

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
“SEJARAH UANG”**



KARYA DESAIN

Catur Ary Candra Saputra

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2674/H/5/09
KLAS	
TERIMA	31-03-09 TTP.

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
"SEJARAH UANG"**



KARYA DESAIN



Catur Ary Candra Saputra



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
“SEJARAH UANG”**



KARYA DESAIN

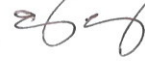
Catur Ary Candra Saputra
NIM 021 1319 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2008

Tugas Akhir Desain berjudul:

Perancangan Cergam "SEJARAH UANG", diajukan oleh Catur Ary Candra Saputra., NIM 0211319023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 Desember 2008 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/ Anggota/ Pembimbing I



Drs. Asnar Zacky
NIP. 131474338

Anggota/Pembimbing II



Terra Bajraghosa, S.Sn
NIP. 132318581

Anggota/ Cognate



Endro Tri Susanto, S.Sn
NIP. 132087541

Anggota/ Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 132133718

Anggota/ Ketua Jurusan Desain



Drs. Lasrihan, M.Sn
NIP. 131 773 135



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP. 131567129

KATA PENGANTAR

Kalimat syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan berkah-Nya perjalanan panjang ini telah selesai. Meskipun penulis akui, masih banyak kekurangan di berbagai aspek baik dalam hal penulisan maupun penyajian karya. Akan tetapi paling tidak hal ini merupakan sebuah akhir dari perjalanan panjang yang telah dilalui dalam menempuh studi di kampus kita tercinta ini.

Tugas akhir ini merupakan syarat utama untuk meraih kelulusan strata satu. Dalam tugas akhir ini disajikan sebuah tema mengenai cerita bergambar tentang Sejarah Uang. Uang dalam kehidupan, bergerak seperti makhluk halus yang secara signifikan paham akan keinginan manusia baik yang datang dari kebutuhan maupun ambisinya, sehingga uang akan senantiasa berperan sebagai “dewa penolong tetapi sekaligus juga dapat menjadi iblis yang menjerumuskan”. Banyak hal-hal yang bernilai historis dan berharga dalam kisah tentang munculnya uang ini, sehingga menarik untuk dijadikan topik dalam rancangan visual yang salah satunya adalah dengan menggunakan ilustrasi bergambar. Hal inilah yang menjadi sumber inspirasi tugas akhir ini.

Secara umum buku cergam Sejarah Uang ini sengaja dirancang sebagai media komunikasi visual agar dapat memberikan deskripsi dan informasi yang lebih jelas tentang gambaran sejarah awal penemuan uang dan perkembangannya hingga saat ini. Dengan gaya penyajian yang ringan dan universal diharapkan buku cergam tentang Sejarah Uang ini dapat memberikan sebuah pengantar yang akurat dan bermuatan positif kepada audience, sehingga transfer ilmu dapat

diakses lebih cepat, mudah dan menyenangkan. Juga dapat dijadikan sebagai pengalaman yang lebih menarik dalam menikmati sebuah buku bacaan non fiksi.

Akhir kata tidak lupa penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Rektor, Dekan, Dosen, Orang tua, teman-teman seperjuangan, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya. Demikian uraian singkat ini, semoga dapat mengantarkan pembaca pada sajian yang sederhana ini. Semoga karya yang sederhana ini dapat menjadi salah satu sumbangsih dalam usaha mengembangkan dunia pervisualan dan penerbitan buku khususnya maupun ilmu pengetahuan pada umumnya. Kritik dan saran selalu penulis nantikan. IT'S ALL ABOUT MONEY



Yogyakarta, 1 Desember 2008

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan bekal keterbatasan-keterbatasan pada diri penulis. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr.M.Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs.Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. ALMAMATER saya, tempat saya datang dan pergi membawa ilmu.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan, dan juga memberikan ide dan gagasan yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

