

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PAHLAWAN
KEMERDEKAAN SISINGAMANGARAJA XII BAGI SISWA
SMP PROVINSI SUMATERA UTARA**

Sayudi Falihul Amri Hasibuan

1401130434

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Sayudihsb@gmail.com

ABSTRAK

Sisingamangaraja XII adalah pahlawan kemerdekaan nasional asal daerah Sumatera Utara. Saat ini muncul fenomena ketidaktahuan masyarakat khususnya siswa terhadap perjuangan Sisingamangaraja XII. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah sedikitnya pokok bahasan mengenai Sisingamangaraja di buku pelajaran sekolah. Mata pelajaran sejarah adalah salah satu hal yang penting untuk diketahui oleh masyarakat sesuai dengan perkataan Bung Karno “ Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengingat jasa para pahlawannya. Bentuk buku sejarah yang selama ini ada adalah buku dengan banyak tulisan di dalamnya dan sedikit unsur gambar. Banyak cara untuk menyampaikan sejarah agar lebih menyenangkan, salah satunya adalah dengan buku cerita bergambar. Untuk menambah pengetahuan siswa mengenai perjuangan Sisingamangaraja XII maka akan dimunculkan dengan buku cerita bergambar yang berisi cerita dan informasi tambahan mengenai beliau baik dari segi sejarah, kebudayaan, hingga peninggalannya. Diharapkan buku ini nantinya dapat menjadi pendukung pembelajaran siswa dalam mengenal

pahlawan nasional daerahnya khususnya mengenai Sisingamangaraja XII. **Kata kunci** : Buku Cerita bergambar, Pahlawan Nasional, Sisingamangaraja XII, Sejarah.

1. PENDAHULUAN

Sejarah Indonesia yang merupakan negeri dengan kekayaan berlimpah telah terkenal sejak dahulu hingga kini, Bangsa penjajah menduduki Indonesia dahulunya juga karena ingin menguasai hasil kekayaan alam Indonesia. Ratusan tahun Indonesia dijajah, ratusan tahun pula rakyat Indonesia melakukan perlawanan untuk mengusir para penjajah. Sejarah mengenai perjuangan para pahlawan merebut kemerdekaan adalah hal yang sangat penting diingat oleh rakyat Indonesia sebagai pengingat akan jati diri dan perjuangan para pendahulu. Berkembangnya zaman membuat pentingnya sejarah semakin dilupakan. Kebanyakan penduduk Indonesia hanya mendapatkan pengetahuan sejarah pada mata pelajaran sejarah yang dipelajari waktu pendidikan sekolah. Para tokoh nasional yang kemudian disebut sebagai

pahlawan nasional semakin banyak yang hilang dari ingatan para generasi muda khususnya remaja di Indonesia.

Pendidikan sejarah di Indonesia jika dilihat sesuai dengan kurikulum Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dimulai dari SMP pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Para siswa mulai mempelajari sejarah untuk pertama kalinya pada kelas 8. Buku pelajaran sekolah pada pelajaran IPS khususnya bagian sejarah berisi fakta mengenai suatu kejadian, waktu dan tempat kejadian, hingga tokoh dari sejarah itu sendiri. Sistem pengajaran pelajaran sejarah menggunakan buku yang dipenuhi teks tidak dapat dipungkiri akan membuat pembacanya merasa bosan, belum lagi materi tersebut diulang-ulang mulai dari pendidikan tingkat menengah pertama hingga pendidikan tingkat menengah atas. Rasa ketertarikan siswa sebaiknya ditumbuhkan sejak pertama kali ia mempelajari pelajaran tersebut, Untuk menumbuhkan rasa senang dan suka terhadap suatu mata pelajaran. Sedikitnya unsur gambar pada buku sejarah juga menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat baca pada peserta didik. Kebiasaan siswa yang lebih menyukai gambar dibanding tulisan menjadi salah satu faktor.

