



**KISAH PERJUANGAN PANGLIMA BESAR SOEDIRMAN
DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN INDONESIA
SEBAGAI SUMBER EDUKASI NASIONALISME**

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

Surya Feby Adianto

2411414001

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

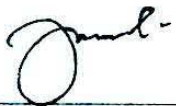
Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek
Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

pada hari : Senin


tanggal : 18 Februari 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

NIP. 196107041988031003
Ketua


Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.


NIP. 196803071999031001
Sekretaris


Supatmo, S.Pd., M.Hum.

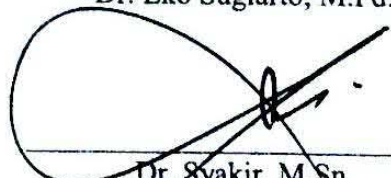
NIP. 195908231985031001
Penguji I


Drs. Syafi'i, M.Pd.

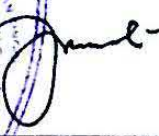
NIP. 198812122015041002
Penguji II / Pembimbing II


Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

NIP. 196505131993031003
Penguji III / Pembimbing I


Dr. Syakir, M.Sn.




Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP. 196107041988031003
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia sebagai Sumber Edukasi Nasionalisme” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 1 Januari 2019



Surya Feby Adianto

NIM. 2411414001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sebaik-baik manusia di antaramu adalah yang paling banyak memberi manfaat bagi orang lain.”

(H.R. Bukhari Muslim)

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Seluruh Keluarga saya, sahabat, teman-teman yang saya cintai. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, doa dan dukungannya.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari bapak/ibu dosen, keluarga, teman-teman seperjuangan.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis penulis di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Syakir, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang serta dosen pembimbing I atas kesabaran dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini, serta telah memberikan fasilitas administratif, selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
3. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn., selaku dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual rombel A angkatan 2014 yang telah memberikan arahan, serta ilmunya kepada penulis.
4. Dr. Eko Sugiarto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II atas waktu, bimbingan, arahan, saran dan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini.

5. Bapak/ibu dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
7. Sahabat-sahabat Desain Komunikasi Visual angkatan 2014 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materiil dalam pengerjaan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, 1 Januari 2019

Surya Feby Adianto

NIM. 2411414001

SARI

Adianto, Surya Feby, 2019. *Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia sebagai Sumber Edukasi Nasionalisme*.

Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Perang Gerilya, Edukasi Nasionalisme.

Nasionalisme merupakan sebuah tolok ukur yang menunjukkan bahwa suatu bangsa memiliki identitas dan jati diri yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Penanaman nilai-nilai nasionalisme tersebut kepada segenap masyarakat khususnya generasi muda sangatlah penting. Adapun salah satu strategi dalam rangka menanamkan nilai-nilai nasionalisme tersebut adalah melalui edukasi yang mengandung nilai moral dan teladan bagi masyarakat khususnya generasi muda contohnya seperti kisah kepahlawanan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Namun, dewasa ini kisah-kisah perjuangan para pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan nampaknya kurang diminati oleh generasi muda. Sehingga kisah-kisah perjuangan tersebut semakin tergerus oleh perkembangan zaman. Beranjak dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah (*dummy*) buku ilustrasi kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam mempertahankan kemerdekaan sebagai sumber edukasi nasionalisme. Buku ilustrasi ini berisi ilustrasi dan narasi tentang kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman dari awal kariernya di militer hingga perjuangannya dalam memimpin langsung perang gerilya. Secara teknis, pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan perpaduan antara teknik manual dan digital yang dibawakan dengan pendekatan realis. *Software* yang digunakan adalah *CorelDraw X7* dan *Adobe Photoshop CS6*. Diawali dari pembuatan sketsa kasar (*rough sketch*) pada *Adobe Photoshop* kemudian tahap *grayscale* untuk menentukan gelap terang. Selanjutnya memasuki tahap pewarnaan sampai menjadi sebuah *sequence*. Dan tahap terakhir yaitu menentukan layout dan memberikan narasi. Dari aspek estetis, buku ilustrasi ini memiliki beberapa unsur estetis yaitu unsur garis yang terdapat pada tiap goresan yang ada di tiap *sequence*. Dari aspek estetis, dalam karya ini menerapkan beberapa komponen seperti warna, keseimbangan, Irama, dan tekstur. Pada masing-masing *sequence* juga memiliki *point of interest*, namun lebih sering terfokuskan pada sosok Soedirman sebagai tokoh utama. Dari aspek komunikasi, buku ilustrasi ini memiliki jenis informasi yang ingin disampaikan, yaitu berupa visual dan verbal. Komunikasi verbal terdapat pada narasi yang menceritakan kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman dari awal kariernya di militer dan keterlibatannya yang secara langsung di medan perang walaupun pada waktu itu kondisi fisiknya sedang sakit parah. Sedangkan unsur visual terdapat pada ilustrasi pada tiap *sequence*. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber edukasi nasionalisme dengan visual yang menarik, sehingga mampu menarik minat generasi muda untuk lebih mengapresiasi karya-karya buatan lokal sekaligus sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA | v |
| SARI | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| BAB 1: PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Alasan Pemilihan Tema | 1 |
| 1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya | 4 |
| 1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi | 7 |
| 1.4 Manfaat Pembuatan Karya Proyek Studi | 7 |
| BAB 2: LANDASAN KONSEPTUAL | 8 |
| 2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual | 9 |
| 2.2.1 Unsur Desain | 10 |
| 2.2.2 Prinsip Desain | 11 |
| 2.2 Tinjauan Ilustrasi | 13 |
| 2.2.1 Jenis dan Teknik dalam Ilustrasi | 15 |
| 2.3 Pengertian Buku | 16 |
| 2.3.1 Faktor yang Menentukan Kualitas Buku | 18 |
| 2.4 Biografi Panglima Besar Soedirman | 19 |
| 2.5 Sumber Edukasi Nasionalisme | 23 |
| 2.5.1 Sumber Edukasi atau Sumber Belajar | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 2.5.2 Konsep Nasionalisme | 24 |
| BAB 3: METODE BERKARYA | 27 |
| 3.1 Media | 27 |
| 3.1.1 Bahan | 28 |
| 3.1.2 Alat | 28 |
| 3.2 Teknik Berkarya | 32 |
| 3.3 Proses Berkarya | 32 |
| 3.3.1 Pencarian Ide | 32 |
| 3.3.2 Penetapan Tujuan | 33 |
| 3.3.3 Analisis Khalayak Sasaran | 33 |
| 3.3.4 Pengumpulan Data | 35 |
| 3.3.5 Praproduksi | 36 |
| 3.3.5.1 Perancangan Konten Buku Ilustrasi Perang Gerilya | 36 |
| 3.3.5.2 Penggambaran Tokoh | 36 |
| 3.3.5.3 Pembuatan <i>Storyline</i> | 37 |
| 3.3.6 Produksi | 40 |
| 3.3.6.1 Pembuatan Sketsa | 40 |
| 3.3.6.2 Proses Pewarnaan | 41 |
| 3.3.6.3 <i>Layout</i> dan Pemberian Teks | 41 |
| 3.3.6.4 Konsultasi Karya | 41 |
| 3.3.6.5 <i>Print-out</i> dan <i>finishing</i> | 42 |
| 3.3.7 Pascaproduksi | 42 |
| 3.3.8 Bagan Proses Berkarya | 44 |
| 3.4 Strategi Media | 45 |
| BAB 4: DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA | 47 |