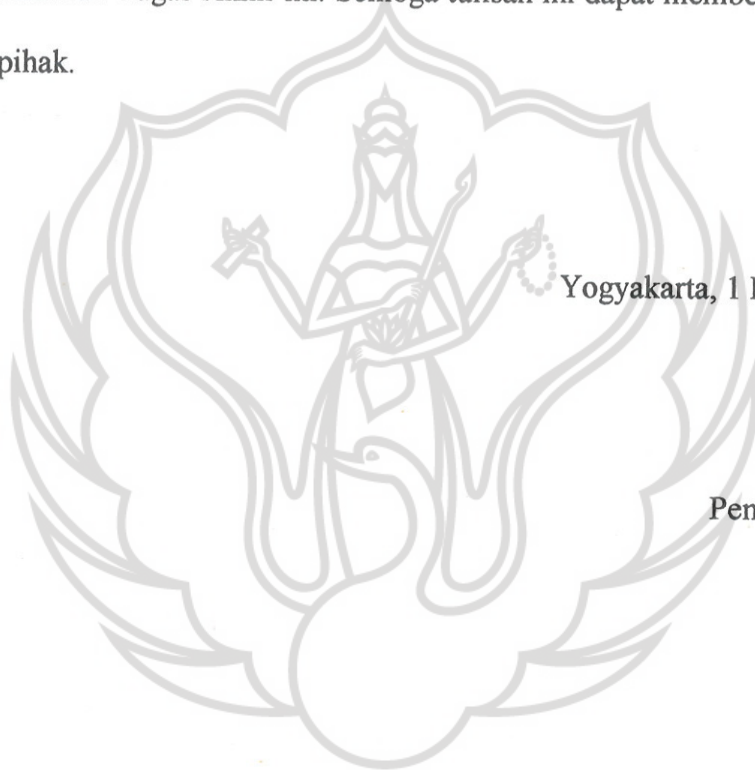
7. Mas Terra Bajraghosa, S.Sn, juga selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada saya, walaupun bekal ilmu pengetahuan saya sangat terbatas.
8. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, selaku anggota penguji/ Cognate.
9. Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Semoga apa yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada saya dapat menjadi amal dan pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.
10. Bapak & Ibu, serta kakak dan adikku yang gokil, terima kasih atas Do'a, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, dukungan dan semua yang telah diberikan kepadaku baik dalam bentuk material maupun spiritual.
11. Agung gaung yang sering memotivasi dan sangat membantuku dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Bendung B Monkey thank atas buku-buku referensinya.
13. Teman-teman kuliahku khususnya angkatan 2002: Kunto, Ari, Fanny, Simbah, Daru, Salman, Eko, Crhistian, Betha, Kismiaji, Irwan, Dimas, Chandra, Heru, Rizal, Wikan, Mey, Dhani, Dewi, Dewi M, Dian, Teguh, Imam, terima kasih atas dukungan dan bantuan kalian dalam bentuk apapun selama saya belajar bersama dengan kalian.
14. Teman-teman seperjuangan TA: Moko, Faris, Dini, Bang Udin, Naam, Dimas, Didit, Hendri atas kritik dan saran yang sangat berarti, Putri & Hanes.. thank's bro, makhluk-makhluk manis.. Dona, Nanda, Rika , & Poppy.. keep a smile.
15. Semua angkatan Diskomvis dan anak-anak seni rupa.. gayeng terus boss.
16. Para kreator dunia perfilm-an, permusik-an, dan perkomik-an... don't give up.

17. Untuk Anda yang telah sudi membaca hasil karya saya ini. Semoga dapat bermanfaat.

18. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 1 Desember 2008

Penulis



Berfikir kreatif dan terus berkarya.. kembali ke jalan yang benar.. jaga kesehatan.. jadi orang hebat.. yak sip.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Perancangan	7
E. Batasan Masalah	8
F. Metode Perancangan	8
G. Skema / Sistematika	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15
A. IDENTIFIKASI	15
1. Tinjauan tentang Sejarah Uang.....	15
a. Pengantar	15
b. Sejarah awal mula munculnya Uang	21
FASE 1 : TUNAI KLASIK	21
1) Kanibal, cokelat, dan uang tunai	21
2) Unsur Kelima	29
3) Kematian Prematur Uang	33
4) Kesatria Dagang	36
5) Renaisans: Uang Baru Untuk Seni Lama	42
6) Kutukan Emas.....	46
FASE II : UANG KERTAS	51

7) Kelahiran Dolar	51
8) Percetakan Uang Sang Iblis	56
9) Uang Metrik	66
10) Gold Bug	72
11) Jalan Bata Kuning	76
12) Boks Emas Politik	79
FASE III : UANG ELEKTRONIK	82
13) Selingan Plastik	82
14) Kehidupan Erotik Uang Elektronik	87
15) Seni Teror Mata Uang	93
16) Abad Uang	95
2. Tinjauan perancangan	96
3. Tinjauan tentang Ilustrasi Cerita Bergambar	97
a. Pengertian Cerita Bergambar	97
b. Sejarah Cerita Bergambar	98
c. Sejarah dan Perkembangan Buku Cerita Bergambar di Dunia	99
d. Sejarah dan perkembangan Buku Cerita Bergambar di Indonesia	104
e. Sejarah Cergam Indonesia	108
4. Tinjauan tentang Gaya Besar Cergam Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia	112
a. Gaya Cergam Eropa	112
b. Gaya Cergam Amerika	114
c. Gaya Cergam Jepang	116
d. Gaya Cergam Indonesia	119
5. Tinjauan tentang sampul (cover) dan ilustrasi halaman dalam	122
a. Tentang cover dan ilustrasi bergambar pada cover	122
b. Tentang ilustrasi bergambar pada halaman dalam	125
B. ANALISIS	130
1. Analisis mendasar dan unsur-unsur pokok cerita bergambar dan fungsinya	130
2. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok Ilustrasi atau Cergam	134

