



**PERANCANGAN ILUSTRASI PERISTIWA
PERTEMPURAN LIMA HARI DI SEMARANG
PADA LAMAN SITUS SEMARANGKOTA.GO.ID**

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka penyelesaian
Studi Strata 1 untuk mencapai
Gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh:

UNNES
Achmad Afandi
2411410064
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian
Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Semarang.

Hari : Senin
Tanggal : 29 Agustus 2016

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin., M.Hum.
NIP. 196008031989011001

Sekretaris

Supatmo, S.Pd., M.Hum.
NIP. 196803071999031001

Penguji I

Drs. Syakir Muharrar., M.Sn.
NIP. 196505131993031002

Penguji II

Drs. Dwi Budi Harto., M.Sn.
NIP. 196704251992031003

Penguji III / Dosen Pembimbing

Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds
NIP. 197201032005011002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Fakultas Bahasa dan Seni

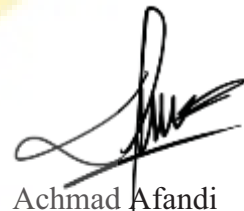


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang saya tulis dalam proyek studi berjudul “Perancangan Ilustrasi Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id” beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

Semarang, 23 November 2016
Yang Menyatakan,



Achmad Afandi
NIM 2411410064



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Berlomba-lombalah dalam berbuat kebaikan (Al-Baqarah : 148)
2. Jika kamu bersungguh-sungguh, kesungguhan itu untuk kebaikanmu sendiri. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Chumaidi, Ibu Siti Aminah, Achmad Turaichan, Nur Anisa , Nabila Raihani, Syifa Rahmawati, Hanif Syarifudin dan Kayla Ramadhani yang senantiasa mendo'akan, mendukung, dan memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan kewajiban dan tanggung jawab ini dengan baik.
2. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa 2010 yang selalu menginspirasi.
3. Almamaterku.

PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah SWT, Tuhan Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang Pada Laman Situs Semarangkota.go.id” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi strata satu, dan mencapai gelar sarjana seni rupa. Penulis menyadari bahwa proyek studi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

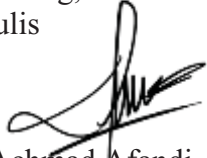
1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi.
2. Drs. Syakir Muharrar, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif, motivasi dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
3. Eko Haryanto, S.Pd.M.Ds. dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta ilmunya kepada penulis sehingga terselesaikannya proyek studi ini.
4. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis selama menempuh studi

di jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

5. Dr. Ir. Nana Stodara, SE, MM selaku kepala bagian pengolahan data elektronik (Kabag. PDE) Pemerintah Kota Semarang yang memberi kesempatan dan membantu banyak hal dalam penulisan proyek studi ini.
6. Bapak Chumaidi, Ibu Siti Aminah, Achmad Turaichan, Nur Anisa , Nabila Raihani, Syifa Rahmawati, Hanif Syarifudin dan Kayla Ramadhani, yang telah memberi restu, kasih sayang, semangat, dorongan moril, spiritual, dan materi kepada penulis.
7. Yafi, Azis, Degi, Anto, Bagas, Maman, Danang, Sueb, Fadlur, Wildan, Iyul, Aqsho, Irene, Aris dan teman-teman Seni Rupa 2010 lainnya yang telah membantu, menginspirasi, dan mewarnai pelaksanaan proyek studi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi proyek studi ini. Semoga segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 23 November 2016
Penulis



Achmad Afandi
2411410064

SARI

Afandi, Achmad.2016.*Perancangan Ilustrasi Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang Pada Laman Situs Semarangkota.go.id*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni universitas Negeri Semarang. Pembimbing Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Kata Kunci: Perancangan Ilustrasi, *Digital Painting*, Pertempuran lima hari di Semarang, Semarangkota.go.id.

Dewasa ini masyarakat Indonesia dihadapkan pada fenomena dunia global, dimana untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan baru masyarakat hanya perlu mengakses situs-situs yang dapat memberi informasi yang dibutuhkan melalui *gadget* yang dimiliki. Situs semarangkota.go.id adalah situs resmi pemerintah kota Semarang, yang didalamnya terdapat konten-konten tentang seluk beluk kota Semarang. Dengan dibantu media *online* penyampaian informasi tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dapat diakses oleh masyarakat secara luas, cepat dan mudah.

Perancangan Ilustrasi Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang Pada Laman Situs Semarangkota.go.id disajikan dalam laman situs semarangkota.go.id. Secara visual, konsep perancangan ilustrasi dibuat dengan menyesuaikan isi/karakter cerita pertempuran yang diperoleh dari buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang yang ditulis oleh Soewarno, SH. Dkk sebagai plot utama. Sehingga ilustrasi yang dihasilkan dapat memberi gambaran tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

Proyek studi ini telah menghasilkan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang yang dapat diakses melalui situs semarangkota.go.id. Dari beberapa proses pembuatan karya hingga *launching* karya dapat disimpulkan, yaitu: penulis mampu memenuhi kebutuhan pemerintah kota Semarang dengan membuat ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang yang dapat merefleksikan isi dan menyampaikan pesan peristiwa yang terjadi pada sejarah pertempuran lima hari di Semarang terhadap target audiens.

Dilakukannya perancangan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang yang dapat diakses melalui situs semarangkota.go.id, diharapkan dapat menjadi salah satu media informasi dan sebagai pelajaran untuk para generasi muda agar lebih mencintai tanah airnya, menumbuhkan jiwa patriotis. Sehingga para generasi muda Indonesia khususnya pemuda Semarang dapat menjadi generasi muda yang sanggup membawa harum nama baik Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan pemilihan Jenis Karya	3
1.3 Riset	6
1.3.1 Wawancara	6
1.3.1.1 Semarang Historical Reenachment	6
1.3.1.2 Target Audiens	7
1.3.2 Studi Pustaka	13
1.3.3 Observasi	13
1.4 Analisis Media	16
1.4.1 Analisis Media yang Sudah Ada	18

1.5	Analisis Kebutuhan	32
1.5.1	Kebutuhan Klien (Pemkot Semarang)	32
1.5.2	Kebutuhan Target Audiens	33
1.6	Analisis SWOT	34
1.7	Rumusan masalah.....	35
1.8	Tujuan Perancangan	35
1.9	Manfaat Proyek Studi.....	35
1.9.1	Bagi Penulis	36
1.9.2	Bagi Klien	36
1.9.3	Bagi Lembaga	36
1.9.4	Bagi Target Audiens	36

BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL

2.1	Definisi Perancangan	37
2.2	Ilustrasi.....	38
2.2.1	Teknik Ilustrasi	40
2.2.1.1	Ilustrasi Dengan <i>computerized</i>	40
2.2.1.2	Fungsi Ilustrasi	40
2.2.1.2	Ilustrasi yang Baik.....	41
2.3	Peristiwa.....	43
2.3.1	Sejarah	43
2.3.2	Mempelajari Sejarah.....	44
2.4	Internet	45
2.4.1	Organisasi Standar Untuk Internet	46

2.4.2	Fungsi Internet.....	47
2.4.3	<i>Website</i>	47
2.4.4	<i>Flip Book</i>	48
2.5	Semarangkota.go.id.....	50
BAB 3	METODE BERKARYA	
3.1	Media Berkarya	51
3.1.1	Alat	52
3.1.2	Bahan	54
3.1.3	Teknik Berkarya	55
3.2	Proses Berkarya	56
3.2.1	<i>Preliminary Plan</i>	56
3.2.1.1	Konsep	57
3.2.1.2	Strategi Media	57
3.3	Pra Produksi	58
3.3.1	Penentuan Foto Sebagai Obyek Ilustrasi	58
3.3.2	Sket Manual.....	69
3.4	Produksi	70
3.4.1	<i>Scanning</i>	70
3.4.2	Pewarnaan.....	70
3.4.3	Mengatur Tata Letak	76
3.5	Paska Produksi	77
3.5.1	<i>Placement</i>	77
3.5.2	Pameran	78

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1	Cover	80
4.1.1	Spesifikasi Karya	81
4.1.2	Deskripsi Karya	81
4.1.3	Analisis cover	82
4.1.3.1	Aspek Teknik	82
4.1.3.2	Aspek Estetis	83
4.1.3.3	Aspek Pesan	84
4.2	Sinopsis cerita	86
4.2.1	Spesifikasi Karya	86
4.2.2	Deskripsi Karya	86
4.2.3	Analisis Karya	87
4.3	Halaman Satu	86
4.3.1	Spesifikasi Karya	88
4.3.2	Narasi	88
4.3.3	Deskripsi Karya	88
4.3.4	Analisis Karya	89
4.3.4.1	Aspek Teknik	89
4.3.4.2	Aspek Estetis	90
4.3.4.3	Aspek Pesan	91
4.4	Halaman Dua	92
4.4.1	Spesifikasi Karya	93
4.4.2	Narasi	93

4.4.3	Deskripsi Karya	94
4.4.4	Analisis Karya	94
4.4.4.1	Aspek Estetis	94
4.4.4.2	Aspek Pesan	95
4.5	Halaman Tiga	96
4.5.1	Spesifikasi Karya	96
4.5.2	Narasi	97
4.5.3	Deskripsi Karya	97
4.5.4	Analisis Karya	98
4.5.4.1	Aspek Estetis	98
4.5.4.2	Aspek Pesan	99
4.6	Halaman Empat	101
4.6.1	Spesifikasi Karya	101
4.6.2	Narasi	102
4.6.3	Deskripsi Karya	102
4.6.4	Analisis Karya	103
4.6.4.1	Aspek Estetis	103
4.6.4.2	Aspek Pesan	104
4.7	Halaman Lima	105
4.7.1	Spesifikasi Karya	105
4.7.2	Narasi	106
4.7.3	Deskripsi Karya	107
4.7.4	Analisis Karya	108
4.7.4.1	Aspek Estetis	108

4.7.4.2	Aspek Pesan	109
4.8	Halaman Enam	110
4.8.1	Spesifikasi Karya.....	110
4.8.2	Narasi.....	111
4.8.3	Deskripsi Karya	111
4.8.4	Analisis Karya	112
4.8.4.1	Aspek Estetis	112
4.8.4.2	Aspek Pesan	113
4.9	Halaman Tujuh	114
4.9.1	Spesifikasi Karya.....	114
4.9.2	Narasi.....	114
4.9.3	Deskripsi Karya	115
4.9.4	Analisis Karya	116
4.9.4.1	Aspek Estetis	116
4.9.4.2	Aspek Pesan	117
4.10	Halaman Delapan	118
4.10.1	Spesifikasi Karya.....	118
4.10.2	Narasi.....	119
4.10.3	Deskripsi Karya	119
4.10.4	Analisis Karya	120
4.10.4.1	Aspek Estetis	120
4.10.4.2	Aspek Pesan	121
4.11	Halaman Sembilan	122
4.11.1	Spesifikasi Karya.....	122