| | |
|--|----|
| 4.1 Deskripsi Karya | 47 |
| 4.1.1 <i>Cover</i> Depan dan Belakang | 47 |
| 4.1.2 Halaman Pembuka | 48 |
| 4.1.3 Halaman Kolofon dan Halaman Prolog | 49 |
| 4.1.4 <i>Sequence</i> 1 | 50 |
| 4.1.5 <i>Sequence</i> 2 | 50 |
| 4.1.6 <i>Sequence</i> 3 | 51 |
| 4.1.7 <i>Sequence</i> 4 | 52 |
| 4.1.8 <i>Sequence</i> 5 | 53 |
| 4.1.9 <i>Sequence</i> 6 | 54 |
| 4.1.10 <i>Sequence</i> 7 | 55 |
| 4.1.11 <i>Sequence</i> 8 | 56 |
| 4.1.12 <i>Sequence</i> 9 | 57 |
| 4.1.13 <i>Sequence</i> 10 | 58 |
| 4.1.14 <i>Sequence</i> 11 | 59 |
| 4.1.15 <i>Sequence</i> 12 | 59 |
| 4.1.16 <i>Sequence</i> 13 | 60 |
| 4.1.17 <i>Sequence</i> 14 | 61 |
| 4.1.18 <i>Sequence</i> 15 | 62 |
| 4.1.19 <i>Sequence</i> 16 | 63 |
| 4.1.20 Halaman profil | 64 |
| 4.2 Analisis Karya | 64 |
| 4.2.1 <i>Cover</i> Depan dan Belakang | 64 |
| 4.2.2 Halaman Pembuka | 68 |
| 4.2.3 Halaman Kolofon dan Halaman Prolog | 70 |

| | |
|---|------------|
| 4.2.4 <i>Sequence 1</i> | 72 |
| 4.2.5 <i>Sequence 2</i> | 77 |
| 4.2.6 <i>Sequence 3</i> | 82 |
| 4.2.7 <i>Sequence 4</i> | 86 |
| 4.2.8 <i>Sequence 5</i> | 90 |
| 4.2.9 <i>Sequence 6</i> | 95 |
| 4.2.10 <i>Sequence 7</i> | 102 |
| 4.2.11 <i>Sequence 8</i> | 108 |
| 4.2.12 <i>Sequence 9</i> | 113 |
| 4.2.13 <i>Sequence 10</i> | 118 |
| 4.2.14 <i>Sequence 11</i> | 123 |
| 4.2.15 <i>Sequence 12</i> | 128 |
| 4.2.16 <i>Sequence 13</i> | 133 |
| 4.2.17 <i>Sequence 14</i> | 138 |
| 4.2.18 <i>Sequence 15</i> | 143 |
| 4.2.19 <i>Sequence 16</i> | 148 |
| 4.2.20 Halaman Profil | 153 |
| 4.3 Analisis Nilai Edukasi Nasionalisme | 154 |
| BAB 5: PENUTUP | 158 |
| 5.1 Simpulan | 158 |
| 5.2 Saran | 158 |
| DAFTAR PUSTAKA | 159 |
| LAMPIRAN | 163 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Buku ilustrasi biografi Soekarno karya Sari Pusparini S. | 4 |
| Gambar 3.1 Laptop yang digunakan | 29 |
| Gambar 3.2 <i>Pen tablet</i> yang digunakan | 30 |
| Gambar 3.3 Bagan proses berkarya | 44 |
| Gambar 4.1 <i>Cover</i> depan dan belakang | 47 |
| Gambar 4.2 Halaman pembuka | 48 |
| Gambar 4.3 Halaman kolofon dan halaman prolog | 49 |
| Gambar 4.4 <i>Sequence 1</i> | 50 |
| Gambar 4.5 <i>Sequence 2</i> | 50 |
| Gambar 4.6 <i>Sequence 3</i> | 51 |
| Gambar 4.7 <i>Sequence 4</i> | 52 |
| Gambar 4.8 <i>Sequence 5</i> | 53 |
| Gambar 4.9 <i>Sequence 6</i> | 54 |
| Gambar 4.10 <i>Sequence 7</i> | 55 |
| Gambar 4.11 <i>Sequence 8</i> | 56 |
| Gambar 4.12 <i>Sequence 9</i> | 57 |
| Gambar 4.13 <i>Sequence 10</i> | 58 |
| Gambar 4.14 <i>Sequence 11</i> | 59 |
| Gambar 4.15 <i>Sequence 12</i> | 59 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.16 <i>Sequence</i> 13 | 60 |
| Gambar 4.17 <i>Sequence</i> 14 | 61 |
| Gambar 4.18 <i>Sequence</i> 15 | 62 |
| Gambar 4.19 <i>Sequence</i> 16 | 63 |
| Gambar 4.20 Halaman Profil | 64 |
| Gambar 4.21 Tipografi untuk <i>cover</i> | 64 |
| Gambar 4.22 Proses <i>layout</i> halaman <i>cover</i> | 65 |
| Gambar 4.23 Proses <i>layout</i> halaman pembuka | 68 |
| Gambar 4.24 Proses <i>layout</i> halaman kolofon dan halaman prolog | 70 |
| Gambar 4.25 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 1 | 74 |
| Gambar 4.26 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 2 | 79 |
| Gambar 4.27 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 3 | 85 |
| Gambar 4.28 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 4 | 88 |
| Gambar 4.29 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 5 | 93 |
| Gambar 4.30 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 6 | 98 |
| Gambar 4.31 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 7 | 103 |
| Gambar 4.32 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 8 | 109 |
| Gambar 4.33 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 9 | 114 |
| Gambar 4.34 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 10 | 119 |
| Gambar 4.35 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 11 | 124 |
| Gambar 4.36 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 12 | 129 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.37 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 13 | 134 |
| Gambar 4.38 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 14 | 139 |
| Gambar 4.39 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 15 | 144 |
| Gambar 4.40 Tahap pewarnaan <i>sequence</i> 16 | 149 |
| Gambar 4.41 Proses <i>layout</i> halaman profil | 154 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Panglima Besar Soedirman merupakan salah seorang pejuang kemerdekaan dan bapak Tentara Nasional Indonesia (TNI). Oleh pemerintah Republik Indonesia (RI), Soedirman dianugerahi pahlawan kemerdekaan nasional. Sekalipun secara formal bukan merupakan lulusan Akademi Militer (AKMIL), namun karena tekad, semangat dan disiplin yang tinggi serta rasa tanggungjawab dan panggilan hati nurani untuk berjuang mencapai dan menegakkan kemerdekaan Indonesia, maka nama Soedirman cepat mencuat sebagai pemimpin di lingkungan Angkatan Perang Republik Indonesia (APRI) (Sardiman, 2000:1).

