

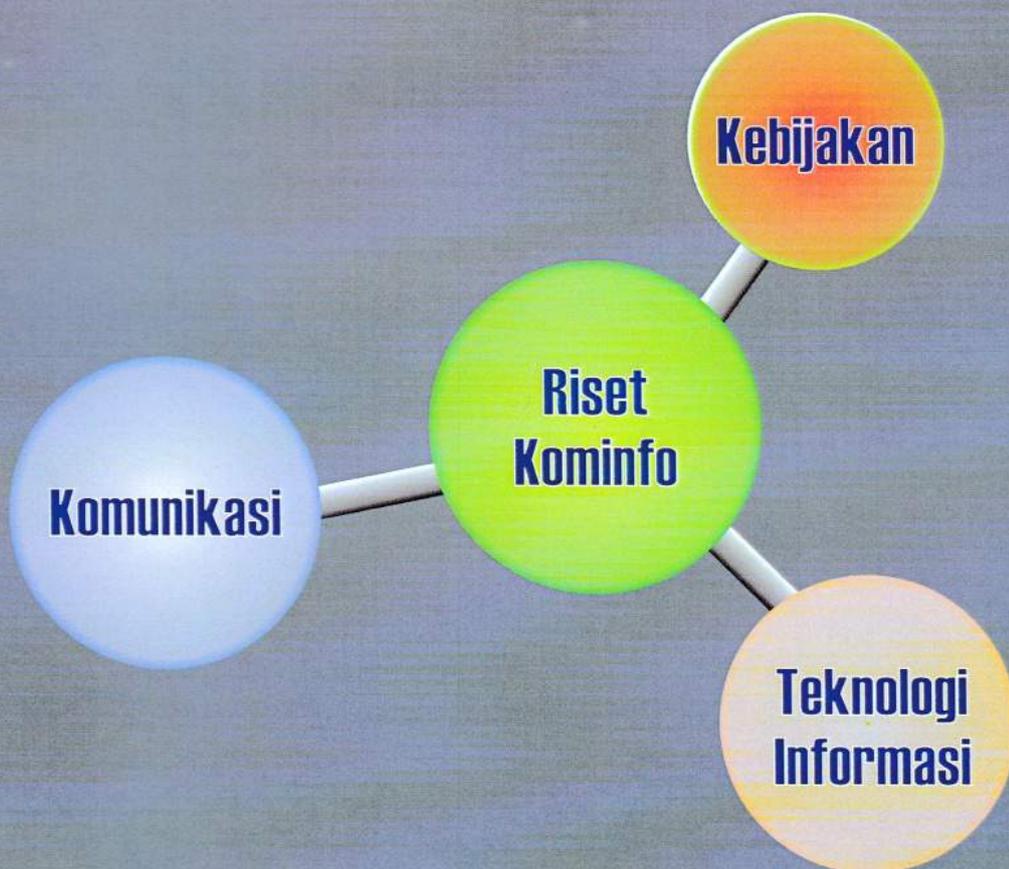
Terakreditasi LIPI  
Nomor: 663/AU3/P2MI-LIPI/07/2015

p - ISSN : 1440 - 3346  
e - ISSN : 2527 - 4902

Volume 19 No. 2, Juli 2017

# IPTEK-KOM

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi



BALAI KAJIAN DAN PENGEMBANGAN  
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA (BPPKI)  
YOGYAKARTA 2017

**PERANCANGAN *WEB* MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
SEJARAH "OEANG REPUBLIK INDONESIA" (ORI) 1945-1949  
BAGI GENERASI MUDA**

***THE DESIGN OF WEB INTERACTIVE MEDIA LEARNING  
OF HISTORY "OEANG REPUBLIK INDONESIA" (ORI) 1945-1949  
FOR THE YOUNGER GENERATION***

**Baskoro Suryo Banindro<sup>1</sup>, M. Faizal Rochman<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Bantul

<sup>2</sup>ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Bantul

<sup>1</sup> [email: banindro@yahoo.com](mailto:banindro@yahoo.com), <sup>2</sup> [toxitbox@yahoo.com](mailto:toxitbox@yahoo.com)

***Abstrak***

Untuk mendeklarasikan kemerdekaan Indonesia, di awal revolusi pemerintah memandang perlu menciptakan simbol sekaligus alat legitimasi negara merdeka berdaulat, salah satunya dikenal dengan nama Oeang Republik Indonesia (ORI). Aspek kronik uang ORI merupakan momen penting bagi bangsa Indonesia guna menunjukkan hal itu ke mata dunia internasional, namun hal ini belum pernah dibahas dan banyak diketahui oleh publik. Untuk itu perlu suatu kajian yang hasilnya dapat dikomunikasikan dalam sebuah media yang tepat agar peristiwa yang menjadi bagian dari revolusi Indonesia tersebut dapat diketahui bersama terutama bagi generasi muda. Melalui metode kajian sosio historis dengan pendekatan 5W1H, yakni analisis tentang *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Where* (Di mana), *Who* (Siapa), *When* (Kapan) dan *How* (Bagaimana), maka ditetapkanlah bahwa *web* media interaktif akan digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan tentang sejarah uang kertas ORI di masa revolusi. Adapun rumusan masalah dari penelitian dan perancangan ini adalah bagaimana bentuk *web* media interaktif yang komunikatif dan estetik agar publik dan generasi muda khususnya dapat dengan mudah mengakses informasi sejarah dan dinamika Oeang Republik Indonesia (ORI) di masa revolusi.

