

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN TOKOH PERJUANGAN KEMERDEKAAN SUMATERA SELATAN TERHADAP MASYARAKAT KOTA PALEMBANG

Adel Ari Darmawan¹, Yosef Yulius², Heri Iswandi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan
dan Budaya, Indo Global Mandiri, Jl Jenderal Sudirman, Palembang,
30128, Indonesia

adelgator@gmail.com

Abstrak

Sumatera Selatan merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki beragam cerita dibalik kemerdekaannya salah satunya adalah dengan adanya jasa para pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan. Ada beberapa pejuang kemerdekaan dari Sumatera Selatan seperti Sultan Mahmud Badaruddin II, a.k Gani A.M Thalib, Kapten A. Rivai, Kol. H Barlian, Harun Sohar, Hasan Kasim, Bambang Utoyo, Abdul Rozak dan Dr. M Isa. dari sekian banyak tokoh Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan tersebut sangat jarang sekali ada penggalan kisah yang mengenalkan para pejuang. Hal tersebut dikarenakan sangat terbatasnya media yang membantu untuk mengenalkan pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan seperti buku anak yang menceritakan tentang informasi pejuang dan penggalan kisah pejuang Sumatera Selatan. Maka dari itu mengakibatkan kurangnya pengenalan masyarakat terhadap para pejuang Sumatera Selatan dan juga di pengaruhi oleh faktor kemajuan teknologi yang membuat masyarakat tidak lagi terikat oleh media media yang bersifat offline seperti buku dan sebagainya dan kurangnya minat dari masyarakat untuk mengenal para pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan ini dikarenakan kurangnya media yang menarik untuk di lihat oleh masyarakat. Maka dari itu perlunya perancangan komunikasi visual pengenalan pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan terhadap masyarakat Kota Palembang sehingga dapat menjadi media untuk memperkenalkan ragam kisah dan sosok di balik kemerdekaan di Sumatera Selatan terutama di kota Palembang. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, perancang mampu meracik cerita yang dibutuhkan agar identitas dari sosok para pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan tidak hilang dan terlupakan serta membangkitkan rasa bangga dan nasionalisme terhadap masyarakat Sumatera Selatan.

Kata Kunci : Pengenalan, Pejuang Sumatera Selatan

Abstract

South Sumatra is one of the provinces in Indonesia which has various stories behind its independence, one of which is the services of the South Sumatran freedom fighters. There were several freedom fighters from South Sumatra such as Sultan Mahmud Badaruddin II, a.k Gani, A.M Talib, Captain A. Rivai, Kol. H Barlian, Harun Sohar, Hasan Kasim, Bambang Utoyo, Abdul Rozak and Dr. Mass. of the many figures of the South Sumatran Freedom Fighters, there are very few story fragments that introduce the fighters. This is because there is very limited media that helps to introduce the freedom fighters of South Sumatra, such as children's books which tell information about the fighters and fragments of the stories of the South Sumatran fighters. Therefore, this results in a lack of public awareness of the South Sumatran freedom fighters and is also influenced by the technological advancement factor that making people no longer bound by offline media such as books and so on and the lack of interest from the public in getting to know the freedom fighters of South Sumatra due to the lack of media that is interesting for the public to see. Therefore, it is necessary to design visual communication to introduce the South Sumatran independence fighters to the people of Palembang City so that it can become a medium for introducing the various stories and figures behind independence in South Sumatra, especially in the city of Palembang. By using the Design Thinking method, the designer was able to create the story needed so that the identity of the South Sumatran freedom fighters was not lost and forgotten and aroused a sense of pride and nationalism in the people of South Sumatra.

Keywords: Introduction, South Sumatra Warriors

PENDAHULUAN

Pada peringatan hari pahlawan 10 November 1961 saat pidato, Ir. Soekarno berkata lewat pidatonya “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali sejarah, dari zaman pra-sejarah hingga zaman reformasi sekarang. Sejarah memiliki nilai yang sangat penting dan berharga di kehidupan masa depan, karena generasi yang akan mengetahui bagaimana bangsa ini berdiri, bagaimana perjuangan untuk mempertahankan bangsa ini, dan bagaimana kehidupan masyarakatnya.

Apabila sejarah itu dilupakan atau dihilangkan maka generasi masa depan tidak akan merasa bangsa ini miliknya, mereka tidak akan merasakan bagaimana perjuangan pahlawan- pahlawan di masa lampau, dan yang lebih parahnya generasi yang akan datang tidak akan menghargai bangsanya sehingga tidak menutup kemungkinan generasi masa depan tidak memiliki rasa nasionalisme lagi pada bangsa ini.