Pada awal pendudukan Jepang di Indonesia, Soedirman yang memiliki bakat sebagai pengajar berusaha mendapatkan izin pemerintah Jepang untuk membuka kembali sekolah Muhammadiyah yang pernah ditutup oleh Belanda. Usahnya berhasil setelah mengalami berbagai kesulitan. Beberapa bulan kemudian, Soedirman meninggalkan profesi sebagai guru dan mengikuti latihan militer pada saat Jepang membentuk Tentara Pembela Tanah Air (PETA). Seusai mengikuti latihan, Soedirman diangkat menjadi *Daidancho* (Komandan Batalyon PETA) di Banyumas. Perhatiannya kepada anak buah sangatlah besar, Soedirman sanga memperhatikan kesejahteraan para prajurit. Tidak jarang Soedirman bersitegang dengan para pengawas Jepang untuk membela kepentingan bawahannya (Purwoko, 1989:293).

Saat Soedirman dalam keadaan sakit dan dalam perawatan di rumahnya Bintaran, Yogyakarta, situasi politik nasional semakin memanas. Pada bulan November 1948, hubungan antara Indonesia dengan Belanda semakin memburuk. Sedangkan usaha diplomasi berjalan tersendat-sendat. Belanda terus berusaha meningkatkan kekuatan bersenjata. Menghadapi perkembangan yang semakin memburuk itu, sekalipun dalam keadaan sakit, Soedirman tetap melakukan koordinasi dengan para komandan agar semua kekuatan bersenjata bersiap siaga (Sardiman, 2000:195).

Pada tanggal 19 Desember 1948, Belanda melancarkan serangan terhadap RI, dengan menyerang ibukota RI Yogyakarta guna menangkap pemimpin-pemimpin pemerintah dan merobohkan pemerintah RI. Hari itu juga Jenderal Soedirman meninggalkan Yogyakarta dan memulai perjalanan gerilya yang berlangsung kurang lebih tujuh bulan lamanya. Bagi seorang yang masih dalam keadaan sakit, perjalanan seperti itu yakni naik gunung turun gunung, keluar hutan masuk hutan, berpindah dari satu tempat ke tempat lain, bukanlah perjalanan yang ringan. Obat-obatan sangat sulit untuk diperoleh. Tak jarang Soedirman kekurangan makanan dan obat-obatan, di samping itu juga Belanda selalu berusaha menangkap Soedirman. Sering terjadi suatu tempat diserang dan dibom oleh Belanda, padahal sekitar setengah jam sebelumnya Soedirman masih berada di tempat tersebut. (Dinas Pembinaan Mental Angkatan Darat, 1998:18). Hingga pada akhirnya desakan yang dilakukan melalui jalur perang berhasil menyudutkan pihak Belanda untuk duduk di meja perundingan. Hasil dari perundingan tersebut disepakati bahwa Belanda harus angkat kaki sesegera mungkin dari wilayah RI.

Beranjak dari pernyataan di atas perlu adanya suatu sumber edukasi yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman bagi generasi muda yang dikemas dalam visualisasi yang lebih menarik, modern dan variatif sehingga mereka lebih antusias untuk mengenal lebih jauh tentang sejarah kemerdekaan Indonesia khususnya perjuangan para pahlawan nasional dalam rangka mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dewasa ini seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika kita berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan”. Seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin variatif, tidak hanya berupa “gambar”, menjadi subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang benderang (Salam, 2017:1). Salam (2017:16) juga menjelaskan tentang beberapa fungsi ilustrasi salah satunya yaitu menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks dan sebagian penjelasnya. Seni ilustrasi yang mendampingi naskah ceritera dapat pula dipandang mengemban fungsi menceritakan melalui gambar atau citraan lainnya. Ilustrasi juga digunakan sebagai media untuk menceritakan peristiwa-peristiwa dan menyampaikan fakta sejarah. Adapun wujud dari media tersebut yaitu buku ilustrasi

tokoh sejarah. Salah satu contohnya yaitu buku ilustrasi tentang kisah hidup Presiden Soekarno karya Sari Pusparini Saleh yang dibuat dalam beberapa seri.



Gambar 1.1 Buku ilustrasi biografi Soekarno karya Sari Pusparini S.

