

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI BERGAMBAR
MESIN PERANG TERHEBAT
ERA PERANG DUNIA II**



KARYA DESAIN

MUHAMMAD DIPO

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013/2014

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI BERGAMBAR
MESIN PERANG TERHEBAT
ERA PERANG DUNIA II**



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4-539/H/15/2015
KLAS	
TERIMA	6-7-2015 <i>Juf</i>

KARYA DESAIN

MUHAMMAD DIPO

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Perancangan Ensiklopedi Bergamb...



SL160204539

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013/2014**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI BERGAMBAR
MESIN PERANG TERHEBAT
ERA PERANG DUNIA II**



KARYA DESAIN

MUHAMMAD DIPO

081 1702 024

**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
2013/2014**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI BERGAMBAR MESIN PERANG TERHEBAT ERA PERANG DUNIA II diajukan oleh Muhammad Dipo, NIM 081170224, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 November 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Congnate/Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Ketua Program Studi/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastawi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Pernyataan Keaslian

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Muhammad Dipo

081 1702 024

KATA PENGANTAR

Alasan penulis membahas tentang mesin perang PD II adalah, yang pertama perkembangan teknologi pada zaman itu yang sangat pesat karena dipelopori oleh revolusi industri dan kemudian merebak ke berbagai penjuru dunia, kedua penggunaan mesin-mesin uap dan diesel baru semenjak Perang Dunia I yang semakin efektif berefek pada makin meningkatnya kecanggihan mesin perang pada Perang Dunia II, ketiga sejarah membuktikan mesin-mesin perang tersebutlah yang menjadi tangan dari kehancuran abad yang mengesankan saat itu sebagai perang yang paling menghancurkan dalam sejarah, dan yang keempat lebih kepada apresiasi saya terhadap mesin-mesin perang era PD II yang menjembatani antara kecanggihan abad mesin uap dengan mesin-mesin di abad moderenitas sekarang ini.

Buku ini merupakan hasil perancangan yang cukup melelahkan karena kompleksitas isinya. Walaupun telah berusaha semaksimal mungkin menyajikan bahasan yang menarik dalam bentuk visual dan verbal beserta berbagai deskripsi teknis lainnya, namun tetap saja di berbagai sudut masih terdapat banyak kekurangan. Dengan teknik manual drawing ensiklopedi ini diharapkan mampu menemukan jati dirinya tidak hanya sebagai bacaan yang bermanfaat namun juga memiliki sisi estetika seni di dalamnya.

Akhir kata, seperti gading yang tak retak, maka untuk tanggapan kritik, saran, maupun pendapat dan juga usul tentang ensiklopedi ini akan penulis terima dengan sangat terbuka bagi penyempurnaan di masa depan.

Yogyakarta, Desember 2013

Muhammad Dipo

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tidak lupa penulis ucapkan kepada Allah SWT sang pencipta segala, kedua orang tua yang selalu setia mendukung dengan doa dan usaha, dosen sebagai pengajar dan pembimbing, keluarga, saudara, sahabat, teman-teman dimanapun berada, maupun pendukung yang berada di depan dan di balik layar lainnya. Tanpa campur tangan mereka ensiklopedi beserta perancangannya ini tentu saja tidak akan dapat tercipta.

Perjalanan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak dapat dicapai seorang diri, berbagai bantuan penulis terima dari berbagai bentuk uluran tangan yang tidak sedikit. Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasihnya yang mendalam kepada berbagai jiwa penolong yang turut andil dalam selesainya tugas akhir ini. Tanpa mendiskreditkan urutannya, mereka diantaranya:

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. M. Sholahuddin, S. Sn, MT., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn., selaku dosen pembimbing 1.
6. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2.
7. Drs. Wibowo, M.Sn. selaku dosen wali yang telah banyak memberikan bantuan yang sangat berarti.
8. Alm. Drs. Lasiman, M.Sn., dosen yang selalu semangat dalam mengajar kuliahnya.
9. Ibu dan Ayah, Asmuni dan Tuti Yuliarti sebagai penuntun jalan hidupku sejak kecil hingga saat ini di berbagai kondisi.

10. Kedua kakak laki-laki, Mas Althus dan Mas Azhar yang selalu memberikan dorongan yang bermanfaat dan mampu membuat semangat untuk dapat terus maju.
11. Alm. Pakde Busroni dan keluarganya yang selalu *wellcome* menerimaku.
12. Saudara-saudara di berbagai pelosok daerah, Bpk. Haji Teguh polisi setengah intel yang terkadang sangat teguh, Kodrat sang Boleng, Daud dan Deni, Fajarianto dimanapun sedang berada, dan lainnya.
13. Teman-teman bocah petualang di masa “muda”, Alm. Romi yang *friendly*, Angga Teler, Rochman, Febri Bawor, Rizalulloh Bezita, Kurnia, dan bocah-bocah petualang hebat lainnya.
14. Seorang “*she*” dari Cirebon yang sering membantu tapi kadang “menggangu”. Terimakasih atas semua perhatian dan dukunganmu.
15. Mas Fajar pemilik Sketz docuresto dan staf-stafnya yang super supel.
16. Teman-teman super kreatif Desainer Mecha Indonesia dan afiliasinya
17. Andreas Drs. antum yang sering *konek* berdebat teknologi, strategi perang, militer, peradaban dunia, hingga game dan *many other cool stuff*.
18. Penghuni “*haunted house*” Pandan Wangi Regency, Pak Sunyoto dan Bu Susi, Catoer soeka Rock & Roll, Alif yang kadang galau, Byma yang tak sakti, Abi aneh, Ade juga Rock & Roll, Bos kecil “*The Ghost Rider*”, A’a suka mabok, Fawas, Ojan ndut, Yakob, Hadi, Toreq, dan lainnya.
19. Juga penghuni lawas PW yang memorinya tak bisa dilupakan, Bang Agung Kurt Cobain, Pak Guru Bowok, Bom2, Comeng Elka Chandra, Hang-q, Bang Ucok Jabo, Bang Sigit, Pak Woww, Bang Sabil, Kang Dadang, Mas Mikel, dan lainnya.
20. Teman-teman Dekave yang artistik, Alfian, Nanda, Arif, Deni, Risna, Danu, Rato, Rembrandt, Galuh, Wiko, Budi, Bli Putu, Amirul, Alit, Abe, Rizki, Ari, Imam, Adit, Tangguh, Panji, Tofa, Daru, Agam koplak, dan banyak lagi. Terimakasih semuanya dan semoga sukses selalu.
21. Teman corat-coret robot di DeviantArt dan Facebook.
22. 5 season Breaking Bad yang *uniquely different* dan sudah menemani di sela-sela TA yang kerap mentok.