4.11.2	Narasi.....	122
4.11.3	Deskripsi Karya	123
4.11.4	Analisis Karya	124
4.11.4.1	Aspek Estetis	124
4.11.4.2	Aspek Pesan	124
4.12	Halaman Sepuluh	125
4.12.1	Spesifikasi Karya.....	125
4.12.2	Narasi.....	126
4.12.3	Deskripsi Karya	126
4.12.4	Analisis Karya	127
4.12.4.1	Aspek Estetis	127
4.12.4.2	Aspek Pesan	128
4.13	Halaman Sebelas	128
4.13.1	Spesifikasi Karya.....	129
4.13.2	Narasi.....	129
4.13.3	Deskripsi Karya	130
4.13.4	Analisis Karya	131
4.13.4.1	Aspek Estetis	131
4.13.4.2	Aspek Pesan	131
4.14	Halaman Duabelas	132
4.14.1	Spesifikasi Karya.....	132
4.14.2	Narasi.....	132
4.14.3	Deskripsi Karya	133
4.14.4	Analisis Karya	134

4.14.4.1	Aspek Estetis	134
4.14.4.2	Aspek Pesan	134
4.15	Halaman Tigabelas	135
4.15.1	Spesifikasi Karya.....	135
4.15.2	Narasi.....	135
4.15.3	Deskripsi Karya	136
4.15.4	Analisis Karya	137
4.15.4.1	Aspek Estetis	137
4.15.4.2	Aspek Pesan	137
4.16	Halaman Empatbelas	138
4.16.1	Spesifikasi Karya.....	138
4.16.2	Narasi.....	139
4.16.3	Deskripsi Karya	139
4.16.4	Analisis Karya	140
4.16.4.1	Aspek Estetis	140
4.16.4.2	Aspek Pesan	140
4.17	Halaman Limabelas	141
4.17.1	Spesifikasi Karya.....	141
4.17.2	Narasi.....	142
4.17.3	Deskripsi Karya	143
4.17.4	Analisis Karya	143
4.17.4.1	Aspek Estetis	143
4.17.4.2	Aspek Pesan	144
4.18	Halaman Enambelas.....	145

4.18.1	Spesifikasi Karya.....	145
4.18.2	Deskripsi Karya	145
4.18.3	Analisis Karya	146
4.18.3.1	Aspek Estetis	146
4.18.3.2	Aspek Pesan	146
BAB 5 PENUTUP		
5.1	Simpulan	148
5.2	Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA.....		154
LAMPIRAN		155



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Bagan Proses Produksi	56
-----------	-----------------------------	----

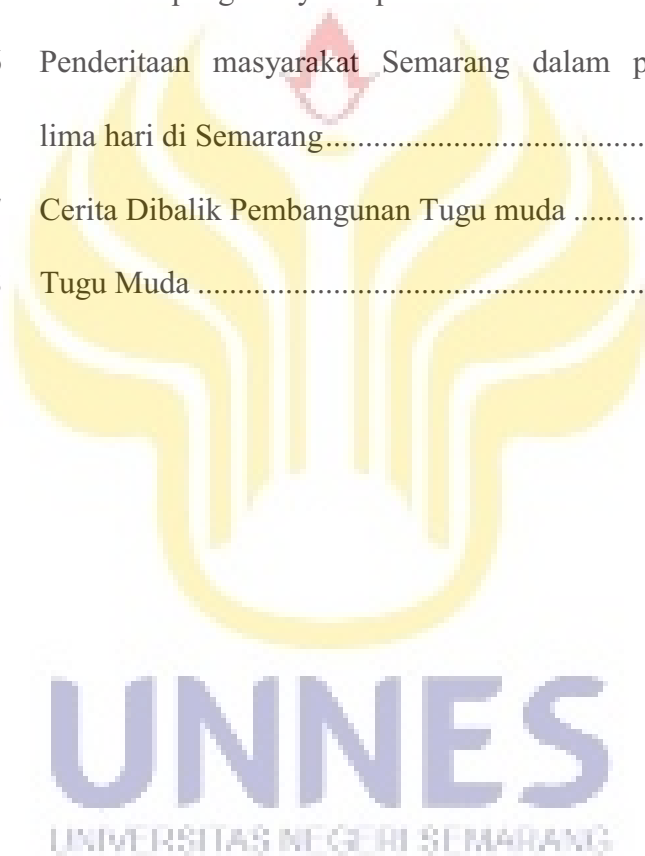


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Semarang	8
Gambar 1.2	Isi Buku Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang	14
Gambar 1.3	Koleksi Foto Komunitas Semarang Historical Reenachment	15
Gambar 1.4	Relief Tugu Muda	16
Gambar 1.5	Buku Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang	31
Gambar 3.2	Studi Visual <i>Scene</i> Pertama.....	59
Gambar 3.3	Studi Visual <i>Scene</i> Kedua.....	60
Gambar 3.4	Studi Visual <i>Scene</i> Ketiga	61
Gambar 3.5	Studi Visual <i>Scene</i> Keempat.....	61
Gambar 3.6	Studi Visual <i>Scene</i> Kelima.....	62
Gambar 3.7	Studi Visual <i>Scene</i> Keenam.....	63
Gambar 3.8	Studi Visual <i>Scene</i> Ketujuh	63
Gambar 3.9	Studi Visual <i>Scene</i> Kedelapan.....	64
Gambar 3.10	Studi Visual <i>Scene</i> Kesembilan.....	64
Gambar 3.11	Studi Visual <i>Scene</i> Kesepuluh.....	65
Gambar 3.12	Studi Visual <i>Scene</i> Kesebelas.....	65
Gambar 3.13	Studi Visual <i>Scene</i> Keduabelas	66
Gambar 3.14	Studi Visual <i>Scene</i> Ketigabelas	66
Gambar 3.15	Studi Visual <i>Scene</i> Keempatbelas	67
Gambar 3.16	Studi Visual <i>Scene</i> Kelimabelas	68
Gambar 3.17	Studi Visual <i>Scene</i> Keenambelas	68
Gambar 3.18	Sket Manual.....	69

Gambar 3.19	<i>Tool software Adobe photoshop cs6</i>	71
Gambar 3.20	Gambar Sket	72
Gambar 3.21	Pewarnaan tahap <i>grayscale</i>	72
Gambar 3.22	Layer	73
Gambar 3.23	Pewarnaan Dasar	73
Gambar 3.24	Memberi material/tekstur pada ilustrasi	74
Gambar 3.25	Finishing	75
Gambar 3.26	Tampilan pada Web semarangkota.go.id	76
Gambar 3.27	Placement	77
Gambar 4.1	<i>Cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang.....	80
Gambar 4.2	Sinopsis Cerita.....	86
Gambar 4.3	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	87
Gambar 4.4	Para pemuda Indonesia berusaha menyebarkan berita proklamasi.....	92
Gambar 4.5	Pemuda - pemuda Semarang berusaha mengusir tentara Jepang.....	96
Gambar 4.6	Tentara Jepang menyerang polisi istimewa Indonesia di Reservoir Siranda	101
Gambar 4.7	dr. Karyadi memeriksa Reservoir Siranda.....	105
Gambar 4.8	Jepang mulai menyerang Rs Purusara	110
Gambar 4.9	Pertempuran para pemuda Semarang dengan Jepang di hotel du Pavillun.....	114
Gambar 4.10	Para pemuda Semarang mendapatkan bantuan dari masyarakat disekitar Semarang	118

Gambar 4.11	Ilustrasi peristiwa pembakaran kampung batik	122
Gambar 4.12	Peristiwa penyiksaan masyarakat Semarang oleh tentara Jepang di ruang bawah tanah Lawang sewu.....	125
Gambar 4.13	Perundingan gendat senjata antara Jendral Nomura dengan Mr. Wongsonegoro	128
Gambar 4.14	Tentara sekutu tiba di Semarang.	132
Gambar 4.15	Tentara Jepang menyerah pada tentara sekutu.	135
Gambar 4.16	Penderitaan masyarakat Semarang dalam pertempuran lima hari di Semarang.....	138
Gambar 4.17	Cerita Dibalik Pembangunan Tugu muda	141
Gambar 4.18	Tugu Muda	145



DAFTAR TABEL

Bagan 1.1	Wawancara Narasumber	7
Bagan 1.2	Wawancara Target Audiens.....	12
Bagan 1.3	Tabel Analisis Relief Tugu Muda	20
Bagan 1.4	Matriks Analisis Kebutuhan	34



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Sejarah merupakan bagian yang penting dalam berdirinya suatu peradaban di dunia ini. Tujuan mempelajari sejarah adalah agar masyarakat mengetahui dan memahami akan pentingnya kisah-kisah peradaban di masa lalu sehingga masyarakat tahu akan asal usul berdirinya suatu bangsa, budaya dan agamanya. Dari sejarah kita bisa mengetahui dan memahami peristiwa penting di masa lalu yang sangat berpengaruh bagi kehidupan di masa sekarang.

Pada masa sekarang banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk mempelajari sejarah. Banyak faktor yang mempengaruhi masyarakat untuk belajar sejarah. Belajar sejarah identik dengan membaca buku yang tebal dan mengandung banyak kata-kata. Faktor lainnya adalah arsip-arsip dan peninggalan sejarah itu sekarang sangat sedikit dan sulit dijumpai karena kebanyakan semua peninggalan tersebut sudah dipindahkan di museum.

Setiap tanggal 14 Oktober selalu diperingati di Semarang sebagai hari pecahnya pertempuran lima hari di Semarang, biasanya peringatan tersebut di peringati di sekitar Tugu Muda. Pada peringatan tersebut sering dibacakan kisah-kisah tentang jiwa kepahlawanan dan keberanian para

pahlawan pada pertempuran lima hari di Semarang . Namun dari cerita yang dibacakan, masyarakat menjadi bertanya-tanya bagaimanakah kisah pertempuran lima hari? Apakah sebab yang mengakibatkan pertempuran itu terjadi? Dan siapa sajakah tokoh yang terlibat dalam pertempuran lima hari.

Dari kisah-kisah patriotik para pemuda pada zaman penjajahan, para generasi muda khususnya pemuda Semarang dapat mempelajari apa saja yang dilakukan para pemuda pada saat pertempuran lima hari di Semarang dalam meraih kemerdekaan dari para penjajah walaupun pada masa itu para pemuda melawan para penjajah dengan senjata yang sangat sederhana. Sifat-sifat patriotik, berani membela yang benar seperti ini lah yang dapat dicontoh para generasi muda masa sekarang untuk lebih mencintai Indonesia dan lebih menghormati dan menyayangi sesama masyarakat tanpa melihat suku, agama dan ras sesuai kaidah dasar Negara kita yaitu Pancasila.

Pada era globalisasi seperti sekarang, mencari informasi sangatlah mudah. Jaringan internet yang semakin luas membuat banyaknya masyarakat yang semakin tergantung dengan internet. Oleh sebab itu pemerintah kota Semarang dalam sebuah *websitenya* berencana untuk membuat informasi tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

Dari fenomena tersebut penulis ingin membuat suatu media informasi yang dapat diakses secara praktis oleh masyarakat luas dan khususnya masyarakat Kota Semarang. Media informasi *online* ini nantinya dapat dilihat secara bebas pada salah satu laman akun resmi pemerintah kota Semarang.

Pada media informasi *online* ini penulis membuat ilustrasi tentang kejadian-kejadian yang terjadi pada pertempuran lima hari di Semarang, agar masyarakat kota Semarang dan sekitarnya dapat merasakan dan mengerti gambaran tentang pertempuran lima hari di Semarang. Sehingga dari pengetahuan tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang, masyarakat khususnya para generasi muda dapat merasakan semangat patriotisme dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Dalam kerjasama ini penulis hanya membuat konten berupa ilustrasi peristiwa yang terjadi dalam pertempuran lima hari di Semarang. Proses mengelola data yang berbasis *online* ini nantinya akan dikelola oleh tim dari pemerintah kota Semarang.