(Sumber: *Pinterest.com*, diakses pada 20 Maret 2018)

Pada setiap seri buku tersebut, penulis menceritakan sekaligus mengilustrasikan kisah hidup seorang proklamator bangsa Indonesia. Mulai dari Soekarno lahir sampai Soekarno berada di puncak kejayaannya sebagai pemimpin bangsa. Gaya ilustrasi yang dibawakan yaitu cenderung lebih mengarah ke kartun, dengan dasar ilustrasi dengan teknik manual yang kemudian mengalami proses *digitaling*, yakni mengubah format ilustrasi yang awalnya manual menjadi ilustrasi digital. Diungkapkan oleh Salam (2017:158), bahwa Seni ilustrasi digital yang memberi warna baru bagi seni ilustrasi dewasa ini, pada dasarnya bekerja atas dasar penggunaan aplikasi digital yang dikontrol oleh ilustrator melalui alat berupa tetikus (*mouse*) atau tablet grafis (*graphic tablet*). Di antara kedua alat ini, ilustrator pada umumnya lebih memilih menggunakan tablet grafis daripada *mouse* karena tablet grafis lebih mudah untuk digunakan.

Beranjak dari penjelasan tersebut, mengilustrasikan kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui teknik *digital painting* merupakan hal yang menarik di era perkembangan digital saat ini, sekaligus dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah hidup Soedirman bagi masyarakat pada umumnya dan bagi generasi muda pada khususnya. Karya ilustrasi tersebut nantinya akan dipadukan dengan narasi sehingga menjadi sebuah buku ilustrasi atau buku cerita bergambar. Karena dalam buku ilustrasi atau buku cerita bergambar dapat menyampaikan kisah Panglima Besar Soedirman secara tertulis dengan disertai ilustrasi mengenai peristiwa yang disampaikan. Buku tersebut nantinya dapat dipergunakan sebagai buku pengayaan yang dapat dipergunakan dalam aktifitas belajar mengajar maupun di luar kegiatan belajar mengajar.

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam merancang buku ilustrasi ini adalah:

1. Menghasilkan ilustrasi yang dapat memberikan dorongan imajinasi visual untuk membantu proses interpretasi cerita yang mengandung pesan moral dan edukasi yang diambil dari kisah Panglima Besar Soedirman agar memiliki kesatuan makna, sehingga pembaca lebih mudah dan tertarik untuk memahaminya.
2. Menghasilkan buku ilustrasi “Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” dari adaptasi kisah-kisah

kesejarahannya yang diolah kembali sehingga nantinya dapat dinikmati oleh pembaca.

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan karya “Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia ” sebagai berikut.

1. Bagi penulis, dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai acuan dalam meningkatkan kreativitas serta inovasi penulis dalam pembuatan karya ilustrasi di kemudian hari.
2. Bagi para desainer/ilustrator, dapat menambah referensi atau ide dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Bentuk referensi dapat berupa ide maupun visualisasi karya ilustrasi yang dibuat oleh penulis.
3. Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya buku ilustrasi tentang sejarah dan dapat digunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
4. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan moral dan wawasan tentang sejarah yang terkandung di dalamnya.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual

Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble dan Sarah, 1985:211). Sedangkan *Graphic Communication* atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (Feldman, 1987:62). Sedangkan dari sudut media karena sifat keberadaannya yang kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan *Visual Communication Design* atau Desain Komunikasi Visual (Basuki, 2000:1).

Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout*. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi 4 sasaran penerima pesan. Oleh karena itu fokus dari Desain Komunikasi Visual ialah kata komunikasinya (Wahyuningsih, 2013:3).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah mengkomunikasikan suatu informasi ataupun gagasan melalui media kasat mata berupa elemen-elemen grafis.

2.1.2 Unsur Desain

Desain yang menekankan fungsi tanpa keindahan atau estetika, akan tidak menarik sehingga tidak komunikatif. Menarik atau indah bisa dinilai dengan menggunakan mata (lahir) atau dengan hati (batin). Desain bisa menarik karena indah dipandang atau konsepnya yang kreatif. Oleh sebab itu kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda pula tergantung pada kemampuan mata sebagai penilai.

Dalam desain terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan secara seksama. Berikut ini adalah elemen-elemen desain.

1. Garis

Garis mempunyai peranan sebagai garis, mempunyai peranan sebagai lambang, garis mempunyai peranan untuk menggambarkan sesuatu secara representatif, di mana garis merupakan medium untuk menerangkan kepada orang lain. Setiap garis yang tergores mempunyai kekuatan tersendiri dan membutuhkan pemahaman. Maka untuk melihat suatu garis dibutuhkan rasa yang menghubungkan lewat mata batin kita. Kita harus melatih daya sensitivitas kita untuk mengungkap setiap getaran yang terdapat pada setiap goresan (Toekio, 1987:70).

2. Bidang

Menurut pendapat Irawan dan Tamara (2013:23), beberapa garis berbeda arah atau saling berpotongan akan membentuk bidang atau pola (*pattern*). Bidang bersifat dua dimensi atau bermatra dua, karena tidak memiliki kedalaman (*depth*). Namun, bidang memiliki ukuran atau luasan.

3. *Shape*

Bidang atau *shape* adalah suatu bidang kecil yang ada karena dibatasi oleh sebuah garis (kontur) dan adanya warna yang berbeda dari gelap terang yang terdapat pada arsiran atau karena adanya tekstur. *Shape* merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Kartika, 2004:41).

4. Tekstur

Menurut Irawan dan Tamara (2013:25), tekstur adalah keadaan fisik permukaan bahan yang penghayatannya dirasakan dengan indra peraba. Tekstur ini berpengaruh terhadap psikis yang sangat berpengaruh bagi para ahli desain. Oleh karena itu, tekstur sangat penting bagi para ahli desain.

5. Warna

Kartika (2004:49) mengungkapkan bahwa warna begitu dekat dengan kehidupan manusia sehingga dalam proses berkesenian warna memiliki tiga peranan yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai symbol ekspresi.

6. Tipografi

Menurut Sihombing (2001:58) tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.

2.1.2 Prinsip Desain

Ada tujuh prinsip desain yang perlu diperhatikan oleh para desainer dalam mendesain sesuatu yaitu keseimbangan, dominasi, proporsi, irama, keserasian, dan kesatuan (Sunaryo, 1993: 12).

