan sekaligus pengabdian sejumlah dokumentasi yang sekiranya dibutuhkan untuk kelangsungan perancangan. Selain foto dari *Jam Gadang* itu sendiri, akan didokumentasikan juga *file-file* berkaitan yang diperoleh selama proses observasi. Baik itu pamflet yang diberikan oleh petugas *Jam Gadang*, dokumentasi file lama yang menampilkan perubahan bentuk *Jam Gadang* dari waktu ke waktu, ataupun dokumentasi jabaran mengenai sejarah singkat *Jam Gadang* yang ada pada prasasti monumen itu sendiri.



Gambar 34
 Prasasti Jam Gadang
 Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021



Gambar 35
 Pamflet Jam Gadang
 Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

2) Wawancara

Tak hanya observasi, perancang juga akan melakukan sesi wawancara dengan pihak terkait yang bertanggung jawab akan pemeliharaan Jam Gadang. Dari hasil wawancara tersebut data akan dikumpulkan dan kemudian dipilah mana yang sekiranya sesuai untuk diinput dalam *picture book*. Melalui wawancara dengan salah satu anggota Dinas Pariwisata Kota Bukittinggi yang merangkap sebagai petugas Jam Gadang, Bapak Fauzi Azim, diperoleh berbagai data

yang menjelaskan kebenaran akan sejarah dan struktur Jam *Gadang*. Tidak dapat dipungkiri terdapat berbagai kekeliruan informasi yang beredar (dalam hal ini di internet) berkaitan dengan kisah Jam *Gadang* itu sendiri. Salah satunya mengenai siapa sebenarnya arsitek yang bertugas merancang menara jam tersebut. Melalui wawancara ini juga diketahui bahwa dahulunya taman lokasi Jam *Gadang* berada bernama *Bukik Kandang Kabau* (Bukit Kandang Kerbau), dikarenakan dahulu banyak terdapat kerbau di daerah tersebut.



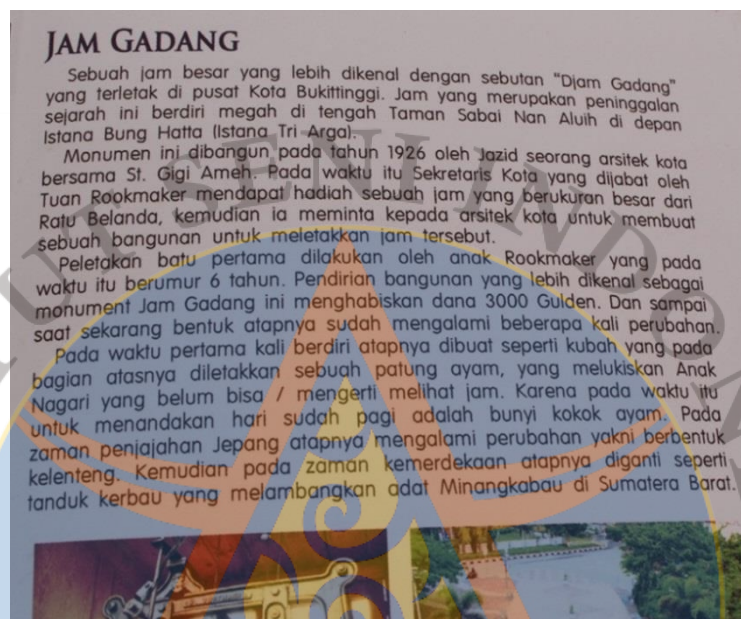
Gambar 36

Petugas Jam *Gadang*, Bapak Fauzi Azim
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

3) Studi Pustaka

Studi pustaka berupa *textbook*, jurnal, media cetak maupun *online* tentunya akan sangat membantu sebagai penunjang dalam pengumpulan data yang dibutuhkan. Dapat dikatakan referensi mengenai sejarah Jam *Gadang* itu masih sulit ditemukan, terutama rujukan mengenai *picture book* berkonten sejarah itu sendiri. Maka dari itu hal ini perlu disiasati dengan cara menggabungkan berbagai referensi, baik itu yang berasal dari buku, media cetak maupun *online*. Selain itu selama proses wawancara berhasil diperoleh sejumlah

pamflet yang memang disediakan oleh Dinas Pariwisata Kota Bukittinggi untuk diberikan kepada pengunjung yang ingin mengetahui sejarah Jam Gadang lebih lanjut.



Gambar 37
Pamflet Jam Gadang
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021



Gambar 38
Pamflet Jam Gadang
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

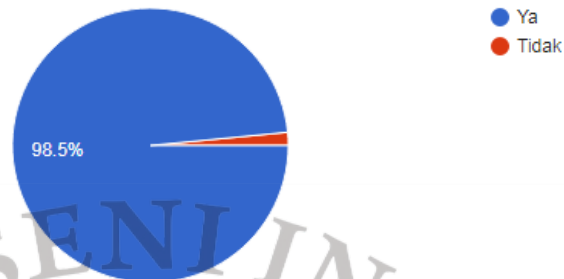
4) Kuesioner

Penyebaran kuesioner secara *online* akan sangat membantu untuk mengetahui apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh target audiens. Perancangan kuesioner yang sifatnya sederhana namun tepat sasaran akan memudahkan penciptaan karya yang benar-benar memberikan manfaat kepada target audiens nantinya. Kuesioner disebar kepada pelajar mulai dari usia 10 hingga 25 tahun dengan total responden sebanyak 65 orang. Penyebaran dilakukan secara *online* dalam format google formulir. Pemilihan rentang usia didasarkan atas pengalaman target audiens mengunjungi *Jam Gadang* dan juga pertimbangan akan daya ingat mereka akan pengetahuan yang dipelajari di sekolah dasar mengenai sejarah *Jam Gadang*.