23. Inspirator sejati Keith Thompson, Aaron Beck “*cool mecha stuff*”, Katoki Hajime, Katsuhiro Otomo, Kai Lim (ukitakumuki), Christopher Nolan, Peter Jackson, Steven Spielberg, Johny Depp, dan banyak lagi.
24. Serta semua yang tak bisa disebutkan satu-persatu.

Dan sekali lagi terimakasih banyak karena telah menciptakan banyak pengalaman yang begitu berharga untuk diingat dalam memori, sehingga mampu membentuk karakter dan motivasi dalam bentuk yang penuh warna. Penulis berharap yang terbaik bagi semua, agar kita dapat mengambil berbagai hikmah dalam hidup dan menjadi lebih baik.



ABSTRAK

Muhammad Dipo

Perancangan Ensiklopedi Bergambar Mesin perang Terhebat Era Perang Dunia II

Perancangan Ensiklopedi Bergambar Mesin Perang Terhebat Era Perang Dunia II merupakan salah satu upaya dalam mengeksplorasi sejarah peperangan, khususnya detail sejarah yang memfokuskan bahasannya kepada mesin perang di era tersebut sebagai perang paling besar, paling masif, dan paling menentukan bagi masa depan dunia kelak. Mesin perang sejatinya adalah alat perusak, keberadaannya mampu menentukan nasib suatu bangsa kearah kejayaan ataupun kehancuran.

Oleh sebab itu perancangan ensiklopedi ini akan berisi berbagai mesin-mesin perang mulai dari kendaraan tempur hingga senjata perorangan dengan media ensiklopedi bergambar untuk dapat dipahami lebih jauh sebagai bahan pembelajaran dan pengetahuan. Proses dalam perancangan memiliki kata kunci utama “Mesin Perang” dan kata “Terhebat”. Keseluruhan mesin perang yang berada di kanvas PD II kemudian diseleksi melalui berbagai aspek tertentu hingga dihasilkan titik temu sebagai mesin perang dengan julukan terhebat. Tank, Pesawat tempur, *Battleship*, Kapal Selam, Senjata Api, Senjata anti-tank, Meriam anti-tank, Roket, dan Bom adalah segelintir mesin perang yang dibahas dengan keunikan visual berupa gambar teknik arsir dan kelengkapan deskripsi.

Dengan teknik tradisional yang efektif dan menarik dalam wujud visualisasi dan komunikasi diharapkan dapat diapresiasi sebagai wacana dalam membangun minat orang banyak terhadap pembelajaran dunia sejarah serta wawasan yang luas.

Kata kunci: Ensiklopedi Bergambar, Mesin Perang Terhebat, Perang Dunia II

ABSTRACT

Muhammad Dipo

Designing Illustrated Encyclopedia of The Greatest War Machine of World War II Era

Designing Illustrated Encyclopedia of The Greatest War Machine of World War II Era is one of the efforts in exploring the history of warfare, particularly historical details that focused on the discussion of war machine on that era as the biggest, most massive, and most decisive war for the world in the future later. The true nature of war machine is tool of destroyer, its existence is able to determine the fate of a nation towards glory or destruction.

Therefore, the design of this encyclopedia will contain a variety of war machines ranging from combat vehicles to individual weapons with media of illustrated encyclopedia to be understood further as a learning and knowledge. Process in the design has the main keyword "War Machine" and the word "Greatest". Overall war machine that compete in the arena of World War II then selected through a variety of specific aspects to be produced as a meeting point to be called as the greatest war machine. Tanks, Fighter aircraft, Battleship, Submarine, Firearms, anti-tank weapons, anti-tank cannons, rockets, and bombs are a handful of war machines that discussed with a unique visual of shading technical drawings and completeness of description.

Through traditional techniques which are effective and interesting in the form of visualization and communication is expected to be appreciated as a discourse to build interest of the people towards learning world history and extensive knowledge.

Keyword: Illustrated Encyclopedia, Greatest War Machine, World War II

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Makna Judul.....	6
G. Metode Perancangan	7
H. Sistematika Perancangan	10
I. Skematika Perancangan	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	15
A. Identifikasi	15
1. Ensiklopedia	15
a. Sejarah.....	15
b. Perkembangan ensiklopedi di Indonesia	16
2. Perang Dunia II	16