Di Indonesia sendiri, terdapat banyak sekali daerah dengan latar belakang sejarah yang berbeda-beda, di setiap daerah mempunyai pahlawan yang dikenang atas perjuangannya membela bangsa dan negara agar terbebas dari penjajahan oleh bangsa asing.

Kebiasaan masyarakat Indonesia untuk merayakan hari pahlawan untuk mengenang peristiwa yang terjadi pada tanggal 10 November 1945 seakan perlahan mulai menghilang seiring bertambahnya tahun. Pada Pos Kota (2013 poskotanews.com/2013/11/10/diakses tanggal 10 Februari 2016) disebutkan sebagai berikut: “Hari Pahlawan yang jatuh pada 10 November setiap tahunnya, seolah terlupakan. Padahal dulu setiap Hari Pahlawan banyak kegiatan di kampung-kampung atau di sekolah-sekolah, seperti main drama, lomba baca puisi kepahlawanan dan lainnya.” Hal ini akan menyebabkan turunnya kesadaran patriotisme masyarakat terutama kaum muda terhadap bangsa dan negara. Pada tanggal 10 November 2014 Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa juga memberikan amanah kepada masyarakat Indonesia untuk menjadikan pahlawan sebagai idola. (poskotanews.com)

Indonesia memproklamasikan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945. Dalam mencapai kemerdekaan, ada sejumlah Pejuang Kemerdekaan yang berjasa di tengah prosesnya. Kemerdekaan

Indonesia tidak lepas dari perjuangan para Pejuang Kemerdekaan dalam mengusir penjajah di tanah air. Pahlawan sendiri bermakna sebagai orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya membela kebenaran.

Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani. Kategori pahlawan pun ada banyak, tergantung dengan prestasi yang disumbangkannya, seperti pahlawan kemanusiaan, Pejuang Kemerdekaan, pahlawan perintis kemerdekaan, pahlawan revolusi, pahlawan proklamasi, pahlawan iman, pahlawan tanpa tanda jasa, pahlawan kesianggan, dan sebagainya.

Mereka yang disebut Pejuang Kemerdekaan adalah mereka yang Gelar Kepahlawanannya diperoleh berdasarkan Surat Keputusan Presiden RI. Para Pejuang Kemerdekaan yang gelarnya diperoleh berdasarkan SK Presiden RI itu hingga sekarang berjumlah 179 orang. (Situs direktorat K2KRS. Kepahlawanan, Keperintisan, Kesetikawanan dan Restorasi Sosial)

Pejuang Kemerdekaan adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan Negara Republik Indonesia. Pengertian gelar itu sendiri berdasarkan pasal 1 angka 1 UU No. 20/2009, adalah penghargaan yang diberikan oleh Presiden kepada seseorang yang telah gugur atau meninggal dunia atas perjuangan, pengabdian, darmabakti, dan karya yang luar biasa kepada bangsa dan negara. (bphn.go.id)

Sumatera Selatan atau pulau Sumatera bagian Selatan yang dikenal sebagai Provinsi Sumatera Selatan didirikan pada tanggal 12 September 1950 yang awalnya mencakup daerah Jambi, Bengkulu, Lampung, dan Kepulauan Bangka Belitung dan keempat wilayah yang terakhir disebutkan kemudian masing-masing menjadi wilayah provinsi tersendiri akan tetapi memiliki akar budaya bahasa dari keluarga yang sama yakni bahasa *Austronesia Proto* bahasa Melayu dengan pembagian daerah bahasa

dan logat antara lain seperti Palembang, Ogan, Komering, Musi, Lematang dan masih banyak bahasalainnya. (sumselprov.co.id)

Provinsi Sumatera Selatan sejak berabad yang lalu dikenal juga dengan sebutan Bumi Sriwijaya, pada abad ke-7 hingga abad ke-12 Masehi wilayah ini merupakan pusat Kerajaan Sriwijaya yang juga terkenal dengan kerajaan maritim terbesar dan terkuat di Nusantara. Gaung dan pengaruhnya bahkan sampai ke Madagaskar di Benua Afrika. (sumselprov.co.id)