Total pertanyaan adalah sebanyak 15 pertanyaan. Terdiri dari 2 pertanyaan mengenai data diri, 7 pertanyaan pengetahuan dasar mengenai *Jam Gadang*, 4 pertanyaan mengenai *picture book*, serta 1 pertanyaan terakhir mengenai saran untuk *picture book*. Melalui kuesioner dapat disimpulkan bahwa sebanyak 64 responden (98,5 %) mengaku mengetahui apa itu *Jam Gadang*. Sementara sisanya, yakni 1 responden (1,5%) menyatakan belum mengetahui apa itu *Jam Gadang*. Terlihat dari grafik berikut:

Apakah Anda tahu apa itu Jam Gadang?

65 responses



Gambar 39

Pengetahuan koresponden akan eksistensi Jam *Gadang*

Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Untuk pertanyaan mengenai kunjungan responden ke Jam *Gadang*, sebanyak 61 responden (93,8%) mengaku sudah pernah berkunjung ke sana, sementara 4 responden lainnya (6,2%) menyatakan sebaliknya. Terlihat dalam grafik berikut:

Pernahkah Anda berkunjung ke Jam *Gadang*?

65 responses



Gambar 40

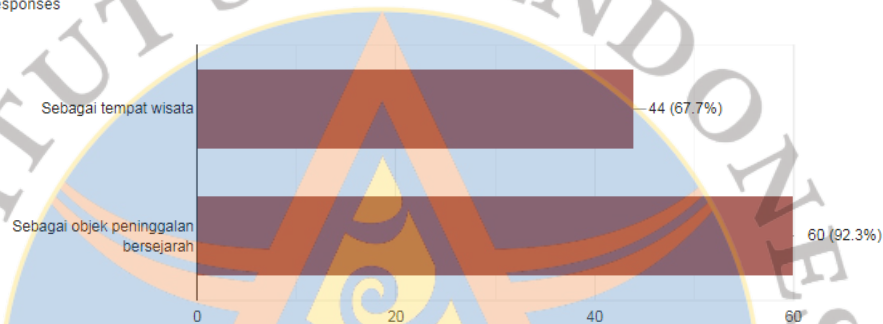
Kunjungan koresponden ke Jam *Gadang*

Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Perihal fungsi beserta makna yang tersimpan di dalam Jam Gadang, sebanyak 60 responden (92,3%) memandang Jam Gadang sebagai objek peninggalan bersejarah, 44 responden (67,7%) menyatakan Jam Gadang sebagai lokasi wisata sekaligus objek peninggalan bersejarah.

Menurut sudut pandang Anda, apakah makna atau fungsi dari Jam Gadang itu?

65 responses



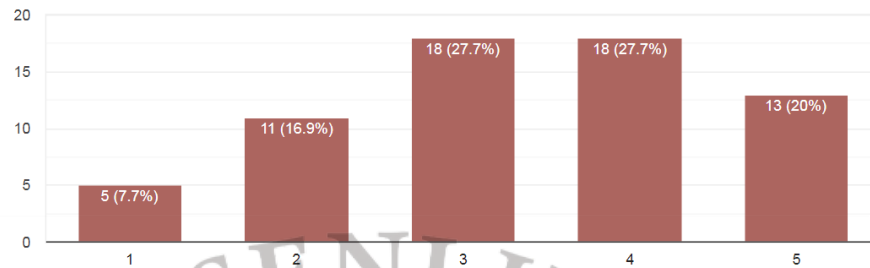
Gambar 41

Tanggapan koresponden akan fungsi Jam Gadang
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Mengenai sejarah, hanya 13 responden (20%) yang menyatakan bahwa mereka benar-benar memahami sejarah dibalik Jam Gadang (dinyatakan dalam bentuk skala 1 hingga 5). Sementara sisanya mengaku belum terlalu memahami akan sejarah tersebut. Terlihat pada grafik di bawah:

Apakah Anda paham akan sejarah apa saja yang tersimpan di dalam Jam Gadang?

65 responses



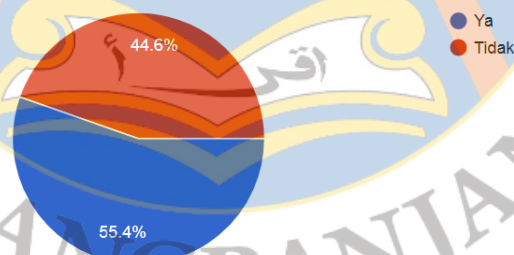
Gambar 42

Tanggapan koresponden akan sejarah Jam *Gadang*
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Mengenai penulisan angka empat Jam *Gadang*, 36 responden (55,4%) mengaku telah memahami akan maksud dibalikinya, sementara 29 responden (44,6%) menyatakan sebaliknya.

Apakah Anda tahu makna dibalik angka empat pada Jam Gadang, yang alih-alih ditulis 'IV' malah tertulis 'IIII'?