**Kata kunci:** sejarah "Oeang Republik Indonesia" ORI, *web* interaktif, generasi muda

## **Abstract**

*To declare the independence of Indonesia, the beginning of the revolution the Government looked at the need to create a symbol at once sovereign independent State legitimacy tools, one of which was known by the name of Oeang Republik Indonesia (ORI). Aspects of chronic money ORI is a pivotal moment for the people of Indonesia but this has never been discussed and widely known by the public. For it is necessary a study whose results can be communicated in an appropriate media so that events that became part of the Indonesia revolution can be found along especially for the younger generation. Through the method of the study of the socio-historical approach. 5W1H, i.e. analysis of What (what), Why (why), Where (in which), Who (who), When (when) and the How (how), then executed that the web interactive media will be used as a communication medium to deliver the message about the history of paper money ORI in the revolution. As for the formulation of the problem of research and design this is how web form media format of interactive communicative and aesthetic so that the public and the younger generation in particular can easily accede information of the history and dynamics of Oeang Republik Indonesia (ORI) at the time of the revolution.*

**Keywords:** *history of the "Oeang Republik Indonesia" ORI, digital web interactive, youth*

## **PENDAHULUAN**

Sejarah perjuangan merebut dan mengisi kemerdekaan sangat terkait erat dengan sejarah uang Republik Indonesia. Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada 17-8-45 tidak hanya didampingi oleh kekuatan senjata, namun ada alat lain juang yang juga merupakan tanda eksistensi republik baru. Alat itu adalah Oeang Rupiah Indonesia atau sering disingkat dengan sebutan "ORI". Pemerintah memandang perlu untuk mengeluarkan uang sendiri yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran sah tapi juga sebagai lambang utama negara merdeka, karena jika sebuah negara dapat mengeluarkan uang sendiri, maka negara tersebut sudah memiliki kedaulatan. (Maesaroh, 2017)

Kronika uang "ORI" itu sendiri penuh dinamika dan perjuangan panjang yang belum banyak diketahui publik khususnya generasi muda. Apa latar belakang dibalik

pencetakan uang kertas, siapa tokoh penggagas uang "ORI", siapa nama perancang uang, tempat dan nama pencetakan uang kertas "ORI" di masa revolusi. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengungkap pertanyaan mendasar perihal tersebut di atas.

## **PENDIDIKAN SEJARAH**

Menurut Kartodirjo (1992) sejarah mempunyai kegunaan genetis dan kegunaan didaktik. Pada kegunaan genetis maka nilai-nilai luhur yang terdapat didalam setiap peristiwa masa lampau perlu diwariskan secara turun temurun agar dapat membentuk watak manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai manusia. Sedangkan pada kegunaan didaktik atau pendidikan nilai-nilai luhur yang terdapat pada peristiwa masa lampau perlu diwariskan pada generasi muda agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang

dimilikinya. Dengan demikian maka sejarah secara intrinsik memiliki kegunaan edukatif atau pendidikan dan kegunaan intruktif atau memberikan pelajaran. Dalam rangka pembangunan bangsa Kartodirdjo (1988), pengajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah, tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik kita membangkitkan kesadaran sejarahnya. Melalui pembelajaran sejarah pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (lebih lanjut periksa Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006.

## **PEMBELAJARAN**

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. (Ali, 2005) Lebih lanjut dalam paparannya dikatakan oleh Ali bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar (Ali, 2009)

Penggunaan komputer dalam pembelajaran di masa yang datang

merupakan suatu hal yang tak dapat dielakkan lagi dalam kegiatan belajar yang efektif, selain itu penggunaan pembelajaran berbasis komputer, memungkinkan peserta didik mengakses segala informasi dan pengetahuan secara mandiri. Salah satu cara yang paling menarik dari pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan berinteraksi dengan peserta didik. (Wati, 2010)

## **ERA MULTIMEDIA**

Di masa sekarang ini, interaktifitas merupakan sesuatu yang penting karena merupakan media yang baru dan dianggap revolusioner. Sebagai fungsinya, komputer dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidikan melalui suatu tampilan (Interface) yang dapat dipahami pengguna. Dengan komputer dapat dilakukan perhitungan, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagaian, dan secara bersama komputer juga dapat menampilkan obyek gambar atau grafik untuk memperjelas suatu sifat, begitu juga dengan gambar atau ilustrasinya. (Waskito, 2014)

Penggabungan antara teknologi dengan kebudayaan didunia pendidikan merupakan solusi yang tepat, supaya diera globalisasi kebudayaan tetap berkembang selaras dengan kemajuan zaman. (Jupriyanto, 2011) Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. (Nurhasanah, 2011)

Istilah multimedia berkenaan dengan penggunaan berbagai jenis/bentuk media secara berurutan maupun simultan dalam menyajikan suatu informasi. (Wati, 2010) Media pembelajaran berbasis multimedia inter- aktif ini berisikan elemen visual diam, elemen visual gerak, elemen suara, dan elemen interaktif. Semua elemen tersebut

dikemas ke dalam satu program berbasis web digital (Juanda, 2011) Melalui pembelajaran dengan seting web, siswa dapat mengakses sumber belajar di dalam pesan atau tautan yang telah ditetapkan (Sujanem, 2009)

Disebut media baru karena sekarang ini teknologi semakin hari semakin canggih dengan media yang ada semakin beragam dalam mengakses informasi. Mulai dari teknologi *smartphone*, tablet dan komputer sekarang sudah mulai semakin canggih, mudah digunakan dan murah sehingga mudah diakses oleh semua orang.

Dengan semakin canggihnya teknologi ini membuat cara kita mengakses informasi juga menjadi beragam. Bagi penyedia media informasi, kesempatan ini bisa dimanfaatkan untuk mengemas informasi dengan semakin interaktif dan menarik. Penggunaan video, animasi dan bentuk multimedia lainnya memungkinkan kita untuk mengemas informasi menjadi lebih baik. Desain pembelajaran yang tepat dan praktis salah satunya adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi berbasis web interaktif, dengan konten materinya yang hidup, maka akan membantu proses terjadinya transfer pengetahuan secara efektif (Pawana, 2014)

Lehtimäki seorang pakar *user interface* untuk platform Android menuliskan dalam bukunya *Smashing Android UI: Responsive User Interface and Design Patterns for Android Phones and Tablets*, 2013, bahwa untuk membuat sebuah desain antar muka untuk *platform mobile* Android diperlukan beberapa tahapan dan kebutuhan yang harus diketahui pengembang aplikasi interaktif. Anderson (2011) dalam bukunya *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*, menjelaskan lebih lanjut bagaimana membuat sebuah desain interaksi dengan mempertimbangkan perilaku target audien sebagai pengguna multimedia interaktif.