Padahal pendidikan sejarah mengandung banyak nilai yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk masa depan dan sebagai identitas diri sebagai masyarakat yang bernegara. Terlebih lagi, para siswa biasa terkantuk-kantuk mendengarkan penjelasan guru yang mungkin dianggap sebagai dongeng pengantar tidur. Pentingnya pengetahuan mengenai sejarah tidak dapat dipungkiri harus diketahui setiap individu khususnya para pelajar yang akan menjadi penerus generasi bangsa, Bapak pendiri Indonesia Ir. Soekarno pernah berkata "Bangsa yang besar

adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya". Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan jika Indonesia ingin menjadi bangsa yang besar, maka mengingat jasa para pahlawannya adalah hal yang tidak bisa dilupakan. Setiap tanggal 10 Nopember Indonesia merayakan Hari Pahlawan, dikutip dari harian Kompas Eron L Damanik, seorang peneliti Pusat Studi Sejarah dan Ilmu Sosial Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan mengatakan dari 194 pahlawan nasional 7 diantaranya berasal dari daerah Sumatera Utara¹.

Sayangnya, banyak diantaranya tidak dikenal oleh masyarakat Sumatera Utara. Ketujuh pahlawan nasional asal Sumatera Utara tersebut adalah Sisingamangaraja XII, Adam Malik, Amir Hamzah, Moh Hasan, Kiras Bangun, FL Tobing, dan AH Nasution. Dari dua belas orang generasi muda yang diwawancarai hanya dua orang yang mengenal Kiras Bangun dan satu orang yang mengenal FL Tobing. Bahkan tidak ada yang mengenal Moh Hasan dan Adam Malik selain sebagai nama jalan dan rumah sakit. Erond mensinyalir terdapat kesalahan dalam pembelajaran di sekolah selama ini. Kenyataan ini secara gamblang menyatakan bahwa generasi muda saat ini perlu diingatkan kembali akan pentingnya sejarah.

Pahlawan nasional paling terkenal yang berasal dari Sumatera Utara adalah Sisingamangaraja XII, Setiap warga Indonesia diwajibkan mengetahui namanya sebagai pahlawan nasional. Selain itu Nama beliau diabadikan menjadi nama jalan di setiap kota di Sumatera Utara, terdapat juga sebuah monumen yang dibangun khusus untuk mengenang jasa pahlawan ini di kota Medan. Bukan tanpa alasan Sisingamangaraja XII menjadi pahlawan terbesar asal Sumatera Utara, pasalnya dalam perjuangan beliau melawan pihak Belanda sangat banyak korban

¹<http://regional.kompas.com/read/2011/11/09/23354628/B>

yang berjatuh selama peperangan yang memakan waktu 30 tahun, termasuk seluruh anggota keluarganya. Hingga saat ini beliau juga sering disebut sebagai maharaja yaitu raja dari segala raja yang saat itu terbagi menjadi berbagai kerajaan batak. Sebagai seorang raja beliau dahulu mengatur berbagai aspek dalam kepemimpinannya, mulai dari bidang agama, adat istiadat, hukum, ekonomi, pertanian, pendidikan, kebudayaan, hingga militer. Selama 30 tahun perjuangannya mempertahankan tanah kelahirannya beliau sangat menyulitkan pihak belanda sehingga semua yang berhubungan dengan Sisingamangaraja XII ditumpas habis oleh Belanda. Hal lain yang membuat Sisingamangaraja sangat populer adalah sikapnya yang sangat menolak perbudakan. Saat beliau wafat turut wafat juga kedua putranya dalam perang gerilya yang bernama Patuan Anggi dan Patuan Nagari. Hingga saat beliau wafat rakyat pendukung perjuangan Sisingamangaraja melakukan perlawanan terhadap belanda hingga memicu perang di Simanullang Toruan. Hal mengenai Sisingamangaraja ini adalah sejarah yang penting yang harus diketahui setiap pelajar di Indonesia khususnya daerah Sumatera Utara, banyak dari siswa yang tahu nama Sisingamangaraja XII akan tetapi tidak mengetahui perjuangan-perjuangan yang beliau lakukan dalam mempertahankan dan membela tanah air.