65 responses



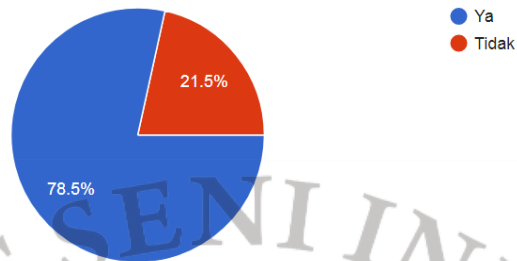
Gambar 43

Tanggapan koresponden akan makna angka IIII pada Jam *Gadang*
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Untuk pertanyaan mengenai perubahan bentuk atap Jam *Gadang* dari waktu ke waktu, 51 responden (78,5%) mengakui mengetahuinya, sementara 14 responden (21,5%) menyatakan sebaliknya.

Apakah Anda tau bahwa Jam Gadang telah mengalami beberapa kali perubahan bentuk atap dari waktu ke waktu?

65 responses



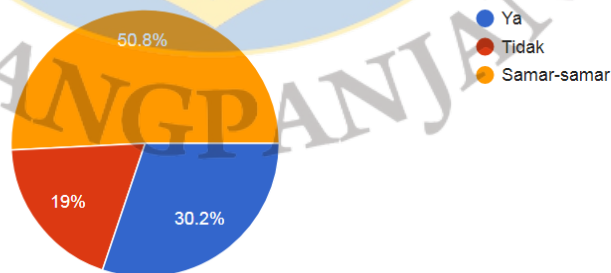
Gambar 44

Pengetahuan koresponden akan perubahan bentuk Jam *Gadang*
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Untuk responden yang mengaku mengetahui perubahan bentuk atap Jam *Gadang*, 32 responden (50,8%) menyatakan mengingat namun samar-samar, 19 responden (30,2%) mengingatnya dengan jelas, sementara 12 responden (19%) menyatakan tidak mengingatnya sama sekali.

Jika iya, apakah Anda mengingat atau mengetahui bagaimana saja bentuk perubahan arsitektur tersebut?

63 responses



Gambar 45

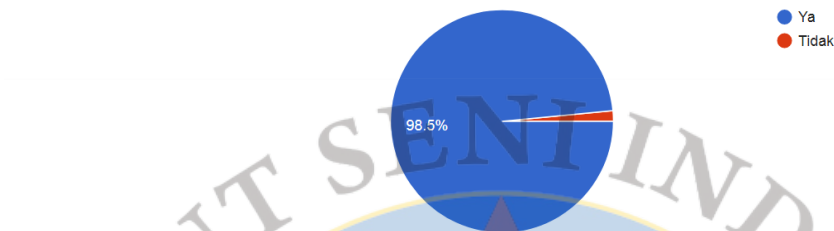
Pengetahuan koresponden akan perubahan bentuk Jam *Gadang*
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Selanjutnya pertanyaan mengenai pengetahuan responden akan *picture book*. 64 responden (98,5%) mengaku mengetahui apa itu

picture book. Sementara sisanya, 1 responden (1,5%) menyatakan sebaliknya. Berikut terlihat melalui grafik:

Apakah Anda tau apa itu buku bergambar?

65 responses



Gambar 46

Pengetahuan koresponden akan buku bergambar
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Untuk pertanyaan mengenai kegemaran responden akan buku bergambar atau buku dengan banyak tulisan, sebanyak 63 responden (96,9%) mengaku lebih menyukai buku dengan banyak gambar, sementara 2 responden (3,1%) menyatakan bahwa lebih menyukai buku dengan banyak tulisan.

Di usia sekolah dasar dulu, mana yang lebih Anda sukai, buku bergambar atau buku dengan banyak tulisan?

65 responses



Gambar 47

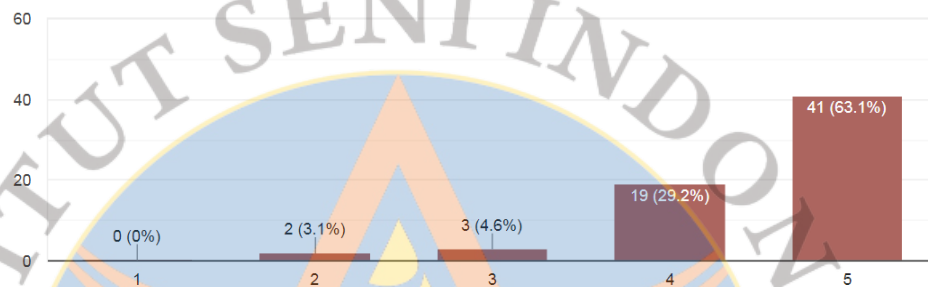
Kegemaran koresponden akan buku bergambar
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Berikut pertanyaan mengenai pendapat responden akan pentingnya mempelajari sejarah *Jam Gadang* di usia sekolah dasar.

Sejumlah 41 responden (63,1%) menyatakan bahwa sangat penting untuk (skala 5). Sisanya, 24 responden (36,9%) menyatakan kesetujuannya di skala 1 hingga 4.

Apakah menurut Anda penting bagi anak usia sekolah dasar untuk mulai mempelajari mengenai sejarah Jam Gadang?