Dengan mempertimbangkan target audien dalam hal ini generasi muda sebagai

pengguna diharapkan sebuah desain interaksi akan lebih maksimal. Selain itu Jones dan Marsden (2006) menjelaskan akan Hal itu dalam bukunya *Mobile Interaction Design*, bagaimana seharusnya membuat sebuah produk atau desain interaktif dalam perangkat mobile dengan pendekatan ilmu pengetahuan, psikologi, sosiologi, marketing, desain grafis dan secara teknis. Sebagai ahli di bidang desain interaksi perangkat mobile, mereka dalam bukunya menjabarkan tentang konsep utama, prinsip-prinsip yang harus diterapkan dan panduan dalam membuat desain interaktif.

Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *platform* rancangan media digital interaktif yang menarik dan komunikatif, seputar kronika lahirnya uang kertas Indonesia "ORI" masa revolusi 1945 - 1949. Media interaktif berbasis digital, selain dapat mudah diakses melalui teknologi *gadget* diharapkan projek ini nantinya dapat mudah dipahami dan dikenal khususnya bagi generasi muda melalui web digital interaktif.

Sedangkan manfaat bagi target audien ketika mempelajari dan memahami sejarah dan masyarakat yang terlibat di dalamnya adalah mereka bisa memahami sebab akibat dari setiap kejadian yang ada. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. (Ali, 2009) penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan.

Faham akan kondisi masyarakat pada waktu itu dan bisa mengantisipasi jika akan terjadi di masa mendatang. Karena informasi nantinya bersifat interaktif, target audien

diajak untuk lebih mengeksplorasi informasi sesuai dengan kebutuhannya. Interaktifitas bisa menjadikan informasi lebih menarik secara visual. Media interaktif ini juga bisa dijadikan sebagai media literasi sejarah dan sebagai bahan rujukan dalam bentuk dan format yang lebih menarik.

#### **METODE PENELITIAN**

Guna memperoleh data objek material atas objek penelitian ini, metode kajian sosio historis akan dipilih dengan tujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang telah terjadi. Cara kerja penelitian ini adalah penyelidikan, pencatatan, analisis, dan menginterpretasikan atas kejadian-kejadian masa lalu guna menemukan generalisasi yang bertujuan untuk memahami masa lalu, juga masa kini, dan secara terbatas berguna mengantisipasi hal-hal yang akan datang (Burhan, 2010). Dokumentasi digital menjadi alat utama observasi dan pengumpulan bahan, penelitian dilakukan di Yogyakarta pada bulan Juni – Oktober 2016, penelitian kancah bersifat terbuka untuk mendapatkan fakta objektif.

Adapun objek material nantinya akan dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H, yaitu suatu metode yang melakukan tinjauan atau evaluasi berdasarkan pertanyaan *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa), *When* (Kapan) dan *How* (Bagaimana). Hasil analisis ini nantinya akan digunakan sebagai landasan objek formal guna menetapkan langkah apa yang akan dilakukan atas pertanyaan tersebut sehingga memudahkan dalam mengambil langkah strategis lebih lanjut.

Tahap berikutnya adalah mengembangkan web statis yakni: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi merupakan proses awal dengan

menetapkan *web hierarchy* website. Tahap produksi merupakan proses digitalisasi data yang diintegrasikan kedalam format web melalui serangkaian pemrograman aplikasi “blocs” berbasis *html5* dan “brackets” sebagai penunjang kode. Tahap pasca produksi adalah uji coba atau rencana pengujian desain web dengan mengupload kedalam *hosting* dan dipanggil lewat nama domain tertentu. Selanjutnya adalah Publikasi yakni membangun dan mengelola web trafik melalui publikasi situs. Langkah terakhir adalah Review yaitu pengelolaan situs untuk memperbaiki atas *trouble* yang mungkin timbul dari luar atas serangkaian uji coba *hosting web online* yang dilakukan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan perancangan ini menghasilkan sebuah konsep media interaktif tentang sejarah “Oeang Republik Indonesia” (ORI) 1945-1949 bagi generasi muda berbentuk *online website*. Dalam media ini diberikan pengetahuan tentang sejarah uang kertas, mulai dari era kemerdekaan, perpindahan ibukota ke Yogyakarta sampai dengan munculnya ORI. *Website* interaktif ini dibuat untuk memberikan informasi seputar sejarah tentang adanya ORI, sampai mengapa ORI muncul dan apa yang terjadi setelah di masa revolusi. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dinilai sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi memegang peranan penting, khususnya dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. (Uno, 2016)

Tampilan pendidikan sejarah dalam media web interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah penyerapan materi kesejarahan ORI. Agar komunikatif, web dibagi berdasarkan urutan waktu kejadian

sesuai dengan acuan data yang didapat. Selain itu informasi dalam setiap halaman website berupa teks didukung dengan bahasa visual. Pendekataan visual menggunakan teknik fotografi dan teknik olah grafis secara realis. Karena untuk mempelajari sejarah, bentuk data berupa foto kejadian maupun benda sejarahnya lebih baik dan harusnya tampil secara apa adanya (realis).

Dengan semakin banyaknya pilihan media untuk mengonsumsi informasi di dunia maya, maka pembuatan *website* interaktif ini juga akan memperhatikan hal tersebut. Dewasa ini muncul berbagai pilihan bentuk dan ukuran layar untuk bisa mengakses internet. Bentuk *website* yang *responsif* menjadi jembatan agar informasi sejarah nantinya bisa diakses melalui berbagai bentuk media mulai dari personal komputer, tablet sampai telepon *mobile*.

Target utama dari perancangan ini adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang dianggap sudah mulai mempunyai kemampuan berfikir logika dan nalar untuk bisa menerima informasi sejarah. Penentuan siswa sekolah menengah pertama sebagai target utama dari perancangan ini adalah karena pada masa ini siswa sudah mulai pandai membaca dan menelaah isi bacaan dari sebuah kalimat/teks. Meskipun informasi sejarah ini nantinya tidak masuk dalam pengetahuan kurikulum, diharapkan nantinya bentuk desain informasi ini menjadi acuan dalam pembuatan informasi sejarah yang lainnya.