1. Keseimbangan

Tidak berat sebelah, keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Menurut Suyanto (2004:190) prinsip keseimbangan dalam hidup kita sehari-hari dapat diterapkan dalam mendesain grafik pada multimedia. Sangat sederhana, keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Kita yang mendesain dengan keseimbangan cenderung merasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis.

2. Dominasi

Dominasi yaitu menonjolkan salah satu unsur tertentu pada sebuah karya dengan tujuan menarik perhatian atau menjadi pusat perhatian (Sidiq dan Prajitno, 1981: 49-50). Dominasi merupakan peran dalam menampilkan bagian tertentu dari suatu objek untuk dijadikan sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian adalah fokus dari suatu susunan warna atau gambar.

3. Kesebandingan/*Proportion*

Kesebandingan (*propotion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang

pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

4. Irama/*Rhythm*

Irama merupakan pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Menurut Suyanto (2004:10) di dalam musik, irama adalah “tempo” rasa perpindahan dari *chord* satu ke *chord* yang lain, suatu aliran, pola-pola yang menonjol, atau tekanan. Di dalam desain grafis, irama merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada di antaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

5. Keserasian/*Harmony*

Keserasian (*harmony*) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002:32).

6. Kesatuan/*Unity*

Kesatuan (*Unity*) adalah pengorganisasian dari unsur-unsur seni rupa dengan tujuan menjadikan susunan tersebut sebagai kesatuan yang harmonis secara keseluruhan. Supriyono (2010: 96) berpendapat bahwa desain dapat dikatakan

menyatu apabila secara keseluruhan tampak sebagai kesatuan yang harmonis, baik itu dari segi tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

2.3 Tinjauan Ilustrasi

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* (Salam, 2017:2). Dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata ilustrasi dalam buku dalam bentuk kartun (Nurhadiat, 2004:54).

Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger dalam Salam 2017:2) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini. Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas (Salam, 1993:2).

Sedangkan definisi ilustrasi dalam arti yang lebih sempit dikemukakan oleh Thoma (1982), beliau mengemukakan bahwa lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan. Hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa (dalam Salam 2017:2).

Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata *illusion*. Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak

sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverifikasi. Bisa melalui tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku sehingga pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi bisa dilihat dari bahasa inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, ataupun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

Dari pernyataan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi merupakan sebuah penggambaran tentang apa yang ada di dalam pikiran manusia atau bersifat imajinatif maupun yang bersifat nyata seperti sebuah figur, suasana, dan benda-benda lain yang memiliki wujud nyata. Selain sebagai penggambaran, ilustrasi juga memiliki fungsi sebagai penjelas dari sebuah informasi maupun narasi yang berbentuk teks sekaligus berfungsi sebagai pengisi ruang kosong dalam komposisi sebuah *layout* buku, majalah, koran, dan sebagainya.

2.2.1 Jenis dan teknik Ilustrasi

Menurut pendapat Muharrar (2003:13), bahwa ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Namun lain halnya dengan apa yang dikemukakan oleh Salam dalam (Muharrar, 2003:13), ia membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. ilustrasi buku ilmiah (nonfiksi), Ilustrasi Buku Kesusastraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.
2. ilustrasi editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat disurat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.
3. ilustrasi busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang menjadi *trend*).
4. ilustrasi televisi (ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sketsa sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).
5. ilustrasi animasi (ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penyatu antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi).
6. seni klip (*clip art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni

siap saji di mana dapat ditempatkan pada *layout* tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.

7. ilustrasi *cover*, kalender, kartu ucapan, prangko, poster, dan lain sebagainya. (Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan).

Berdasarkan teknik pembuatannya, ilustrasi dibedakan menjadi 3 bagian yaitu: (1) ilustrasi dengan teknik gambar tangan, (2) ilustrasi dengan teknik fotografi, atau alat elektronik lain misalnya komputer, dan (3) ilustrasi dengan teknik gabungan gambar tangan dan teknik fotografi atau alat elektronik termasuk media digital (Komputer Grafis), sebagai hasil ekspresi dan kreasi dari ilustratornya (Muharrar, 2003:52).

2.4 Pengertian Buku

Buku dalam bahasa Indonesia, *book* dalam bahasa Inggris, *das Buch* dalam bahasa Jerman, dan *boek* dalam bahasa Belanda, atau *bilbos* dalam bahasa Yunani memiliki makna yang sama. Pengertian Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 471): kumpulan lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Sejak dahulu, telah banyak ahli yang menaruh perhatian pada buku teks dan juga mengemukakan pengertiannya. Beberapa di antaranya ada yang mengatakan bahwa “buku teks adalah rekaman pikiran rasial yang disusun buat maksud-maksud dan tujuan-tujuan instruksional” (*Hall Quest* dalam Tarigan, 2009:12). Ahli yang lain menjelaskan bahwa “buku teks adalah buku standar/buku setiap cabang khusus

studi” dan dapat terdiri atas dua tipe, yaitu buku pokok/utama dan suplemen/tambahan (Lange dalam Tarigan, 2009:12).

Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih dan Sani, 2014: 60). Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, 2006:1). Buku di dalamnya terdapat komponen umum seperti isi, format, gaya dan urutan dari komponen tersebut.

Buku berdasarkan fisik dan substansinya terdiri dari 3 (tiga) bagian yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku sebagai berikut (Sutopo, 2006:12-13).

1. Jaket, jaket merupakan kulit luar yang berfungsi melindungi *cover* buku supaya tidak cepat rusak dan kotor, namun tidak setiap buku menggunakan jaket.
2. *Cover*, terdiri dari 2 bagian yaitu bagian depan dan belakang, bahkan buku yang tebal memiliki bagian punggung. *Cover* merupakan bagian yang dilindungi oleh jaket di atas dan juga melindungi bagian dalamnya (*book block*). Pada *cover* bagian depan terdapat informasi sebagai berikut:
 - a. Judul buku
 - b. Nama penerbit atau perusahaan
 - c. Logo penerbit atau perusahaan
 - d. Simbol *trademark*
 - e. Nomor ISBN

f. Slogan produk

Pada bagian *cover* belakang terdapat informasi berikut:

- a. Nama penerbit atau perusahaan dengan logo atau *trademark*
- b. Petunjuk penggunaan sederhana
- c. Keterangan yang menyatakan untuk negara mana buku dicetak
- d. Keterangan singkat tentang penulis
- e. Nomor ISBN
- f. *Barcode*

3. Kata Pengantar adalah halaman yang biasanya ditulis oleh pengarang atau seseorang untuk pengarang. Halaman pengantar seperti halaman-halaman lainnya diletakkan pada halaman sebelah kanan atau halaman ganjil.
4. Daftar Isi adalah halaman berisi informasi mengenai urutan bagian buku berikut angka halamannya.