65 responses



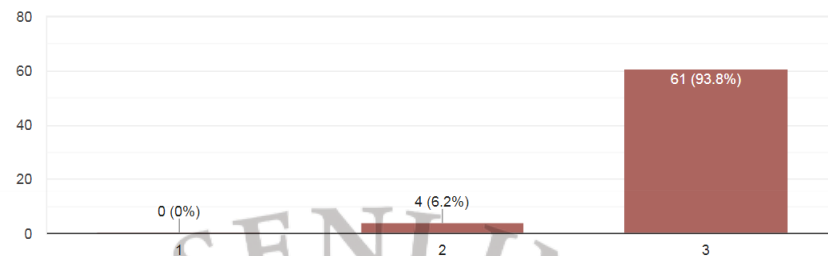
Gambar 48

Tanggapan koresponden akan pentingnya buku bergambar
Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Selanjutnya untuk pertanyaan mengenai keefektifan buku bergambar, dari skala 1 hingga 3, 61 responden (93,8%) menyatakan bahwa hal tersebut sangat efektif (skala 3), sedangkan 4 responden (6,2%) menyatakan cara tersebut cukup efektif (skala 1 hingga 2).

Apakah menurut Anda akan efektif jika sejarah tersebut dibuat jadi lebih menarik melalui buku bergambar?

65 responses



Gambar 49

Tanggapan koresponden akan keefektikan buku bergambar

Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Terakhir, di kolom saran responden menyarankan sejumlah anjuran seperti: penggunaan ilustrasi yang beraneka-warna, gambar yang menarik yang sesuai dengan selera target audiens, teks yang mudah dimengerti serta sederhana. Berikut untuk detail saran yang telah diberikan oleh responden:

Buku bergambar seperti apakah yang menurut Anda akan lebih disukai oleh anak-anak (termasuk Anda sendiri)? (silakan beri masukan)

65 responses

Buku cerita anak yg gak terlalu menyakitkan mata karena keterbatasan typo yg d pakai dan warna yg kontras

yang memiliki warna yang se-tone dan mengilustrasikan kata-kata dengan mudah

Seperti buku cerita atau dongeng dengan gambar kartun mungkin bisa membuat anak-anak lebih tertarik untuk membacanya

buku yg memiliki gambar yg unik dan menarik...,

Berwarna warni dan bergambar yang lucu

yang banyak gambarnya.. dan kalo bisa ilustratornya saia :)

Komik atau novel 📖

Buku yang lebih banyak gambar dan warna yang modern dan dengan sedikit tulisan, serta buku yang tidak terlalu tebal sehingga akan sering di ulang

Gambar 50

Saran dari Responden

Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

Kartun
Penuh dengan warna-warna cerah
Buku yg memiliki karakter yg lucu serta warna yg menarik
Buku dongeng
Menarik, mudah di mengerti
yang berisi ilustrasi yang menarik perhatian anak dan juga menjadi media pembelajaran juga bagi mereka. anak-anak suka dengan media yang baru, mereka lebih tertarik untuk melihat hal2 yang baru.
Buku dengan beberapa gambar yg memperlihatkan kan Jam gadang berubah dari tahun yg lalu hingga tahun skrg
Buku gambar seperti cerita anak yang berjudul "si mehung" itu bagus ceritanya saya suka
Buku bergambar yang ada warnanya sehingga menjadikan buku bergambar lebih menarik.
Seperti dongeng bersejarah
Cerita bergambar yang mempunyai makna ilmu besar
Buku gambar yang banyak waranya dan memiliki gambar yang menarik serta unik.
yang penjelasannya menggunakan bahasa yg mudah diaphami, warna warna yg menarik serta ilustrasi yang lucu
Buku cerita ilustrasi bergambar
Buku bergambar dengan warna yang menarik sehingga tidak monoton dan tidak membosankan untuk dibaca
Buku bergambar yang ada gambarnya per halaman
Buku bergambar yang lebih banyak gambarnya
Berbentuk komik
Buku bergambar yang mencerita kan peristiwa bersejarah secara rinci , gambar yang menarik , kata yang mudah di mengerti, dan warna yang menarik
Buku bergambar yg berwarna dan disertai ada ilustrasi nya
Jika anak2 pasri lebih suka full colour dan ilustrasi, sehingga mereka bosa membayangkan kejadian dimasa silam. Dibuat lebih menarik, simpel, dan kaya warna, membuat siapapun yg melihatnya akan tertarik
Menurut saya buku bergambar yang di sukai anak anak ,mungkin buku yg memiliki gambar walau tidak banyak gambarnya tetapi menarik.
Buku bergambar yang memiliki gambar kartun yang lucu dan menarik perhatian anak-anak Dan memakai kosa kata yang mudah dipahami anak sekolah dasar.

Gambar 51

Saran dari Responden

Sumber: Hasil Kuesioner Nurul Annisa Septiani, 2020

5) Dokumentasi

Dari segi dokumentasi, selain foto dari Jam *Gadang* itu sendiri perancang juga akan mendokumentasikan file-file berkaitan yang diperoleh selama proses observasi. Baik itu pamflet yang diberikan oleh petugas Jam *Gadang*, dokumentasi file lama yang menampilkan perubahan bentuk Jam *Gadang* dari waktu ke waktu, ataupun dokumentasi jabaran mengenai sejarah singkat Jam *Gadang* yang ada di prasasti halaman monumen itu sendiri.



Gambar 52
Pamflet Jam *Gadang*
Dokumentasi: Nurul Annisa Septiani, 2021

c. Metode Analisis Data

Dalam metode perancangan, perancang mengambil sisi analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Melalui metode ini dapat diketahui apa saja yang dapat menjadi kekuatan, kelemahan, keuntungan, serta ancaman dari adanya kegiatan perancangan media edukasi sejarah Jam *Gadang* untuk anak ini.