Perilaku individu pada zaman sekarang dalam mengonsumsi media sudah banyak mengalami perubahan dibandingkan 10 bahkan 5 tahun yang lalu. Begitu pula perilaku anak remaja yang sekarang sudah mulai mengandalkan media *online* (Google) untuk lebih cepat mengakses informasi. Dan informasi yang tampil di media *online* saat ini mempunyai kelebihan dalam hal interaktifitasnya. Pengakses informasi sekarang bisa langsung membagikan, membubuhkan komentar atau hanya sekedar

menyukai (like) informasi tersebut.

Dengan adanya bentuk interaksi semacam ini, pengakses internet mempunyai rasa kebanggaan tersendiri dan menandakan bahwa dirinya telah eksis (berpetualang) di dunia maya. Kecenderungan semacam ini juga harus pula diakomodir oleh dunia pendidikan. Kemudahan akses, interaktifitas, cara menampilkan informasi (audio visual) dan semakin murahnya biaya internet menjadikan media online (web interaktif) sebagai jembatan utama dalam penyampaian informasi (bahan ajar).

Media yang digunakan untuk mengakses internet saat ini semakin beragam. Bahkan telepon genggam yang dulu menjadi barang mahal dan sedikit orang yang membutuhkannya, sekarang dengan majunya teknologi menjadikan telepon genggam semakin pintar dengan sebutan *smartphone*. Dan semua orang sekarang sudah mulai membutuhkannya dalam kehidupan sehari-hari. Baik itu untuk berinteraksi dengan orang lain, keluarga atau teman atau sekedar untuk akses informasi lewat aplikasi peramban (*browsing*). Selain *smartphone* media pengakses informasi sekarang sudah sangat beragam. Mulai dari laptop (yang juga semakin ramping), tablet sampai sekarang sudah merambah ke jam tangan (*smartwatch*). Agar bisa diakses oleh berbagai media tersebut (kecuali *smartwatch*) maka *website* akan mengadaptasi model *responsif*.

Peluncuran *website* diharapkan sebelum awal semester sekolah karena awal semester adalah saat dimana mulainya pendidikan sekolah. Masa awal masuk sekolah merupakan masa yang baik untuk memberikan materi ajar apalagi dengan menggunakan media yang baru. Atensi dan dukungan dari tenaga pengajar juga dibutuhkan agar media ini bisa diakses oleh siswa. Salah satu kelebihan utama dari *website* adalah kemampuannya untuk tampil selama 24 jam. Kelebihan ini menjadikan *website* mampu menembus keterbatasan waktu, tempat dan bahkan cuaca.

Siswa yang tidak bisa mengakses internet dalam satu kurun waktu tertentu akan bisa mengaksesnya di waktu yang lain. Selain itu bisa mengulang informasi tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkannya. Untuk kedepannya materi sejarah ini akan dikemas dalam format aplikasi mobile agar bisa langsung digunakan diakses tanpa memerlukan jaringan internet lagi. Hal ini untuk mengatasi kendala bagi siswa atau audien yang tinggal di daerah yang belum mendapatkan akses internet yang memadai.

Pembuatan website melalui beberapa tahapan yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan tahapan dalam mengumpulkan data literatur buku, artikel dan jurnal, wawancara, gambar atau video melalui pengamatan maupun pendokumentasian. Kemudian data dianalisa dan target audien dapat ditentukan. Selanjutnya menentukan jenis dan judul multimedia dan mulai juga menentukan medium *softcopy* ataupun *hardcopy*. Tahapan produksi merupakan tahapan digitalisasi data yang sudah diperoleh, mengelompokkan data kemudian membuat *storyline* dan sketsa dalam bentuk storyboard tiap halaman *website* interaktif. Setelah prototipe dianggap sudah *fix*, barulah mulai dibuat desain *user interface* sebenarnya dengan membuat tombol, sistem navigasi dan elemen grafis yang diperlukan. Kemudian barulah semua desain dan data diintegrasikan kedalam final desain yang siap diunggah ke dunia maya. Tahapan pasca produksi merupakan tahap akhir dari semua proses yang meliputi: uji coba dari desain yang diunggah kedalam semua media pengaksesnya, dan kemudian refinalisasi desain atas kesalahan (bug) yang timbul dari proses uji coba. Desain final sudah siap diakses dan kemudian tahap selanjutnya

adalah membuat laporan tertulis dalam format buku 'Sejarah Mata Uang ORI' dan diakhiri dengan sosialisasi. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka isi pesan dalam web interaktif nantinya dibagi menjadi tiga bagian antara lain: sejarah uang seri "Djakarta", sejarah uang seri "Djogjakarta" dan sejarah uang masa pendudukan Belanda. Secara umum isi pesan juga berkaitan dengan data dan literatur yang diperoleh, mulai dari teks sampai gambar.

Urutan bagian tersebut di atas dibagi berdasarkan urutan waktu agar dalam mempelajari sejarah ini audien bisa runut. Berdasarkan sifat media yang interaktif, jika audien sudah mempelajari materi maka audien bisa secara langsung meloncat pada materi yang diinginkan. Pesan yang ingin disampaikan dalam penyampaian materi secara umum adalah agar audien apa yang terjadi, apa yang terjadi selanjutnya dan mengapa terjadi pada tiap periode.

## SINOPSIS

Menjelang berakhirnya pendudukan di Indonesia, Jepang mencetak uang dan diberi nama "Rupiah Hindia Belanda". Setelah Jepang menyerah pada sekutu, Indonesia memproklamasikan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, karena situasi politik dan ekonomi yang masih kacau, uang yang ada dan berlaku pada saat itu yakni gulden terbitan Belanda "Javasche Bank", gulden cetakan Jepang "De Japansche Regering", dan "Rupiah Hindia Belanda", masih tetap digunakan oleh masyarakat. Sjafruddin Prawiranegara, memiliki sebuah keinginan yang telah dirintis jauh sebelum momentum bersejarah Proklamasi 17-8-45 yakni Indonesia memiliki mata uang sendiri.

