

**PERANCANGAN UANG KERTAS
REPUBLIK INDONESIA (RUPIAH)
SERI EKONOMI KREATIF**



PENCIPTAAN

Rato Tanggela

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN UANG KERTAS
REPUBLIK INDONESIA
(RUPIAH)
SERI EKONOMI KREATIF**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4.267/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	30-08-2013



PENCIPTAAN

Rato Tanggela



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



**PERANCANGAN UANG KERTAS REPUBLIK
INDONESIA (RUPIAH)
SERI EKONOMI KREATIF**



PENCIPTAAN

Rato Tanggela


081 1717 024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat utama
memperoleh gelar S1
dalam bidang
Desain Komunikasi Visual**


Tugas Akhir Ini berjudul :

**PERANCANGAN UANG KERTAS REPUBLIK INDONESIA (RUPIAH)
SERI EKONOMI KREATIF** diajukan oleh Rato Tanggela NIM 081 1717 024
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim
Penguji Tugas akhir pada tanggal 3 Juni 2013 dan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
NIP. 1965056221992031003

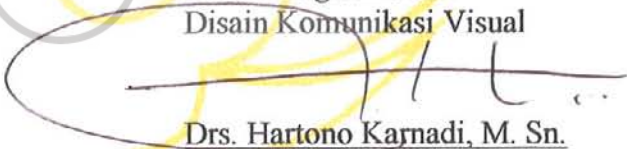
Pembimbing II/Anggota


Drs. Arif Agung, M.Sn
NIP. 196711161993031001

Cognate/Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP. 19708071985031003

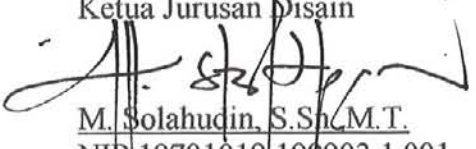
Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP. 19650209 199512 1 00

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198802 2 002

Ketua Jurusan Disain


M. Solahudin, S.Sn, M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN UANG KERTAS REPUBLIK INDONESIA (RUPIAH) SERI EKONOMI KREATIF

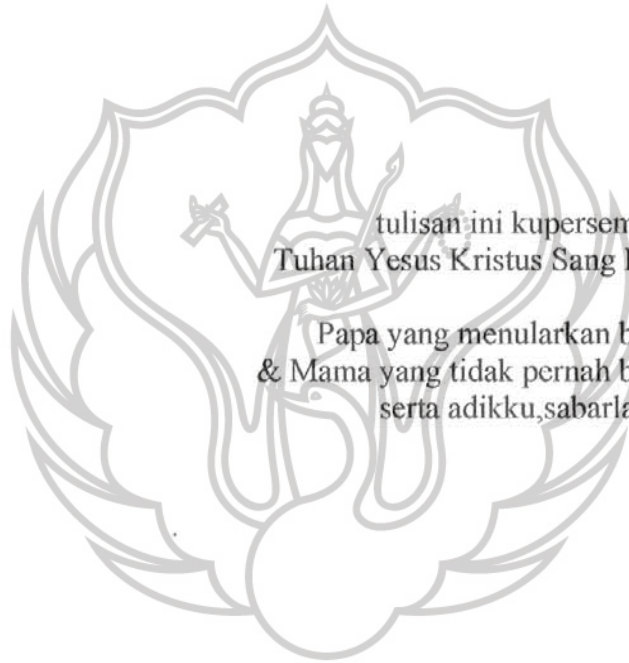
Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 juni 2013



Rato Tanggela

NIM. 081 1717 024



tulisan ini kupersembahkan untuk,
Tuhan Yesus Kristus Sang Pemberi Hidup

Papa yang menularkan bakat kepadaku
& Mama yang tidak pernah berhenti berdoa
serta adikku, sabarlah & kuatlah...



inilah rahasiaku,
setiap kali aku terjatuh
aku pasti berdiri kembali

KATA PENGANTAR

Melalui Penyertaan yang tiada henti dari Sang Pencipta Segala yang ada, di atas bawah, depan dan belakang, segala yang terlihat maupun tidak namun dapat dirasa, yang disapa Tuhan Yesus Kristus akhirnya Tugas akhir dengan Judul Perancangan Uang Kertas (Rupiah) Seri Ekonomi Kreatif dapat diselesaikan dengan baik dengan proses yang lancar tanpa adanya halangan yang terlalu banyak menghadang, sedikit kerikil adalah baik untuk proses berkembang dan membuat terjaga dalam langkahnya.