1) *Strength* (Kekuatan)

Dengan adanya gambar yang berwarna-warni serta menarik pada *picture book* dinilai dapat lebih memikat perhatian anak ketimbang buku bacaan biasa yang hanya berisikan tulisan. Memang, sebagian besar cerita dapat dikisahkan hanya melalui teks bacaan. Namun, sebagian lainnya tidak mampu untuk berdiri sendiri melainkan harus dipasangkan dengan ilustrasi yang berfungsi sebagai representasi visual. Semakin abstrak atau kompleks sebuah ide dalam bacaan, maka akan semakin penting peran ilustrasi untuk dimasukkan ke dalamnya. Dari sinilah perancang mengangkat peran penting ilustrasi tersebut ke dalam bentuk *picture book* (yang memang dikenal sebagai jenis buku dengan dominasi ilustrasi di dalamnya) untuk kemudian dipadukan dengan kompleksnya teks dalam buku bacaan bertemakan edukasi sejarah.

Untuk penggunaan gambar berwarna-warni seperti yang telah disebutkan diatas, tujuannya bukan hanya sekedar untuk memperindah tampilan visual namun juga memiliki nilai pendekatan psikologis pada anak. Menurut ilmu psikologis, warna-warna cerah dan beraneka ragam lebih menarik perhatian anak dikarenakan warna-warna tersebut dapat membantu anak untuk membedakan objek satu sama lain. Anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat warna-warna yang cerah

ketimbang warna kalem ataupun pastel. Warna primer berupa merah, kuning, dan biru serta warna sekunder seperti hijau, jingga, dan ungu dinilai lebih menarik perhatian anak dibandingkan warna merah muda dan krem, atau warna netral seperti abu-abu dan coklat. Buktinya dapat dilihat dalam industri makanan, minuman, serta mainan yang lebih mengutamakan penggunaan warna-warna cerah dalam memasarkan produk yang ditujukan untuk anak.

Untuk *style* (gaya) ilustrasi sendiri akan digunakan *style* berupa *cartoon* (kartun) yang lebih disukai oleh sebagian besar anak. *Style* jenis ini pada penerapannya tidak harus dilukiskan dengan sempurna, namun tetap dapat menggerakkan hati serta pikiran pembacanya dengan sejumlah emosi berbeda yang ditampilkan. Bagi orang dewasa, kebanyakan mereka lebih menyukai *style* ilustrasi yang lebih ekspresif serta vokal dalam menyampaikan apa yang mereka pikir dan rasakan. Berbeda dengan anak, ilustrasi berupa *cartoon* dinilai dapat lebih mewakili cara berkomunikasi mereka yang kreatif dan imajinatif tanpa perlu terikat aturan baku seperti anatomi atau pun perspektif. Ilustrasi *cartoon* dapat membuat anak fokus pada detail-detail kecil dalam cerita, karakter, serta alur cerita yang kemudian dapat mengarahkan mereka ke gambaran cerita yang lebih besar.

Selain itu juga akan diciptakan sebuah inovasi berupa *picture book* sejarah yang tidak hanya dapat dibaca namun juga bisa menjadi media pembelajaran interaktif bagi anak. Melalui sejumlah aktivitas yang terdapat di dalamnya, anak akan diajak untuk mengingat kembali apa saja informasi yang telah mereka pelajari melalui buku tersebut dan tak hanya sekedar membacanya saja. Ada sejumlah alasan mengapa adanya aktivitas di dalam buku dinilai sangat berperan penting untuk kemampuan kognitif dan psikologis anak:

- a) Permainan aktivitas dapat meningkatkan konsentrasi anak terhadap pembahasan yang terdapat di dalam buku.
- b) Permainan aktivitas dapat membuat anak merasakan suatu perasaan bangga ketika berhasil menyelesaikannya. Hal ini dapat membantu anak untuk menanamkan rasa percaya diri pada diri mereka dan memungkinkan anak untuk lebih berani menghadapi tantangan di luar rumah (secara positif).
- c) Permainan aktivitas dapat membuat anak merasakan suasana belajar sambil bermain. Mereka jadi dapat mengasah kemampuan melalui berbagai tantangan tanpa perlu merasa tertekan.
- d) Permainan aktivitas dapat membantu anak untuk mengekspresikan diri mereka melalui kegiatan berpikir,

menggambar, ataupun kegiatan lainnya yang mengandalkan perasaan.

- e) Permainan aktivitas dapat menjadi ajang *quality time* bagi orang tua dan anak. Apalagi di dunia digital seperti sekarang ini, orang tua terkadang lupa untuk menyisihkan waktu mereka duduk santai mengobrol langsung bersama anak yang nyatanya berdampak baik bagi perkembangan psikologis anak.
- f) Permainan aktivitas dapat menjadi cara untuk menghabiskan waktu tanpa perlu bergantung akan gadget. Hal ini juga dapat menghindari anak terpapar sinar radiasi terlalu lama.
- g) Permainan aktivitas dapat menjadi bukti bahwa kegiatan membaca itu tidaklah melulu membosankan. Kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan membaca anak sekaligus kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyelesaikan suatu tantangan.