Beberapa tokoh di Sumatera Selatan yang ikut andil dalam memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia adalah Sultan Mahmud Badaruddin II Sebagai Pejuang Kemerdekaan Sultan Palembang, Adnan Kapau Gani Sebagai Tokoh Pejuang Kemerdekaan, Achmad Bastari sebagai Pejuang Kemerdekaan, AM Thalib sebagai Pejuang Kemerdekaan, kemudian H. Asnawi Mangku Alam Sebagai Pejuang Kemerdekaan dan juga Gubernur Sumatera Selatan, tak hanya itu tapi masih banyak tokoh Pejuang Kemerdekaan lainnya

Dalam hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner penulis pada tanggal 19-20 Februari 2023 terhadap 182 responden, jumlah ini didapat dari kuesioner yang disebarakan penulis melalui sosial media mengenai Tokoh Pahlawan di Sumatera Selatan maka jumlah yang di peroleh sebanyak 82% masyarakat kota Palembang hanya mengetahui tokoh Sultan Mahmud badaruddin II sebagai tokoh pahlawan di Sumatera Selatan, tapi tidak mengenal tokoh pahlawan lainnya.

Hasil perolehan dari kuisisioner tersebut juga membuktikan masih banyak masyarakat kota Palembang yang tidak mengetahui dan memiliki kebanggaan terhadap tokoh pahlawan lokal didukung dari 60,7 responden menjawab bahwa kurangnya kebanggaan terhadap tokoh Pahlawan Sumatera Selatan dikarenakan adanya pengaruh film superhero fiksi yang berasal dari barat dan juga menghilangkan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia terutama di kota Palembang.

Berdasarkan kuesioner yang telah di sebarakan oleh perancang, masyarakat kota Palembang memang mengetahui mengenai pahlawan yang berasal dari Sumatera Selatan tetapi hanya pahlawan Nasional yang populer seperti Sultan Mahmud Badaruddin II dan juga AKGANI, dan menyarankan agar memperkenalkan sejarah kepahlawanan dari usia anak anak, dengan media yang menarik seperti permainan dan juga Board Book. Maka

dari itu perlunya pengenalan Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan kepada masyarakat agar tidak dilupakan dan dikenal sebagai identitas sejarah dari Sumatera Selatan.

Pada artikel ini, dibahas mengenai bagaimana merancang Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Sumatera Selatan yang dapat memberikan Informasi mengenai data para Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan Terhadap Masyarakat Kota Palembang?

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan di dalam perancangan ini, yaitu metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Dalam prosesnya *Design Thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. (Ananda Sabil Husein, Metode Design thinking untuk Inovasi, Malang: UB Press, 2018), (Syahrul, 2019).

Terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan pada metode ini diantaranya adalah :

A. *Emphatize*

Pada tahap pertama ini perancang melakukan observasi secara langsung di Markas Derah Legiun Veteran Republik Indonesia, wawancara bersama kesekretariatan LVRI Sumatera Selatan. Untuk dapat mencari data atau informasi, Ada dua cara pengumpulan data yang dilakukan pada tahap ini, yaitu :

1. Data Primer
Pengumpulan data dilakukan dengan melihat data resmi Pejuang Kemerdekaan yang tercatat melalui situs Direktorat k2krs di bawah naungan Kementrian sosial, agar informasi atau data yang didapat lebih lengkap, terpercaya dan asli.
2. Data Sekunder
Pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari data melalui jurnal-jurnal dan *e-book*. Untuk melengkapi data yang kurang dan informasi yang belum didapat dari data primer.

B. Define

Menganalisis pengamatan dan mensintesisnya untuk mendapatkan inti permasalahan yang akan diidentifikasi. Dalam tahap ini digunakan metode 5W+1H.

1. What?

Pada perancangan ini bermaksud untuk mengenalkan Pejuang Kemerdekaan Pada anak usia 7-15 Tahun di Kota Palembang kepada masyarakat terutama generasi muda, melalui media komunikasi visual sebagai media yang menarik.

2. Why?

Perancangan ini dilakukan karena belum adanya media yang dapat menarik minat masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal Pejuang Kemerdekaan. Karena jika masyarakat terutama generasi muda mulai tertarik dengan Pejuang Kemerdekaan maka identitas sejarah dari Indonesia tidak akan dilupakan.

3. Who?

i. Geografis

Primer : Masyarakat Kota Palembang.

Sekunder : Masyarakat Sumatera Selatan

ii. Demografis

Primer : Laki-laki, Usia 7-15 tahun, masyarakat menengah, pelajar dan mahasiswa.