1.2. Alasan Pemilihan Karya

Jenis media informasi sangat beragam, mulai dari media konvensional yang bersifat tekstual seperti buku sampai media dalam bentuk benda tiruan atau miniatur. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Perancangan ilustrasi peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dipublikasikan menggunakan media *online*. Kelebihan media informasi yang bersifat *online* adalah dapat diakses dengan cepat dan mudah. Ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang dapat dikunjungi melalui situs semarangkota.go.id. Namun ada kekurangan dari media *online* di Indonesia adalah koneksi internet yang belum stabil dibandingkan dengan Negara-negara lain. Akan tetapi dapat disiasati menggunakan jaringan Wi-Fi

yang banyak tersebar diberbagai tempat umum seperti sekolah, taman, kafe, dan pusat perbelanjaan.

Semarangkota.go.id adalah portal *website* resmi yang dikelola oleh pemerintah kota Semarang yang mempublikasikan informasi dan dokumentasi tentang pelayanan publik, acara dan pembangunan kota Semarang, serta berisi aplikasi sistem yang digunakan pemerintah kota Semarang dalam implementasi manajemen pemerintahan.

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Sehingga informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami. Kusrianto (2007: 151) dalam bukunya menjelaskan bahwa buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku cerita atau majalah.

Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita.

Pada laman situs semarangkota.go.id menampilkan berbagai informasi seputar kota semarang. Baik itu informasi tentang pariwisata, kuliner, budaya, sejarah, acara, dan umum. Situs ini dikelola oleh

pemerintah kota Semarang dan aktif dalam memperbaharui informasi yang ada. Sehingga banyak wisatawan yang mengakses situs semarangkota.go.id.

Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi untuk belajar tentang suatu sejarah yang menarik. Karena ilustrasi yang disajikan pada laman situs semarangkota.go.id menampilkan gambar kejadian-kejadian yang terjadi pada saat pertempuran lima hari di Semarang itu terjadi.

Ilustrasi yang akan ditampilkan merupakan rangkaian gambaran peristiwa sesungguhnya dalam pertempuran lima hari di Semarang yang telah penulis rangkum dari buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang dan arsip-arsip dari “Museum Mandala Bhakti Semarang”.

Peristiwa-peristiwa pertempuran yang mengerikan itu akan ditampilkan dengan efek-efek visual dengan bantuan *software-software* desain seperti *Adobe Photoshop CS6* dan *CorelDRAW X5*. Penggunaan *software* desain memiliki kelebihan masing-masing, *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk proses pewarnaan dengan bantuan *tool* tambahan berupa *graphic pen* atau *pen tablet* jenis *Wacom Bamboo Pen and Touch small*. *Software CorelDRAW X5* digunakan penulis dalam proses *layouting* sebelum ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang dipublikasikan pada laman *website* semarangkota.go.id.

Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan teknik *digital painting*, teknik pewarnaan *digital painting* adalah teknik pewarnaan ilustrasi yang dikerjakan dengan bantuan perangkat komputer dan menggunakan *tool* tambahan berupa *graphic pen*. Penulis menggunakan *software Adobe*

photoshop karena *software* tersebut memiliki banyak *tool-tool* seperti *brush* yang dapat di *custom*, *layer* yang mudah untuk disesuaikan yang dapat mempermudah teknik pewarnaan berbasis *digital*. Alasan penulis menggunakan teknik *computerized* dengan pewarnaan *digital painting* karena *output* dari ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang dipublikasi pada laman situs *semarangkota.go.id* yang bersifat *digital*. Sehingga dengan menggunakan teknik *digital painting* tidak mengurangi kualitas warna pada ilustrasi karena teknik *digital painting* menggunakan mode warna RGB yang merupakan standart untuk mode warna berbasis *digital*.

1.3. Riset

Kegiatan riset dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan terkait dengan perancangan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang. Riset menggunakan metode wawancara, studi pustaka dan observasi.

1.3.1 Wawancara

1.3.1.1. Narasumber (Semarang *Historical Reenachment*)

Kegiatan wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada para pelaku sejarah yang mengetahui seluk beluk tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang, adapun pelaku sejarah yang akan diwawancarai adalah komunitas Semarang *Historical Reenachment*. Komunitas Semarang

Historical Reenachment adalah sebuah komunitas yang mempelajari tentang sejarah-sejarah kota Semarang, para anggota komunitas Semarang *Historical Reenachment* kebanyakan adalah para pecinta sejarah yang gemar untuk mengulik sejarah kota Semarang dari buku-buku dan para pelaku sejarah.

Tabel 1.1. Wawancara Narasumber

No	Tanggal	Narasumber	Materi Yang Ditanyakan
1	8 September 2016	Komunitas Semarang <i>Historical Reenachment</i> -Bp. Phewie dan Bp. Wisnu	- Sejarah Pertempuran lima hari di Semarang - Atribut yang digunakan - Konsultasi hasil karya ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang.
2	15 September 2016	Komunitas Semarang <i>Historical Reenachment</i> -Bp. Phewie	- Konsultasi hasil karya ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang yang sudah direvisi.
3	16 Oktober 2016	Komunitas Semarang <i>Historical Reenachment</i> -Bp. Phewie dan Bp. Wisnu	- Konsultasi hasil karya ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang. - Berdiskusi tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang.

1.3.1.1.2. Target Audiens

Target Audiens untuk perancangan peristiwa ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang adalah masyarakat kota Semarang dan para pelajar sekolah yang berada di kota Semarang. Penulis melakukan wawancara kepada beberapa siswa dari sekolah-sekolah yang berada di kota Semarang untuk mengetahui media informasi yang tepat untuk target audiens.

Penulis melakukan wawancara pada beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) wilayah Semarang. Siswa-siswi sekolah-sekolah diantaranya berasal dari SMP N 19 Semarang (Semarang Barat), SMP IT Insan Cendekia (Gajah Mungkur), SMA N 1 Semarang (Semarang Selatan), SMK N 4 Semarang (Semarang Selatan), SMA N 14 Semarang (Semarang Utara), SMK N 01 Semarang (Semarang Timur), SMK N 7 Semarang (Semarang Selatan), SMK N 8 Semarang (Semarang Selatan), SMK Teuku Umar (Gajah Mungkur).



Gambar 1.1 : Peta Semarang
Sumber : www.semarangkota.go.id

1.3.1.2.1. Segmentasi Geografis

Strategi penyebaran informasi secara *online* menjadikan segmentasi geografis ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id dapat mencakup segmentasi utama yaitu warga Semarang meliputi wilayah Semarang Barat, Semarang Timur, Semarang Tengah, Semarang Utara, Semarang Selatan dan kecamatan Gajahmungkur untuk mengenalkan sejarah pertempuran lima hari di Semarang dengan media ilustrasi.

1.3.1.2.2. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis, pasar dibagi menjadi kelompok-kelompok berdasarkan variabel seperti usia, jenis kelamin, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, agama, dan lain sebagainya. Target utama dari ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id adalah para pelajar terutama ditujukan untuk usia 11-18 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki.

Yang diharapkan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id dapat menjadi media pembelajaran tentang sejarah kota Semarang serta tidak ditujukan untuk suatu agama.

1.3.1.2.3. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis, membagi audiens menjadi berbagai kelompok berdasar sifat kepribadian, gaya hidup, atau nilai. ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id dibuat sebagai sebuah rancangan yang memfasilitasi target audiens untuk mendapat informasi dalam konteks sebagai pengetahuan umum, mengisi waktu luang, dan kegiatan *refreshing*.

Media *online* yang menjadi alat untuk menyampaikan informasi tentang ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id menjadi sarana informasi yang praktis dan cepat sesuai dengan gaya hidup modern masyarakat pada masa sekarang.

1.3.1.2.4. Segmentasi perilaku

Pada segmentasi perilaku, audiens dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan pada pengetahuan, sikap, dan reaksi terhadap suatu produk. Ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id yaitu menampilkan gambar ilustrasi yang dibuat dengan teknik *digital painting* yang dikerjakan secara *computerized*. Kebutuhan masyarakat akan informasi yang semakin besar dan cepat menjadi salah satu faktor keunggulan penyebaran informasi melalui media *online*.

1.3.1.2.5. Simpulan

Target audiens perancangan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id ditujukan untuk semua kalangan masyarakat Semarang. Terutama untuk para pelajar dan pelaku pendidikan yang ingin mencari informasi tentang sejarah peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

Seiring kemajuan zaman, masyarakat lebih sering menggunakan internet untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Sehingga media yang cocok untuk mempelajari sejarah pertempuran lima hari di Semarang adalah media *online* yang dapat diakses masyarakat kota Semarang dan sekitarnya pada laman www.semarangkota.go.id.

Tabel 1.2. Wawancara target *audiens*

No	Tanggal	Narasumber	Materi Yang Ditanyakan
1	14 September 2016	SMK N 4 Semarang -Yudi (17 tahun) -Alfa (17 tahun) -Riski Nur Inayah (15 tahun) SMK N 8 Semarang -Kevin Prayogi (17 tahun) -M. Arif B (16 tahun) Ricky S (16 tahun) SMA N 1 Semarang -Farah F (16 tahun) -Kirana (16 tahun)	- Wawancara pengetahuan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang (Tokoh pelaku pertempuran dan Cerita pertempuran lima hari). - Media pembelajaran yang disukai.
2	16 Oktober 2016	SMP N 19 Semarang -Siti Azizah (11 tahun) -Aura (12 tahun) SMP IT Insan Cendekia -Ferdiansyah S Adji (12 tahun) -Eka Jati Prianda P H (12 tahun)	- Wawancara pengetahuan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang (Tokoh pelaku pertempuran dan Cerita pertempuran lima hari). - Media pembelajaran yang disukai.
3	18 Oktober 2016	SMK Teuku Umar -Dina Hanifah (16 tahun) -Fitasari (15 tahun) -Fina W S (15 tahun)	- Wawancara pengetahuan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang (Tokoh pelaku pertempuran dan Cerita pertempuran lima hari). Media pembelajaran yang disukai.
4	20 Oktober 2016	SMA N 14 Semarang -Rian Adi S -Indra Bagus SMK N 01 Semarang -Bagas wahyu hendrawan -Dimas bayu	- Wawancara pengetahuan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang (Tokoh pelaku pertempuran dan Cerita pertempuran lima hari). - Media pembelajaran yang disukai.