BAB III KONSEP PERANCANGAN	146
A. Tujuan Perancangan	146
1. Deskripsi tema	146
2. Sinopsis cerita	146
3. Story Line	147
FASE 1 : TUNAI KLASIK	147
1) Kanibal, coklat, dan uang tunai	147
2) Unsur Kelima	148
3) Kematian Prematur Uang	149
4) Kesatria Dagang	149
5) Renaisans: Uang Baru Untuk Seni Lama	151
6) Kutukan Emas	151
FASE II : UANG KERTAS	152
7) Kelahiran Dolar	152
8) Percetakan Uang Sang Iblis	154
9) Uang Metrik	155
10) Gold Bug	156
11) Jalan Bata Kuning	157
12) Boks Emas Politik	157
FASE III : UANG ELEKTRONIK	158
13) Selingan Plastik	158
14) Kehidupan Erotik Uang Elektronik	159
15) Seni Teror Mata Uang	160
16) Abad Uang	161
Sisipan tentang seputar uang	162
4. Deskripsi arah bentuk	178
a. Wujud (appearance)	178
b. Bentuk (form)	178
B. STRATEGI KREATIF	182
1. Target audience	182
2. Isi pesan	182
C. PENDEKATAN KREATIF	183

1. Deskripsi cerita	183
2. Deskripsi gambar / penyajian ilustrasi	183
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN	187
A. DATA VISUAL	188
B. STUDI VISUAL	192
1. Studi Gaya Ilustrasi bergambar dan Studi Goresan (Arsir)	192
2. Studi Tipografi dan Studi Warna	194
3. Studi karakter tokoh, pakaian dan aksesoris	210
4. Studi ragam hias (ornament)	224
5. Studi arsitektur dan geografis (seting) dan kendaraan	227
C. Lay Out Cover	229
D. Lay Out Halaman dan Sketsa Ilustrasi Bergambar Halaman Isi	232
E. Rancangan Final Cerita Bergambar	233
F. Desain Poster Pameran Tugas Akhir	234
G. Desain Katalog	235
BAB V PENUTUP	236
A. KESIMPULAN	236
B. SARAN.....	238
C. DAFTAR PUSTAKA.....	240
D. LAMPIRAN	

Daftar Gambar

Gb 1. Komik Paman Gober & Richie Rich.....	21
Gb 2. Aztec Tenochtitlan.....	22
Gb 3. Festifal Panquetzaliztli.....	22
Gb 4. Benih kakao.....	24
Gb 5. Kalender Aztec.....	24
Gb 6. Garam yang masih berupa kristal.....	25
Gb 7. Cenote Yucatan.....	28
Gb 8. Mesopotamia pictographic tablet.....	28
Gb 9. Portals of El Dorado.....	29
Gb 10. Croesus.....	31
Gb 11. Koin Lidya.....	31
Gb 12. Solon.....	31
Gb 13. Sardis.....	31
Gb 14. Xenophon.....	33
Gb 15. Juno Moneta.....	34
Gb 16. Coin denarius.....	34
Gb 17. Marcus Aurelius.....	35
Gb 18. H.G Wells.....	36
Gb 19. Constantine.....	36
Gb 20. Kesatria Templar & Kuil Solomo.....	39
Gb 21. Pembakaran Jacques de Molay dan Geoffroi de Charney.....	39
Gb 22. Bills of exchange.....	41
Gb 23. Giovanni Dandolo.....	41
Gb 24. Giovanni di Bicci de' Medici.....	43
Gb 25. Leonardo Fibonacci.....	44
Gb 26. Sir Isaac Newton.....	44
Gb 27. Michel de Montaigne.....	46
Gb 28. The Merchant of Venice.....	46
Gb 29. El Tio.....	47
Gb 30. Cristopher Columbus.....	47