Sekunder : Perempuan, Usia 16-30 tahun, masyarakat menengah kebawah, Guru, Karyawan & Pengusaha.

iii. Psikologis

Primer : orang yang rasa ingin tahu dan antusias yang tinggi, berkepribadian terbuka, kritis, serta mudah bergaul.

Sekunder : orang yang tidak tertarik banyak hal, tertutup, susah bergaul, cuek dan tidak semangat.

iv. Behavioristik

Primer : cerdas, kritis, selalu ingin tahu, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi.

Sekunder : menyukai kebudayaan luar daripada lokal, tidak tertarik dengan hal-hal

lama atau kuno, serta terhadap kebudayaan.

4. When?

Pada perancangan akan dilaksanakan pada kegiatan pameran TA (Tugas Akhir) mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada tanggal yang telah ditentukan.

5. Where?

Pada perancangan akan dilaksanakan pada kegiatan pameran TA (Tugas Akhir) mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada tempat yang ditentukan. Untuk penyebaran isu akan dilakukan di berbagai media sosial.

6. How?

Pada perancangan akan dilakukan dengan membuat media-media interaktif yang menarik mudah dijangkau oleh semua kalangan masyarakat. Sehingga, pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat terutama generasi muda baik yang di dalam kota Palembang maupun di luar kota Palembang dapat tersampaikan dengan baik dan efektif.

C. Ideate

Tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide atau pembuatan konsep perancangan dari hasil analisis, yang dapat diawali dengan pembuatan.

D. Prototype

Menghasilkan sejumlah versi rancangan desain atau produk sebuah desain media yang dibuat dengan mengelolah data yang ada, sehingga dapat menyelidiki solusi dari permasalahan yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

E. Test

Menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping, proses ini dilakukan berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk

menciptakan solusi pada masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi data

1. Pejuang Kemerdekaan

Pejuang memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pejuang dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani.

Pahlawan Nasional (1995:I) "Tokoh- tokoh yang berjuang sebelum tahun 1900, masa pergerakan Nasional (1900-1945) saat mempertahankan dan mengisi kemerdekaan termasuk para pahlawan Revolusi, Tokoh dari masa pergerakan Nasional pada umumnya berjuang melalui hasil hasil pemikirannya, Sedang Tokoh pembela kemerdekaan adalah tokoh tokoh yang berjuang untuk mempertahankan dan mengisi kemerdekaan, baik melalui perjuangan senjata maupun melalui hasil pemikirannya."

2. Tokoh Pejuang Sumatera Selatan

- a. Sultan Mahmud Badaruddin
- b. Dr. AK. Gani
- c. A.M Thalib
- d. Brigjen. (Purn) H. Hasan Kasim
- e. Bambang Utoyo
- f. H. Abdul Rozak
- g. Drg. M. Isa
- h. Kapten A. Rivai
- i. H. Barlian
- j. Let Kol Harun Sohar

Konsep Perancangan

1. Strategi Kreatif

Penjelasan seluruh profil pejuang, dan riwayat hidup dan akan di tampilkan di media isu , main media, dan juga follow up media, dan juga akan ada di postingan instagram . Sedangkan media seperti, *Board*

Book, Clay Figure, Peralatan Mewarnai, Poster, Buku Mewarnai, Xbanner, Tumbler, Puzzle, Gantungan Kunci, dan Gelang menampilkan ilustrasi dari Pejuang Kemerdekaan.

Dengan menggunakan teknik komunikasi persuasif, Hal tersebut bertujuan untuk mengajak atau menarik masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal Pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan, serta untuk mempengaruhi khalayak sasaran secara sukarela dapat lebih mencintai, menghargai dan merasa bangga akan sejarah kepahlawanan Sumatera Selatan yang merupakan salah satu wujud Nasionalisme yang ada di Provinsi Sumatera Selatan.

Strategi Visual menggunakan *Board Book* anak. Hal tersebut bertujuan untuk mengajak atau menarik masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan, serta untuk mempengaruhi khalayak sasaran secara sukarela dapat lebih mencintai, menghargai dan merasa bangga akan Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.