Tugas akhir adalah syarat utama untuk meraih gelar Strata Satu dan melalui beberapa proses yang sudah disusun maka proses pengerjaan yang ditempuh dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Uang dipilih sebagai media pada proses perancangan Tugas akhir. Mengapa uang karena uang adalah salah satu alat untuk media yang menjadi saksi bisu suatu Negara mengenai pergerakan yang terjadi di tiap zamannya. Pada Tugas akhir mengangkat judul Perancangan Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif dimana uang yang biasanya berfungsi sebagai alat tukar dikolaborasi dengan ilmu desain komunikasi visual sehingga uang diberi nafas baru yang selain memiliki fungsi dari alat jual beli dan juga sebagai media publikasi pergerakan Ekonomi Kreatif, sebuah program dari Pemerintah dibawah tanggung jawab MenParenKraf dengan 14 Sektor yang dikembangkan. Secara Khusus diciptakan uang kertas dengan seri Ekonomi Kreatif dengan tiga seri yang mengacu pada bentuk baru dengan merubah layout dan juga menambahkan teknologi QR Code yang mempermudah proses pertukaran informasi. Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif berusaha mendekatkan kegiatan ekonomi kreatif dengan masyarakat guna membangkitkan semangat untuk berkreasi demi kemajuan perekonomian Negara Indonesia.

Akhirnya dengan tekad dan semangat yang bulat serta bantuan dari segala yang tercipta maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, bukan hanya selesai namun diharapkan dapat menjadi pembuka wawasan baru untuk melihat hal – hal kecil disekitar yang dapat dijadikan alat kreasi dibantu dengan ilmu desain komunikasi visual.

Perancang

Rato Tanggela

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rendah hati, teristimewa bagi semua pihak yang mendukung proses perancangan Tugas Akhir sebagai syarat menyelesaikan program Strata satu pada Jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia maka Segala Puji, Syukur dan Hormat Atas Anugerah dan penyertaan yang tiada henti dari Tuhan Yesus Kristus yang membuat Tugas Akhir ini nyata dan bukan hanya omong kosong belaka. terimakasih.

Secara khusus Tugas akhir ini juga dapat terwujud karena dukungan nyata dari para teristimewa yang dengan segala kerendahan hati perancang ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Suastiwi, M. Des.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Sholahuddin, S. Sn., M.T
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
4. Dosen Wali yang setia membimbing dari awal bapak Drs. Wibowo Msn.
5. Dosen Pembimbing I, bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro. M.Sn guna arahan dan bimbingannya dalam proses perancangan
6. Dosen Pembimbing II, bapak Arif Agung. M.Sn untuk proses kreatif yang membuka wawasan dan keberanian dalam melangkah
7. Bapak Drs. Asnar Zacky selaku Cognate yang sangat memberi masukan, koreksi serta kartun yang tak terduga, kusimpan sampai nanti.
8. Bapak Sumbo Tinarbuko, dengan ilmunya yang sangat berguna.
9. Bapak Andi dan Koskow selaku dosen dan juga teman yang bercerita tentang hidup dan dunia desain grafis
10. Para Staf kampus yang menyediakan pintu, lengkap dengan kuncinya, dan beberapa kesulitan yang mengada – ada dan juga kemudahan yang tak terkira
11. Komunitas Anugrah Tuhan yang tidak akan terputus oleh apapun juga, kita sepakat menyebutnya Keluarga, yang sangat kucintai Papa, Umbu L.P Tanggela yang menularkan bakat, percaya bakat itu akan besar, dan Mama,

Spella Yvonne Mezango, yang tidak pernah berhenti berdoa. adikku aditya yang setia menemani dan mengantar atau sekedar berbagi rasa. Terimakasih untuk semua yang diberi, ketenangan dan semangat untuk maju.