a.	Sejarah	17
b.	Latar Belakang	20
c.	Jalannya Peperangan.....	31
d.	Berakhirnya Perang	43
e.	Dampak Perang	47
3.	Mesin Perang Era Perang Dunia II	49
a.	Teknologi	50
b.	Mesin Perang	52
c.	Kehebatan Mesin Perang	65
4.	Tinjauan Ensiklopedi yang akan dirancang	68
a.	Ide dan Tema Ensiklopedi	68
b.	Keunggulan Ensiklopedi.....	69
c.	Fungsi Ensiklopedia sebagai penyampai ilmu pengetahuan	72
5.	Tinjauan Ensiklopedi yang sudah ada.....	73
a.	Tinjauan aspek bentuk secara keseluruhan	74
b.	Tinjauan aspek visual pesaing	75
c.	Data Visual.....	75
B.	Analisis 5W+1H	78
 BAB III KONSEP PERANCANGAN.....		80
A.	Tujuan Perancangan	80
1.	Garis Besar Isi Ensiklopedi	80
2.	Deskripsi Bentuk	81
B.	Strategi Kreatif	84
1.	<i>Target Audience</i>	84
a.	Aspek Geografis	84
b.	Aspek Demografis	85
c.	Aspek Psikografis	86
2.	Gaya Penulisan	88
3.	Teknik Visualisasi Ensiklopedi	89

a.	Gambar Teknik	89
b.	Editing Digital	92
4.	Teknik Cetak	94
C.	Pogram Kreatif	95
1.	Judul Buku	95
2.	Storyline	95
a.	Tank	95
b.	Pesawat	96
c.	Kapal Tempur (<i>Battleship</i>)	97
d.	Kapal Selam (<i>U-Boat</i>)	98
e.	Senjata Ringan	98
f.	Senjata Perorangan Anti-tank	99
g.	Meriam Anti-tank	100
h.	Roket	101
i.	Bom	101
3.	Gaya Layout Halaman	102
4.	Pengaplikasian Warna	104
5.	Tipografi	106
6.	Sampul Depan dan Belakang	107
a.	Sampul Depan	108
b.	Sampul Belakang	109
D.	Biaya Kreatif	111
1.	Biaya Media Utama	111
2.	Biaya Media Pendukung	111
BAB IV	PROSES DESAIN	113
A.	Data Visual	113
B.	Studi Visual	116
1.	Tema	116
2.	Unsur Goresan	119
3.	Tipografi	122

C. Layout	123
1. Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	123
2. Halaman	128
D. Final Desain	134
E. GSM	228
F. Poster	230
G. Katalog	233
H. Media pendukung lainnya	234
BAB V PENUTUP	235
A. Kesimpulan	235
B. Saran	237
DAFTAR PUSTAKA	239
LAMPIRAN	242



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Koran St Lucia dengan berita pecahnya Perang Dunia II.....	18
Gambar 2: Demonstrasi <i>No More War</i> di Brandenburg Jerman.....	22
Gambar 3: Parade di China Town.....	24
Gambar 4: Maraknya pengangguran di Amerika Serikat	25
Gambar 5: Pasukan Jepang berbaris menuju Beijing	28
Gambar 6: Hitler memberi salam kepada para prajurit <i>Wehrmacht</i>	30
Gambar 7: <i>Blitzkrieg</i> (perang kilat)	33
Gambar 8: Pearl Harbor	38
Gambar 9: Pertempuran Kursk	40
Gambar 10: Angkatan Laut Amerika di Guadalcanal.....	42
Gambar 11: Pendaratan di pantai Omaha, Normandia, Perancis.....	44
Gambar 12: Asap berbentuk jamur di atas kota Nagasaki, Jepang.....	46
Gambar 13: “ <i>Hitler Dead</i> ” menjadi headline pada surat kabar Daily Mirror.....	47
Gambar 14: Gambar roket V-1	51
Gambar 15: Tabel pembagian mesin perang	54
Gambar 16: <i>Konigtiger</i> atau <i>King Tiger</i>	56
Gambar 17: Supermarine Spitfire	58
Gambar 18: Kapal Tempur Jerman <i>Bismarck</i>	59
Gambar 19: <i>U-Boat</i> atau <i>U-Boot</i>	60
Gambar 20: PPSH-41 andalan Tentara Merah Uni Soviet.....	62
Gambar 21: Roket balas dendam Jerman terhadap Inggris	63
Gambar 22: Bom atom AS ‘ <i>Fat Man</i> ’	65
Gambar 23: <i>Heavy Tank IS-3</i> berjudul penghancur tank.....	67
Gambar 24: Gambar teknik menggunakan media tradisional.....	71
Gambar 25: <i>The Encyclopedia of Weapons of World War II</i> , Chris Bishop	74
Gambar 26: Halaman awal <i>The Encyclopedia of Weapons of World War II</i>	75
Gambar 27: Halaman awal <i>The Encyclopedia of Weapons of World War II</i>	75
Gambar 28: Halaman tank ringan dan senapan mesin otomatis	76
Gambar 29: Halaman tank ringan dan senapan mesin otomatis	76