Ada beberapa cara yang dilakukan seorang guru di sekolah dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah agar muridnya tidak jenuh dengan banyaknya hafalan di dalam pelajaran ini, ada yang menyampaikan materi pelajarannya lewat pementasan drama, film, hingga kunjungan ke museum. Seperti yang disebutkan oleh Sukri Kurnaidi Spd. seorang guru mata pelajaran IPS di sebuah MTs di daerah Sumatera Utara, dalam satu semester, beliau mengajak para siswanya untuk melakukan kunjungan ke museum. Menurutnya, tanggapan para siswa terhadap kunjungan ke

museum cukup efektif dan lebih menyenangkan dibandingkan belajar hafalan hanya bermodalkan buku saja. Penulis melakukan observasi terhadap buku pelajaran SMP kelas 8 dan menemukan data bahwa materi mengenai pelajaran Sisingamangaraja XII pada buku tersebut hanya 1 paragraf dari total halaman sebanyak 83 halaman, atau jika di kalkulasikan tidak sampai 1% dari total isi buku. Hal ini menambah fakta bahwa pengetahuan siswa mengenai pahlawan nasional khususnya Sisingamangaraja XII sangat sedikit.

Menurut Louis Gotschalk dan Nugroho Notosusanto pada bukunya "Mengerti Sejarah" menyebutkan beberapa fungsi sejarah jika disimpulkan beberapa unsur yang dapat ditemukan dari mempelajari sejarah. Unsur edukatif dari sejarah yaitu dapat dijadikan sebagai pendidikan moral dengan cara mengambil hikmah dari kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi, apakah itu kearifan, kejujuran, keberanian, keadilan, dan lain sebagainya. Unsur inspiratif sejarah yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat sebuah karya ataupun pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa kini dan masa depan, beberapa contoh karya yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi seperti Borobudur, Piramida Giza, Tembok Raksasa Cina, dan lain lain. Sejarah juga berkaitan erat dengan rasa nasionalisme dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur, dengan pengetahuan sejarah membuat seseorang memahami arti dari perjuangan dan peristiwa di masa lalu sehingga menghargai arti dan mengambil pesan moral dari peristiwa tersebut. Penyusunan tugas akhir ini diharapkan pula dapat menjadi sarana pendukung misi sekaligus sebagai penunjang media pembelajaran siswa untuk lebih mengenal daerahnya dan tokoh-tokoh inspiratif yang berasal dari daerahnya, khususnya Provinsi Sumatera Utara. Pihak kemendikbud selaku penyelenggara pendidikan di Indonesia melakukan kegiatan penerbitan buku tahunan mengenai sejarah

dan budaya yang berasal dari Sumatera Utara. Perkembangan media informasi saat ini diharapkan dapat mendukung media pembelajaran siswa khususnya materi sejarah asal Sumatera Utara yang secara langsung diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari sejarah dan budaya daerahnya, khususnya tokoh pahlawan Nasional Sisingamangaraja.

1.2 MASALAH PERANCANGAN

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Banyak siswa yang tidak mengetahui pahlawan nasional Sisingamangaraja XII khususnya siswa daerah Sumatera Utara.
- b. Materi Sejarah baru mulai dipelajari pada kelas 8 SMP pada mata pelajaran IPS, dimana bahasan tentang pahlawan nasional Sisingamangaraja hanya sedikit.
- c. Buku pelajaran tentang materi sejarah yang dipenuhi oleh teks membuat minat baca pelajar berkurang.
- d. Banyaknya siswa yang menganggap pelajaran sejarah membosankan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah media yang dapat mendukung media pembelajaran siswa mengenai pahlawan nasional Sisingamangaraja XII?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan laporan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan media informasi adalah meliputi:

1. Apa
Upaya untuk meningkatkan minat siswa SMP/Mts Sederajat terhadap pelajaran sejarah melalui perancangan media informasi yang berisi tentang pahlawan nasional Sisingamangaraja XII.
2. Bagian mana

Materi yang akan dijadikan bahan rancangan adalah cerita dari Sisingamangaraja beserta perjuangan selama 30 tahun hingga beliau wafat dan diangkat menjadi pahlawan nasional.