12. Om Wied yang menantang Juli ini selesai dan tante Dori , Aussie, Abi, Papa To, Tante Mesi, dan Y3, Para Sepupu seperjuangan, Oma, Opa disumba, Ceku, Om Jeff, Tante Ina beserta dua bintang hati, seluruh Tanggelas, Mezbers keluarga yang tak tersebutkan satu persatu, Mari saling mendukung kita. Sip.
13. Tatit Kurniasih Parter terbaik yang pernah ada, kesetiaan dan kesabaran yang tidak pernah mati.
14. Tangan Perkasa Group yang juga sahabat tak pernah mati, Deni sitangan ajaib, Wiko yang ganteng, Galuh, terimakasih ya buat semuanya, Adit, buat bukunya, Vici dengan kecepatannya bak jaguar malam, Mario, Dito, Ari the desainer tukang, Blame, Aji, Sulton, Panji, Abe, Risna, Arika, Au, Tari, Imam, Budi, Vian, Tofa, Langgeng, Kancil, Kak Prima, Kharisma, Udin, Nanda, terimakasih buat semua cinta selama ini ya teman – teman
15. Teman – teman langit biru dan studio diskom buat pelajaran berharga
16. teman – teman Drawing Lovers untuk proses berkesenian dijogja
17. kerja keras dari Gara – Gara Graphic art magazine, dan isep ria
18. Teman – teman LUZ yang setia mengabarkan kabar sukacita lewat goresan dan pesan singkatnya.
19. Pondok Api bersaudara, Heru, Marthinus, Ryan secara khusus
20. Para tak terduga, GSM GEJAYAN kusebutkan secara Khusus Kia, Caca, Daniel yang sudah mendukung dan jadi saksi proses menuju akhir dan masuk pekan baru
21. Criemy dan Tatang, makhluk coklat berbulu lebat yang setia menemani, penghilang sepi
22. Komputerku, yang telah bekerja siang dan malam selama 25 jam tiada henti, para abdoe bersaudara yang terpaksa kubajak.
23. Terimakasih untuk pembuat Skype dan Android yang membuat jarak dan mata jadi sama dekat
24. Terimakasih Printer Epson L 300nya mbak gals yang sudah berlari sangat cepat, dan para tangan perkasa mas- mas fotokopian di selatan taman siswa

yang saya tak tau namanya namun sangat kuhapal asalnya, wonosari, terimakasih ya mas wonosari.

25. Kos-kosan Bu Slamet, lengkap dengan listrik dan air dan ruang khusus milik blame, deni dan abe tempat menyelesaikan penulisan yang menjadi salah satu pengalaman hidup.
26. Terimakasih untuk cahaya, angin malam, suara menderu, alat perang, pensil, gunting, cutter, beserta buku catatan kecil.
27. Untuk Kuda Pacu bermesin yang melaju tiada henti, dan setia menemani.
28. Terimakasih untuk Pencipta lagu tanah airku, Indonesia Raya dan juga artis yang setia bernyanyi via itunes White Shoes, Camera Obscura, Individual Life, Travis, Coldplay, Ramones, Lagu Rohani, Naif dan juga Mocca. Tanpamu malam lembur kemarin sepi sendiri.
29. Para penghibur, pendobrak, penolak, pemandang sebelah mata, para pendoa, pengucap semangat, pemberi contoh, untuk mereka yang tidak disebutkan satu persatu, berkat kalian semua ini menjadi kenyataan. Terimakasih Banyak, Hanya Dia Sang Pencipta segala yang mampu memberi balasan.



Yogyakarta, 23 Juli 2013

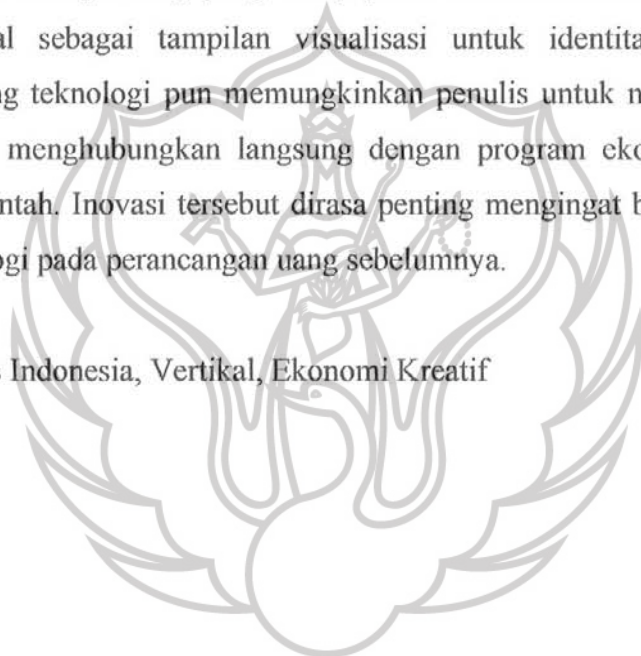
Perancang

ABSTRAK

Uang yang berfungsi sebagai alat tukar umum (*medium of exchange*) dan satuan ukur (*unit of account*) dicetak dalam dua bahan yakni kertas dan logam. Perancangan/desain uang kertas menjadi begitu penting untuk menyampaikan sejarah negara dan menampilkan seni pencetakan uang yang sesuai dengan kaidah keamanan dan prosedur pencetakan uang yang sah.