Gb 31. Traktat Tordesillas.....	49
Gb 32. Galleon.....	49
Gb 33. Era barok dan rokoko.....	51
Gb 34. Groschen coin.....	53
Gb 35. Taler Maria Theresa.....	53
Gb 36. Dolar pilar.....	55
Gb 37. Yen.....	55
Gb 38. Syiria token.....	57
Gb 39. Egypt papyrus.....	57
Gb 40. Ts'ai Lun.....	58
Gb 41. Uang kertas dinasti Sung.....	58
Gb 42. Tang coin.....	58
Gb 43. Marco Polo.....	60
Gb 44. Kublai Khan.....	60
Gb 45. Uang pelat.....	61
Gb 46. John Law.....	62
Gb 47. Assignat.....	62
Gb 48. Benjamin Franklin.....	64
Gb 49. Continental.....	65
Gb 50. Faust.....	66
Gb 51. George Washington.....	67
Gb 52. Gabriel Mouton.....	69
Gb 53. James Watt.....	69
Gb 54. Jack dan Akar Buncis.....	70
Gb 55. Dmitri Ivanovich Mendeleev.....	71
Gb 56. Adam Smith.....	71
Gb 57. Bank of England; The Royal Exchange.....	73
Gb 58. Political Ravishment.....	76
Gb 59. Greenback.....	78
Gb 60. Dixie.....	78
Gb 61. William Jennings Bryan.....	79

Gb 62. The Wonderful Wizard of Oz.....	79
Gb 63. Fort Knox.....	81
Gb 64. Presiden Richard Nixon.....	81
Gb 65. Chaucer.....	82
Gb 66. Looking Backward.....	84
Gb 67. American Express Company.....	84
Gb 68. logo Visa.....	85
Gb 69. City Bank of New York.....	85
Gb 70. Poster promo American Airlines.....	87
Gb 71. logo SWIFT.....	89
Gb 72. Coca-cola vending machine promo.....	89
Gb 73. ATM machine.....	89
Gb 74. Nasdaq New York.....	90
Gb 75. Kevin mitnick.....	91
Gb 76. Yap stone money.....	92
Gb 77. Chicago Mercantile Exchange.....	93
Gb 78. Jacques Chirac.....	95
Gb 79. Egyptians papyrus.....	99
Gb 80. Piktograf purba	100
Gb 81. papan Cetak pahatan.....	100
Gb 82. buku pertama hasil cetak Gutenberg.....	101
Gb 83. <i>Johann Gutenberg</i> & Mesin cetak Gutenberg	102
Gb 84. Alkitab Edisi Vulgata.....	102
Gb 85. kitab Coverdale's.....	103
Gb 86. R.A. Kosasih; Mahabharata.....	106
Gb 87. Kho Ping Ho.....	107
Gb 88. Si Buta dari Gua Hantu.....	107
Gb 89. Gundala Putra Petir.....	107
Gb 90. Relief borobudur.....	110
Gb 91. wayang beber.....	111
Gb 92. Portsmouth Point.....	113
Gb 93. Max and Moritz.....	113

Gb 94. Histoire de M. Vieux Bois.....	113
Gb 95. A Series of Unfortunate Events.....	113
Gb 96. The Katzenjammer Kids.....	115
Gb 97. The Family Upstairs.....	115
Gb 98. Mickey Mouse.....	115
Gb100. Tarzan of the Apes.....	115
Gb 101. Sejarah sabun.....	116
Gb 102. Flash Gordon, Batman.....	116
Gb 103. Tanuki kusa-zoushi.....	118
Gb 104. Masanobu <i>emakimono</i>	119
Gb 105. Astroboy.....	119
Gb 106. Put On.....	121
Gb 107. Rahasia Borobudur.....	121
Gb 108. Morina.....	121
Gb 109. Riwayat Nabi Adam.....	122
Gb 110. Contoh karya dengan gaya <i>Realism</i>	137
Gb 111. Contoh gaya <i>Futurisme</i>	138
Gb 112. Karya dengan gaya <i>Victorian</i>	138
Gb 113. Karya dengan gaya <i>Art Nouveau</i>	139
Gb 114. Karya dengan gaya <i>Plakatstil</i>	139
Gb 115. Karya dengan gaya <i>Art Deco</i>	140
Gb 116. Karya dengan gaya <i>Surrealism</i>	140
Gb 117. Karya dengan gaya <i>Psychedelic</i>	141
Gb 118. Karya dengan gaya <i>Kartun dan Karikatur</i>	142
Gb 119. Karakter yang menjadi acuan dalam perancangan cergam.....	188
Gb 120. Beberapa data visual pakaian, aksesoris.....	189
Gb 121. Beberapa macam bentuk uang dan ornament.....	190
Gb 122. Data visual tentang setting dan arsitektur.....	191
Gb 123. Data visual tentang kendaraan.....	191
Gb 124. Gaya ilustrasi yang diciptakan serta teknik yang digunakan.....	192
Gb 125. Contoh teknik goresan.....	193
Gb 126. Gradasi warna.....	207