3. Siapa

Segmen atau sasaran dari perancangan ini adalah siswa berumur 12-15 tahun yang merupakan murid sekolah menengah pertama (SMP). Dipilihnya usia tersebut karena sesuai kurikulum pelajaran sejarah mulai dipelajari pada bangku SMP kelas 8 pada mata pelajaran IPS

4. Dimana

Perancangan proyek tugas akhir ini berfokus pada siswa SMP Kota Medan di Medan Sumatera Utara.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan mulai Agustus 2016 - Oktober 2016, sedangkan perancangan sejak November 2016 - Januari 2017

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Merancang sebuah media informasi berciri khas indonesia dengan penggunaan visual dan setting pada zamannya juga disesuaikan dengan target audiens yang diharapkan dapat menjadi media pendukung pembelajaran siswa dalam mempelajari tokoh Sisingamangaraja XII untuk menunjang minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

1.5 METODOLOGI PERANCANGAN

Sebagai sebuah langkah sistematis dan terarah untuk melakukan penelitian sebelum menentukan konsep. Adapun metode tersebut adalah :

Beberapa perangkat penelitian dalam metode pengumpulan data berupa:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses peneliti membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dari penulis. Studi pustaka dilakukan

penulis terhadap teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yaitu teori mengenai layout, teori mengenai buku, teori mengenai ilustrasi, dan teori warna.

b. Observasi

Observasi Peneliti melakukan observasi terhadap berbagai macam produk sejenis seperti buku, buku bergambar, dan komik. Produk yang dipilih adalah yang mengandung unsur kepahlawanan dan materi tentang Sisingamangaraja XII yang selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam perancangan baik dari segi visual dan pesan yang disampaikan.

c. Wawancara

Esterberg, dalam (Sugiyono, 2012:231) mendefinisikan Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu. Peneliti melakukan wawancara kepada target segmen dan guru IPS Sukri Kurnaidi, S.pd, untuk menemukan fakta dan menentukan keinginan serta tingkat pengetahuan target terhadap sejarah Indonesia khususnya mengenai Sisingamangaraja XII.

d. Kuisisioner

Kuisisioner digunakan untuk mendapatkan data secara umum terkait dengan pengetahuan siswa terkait Sisingamangaraja XII. Kuisisioner di tujukan pada siswa SMP di Sumatera Utara untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa tentang Sisingamangaraja XII. (Arikunto 2006:151) angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi

ataupun hal-hal yang ia ketahui. Dalam hal ini penulis menggunakan kuisisioner tertutup yaitu kuisisioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

1.6 ANALISIS DATA

Penulis akan melakukan analisis terhadap data dengan cara mengevaluasi data yang diperoleh untuk mengetahui serta menetapkan dengan pasti informasi, sebab akibat, dan makna demi efisiensi kerja ketika melakukan pada tahapan produksi.

Pendekatan yang digunakan perancangan dengan menetapkan pendekatan naratif. Pendekatan ini bisa meliputi pembahasan tentang kronologi, peristiwa, tema-tema tertentu atau tentang keterhubungan antar tema, Creswell (2014:283).

1.7 PEMBABAKAN

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, pokok permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan rumusan masalah yang diambil oleh penulis, ruang lingkup dan tujuan dari penelitian. Juga cara pengumpulan data dan analisis yang diterapkan penulis, kerangka penelitian dan pembabakan dari bab-bab dalam laporan ini.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang desain komunikasi visual, desain grafis, teori tentang media, dan teori tentang media informasi yang dipakai sebagai pijakan untuk menganalisis atau menguraikan masalah yang sedang diteliti.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini memaparkan data-data yang didapatkan dari hasil survei yang dilakukan oleh penulis ke beberapa institusi dan responden. Serta analisis data menggunakan analisis SWOT untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. BAB IV KONSEP