2) Weakness (Kelemahan)

Sebelumnya telah banyak beredar berbagai buku sejenis di pasaran. Namun eksistensinya masih belum terlalu dilirik oleh sebagian besar masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya promosi yang tepat yang dapat memantik rasa penasaran orang

tua, terlebih anak, untuk kemudian tertarik mengetahui lebih lanjut isi buku tersebut. Tantangan ini akan berusaha diatasi dengan cara memberikan promosi yang tepat melalui *banner*, poster, dan brosur. Nantinya melalui ketiga media tersebut akan ditampilkan *preview* sejumlah poin penting dari isi buku yang sekiranya dapat membuat target audiens menjadi penasaran dan bertanya-tanya akan kelanjutannya untuk kemudian tertarik ingin membaca keseluruhan isi buku tersebut.

Disamping itu buku dalam bentuk cetak juga memiliki kelemahan dari sisi biaya produksi. Semakin banyak jumlah halaman dan semakin bagus kualitas cetak, tentu biaya produksi juga akan semakin mahal pula. Hal ini akan berimbas terhadap biaya jual yang juga akan ikut naik nantinya. Tentu semua itu akan diimbangi dengan banyaknya sajian ilmu yang disajikan oleh *picture book* yang belum tentu bisa target audiens dapatkan di tempat lain. Kualitas ilustrasi pun akan diupayakan semaksimal mungkin sehingga sesuai dengan harga yang akan mereka keluarkan nantinya.

3) *Oppoturnity* (Peluang)

Salah satu peluang dari perancangan *picture book* sejarah Jam Gadang ini ialah topik mengenai Jam Gadang itu sendiri yang sudah tidak asing di telinga anak. Walaupun tidak terlalu

memahami sejarahnya, namun setidaknya nama *Jam Gadang* tersebut bukan hal baru lagi di telinga mereka. Selain itu buku dengan topik serupa, dalam hal ini *picture book* sejarah *Jam Gadang*, juga belum ditemukan beredar di pasaran. Terutama sekali mengenai penggunaan ilustrasi yang menarik dan beraneka warna juga akan menjadi poin tambah tersendiri karena dapat meningkatkan minat baca anak.

Tak lupa, perkembangan teknologi tentunya juga dapat membantu memperluas jangkauan peredaran *picture book* ini. Yakni dengan menciptakan alternatif tersendiri berupa *e-book*. Penggunaan gadget yang dari hari ke hari makin merambah dunia anak dapat dimanfaatkan dengan cara mengedarkan media edukasi sejarah tersebut dalam bentuk digital untuk kemudian dapat dibaca oleh anak di tiap kesempatan. Selain itu, terdapat sejumlah peluang lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan media edukasi sejarah ini, antara lain:

- a) Penggunaan ilustrasi sebagai pendamping teks bacaan agar anak tidak merasa bosan. Hal ini dapat membantu anak untuk membayangkan situasi atau hal apa yang sedang dibicarakan pada halaman tersebut.
- b) Akan digunakan ilustrasi beraneka warna yang telah terbukti dapat lebih menarik perhatian anak dikarenakan warna-warna tersebut dapat membantu mereka untuk lebih

berkonsentrasi dan dapat dengan mudah membedakan objek satu sama lain.

c) Penggunaan *style* yang menyesuaikan dengan kegemaran dan kemampuan kognitif anak yaitu berupa *cartoon*. *Style* jenis ini dinilai sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas anak sehingga dapat dipahami dengan baik oleh mereka.

d) Disediakan juga sejumlah halaman aktivitas sebagai jeda bagi anak agar mereka tidak merasa jenuh dan dapat merasakan suasana belajar sambil bermain.

e) Tak hanya semata-mata menjelaskan mengenai sejarah Jam Gadang, nantinya juga akan disediakan skenario sederhana sebagai pengantar cerita yang kisahnya melekat dengan keseharian anak.

4) *Threat* (Ancaman)

Ancaman yang sekiranya akan dihadapi dalam perancangan media edukasi sejarah ini ialah titel ‘membosankan’ yang terlanjur melekat pada hal-hal bertemakan sejarah. Hal ini dikarenakan bagi sebagian besar orang edukasi sejarah itu hanyalah melulu mengenai hafalan nama tokoh, tempat, dan tanggal. Edukasi sejarah di bangku sekolah formal juga kebanyakan digambarkan sebagai hafalan buku penuh teks. Pun

bagi orang tua dan anak mungkin menganggap hal serupa akan terjadi pada *picture book* ini.

Secara singkat, analisis mengenai SWOT ini akan diperlihatkan pada tabel berikut:

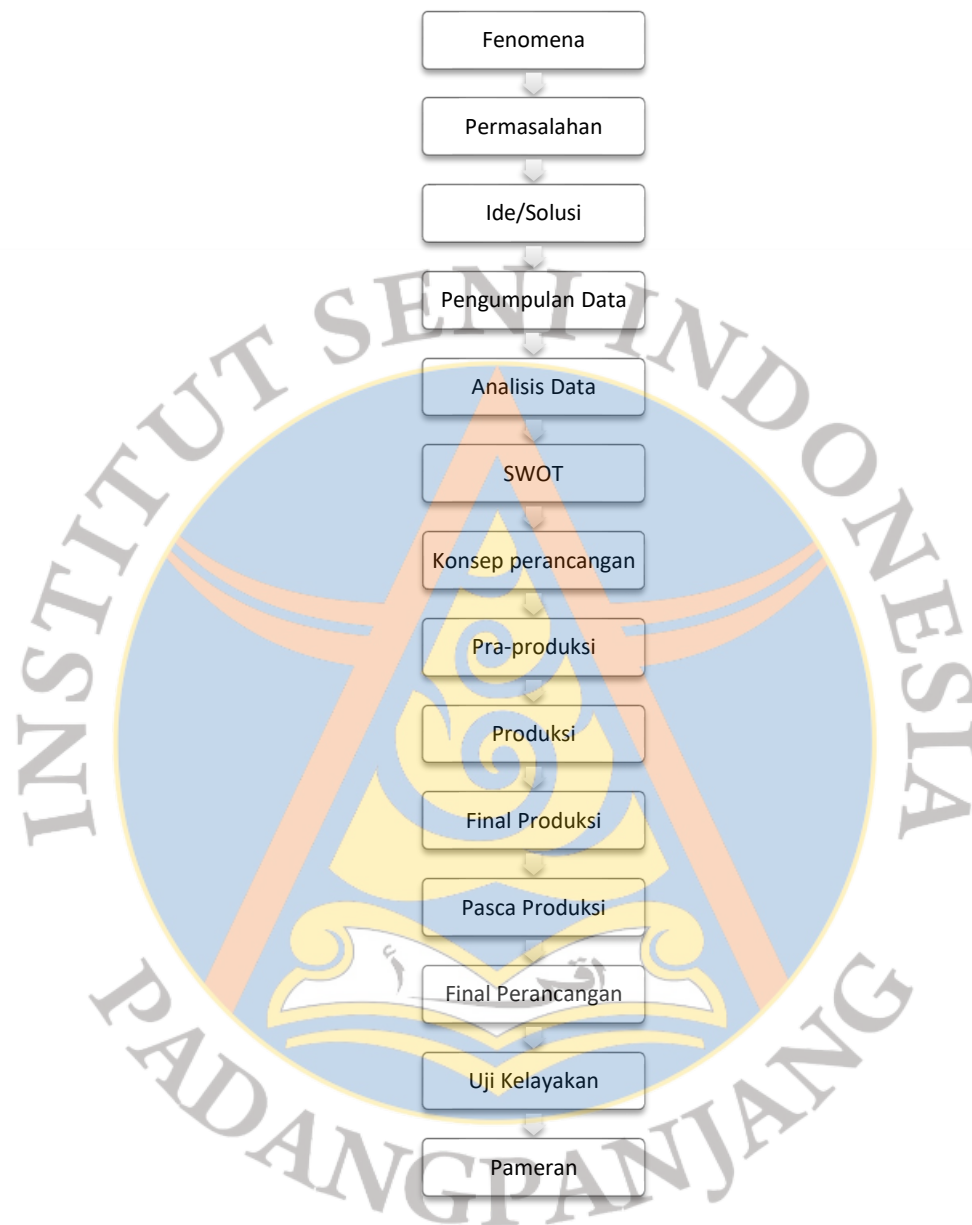
Tabel 1
Analisis SWOT

Kelemahan	Kekuatan
Telah banyak beredar buku sejenis (dengan tema berbeda) yang tidak terlalu dilirik keberadaannya.	Akan disediakan strategi promosi yang tepat melalui sejumlah media pendukung agar <i>picture book</i> ini dikenal oleh masyarakat luas.
Buku cetak yang memiliki kelemahan dari sisi biaya produksi.	Kualitas ilustrasi yang diupayakan semaksimal mungkin sebanding dengan harga yang dikeluarkan.
Ancaman	Peluang
Titel ‘membosankan’ yang terlanjur melekat pada hal yang bertemakan sejarah.	Penggunaan ilustrasi yang beraneka warna dan menyesuaikan selera anak sebagai pendamping teks bacaan.

	Disediakan halaman aktivitas sebagai jeda bagi anak.
	Disediakan sebuah skenario yang kisahnya lekat dengan keseharian anak
	Topik Jam <i>Gadang</i> yang tidak asing bagi anak namun di saat bersamaan buku bergambar bertemakan menara jam ini belum ditemukan beredar di pasaran

Sumber: Nurul Annisa Septiani, 2021

2. Perancangan



Gambar 53
Tahapan Perancangan Karya
Olah Grafis: Nurul Annisa Septiani, 2020

3. Perwujudan

Setelah data yang dikumpulkan dirasa berhasil memenuhi kebutuhan, selanjutnya akan dimulai penggarapan *picture book*. Disamping itu juga akan disediakan beberapa media pendukung yang sekiranya akan semakin menarik minat target audiens akan media edukasi ini. Disamping media pendukung, sejumlah strategi juga akan dipersiapkan demi membedakan *picture book* ini dengan buku-buku lainnya. Yakni dengan menyediakan selingan halaman interaktif berupa aktivitas sederhana di beberapa jeda topik pembahasan. Dalam aktivitas ini nantinya anak akan diajak untuk mengingat kembali apa saja yang sudah mereka baca dan pelajari di halaman sebelumnya. Diharapkan melalui aktivitas tersebut anak dapat merasakan suasana belajar sekaligus bermain serta mendapat manfaat darinya. Aktivitas tersebut dapat berupa permainan susun kata, menemukan gambar janggal pada arsitektur Jam Gadang, ataupun kuis yang berkaitan dengan sejarah Jam Gadang itu sendiri.