Gambar 30: Halaman kendaraan tempur dan bom	76
Gambar 31: Halaman kendaraan tempur dan bom	76
Gambar 32: Halaman pesawat pembom dan kapal laut.....	77
Gambar 33: Halaman pesawat pembom dan kapal laut.....	77
Gambar 34: Alur proses ensiklopedi.....	81
Gambar 35: Contoh halaman ensiklopedi mesin perang	83
Gambar 36: Majalah-majalah militer yang tergolong populer di Indonesia.....	85
Gambar 37: Variabel kategori <i>target audience</i>	88
Gambar 38: Contoh gambar mekanik bertipe lineart tanpa arsir	90
Gambar 39: Contoh gambar bertipe <i>lineart</i> dengan arsir	91
Gambar 40: Contoh gambar <i>lineart</i> bertipe <i>cutaway</i>	92
Gambar 41: Contoh gambar lineart manual setelah melalui proses digital	94
Gambar 42: Tank dari kiri ke kanan, <i>Tiger</i> , <i>Panther</i> , dan T-34	96
Gambar 43: Pesawat tempur, A6M <i>Zero</i> , Me262, dan P51 <i>Mustang</i>	97
Gambar 44: Battleship IJN <i>Yamato</i> dan <i>Iowa</i> BB61	98
Gambar 45: <i>U-Boat</i> Jerman	98
Gambar 46: Thompson SMG, <i>Sturmgewehr</i> 44, dan <i>Maschinengewehr</i> 42	99
Gambar 47: M1 Bazooka dan PTRD 41	100
Gambar 48: <i>Flugzeugabwehrkanone</i> 8,8 cm	101
Gambar 49: <i>Vergeltungswaffe</i> 2 atau V-2 Rockets.....	101
Gambar 50: Bom atom <i>Littleboy</i> dan <i>Fatman</i>	102
Gambar 51: Contoh desain <i>layout</i> dari beberapa tipe ilustrasi dan halaman.....	104
Gambar 52: Gaya desain beraliran <i>Steampunk</i>	105
Gambar 53: Tabel aplikasi penggunaan warna	106
Gambar 54: Beberapa contoh font klasik.....	107
Gambar 55: Referensi beberapa jenis sampul depan	109
Gambar 56: Referensi beberapa jenis sampul belakang	110
Gambar 57: Referensi gambar mesin perang tampak depan	113
Gambar 58: Referensi mesin perang tampak samping	114
Gambar 59: Referensi mesin perang tampak dalam atau detailing.....	115
Gambar 60: Referensi kelengkapan mesin perang.....	116

Gambar 61: Contoh cover buku bergaya <i>Steampunk</i>	118
Gambar 62: Contoh buku modern bertemakan <i>Steampunk</i>	118
Gambar 63: Visualisasi manual tahap awal	120
Gambar 64: Visualisasi manual setelah di proses oleh <i>software</i> Photoshop	121
Gambar 65: Konsep gambaran kasar (<i>rough</i>) sampul depan.....	124
Gambar 66: Beberapa alternatif sampul depan	124
Gambar 67: Gambar kiri kanan saat proses pemilihan background dasar	125
Gambar 68: Gambar kiri kanan saat proses desain <i>layout</i> dan ilustrasi <i>cover</i>	126
Gambar 69: Gambar kiri kanan saat proses pemilihan hingga penyusunan	127
Gambar 70: Background halaman <i>worn out paper</i> yang sesuai dengan tema	128
Gambar 71: Visualisasi sudut-sudut gambar yang akan ditampilkan	129
Gambar 72: Fitur dan penjelasan pada halaman	131
Gambar 73: Fitur ikonik dalam halaman	133
Gambar 74: Desain <i>cover</i> depan	136
Gambar 75: Desain <i>cover</i> belakang	137
Gambar 76: Halaman 1	138
Gambar 77: Halaman 2	139
Gambar 78: Halaman 3	140
Gambar 79: Halaman 4	141
Gambar 80: Halaman 5	142
Gambar 81: Halaman 6	143
Gambar 82: Halaman 7	144
Gambar 83: Halaman 8	145
Gambar 84: Halaman 9	146
Gambar 85: Halaman 10	147
Gambar 86: Halaman 11	148
Gambar 87: Halaman 12	149
Gambar 88: Halaman 13	150
Gambar 89: Halaman 14	151
Gambar 90: Halaman 15	152
Gambar 91: Halaman 16	153

Gambar 92: Halaman 17	154
Gambar 93: Halaman 18	155
Gambar 94: Halaman 19	156
Gambar 95: Halaman 20	157
Gambar 96: Halaman 21	158
Gambar 97: Halaman 22	159
Gambar 98: Halaman 23	160
Gambar 99: Halaman 24	162
Gambar 100: Halaman 25	163
Gambar 101: Halaman 26	164
Gambar 102: Halaman 27	165
Gambar 103: Halaman 28	166
Gambar 104: Halaman 29	166
Gambar 105: Halaman 30	167
Gambar 106: Halaman 31	168
Gambar 107: Halaman 32	169
Gambar 108: Halaman 33	170
Gambar 109: Halaman 34	171
Gambar 110: Halaman 35	172
Gambar 111: Halaman 36	173
Gambar 112: Halaman 37	174
Gambar 113: Halaman 38	175
Gambar 114: Halaman 39	176
Gambar 115: Halaman 40	177
Gambar 116: Halaman 41	178
Gambar 117: Halaman 42	179
Gambar 118: Halaman 43	180
Gambar 119: Halaman 44	181
Gambar 120: Halaman 45	182
Gambar 121: Halaman 46	183
Gambar 122: Halaman 47	184

Gambar 123: Halaman 48	185
Gambar 124: Halaman 49	186
Gambar 125: Halaman 50	187
Gambar 126: Halaman 51	188
Gambar 127: Halaman 52	189
Gambar 128: Halaman 53	190
Gambar 129: Halaman 54	191
Gambar 130: Halaman 55	192
Gambar 131: Halaman 56	193
Gambar 132: Halaman 57	194
Gambar 133: Halaman 58	195
Gambar 134: Halaman 59	196
Gambar 135: Halaman 60	197
Gambar 136: Halaman 61	198
Gambar 137: Halaman 63	199
Gambar 138: Halaman 63	200
Gambar 139: Halaman 64	201
Gambar 140: Halaman 65	202
Gambar 141: Halaman 66	203
Gambar 142: Halaman 67	204
Gambar 143: Halaman 68	205
Gambar 144: Halaman 69	206
Gambar 145: Halaman 70	207
Gambar 146: Halaman 71	208
Gambar 147: Halaman 72	209
Gambar 148: Halaman 73	210
Gambar 149: Halaman 74	211
Gambar 150: Halaman 75	212
Gambar 151: Halaman 76	213
Gambar 152: Halaman 77	214
Gambar 153: Halaman 78	215