Bab ini berisikan konsep perancangan yang meliputi konsep kreatif, konsep pesan, konsep media, dan konsep visual yang digunakan. Selain itu juga berisi

hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada berbagai media.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Perancangan

Kata perancangan menurut kamus ejaan Bahasa Indonesia berasal dari kata kerja “merancang”, yang kemudian mendapatkan awalan “per” dan mendapatkan akhiran “an”. Sehingga terjadi peleburan kata maka terbentuklah kata perancangan. Kata “merancang” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti merencanakan atau mengatur segala sesuatu. Sehingga, kata perancangan dapat diartikan menjadi mengatur atau mempersiapkan segala sesuatunya terlebih dahulu. Dalam proses merancang berlangsung proses *trial-and-error* bersifat simulasi melalui gambar terpisah proses produksi barang. Eksplorasi dan simulasi dari perancangan menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis. (Sarwono, Hary lubis, 2007 :6). Dari teori tersebut penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah proses perencanaan dan pembuatan sebuah karya dengan landasan data dan konsep yang telah dikumpulkan sebelumnya lalu kemudian disatukan dalam sebuah kesatuan yang lengkap sehingga memiliki fungsi dan tujuan.

2.2 Media Informasi

Media merupakan alat atau sarana komunikasi pembawa pesan, teknologi men-komunikasikan pesan ke khalayak yang berada di suatu tempat yang berbeda. Media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam memahami komunikasi diperlukan 3 hal, yaitu objek, organ, dan medium, seperti yang dijelaskan oleh Burton. Beragam kriteria dapat dibentuk berdasarkan teknologinya seperti koran, majalah, merupakan

representasi dari media cetak lalu radio merupakan media audio dan televisi sebagai media audio visual

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 Data Khalayak Sasaran

a. Geografis

Masyarakat Sumatera Utara

b. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

2. Usia : 12-15 tahun

3. Kelas Sosial : Semua Kalangan

4. Pekerjaan : Pelajar SMP atau sederajat (berdasarkan data pengunjung lima tahun terakhir pengunjung terbanyak adalah siswa SD dan SMP, Pelajar SMP dipilih karena berdasarkan kurikulum, mata pelajaran sejarah pertama kali dipelajari pada pelajaran IPS pada bangku SMP)

c. Psikografis

1. Pelajar yang memiliki semangat untuk menambah pengetahuan tentang sejarah

2. Memiliki apresiasi tinggi terhadap peninggalan sejarah

3. Memiliki hobi berwisata

d. Behavior

1. Pelajar yang gemar berkumpul bersama teman-temannya di toko buku, perpustakaan, toko komik, dll.

2. Pelajar yang gemar membaca buku.

Berdasarkan data diatas, maka diambil kesimpulan target audiens untuk perancangan Tugas Akhir ini adalah masyarakat di wilayah Sumatera Utara dalam tingkat menengah pertama yang berjenis kelamin Laki-Laki dan Perempuan dengan kisaran umur mulai dari 12 tahun hingga 15 tahun dari semua kalangan baik itu dari kalangan sosial bawah, menengah hingga menengah atas yang berprofesi sebagai pelajar SMP atau sederajat. Juga mereka yang memiliki semangat untuk mempelajari sejarah dan tokoh nasional.

3.2 Data Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati dan membandingkan beberapa proyek sejenis yang berhubungan dengan Sejarah dan Sisingamangaraja untuk kemudian dijadikan sebagai pembanding dan acuan. Penulis juga melakukan observasi terhadap buku pelajaran SMP untuk mencari fakta konten Sisingamangaraja yang terdapat pada beberapa buku pelajaran siswa SMP.

3.3 Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang dirasa mampu memberikan data yang mendukung media perancangan. Adapun pihak yang dijadikan Narasumber adalah Sukri Kurnaidi Spd seorang guru IPS di Mts. Muhammadiyah 19 Tanjung Pura Sumatera Utara.