2. Program Kreatif

- a. Tema Pokok : Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.
- b. Pendukung Tema : Berupa media-media komunikasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai tema pokok dari perancangan melalui media utama berupa *Board Book*, serta media pendukung media pendukung lainnya.
- c. Pesan Verbal :
 - i. Headline
 - ii. Subheadline
 - iii. Tagline
- d. Pesan Visual
 - i. *Object*
Bendera merah putih dan sosok Pahlawan penghargaan tanda jasa



Gambar 3.1 Bendera Merah Putih

Sumber : Adek Ari Darmawan



Gambar 3.2 Sosok Pahlawan Sumatera Selatan
Sumber : thegorbalsla.com/pahlawan-nasional/

- ii. Warna
Menggunakan warna cerah menyesuaikan untuk target sasaran anak dan remaja. Digambarkan ilustrasi dengan gaya ligne claire sehingga dipilihlah beberapa warna pada perancangan pada perancangan komunikasi visual pengenalan pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan yang dimana masing-masing warna memiliki makna tersendiri.



Gambar 3.3 Colour Palete
Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

- iii. *Typhography*
Avengance Mighties Avenger
Comic Book Normal
Poppins



Gambar 3.4 Font Yang Digunakan
Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

- iv. Gaya desain

Gambar 3.5 Ligne Claire Ilustrasi Tntin
Sumber : Wikipedia



Gambar 3.6 Ligne Claire Art
Sumber : picsart

Konsep Media

1. Tujuan Media

- Menyebarkan informasi pengenalan Tokoh Pejuang Sumatera Selatan di Kota Palembang.
- Untuk membantu pemecahan masalah dalam pengenalan tokoh Pejuang dari pembelajaran lama mereka.
- Kesimpulannya, tujuan utama dari perancangan komunikasi visual adalah mendorong anak remaja untuk belajar dan memberikan pengalaman dalam mengenal Tokoh Pejuang Sumatera Selatan

2. Strategi Media

Diawali dengan pemaparan pra media (topik media) dengan cara yang diharapkan dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu. Dari kelompok sasaran. Dari konten yang dibahas, media utama hadir sebagai penyaji, pesan secara keseluruhan kemudian disampaikan melalui media pendukung untuk membantu menyampaikan pesan dan mengesankan audiens.



3. Pemilihan Media

- Media Isu / *Pre-media* merupakan media yang bertujuan untuk menyebarkan topik yang nantinya dapat menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu sehingga menimbulkan keinginan untuk mengetahui lebih jauh, antara lain poster dan *X-Banner*.
- Media Utama, sebagai media yang dapat memberikan suatu pengalaman kepada target sasaran, media utama ini membuat *Board Book* gambar kisah perjalanan dari tokoh pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan lalu dibungkus dengan media *Board Book* sehingga dalam pembelajaran ini, target bisa merasakan cerita dibalik sosok Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.
- Media Pendukung berperan sebagai pembantu media utama dalam menyampaikan pesan sehingga dengan tujuan membuat target tidak lupa dan akan selalu mengingat di benaknya pada pengalaman yang dirasakan saat perancangan berlangsung, media pendukung tersebut diantaranya : *Puzzle*, *Gantungan Kunci*, *Tumbler*, *Totebag*, *Peralatan Mewarnai*, *Gelang*, *T-Shirt*, dan *Clay Figure*.

4. Biaya Media

No	Media	Jumlah	Harga Satuan	TOTAL
1	<i>Board Book</i>	5000	Rp.15.000	Rp.75.000.000
2	<i>Clay Figure</i>	500	Rp.150.000	Rp.75.000.000
3	Peralatan Mewarnai (Crayon dan Pencil Warna)	800	Rp.5.500	Rp.4.400.000
4	Poster	100	Rp.30.000	Rp.3.000.000
5	<i>Tote Bag</i>	500	Rp.15.000	Rp.7.500.000
6	<i>XBanner</i>	50	Rp.100.000	Rp.5.000.000
7	<i>Tumbler</i>	500	Rp.25.000	Rp.12.500.000
8	<i>Puzzle</i>	800	Rp.3.000	Rp.2.400.000
9	<i>Gantungan Kunci</i>	800	Rp.10.000	Rp.8.000.000
10	<i>Gelang</i>	1000	Rp.1.500	Rp.1.500.000
11	<i>T-Shirt</i>	200	Rp.75.000	Rp.15.000.000
Total Keseluruhan				Rp.209.300.000

Tabel 3.1 Biaya Media

Media Isu (*Pre-Media*)

