

PERANCANGAN BUKU SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH MATA UANG INDONESIA BAGI REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Brahmaksara Benny Hember ¹, Eka Noviana ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: brahmaksara.benny@mhs.itenas.ac.id e.noviana@itenas.ac.id

Abstrak

Uang adalah bukti kemerdekaan suatu negara, mencetak dan memiliki uang sendiri merupakan tindakan untuk memperkuat bangsa dan jati diri bangsa. Sejarah uang itu sendiri merupakan perjalanan suatu bangsa. Maka dari itu, penting pengenalan mata uang untuk menumbuhkan karakter dan paham terhadap sejarah pada remaja. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk meningkatkan jiwa patriotisme dan nasionalisme melalui buku sejarah mata uang Indonesia. Proses perancangan ini menggunakan pendekatan design thinking, di mana tahapan empathize dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada remaja umur 15-18. Hasil kuesioner menunjukkan responden memiliki ketertarikan untuk menambah wawasan sejarah mata uang Indonesia melalui buku yang interaktif dan menarik secara visual sebagai media edukasinya. Dari hal tersebut, dihasilkan pendekatan visual dengan tema mixtape, replika mata uang Indonesia dan mendesain mata uang sendiri sebagai salah satu ide untuk menarik minat remaja dalam membaca buku sejarah. Pada akhir proses dihasilkan buku sejarah yang interaktif, yang mana telah diujicobakan pada remaja sasaran dan hasilnya secara umum isinya bisa diterima dan dipahami baik oleh remaja.

Kata Kunci: Buku, Sejarah, Mata Uang.

Abstract

Money is proof of a country's independence, printing and owning your own money is an action to strengthen the nation and national identity. The history of money itself is the journey of a nation. Therefore, it is important to introduce currency to develop character and understanding of history in teenagers. The aim of this design is to increase the spirit of patriotism and nationalism through a history book on the Indonesian currency. This design process uses a design thinking approach, where the empathize stage is carried out through interviews and distributing questionnaires to teenagers aged 15-18. The results of the questionnaire showed that respondents were interested in increasing their insight into the history of Indonesian currency through interactive and visually attractive books as an educational medium. From this, a visual approach was produced with a mixtape theme, a replica of Indonesian currency and designing your own currency as an idea to attract teenagers' interest in reading history books. At the end of the process, an interactive history book was produced, which has been tested on target teenagers and the results are generally that the content can be accepted and understood well by teenagers.

Keywords: Book, History, Currency.

1. Pendahuluan

Uang adalah bukti kemerdekaan suatu negara, mencetak dan memiliki uang sendiri merupakan tindakan untuk memperkuat bangsa dan jati diri bangsa. Uang di Indonesia sendiri resmi diedarkan pada 30 Oktober 1946, melalui pengumuman resmi wakil presiden saat itu M. Hatta di corong Radio Republik Indonesia (RRI) dan sejak itulah dinyatakan bahwa selain uang Indonesia dinyatakan tidak berfungsi lagi dalam fungsinya sebagai alat moneter (1). Memahami sejarah mata uang Indonesia dapat memberikan informasi mengenai sejarah, sosial dan budaya (2). Sejarah uang itu sendiri merupakan perjalanan suatu bangsa. Maka dari itu, penting pengenalan mata uang untuk menumbuhkan karakter dan paham terhadap sejarah pada remaja (3).

Remaja berusia antara 15-18 tahun sudah dapat mempelajari keterampilan pemahaman dan berpikir kritis. Pada usia ini, mulai mencari teladan untuk dijadikan standar perilaku mereka sendiri dan mereka juga belajar bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Remaja berusia antara 15-18 tahun memiliki tingkat imajinasi dan kreativitas yang lebih tinggi, serta keterampilan bahasa mereka lebih berkembang (4). Oleh karena masa pertumbuhan dan perkembangan remaja merupakan masa yang penting dalam perkembangan kepribadian, maka pembangunan jiwa nasionalisme pada remaja merupakan bimbingan untuk membentuk kepribadian utama dalam perkembangan remaja (5). Mengenalkan sejarah mata uang pada remaja sangat penting, karena dengan mempelajari sejarah tentang mata uang Indonesia akan memberikan dampak pada pembangunan jiwa nasionalisme pada remaja (6). Pengajaran nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme dianggap begitu penting pada remaja sehingga pengajaran nilai-nilai tersebut relatif tetap dan terbawa hingga dewasa. Pengajaran nilai-nilai tersebut dapat dilakukan dengan memahami sejarah, mata uang, dan lain-lain. Menurut Junanto (2020), nasionalisme adalah ideologi nasional yang berarti seseorang yang mencintai bangsa dan tanah airnya sehubungan dengan hal tersebut, rasa cinta terhadap bangsa Indonesia harus ditanamkan untuk mencegah terkikisnya nilai-nilai nasionalisme pada remaja di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan media pendukung untuk dapat mengajarkan sejarah mata uang rupiah Indonesia pada remaja. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar (7). Buku juga merupakan arsip penting yang tidak pernah hilang diberbagai keadaan zaman untuk keberlanjutan budaya dan sejarah. Oleh karena itu, buku dapat menjadi salah satu media pembelajaran sejarah mata uang rupiah Indonesia. Buku dirancang secara menarik dan inovatif dengan menggunakan grafis, ilustrasi dan menyisipkan kegiatan interaktif di dalamnya untuk dapat menarik dan meningkatkan minat baca pada remaja. Buku juga dikemas dengan bahasa yang sederhana serta gambar pendukung agar sejarah mata uang rupiah Indonesia lebih mudah dipahami. Diharapkan dengan adanya buku sejarah mata uang rupiah Indonesia ini, remaja dapat lebih tertarik dan dapat dengan mudah memahami sejarah mata uang rupiah Indonesia

2. Metode/Proses Kreatif

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini melalui metode kualitatif dan kuantitatif melalui pendekatan design thinking dengan penyebaran kuesioner kepada remaja usia 15-18 tahun, pemahaman fenomena dengan studi literatur dari berbagai sumber kemudian wawancara kepada beberapa narasumber guna mengumpulkan data untuk menemukan masalah dan solusi terhadap permasalahan pada topik perancangan.

Wawancara dilakukan kepada Bapak Tri Subeni selaku bagian bidang Numismatik/kolektor mata uang Indonesia yang dilakukan di kediaman Bapak Tri Subeni di Jawa Barat untuk memperoleh informasi tentang pandangan dan informasi dari pihak Numismatik terhadap bentuk edukasi sejarah mata uang

Indonesia pada remaja usia 15-18 tahun. Wawancara juga dilakukan kepada empat remaja sebagai perwakilan dari target audiens.

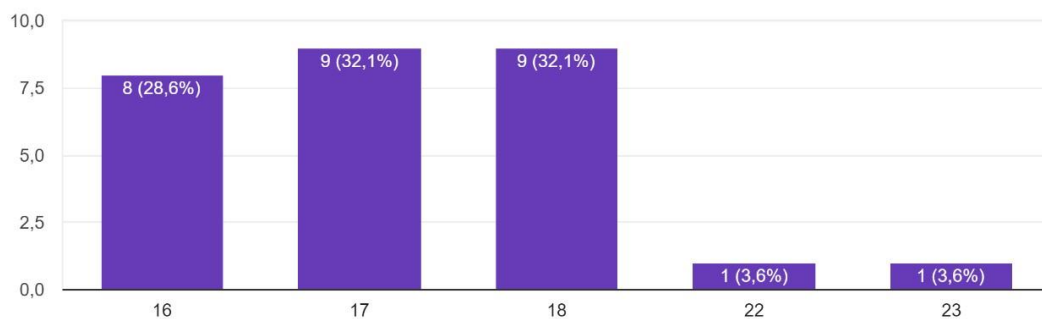
Kemudian studi literatur dilakukan untuk memperkuat data dan permasalahan yang telah didapatkan. Perancangan ini melalui artikel, jurnal, dan website yang membahas topik terkait media edukasi sejarah mata uang Indonesia bagi remaja usia 15-18 tahun.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil penyebaran kuesioner

Usia (contoh: 15)

28 jawaban



Gambar 1. Data umur responden

Domisili (contoh: Jakarta)

28 jawaban



Gambar 2. Data domisili responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, remaja pada usia 15-18 tahun mengetahui pentingnya pengetahuan sejarah uang Indonesia dan beberapa responden juga pernah berpengalaman mengumpulkan uang kuno Indonesia namun para responden masih belum mengetahui sejarah mata uang Indonesia. Kurangnya minat baca buku sejarah yang sangat rendah pada responden membuat kebanyakan para responden tidak mengetahui tentang sejarah mata uang Indonesia. Namun kebanyakan responden memiliki ketertarikan untuk menambah wawasan sejarah mata uang Indonesia tetapi mereka lebih tertarik melalui buku yang interaktif dan menarik secara visual sebagai media edukasinya dibanding buku sejarah biasa.

3.2 Hasil wawancara

3.2.1 Hasil wawancara dengan remaja usia 15-18 tahun

Dari hasil wawancara remaja usia 15-18 tahun terdapat diantaranya dua dari empat narasumber belum mengetahui sejarah mata uang Indonesia dikarenakan belum mendapatkan pendidikan tentang sejarah tersebut, baik pendidikan formal maupun informal. Kurangnya minat baca buku sejarah karena buku dikemas dalam bentuk yang penuh dengan tulisan dan tidak menarik sehingga para narasumber bosan ketika membaca buku. Tiga narasumber memiliki ketertarikan terhadap mata uang dalam segi warna dan desainnya. Tiga narasumber memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah mata uang Indonesia, dua di antaranya tertarik dengan alasan karena untuk menambah wawasan pengetahuan sejarahnya.

3.2.2 Hasil wawancara dengan bidang Numismatik Bapak Tri Subeni

Dari hasil wawancara dengan bidang Numismatik mendapatkan pentingnya mempelajari khususnya mata uang Indonesia bagi anak-anak muda. Karena mata uang rupiah kita ini sejarah yang mengiringi berdirinya republik Indonesia serta berharap dapat menambah wawasan pengetahuan generasi muda tentang Sejarah Panjang bangsa Indonesia, serta membuka cakrawala pengetahuan tentang Sejarah mata uang Indonesia sebagai simbol semangat perjuangan generasi muda untuk meraih cita-citanya dimasa mendatang.

3.3 Insight Target Audiens

- Needs
 - a) Buku yang langsung pada point pembahasan
- Wants
 - a) Buku sejarah dengan visual yang lebih dominan
- Fear
 - a) Buku sejarah yang banyak tulisan
- Dreams
 - a) Mendapatkan wawasan baru tentang sejarah
 - b) Sejarah dapat diterima di usianya

3.4 Root Cause Analysis

Pada perancangan ini, Root Cause Analysis menjadi metode yang dipilih untuk mencari akar permasalahan melalui data-data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, wawancara.

Tabel 1. Root Cause Analysis

1.	Why?	Kenapa perlu pengenalan sejarah mata uang Indonesia pada remaja?
		Untuk membangun dan memperkuat jiwa patriotisme dan nasionalisme pada remaja.
2.	Why?	Kenapa pengenalan sejarah mata uang Indonesia dapat membangun dan memperkuat jiwa patriotisme dan nasionalisme?
		karena mata uang merupakan identitas dan simbol kemerdekaan bangsa.

3..	<i>Why?</i>	Mengapa memperkuat jiwa patriotisme dan nasionalisme penting pada remaja?
		karena mereka adalah penerus bangsa dan akan menjadi pondasi yang kuat untuk membangun masa depan yang lebih baik bagi Indonesia.

3.5 Problem Statement

Remaja tidak memiliki ketertarikan membaca buku sejarah karena stigma terhadap buku sejarah yang penuh dengan tulisan dan membosankan. Tetapi mereka memiliki ketertarikan mengetahui bentuk mata uang, desain mata uang, warna dan tokoh di dalam mata uang.

3.6 Problem Solution

Perancangan buku sebagai media edukasi sejarah mata uang Indonesia dengan menjabarkan satu demi satu serta mendetail mengenai tahapan-tahapan rangkaian sejarah mata uang dan visual yang ada di dalam mata uang yang dikemas dalam bentuk interaktif dan menarik secara visual untuk menarik minat baca sejarah.

4. Pembahasan

4.1 Message Planning

Model komunikasi yang digunakan pada perancangan buku sejarah mata uang Indonesia yaitu model komunikasi Laswell yang melibatkan lima komponen: *Who*, *Says What*, *In Which Channel*, *To Whom*, dan *With What Effect*. Berikut penerapan model komunikasi Laswell pada perancangan ini:

a. *Who*

Museum Bank Indonesia. Namun, dalam perancangan ini, Museum Bank Indonesia hanya dijadikan sebagai studi kasus institusi yang mendukung media edukasi ini.

b. *Says What What to say*

Warian yang tersembunyi

How to say

Merancang buku dengan gaya visual nostalgic dan bahasa visual conceptual art yang merupakan sub kategori dari desain grafis, ilustrasi, gambar serta aspek auditori dan kinesketik. Auditori dan kinesketik berfokus pada visual pengelihatan agar lebih mudah dipahami. Aspek auditori pada buku Jaganmutara melibatkan pada bagian mixtape yang dapat membangun ambience/suasana pembaca dan kinesketik pada bagian replika mata uang Indonesia dengan dapat menyentuh objek yang dipelajari memberikan pengalaman tersendiri pada buku Jaganmutara.

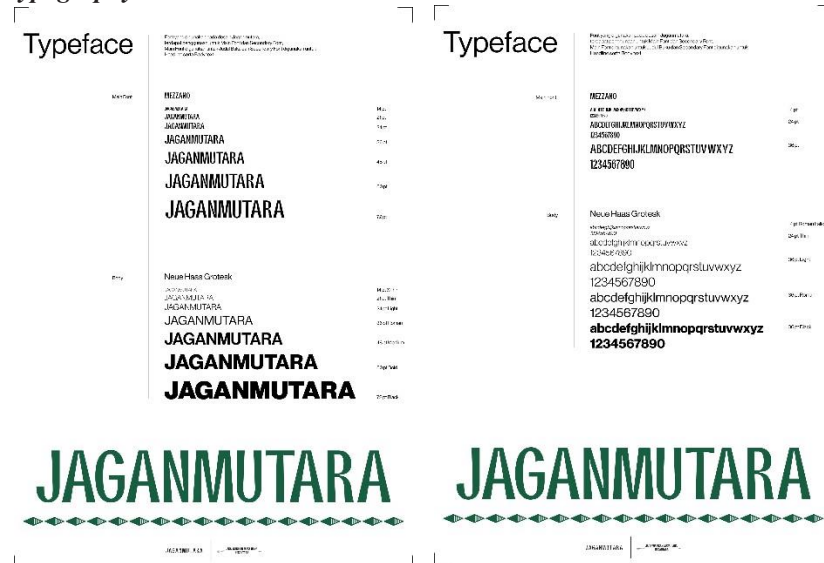
Tone and manner

Earth Tone



Gambar 3. Color palette

Typography



Gambar 4. Jenis huruf

c. *In Which Channel*

Buku cetak

Sebagai media yang cocok untuk menjadikan sejarah mata uang sebagai arsip yang akan diperjual belikan secara umum diberbagai tempat yang sering dikunjungi remaja serta peran Museum Bank Indonesia dan Peruri dalam menampung kreativitas remaja dalam mendesain mata uangnya sebagai bahan prototyping desain mata uang kedepannya.

d. To Whom

Target ditujukan kepada remaja usia 15-18 tahun yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan

e. With What Effect

Tujuan dari perancangan ini sebagai media edukasi agar dapat membangun karakter remaja dan pembangunan jiwa nasionalisme serta patriotisme.

4.2 Hasil Perancangan**4.2.1 Bagian buku Jaganmutara**

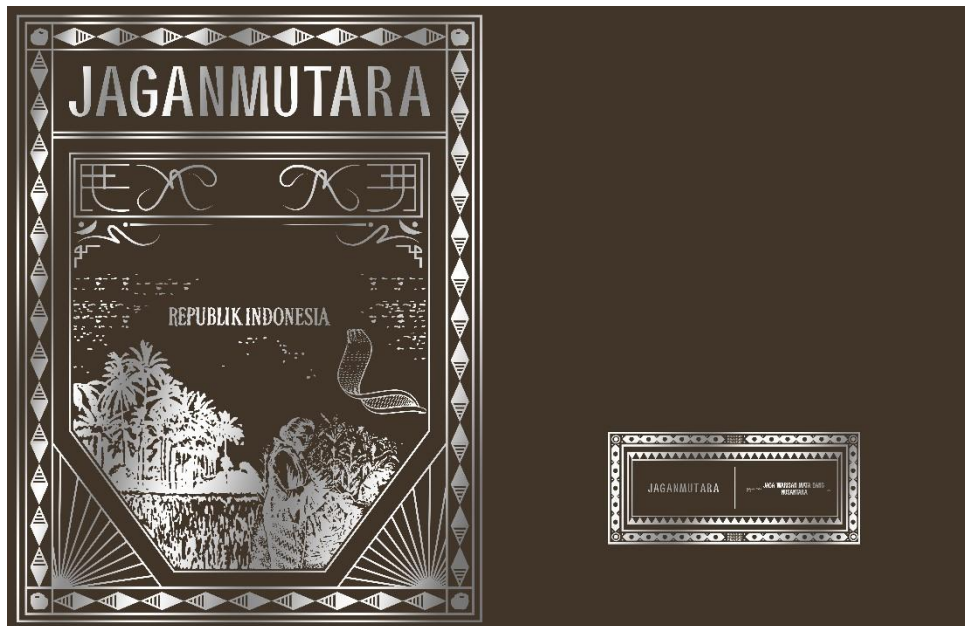
1. Bagian satu, dalam packaging buku Jaganmutara terdapat pocket atau saku untuk merchandise stiker dan poster.
2. Bagian dua, merupakan kata pengantar Jaganmutara dan sekilas sejarah Indonesia.
3. Bagian tiga, dalam buku Jaganmutara terdiri dari mixtape yang merupakan kumpulan-kumpulan lagu dari zaman ke zaman, mulai dari tahun 60an. Hal tersebut dapat mempengaruhi dan menciptakan suasana pembaca saat membaca buku Jaganmutara.
4. Bagian empat, terdiri dari informasi sejarah mata uang mulai dari 1945-sekarang, mulai dari Oeang Republik Indonesia, Republik Indonesia Serikat dan masa Bank Indonesia. Pada bagian ini visual dan gambar yang di sajikan lebih banyak di bandingkan dengan tulisan sejarah.
5. Bagian lima, terdapat replika mata uang pada bagian masa sebelum Bank Indonesia dan pada masa Bank Indonesia.
6. Bagian enam, terdiri dari informasi tentang pelukis-pelukis mata uang Indonesia dari awal 1945 hingga sekarang.
7. Bagian tujuh, merupakan aktivitas kreatif, pembaca dipersilahkan untuk mendesain uang sendiri dan telah disediakan ruang kosong dan ruang desain pada buku serta dapat dikirim pada situs Museum Bank Indonesia dan Peruri sebagai bahan prototyping pembuatan mata uang selanjutnya.

4.2.2 Judul Buku

Jaganmutara merupakan judul dari buku ini, yang artinya Jaga Warisan Mata Uang Nusantara berisikan sejarah perjalanan mata uang Indonesia mulai dari tahun 1945-2024

4.2.3 Cover Buku

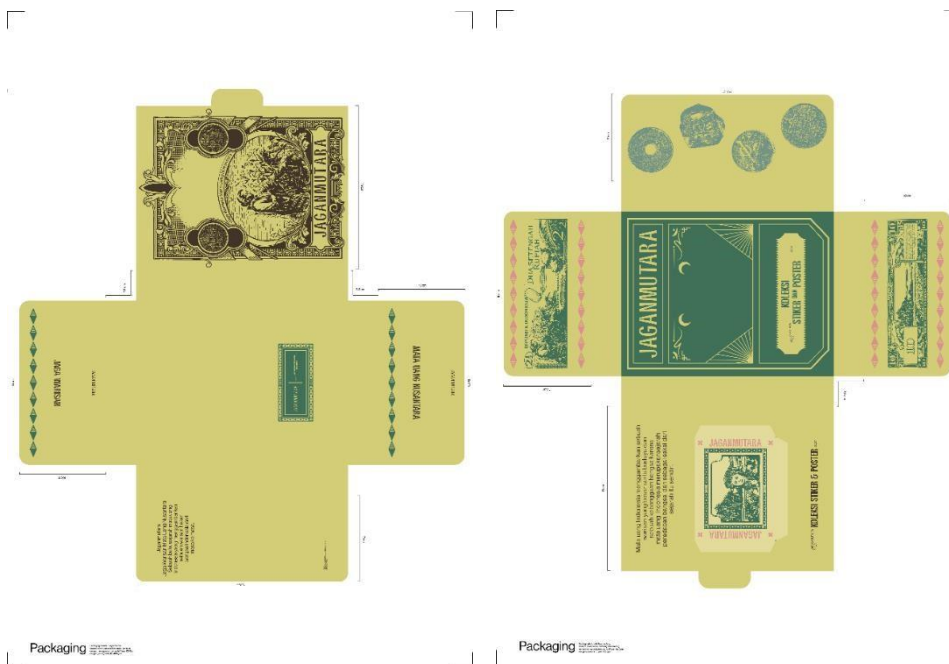
Cover buku berukuran 19x24,5 cm dengan teknik percetakan foil pada bagian desain cover.



Gambar 5. Cover Buku Jaganmutara

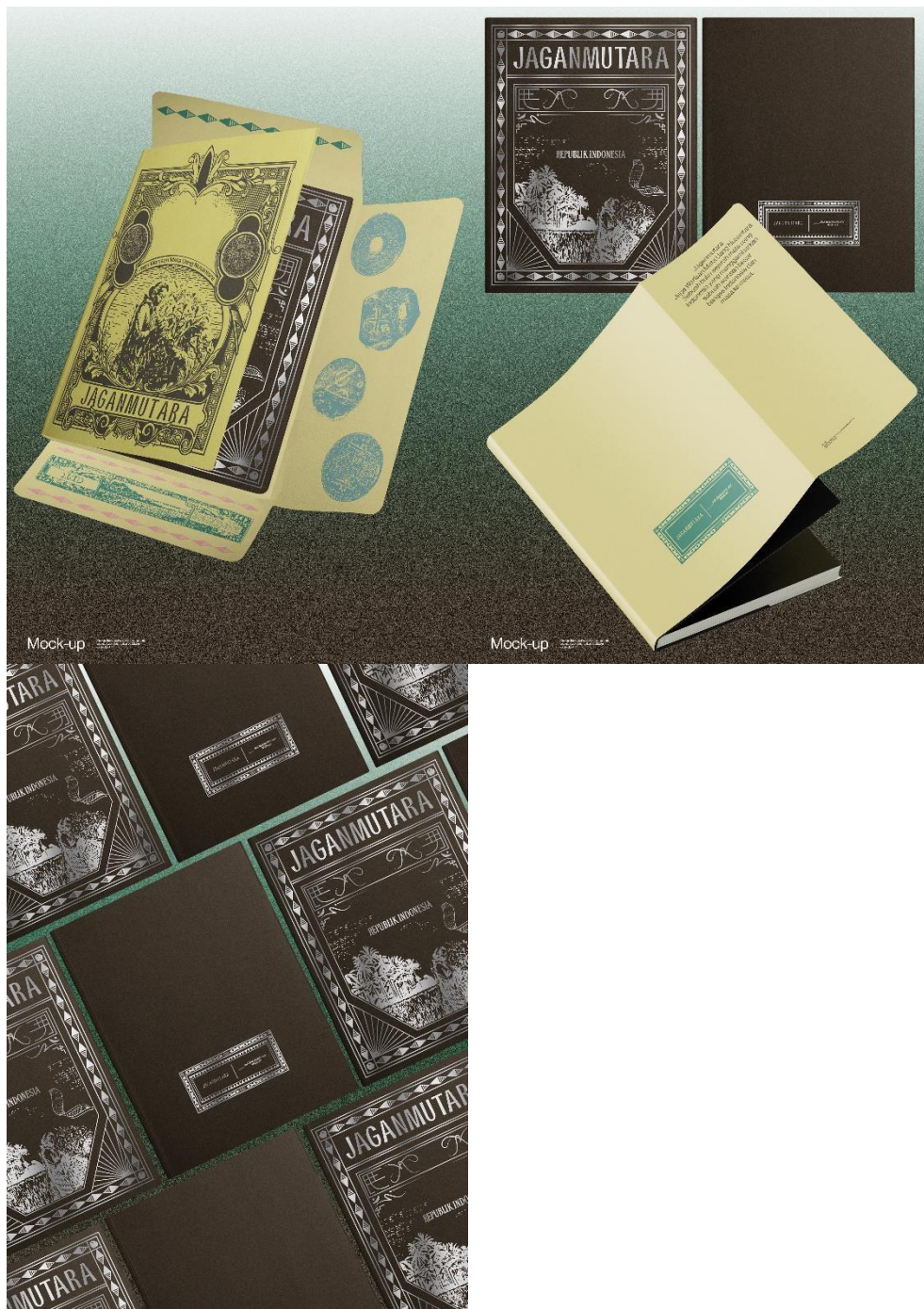
4.2.4 Packaging Buku

Packaging buku berukuran 84x59,4 cm menggunakan bahan art paper 150 gsm dan duplek 400 gsm.



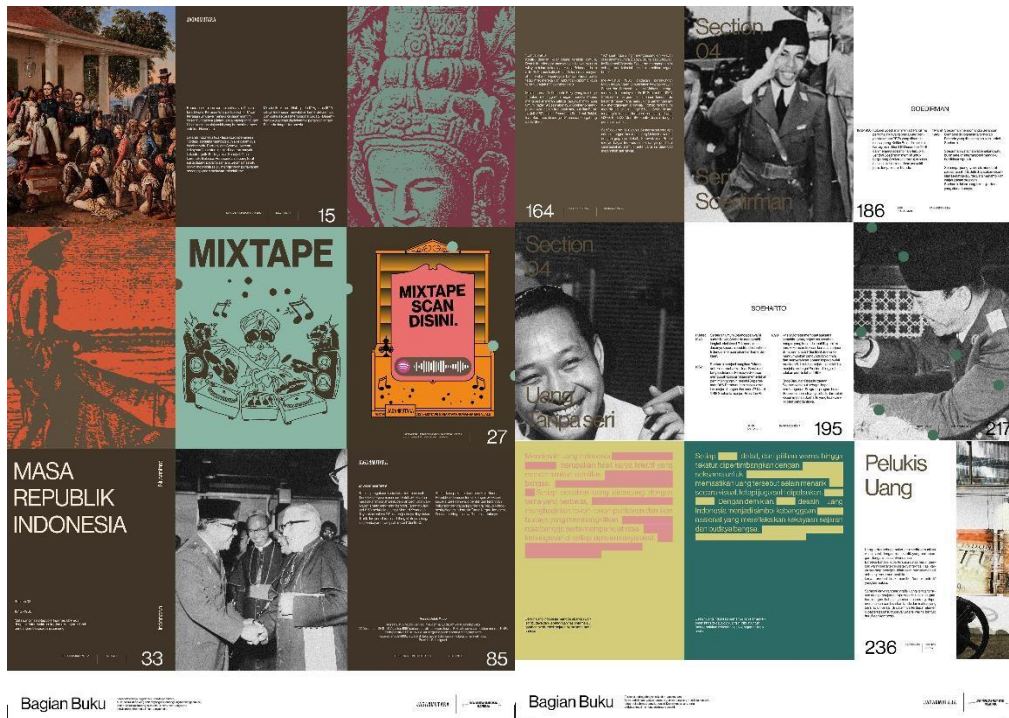
Gambar 6. Packaging Buku Jaganmutara

4.2.5 Mockup Buku



Gambar 7. Mockup Jaganmutara

4.2.6 Bagian Buku Jaganmutara



Gambar 8. Bagian Buku Jaganmutara

4.2.7 Pocket

Pocket berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan poster dan stiker pada bagian packaging serta pada bagian buku berfungsi untuk menyimpan replika mata uang Indonesia.



Gambar 9. Pocket Buku Jaganmutara

4.2.8 Replika Mata Uang Indonesia



Gambar 10. Replika Mata Uang Indonesia

4.2.9 Stiker



Gambar 11. Stiker Jaganmutara

4.2.10 Poster



Gambar 12. Poster Jaganmutara

4.3 Prototype





Gambar 13. Prototype Jaganmutara

4.4 Uji Coba/Test

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali. Uji coba pertama dilakukan dengan Tri Subeni sebagai Numismatik untuk memeriksa isi buku serta perkembangan sejarah mata uang Indonesia. Uji coba kedua dilakukan dengan remaja usia 15-18 tahun selaku target audiens utama.

1. Uji coba pertama

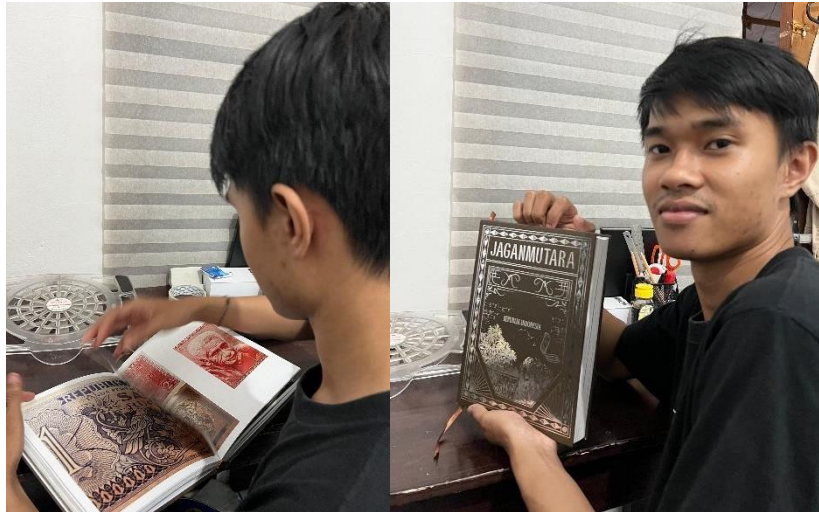
Test Bapak Trisubeni Numismatik, buku ini sangat baik dalam runtutan sejarah mata uang Indonesia dan meringkas isi materi yang bijak serta banyak pengalaman baru dalam membaca buku ini, mulai dari adanya musik dan berbagai replika mata uangnya sehingga dapat melihat bentuknya kurang lebihnya seperti itu. Namun sangat disayangkan jika gambar dari mata uangnya beberapa masih ada yang tidak jernih.



Gambar 14. Uji coba buku *Jaganmutara*

2. Uji coba kedua

Remaja usia 15-18 tahun, bukunya untuk daya tarik sangat bagus karena gambar dan visual lebih dominan dan untuk musik didalam buku sangat menarik karena hal tersebut mengaktifkan banyak indra dari membaca buku tersebut, kalau perihal replika mata uang itu bagus dan seru karena dapat rasa memegang dan mengaktifkan imajinasi. Untuk bagian mendesain mata uang juga sangat bagus karena bisa menjadi wadah bagi anak remaja dalam berkarya. Kalau kekurangannya mungkin bukunya berat jika dibawa kemana-kemana.





Gambar 14. Uji coba buku Jaganmutara

5. Kesimpulan

Buku dapat menjadi media edukasi untuk membangun jiwa patriotisme dan nasionalisme pada remaja, dalam test yang dilakukan pada pihak Numismatik dan Remaja usia 15-18 tahun disimpulkan bahwa dalam runtutan sejarah mata uang dan ringkasan materi yang disajikan sangat cukup dan ketertarikan remaja pada buku sejarah yang visual lebih dominan sangat baik serta musik didalam buku dapat diterima dengan baik karena keunikan tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja. Bagian penggunaan replika uang pada buku juga diterima baik oleh remaja karena mereka dapat merasakan dan mengaktifkan imajinasi saat memegangnya serta remaja mendapatkan wadah untuk berimajinasi lebih jauh tentang kreativitasnya pada bagian mendesain mata uang sendiri yang ada di dalam buku Jaganmutara.

Perancangan ini nantinya akan diletakan pada tempat umum yang sering di datangi oleh remaja seperti Grammers sebagai bentuk edukasi kepada target agar dapat mengetahui pengetahuan tentang sejarah mata uang Indonesia. Serta peran Museum Bank Indonesia dan Peruri dalam menapung kreativitas remaja dalam mendesain mata uangnya sebagai bahan prototyping desain mata uang kedepannya. Peserta tugas akhir berikutnya juga dapat membahas sejarah-sejarah Indonesia yang menarik lainnya yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan menarik.

Demikianlah penutup dan saran semoga media ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum.

Daftar Referensi

1. Banindro BS, Rochman MF. Perancangan Web Media Interaktif Pembelajaran Sejarah “ Oeang Republik Indonesia ” (ORI) 1945-1949 Bagi Generasi Muda The Design of Web Interactive Media Learning For The Younger Generation. Iptekkom [Internet]. 2017;19(2):13–26. Available from:
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/download/107-120/pdf/4087>
2. Rachman, AM. (2017). *Perancangan Buku Infografis Sejarah Mata Uang Kertas Indonesia Periode 1945-1965*. Institut Teknologi Nasional Bandung. Desain Komunikasi Visual FAD.
3. Nurhajarini D. Sejarah Oeang Republik Indonesia. Jantra. 2006;1(1):32–9.
4. Susantri R. PENANAMAN SEJARAH ISLAM PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCERITA (Studi Kasus di TK Al-Amin Lawe Sawah Kecamatan Kluet Timur J Tarbiyatul Aulad [Internet]. 2019;51–76. Available from:
<https://ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/4572%0Ahttps://ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/download/4572/3349>
5. Octaviani AW. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Mata Uang Indonesia Kepada Turis Asing Berbasis Smartphone. JIIP - J Ilm Ilmu Pendidik. 2023;6(3):2138–45.
6. Dengan D, Model M. Indonesian Currency Encyclopedia for Early Age Education. 2022;4(2):379–88.
7. Hendra, FA. (2013). *Pengenalan Sejarah Mata Uang Indonesia Pada Periode 1945 Sampai 1965 Melalui Buku Informasi*. Institut Teknologi Nasional Bandung. Desain Komunikasi Visual FAD.