2.3.1 Faktor yang Menentukan Kualitas Buku

Ada beberapa faktor yang menentukan kualitas buku, dalam pembuatan buku sangat perlu memperhatikan hal-hal tersebut (Sutopo, 2006:18):

1. ukuran kertas naskah
2. spasi barisan ketik
3. ukuran huruf
4. pola ketikan
5. pola buku yang akan dibuat
6. ukuran *font* yang digunakan
7. *leading (interline)* atau jarak antara baris teks

8. banyak sedikitnya ilustrasi beserta rancangan penempatannya
9. ukuran dan format buku

2.4 Biografi Panglima Besar Soedirman

Soedirman dilahirkan di desa Bodaskarangjati, Purbalingga pada tanggal 24 Januari 1916. Ayah kandungnya bernama Karsid dan ibu kandungnya bernama Siyem. Sejak kecil, Soedirman sudah menjadi anak angkat Keluarga Tjokrosoenaryo, dengan harapan agar kelak dia bersekolah dan diharapkan menjadi orang terpandang, berguna bagi agama, masyarakat dan negara. Istri Tjokrosoenaryo itu tidak lain adalah kakak dari Siyem (Dinas Sejarah Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat, 1985:230).

Karsid adalah seorang pemuda, anak keluarga petani di Desa Tinggarwangi atau lebih dikenal dengan Desa Gentawangi, Kecamatan Jatilawang. Siyem seorang gadis berasal dari Desa Parakan Onje, Ajibarang (Dinas Sejarah Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat, 1985:230). Kisah pertemuan antara Karsid dan Siyem diperkirakan pada saat musim panen di daerah Banyumas. Pada waktu musim panen padi itu banyak buruh yang membantu memotong padi atau membersihkan batang padi atau damen. Jika musim panen tiba, dapur sehari-hari dan juga panganan-panganan atau pun minuman dawet (Dinas Sejarah Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat, 1985:22-226). Sebagai penjual grabadan, kalau sore hari ia baru pulang ke rumah dengan membawa padi sebagai hasil barter. Sementara Karsid biasa bekerja di sawah.

Di masa sekolah, Soedirman termasuk murid yang menonjol. Hal ini bukan karena dia murid yang terpandai, tetapi berkat ketekunan, keuletan, kedisiplinan dan aktivitasnya di sekolah. Sejak sekolah di *Middelbar Uitgebried Logere Ondewijs (MULO)* Woworotomo Cilacap, Soedirman mulai terjun dalam kegiatan organisasi Muhammadiyah. Aktivitas dan pembawaan diri yang 4 menonjol, Soedirman dipercaya sebagai pemimpin pemuda Muhammadiyah dan menduduki jabatan Wakil Majelis Pemuda Muhammadiyah (WMPM) wilayah Banyumas. Dia adalah figur pemimpin yang sederhana dan mengutamakan pelayanan kepada para anggota (Kerja sama Antara Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PP. Muhammadiyah dan PT Raja grafindo Persada, 2005:349-350).

Aktivitas Soedirman di dalam HW sangat terkait dengan pemahaman dan keyakinan terhadap Islam. Sebagai pemuda muslim, Soedirman ingin mendalami dan mengamalkan keyakinannya di dalam berbagai kegiatan, termasuk pembinaan fisik dan sikap mental. Dia sangat disiplin dalam berbagai acara dan kegiatan HW. Karena itu, dia dipercaya untuk memimpin HW di wilayah Banyumas. Sebagai pemimpin HW, Soedirman terus mengembangkan keteladanan, kedisiplinan, bersikap jujur, sederhana, rela berkorban dan bertanggungjawab serta taat pada kebenaran. Sikap ini terus dibawa hingga menjadi Panglima Besar. Di dalam HW inilah mulai tertanam jiwa keprajuritannya, untuk memerangi kemungkar dan membela tanah air (Kerja sama Antara Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PP. Muhammadiyah dan PT. Raja Grafindo Persada, 2005:350).

Memasuki tahun 1942-1943, perkembangan perang Asia Timur Raya menunjukkan titik balik (Sardiman, 2000:115). Di mana perang Asia Timur Raya

ini dikenal dengan perang pasifik yang dikenal di Jepang. Konflik ini terjadi antara tahun 1937 dan 1945, namun peristiwa-peristiwa yang lebih penting terjadi setelah 7 Desember 1941, ketika Jepang menyerang Amerika Serikat serta wilayah-wilayah yang dikuasai Britania Raya dan banyak negara lainnya. Di beberapa tempat Jepang mulai terdesak oleh kekuatan sekutu. Cepat atau lambat perkembangan di medan perang itu tentu akan mengancam juga kedudukan Jepang di Indonesia.

Karena itu, Jepang semakin meningkatkan usahanya untuk menarik simpati rakyat. Dalam kegiatan ini, Jepang mendirikan gerakan-gerakan propaganda dan organisasi-organisasi pergerakan untuk menampung aktivitas perjuangan tokoh-tokoh dan para pemuda Indonesia. Organisasi tersebut ialah Gerakan 3A (*Nippon Cahaya Asia*, *Nippon Pelindung Asia*, *Nippon Pemimpin Asia*), Pusat Tenaga Rakyat (PUTERA), juga organisasi-organisasi semi militer seperti *Syu Syangi Kai*. Semua ini sebagai wahana rekrutmen dan menarik simpati rakyat Indonesia untuk kepentingan Jepang yang sedang menghadapi perang besar.