1. Logo

- Ide Layout*, berupa visual kepala tangan yang menjadi simbol sebuah perlawanan, dan untuk logotype dalam perancangan ini menggunakan font "Avengence Mightiest Avenger", yang berfungsi digunakan karena memiliki bentuk yang dinamis dan menyesuaikan dengan tujuan dari target perancangan.

b. *Rough Layout*



Gambar 4.1 Sketsa Logo

Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

c. *Comprehensive Layout*



Gambar 4.2 Logo Digital

Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

d. *Final Desain*



Gambar 4.3 Final Logo

Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

HASIL AKHIR



Gambar 4.4 Final Logo Kombinasi
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.5 Final Logo Kombinasi
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

2. Poster

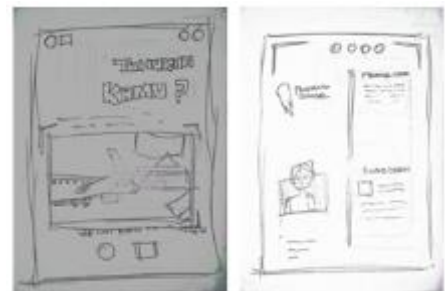
- a. *Ide Layout*, Dalam perancangan ini menggunakan 6 buah poster, yang dimana salah satunya memberikan informasi synopsis dari media utama, kemudian memberikan informasi dari gaya desain maupun makna dari logo perancangan, serta menampilkan ilustrasi dari masing-masing Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.
- b. *Rough Layout*



Gambar 4.6 Rough Layout Poster
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.7 Rough Layout Poster
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.8 Rough Layout Poster
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

c. *Comprehensive Layout*



Gambar 4.9 Comprehensive Layout Poster
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.10 Comprehensive Layout Poster
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.11 *Comprehensive Layout Poster*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

d. *Final Desain*



Gambar 4.12 *Final Desain Poster*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.13 *Final Desain Poster*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023



Gambar 4.14 *Final Desain Poster*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

3. *X-Banner*

- a. *Ide Layout*, menggunakan media *X-Banner*, yang dimana salah satunya memberikan informasi synopsis dari media utama, kemudian memberikan informasi dari gaya desain maupun makna dari logo perancangan, serta menampilkan ilustrasi dari masing-masing Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan
- b. *Rough Layout*



Gambar 4.15 *Ide Layout X-Banner*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

- c. *Comprehensive Layout*



Gambar 4.16 *Comprehensive Layout X-Banner*
 Sumber : Adel Ari Darmawan, 2023

KESIMPULAN

Pada zaman sekarang ilmu pengetahuan, khususnya sejarah mengenai sosok para pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan sangatlah jarang diminati oleh masyarakat, dikarenakan kurangnya media yang mengangkat tentang sejarah sosok pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan tersebut.

Tugas Akhir ini merupakan perancangan karya visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan dan mengajak masyarakat terutama anak-anak untuk mengenal salah satu sosok pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan yaitu Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.

Setelah dilaksanakannya pameran tugas akhir dari perancangan ini, dapat di lihat bahwa para target sasaran/masyarakat atau generasi muda yang ada di Sumatera Selatan banyak yang belum mengetahui mengenai Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan sehingga dengan adanya perancangan ini dapat membantu mengenalkan sosok Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan kepada masyarakat.

Pada saat dilaksanakan pengenalan Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan melalui pameran karya yang dibuat dalam perancangan ini, masyarakat terutama generasi muda sangat tertarik untuk melihat dan mencoba media-media yang telah dibuat untuk memperkenalkan Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan sehingga membuat masyarakat dapat mengetahui dan mengenal siapa saja sosok Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan. Melalui perancangan ini, perancang juga mendapati bahwa menggunakan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat masyarakat khususnya para remaja untuk mengenal Pejuang Kemerdekaan Sumatera Selatan.

Perancangan ini sangat diharapkan dapat memberikan suatu pengingat kepada anak remaja dalam mengingat siapa saja pejuang yang ikut serta dalam kemerdekaan khususnya wilayah Sumatera Selatan. Sehingga terciptanya jiwa nasionalisme yang tertanam di benak anak remaja saat ini.

SARAN

1. Saran Akademis

Perancang menyarankan agar dalam pelaksanaan tugas akhir selanjutnya, mahasiswa/i dapat menentukan tema yang tepat untuk diangkat menjadi topik yang akan diwujudkan dalam karya visual yang menarik dan disarankan juga untuk melakukan penelitian yang mendalam agar dapat memahami dan mengerti persoalan yang diangkat menjadi topik tugas akhir nantinya.