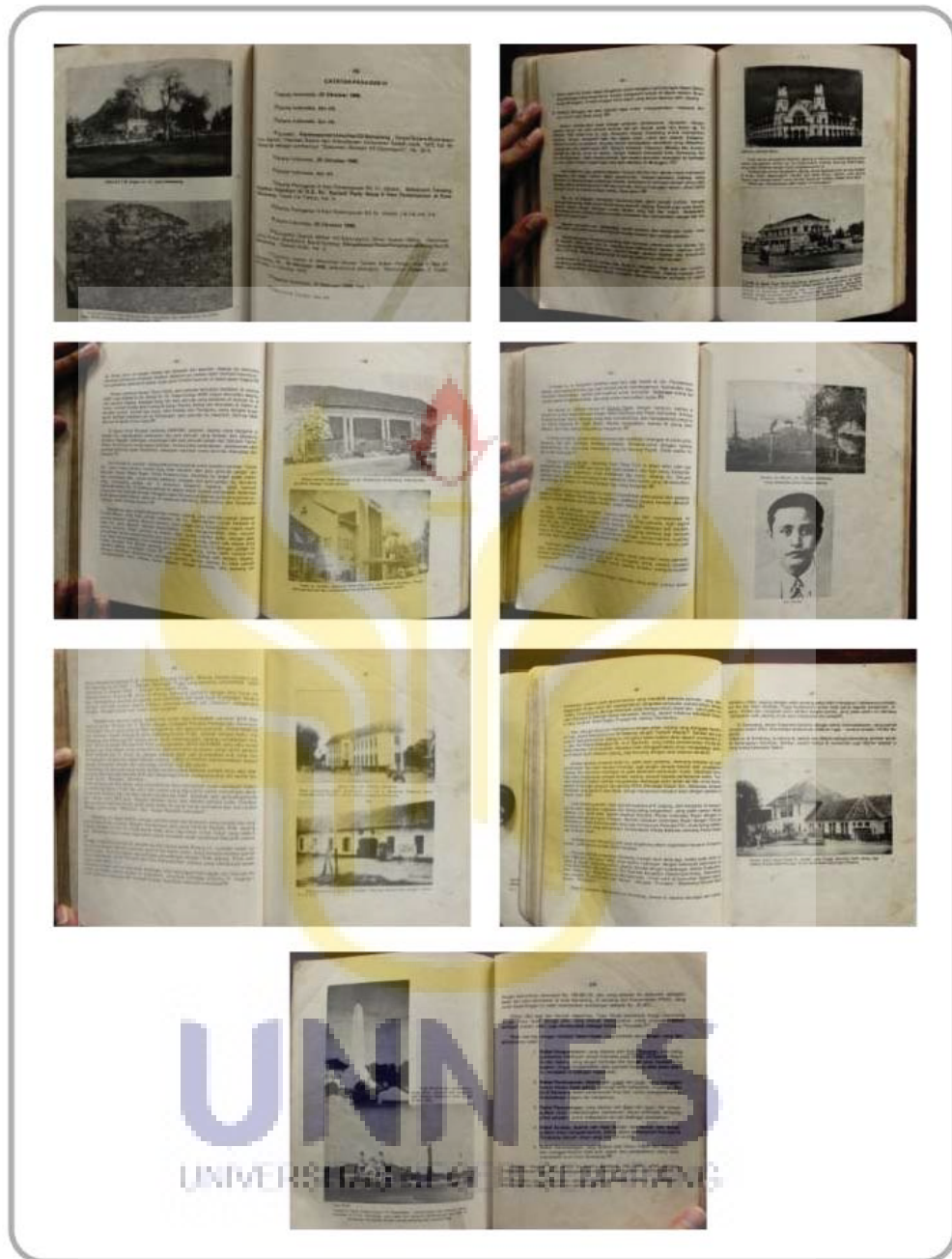
1.3.2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai literatur, baik buku, *website*, jurnal ataupun artikel pendukung lainnya. Untuk detail bahan pustaka yang digunakan dapat dilihat pada lampiran daftar pustaka.

1.3.3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan detail informasi tentang bagaimana peristiwa pertempuran lima hari di Semarang itu terjadi. Penulis melakukan observasi pada dokumentasi dan barang-barang peninggalan peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

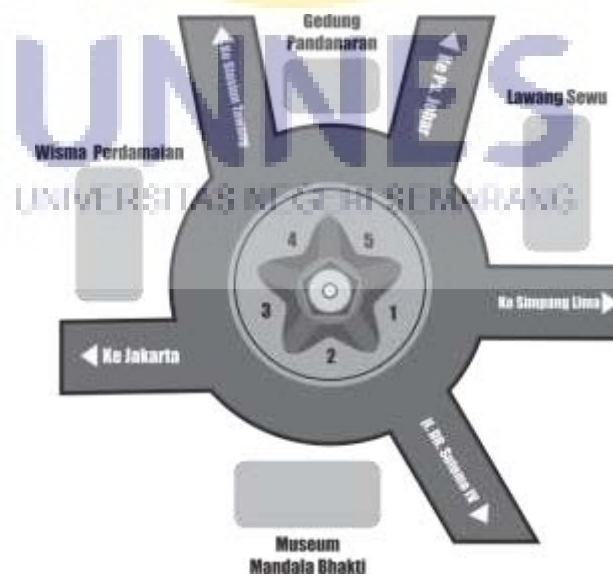
Observasi dilakukan pada foto-foto sejarah peristiwa pertempuran lima hari di Semarang yang diperoleh dari buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang, komunitas Semarang *Historical Reenachment* dan pada relief Tugu Muda sebagai sumber observasi.



Gambar 1.2 : Isi Buku Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang
 (Sumber : Dokumentasi Buku Sejarah
 pertempuran lima hari di Semarang 2016)



Gambar 1.3 : Koleksi Foto Komunitas Semarang Historical Reenachment
(Sumber : Dokumentasi Komunitas Semarang Historical Reenachment 2016)



Gambar 1.4 : Relief Tugu Muda
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2016)

1.4. Analisis Media

Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan dan menyebarluaskan pesan atau informasi. Penentuan media sangat menentukan sampai tidaknya suatu pesan yang disampaikan kepada target audiens . Media berhubungan langsung dengan target audiens dari berbagai segmentasi Geografis, Demografis, Psikografis, dan Perilaku.

Media informasi sangat beragam, diantaranya adalah media cetak dan media elektronik. Dewasa ini masyarakat banyak mencari informasi melalui media *online* baik itu dari situs *website* atau dari media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dll. Media *online* pada *website* dapat memuat beragam jenis media yang dapat mendukung penyampaian informasi pertempuran lima hari di Semarang diantaranya adalah Video Animasi, Film, Ilustrasi dan *slide show flipbook*.

Dari media informasi yang sangat beragam itu penulis melakukan riset untuk mengetahui media apa tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi tentang pertempuran lima hari di Semarang pada laman *web semarangkota.go.id*. Ilustrasi menggunakan tampilan *flipbook* dipilih karena beberapa faktor, diantaranya adalah dengan ilustrasi dengan tampilan *flipbook* audiens dapat membaca dan menikmati isi informasi seperti membaca pada buku secara fisik dan akses internet yang cukup ringan dibandingkan untuk mengakses video atau video animasi.

Dengan mempertimbangkan akses media yang ringan dan dapat dinikmati oleh masyarakat Semarang secara luas yang dapat menyampaikan informasi pertempuran lima hari di Semarang penulis bekeja sama dengan Pemkot Semarang berencana untuk membuat media ilustrasi dengan tampilan *flipbook* yang akan diterapkan pada situs resmi Pemkot Semarang yaitu www.semarangkota.go.id.

1.4.2. Analisis Media yang Sudah Ada

Peristiwa pertempuran lima hari di Semarang menjadi salah satu peristiwa besar yang pernah dialami masyarakat kota Semarang. Pertempuran lima hari di Semarang banyak menyisakan cerita-cerita perjuangan masyarakat Semarang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, mempelajari sejarah pertempuran lima hari di Semarang dapat dilihat pada monumen Tugu Muda dan buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang.

Monumen Tugu Muda terletak di pusat kota Semarang dan sudah menjadi salah satu tujuan pariwisata oleh para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung ke kota Semarang. Monumen Tugu Muda juga sudah menjadi salah satu ikon kota Semarang, disekitar monumen Tugu Muda terdapat kolam dan taman yang indah.

Pada bagian kaki tugu terdapat relief dengan lima buah sangga pilar yang menggambarkan berbagai macam relief, juga dimaksudkan sebagai lambang Pancasila. Pada tiap-tiap sangga terdapat hiasan-hiasan yang berbeda satu dengan yang lain yaitu:

- Relief *Hongerodeem*

Menggambarkan kehidupan rakyat Indonesia pada zaman penjajahan Belanda dan Jepang yang sangat tertindas dan banyak yang menderita kelaparan, hingga *hongerodeem* atau penyakit busung lapar merajalela di kalangan masyarakat.

- Relief Pertempuran

Menggambarkan betapa besar gelora semangat serta keberanian para pemuda Semarang dalam mempertahankan kemerdekaan negara dan bangsanya.

- Relief Penyerangan

Melambungkan perlawanan rakyat Indonesia terhadap pihak penjajahan untuk melepaskan diri dari belenggu penjajahan.

- Relief Korban

Menggambarkan bahwa dalam Pertempuran Lima Hari di Semarang, banyak rakyat yang menjadi korban.



- Relief Kemenangan

Menggambarkan hasil jerih payah dan pengorbanan yang telah membasahi bumi kota Semarang.



Monumen Tugu muda dibangun untuk memperingati peristiwa pertempuran lima hari di Semarang. Monumen Tugu Muda dibangun pada tanggal 10 Nopember 1951 dan pada tanggal 20 mei 1953 Tugu Muda diresmikan oleh presiden Indonesia bapak Ir. Soekarno.

Namun seiring berkembangnya zaman, masyarakat kota Semarang banyak memanfaatkan monumen Tugu Muda untuk sekedar berekreasi seperti berfoto dan menikmati suasana sekitar monumen Tugu Muda dan kurang memperhatikan relief dan makna yang terkandung dalam monumen Tugu Muda padahal terdapat satu informasi yang menceritakan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang..


Tabel 1.3. Tabel Analisis relief Tugu Muda

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
1.	  <p data-bbox="1118 1592 1150 1727">Posisi Relief</p>	<p data-bbox="400 1312 432 1435">Keserasian</p> <p data-bbox="767 1346 799 1413">Ritme</p> <p data-bbox="1094 1323 1126 1435">Dominasi</p>	<p data-bbox="352 763 711 1267">Dalam pahatan relief menampilkan keadaan masyarakat yang kurus kering dan menderita. Tidak hanya anak-anak yang menderita busung busung lapar, orang dewasa pun juga mengalami penyakit busung lapar. Relief <i>Hongerodeem</i> juga menampilkan sosok tentara penjajah dengan raut muka yang “bengis” dan menggenggam senjata. Relief ini sangat serasi untuk menjadi referensi dalam pembuatan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang.</p> <p data-bbox="719 763 887 1267">Relief <i>Hongerodeem</i> memiliki irama yang teratur, terlihat pada kebanyakan relief <i>Hongerodeem</i> menampilkan bentuk masyarakat yang digambarkan dengan tubuh kurus dan memiliki raut wajah yang menderita secara teratur dan terus menerus.</p> <p data-bbox="1038 763 1174 1267">Relief <i>Hongerodeem</i> didominasi dengan bentuk relief masyarakat yang menderita penyakit busung lapar menjadi sangat dominan, namun ada satu sosok penjajah yang menjadi <i>Eye Catcher</i> atau menarik perhatian.</p>	<p data-bbox="352 439 384 663">Relief <i>Hongerodeem</i></p> <p data-bbox="384 259 544 752">Menggambarkan kehidupan rakyat Indonesia pada zaman penjajahan Belanda dan Jepang yang sangat tertindas dan banyak yang menderita kelaparan, dalam bahasa Belanda <i>hongerodeem</i> memiliki arti yaitu penyakit busung lapar.</p> <p data-bbox="544 259 735 752">Pada relief <i>Hongerodeem</i> relief menampilkan keadaan masyarakat Indonesia yang banyak terjangkit penyakit busung lapar dengan tubuh yang kurus dan perut membuncit dengan raut wajah yang menderita. Relief <i>Hongerodeem</i> memiliki pesan tentang bagaimana penderitaan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.</p> <p data-bbox="735 259 935 752">Pada relief <i>Hongerodeem</i> pahatan relief menampilkan masyarakat Indonesia yang mengenakan pakaian yang lusuh dan tidak layak untuk dipakai menggambarkan betapa “melaratnya” keadaan masyarakat Indonesia karena penjajahan yang dilakukan oleh Belanda dan Jepang.</p>