Gambar 154: Halaman 79	216
Gambar 155: Halaman 80	217
Gambar 156: Halaman 81	218
Gambar 157: Halaman 82	219
Gambar 158: Halaman 83	220
Gambar 159: Halaman 84	221
Gambar 160: Halaman 85	222
Gambar 161: Halaman 86	223
Gambar 162: Halaman 87	224
Gambar 163: Halaman 88	225
Gambar 164: Halaman 89	226
Gambar 165: Halaman 90	227
Gambar 166: Bentuk <i>Graphic Standards Manual</i>	229
Gambar 167: Poster yang digunakan pada display pameran	230
Gambar 168: Poster yang digunakan sebagai media promosi pameran	231
Gambar 169: X-banner yang digunakan pada pameran	232
Gambar 170: Katalog tampak depan dan belakang	233
Gambar 171: Pin	234
Gambar 172: Pembatas buku	234
Gambar 173: Stiker	234

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 174: Foto surat rekomendasi	243
Gambar 175: Foto lembar konsultasi bimbingan.....	244
Gambar 176: Foto lembar bukti yang telah di acc	245
Gambar 177: Foto anggota sidang TA sesi pertama	246
Gambar 178: Foto saat sidang berlangsung.....	246
Gambar 179: Foto proses dekorasi display pameran	247
Gambar 180: Asesoris dan detail yang ditampilkan pada pameran.....	248
Gambar 181: Display pameran	249



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan pesat dalam dunia industri dan juga teknologi telah mendorong manusia menciptakan alat bantu bernama mesin untuk mempermudah hidupnya. Kemampuan dan pola pikir yang semakin maju menuntut manusia untuk selalu berkembang kedepan dan menjadi lebih progresif dalam memandang hidup dengan berbagai alasannya masing-masing. Pertikaian kecil yang berujung pada peperangan pun telah terjadi sejak dahulu, bahkan hampir sama tuanya dengan umat manusia sendiri. Abad peperangan kemudian terjadi, dengan titik awal peperangan hebat pada saat mesin pertama kali diciptakan hingga perkembangannya yang relatif pesat pada masa Revolusi Industri di Inggris. Pada tahun 1914 hingga 1918 lahirlah babak peperangan hebat yang kita kenal dengan Perang Dunia I. Oleh karena penggunaan mesin uap yang sangat maju sebagai tenaga penggerak mesin-mesin di Perang Dunia ke I dirasa kurang efektif seiring berjalannya waktu, maka di era peperangan baru Perang Dunia II diciptakanlah mesin-mesin perang yang mampu menghasilkan energi yang lebih kuat dan memenuhi kriteria pada zamannya. Hal tersebut mendorong banyak negara pada masa itu berbondong-bondong menciptakan mesin yang semakin efektif dan efisien. Kepentingan suatu pihak antara satu dengan lainnya yang melahirkan perang dunia kesatu dan kedua pun akhirnya mencapai klimaks yang global, yang secara tidak langsung menjadi ajang perlombaan senjata antara negara-negara poros dan sekutu (*Axis & Allies*). Keduanya menjadikan mesin sebagai alat tempur yang semakin ditakuti dengan julukan mesin perang karena efek yang ditimbulkannya semakin mematikan dan juga semakin dahsyat.

Era Perang Dunia II adalah babak baru bagi bertemunya alutsista (alat utama sistem senjata) antar negara yang terbesar dalam sejarah umat manusia.

Jerman sebagai negara yang mengalami kekalahan perang pada PD I (Perang Dunia I) mengalami tekanan-tekanan pihak pemenang perang untuk membayar ganti rugi yang sangat besar serta penurunan jumlah kuota teknis angkatan perangnya, keseluruhan ketentuan tersebut masuk dalam perjanjian Versailles (*Versailles Treaty*) yang penduduk Jerman rasa sangat tidak adil. Ketika PD I terjadi, seorang koprak tidak dikenal bernama Adolf Hitler telah mengalami sejumlah pertempuran (termasuk peperangan parit atau trench war) yang menjamur pada PD I waktu itu. Ia bahkan sempat terkena gas beracun sehingga membuatnya lumpuh sementara. Keadaan suram di seluruh Jerman tersebut mendorong Hitler menjadi geram dengan pihak-pihak asing yang merugikan negaranya, sehingga kemudian ia memanfaatkan kondisi terpuruk tersebut untuk mengobarkan kembali semangat nasionalis masyarakat Jerman dengan mendirikan partai bernama NSDAP (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei) yang kemudian berubah nama menjadi Nazi (National Sozialist). Partai Nazi berkembang menjadi tidak terbendung manakala Hitler mendapat dukungan dari pihak-pihak tertentu dan ingin mencapai tujuan dengan caranya sendiri. Hingga akhirnya negara mampu dikuasai sepenuhnya oleh Hitler dan Nazi nya yang berhasil mencaplok wilayah-wilayah negara tetangga sebagai awal dari permulaan Perang Dunia II.

Di awali pada tahun 1933 Jerman menyerbu sebagian besar wilayah Eropa dengan menggunakan taktik baru yang disebut "*Blitzkrieg*" atau perang kilat. Taktik *Blitzkrieg* mencakup penerahan pesawat terbang, tank, dan artileri berskala cepat atau kilat (*blitz*) sedangkan kata *krieg* bermakna perang. Adalah doktrin penyerangan, taktik, dan strategi bertujuan untuk mengepung dengan cepat secara total, tindakan ini sangat mobil dan terkoordinasi antara kendaraan lapis baja, infantri mekanik, konsentrasi persenjataan, dan kekuatan udara, dengan unit pasukan khusus yang bertindak untuk mengganggu komunikasi dan suplai, sehingga meningkatkan kebingungan selama serangan. (Axelrod, 2007: 173) Pasukan-pasukan ini akan menerobos pertahanan musuh untuk menutupi celah pertahanan yang longgar, dan secara

cepat serta terstruktur mengepung pasukan lawan yang terdesak dan kemudian memaksa mereka untuk menyerah. Selama Perang Dunia II terjadi terbentuklah dua kubu yang dinamakan Sekutu dan Poros (*Axis & Allies*) dengan negara anggota terbesar Sekutu terdiri dari Amerika Serikat, Uni Soviet, dan Inggris Raya, sedangkan anggota Poros terdiri dari Jerman, Jepang dan Italia.