Pada awal pendudukan Jepang di Indonesia, Soedirman yang memiliki bakat sebagai pengajar berusaha mendapatkan ijin pemerintah Jepang untuk membuka kembali sekolah Muhammadiyah yang pernah ditutup oleh Belanda. Usahanya berhasil setelah mengalami berbagai kesulitan. Beberapa bulan kemudian, dia meninggalkan profesi sebagai guru dan mengikuti latihan militer pada saat Jepang membentuk Tentara Pembela Tanah Air (PETA). Seusai mengikuti latihan, diangkat menjadi *Daidancho* (Komandan Batalion PETA) di Banyumas. Perhatiannya terhadap anak buah sangat besar. Soedirman sangat memperhatikan kesejahteraan para prajurit. Kadang kala dia bersitegang dengan

para pengawas Jepang untuk membela kepentingan bawahannya (Purwoko, 1989:239).

Saat Soedirman dalam keadaan sakit dan dalam perawatan di rumahnya Bintaran, Yogyakarta, situasi politik Nasional semakin memanas. Pada bulan 6 November 1948, hubungan antara Indonesia dengan Belanda semakin memburuk. Serangkaian usaha diplomasi berjalan tersendat-sendat, Belanda terus berusaha meningkatkan kekuatan perseniataannya. Menghadapi perkembangan yang semakin memburuk itu, sekalipun dalam keadaan sakit Soedirman tetap melakukan koordinasi dengan para komandan agar semua kekuatan bersenjata bersiap siaga (Sardiman, 2000:195).

Pada tanggal 19 Desember 1948, Belanda melancarkan serangan terhadap RI, dengan menyerang Ibukota RI Yogyakarta guna menangkap pemimpin-pemimpin pemerintah dan merobohkan pemerintah RI. Hari itu juga Jenderal Soedirman meninggalkan Yogyakarta dan memulai perjalanan gerilya yang berlangsung kurang lebih tujuh bulan lamanya. Buat seorang yang masih sakit perjalanan seperti itu yakni naik gunung turun gunung, masuk hutan keluar hutan berpindah dari suatu tempat ke tempat lain, bukanlah perjalanan yang ringan. Obat-obatan sulit diperoleh. Tak jarang Soedirman kekurangan makanan dan obat-obatan (Dinas Pembinaan Mental dan Angkatan Darat, 1998:18).

Sebagai Bapak TNI, Soedirman telah menjadi motivator, idola dan cermin keteladanan atau guru bagi para prajurit. Ia seorang yang sangat disiplin, tegas dan teguh pendiriannya. Sekalipun seorang jenderal, panglima besar dalam angkatan bersenjata, tetapi hati dan penampilannya wajar-wajar saja, tertib, tetap santun dan

bersahaja. Sebagai Bapak TNI, ia bukan disimbolkan oleh tanda pangkat, bintang atau tanda jasa, namun ditandai dengan semangat dan nurani yang tajam sebagai seorang pejuang. Pakaian khasnya, adalah destar atau ikat wulung (ikat kepala berwarna hitam), baju mantel hijau tentara dan keris yang terselip (Tarjo, 1984:3).

Perjalanan hidup Soedirman sejak kanak-kanak, masa sekolah sampai kemudian aktif di organisasi Muhammadiyah, sebagai pimpinan HW dan Pemuda Muhammadiyah, sebagai dai, menjadi guru dan Kepala Sekolah HIS Muhammadiyah Cilacap, sebagai kepala koperasi dan akhirnya sebagai *Daidanco* PETA, telah meletakkan dasar-dasar kepribadian, karakter dan membangun jiwa kepemimpinan Sudirman. Tokoh Sudirman adalah sosok yang pantas untuk diteladani. Ia seorang pribadi yang senang kerja keras, disiplin, jujur dengan empati yang tinggi. Ia adalah seorang pemimpin yang demokratis dan bertanggung jawab, sangat menghargai sesama dan rela berkorban untuk masyarakatnya, serta membela anak buahnya. Yang lebih menarik lagi, Sudirman adalah seorang Jenderal dan seorang panglima yang rendah hati, berbudi pekerti luhur dengan tetap menjaga kesalehannya.

2.5 Konsep Sumber Edukasi Nasionalisme

Dalam kamus besar bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007:3) pendidikan berasal dari kata didik atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991) pendidikan diartikan proses perubahan sikap dan tata

laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Sumber edukasi atau sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Rohani & Ahmadi (1995: 152) adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Pengertian selanjutnya dari sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (dalam Rohani & Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Jadi segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu untuk berubah ke arah yang lebih positif, dinamis, atau menuju perkembangan dapat disebut sumber belajar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sumber edukasi atau sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka memperkaya diri dengan hal yang bersifat edukatif.

Nasionalisme berasal dari kata *nation* atau bangsa. Nasionalisme adalah suatu paham yang berpendapat bahwa kesetiaan tertinggi harus diserahkan pada negara kebangsaan. Taniredja (2013:185) mengemukakan bahwa nasionalisme adalah “perasaan mendalam akan suatu ikatan yang erat dengan tanah tumpah darahnya”. Hertz (dalam Taniredja, 2013:199) menyebutkan bahwa “nasionalisme adalah suatu ideologi yang meletakkan bangsa dipusat masalahnya dan berupaya mempertinggi keberadaannya untuk mencapai dan mempertahankan otonomi, kesatuan, dan identitas bangsa”. Sebagai ideologi, nasionalisme dapat memainkan tiga fungsi yaitu mengikat semua kelas, menyatukan mentalitas, dan membangun atau memperkokoh pengaruh terhadap kebijakan yang ada dalam kursi utama ideologi nasional.

Menurut Smith (2003:10) nasionalisme adalah ideologi yang meletakkan bangsa di pusat masalahnya dan berupaya mempertinggi keberadaannya, sedangkan menurut Calhoun (1993:235) definisi nasionalisme adalah sebagai berikut *“Nationalism, in particular, remains the preeminent rhetoric for attempts to demarcate political communities, claim rights of self-determination and legitimate rule by reference to “the people” of a country”*. Apabila diartikan yaitu “Nasionalisme, pada khususnya, tetap menjadi retorika unggulan untuk membatasi komunitas politik, mengklaim hak penentuan nasib sendiri dan pemerintahan yang sah dengan merujuk pada “rakyat” suatu negara”.