Rupiah, sebagai mata uang Indonesia pun harus memiliki kaidah tersebut. Perancangan uang dalam tugas akhir ini mengangkat tema ekonomi kreatif yang berkembang di Indonesia. Sistem perhitungan uang dilakukan dengan menggunakan teori *root rectangular*. Design uang yang menyajikan tokoh nasional ini dikemas dalam bentuk vertikal sebagai tampilan visualisasi untuk identitas Indonesia. Perkembangan dibidang teknologi pun memungkinkan penulis untuk menambahkan *QR Code* yang dapat menghubungkan langsung dengan program ekonomi kreatif yang buat oleh pemerintah. Inovasi tersebut dirasa penting mengingat belum adanya efek perubahan teknologi pada perancangan uang sebelumnya.

Keyword : Uang kertas Indonesia, Vertikal, Ekonomi Kreatif



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi	
1. Tinjauan Uang Kertas	
a. Sejarah Kertas.....	9
b. Sejarah Mesin Cetak.....	13
c. Sejarah Uang	
1) asal mula uang.....	16
2) Uang Komoditi.....	16
3) Uang Logam.....	17

4) Uang Koin.....	18
5) Uang Koin perunggu di Cina: 7th - abad ke-3 SM.....	18
6) Modal Yunani dan Romawi : dari abad ke-4 SM.....	19
7) Asal mata uang hari ini: abad 7 - 16 Masehi.....	20
8) Uang kertas di Cina: abad ke 10 – 15 Masehi.....	20
9) Nota Bank : Tahun 1661-1821.....	21
10) Pencetakan kerang: 16th - abad ke-18 Masehi.....	23
11) Uang Modern.....	24
d. Fungsi Uang.....	25
e. Sejarah Uang di Indonesia.....	26
f. Contoh Uang Kertas	
a) Uang kertas di dunia.....	30
b) Uang Kertas di Indonesia.....	32
g. Elemen Pada Uang Kertas di Indonesia	
1) Visual.....	34
2) Verbal.....	40
3) Sistem Pengaman	41
2. Tinjauan Kebudayaan Indonesia	
a. Pengertian Budaya.....	48
b. Budaya Indonesia.....	49
3. Tinjauan Ekonomi Kreatif	
a. Pengertian Ekonomi Kreatif.....	51
b. Sektor Ekonomi Kreatif.....	53
c. Tujuan Ekonomi Kreatif.....	54
4. Tinjauan Layout.....	54
5. Tinjauan Tipografi.....	55
a. Anatomi Huruf.....	56
b. Keluarga Huruf.....	58
6. Tinjauan Ilustrasi.....	58
7. Tinjauan Gaya desain.....	59
a. Gaya Realis.....	60
b. Gaya Victorian.....	61
c. Gaya Art Neuveau.....	62
d. Gaya Futurisme.....	64

e. Gaya Konstruktifisme.....	65
f. Gaya De Stijl.....	66
g. Gaya Bauhaus.....	66
h. Gaya Plakatsil.....	68
i. Gaya New Typography.....	69
8. Tinjauan Gaya Gores.....	70
9. Tinjauan Teknik Ilustrasi.....	71
10. Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	72
a. Desain.....	72
b. Komunikasi.....	73
B. Analisis.....	85
C. Kesimpulan Analisa Data.....	87
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Tujuan Perancangan.....	89
B. Metode Perancangan	
1. Riset.....	89
2. Analisis.....	89
3. Sintesis.....	90
4. Karakteristik.....	90
5. Konseptualisasi / Strategi Komunikasi.....	92
6. <i>Value Added</i> / Kebaruan.....	92
7. Pemilihan Media.....	94
8. Visualisasi.....	98
9. Produksi.....	112
BAB IV VISUALISASI	
A. <i>Mind mapping</i>	114
B. Data Visual.....	117
C. Studi Tipografi	
1. Sketsa Nominal.....	121
2. Teks	
a. Nominal.....	124
b. Tipografi keterangan Negara Kesatuan Republik Indonesia.....	127