No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
		<p data-bbox="491 1249 515 1406" style="text-align: center;">Keseimbangan</p>	<p data-bbox="352 772 427 1164">Relief <i>Hongerodeem</i> terbagi menjadi dua bagian relief yang mempunyai satu cerita disetiap sisi Tugu Muda.</p> <p data-bbox="432 772 512 1164">Relief <i>Hongerodeem</i> secara prinsip memiliki keseimbangan pada setiap bagiannya.</p> <p data-bbox="517 772 651 1164">Unsur keseimbangan yang nampak pada relief ini adalah komposisi yang nampak berimbang pada kedua sisi relief, sehingga menimbulkan perasaan nyaman.</p>	
		<p data-bbox="826 1279 850 1384" style="text-align: center;">Kesatuan</p>	<p data-bbox="687 772 762 1164">Relief <i>Hongerodeem</i> menampilkan cerita relief tentang penderitaan rakyat Indonesia pada zaman penjajahan.</p> <p data-bbox="767 772 932 1164">Secara prinsip kesatuan relief <i>Hongerodeem</i> memiliki hubungan pada setiap detail relief terdapat hubungan raut, warna, arah yang saling melengkapi relief <i>Hongerodeem</i> sehingga tercapainya kesatuan.</p>	

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
2.	  <p data-bbox="1093 1594 1118 1720">Posisi Relief</p>	<p data-bbox="347 1272 373 1384">Keserasian</p> <p data-bbox="703 1294 729 1361">Ritme</p> <p data-bbox="1066 1279 1091 1384">Dominasi</p>	<p data-bbox="288 770 507 1162">Relief pertempuran menampilkan semangat para pejuang pemuda Semarang yang dengan raut muka yang penuh keberanian. Para pemuda Semarang juga mengenggam senjata berupa bambu runcing. Dari unsur raut dan bentuk relief ini sudah memiliki prinsip keserasian.</p> <p data-bbox="655 770 820 1162">Relief pertempuran memiliki irama yang teratur, terlihat pada kebanyakan relief pertempuran menampilkan bentuk masyarakat yang digambarkan memiliki raut wajah yang menunjukkan keberanian dan membawa senjata.</p> <p data-bbox="975 770 1273 1162">Relief pertempuran didominasi dengan bentuk relief masyarakat yang dengan berani mengenggam bambu runcing untuk melawan penjajah. Dalam prinsip dominasi terdapat beberapa unsur, yang diantaranya adalah <i>Focal Point</i>. Pada relief pertempuran <i>Focal Point</i> terdapat pada ekspresi para pejuang yang berani dan bersemangat dalam mempertahankan kemerdekaan dan mengusir para penjajah dari Indonesia.</p>	<p data-bbox="288 450 314 651">- Relief Pertempuran</p> <p data-bbox="344 273 448 748">Menggambarkan betapa besar gelora semangat serta keberanian para pemuda Semarang dalam mempertahankan kemerdekaan negara dan bangsanya.</p> <p data-bbox="456 273 675 748">Relief pertempuran menampilkan para pemuda Semarang yang berani melawan para penjajah yang lebih kuat. Keberanian yang diperlihatkan pada relief ini adalah pada senjata yang digunakan oleh para pemuda Semarang hanya berupa bambu runcing, sementara tentara Jepang memiliki persenjataan yang lebih lengkap dan canggih.</p> <p data-bbox="683 273 839 748">Namun keberanian para pemuda Semarang nampaknya lebih kuat dibandingkan dengan persenjataan yang canggih. Keberanian para pemuda Semarang yang tinggi timbul karena keinginan untuk mengusir para penjajah dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.</p>



No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
		<p style="text-align: center;">Keseimbangan</p>	<p>Relief pertempuran terbagi menjadi dua bagian relief yang mempunyai satu cerita disetiap sisi Tugu Muda. Relief pertempuran secara prinsip memiliki keseimbangan pada setiap bagiannya. Unsur keseimbangan yang nampak pada relief ini adalah komposisi yang nampak berimbang pada kedua sisi relief, sehingga menimbulkan perasaan nyaman.</p>	
		<p style="text-align: center;">Kesatuan</p>	<p>Relief pertempuran menampilkan cerita relief tentang perjuangan para pemuda Semarang pada zaman penjajahan Jepang. Secara prinsip kesatuan relief pertempuran memiliki hubungan pada setiap detil relief terdapat hubungan raut, warna, arah yang saling melengkapi relief pertempuran sehingga tercapainya unsur kesatuan yaitu dilihat pada bentuk relief.</p>	

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
3.	 <p>Posisi Relief</p>	<p>Keserasian</p> <p>Ritme</p> <p>Dominasi</p>	<p>Relief penyerangan menampilkan kegigihan para pemuda Semarang yang bertempur melawan penjajah Jepang. Dari unsur raut dan bentuk relief ini sudah memiliki prinsip keserasian.</p> <p>Relief penyerangan memiliki irama yang teratur dan terus menerus, terlihat pada kebanyakan relief penyerangan menampilkan bentuk masyarakat yang digambarkan bertempur menggunakan senjata yang sederhana (bambu runcing dan golok). Dari gerakan tangan pada relief ini menunjukkan unsur ritme yang teratur dan terus menerus.</p> <p>Relief penyerangan didominasi dengan bentuk relief masyarakat yang dengan berani mengggang bambu runcing untuk melawan penjajah Jepang. Dalam prinsip dominasi terdapat beberapa unsur, yang diantaranya adalah <i>Eye catcher</i>. Pada relief penyerangan <i>Eye catcher</i> terdapat pada tentara Jepang yang sedang diserang oleh pemuda Semarang menggunakan bambu runcing. Tentara Jepang dapat dilihat pada topi yang dikenakan pada pahatan relief pertempuran.</p>	<p>- Relief Penyerangan</p> <p>Melambungkan perlawanan rakyat Indonesia terhadap pihak penjajahan untuk melepaskan diri dari belenggu penjajahan.</p> <p>Pada relief ini pahatan relief tentara Jepang terlihat pada seragam yang dikenakan para tentara pada masa itu, sehingga masyarakat yang berkunjung ke Tugu Muda dapat membedakan para pemuda Semarang dengan tentara Jepang.</p> <p>Relief penyerangan memiliki pesan tentang keberanian yang diperlihatkan oleh para pemuda Semarang dalam mengusir para tentara Jepang masa pertempuran lima hari di Semarang.</p> <p>Relief ini mengajarkan masyarakat Indonesia untuk bersatu dalam menjaga keutuhan bangsa dan bekerja sama dalam menjaga kemerdekaan.</p>

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
		<p style="text-align: center;">Keseimbangan</p>	<p>Relief penyerangan terbagi menjadi dua bagian relief yang mempunyai satu cerita disetiap sisi Tugu Muda. Relief penyerangan secara prinsip memiliki keseimbangan pada setiap bagiannya. Unsur keseimbangan yang nampak pada relief ini adalah komposisi yang berimbang pada kedua sisi relief, dengan komposisi yang sama pada kedua sisi relief sehingga menimbulkan perasaan nyaman.</p>	
		<p style="text-align: center;">Kesatuan</p>	<p>Relief penyerangan menampilkan cerita relief tentang penyerangan yang dilakukan para pemuda Semarang kepada para tentara Jepang. Secara prinsip kesatuan relief penyerangan memiliki hubungan pada setiap detail relief terdapat hubungan raut, warna, arah yang saling melengkapi relief pertempuran sehingga tercapainya unsur kesatuan yaitu dilihat pada bentuk relief.</p>	

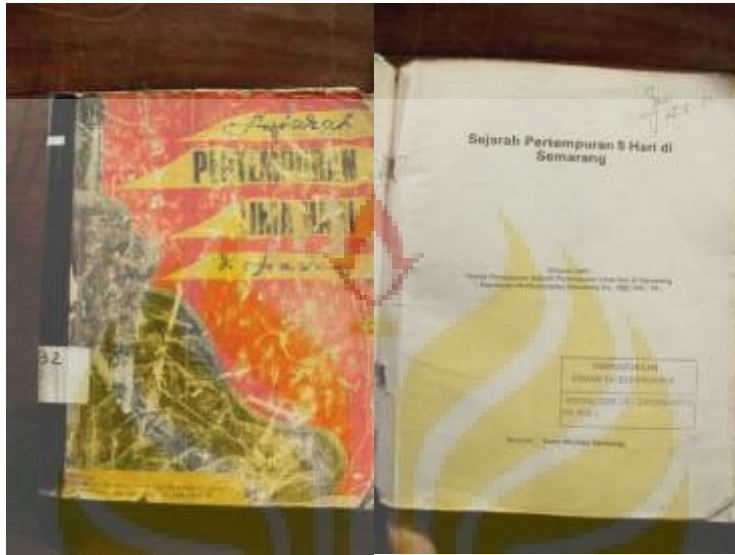
No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
4.	  <p data-bbox="1054 1597 1078 1727">Posisi Relief</p>	<p data-bbox="344 1272 368 1391">Keserasian</p> <p data-bbox="699 1294 722 1368">Ritme</p> <p data-bbox="1027 1279 1051 1384">Dominasi</p>	<p data-bbox="288 770 368 1164">Relief korban menampilkan para korban yang gugur pada pertempuran lima hari di Semarang.</p> <p data-bbox="371 770 451 1164">Pada relief korban, pahatan para pemuda Semarang digambarkan dalam keadaan yang mengenaskan.</p> <p data-bbox="454 770 614 1164">Terdapat pahatan relief yang menggambarkan tangan pejuang terputus dan banyak korban yang berjatuhan. Dari unsur raut dan bentuk relief ini sudah memiliki prinsip keserasian.</p> <p data-bbox="655 770 847 1164">Relief korban memiliki irama yang teratur dan terus menerus, terlihat pada kebanyakan relief korban menampilkan bentuk masyarakat yang digambarkan terluka dan mati. Dari unsur bentuk pada relief ini menunjukkan unsur ritme yang teratur dan terus menerus.</p> <p data-bbox="970 770 1161 1164">Relief korban didominasi dengan bentuk relief korban dari pertempuran lima hari di Semarang. Dalam prinsip dominasi terdapat beberapa unsur, yang diantaranya adalah <i>Focal point</i>. Pada relief korban <i>Focal point</i> terdapat pada korban yang berjatuhan pada relief ini.</p>	<p data-bbox="288 506 312 656">Relief Korban</p> <p data-bbox="344 275 480 748">Menggambarkan bahwa dalam Pertempuran Lima Hari di Semarang banyak rakyat yang menjadi korban dari pertempuran yang terjadi, baik pengorbanan secara harta dan jiwa masyarakat Semarang.</p>

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
		<p style="text-align: center;">Keseimbangan</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelebihan menggunakan keseimbangan asimetris pada relief untuk menegaskan adanya dominasi. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat bagian pada relief yang sedikit membebani keseimbangan secara keseluruhan. 	
		<p style="text-align: center;">Kesatuan</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak unsur rupa yang saling berhubungan pada setiap pahatan relief. Sehingga kesatuan pada relief sangat terasa. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audiens sulit mengidentifikasi figur 	

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
5.	  Posisi Relief	<p>Keserasian</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pahatan relief pada tugu muda sangat detail dan ekspresif sehingga memudahkan masyarakat memahami arti dari relief-relief Tugu Muda. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak obyek yang Nampak menumpuk. 	<p>Relief Kemenangan</p> <p>Menggambarkan hasil jerih payah dan pengorbanan para pemuda Semarang yang telah membasahi bumi kota Semarang.</p>
		<p>Ritme</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pahatan relief banyak yang mengalami pengulangan gerak yang teratur, sehingga pesan dalam relief dapat terwakili. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kekurangannya adalah alur <i>eye/low</i> belum terbentuk. 	
		<p>Dominasi</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada setiap pahatan relief menampilkan raut wajah yang sangat ekspresif sehingga menjadi menarik dan pusat perhatian. 	