Sejarah yang telah dialami Perang Dunia II membuktikan bahwa mesin perang menjadi alat penggentar tersendiri bagi negara-negara konflik yang sering bertentangan pendapat. Terkadang mungkin dapat dikatakan bahwa kedamaian dan ketenangan suatu negara dapat dicapai dengan keunggulan mesin perang yang menjaga wilayahnya. Menjadikan mesin perang sebagai suatu kekuatan “abu-abu” diantara hitam dan putih dipandang dari sisi yang menggunakan. Suatu pepatah yang sering dikutip “*the man behind the gun*” cukup menjadi suatu acuan dari sekelumit kisah sejarah mesin perang.

Pada perancangan kali ini yang akan dirancang adalah ensiklopedi bergambar dengan judul “Mesin Perang Terhebat era Perang Dunia II”. Karya berbentuk ensiklopedi ini disajikan dengan gambar atau foto, ilustrasi mesin perang, penjelasan teknis beserta deskripsinya menjadi satu kesatuan sebagai dokumentasi sejarah yang memfokuskan diri pada pengetahuan mesin-mesin tempur terbaik yang menakutkan pada Perang Dunia ke II. Sebagai konflik paling besar, paling mahal, dan paling merusak dalam sejarah. Dengan adanya ensiklopedi ini diharapkan kita mampu memahami bagaimana teknologi berkembang dan lompatannya di masa depan yang sebelumnya hanya bisa di bayangkan, dan akhirnya mampu menjadi sebuah realita kenyataan hingga mampu merubah sejarah umat manusia pada saat ini.

Alasan penulis membahas tentang mesin perang PD II adalah, pertama perkembangan teknologi pada saat itu yang sangat pesat karena dipelopori oleh revolusi industri yang kemudian merebak ke berbagai penjuru dunia, kedua penggunaan mesin-mesin uap dan diesel baru semenjak Perang Dunia I yang semakin efektif berefek pada makin meningkatnya kecanggihannya mesin

perang pada Perang Dunia II, ketiga sejarah membuktikan mesin-mesin perang tersebutlah yang menjadi tangan dari kehancuran abad yang mengenaskan saat itu sebagai perang yang paling menghancurkan dalam sejarah, dan yang terakhir (keempat) lebih kepada apresiasi penulis terhadap mesin-mesin perang era PD II yang menghubungkan antara kecanggihan abad mesin uap Perang Dunia I dengan mesin-mesin di abad moderen sekarang ini. Keempat poin tersebut yang mendorong penulis untuk menciptakan ensiklopedi bergambar ini sebagai suatu referensi yang baru dalam dunia ensiklopedi sejarah khususnya mesin perang bersejarah yang begitu menarik untuk disimak.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang dan menginformasikan suatu karya visual Perancangan Ensiklopedi Bergambar Mesin Perang Terhebat era Perang Dunia II beserta sekelumit sejarahnya sehingga menjadi sesuatu yang informatif dan menarik untuk disimak orang banyak?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Merancang buku ensiklopedi bergambar yang efektif dan menarik sebagai suatu kisah sejarah Mesin Perang era Perang Dunia II baik dari segi visualisasi dan komunikasi sehingga mampu menjadi suatu apresiasi dalam membangun minat orang banyak terhadap pembelajaran dunia sejarah serta wawasan yang luas.

D. BATASAN MASALAH

Perancangan ensiklopedi bergambar ini akan dititikberatkan pada perancangan yang berfokus pada sisi penggambaran teknis (*technical drawing*) yang masih bersifat sketsa gambar teknik baik dari sisi spesifikasi, jenis atau macam, sejarah, dan data penggambaran yang dihasilkan dituntut untuk seakurat mungkin dengan berbagai foto referensi terkait. Hasilnya akan

berupa sebuah rancangan buku ensiklopedi sejarah mesin-mesin perang pilihan terbaik beserta ilustrasi dan deskripsi.

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Untuk dunia pendidikan :
 - a. Sebagai tambahan referensi buku ensiklopedi berbasis Mesin Perang PD II dengan gaya penggambaran dan visualisasi yang berbeda.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pemahaman tentang mesin perang PD II.
 - c. Memajukan minat setiap orang terhadap dunia sejarah.
 - d. Sebagai suatu rancangan karya desain yang unik dan menarik sekaligus mendidik untuk dimengerti.
2. Untuk penulis :
 - a. Mampu menambah pengalaman penulis dalam membuat buku dari perancangan ini.
 - b. Sebagai luapan hobi dan apresiasi penulis terhadap suatu bentuk mesin perang dan sejarahnya yang telah begitu melegenda.
 - c. Memperkaya pengetahuan di bidang sejarah dan ilustrasi khususnya di bidang gambar yang berbau mekanik hingga diharapkan mampu mengembangkannya agar dapat lebih mantap dalam menghasilkan karya seni untuk kedepannya.
3. Untuk prodi DKV:
 - a. Mampu menjadi pen jembatan dalam memahami perancangan terbentuknya suatu karya ensiklopedi sejarah.
 - b. Sebagai bahan contoh tugas mata kuliah Tugas Akhir.
 - c. Dapat memberikan suatu bahasan sejarah yang unik dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

4. Untuk yang membaca:
 - a. Meningkatkan minat belajar, membaca, dan memahami sejarah dari perancangan ensiklopedi ini.
 - b. Menambah wawasan akan sejarah dalam sudut pandang mesin perang.
 - c. Sebagai bahan koleksi peminat dan penikmat ensiklopedi sejarah peperangan.
 - d. Sebagai acuan referensi mesin perang terhebat yang digunakan pada PD II.