Awal mula untuk menjajaki kemungkinan pelaksanaan pencetakan uang terjadi pada tanggal 24 Oktober 1945 dalam pertemuan di Kementrian Keuangan

(Lapangan Banteng). Saat itu Menteri Keuangan Mr. A.A. Maramis membentuk dan kemudian menugaskan sebuah tim yang terdiri atas anggota Serikat Buruh Percetakan G. Kolff di Jakarta dan juga wakil buruh percetakan dari Surabaya untuk melakukan peninjauan ke beberapa kota seperti Surabaya, Malang, Solo dan Yogyakarta untuk menentukan percetakan mana yang sebaiknya dipercaya untuk melaksanakan percetakan uang tersebut (Tim Penulis Naskah Sumber, 2003).

Maka diusulkanlah hal tersebut kepada Bung Hatta Wapres RI. MR. Maramis sebagai menteri keuangan ditunjuk oleh Wapres membentuk panitia pencetakan Uang Republik Indonesia "ORI".

Uang kertas republik resmi diedarkan di kalangan masyarakat pada 30 Oktober 1946, melalui pengumuman resmi menteri Keuangan saat itu M. Hatta di corong Radio Republik Indonesia (RRI) Yogyakarta pukul 00.00 WIB, sejak itulah juga dinyatakan bahwa gulden terbitan Belanda "Javasche Bank", gulden cetakan Jepang "De Japansche Regering", dan uang Jepang "Rupiah Hindia Belanda" tidak berfungsi lagi dalam fungsinya sebagai alat moneter. "ORI" mampu membiayai tegaknya kedaulatan Negara Republik Indonesia. Tapi peredaran "ORI" tersebut sangat terbatas, dan tidak mencakup seluruh wilayah Republik Indonesia. Dalam perjalanan sejarah uang kertas Indonesia "ORI" dikenal juga dengan nama "uang Djokjakarta", karena di masa perjuangan, "ORI" dicetak di beberapa tempat percetakan yang tersebar di Yogyakarta.

Berdasarkan konsep dalam strategi kreatif (isi pesan), maka bagian utama dari web interaktif ini terdapat tiga periode antara lain: sejarah uang "ORI" seri "Djakarta", sejarah uang "ORI" seri "Djogjakarta" dan sejarah uang "ORI" seri "Jogjakarta" yaitu saat uang kertas dicetak masa pendudukan Belanda. Hal ini berarti juga bahwa nantinya akan muncul tiga

halaman utama sebagai inti dari web interaktif ini.

### **STORY LINE**

Dalam desain web juga pasti akan ada halaman pembuka dan juga halaman kredit. Halaman pembuka berisi tentang sekilas tentang isi web dan info-info terkini yang harus ada dan tampil di halaman depan. Halaman kredit biasanya ada di akhir yang berisi tentang siapa saja yang membuat aplikasi termasuk daftar referensi yang diambil dan juga kontak yang bisa dihubungi. Tokoh-tokoh utama yang langsung menunjang *plot* utama yaitu perancang mata uang kertas: Abdulsalam, Soerono, Dibyo Pramudjo, maupun *subplot* yang penting yaitu tokoh dibalik terbentuknya "ORI": Bung Hatta, MR. Maramis, MR. Syafrudin Prawiranegara, Bung Syahrir.

Pada tanggal 7 November 1945, Menteri Keuangan membentuk suatu panitia berdasarkan Surat Keputusan Menteri keuangan No. 3/RO tanggal 7 Nopember 1945 yang dinamakan "Panitia Penyelenggara Pencetakan Uang Kertas Republik Indonesia" yang terdiri atas Ir.R. P. Soerachman sebagai pengawas, diketuai oleh T.R.B (Direktur Bank Rakyat Indonesia), dengan anggota H.A.Pandelaki (Kementerian Keuangan), M. Tabrani (Kementerian Penerangan), S.Sugiono (Bank Rakyat Indonesia), E. Kusnadi (Kas Negara), R. Aboebakar Winangoen (Kementerian Keuangan) serta Oesman dan Agoes (kedunya mewakili Serikat Buruh). Tugasnya ialah menyelenggarakan segala sesuatu yang bersangkutan dengan pencetakan uang. Anggota panitia lainnya terdiri atas para pegawai Kementerian Keuangan dan para anggota Serikat Buruh Percetakan G. Kolff (To, 1956:89) Pemerintah kemudian memutuskan untuk mencetak uang sendiri, bukan saja sebagai alat pembayaran tetapi juga sebagai lambang identitas nasional.

Seri "Djakarta" pembuatan klise dikerjakan di percetakan "de Unie" dan

percetakan "Balai Pustaka". Pembuatan gambar *lithografi* dilakukan di percetakan "de Unie". Percetakan perdana dilakukan di percetakan "Balai Pustaka" dengan pertama-pertama mencetak lembaran uang seratus rupiah (Rosidi, 2011). Kondisi politik Indonesia saat itu menyebabkan pencetakan uang hanya berjalan beberapa bulan saja dilaksanakan di Jakarta, hingga menjelang seluruh pencetakan mata uang ORI selesai pada akhir bulan Desember 1945, pencetakan terpaksa dihentikan, hal ini disebabkan karena keadaan kota Jakarta yang tidak aman oleh datangnya tentara Sekutu dan NICA Belanda.

Lembaran uang kertas yang telah tercetak, berbagai macam peralatan dan karyawan yang menanganinya, dipindahkan ke Yogyakarta bersamaan dengan hijrahnya ibukota Negara. (Wiratsongko,1991) dan pencetakan dilanjutkan di Yogyakarta dengan alat yang serba kurang lengkap (Sikap, 24 Maret 1949).

Seri "Djogjakarta" ketika ibukota Republik Indonesia hijrah ke Yogyakarta, pencetakan uang kertas ORI seri "Djogjakarta" dilakukan di beberapa tempat, antara lain gedung percetakan milik Kraton "Radya Indria" (di masa Belanda bernama "Yaker") di Loji Kecil Wetan (sekarang Hotel "Limaran" Jl. Suryotomo,no 10-12) dan klise dibuat di belakang Bank Indonesia dengan menggunakan bahan baku kertas jenis HVS 80 gram dicampur serat wool (<http://www.anindya.co.id>).