No	Relief	Prinsip Nirmana	Analisis	Pesan
		<p>Keseimbangan</p>	<p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominasi pada relief nampak beraturan sehingga menimbulkan kesan membosankan. <p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelebihan menggunakan keseimbangan asimetris pada relief untuk menegaskan adanya dominasi. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat bagian pada relief yang sedikit membebani keseimbangan secara keseluruhan. 	
		<p>Kesatuan</p>	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak unsur rupa yang saling berhubungan pada setiap pahatan relief. Sehingga kesatuan pada relief sangat terasa. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audiens sulit mengidentifikasi figur 	

Selain mempelajari sejarah dari monumen Tugu Muda masyarakat kota Semarang dapat mempelajari peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dari buku sejarah “Pertempuran 5 Hari di Semarang” yang dikarang oleh Soewarno SH, dkk dan diterbitkan oleh Suara Merdeka.



Gambar 1.5. Buku Sejarah Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016)

Judul : Sejarah Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang
 Pengarang : Soewarno SH, dkk.
 Penerbit : Suara Merdeka
 Tebal buku : 265 halaman
 Cetakan : Cetakan pertama tahun 1977

1.5. Analisis Kebutuhan

1.5.1. Kebutuhan Klien (Pemkot Semarang)

Setelah riset dilakukan didapatkan sebuah analisis kebutuhan media yang berfungsi untuk menentukan tujuan dan konsep pembuatan ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id. Materi tentang cerita pertempuran lima hari di Semarang diperoleh dari buku yang berjudul “Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Yang diterbitkan oleh Suara Merdeka Semarang dan disusun oleh Soewarno SH, dkk. 1977.

Ilustrasi yang akan dibuat harus dapat menggambarkan cerita yang tertulis dalam buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang, agar para masyarakat dapat menangkap informasi sesuai dari buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Ilustrasi-ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang kemudian di publikasikan melalui situs resmi pemerintah kota Semarang (www.semarangkota.go.id) yang dapat diakses secara luas oleh para masyarakat.

1.5.2. Kebutuhan Target Audiens

Media informasi yang sesuai dengan kebutuhan target audiens adalah media informasi yang dapat diakses dengan cepat, murah dan tampilan yang menarik. Penyebaran media yang berbasis *online* sangat dibutuhkan oleh target audiens karena pada perkembangan zaman seperti sekarang, kebutuhan akan suatu informasi harus dapat dipenuhi secara cepat.

Media informasi berbasis *online* tergolong media informasi yang mudah dan murah. Dikatakan media yang mudah karena dapat diakses melalui perangkat telekomunikasi seperti *handphone* atau komputer. Dan dikatakan murah karena masyarakat dapat memanfaatkan fasilitas Wi-Fi untuk dapat mengakses informasi yang dibutuhkan.

Media informasi berbasis *online* ini nantinya akan menampilkan gambar ilustrasi yang menampilkan ilustrasi peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dengan pendekatan gaya realis pada teknik ilustrasinya. Dikemas dengan tampilan *flipbook*, sehingga target audiens dapat merasakan sensasi seperti membuka buku secara konvensional dengan menggunakan perangkat informasi atau *gadget*.

1.6. Analisis SWOT

Tabel 1.4. Matriks Analisis Kebutuhan.

	Kekuatan (Strength)	Kelemahan (Weakness)
Faktor Internal	1. Relief Tugu Muda sangat detail dan representatif untuk menyampaikan suatu pesan di dalam sebuah monumen. (p:18)	1. Walaupun relief pada Tugu Muda sangat detail dan digarap secara apik oleh para seniman, namun masih kurang komunikatif karena hanya ada lima bagian relief. (p:19)
Faktor Eksternal	2. Relief terletak di pusat kota Semarang dan menjadi salah satu tempat tujuan pariwisata Semarang. (p:18)	2. Masyarakat yang bertempat tinggal jauh dari monumen Tugu Muda harus mengunjungi monumen tersebut untuk mengetahui detail reliefnya. (p:19)
	3. Relief Tugu Muda menjadi salah satu icon kota Semarang. (p:18)	3. Banyak pengamen yang sering berlalu lalang di sekitaran monumen Tugu Muda. (p:19)
Peluang (Opportunities)	Strategi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	Strategi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang
a. Monumen Tugu Muda dapat menjadi media untuk mengenalkan kepada target audiens untuk lebih mengenal peristiwa pertempuran lima hari di Semarang. (p: 18)	A-1 Membuat desain ilustrasi yang menceritakan detail peristiwa lima hari di Semarang dengan tokoh-tokoh yang terlibat pada peristiwa tersebut.	A-1 Membuat detail peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dengan merujuk pada kejadian pada setiap hari pertempuran, namun dipilih pada satu peristiwa penting dari setiap hari diantara pertempuran lima hari di Semarang.
b. Terdiri dari lima relief yang menceritakan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang. (p:18-19)	B-2 Membagi cerita pertempuran lima hari di Semarang menjadi beberapa halaman sesuai peristiwa yang sudah ditentukan penulis.	B-2 Membuat tampilan pada ilustrasi menggunakan tampilan <i>flip book</i> .
c. Pertempuran lima hari di Semarang selalu diperingati setiap tahun. (p:18)	C-3 Menampilkan ilustrasi pada saat peringatan pertempuran lima hari di Semarang.	C-3 file <i>flip book</i> memiliki ukuran yang kecil agar mudah diakses.
Tantangan (Threats)	Strategi menggunakan kekuatan untuk menghadapi tantangan	Strategi menggunakan kekuatan untuk menghadapi tantangan
a. Mengenalkan masyarakat kota Semarang tentang Peristiwa pertempuran lima hari di Semarang dengan media yang dapat diakses secara cepat dan mudah. (p:32)	A-1 Menambahkan narasi pada ilustrasi.	A-1 Mencari materi yang relevan untuk materi ilustrasi dan narasi pada media yang akan dibuat.
b. Media dapat dinikmati oleh para pelajar kota Semarang. (p:33)	B-2 Menggunakan ilustrasi dengan gaya realis agar target audiens dapat dengan mudah mengenali tokoh pada ilustrasi.	B-2 Menambahkan <i>tool</i> yang dapat menunjang tampilan <i>Flip Book</i> , seperti <i>tool zoom</i> dan <i>tool</i> navigasi halaman.
c. Dapat mengenalkan tokoh pertempuran lima hari di Semarang. (p:32-33)	C-3 Menonjolkan peristiwa-peristiwa yang penting dalam pertempuran lima hari di Semarang.	C-3 Menyebarkan informasi melalui sosial media.

1.7. Rumusan Masalah

Masalah yang perlu dipecahkan berkaitan dengan perancangan ilustrasi peristiwa “Pertempuran Lima Hari di Semarang” pada laman situs semarangkota.go.id :

- 1.7.1. Bagaimanakah membuat media informasi yang efektif untuk belajar sejarah pertempuran lima hari di Semarang pada masyarakat luas khususnya masyarakat Semarang ?
- 1.7.2. Bagaimanakah bentuk ilustrasi yang akan ditampilkan pada media informasi pada laman semarangkota.go.id ?

1.8. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan berikut ini adalah:

- 1.8.1. Menghasilkan media informasi yang dapat memberi gambaran tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang terjadi untuk pembelajaran sejarah pada masyarakat luas khususnya masyarakat Semarang.
- 1.8.2. Menerapkan bentuk ilustrasi yang akan ditampilkan pada media informasi pada laman semarangkota.go.id.

1.9. Manfaat Proyek Studi

Adapun manfaat dari perancangan buku ilustrasi tentang Pertempuran Lima Hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id adalah sebagai berikut:

1.9.1 Bagi Penulis

Meningkatkan kreativitas berkarya penulis dalam bidang desain komunikasi visual terutama dalam hal perancangan media informasi dan mengembangkan kemampuan penulis dalam bidang ilustrasi.

1.9.2 Bagi Klien

Manfaat bagi Pemerintah kota Semarang adalah terciptanya media informasi yang dapat melengkapi informasi yang sudah ada pada laman situs semarangkota.go.id, agar masyarakat dapat mengakses informasi tentang pertempuran lima hari di Semarang.

1.9.3 Bagi lembaga (Universitas Negeri Semarang).

Dapat menjadi sumber informasi dan referensi mengenai perancangan media informasi dengan teknik ilustrasi dengan teknik *digital painting* menggunakan *software adobe photoshop*.

1.9.4 Bagi masyarakat (Target audiens)

Masyarakat dapat mengakses informasi tentang pertempuran lima hari di Semarang secara gratis menggunakan *gadget* masing-masing serta lebih merasakan apa saja peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada saat pertempuran lima hari di Semarang itu terjadi.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Definisi Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis. Analisis sendiri adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi. Perancangan memiliki banyak definisi atau pengertian. Karena pada dasarnya setiap orang mempunyai definisi yang berbeda-beda, namun pada intinya tetap memiliki maksud yang sama. Sejumlah definisi tentunya sangat berguna dalam memandang definisi perancangan secara luas.

Menurut Wong (1986:1) dalam bukunya menjelaskan bahwa merancang ialah proses mencipta rupa untuk maksud tertentu. Berbeda dengan lukisan dan patung yang merupakan perwujudan pandangan dan khayalan pandangan dan khayalan seniman pribadi, karya rancang memenuhi kebutuhan praktis. Karena itu sebuah karya rancang harus mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.

Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen untuk mencapai suatu tujuan. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan tersebut strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah saja, melainkan harus menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya (Uchjana 1990: 32).

Kata rancangan diambil dari hasil terjemahan dari kata *design* dalam bahasa Inggris, sedangkan perancangan diterjemahkan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris yang artinya “pendesainan” atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal (Sanyoto 2006: 61).

“Semarangkota.go.id” adalah portal yang mempublikasikan informasi dan dokumentasi tentang pelayanan publik dan pembangunan di kota Semarang, serta berisi aplikasi sistem yang digunakan Pemerintah kota Semarang dalam implementasi manajemen pemerintahan, sejarah dan budaya. Melalui informasi yang terdapat pada laman situs ini, para masyarakat secara luas dapat mengakses dan belajar tentang seluk beluk dan sejarah dari kota Semarang.