F. MAKNA JUDUL

Mesin Perang Terhebat era Perang Dunia II penulis pergunakan karena judul tersebut mampu mewakili ensiklopedi ini nantinya baik dalam segi bentuk dan isi. Kata hebat di sini merujuk pada pengertian bahwa dalam perang tersebut efek yang ditimbulkan tergolong masif dan global, melibatkan banyak pihak dan berbagai aspek penting layaknya diplomasi, politik, ekonomi, teknologi, dan sebagainya dalam waktu yang hampir bersamaan. Perang Dunia II menimbulkan korban yang sangat banyak bagi dunia di berbagai belahan bumi meskipun yang tidak ikut berperang sekalipun.

Alasan yang lebih kuat bagi penulis dalam merancang buku ini adalah belum adanya suatu bahasan yang benar-benar memfokuskan diri dalam satu aspek khusus tentang mesin perang terhebat di era PD II, namun pembahasannya masih mencakup global dalam arti tidak hanya salah satu pihak saja melainkan dari keseluruhan pihak yang bertikai di kala itu, seperti yang telah sedikit penulis jabarkan sebelumnya tentang makna dari kata “hebat” itu sendiri.

Dari segelintir pihak yang berperang dalam PD II, Jerman sebagai negara yang memulai peperangan tentunya memiliki segudang mesin perang yang digunakannya, Amerika Serikat pun menjadi negara militer yang

semakin dominan di mata dunia, Soviet sebagai pemilik kekuatan tentara dan produksi mesin perang terbesar, Inggris yang mulai melemah sebagai penguasa lautan, Jepang sebagai kekuatan pusat baru di Asia, dan tidak lupa pula Italia, Perancis, Austria, Kanada, Belanda, Swiss, Cekoslovakia, Afrika Selatan dan lainnya yang berperan dalam perang masal tersebut. Dari kesemua negara tersebut tentunya terlihat pihak-pihak mana yang lebih menonjol dan patut dibahas mesin-mesin tempurnya, yang kemudian akan disortir lebih dalam lagi menurut aspek-aspek tertentu yang telah ditentukan seperti,

- a. Teknologi dan perkembangannya
- b. Dampak bagi kemajuan mesin perang itu pada saat ini
- c. Efektifitas dan tujuan pembuatan
- d. Korban jiwa (*casualties*) yang telah ditimbulkannya
- e. Efek atau dampak psikologis terciptanya mesin perang itu

Hingga kemudian terdapat titik temu yang dianggap pas dan konkrit apakah mesin perang itu dapat dikatakan yang terhebat dan patut dibahas pada ensiklopedi ini atau tidak.

Namun bukan hanya sekedar ensiklopedi bergambar saja yang cakupannya begitu luas namun ensiklopedi ini akan lebih memfokuskan diri kepada mesin-mesin perang yang dianggap sangat ampuh dan canggih melebihi zamannya. Keunggulan tadi mampu menjadi salah satu tonggak dalam perubahan sejarah itu sendiri hingga masa-masa saat ini. Kata terhebat diharapkan mampu mewakili sesuatu yang superior dan tangguh sehingga dapat dimengerti secara luas, baik bagi orang yang paham dengan sejarah dan mesin perangnya begitu juga orang awam pada umumnya.

G. METODE PERANCANGAN

Agar memperoleh hasil yang komunikatif dan tepat sasaran, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Terdapat empat tahap dalam merancang Ensiklopedia Mesin Perang Terhebat era Perang Dunia II ini, yaitu:

1. Tahap observasi (pengumpulan data)

Pada tahap ini akan meliputi pengumpulan data selengkap mungkin dari berbagai informasi sejarah Perang Dunia hingga bermacam teknologinya. Khususnya lagi, mesin perang yang berperan dalam perang besar tersebut hingga ditemukan hasil yang konkrit dan akurat sebagai acuan dalam membuat. Selain media penuh informasi internet, disebabkan mengandung tema bersejarah yang kebanyakan bahannya sekarang hanya dapat ditelaah dalam bentuk tulisan maka penggunaan buku menurut penulis adalah hal yang tepat. Acuan dalam terbentuknya ensiklopedia ini sebagian besar penulis dapat dari berbagai buku seperti *The Encyclopedia of Weapons of World War II* oleh Chris Bishop, Ed. 1998 Barnes & Noble Books. Adapun beberapa referensi lain seperti *Encyclopedia of World War II* oleh Alan Axelrod, *Jane's World War II Tanks and Fighting Vehicles* oleh Leland Ness, *Kursk The Greatest Tank Battle* oleh M. K. Barbier, *Osprey The Bazooka* oleh Gordon L. Rottman dan banyak lagi. Umumnya buku-buku tersebut adalah buku asing yang berasal dari luar Indonesia karena sulitnya referensi yang didapat dalam negeri. Adapun segelintir buku lokal yang menjadi acuan seperti *Buku Perang Eropa dan Perang Pasifik* oleh P. K. Ojong, *Mesin Perang* terbitan Erlangga, *Majalah Angkasa*, *Majalah Commando* dan *majalah TSM* yang turut membantu penulis dalam menciptakan ensiklopedi bergambar ini.

Disamping itu berbagai video maupun film-film bertemakan dokumenter juga sangat membantu penulis meluapkan gambaran visual akan kehebatan kendaraan perang jaman dulu. Seperti saluran *History Channel*, *Military Channel*, *National Geographic*, hingga berbagai video *Fire Power* dan beragam Film sejarah pengetahuan militer *stand alone* lainnya.

Meskipun begitu, penulis juga sempat melakukan observasi kontak langsung dengan mesin perang era PD II. Sejauh yang ditemukannya di Indonesia adalah pesawat cocor merah P-51 Mustang, sebagai salah satu

mesin terbang terhebat pada ensiklopedia ini dan pernah menjadi andalan bagi AURI Indonesia.

2. Tahap *Interview* (wawancara)

Wawancara digunakan dalam mengulik informasi dari konsumen penikmat buku peperangan bersejarah dan pihak-pihak terkait lainnya seperti penjual buku, sejarawan, hingga penulis sejarah kemiliteran.

3. Tahap analisis

Penggunaan analisis 5W1H dirasa cocok dalam pengaplikasian ensiklopedia ini di masyarakat. Berbagai data yang didapat dianalisa kembali menggunakan metode tersebut agar hasilnya jitu dan tepat sasaran.

4. *Finishing* karya

Setelah mendapat berbagai tanggapan dan masukan yang konkrit dan dapat diandalkan proses terakhir adalah pembuatan karya (*artwork*). Proses ini selain memerlukan pemikiran matang juga merupakan proses yang paling menentukan pada buku yang mengandalkan unsur gambar sebagai kekuatan utamanya.

H. SISTEMATIKA PERANCANGAN

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Makna Judul
- G. Metode Perancangan
 - 1. Metode Observasi
 - 2. Tahap *Interview*
 - 3. Tahap Analisis
 - 4. Finishing karya
- H. Sistematika Perancangan
- I. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

- 1. Ensiklopedi
 - a. Pengertian dan Sejarah Ensiklopedi
 - b. Perkembangan Ensiklopedi di Indonesia
- 2. Perang Dunia II
 - a. Sejarah
 - b. Latar Belakang
 - 1). Jerman Setelah Perang Dunia Pertama
 - 2). Timur Jauh
 - 3). Persatuan Bangsa-bangsa
 - 4). Depresi Hebat
 - 5). Peperangan Sino-Japanese
 - 6). Deklarasi Perang
 - 7). Apakah Hitler memulai perang?
 - c. Jalannya Peperangan
 - 1). *Blitzkrieg*
 - 2). Kekalahan Perancis
 - 3). Pemboman kota
 - 4). Kekuatan ofensif Poros
 - 5). Operasi Barbarossa
 - 6). Pearl Harbor
 - 7). Melompati pulau
 - 8). Pertempuran Afrika Utara
 - 9). Pengepungan Stalingrad
 - 10). Sekutu mulai menyerang, Pertempuran Kursk
 - 11). Pertempuran Pasifik
 - 12). Kampanye militer Italia
 - d. Berakhirnya Perang
 - 1). Sekutu

- 2). Poros
- e. Dampak Perang
 - 1). Nasib Jerman
 - 2). Hiroshima dan Nagasaki
 - 3). Kemunduran sang legenda Inggris dan Perancis
 - 4). *Super Power*
3. Mesin Perang Era Perang Dunia II
 - a. Teknologi
 - b. Mesin Perang
 - 1). Tank
 - 2). Pesawat
 - 3). Kapal Tempur (*Battleship*)
 - 4). Kapal Selam
 - 5). Peralatan
 - 6). Roket
 - 7). Bom Atom
 - c. Kehebatan Mesin Perang
4. Tinjauan Ensiklopedi yang akan dirancang
 - a. Ide dan Tema Ensiklopedi
 - b. Keunggulan Ensiklopedi
 - 1). Spesifik
 - 2). Gambar tangan
 - 3). *Layout*
 - c. Fungsi Ensiklopedi sebagai unsur penyampai ilmu pengetahuan
5. Tinjauan Ensiklopedi yang sudah ada
 - a. Tinjauan aspek bentuk secara keseluruhan
 - b. Tinjauan aspek visual pesaing
 - c. Data Visual

B. ANALISIS 5W1H

1. *What*
2. *Who*
3. *When*
4. *Where*
5. *Why*
6. *How*

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Garis Besar Isi Ensiklopedi
2. Deskripsi Bentuk

B. STRATEGI KREATIF

1. Target Audience
 - a. Aspek Geografis
 - b. Aspek Demografis
 - c. Aspek Psikografis
2. Gaya Penulisan
3. Teknik Visualisasi Ensiklopedi
 - a. Gambar Teknik
 - b. Editing Digital
4. Teknik Cetak

C. PROGRAM KREATIF

1. Judul Buku
2. Storyline
 - a. Tank
 - b. Pesawat
 - c. Kapal Tempur (*battleship*)
 - d. Kapal Selam (*Uboat*)
 - e. Senjata Ringan
 - f. Senjata Perorangan Anti-tank
 - g. Meriam Anti-tank
 - h. Roket
 - i. Bom
3. Gaya Layout Halaman
4. Pengaplikasian Warna
5. Tipografi
6. Sampul Depan dan Belakang
 - a. Sampul Depan
 - b. Sampul Belakang

D. BIAYA KREATIF

1. Biaya Media Utama
2. Biaya Media Pendukung

BAB IV. PROSES DESAIN

A. DATA VISUAL

B. STUDI VISUAL

1. Tema
2. Unsur Goresan
3. Tipografi

C. LAYOUT

1. Sampul Depan dan Sampul Belakang
2. Halaman

D. FINAL DESAIN

E. GSM

- F. POSTER
- G. KATALOG

BAB V. PENUTUP

- A. KESIMPULAN
- B. PESAN DAN SARAN



I. SKEMATIKA PERANCANGAN