"ORI" juga pernah dicetak di percetakan Republik Indonesia "Gondo Roemaksa" di jalan Gondomanan (sekarang Pusat Perbelanjaan Elektronik "Jogja Tronik" Jl. Brigjen Katamso) (Dahana, 2002:84) ORI seri Yogyakarta yang lain dicetak di "Canisius Drukkerij" yang terletak di jalan Secodiningrtan, (sekarang Kompleks Gereja

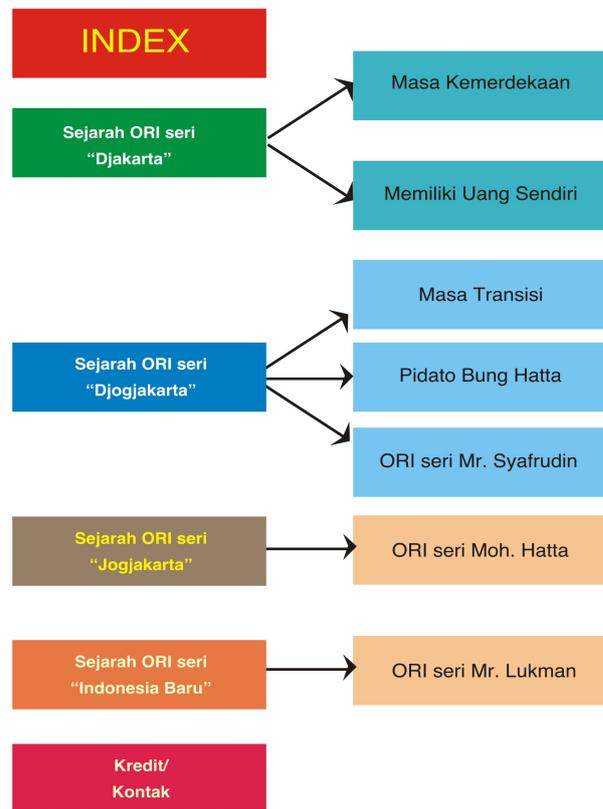
"Kidul Lodji" Jl. P. Senopati 24) (Katalog 75 Tahun Kanisius, 1997: 11) Di wilayah Jawa Timur uang ORI di buat di percetakan eks percetakan uang Belanda Nederlands Indische Metaalwaren en Emballage Fabrieken (NIMEF dan sekarang menjadi Bank BRI) di Kendalpayak, Malang. (Widarti,1984).

Seri "Jogjakarta" masa pendudukan Belanda, bulan Juli 1947, ketika Belanda mengadakan pendudukan atas kota Jogja melalui "Aksi Polisionil I", maka seluruh aktivitas pencetakan uang ORI, dipindahkan dan dilakukan di daerah pengungsian antara lain di desa Srunggo dan Kajor, wilayah desa Selopamioro, Kecamatan Imogiri, Bantul. Setelah pengakuan kedaulatan oleh Belanda pada akhir bulan Desember 1949, ORI kembali dicetak di Yogyakarta. (Nurhajarini, 1999).

#### WEB HIRARKI

1. *Halaman Index; Ketika membuka web pertama kali audien disuguhi oleh tampilan logo "Sejarah Uang Kertas "Oeang Republik Indonesia" ORI tahun 1945-1949". Di halaman ini juga terdapat tombol untuk menuju ke halaman : Djakarta, Djogjakarta, Pendudukan Belanda dan Kredit/Kontak web desain.*
2. *Halaman Sejarah Seri "Djakarta", bentuk desain secara verbal dibagi kedalam beberapa scroll antara lain:*
  - (a) *Scroll halaman paling atas diawali dengan suasana gambar ketika detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Di halaman awal juga diberikan tombol untuk menjalankan audio pembacaan naskah Proklamasi Kemerdekaan oleh Ir. Soekarno.*
  - (b) *Scroll selanjutnya adalah teks tentang perlunya membuat Uang Republik Indonesia sebagai tanda eksistensi sebuah negara.*

- (c) Selanjutnya diberikan pemaparan tentang koran Berita Repoeblrik Indonesia yang mempertanyakan kapan Indonesia punya uang sendiri. Kemudian muncul foto Sjafruddin Prawiranegara sebagai tokoh penggagas mata uang.
- (d) Scroll Menteri Keuangan membentuk “Panitia Penyelenggara Pencetakan Uang Kertas Republik Indonesia” pada 7 November 1945 yang tugasnya menyelenggarakan segala sesuatu yang bersangkutan dengan pencetakan uang. Dalam scroll ini sebisa mungkin diberikan foto-foto anggota panitia tersebut di atas.
- (e) Pembuatan uang pertama seratus rupiah di percetakan “Balai Pustaka” dengan pertama membuat klise/film dan litografi di “de Unie” di Jakarta. Pada scroll ini ditampilkan bentuk mata uang beserta gambar tempat dicetaknya mata uang.
- (f) Keadaan kota Jakarta yang tidak aman karena kedatangan NICA Belanda. Ditampilkan suasana gambar kedatangan tentara NICA di Indonesia.
- (g) Beberapa masalah penting yang mempengaruhi jalan cerita: yaitu romantika uang "ORI". Kondisi awal dimulai setelah tentara Sekutu mendarat di Jakarta dan berusaha menduduki Indonesia kembali.
- (h) Tentara sekutu ini juga dikenal sebagai Netherlands Indies Civil Administration (NICA). Salah satu yang dilakukannya adalah menarik semua Gulden yang dulu pernah dicetak sebelum masa pendudukan Jepang dan selanjutnya mengedarkan Gulden NICA.
- (i) Halaman Sejarah Seri “Djogjakarta”, ditandai dengan scroll awal pindahnya ibukota RI dari Jakarta ke Yogyakarta pada tanggal 4 Januari 1946. Dalam scroll ini diberikan bentuk peta Jawa animasi grafis arah panah dari jakarta menuju Yogyakarta.