2.2 Ilustrasi

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku cerita bergambar merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita.

Ilustrasi adalah sebuah gambar (*image*) yang membuat siapapun yang melihat dapat mengerti, tanpa harus dijelaskan dengan kaat-kata. Ilustrasi dapat menjelaskan peristiwa, kejadian, maupun sebuah konflik yang terjadi di masyarakat. Menurut Kusrianto (2007:140) dalam bukunya mendefinisikan bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.

Menggambar adalah cara yang paling mudah dan langsung untuk mengekspresikan pemikiran visual dan persepsi. Dalam menggambar, dapat dengan menarik dan mengguratkan sebuah pena atau pensil, meninggalkan jejak garis-garis yang ada kaitanya dengan potongan dan struktur dari bentuk-bentuk yang kita pandang sebagai benda nyata atau yang terlihat dalam mata pikiran. Di dalam garis-garis gambar yang tampak, terdapat kandungan pola-pola gerak. Di dalam aktivitas normal dari persepsi visual, kita dapat membaca pola-pola tersebut dan apa yang direpresentasikanya (Ching, 2002: 20).

Ilustrasi dapat memvisualisasikan banyak hal agar dapat diterima dengan baik oleh seseorang. Baik dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan dari ilustrasi itu sendiri adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna dan masyarakat dapat menangkap pesan yang terkandung dalam ilustrasi tersebut.

2.2.1 Teknik Ilustrasi

2.2.1.1 Ilustrasi Dengan *Computer Graphic*

Pada era globalisasi seperti sekarang teknologi *digital* sangat membantu untuk memudahkan manusia untuk mengerjakan berbagai macam hal, tak terkecuali dalam hal menggambar ilustrasi. Banyaknya perangkat lunak yang ada seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *CorelDRAW* dan lain-lain. Kusrianto (2007:157) dalam bukunya menjelaskan tentang salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan sket diatas kertas menggunakan pensil, yang kemudian di-*scan* sehingga menghasilkan *image bitmap*.

2.2.1.2 Fungsi Ilustrasi

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, informasi, puisi, musik dan lain-lain. Gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan atau informasi untuk dipahami. Menurut Salam (dalam Muharrar 2003: 4-12), seorang ilustrator dapat menggunakan cara-cara atau pendekatan untuk mengkomunikasikan subyek dalam ilustrasinya :

a. Mendramatisasi.

Dengan cara berlebih-lebihan, cara ini digunakan untuk membuat subyek lebih menarik dan mudah dipahami.

b. Menggunakan Isyarat Tubuh dan Mimik.

Menggunakan ekspresi tubuh untuk menunjukkan suatu makna dari perasaan subyek dapat berarti kesakitan, kegembiraan, kemarahan, ketakutan, kekecewaan, kelelahan, dan sebagainya.

c. Menggunakan Simbol.

Simbol merupakan sesuatu yang berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat, secara cerdas ilustrator dapat dengan mudah mengkomunikasikan idenya.

d. Personifikasi.

Yaitu menggambarkan benda-benda atau binatang bertingkah laku seperti manusia.

e. Menggambarkan Bunyi.

Dengan menggunakan huruf atau kata-kata atau tanda nada musik dalam ilustrasinya.

f. Merangkaikan Gambar.

Digunakan untuk menggambarkan ilusi gerak atau mungkin tahapan dalam alur sebuah cerita.

2.2.1.3 Ilustrasi yang baik

Menurut Supriyono (2010:51) Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria yaitu antara lain ilustrasi harus komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca, ide baru

dan orisinal, punya daya pikau yang kuat, serta memiliki kualitas memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Ilustrasi dapat memvisualisasikan suatu hal agar dapat diterima dengan baik oleh seseorang. Baik dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, teknik *computerized* atau teknik ilustrasi lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan dari ilustrasi itu sendiri adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna dan pesan yang ingin disampaikan melalui ilustrasi dapat disampaikan dengan menampilkan ilustrasi yang sesuai dengan narasi yang ada.

Penulis sendiri menampilkan karya ilustrasi dengan teknik *computerized* menggunakan bantuan tablet pen dan dikerjakan menggunakan *software adobe photoshop*. Penulis menggunakan pendekatan gaya realis agar target audiens dapat memahami penggambaran karakter yang harus sesuai dan mendekati tokoh karakter para pelaku peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

2.3.Peristiwa

2.3.1. Sejarah

Louis Gottschalk (dalam Tamburaka 1999 : 1), kata Inggris “*History*” (sejarah) berasal dari kata benda Yunani “*istora*” yang berarti ilmu. Sejarah ialah cerita perubahan-perubahan, peristiwa-peristiwa atau kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau alasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap, Tamburaka (1999:2).

R. Moh. Ali (dalam Tamburaka 1999:4), dengan singkat menegaskan, bahwa sejarah mengandung arti yang mengacu pada :

- a. Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita,
- b. Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa yang merupakan realitas tersebut,
- c. Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut.

Tamburaka (1999:4-5) dalam bukunya menjelaskan bahwa ilmu sejarah memang mengenai peristiwa-peristiwa di masa lampau, tetapi peristiwa-peristiwa yang dimaksud dianalisis dengan meneliti sebab akibat, kemudian dirangkum kembali sehingga dapat diperoleh pengertian dalam bentuk sintesis yang dapat memberi penjelasan mengenai aspek-aspek :

- a. Bagaimana deskripsi peristiwanya,
- b. Mengapa peristiwa itu terjadi, dan

- c. Kemana arah peristiwa itu akan terjadi selanjutnya.

2.3.2. Mempelajari Sejarah

Tamburaka (1999: 5) dalam bukunya menjelaskan tentang tujuan dari mempelajari sejarah adalah untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau, tentang bagaimana deskripsi peristiwanya, mengapa peristiwa itu terjadi dan bagaimana akhir peristiwa itu, serta perkiraan implikasi atau dampak peristiwa tersebut terhadap bidang-bidang kehidupan lainnya.

Sejarah selalu dikaitkan dengan pernyataan peristiwa atau kejadian masa lampau. Seperti sebuah cerita, sejarah memberikan sesuatu keadaan yang sebetulnya terjadi, berbeda dengan dongeng, yang juga berbentuk cerita, tetapi hanya sekedar pelipur lara. Dalam cerita sejarah, sumbernya adalah kejadian pada masa silam berdasarkan peninggalan sejarah. Selama manusia masih memiliki rasa ingin tahu terhadap kejadian-kejadian masa lampau, selama itu akan terasa perlunya mempelajari sejarah. Dari perbuatan tersebut kita dapat bercermin dan menilai, tindakan apa saja yang berujung keberhasilan dan tindakan yang berujung pada kegagalan.

Tamburaka (1999:7), dalam bukunya menjelaskan manfaat yang dapat kita petik dengan mengetahui sejarah ialah kita akan dapat lebih berhati-hati agar kegagalan itu tidak terulang kembali. Cicero (dalam Tamburaka 1999:7), mengatakan bahwa "*History ist Magistra Vitae*" artinya : "Sejarah bermanfaat sebagai guru yang baik" sehingga terciptalah

sebuah cerita sejarah yang berdasarkan pada kenyataan, dalam bentuk peninggalan atau sumber sejarah.

Dengan demikian tujuan dan manfaat mempelajari sejarah adalah untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun pengalaman negatif dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali. Serta untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, kedewasaan berpikir, memiliki visi atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

2.4. Internet

Internet telah membawa perubahan besar pada dunia komunikasi dan komputer. Internet dengan berbagai kapabilitas dan aneka layanan yang disungguhkannya segera menjangkau seluruh pelosok dunia dalam waktu yang relatif singkat dan menjadi media yang menyuguhkan interaksi antara individu dan komputer tanpa terbatas lokasi geografis dan waktu. Menurut Rafiudin (2006:177), dalam bukunya mengemukakan bahwa internet terbentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh pelosok dunia, memberi jalan bagi informasi untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama selama 24 jam sehari. Internet sering didefinisikan sebagai “*a network of networks*” karena semua jaringan lebih kecil yang dimiliki organisasi atau perorangan bergabung menjadi satu sehingga membentuk satu jaringan raksasa.

Menurut Fauzi (2008:334), dalam bukunya menjelaskan bahwa internet merupakan media komunikasi yang menggunakan komputer dan saluran telekomunikasi sebagai tulang punggungnya. Seperti halnya sebuah terminal telepon, lewat sebuah terminal komputer yang tersambung ke internet kita dapat menghubungi rekan kita di mana saja yang juga tersambung ke internet.

Internet merupakan sarana transportasi informasi dalam beragam bentuk, termasuk *file*, dokumen, suara, video, dan lain-lain yang disimpan pada komputer-komputer yang terhubung. Untuk dapat berkomunikasi, komputer internet melakukan *share* protokol TCP/IP.

2.4.1. Organisasi Standar Untuk Internet

Rafiudin (2006:179), dalam bukunya menjelaskan bahwa internet adalah sebuah proyek besar. Untuk mengatur, menjembatani, menyelaraskan dan memfasilitasi pengembangan internet, terdapat beberapa standar yaitu :

a. ISOC

Internet SOCIety (ISOC) (<http://www.isoc.org/>) adalah organisasi internasional dengan ratusan organisasi anggota dan puluhan ribu anggota individual dari seluruh penjuru bumi.

b. IETF

Internet Engineering Task Force (IETF)

(<http://www.ietf.org/>) merupakan sebuah komunitas internasional

yang besar dan terbuka, terdiri dari para penulis jaringan, operator, vendor, dan para periset yang peduli dengan evolusi operasi internet.

2.4.2. Fungsi Internet

Dalam perkembangannya internet berkembang sangat pesat karena berbagai macam fasilitas yang ada di dalamnya. Menurut Fauzi (2008:339) dalam bukunya, menjelaskan bahwa internet memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- a. Sebagai media untuk melakukan *transfer file*.
- b. Sebagai sarana pengirim surat (*e-mail*).
- c. Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan.
- d. Sebagai sarana untuk pemasaran.
- e. Melakukan *mailing list*, *newsgroup* dan konferensi.
- f. *Chating*.
- g. Mesin pencari (*Search Engine*).
- h. Untuk mengirim SMS ke telepon seluler.
- i. Sarana *entertainment* dan permainan.

2.4.3. Website

Rafiudin (2006:185), dalam bukunya menjelaskan “*World Wide Web*” (WWW, W3 atau “the Website”) adalah layanan paling populer di antara layanan Internet lainnya, merupakan kesatuan

server-server informasi yang terhubung bersama melalui sebuah bahasa yang dikenal dengan *hypertext*.

Cara mengakses *www* sangat mudah, *User* hanya perlu mengarahkan dan mengklik *link-link* yang diberikan untuk mengakses halaman *world wide web* menggunakan *browser* mereka. Tersedia banyak *software browser* untuk para *user* diantaranya yang paling umum adalah “*Netscape Navigator, Opera, Mozilla Firefox, Google chrome, Microsoft Internet Explorer*”.

2.4.4. *Flip Book*

Flip Book atau *Flipping Book* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *Flip Book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. Dikutip dari sebuah halaman *website* di <http://teknoanimasi.blogspot.com>: “*Flip Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi”. Sedangkan dikutip dari sebuah halaman *website* <http://Flipbook.info> dikemukakan: “*Flip Book* merupakan kumpulan gambar gabungan dimaksudkan untuk terbalik untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin.”