2. Saran Lembaga terkait

Perancang menyarankan agar dapat lebih meningkatkan inovasi baru untuk menarik masyarakat dalam pengenalan tokoh pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan terutama masyarakat kota Palembang. Yang dimana tentunya akan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah sosok pejuang yang ada di Sumatera Selatan.

3. Saran Masyarakat

Dikarenakan menurunnya kesadaran masyarakat mengenai sejarah dan warisan budaya, perancang merasa sangat perlu untuk mengangkat dan melestarikan sejarah dan budaya yang ada di Sumatera Selatan terutama mengenai sejarah sosok pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan. Adanya faktor yang menganggap bahwa sejarah itu membosankan maka, perancang ingin menanamkan kembali kesadaran masyarakat bahwa tanpa adanya sejarah maka akan berkurangnya rasa nasionalisme dan kebanggaan masyarakat kota Palembang terhadap pejuang kemerdekaan Sumatera Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adi, Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Andhi Setiawan, Rinta Kridalukmana, Ike Pertiwi Windasari (2015) *pengembangan permainan edukatif Pejuang Kemerdekaan berbasis android* - Nelit.

Anugrah, Sapta, (2016). *Peranan drg. M. Isa di Sumatera Selatan pada masa Revolusi Fisik 1945-*

1949, Skripsi Tidak Diterbitkan, Palembang : Universitas Sriwijaya.

Ari Harnanto Nugroho , Rachman Komarudin (2014) *Pengembangan Game Puzzle Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pengenalan Pejuang Kemerdekaan.* - Neliti.

Febyanita I & Wardhani D (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1-6.

Kuntowijoyo. (2013). pengantar ilmu sejarah. Yogyakarta : ombak Mangku Alam, Asnawi. 1992. Perang kota 120 jam Rakyat Palembang. Jakarta: PT Sumber Inspirasi

Kusrianto, (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

Nurmayani, Liza Ayu Khairani. (2021). Pengembangan Media “*Smart BoardBook*” Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas II SD Negeri 104197 Desa Klambir. *SEJ (School Education Journal)*. Volume. 11, No. 3.A

Rio Novly Winaldy1 , Prayanto W.H2 , Rebecca Milka N.B (2016) *Perancangan Media Pendukung Pembelajaran Sejarah Dengan Infografis Digital.* Neliti

Soebachman, A .(2012). Permainan Asyik Bikin Anak Pintar. IN Azna Books: Yogyakarta.

S. Tinarbuko, DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global, Yogyakarta: CAPS (*Center for Academic Publishing Service*), 2015. (Syahrul, 2019).

Wargadalem, Farida R (2017) *Kesultanan Palembang dalam Pusaran Konflik (1804-1825) (Peer Review)*. Universitas Sriwijaya

Yusuf, Syarifuddin (2016). *Peran Residen Abdul Rozak Pada Masa Revolusi Fisik (1945-1949)*. *Jurnal Criksetra*, Volume 5, Nomor 9. Universitas Sriwijaya

Yuarsa, Feris, Mohammad Isa. (2016). *Pejuang Kemerdekaan yang Visioner*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Internet

<http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/796>

<https://regional.kompas.com/read/2022/03/08/180000478/biografi-sultan-mahmud-badaruddin-ii-dan-perjuangannya-cegah-penjajah>

Angkasapura2.co.id/id/business_relation/our_airport/2- bandara- Internasional-sultan-mahmud-badaruddin-ii, maret 2023

<https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>

<https://Palembang.tribunnews.com/2020/08/12/kapten-a-rivai-bombardir-pasukan-belanda-di-perang-5-hari-5-malamputra-pangeran-oku-timur-itu-gugurhttps://www.gramedia.com/literasi/pahlawan-asal-sumatra/>

<https://www.gramedia.com/literasi/pahlawan-asal-sumatra/>

<https://sumsel.idntimes.com/life/inspiration/feny-agustin/mengenal-3-pahlawan-nasional-sumsel-ada-yang-sempat-menjadi-rektor?page=all>

Halodoc.com, februari 2023

Media Indonesia.com, februari 2023

Sumsel Prov.co.id

Direktorat **K2KRS**. Kepahlawanan, Keperintisan, Kesetiakawanan dan Restorasi Sosial

Narasumber

Nurrohmi (60th). Kesekretariatan Legiun Veteran Republik Indonesia Sumatera Selatan.