**Gambar 1.** Skema alur hierarki web sebagai panduan perancangan web interaktif

- Scroll selanjutnya menjelaskan tempat-tempat dimana proses pembuatan mata uang dilakukan di Yogyakarta. Mulai percetakan milik Kraton “Radya Indria”, Belakang Bank Indonesia (sekarang), percetakan “Gondo Roemeksa” dan percetakan Canisius Drukkerij. Dalam bagian ini ditunjukkan melalui peta dan kemudian foto-foto tempat percetakan serta hasil cetakan uangnya.
- Selain itu ORI juga dicetak di percetakan eks percetakan uang Belanda Netherlands Indische Metaalwaren en Emballage Fabrieken (NIMEF) di Kota Malang, Jawa Timur. Bagian ini juga memberikan pengetahuan tentang letak percetakan beserta foto dan juga hasil cetakan uangnya. Ditampilkan juga dalam salah satu scroll, perancang mata uang seri “Djogjakarta”, Dibyo Pramudjo. Kemudian di scroll terakhir ditampilkan berbagai seri mata uang seri “Djogjakarta”.

3. Halaman Masa Pendudukan Belanda, ketika Belanda menduduki Yogyakarta melalui "Aksi Polisionil I", maka seluruh aktivitas pencetakan uang ORI, dipindahkan dan dilakukan di daerah pengungsian antara lain di desa Srunggo dan Kajor, wilayah desa Selopamioro, Kecamatan Imogiri, Bantul. Setelah pengakuan kedaulatan oleh Belanda pada akhir bulan Desember 1949, ORI kembali dicetak di Yogyakarta. Tampilan disini tetap menggunakan olah digital foto dari data yang didapat dan juga bentuk visual mata uang yang dihasilkan.
4. Halaman ORI seri Indonesia Baru, terdapat rupiah baru dalam pecahan 10 sen, ½ rupiah dan 100 rupiah. Pada bagian ini ditampilkan bentuk mata uang yang ada. Klimak dan penyelesaian objek karya media interaktif: yaitu cerita perjalanan pencetakan, peredaran dan masa berlakunya uang "ORI", di beberapa wilayah perjuangan. "ORI" menjadi alat yang mempersatukan tekad seluruh bangsa Indonesia untuk berjuang menegakkan kemerdekaan.
5. Kredit/Kontak, merupakan halaman dimana terdapat penjelasan karya dibuat oleh siapa saja dan menggunakan sumber referensi apa saja. Selain itu di halaman ini juga terdapat kontak agar audien bisa menghubungi penulis untuk mendapatkan keterangan lebih lanjut mengenai sejarah mata uang kertas ORI ini.

### STOP MOTION TAHAPAN KEY VISUAL

Website interaktif yang berjudul Sejarah Uang Kertas "Oeang Republik Indonesia" ORI 1945-1949, berusaha menginformasikan kronika sejarah tentang keluar dan dicetaknya ORI pada masa itu. Website dibagi menjadi 5 halaman utama, yaitu: index sebagai halaman depan,

halaman sejarah seri "Djakarta", halaman searah seri "Djogjakarta", halaman masa pendudukan Belanda, halaman seri Indonesia Baru dan terakhir halaman kredit yang berisi tentang tim penyusun serta ucapan terima kasih. Agar informasi dalam website bisa diakses dari semua media yang ada, maka format *website* harus mampu mengadaptasi ukuran layar yang saat ini sudah bermacam bentuk dan teknologi, metode ini dinamakan *responsive web* desain.

Untuk mempermudah proses produksi dalam pembuatan *web* interaktif ini, maka navigasi *frame by frame* sebagai pedoman visual atas hasil rencana pra produksi dapat dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 2. Home navigasi 1



Gambar 3. Djakarta navigasi 2



Gambar 4. Jakarta navigasi 3



Gambar 7. Indonesia Baru Navigasi 1



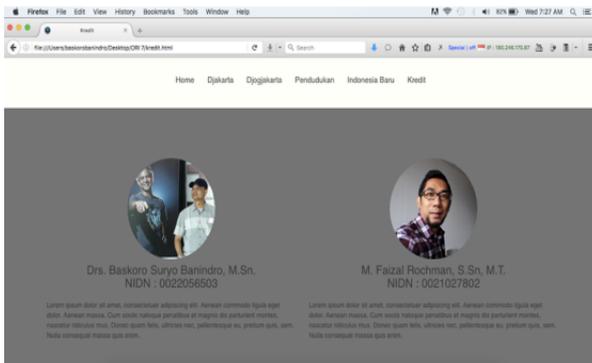
Gambar 5. Djokja Navigasi 1



Gambar 8. Indonesia Baru Navigasi 2



Gambar 6. Djokja Navigasi 2



Gambar 9. Credit Title



Gambar 7. Djogja Navigasi 3

## HASIL PENGUJIAN

Dalam penelitian perancangan sistem ini, maka telah dilakukan pengujian sistem melalui uji publik dalam skala terbatas. Dengan *web hosting* dengan nama *uangkartasori.com* yang dikelola oleh UPT Puskom ISI Yogyakarta, uji media dilakukan terhadap calon *user*, sebagai populasi adalah siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta dan sample adalah siswa kelas 7 yang didampingi oleh para guru multimedia.

Penelitian ini menggunakan 2 (dua) teknik analisis, yaitu: analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil review ahli muatan sejarah/konten, ahli muti media, ahli desain pembelajaran, dan uji coba siswa. Analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angka dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun skala kuantitas diperoleh dengan akses penghitungan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = Jumlah skor maksimum

(Sudjono, 2011:43)

Dari 120 siswa sekolah yang mengikuti uji praktek dengan membuka aktivasi aplikasi langsung media web interaktif Sejarah Uang Kertas "Oeang Republik Indonesia" ORI Masa Revolusi 1945-1949, melalui laman web: uangkertasori.com dapat diperoleh data kualitatif dari para siswa bahwa media web interaktif ini telah mampu memberikan fakta material untuk memperoleh informasi seputar kronik uang kertas ORI di masa revolusi. Adapun hasil review kuantitatif diperoleh validas persentase dari ahli isi konten sejarah atas aspek konten/materi yang visualkan berkualifikasi sangat baik dengan memperoleh persentase sebesar 99%, hal ini berarti isi/materi yang disajikan dalam web digital interaktif tentang sejarah ORI sesuai dan layak dibelajarkan kepada siswa.

Hasil review ahli multimedia yang digunakan untuk menilai kerelevanan media yang digunakan dalam menjelaskan konten isi dari sejarah ORI Masa Revolusi 1945-1949,

dari setiap materi mencapai kesesuaian sebesar 95%, berada dalam kategori sangat baik. Hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan tingkat ketercukupan web interaktif yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 89%, berada dalam kategori baik. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan tingkat validitas media berdasarkan kelompok kecil menunjukkan presentase sebesar 97%, hal ini menunjukkan nilai yang sangat bagus.

## KESIMPULAN

Dalam menyelesaikan perancangan web digital interaktif Sejarah Uang Kertas "Oeang Republik Indonesia" ORI Masa Revolusi 1945-1949, *platform web* desain dirancang menggunakan metode pengembangan web statis dengan melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Web disusun dan dirancang menggunakan aplikasi "blocs" berbasis "html5". Adapun konten Informasi digital interaktif tentang kronik sejarah uang kertas Indonesia di masa revolusi, saat ini telah dapat diakses melalui laman web uangkertasori.com.

Serangkaian uji sistem melalui observasi dan *review* telah dilakukan guna mengukur validitas objek kepada calon/user yakni generasi muda, khususnya anak sekolah menengah pertama. Melalui paparan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif maka dapat disimpulkan bahwa

1. Dengan menggunakan sarana media pembelajaran web interaktif tentang kronik-sejarah uang ORI di masa revolusi berbasis multimedia, maka konten dan informasi objek material sejarah mata uang kertas menjadi lebih mudah diserap dan dipahami para siswa/user.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, media yang dibuat dapat dipergunakan untuk mendukung

*cognitive, avectiive* dan daya psikomotorik para siswa/user berselancar dengan memilih menu melalui *buton interface* untuk masuk ke dalam konten materi di dalamnya.

3. Proses aktivitas interaktif secara virtual melalui visualisasi gambar, audio-video dan bangun ruang yang konkrit. Telah menunjukkan bahwa web multimedia interaktif efektif untuk membantu meningkatkan daya tangkap sensorik siswa terhadap materi bahan ajar khususnya sejarah.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, yang telah memberikan dana penelitian tahun 2016/2017 melalui skema desentralisasi Hibah Produk Terapan pada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku

- Bungin, Burhan. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format kuantitatif dan Kualitatif*, Surabaya: Airlangga University Press.
- Crawford, Chris, (2003). *The Art of Interactive Design*, United States of America: Publishers Group West
- Fitrianti, Rahmawati, (2008). *Perjalanan Panjang "ORI" Mata Uang Yang Lahir Sebagai Alat Revolusi*, Bandung: Rosdakarya
- Jones, Matt; Marsden, Gary, (2006). *Mobile Interaction Design*, Great Britain, Bell & Bain, Glasgow

Kartodirdjo, Sartono, (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Nurhajarini, Dwi Ratna, (1999). *Oeang Republik Indonesia Perannya Dalam Perjuangan Bangsa 1946-1950*, Yogyakarta: BKSNY, Depdikbud

Sudijono, Anas (2011) Pengantar Statistik Pendidikan, Denpasar: PT Raja Grafindo Persada

Turmuzi, Ahmad, (2011). *Peranan Pembelajaran Sejarah dalam Pembangunan Bangsa*, Jakarta: Kompas Gramedia

Wiratsongko, (1991). *Bank Note & Indonesian Coins*, Jakarta: Bank Tabungan Negara Indonesia

Wardhana, Ali, (2009). *Sejarah Uang di Indonesia*, JogJa: Bentara Budaya

#### Prosiding:

Anderson, Stephen P., (2011). *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*, New Riders 1249 Eighth Street Berkeley, CA 94710

#### Jurnal

- Uno, Hamzah B., Abd. Rahman K. Ma'ruf (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169-185.
- Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis (2011). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Ngadirejan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(4), 40-44.

Juanda, Enjang A. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-Dasar Mikrokontroler. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(6), 439-444

Ali, Muhamad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11-18

Wati, Unik A (2010). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-16

Pawana, Made G. Naswan Suharsono, I Made Kirna (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman

Web. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran, [http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_tp/article](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article)

Waskito, Danang. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Multimedia Bagi Sekolah Dasar Kelas 6. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(13), 59-65

Sujanem, Rai., I Nyoman Putu Suwindra, I Ketut Tika. (2009). Pengembangan Modul Fisika Kontekstual Interaktif Berbasis Web Untuk Siswa Kelas I SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 42(2), 97-103

Nurhasanah, Youllia Indrawaty, Senyelda Destyany. (2011) Implementasi Model Cmifed Pada Multimedia Interaktif Untuk

Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 2(2), 1-12

### **Skripsi**

Maesaroh, Nani. (2013). Peranan Oeang Republik Indonesia (ORI) Dalam Periode Revolusi Kemerdekaan 1946-1950. Skripsi Jurusan Sejarah - Fakultas Ilmu Sosial UM

### **Majalah**

Majalah Sikap : Mimbar Politik, Djakarta: Badan Penerbit Sikap 1952

### **Sumber Elektronik**

*Cap. O'Rourke to the rescue*, 1988, New Straits Times Malaysia. <https://news.google.com/newspapers?id=dr gTAAAIBAJ&sjid=S5ADAAAIBAJ&pg=3478,303305&dq=parallax+scrolling>

### **Laporan dan handbooks**

Standler, Ronald B., 2011. *What Is History and Why Is History Important?*, [www.rbs0.com/wh.pdf](http://www.rbs0.com/wh.pdf)

Lehtimäki, Juhani, 2013. *Smashing Android UI: Responsive User Interface and Design Patterns for Android Phones and Tablets*, United States of America: Command Web Missouri.

Formwalt, Lee W., 2002. *Seven Rules for Effective History Teaching or Bringing Life to the History Class*, *OA Magazine of History* 34(2):11