4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep

4.1.1 Konsep Pesan

Konsep utama dari perancangan buku cerita bergambar Sisingamangaraja XII ini bertujuan sebagai media pembelajaran alternatif ataupun pendukung pembelajaran bagi target audiens untuk mengenal sosok tokoh Sisingamangaraja lebih jauh diluar materi sejarah pada pelajaran IPS yang ia dapatkan di sekolah. Dengan buku ini diharapkan dapat menumbuhkan minat target audiens untuk lebih menyukai mata pelajaran sejarah di kemudian hari, sekaligus sebagai media untuk menyampaikan

berbagai pesan moral dari seorang tokoh besar Sumatera Utara.

4.1.2 Konsep Kreatif

Buku cerita bergambar ini dibuat dengan format soft cover, dengan cover ilustrasi yang mewakili keseluruhan dari isi buku. Untuk isi, cerita ditampilkan dengan gambar yang mewakili teks di dalam halaman, konsep ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran tambahan bagi siswa. Di beberapa halaman juga disertakan info

tambahan berbentuk Trivia sebagai informasi tambahan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca diluar dari timeline cerita.

Di bagian belakang buku juga disediakan halaman aktifitas berupa beberapa pertanyaan seputar isi buku untuk menguji pengetahuan dan daya ingat pembaca terhadap isi buku.

Dalam perancangannya, penulis juga menggunakan konsep AIDA sebagai konsep untuk menjangkau target audiens jika dijabarkan konsepnya adalah sebagai berikut :

1. Attention (Perhatian) : Untuk menarik perhatian target audiens, penulis melakukan pendekatan melalui teaser berbentuk poster karakter yang nantinya akan dipajang di beberapa spot penting lokasi lingkungan sekolah di beberapa SMP kota medan.
2. Interest (Ketertarikan) : Selanjutnya penulis membuat *standee character* yang dipajang di beberapa lokasi musem dan sekolah dari karakter pada poster sebelumnya dengan tujuan menumbuhkan rasa tertarik pada target audiens.
3. Desire (Minat) : Pada cover media informasi yang dibuat diberikan ilustrasi tokoh yang sudah diperlihatkan sebelumnya sehingga diharapkan menumbuhkan rasa penasaran dari target audiens untuk membaca buku tersebut.
4. Action (Keputusan) : Setelah melalui tahap-tahap sebelumnya, kemudian disusul dengan diberikan nya informasi dimana bisa membaca buku tersebut dan bagaimana cara mendapatkannya. Diharapkan cara ini dapat memotivasi target audiens untuk membaca buku sekaligus mendapatkan informasi dan pelajaran mengenai tokoh pahlawan nasional Sisingamangaraja XII.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan tentang perancangan media informasi ini, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Dengan adanya buku media informasi berbentuk cerita bergambar dapat meningkatkan minat serta mendukung pembelajaran siswa dalam mengenal tokoh dan sejarah.
2. Media buku cerita bergambar mempunyai kesempatan yang baik dan lebih dapat diterima oleh siswa jika dibandingkan dengan buku pelajaran

5.2 Saran

Dalam perancangan ini penulis memberikan beberapa saran agar proyek sejenis dapat lebih baik dalam pencapaiannya, yaitu :

1. Disamping perancangan buku cerita bergambar disarankan juga adanya penyuluhan secara berkala kepada para siswa mengenai pentingnya mengetahui sejarah bangsa dan menumbuhkan rasa patriotisme kepada siswa sejak dini.
2. Materi tentang kepahlawanan Sisingamangaraja XII pada mata pelajaran IPS disarankan agar lebih diperhatikan jumlah materinya.
3. Materi mengenai Sisingamangaraja XII dapat juga termasuk kedalam pelajaran muatan lokal khususnya sekolah di daerah Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

Angraini S., Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Baran, Stanley J. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa: Literasi Media dan Budaya, Edisi Kelima Buku Satu*. Jakarta : Salemba Humanika.

Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
J. Baran, Stanley. Alih Bahasa:

Kusmiati R., Artini dkk. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Anggota IKAPI.

Manalu, S. Rouli. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sarwono, Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

W. Santrock, John. 2007. Alih Bahasa: Widyasinta, Benedictine. Remaja, edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.