Untuk strategi penyebaran, tak hanya disebar secara *offline* (berbentuk buku cetak) nantinya juga akan dilakukan perilsan secara *online* atau dalam bentuk *e-book*. *E-book* ini tentunya akan lebih luas penyebarannya ketimbang buku cetak. Jika memungkinkan, disaat buku cetak masih hanya dapat beredar di kawasan Sumatera Barat, khususnya Bukittinggi, *e-book* tersebut telah tersebar ke seluruh wilayah Indonesia. Karena Jam Gadang sendiri kian hari kian dikenal oleh masyarakat luas. Tak hanya itu, sajian ilustrasi yang *colorful*, sederhana, namun tetap menarik juga akan

menjadi modal utama perancangan media edukasi ini agar cepat diterima oleh anak.

a. Media Utama (*Picture Book*)

Picture book sebagai media utama dalam perancangan media edukasi ini dimaksudkan agar anak selaku target audiens dapat lebih tertarik lagi untuk mempelajari objek peninggalan sejarah yang berada di sekitar mereka. *Picture book* secara singkat merupakan buku bacaan anak dimana pada buku jenis ini ilustrasi berperan sama penting, atau bahkan lebih penting, dari teks bacaan yang ada di dalam buku. *Picture book* dinilai memiliki sejumlah kelebihan ketimbang buku bacaan biasa. Diantaranya dapat membantu anak dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui ilustrasi yang ada pada buku. Tak hanya itu, buku jenis ini juga dapat membantu keterampilan berbahasa anak karena teksnya yang tidak terlalu rumit dan lebih mudah untuk dipahami.

b. Bauran Media (*E-book*)

Selain buku dalam bentuk fisik, nantinya juga akan disebar buku berbentuk digital atau yang lebih dikenal sebagai *e-book*. *E-book* secara lebih lengkap merupakan kepanjangan dari *electronic book* dimana pada buku jenis ini informasi berupa teks, gambar, ataupun bentuk multimedia lainnya seperti video, audio, yang biasanya tidak

dapat dilihat melalui buku konvensional dapat kita lihat secara lebih mudah melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Dengan kata lain buku ini dapat lebih mudah dibawa bersamaan dengan gadget selaku media utamanya.

c. Media Pendukung

Media pendukung ini akan terbagi menjadi dua jenis, yang pertama merupakan media pendukung peluncuran buku berupa *x-banner*, poster, dan instagram. Sementara untuk media kedua merupakan *merchandise* yang akan disertakan satu paket bersama buku. Adapun untuk jabarannya sebagai berikut:

1) *X-Banner* dan Poster

Kedua media ini nantinya akan berfungsi sebagai media pendukung promosi *picture book*. Melalui *x-banner* serta poster akan diperlihatkan sinopsis dari isi buku yang sekiranya akan membuat target audiens jadi penasaran dan tertarik untuk memiliki buku tersebut. Tak lupa, akan dijelaskan pula manfaat dan ilmu apa yang sekiranya dapat diperoleh oleh anak jika membaca *picture book* ini. Media-media ini akan dimanfaatkan sewaktu peluncuran buku, disebar dan dipajang di tempat-tempat keramaian yang sekiranya sesuai dengan target pasar.

2) Media Sosial

Media sosial seperti yang kita ketahui telah menjadi ‘ruang terbuka’ bagi masyarakat milenial zaman sekarang. Maka dari itu, perancang ingin memanfaatkan kepopuleran media sosial ini sebagai salah satu strategi dalam mempromosikan *picture book*. Media sosial yang dipilih dalam hal ini ialah instagram. Melalui *instagram feeds* nantinya akan diperlihatkan sejumlah postingan sebagai bentuk strategi agar target audiens menjadi tertarik untuk kemudian ingin memiliki buku tersebut. Dari sana akan ditampilkan *preview* dan *spoiler* dari isi buku serta manfaat dan kelebihan apa saja yang dimiliki oleh buku tersebut.

3) Pembatas Buku, Pengukur Tinggi Badan, Pin, Stiker, dan *T-Shirt*

Untuk pembatas buku, pin, dan stiker nantinya akan disertakan menjadi satu paket bersama *picture book* dengan tujuan menarik perhatian anak dan juga sebagai pemicu semangat mereka untuk mempelajari *picture book* ini. Pada pembatas buku akan ditampilkan ilustrasi *Jam Gadang* lengkap dengan tulisan judul buku. Tak lupa disediakan sebuah *QR Code* dimana code tersebut dapat dipindai dan akan muncul sebuah *link* yang mengarahkan anak pada *e-book*. Sedangkan pada gantungan kunci, pin, dan stiker nantinya akan diperlihatkan ilustrasi yang berkaitan dengan isi buku, tentunya dengan desain yang menarik pula. Terakhir, untuk

pengukur tinggi badan dan juga *t-shirt* akan disertakan dalam paketan buku jika anak membeli buku tersebut dalam kurun waktu tertentu. Hal ini tentu akan semakin meningkatkan keinginan anak untuk segera memiliki buku tersebut.

4. Penyajian Karya

Untuk penyajian karya nantinya akan disajikan dalam bentuk pameran skripsi karya. Pada pameran akan ditampilkan seluruh media yang dipergunakan dalam perancangan media edukasi sejarah Jam Gadang ini. Media utama dan bauran media berupa buku cetak dan *e-book* akan diperlihatkan selama pameran berlangsung. Sementara untuk sejumlah media pendukung yang berhubungan dengan peluncuran buku juga akan dipajang di pameran.