Nasionalisme adalah keinginan untuk hidup bersama demi mempertahankan kesatuan, persatuan, dan identitas bangsa. Hayes (dalam Taniredja, 2013:187) membedakan empat arti nasionalisme, sebagai berikut:

1. Sebagai suatu proses sejarah aktual, yaitu proses sejarah pembentukan nasionalitas sebagai unit-unit politik, pembentukan suku, dan imperium kelembagaan negara nasional modern.
2. Sebagai suatu teori, prinsip, atau implikasi ideal dalam proses sejarah aktual.
3. Nasionalisme menaruh kepedulian terhadap kegiatan-kegiatan politik, seperti kegiatan partai politik tertentu, penggabungan proses historis, dan suatu teori politik.
4. Sebagai suatu sentimen, yaitu menunjukkan keadaan pikiran di antara satu nasionalitas.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nasionalisme merupakan suatu paham yang menjunjung tinggi kesatuan, persatuan, dan identitas bangsa, atau dengan kata lain sikap yang mementingkan kebangsaan di atas segalanya.

Edukasi nasionalisme dapat diartikan sebagai pemberian informasi, instruksi atau peningkatan pemahaman terkait dengan nilai-nilai kebangsaan. Sedangkan sumber edukasi nasionalisme adalah segala materi yang dapat digunakan dalam kepentingan untuk kegiatan pendidikan dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang mengandung nilai-nilai kebangsaan sebagai konsep utama. Sumber edukasi nasionalisme dapat meliputi dokumentasi, buku, situs-situs internet, multimedia, dan sumber terkait lainnya yang mengandung nilai edukasi nasionalisme. Dengan tujuan dapat memupuk semangat kebangsaan yang tinggi.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan sebuah rancangan/*dummy* buku ilustrasi Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman dan sekaligus menjadi salah satu sumber edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia. Untuk menghasilkan buku yang artistik dan informatif sebagai sumber edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia, secara keseluruhan dalam pembuatan karya ini wajib memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam *layout* buku ilustrasi Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software Adobe Photoshop CS6*. Diharapkan nantinya maksud dari pembuatan karya ini bisa tersampaikan dan dapat dikenal secara luas khususnya di kalangan remaja. Sehingga para generasi muda nantinya dapat lebih tertarik untuk menambah wawasan dalam ilmu kesejarahan bangsa Indonesia. Selain itu, poin utama dalam kisah Perang Gerilya ini yaitu ingin menunjukkan bahwa dalam kondisi sakit parah sekali pun tidak menjadi penghalang bagi Soedirman untuk berjuang melawan pasukan tentara Belanda. Dari hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa sebagai generasi penerus

bangsa, para generasi muda diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal positif yang berguna bagi kemajuan bangsa Indonesia.

5.2 Saran

Sasaran utama dari perancangan buku ilustrasi Kisah Perjuangan Panglima Besar Soedirman ini adalah generasi muda, khususnya kalangan remaja. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah perjuangan Panglima Besar Soedirman. Selain itu, buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi akademisi UNNES khususnya dalam bidang ilustrasi. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya, sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Melalui karya ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku ilustrasi atau sejenisnya dengan pemilihan tema yang lebih beragam dan tentunya lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. dan Kusrianto, A. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Grasindo. Jakarta.
- Arsyad, A.. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, M.B.. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Basuki, F.A.. 2000. *Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya*, Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Calhoun, C.. 1993. *Annual Review of S'ocioZogy. Volume 19 (1993), 211-239: Nationalism and Ethnicity*. North Carolina: Annual Review Inc.
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dinas Sejarah TNI-AD. 1985. *Sudirman Prajurit TNI Teladan*. Jakarta: Dinas Sejarah Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat.
- Disjarah TNI AD. 1972. *Cuplikan Sejarah TNI AD*. Bandung: Disjarah TNI AD.
- Fariz. 2009. *Living in Harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Feldman, E.B. 1987. *Varieties of Visual Experience*. Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J..
- Ibrahim, R. dan Syaodih, N.. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irawan, B. dan Tamara, P.. 2013. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Kartika, D. S.. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- KBBI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. Diunduh di <https://kbbi.web.id/kreasi> tanggal 27 Maret 2018.
- Kodelja, Z.. 2011. *Is Education for Patriotism Morally Required, Permitted or Unacceptable ?*. *ProQuest*. 30 (2): 131.
- Kurniasih, I. dan Sani, B.. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

- Kusrianto, A.. 2006. *Panduan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A.. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Muharrar, S.. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Paparan Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Mulyasa, E.. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nurhadiat, D.. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Purwoko, D.. 1989. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka.
- Putra, A. N., dan Lakoro, R., 2012, “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong”. *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1): 1-6.
- Preble, D. dan Sarah. 1985. *Artforms*. New York: Harper and Row Publishers. Inc.
- Rondhi, M.. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi, M. dan Anton S.. 2002. *Paparan Perkuliahan mahasiswa: Tinjauan Seni Rupa I*. Semarang: Unnes Press.
- Rustan, S.. 2010. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, A.S.. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S.. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sahman, H. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Esai*. Semarang: IKIP Semarang. Cetakan ke-1.
- Salam, S.. 1993. *Apakah Ilustrasi itu*. Buku Teks. Makassar: FBS IKIP Ujung Pandang.
- Salam, S.. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sardiman. 2000. *Panglima Besar Jenderal Soedirman Kader Muhammadiyah*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

- Sihombing, D.. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, N.. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. 5(2): 561-570.
- Sugihartono, dkk., 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumadio, B. dan Kolopaking. U.. 1988. *Panglima Besar Soedirman Bapak TNI*. Jakarta: PT Bimantara Bayu Nusa.
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar I. Hand Out* tidak dipublikasikan.
- Sunaryo, A..2002. *Nirmana I*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Supriyono, R.. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Sutopo, H.A.. 2006. *Desain Buku dg Adobe Indesign + CD*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suyanto, M.. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Taniredja, T.. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Tarigan, H.G.. 2009. *Pengkajian Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- TEMPO, 2012. *Soedirman: Seorang Panglima, Seorang Martir*. Jakarta: PT Gramedia.
- Toekio, S.. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Yuliantanti, A.. 2008. *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Esensi.
- Wahyuningsih, S.. 2013. *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.