c. Tipografi keterangan Ilustrasi.....	128
d. Tipografi Dewan Gubernur.....	129
e. Tipografi Security Sistem.....	130
D. Studi Warna.....	131
E. Warna Pengikat.....	134
F. Studi Ilustrasi	
1. Data Visual.....	135
2. Rough Layout Ilustrasi.....	139
3. Comprehensive Layout Ilustrasi.....	141
G. Layout Uang Kertas	
1. Sistem Perhitungan Ukuran.....	141
2. Sketsa Layout.....	142
3. Layout Terpilih.....	143
H. Studi QR Code.....	144
I. Studi Roset.....	144
J. Studi Hologram.....	145
K. Final Desain	
1. Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif seri Rp. 15.000.....	146
2. Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif seri Rp. 25.000.....	147
3. Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif seri Rp. 75.000.....	148
L. Media Pendukung	
1. Website.....	149
2. Iklan TV.....	151
3. Poster Uang bersambung / Uncutbank.....	155
4. Infografis Informasi elemen Uang kertas.....	156
5. Totebag.....	157
6. Kartu Pos.....	158
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	159
B. Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA.....	161
LAMPIRAN.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Gambar Sosok Cai Lun.....	10
Gambar 3. Gambaran ‘Ce’.....	10
Gambar 4. Kertas yang terbuat dari Rami dan Kulit Pohon.....	11
Gambar 5. Proses Pembuatan Pulp.....	12
Gambar 7. Uang Kertas China kuno (<i>Jiao zi</i>).....	21
Gambar 8. Contoh Crowries.....	24
Gambar 10. Gulden Belanda.....	30
Gambar 11. Lire Italia.....	30
Gambar 12. Pound Inggris.....	31
Gambar 13. Ringgit Malaysia.....	31
Gambar 14. Real Saudi.....	31
Gambar 15. Yen Jepang.....	30
Gambar 16. Contoh Rupiah.....	31
Gambar 17. Contoh Ilustrasi tokoh uang Rupiah.....	35
Gambar 18. Uang Kertas Gambar Orang Utan.....	36
Gambar 19. Uang Kertas Gambar Kerajinan.....	37
Gambar 20. Uang Kertas Gambar Flora Fauna.....	38
Gambar 21. <i>Huruf Braille</i>	41
Gambar 22. <i>Root Rectangular</i>	45
Gambar 23. <i>Golden Rectangle</i>	46
Gambar 24. Sektor Ekonomi Kreatif.....	54
Gambar 25. Anatomi Huruf.....	56
Gambar 26. Studi Tipografi.....	57
Gambar 27. Contoh Gambar Realis.....	60
Gambar 28. Contoh Gaya Ilustrasi Victorian.....	62
Gambar 29. Contoh Gaya Art Nouveau.....	53
Gambar 30. Contoh Gaya Art Deco.....	64
Gambar 31. Contoh Gaya Futurisme.....	65
Gambar 32. Contoh Gaya Konstruktivisme.....	66
Gambar 33. Contoh Gaya De Stijl.....	67
Gambar 34. Contoh Gaya Bauhaus.....	68

Gambar 35. Contoh Gaya Plakatsil	69
Gambar 36. Contoh Gaya New Typography	70
Gambar 37. Contoh Arsir Lurus	71
Gambar 38. Bagan Syarat Uang	90
Gambar 39. Sistem Perhitungan Ukuran pada Root Rectangle.....	98
Gambar 40. Studi Tipografi.....	107
Gambar 41. Studi Warna	110
Gambar 42. Studi Layout Komposisi Asimetri	111
Gambar 43. Mind Mapping 1	112
Gambar 44. Mind Mapping II.....	113
Gambar 45. Mind Mapping III	114
Gambar 46. Surat Perjanjian.....	115
Gambar 47. Contoh Uang Mancanegara	116
Gambar 48. Rupiah dari Masa ke Masa	117
Gambar 49. Konsep Dasar Nominal.....	118
Gambar 50. Sketsa.....	119
Gambar 51. Sketsa.....	120
Gambar 52. Penjaringan Ide dan Gambar Terpilih.....	121
Gambar 53. Typeface Nominal Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif.....	122
Gambar 54. Typeface Nominal Nol	125
Gambar 55. Gambar 55. Final Desain Typeface Nominal Uang kertas Seri Ekonomi Kreatif	124
Gambar 56. Penjaringan Ide font NKRI	125
Gambar 57. Penjaringan Ide Font Gubernur	126
Gambar 58. Penjaringan Ide Font Gubernur	127
Gambar 59. Proses Perancangan Typeface guna Nomor Seri Pada Uang.....	128
Gambar 60 Studi Warna Violet	129
Gambar 61 Studi Warna Merah.....	130
Gambar 62 Studi Warna Orange	131
Gambar 63 Studi Warna Hitam	132
Gambar 64 Studi Visual Tokoh.....	133
Gambar 65 Studi Kegiatan Ekonomi Kreatif	134
Gambar 66 Studi Gambar teknik Scrapper 1.....	135
Gambar 67 Studi Gambar teknik Scrapper 2	136

Gambar 68 Rough Layout Ilustrasi Kegiatan Ekonomi Kreatif.....	137
Gambar 69 Sketsa Tokoh	138
Gambar 70 Comprehensive layout Ilustrasi.....	139
Gambar 71 Sketsa Layout Uang.....	140
Gambar 72 Layout Terpilih.....	141
Gambar 73 QR Code	142
Gambar 74 Roset	142
Gambar 75 Hologram	143
Gambar 76 Final Artwork Uang Seri Rp. 15.000.....	144
Gambar 77 Final Artwork Uang Seri Rp. 25.000.....	145
Gambar 78 Final Artwork Uang Seri Rp. 75.000.....	146
Gambar 79 Preview Website Ekonomi Kreatif.....	147
Gambar 80 Storyboard.....	150
Gambar 81 Storyboard.....	151
Gambar 82 Iklan TV.....	152
Gambar 83 Poster UNCUT BANK	153
Gambar 84 Media Pendukung Poster Publikasi Uang Kertas	154
Gambar 85 Media Pendukung, Totebag.....	155
Gambar 86 Media Pendukung, Kartu Pos	156
Gambar 87 Contoh Cetak Intaglio dan Poster Pameran	157
Gambar 88 Kemasan Untuk Uang bersambung / <i>Uncut Bank</i>	158
Gambar 89 Poster Peluncuran dan Uncut Bank	159
Gambar 90 Preview Storyboard	165
Gambar 91 Materi Pameran Uang kertas Seri Ekonomi Kreatif.....	166
Gambar 92 Cap dan Buku Catatan	167
Gambar 93 Pencahayaan Ruang Display lilin dari batok kelapa.....	168
Gambar 94 Suasana Pameran Uang Kertas Seri Ekonomi Kreatif.....	169
Gambar 95 Proses Persiapan Pameran	170

DAFTAR TABEL

Gambar 1	Skematika Perancangan.....	7
Gambar 8	Timeline Uang.....	23



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara adalah suatu lokasi di permukaan bumi yang berkuasa atas sektor politik, militer, ekonomi, sosial maupun budaya yang diatur dalam sebuah organisasi resmi yang disebut pemerintahan yang ada dilingkar wilayah tersebut. Negara memiliki sebuah aturan yang digunakan bagi setiap individu yang menjadi bagian dalam wilayah tersebut. Sebuah wilayah dapat dikatakan sebuah Negara apabila memiliki rakyat, wilayah dan pemerintahan yang berdaulat, lalu diakui oleh Negara lain.

Republik Indonesia disingkat RI atau Indonesia adalah negara di Asia Tenggara, yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.487 pulau, oleh karena itu ia disebut juga sebagai Nusantara, terbagi atas 33 propinsi yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Negara Indonesia menyimpan berbagai macam kebudayaan yang sangat luar biasa banyaknya sehingga ada sebuah semboyan sederhana "*Bhinneka tunggal ika*" ("Berbeda-beda tetapi tetap satu"), berarti keberagaman yang membentuk negara. Selain memiliki populasi padat dan wilayah yang luas, Indonesia memiliki wilayah alam yang mendukung tingkat keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia.

Pada tahun 2011, Presiden Susilo Bambang Yudhoyono melakukan perombakan susunan Kabinet Indonesia Bersatu II, Perombakan dilakukan di beberapa sektor Kementrian, salah satunya pada bagian Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata menjadi Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif disingkat Keparenkraf yang dijabat oleh Maria Eka Pangestu, yang akan menjabat sampai tahun 2014

Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep baru di dunia ekonomi yang infestasinya berupa kreatifitas yang mengandalkan daya kreasi yang baru

atau ide. Ide adalah barang ekonomi yang sangat penting, lebih penting dari objek yang ditekankan pada kebanyakan model-model ekonomi. Di dunia dengan keterbatasan fisik ini, adanya penemuan ide-ide besar bersamaan dengan penemuan jutaan ide-ide kecil-lah yang membuat ekonomi tetap tumbuh (Romer, 1993). Saat ini Ekonomi baru telah muncul seputar industri kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek, royalti dan desain. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi. (Dos Santos, 2007).

Di Indonesia, Kementerian Perdagangan pada tahun 2009 mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai berikut: “Era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan stock of knowledge dari sumber daya manusianya sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya”, hubungannya dengan industri kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mencakup industri dengan kreativitas sumber daya manusia sebagai aset utama untuk menciptakan nilai tambah ekonomi. Di Indonesia sendiri ada 14 sektor ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan, keempatbelas sektor ini meliputi bidang arsitektur, bidang computer dan software, bidang permainan interaktif, pertunjukan, televisi, radio, fashion, musik, film, riset dan penelitian, desain, seni, kerajinan, iklan, dan percetakan yang jika dipadukan dengan kebudayaan akan menjadi potensi pendapatan Negara yang sangat besar.

Merespon perkembangan yang ada di dunia, khususnya pada bidang ekonomi kreatif yang sedang berkembang pesat di Indonesia maka diperlukan penyampaian informasi dibidang ekonomi kreatif baik pada masyarakat Indonesia guna menumbuhkan semangat tiap individu untuk berjuang pada sektor yang ada maupun pada Negara tetangga untuk mempromosikan kegiatan yang sedang berkembang di Indonesia.

Uang berfungsi sebagai alat tukar atau *medium of exchange* yang dapat mempermudah pertukaran. Orang yang akan melakukan pertukaran

tidak perlu menukarkan dengan barang, tetapi cukup menggunakan uang sebagai alat tukar. Kesulitan-kesulitan pertukaran dengan cara barter dapat diatasi dengan pertukaran uang. Saat ini uang bukan hanya berfungsi sebagai alat tukar, namun keberadaannya dapat dijadikan sebagai delegasi dari pemerintah untuk mempublikasikan keadaan yang sedang berkembang, dengan bekerjasama dengan Bank Indonesia perancangan mata uang rupiah seri Ekonomi Kreatif diperlukan sebagai delegasi resmi untuk menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahu untuk tiap individu sehingga mendorong ekonomi Indonesia ke arah yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visualisasi dan publikasi mata uang rupiah dalam peluncuran uang kertas seri Ekonomi Kreatif?

C. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan kali ini menitikberatkan pada proses merancang mata uang rupiah seri Ekonomi Kreatif yang divisualisasikan dengan media publikasi pendukung seperti poster, website, dan storyboard iklan televisi

D. Tujuan Perancangan

1. Membantu program pemerintah dalam menyukseskan *reshuffle* kabinet dengan program Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Negara Indonesia
2. Mengangkat dan mempromosikan kegiatan Ekonomi Kreatif yang ada dinegara Indonesia pada dunia
3. Mata Uang Kertas seri Ekonomi Kreatif sebagai media publikasi yang menjadi sejarah perjalanan Indonesia

E. Manfaat Perancangan

1. Pemerintah

Secara langsung pemerintah dapat menyosialisasikan program ekonomi kreatif kepada seluruh rakyat, dan juga dalam promosi ke mancanegara

2. Masyarakat

Membangun semangat di tiap daerah untuk mengembangkan potensi alamnya agar dapat diberdayagunakan.

3. Wisatawan

Sebagai media promosi mengenai keadaan yang sedang berkembang di Negara Indonesia

4. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini dapat menjadi pengetahuan mengenai bagaimana proses menciptakan sebuah mata uang yang tidak hanya sebagai alat jual beli namun juga sebagai media publikasi mengenai kegiatan Ekonomi Kreatif di Negara Indonesia

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan data

1.1 Data Primer :

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara pendekatan kuantitatif yang diangkat dari berbagai sumber seperti wawancara, penelitian, artikel, jurnal, teori, dan website yang berkaitan dengan perancangan mata uang rupiah seri ekonomi kreatif.. Perancangan ditinjau dari berbagai buku pendukung yang memberikan informasi tentang proses perancangan.

1.2 Data Sekunder :

Menyebarkan Kuisinoner, yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden secara tertulis baik dalam bentuk fisik maupun dalam bentuk digital

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam proses perancangan mata uang rupiah seri Ekonomi Kreatif ialah menggunakan metode 5W+1H yang akan mengurai tiap bagian guna menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi.

3. Metode Perancangan

A. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan informasi yang terkait dengan uang kertas, dan ekonomi kreatif serta elemen pendukungnya melalui buku, majalah, dan website. Pengumpulan data juga dilakukan dengan menyebarkan kuisioner dengan mencari tingkat popularitas dari tiap sampel

B. Wawancara

Wawancara dilakukan bersama orang – orang yang fokus pada bidang numismatik dan juga ekonomi kreatif.

C. Analisis

Pada tahap ini akan menganalisis dari data yang didapatkan melalui hasil riset lapangan.

D. Perancangan

Tahap perancangan meliputi aspek verbal dan visual.

4. Tahap Perancangan

A. Penyusunan Materi

Menampilkan, memilih dan menyusun elemen yang akan dibentuk guna menciptakan sebuah gagasan untuk perancangan ekonomi kreatif.

B. Rough Layout

Tahap ini berisi mengenai sketsa dari tiap layout yang akan menjadi acuan dalam memvisualisasikan, pada tiap elemen visualisasi uang kertas seri ekonomi kreatif bersama dengan media pendukung lainnya.

C. Comprehensive layout

Penyempurnaan dari sketsa yang merupakan kerangka pemikiran visualisasi tahap kedua, menggunakan alat komputer grafis untuk proses penyempurnaan, biasanya menggunakan adobe photoshop dan illustrator.

D. Dummy

Bagian ini merupakan proses pembuatan patokan untuk standar kerja produksi yang meliputi teknik melipat, susunan halaman, dan dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dari aslinya. Dalam tahap ini perancang juga menentukan kertas yang digunakan dalam proses eksekusi sehingga ide dan bahan dapat selaras.

E. Produksi

Hasil kerja dari sketsa sampai pada converehensi layout dieksekusi oleh percetakan. Proses mengubah ide menjadi bentuk nyata

F. Finishing

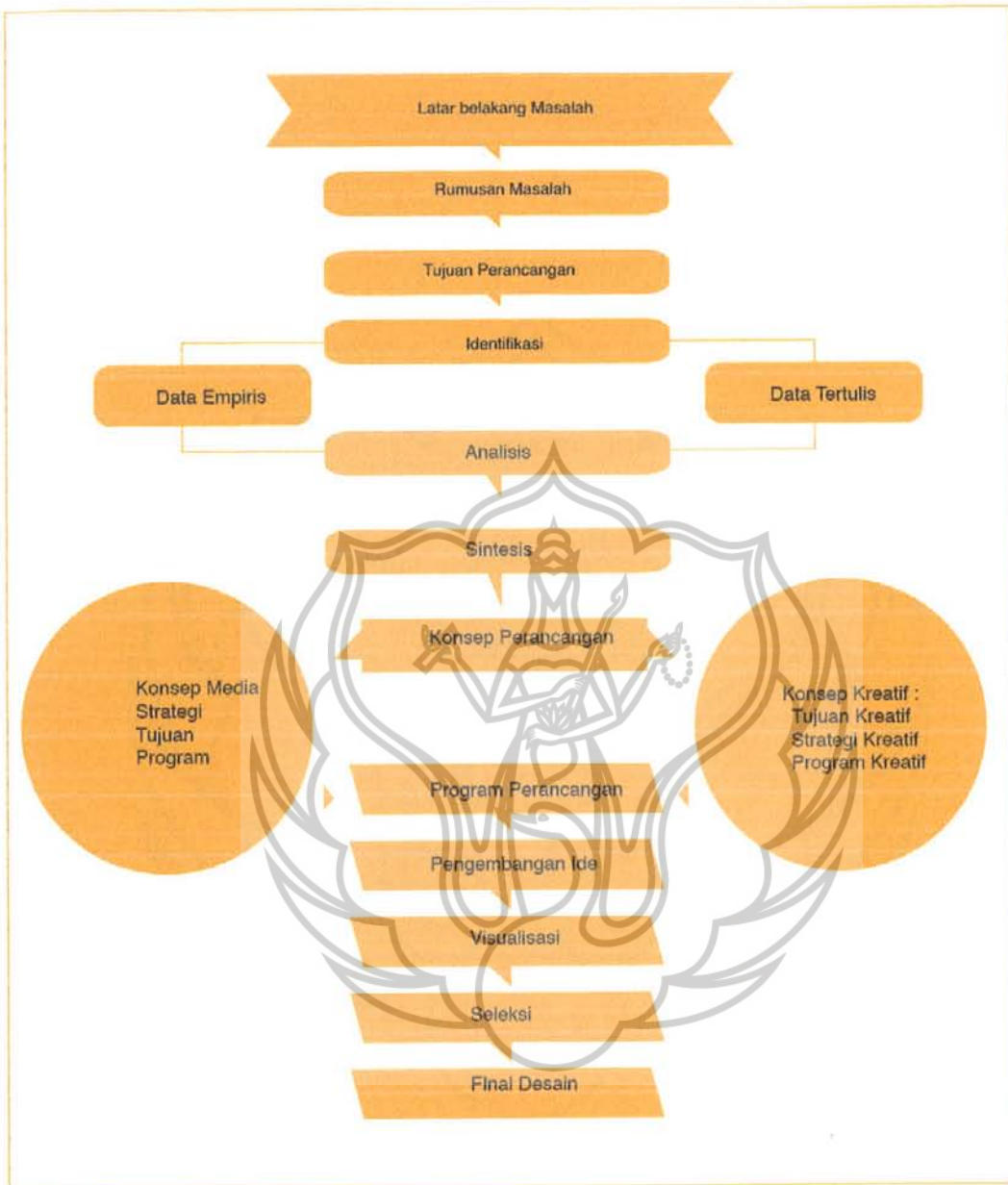
Merupakan tahapan akhir, proses finishing mengacu pada teknik menyusun dan memotong tujuannya untuk mendapatkan bentuk visual yang sesuai dengan pemikiran awal. Proses finishing biasanya dilakukan oleh tenaga individu untuk mempertahankan kerapihan dan ketelitian serta dibantu dengan alat yang modern

G. Sistematika Perancangan

1. Pendahuluan
2. Identifikasi Dan Analisis
3. Konsep Perancangan
4. Visualisasi
5. Kesimpulan Dan Saran



H. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber : Rato Tanggela, th 2012)