Gb 127. Beberapa gambar acuan untuk study character Qorun.....	210
Gb 128. Chinese man.....	214
Gb 129. Astex society.....	215
Gb 130. the WW of Oz.....	216
Gb 131. Kesatria Templar.....	217
Gb 132. Policeman.....	218
Gb 133. Roman soldier & citizen.....	218
Gb 134. Sardis people.....	220
Gb 135. 18 th Century costumes.....	220
Gb 136. Vending Machine.....	223



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Interaksi budaya dalam peradaban manusia telah menciptakan suatu instrumen yang sangat berperan penting, baik sebagai sarana komunikasi, transaksi, maupun pengakuan status sosial seseorang, yaitu uang. Sejak kehadirannya dalam peradaban manusia, uang telah berperan besar dalam mengubah perilaku budaya manusia, bahkan memberikan kontribusi terhadap runtuhnya sistem *feudal* dan *hierarki aristokrasi* seperti yang tumbuh di zaman Yunani dan Romawi. Realitanya, uang yang semula dimaksudkan berfungsi sebagai alat tukar dan standar satuan nilai ternyata mempunyai dampak terhadap fokus budaya manusia ketika uang diaplikasikan sebagai properti yang menentukan martabat seseorang di tengah masyarakat. Dalam sejarahnya, peranan dan fungsi uang telah berkembang secara pesat, tanpa mengenal batas, ras, bangsa dan negara sehingga uang telah ikut memberikan andil yang penting dalam proses perkembangan peradaban manusia secara *global*. Mungkin disebabkan oleh hal tersebut, Aphra Behn, seorang dramawan abad ketujuh belas menulis dalam bukunya *The Rover* (1677) "*Uang berbicara dalam bahasa yang dimengerti semua bangsa*" (halaman xxxi).

Uang telah dikenal sejak ratusan tahun yang lalu, seperti halnya ketika penduduk asli Bandiagara di pedalaman benua Afrika mempertukarkan hasil

pertaniannya, dari sebakul tomat dengan sejumlah kebutuhan harian, susu, gandum dan sejenisnya. Transaksi yang awalnya dilakukan secara barter ini, kemudian berkembang dengan menggunakan alat tukar yang terbuat dari hasil bumi seperti coklat dan sejenisnya (dikenal sebagai uang *komoditi*). Lambat laun instrument alat tukar itu berubah menjadi terbuat dari benda keras, seperti batu dan logam. Dari penemuan ini dapat dipahami bahwa pengakuan manusia terhadap uang merupakan suatu proses budaya yang berakulturasi secara tunggal, yakni terciptanya proses peniruan dari satu suku bangsa ke suku bangsa lain tanpa klaim hak cipta karena disadari bersama bahwa dengan media uang tercipta interaksi ekonomi antar bangsa dengan “bahasa” yang mudah distandarisasi.

Berfungsinya komoditi sebagai alat tukar, merupakan awal dikenalnya uang dalam peradaban umat manusia. Alat bayar komoditi ini dapat berfungsi ganda, seperti ketika coklat yang difungsikan sebagai alat tukar bernilai tinggi, maka sirkulasi komoditas ini intensitasnya meningkat. Namun saat komoditas tersebut menurun perannya, maka pemegangnya lebih memanfaatkan buah coklat sebagai bahan konsumsi. Penggunaan emas dan perak sebagai bahan uang dalam bentuk koin diciptakan oleh Croesus di Yunani sekitar 560-546 sebelum masehi. Bersamaan dengan itu, medium uang yang berfungsi sebagai instrumen alat bayar, mulai dikembangkan, dibuat dari berbagai benda padat lainnya seperti tembikar, keramik atau perunggu. Desa Jachymod di Ceko, Eropa Timur, dianggap sebagai wilayah pertama menggunakan mata uang yang diberi nama *dollar*, yang merupakan mata uang yang paling populer di abad modern, muncul diakhir abad

19. Mulanya disebut *Taler*, kemudian orang Italia mengejanya *Tallero*, lidah Belanda menuturkan *daler*, Hawaii *dala*, dalam dialek Inggris diungkapkan sebagai *dollar*. Embrio dollar dibuat dari bahan baku perak dan emas dalam bentuk koin, yang penggunaannya berkembang di banyak negeri atau negara. Sejatinya *Taler* sendiri adalah sebutan mata uang yang berkembang di daratan benua Eropa sejak abad 16, yang jenisnya lebih dari 1500, namun dalam peradaban modern, masing-masing bangsa atau Negara menciptakan sebutan tersendiri bagi mata uangnya untuk menunjukkan statusnya yang independen.

Dalam sejarah pemakaian kertas sebagai bahan uang, Cina dianggap sebagai bangsa yang pertama menemukannya, yaitu sekitar abad pertama Masehi, pada masa Dinasti T'ang. Di abad modern, Benjamin Franklin (Amerika) ditetapkan sebagai Bapak Uang Kertas karena ia yang pertama kali mencetak dollar dari bahan kertas, yang semula digunakan untuk membiayai perang kemerdekaan Amerika Serikat. Sebagai penghormatan pemerintah terhadap Benjamin Franklin, potretnya diabadikan di lembaran mata uang dollar pecahan terbesar (USD100). Dalam perjalanannya, penggunaan uang kertas berkembang sebagai atribut dan symbol sebuah negara. Namun sebagai garansi dari negara yang bertanggung jawab atas peredarannya, maka jumlah uang kertas yang diterbitkan selalu dikaitkan dengan jumlah cadangan emas yang dimiliki oleh negara yang bersangkutan.

Sekitar tahun 1976, ketergantungan pencetakan uang kertas sudah tidak lagi dihubungkan dengan cadangan emas, tetapi dibiarkan bergulir dan terjun ke pasar secara bebas menghadapi hukum penawaran dan permintaan sebagaimana yang tumbuh dalam hukum ekonomi. Dengan demikian, perkembangan uang tidak dapat dilepaskan dari laju budaya dan inovasi yang tumbuh dari intelektual manusia. Uang kini menjadi fokus kebudayaan dunia modern, sehingga uang tidak saja didefinisikan sebagai instrument pembayaran antara konsumen dan pedagang, buruh dan majikan, tetapi batas-batas pengertiannya telah memasuki wilayah semua kehidupan manusia, mulai dari rakyat jelata sampai kepada petinggi pemerintahan dengan masing-masing profesinya.

Dewasa ini uang tidak lagi diterjemahkan sebagai lembaran-lembaran surat berharga sebagaimana yang disimpan dalam lemari besi, tetapi uang telah dimanipulasi dalam bentuk kartu plastik yang dapat mengakumulasi kemampuan seseorang dalam menunaikan kewajiban pembayaran. Dalam peradaban modern, penemuan uang plastik yang direpresentasikan dalam bentuk kartu, telah menjadi mode dan *trend* yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaannya adalah apakah inovasi penciptaan mata uang akan tetap *progresif* ke depan. Akankah terjadi pada waktunya, peran uang akan digantikan oleh sidik jari. Jawabnya adalah inovasi dan kemajuan intelektual manusia tidak dapat dihambat oleh waktu, karena sumber ilmu selalu terbuka tanpa pintu.¹

¹ Eddie Renaldy, S.H. "Buletin Hukum Perbankan dan Kebangsentralan" Volume 4 no 1, April 2006, pp. 70-72

Dalam perkembangannya uang dijelaskan melalui tiga fase, yakni, Fase I Tunai Klasik, Fase II, Uang Kertas dan Fase III Uang Elektronik. Apabila ditinjau dari sisi *historikal cultural* dan budaya peran uang di tengah masyarakat pedalaman dan masyarakat modern. Yaitu antara masyarakat pedesaan yang hidup sederhana di pelosok pedalaman dan masyarakat modern yang bermukim di gedung mewah perkotaan yang hidup dalam kegiatan ekonomi yang kompleks dan dikelilingi teknologi canggih, peran dan fungsi uang pada dasarnya tidak berbeda. Diferensiasinya hanya terletak dari segi *kuantitatif* ketimbang *kualitatif*. Kesimpulanya bahwa uang dalam kehidupan, bergerak seperti makhluk halus yang secara signifikan paham akan keinginan manusia baik yang datang dari kebutuhan maupun ambisinya, sehingga uang akan senantiasa berperan sebagai “dewa penolong tetapi sekaligus juga dapat menjadi iblis yang menjerumuskan”.

Banyak hal-hal yang bernilai historis dan berharga dalam kisah tentang munculnya uang ini, sehingga menarik untuk dijadikan topik dalam rancangan visual yang salah satunya adalah dengan cerita bergambar atau ilustrasi sebagai media utamanya.

Ilustrasi merupakan sebuah pengungkapan cerita melalui gambar, disebut juga bahasa visual. Peralihan dari bahasa tulisan ke bahasa visual, memiliki persoalan *spasial* yakni mungkin memiliki kesan figuratif yang berbeda dari citra yang ada pada tulisan. Meskipun demikian, bahasa visual bermedium ilustrasi adalah salah satu bentuk adaptasi yang dianggap dapat dan umum untuk

menerjemahkan karya verbal untuk lebih memberikan gambaran yang luas kepada pembaca. Artinya, visual lebih mengandalkan *simultanitas* (keserentakan) sehingga cepat memfigurasi bentuk ketimbang bahasa tulisan dengan pendiskripsian yang sangat panjang, dan terikat susunan tata bahasa.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan cergam Sejarah Uang adalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar masyarakat belum banyak yang mengetahui dimana dan bagaimana uang pertama kali diciptakan dan digunakan, yang diinformasikan melalui bentuk rancangan cerita bergambar.
2. Bagaimana melakukan perancangan cergam yang dapat memberikan diskripsi dan informasi yang lebih jelas tentang gambaran sejarah awal penemuan uang dan perkembangannya hingga saat ini.
3. Banyak hal-hal yang bernilai historis dan berharga dalam kisah tentang munculnya uang ini, sehingga menarik untuk dijadikan topik dalam rancangan visual yang salah satunya adalah dengan cerita bergambar atau ilustrasi.
4. Kebanyakan cerita tentang sejarah biasanya disajikan dengan gaya yang serius dan berat, disini perancang ingin membuat dengan gaya dan penyajian yang lebih ringan dan *universal* sehingga transfer ilmu dapat diakses lebih cepat, mudah dan menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah cergam tentang sejarah uang yang sesuai dengan penggambaran yang ada dalam sebuah cerita dan memiliki daya tarik yang *informatif* dan *komunikatif*. Atau dengan kata lain bagaimana usaha untuk dapat mengadaptasikan sebuah ilustrasi bahasa kedalam ilustrasi visual dengan daya tarik tersendiri serta disertai dengan konsep visual agar sebuah perancangan dapat secara efektif berhasil guna sesuai dengan konsep dari perancangan ini yaitu sebagai sebuah cergam tentang sejarah uang.

D. Tujuan Perancangan

1. Perancangan cergam yang akan dibuat menjadi sebuah karya yang menarik serta menghibur, juga dapat menyampaikan nilai – nilai moral, sosial, dan komersial melalui bahasa gambar dengan pendekatan historis.
2. Perancangan cergam sejarah uang ini dapat dijadikan sebagai buku pengetahuan terhadap sejarah asal-usul uang sebagai salah satu ikon kebudayaan di dunia.
3. Memvisualkan atau mengadaptasikan karakter atau tokoh serta *setting* dan segala sesuatu yang terdapat dalam cerita yang memiliki arti penting dengan merancang sesuai dengan konsep-konsep yang terkandung.
4. Mempermudah *target audience* untuk dapat memahami segala sesuatu yang terkandung dalam sebuah cerita yang hanya diilustrasikan lewat penuturan bahasa verbal, kemudian menekankan peran ilustrasi lewat penuturan gambar sebagai media utamanya.

E. Batasan Masalah

1. Sejarah yang divisualkan dibatasi dari awal penemuan uang dan digunakannya uang sebagai alat tukar dalam perdagangan sampai dengan perkembangannya dewasa ini, juga hubungan manusia dengan uang ditinjau dari sisi *historikal kultural*.
2. Perancangan ini diberikan suatu batasan masalah hingga pada proses penciptaan karya. Cerita yang divisualkan diambil dari perspektif sejarah dan kebudayaan untuk memudahkan dalam pengilustrasiannya.

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah cerita secara umum. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu konstruksi yang kokoh dalam perancangan.

2. Metode Pengumpulan data

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis, seperti sejarah, maupun pengetahuan teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka, berupa buku-buku teori ilustrasi, ensiklopedi, buku sejarah, dan referensi online.
- b. Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang fakta yang terjadi dalam sejarah uang, Data visual akan diambil dari buku-

buku sejarah tentang uang dan hubungannya dengan manusia, serta referensi online yang terkait dengan topik.

3. Analisis

Analisis adalah untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menganalisa :

a. Wujud (*appearance*)

Sebagai sesuatu yang tampak oleh indera mata secara konkrit atau abstrak, wujud itu dapat kita bayangkan sebagai sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku dalam sehari-hari kita memakai istilah rupa.

b. Bentuk (*form*)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dsb. Untuk menemukan bentuk visual karakter tokoh, setting cerita, tipografi, arsir dan komposisi.

c. Susunan (*structure*)

Gabungan dari 2 bentuk yang sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat 2 unsur yaitu penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

d. Isi (*content / substance*)

Adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya cerita bergambar. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna,

sebagai ruh dalam tubuh. Untuk membangun isi pada cergam maka perlu meletakkan tekanan pada :

1) Suasana (*mood*)

Sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan visualisasi yang termasuknya sesuatu yang mempunyai pengaruh pada *psikologis*.

2) Gagasan (*idea*)

Sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadi sebuah ilustrasi yang memiliki kekuatan dari segi pencapaian makna antar variabelnya.

3) Pesan (*message*)

Adalah pesan yang disampaikan dalam cerita yang ada dalam bahasa verbal yang divisualkan melalui bahasa gambar.

4) Penampilan.

Berhubungan dengan kreativitas ketrampilan (*skill*) dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan (*medium*) yang digunakan dalam merancang karya.

G. Skema / Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar belakang masalah
2. Identifikasi masalah
3. Rumusan masalah.
4. Tujuan perancangan.
5. Batasan masalah.
6. Metode perancangan.
7. Skema / sistematika

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Tinjauan tentang Sejarah uang
2. Tinjauan perancangan
3. Tinjauan tentang ilustrasi cerita bergambar
4. Tinjauan tentang gaya besar cerita bergambar dunia

B. ANALISIS

1. Hakekat cergam
 - a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng
 - b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar
 - c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah

2. Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok ilustrasi atau cergam

a) Tema/judul, sinopsis, *storyline*

b) Gaya gambar/gaya desain, *layout*, gaya goresan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi tema
2. Sinopsis cerita
3. *Storyline*
4. Deskripsi arah bentuk

B. STRATEGI KREATIF

1. Target audience
2. Isi pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi cerita
2. Deskripsi gambar atau penyajian ilustrasi

BAB IV VISUALISASI

A. Data visual

B. Studi visual

1. Studi Gaya Ilustrasi bergambar dan Studi Goresan (arsir)
2. Studi Tipografi dan Studi Warna

3. Studi Karakter tokoh
4. Studi Pakaian, Aksesoris, dan Studi Ragam Hias (ornamen)
5. Studi Arsitektur, Geografis (*setting*), dan Kendaraan

C. Rancangan visual

1. Lay out halaman cergam
2. Lay out sampul cergam

D. Karya rancangan cergam

1. Desain cergam (rancangan ilustrasi cover dan ilustrasi tiap halaman)
2. Desain poster
3. Desain catalog

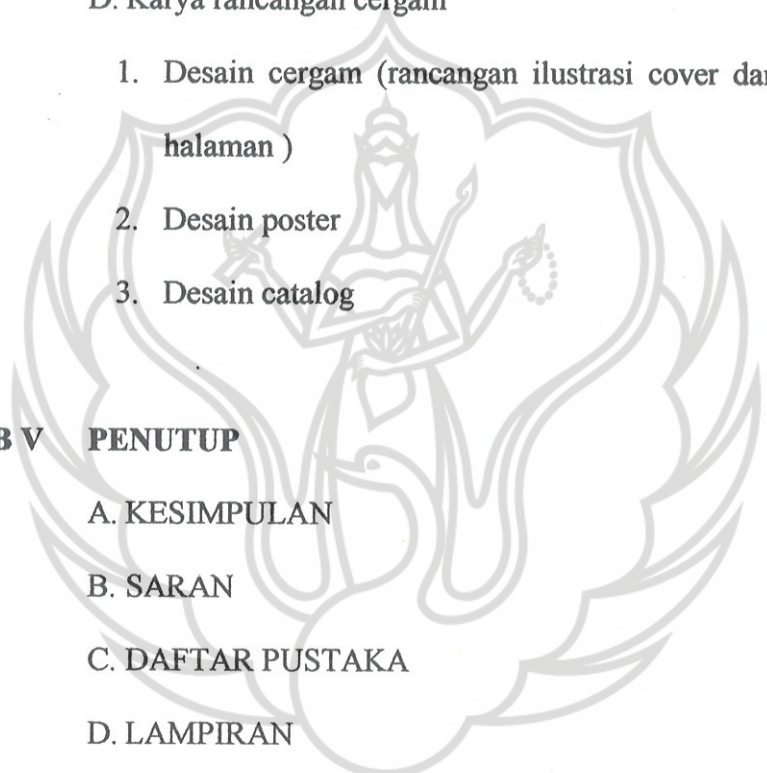
BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

B. SARAN

C. DAFTAR PUSTAKA

D. LAMPIRAN



A. Skema Perancangan