Flip Book seringkali digambarkan sebagai buku untuk anak-anak, namun mungkin juga diarahkan untuk orang dewasa dan menggunakan serangkaian foto bukan gambar. *Flip Book* tidak selalu berupa buku terpisah, tetapi dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku atau majalah biasa, biasanya terdapat di sudut halaman. Pada dasarnya *Flip Book* adalah bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi ide *Flip Book* kemudian diadopsi dan digunakan dalam membuat sebuah buku (*e-book*) dan majalah elektronik (*e-magazine*) dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya. Penggunaan *e-book* oleh masyarakat dunia telah populer beberapa tahun ke belakang, tetapi orang-orang yang tidak puas dengan buku digital biasa, karena *e-book* umum hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu, pembaca tidak dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga dibutuhkan pengalaman visual yang lebih baik.

Oleh karena itu banyak perusahaan yang berlomba dalam memproduksi perangkat lunak jenis ini sehingga yang dapat memberikan kesan kepada pembaca seakan-akan membuka buku seperti pada umumnya. Kini paket perangkat lunak dan situs juga menyediakan konversi file video digital ke dalam pembuatan *Flip Book* standar. Namun *flip book* sendiri juga memiliki kelemahan yaitu *file* yang memiliki ukuran yang besar membutuhkan jaringan koneksi internet yang stabil.

2.5. SEMARANGKOTA.GO.ID

Portal ini mempublikasikan informasi dan dokumentasi tentang pelayanan publik dan pembangunan di Kota Semarang, serta berisi aplikasi sistem yang digunakan Pemerintah Kota Semarang dalam implementasi manajemen pemerintahan.

Optimalisasi publikasi dan manajemen pemerintahan berbasis pada teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) ini dilakukan untuk mendukung pengembangan *e-government* melalui slogan : *BE SMART CITY (Based on E-government, Semarang More Accountable, Realistic and the Transparent City)*. Hal ini sebagai bentuk perwujudan keterbukaan informasi publik yang dilakukan Pemerintah Kota Semarang.

Sebagai media informasi dan publikasi yang dapat diakses melalui internet, tentu portal ini merupakan solusi yang efektif dan efisien untuk pencarian berbagai info dan pelayanan publik yang dibutuhkan masyarakat Kota Semarang tanpa batas waktu dan tempat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan 17 karya ilustrasi yang terdiri dari 1 halaman *cover*, 1 ilustrasi tentang monumen Tugu Muda dan 15 karya ilustrasi yang menceritakan tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang. Ilustrasi yang dibuat menggunakan teknik *computerized* menggunakan *software Adobe Photoshop* dan menggunakan gaya ilustrasi realis. Ilustrasi yang sudah selesai kemudian dapat diakses oleh target audiens (masyarakat kota Semarang) pada laman situs semarangkota.go.id (klien). Ilustrasi yang tersedia pada laman *website* pemkot Semarang tersebut ditampilkan dengan tampilan *Flip Book* agar target audiens dapat merasakan membaca pada internet namun seperti membaca buku secara fisik.

Perancangan ilustrasi peristiwa pertempuran lima hari di Semarang pada laman situs semarangkota.go.id adalah serangkaian karya ilustrasi yang dibuat dengan teknik *digital painting*, menceritakan peristiwa pertempuran lima hari di Semarang yang terjadi pada tanggal 14-19 oktober 1945. Ilustrasi ini ditampilkan pada laman *website* www.semarangkota.go.id pada konten galeri buku sejarah. Karya-karya ilustrasi yang dibuat menampilkan kejadian yang terjadi pada peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

Karya 1 menampilkan kejadian tentang cerita proklamasi, secara visual menampilkan sosok presiden Ir Soekarno sebagai *point of interest* agar masyarakat dapat dengan mudah memahami bahwa itu adalah peristiwa

proklamasi. Karya 2 menampilkan para pemuda yang sedang berdiskusi untuk menyebarkan berita proklamasi ke seluruh Indonesia, penulis menggunakan komposisi simetris agar pada halaman ini berkesan penuh. Karya 3 menampilkan usaha para pemuda Semarang pada saat berusaha merampas senjata tentara Jepang, secara estetis penulis menggunakan goresan-goresan yang mengesankan efek-efek percikan api agar suasana pertempuran lebih tersampaikan kepada target audiens.

Karya 4 menampilkan diserangnya para polisi istimewa oleh tentara Jepang yang terjadi pada reservoir Siranda. Ilustrasi 4 menampilkan panel tambahan berupa tampilan *close up* adegan tentara Jepang menyerang salah satu polisi istimewa dari belakang. Karya 5 menampilkan peristiwa dr. Karyadi yang akan memeriksa reservoir Siranda, pada karya ini penulis membagi karya menjadi tiga panel. Tujuan penulis membagi karya ilustrasi 5 menjadi 3 panel karena kejadian tersebut banyak menampilkan pesan yang ingin disampaikan penulis, diantaranya adalah tentang rasa kasih sayang terhadap keluarga, rasa cinta tanah air dan rasa ikhlas berjuang tanpa pamrih. Karya 6 menampilkan tentara Jepang yang mengepung rs. Purusara, pada ilustrasi ini penulis menggunakan komposisi simetris dan tentara Jepang yang menggunakan senjata-senjata canggih menjadi *point of interest*.

Karya 7 menampilkan pertempuran antara pemuda Semarang melawan tentara Jepang di hotel du Pavillun, secara estetis karya ini memiliki *point of interest* yaitu tentara Jepang yang sedang menembak para pemuda Semarang dan dipadukan dengan *background* hotel du Pavillun. Karya 8

menampilkan sosok para pemuda dari daerah sekitar Kota Semarang yang berusaha membantu pertempuran. *Background* pada ilustrasi ini adalah jembatan mberok. Penulis mengilustrasikan ekspresi para pemuda dengan ekspresi wajah yang bersemangat dan berani. Karya 9 menampilkan pembakaran kampong batik yang dilakukan oleh tentara Jepang. Pada ilustrasi ini penulis menambahkan 1 panel ilustrasi sosok tentara Jepang yang menembaki sekeliling kampong batik untuk menakut-nakuti masyarakat Semarang.

Karya 10 menampilkan kekejaman para tentara Jepang yang menyiksa para pemuda Semarang di Lawang Sewu. Ilustrasi ini menampilkan *background* ruang bawah tanah Lawang Sewu dan ilustrasi tentara Jepang yang akan memenggal seorang pemuda. Karya 11 menampilkan perundingan yang dilakukan oleh Jendral Numora dengan Mr. Wongsonegoro. Dalam ilustrasi ini menampilkan ekspresi Mr. Wongsonegoro dan Jendral Numora yang sama-sama tegang karena membahas tentang rencana genjatan senjata dan Mr. Wongsonegoro mendapat ancaman dari Jendral Numora yang akan meledakkan kota Semarang apabila para pemuda Semarang tidak mau mengembalikan senjata yang telah dirampas. Karya 12 menampilkan kedatangan tentara sekutu, pada ilustrasi ini penulis menggunakan komposisi simetris agar berkesan penuh.

Karya 13 menampilkan prosesi menyerahnya tentara Jepang kepada tentara sekutu yang dilambangkan dengan penyerahan *katana* (pedang) kepada tentara sekutu yang dilakukan oleh tentara Jepang. Karya 14

menampilkan penderitaan masyarakat kota Semarang yang menderita karena kekejaman tentara Jepang. Ilustrasi ini menampilkan *center of interest* sosok seorang ibu yang menangis karena mengetahui suaminya telah gugur dalam medan pertempuran. Karya 15 menampilkan berakhirnya peristiwa pertempuran lima hari di Semarang antara para pemuda Semarang melawan tentara Jepang.

Menurut buku sejarah pertempuran lima hari di Semarang pertempuran lima hari berakhir setelah tentara sekutu tiba di Semarang. Namun masyarakat Semarang dan rakyat Indonesia kembali harus diuji dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan kedatangan para tentara sekutu yang mencoba untuk merebut kemerdekaan Indonesia.

5.2 Saran

Sebuah perancangan ilustrasi tentang peristiwa sejarah yang pernah terjadi harus memiliki cukup banyak data dan *study visual* yang relevan agar ilustrasi yang dibuat nantinya dapat mewakili gambaran sesungguhnya baik untuk ilustrasi pada peristiwa pertempuran lima hari di Semarang maupun ilustrasi bertemakan sejarah lainnya. Penulis harus terus mengembangkan kemampuan untuk terus berkarya seni baik dalam bidang ilustrasi ataupun dalam bidang yang lainnya agar dapat berguna untuk penulis dalam masa depan dan berguna juga dalam dunia kerja.

Ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang yang dipublikasikan oleh pemerintah kota Semarang melalui laman *website* resminya www.semarangkota.go.id dapat juga mengembangkan media informasi yang sudah dilakukan oleh penulis kedalam media-media yang lain, seperti aplikasi *game* bahkan film *documenter* yang diputar di bioskop. Sehingga lebih mengenalkan pada masyarakat Indonesia tentang seluk beluk terjadinya pertempuran lima hari di Semarang, tentunya dengan mengumpulkan data-data yang relevan dan kredibel dari para pelaku sejarah.

Peran serta oleh lembaga seperti Universitas Negeri Semarang (Unnes) dalam mengumpulkan data-data yang relevan dan kredibel sangat membantu tercapainya ide-ide untuk membuat media pembelajaran yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas, baik dari para akademisi maupun masyarakat pada umumnya untuk mendapatkan informasi sejarah peristiwa pertempuran lima hari di Semarang.

Dengan adanya ilustrasi pertempuran lima hari di Semarang target audiens (masyarakat kota Semarang) dapat mempelajari ilmu sejarah yang dahulu identik dengan buku-buku yang tebal dan langka dapat mencoba mempelajari ilmu sejarah dengan media yang dapat diakses menggunakan internet. Namun target audiens juga harus lebih cerdas dalam penggunaan *gadget* dan internet yang mayoritas masyarakat lebih sering menggunakan *gadget* untuk kebutuhan hiburan dan sedikit dari masyarakat yang memanfaatkan internet untuk mencari informasi atau ilmu-ilmu yang bermanfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, Veri. 2004. *“Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil”*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Ching, Francis D. K. 2002. *“Menggambar Sebuah Proses Kreatif”* (terjemahan). Jakarta : Erlangga
- Djelantik, A. A. M. 2004. *” Estetika : Sebuah Pengantar”*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Fauzi, Akhmad. 2008. *” Pengantar Teknologi Informasi”*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Kusrianto, Adi. 2007. *“Pengantar Desain Komunikasi Visual”*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rafiudin, Rahmat. 2006. *“Sistem Komunikasi Data Mutakhir”*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soewarno SH, dkk. 1977. *“Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang”*. Semarang : Suara Merdeka Semarang
- Supriyono, Rakhmat 2010, *“Desain Komunikasi Visual Teoridan Aplikasi”*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Syakir & Mujiono. 2007. *”Gambar 1”*. Hand Out. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.
- Tamburaka, H. Rustam E. 1999. *“Pengantar Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah Sejarah Filsafat dan IPTEK”*. Jakarta : Rineka Cipta
- Wong, Wucius. 1986. *“Beberapa Asas Merancang Dwimatra”* (terjemahan). Bandung : ITB.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG