

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Uang sebagai alat tukar sah berperan aktif dalam standar pengukur nilai transaksi pada suatu wilayah dan diterima oleh khalayak umum. Peran uang tentunya didasari oleh suatu tujuan yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Hal ini memicu rasa penasaran para peneliti untuk menelisik seberapa dalam pengaruh eksistensi selembar uang terhadap kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan Putri Tiah dalam situs *detik.com* berjudul “*Fungsi Uang, Alat Tukar hingga Pendorong Ekonomi*” pada 2 Februari 2023 bahwa uang menjadi satu kebutuhan penting yang harus dimiliki manusia karena fungsi dari uang itu sendiri sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka, contohnya dalam mempermudah kegiatan tukar menukar barang saat kegiatan perdagangan berlangsung. Uang juga menjadi penentu satuan nilai suatu benda. Setiap negara di seluruh dunia memiliki mata uang masing-masing, seperti yang dimiliki Indonesia dengan sebutan *Rupiah* (Tiah, 2023).

Seiring dengan perubahan waktu, uang diharuskan untuk beradaptasi menyesuaikan zaman sehingga terciptalah beberapa jenis bentuk uang, seperti uang koin, uang kertas, hingga uang elektronik. Hal ini diperkuat oleh artikel milik Verelladevanka Adryamarthanino dan Tri Indriawati dalam situs *kompas.com* berjudul “*Sejarah Perkembangan Uang di Indonesia*” pada 9 Januari 2023 mengenai sejarah perkembangan uang di Indonesia dalam kurun beberapa masa. Awalnya, penggunaan alat tukar nilai benda di Indonesia dalam suatu transaksi masih menggunakan logam emas dan perak mentah. Penggunaan emas dan perak berlangsung dari masa kerajaan sekitar abad ke-9 hingga masa kolonial Belanda di tahun 1602 (Adryamarthanino & Indriawati, 2023). Sebagai wujud dari pengaruh eksistensi uang di nusantara, Bank Indonesia dalam situs *bi.go.id* memuat artikel “*Sejarah BI*” pada 2020 yang menegaskan bahwa di tahun 1953 Bank Indonesia berdiri atas desakan wujud kedaulatan ekonomi Republik Indonesia. Pemerintah RI kemudian menerbitkan UU Nomor 11 tahun 1953 pada 1 Juli 1953 berkenaan tentang Bank Indonesia yang menggantikan peran DJB (*De Javasche Bank*). Secara

resmi hal ini menandakan Bank Indonesia menjadi Bank Sentral Republik Indonesia yang bertugas sebagai bank sirkulasi dan bank komersial melalui pemberian kredit dan penyelenggara kebijakan moneter yang disahkan oleh Dewan Moneter (Bank Indonesia, 2020).

Indonesia memiliki tujuan tertentu pada pembuatan uang kertas rupiah yang terbagi ke dalam beberapa emisi. Tira Santia melalui situs *merdeka.com* memberikan penjelasan dalam artikel berjudul “*Maksud dan Tujuan di Balik Pembuatan Uang Rupiah Emisi 2022*” pada 18 Agustus 2022 bahwa emisi uang rupiah memiliki beberapa tujuan, diantaranya menjaga nilai tukar mata uang dan menciptakan mata uang yang mudah digunakan, menyediakan uang layak edar bagi masyarakat sesuai dengan standar kualitas yang diberikan Bank Indonesia, serta mempertahankan gambar utama pahlawan kemerdekaan dan tema keragaman budaya Indonesia, seperti ilustrasi para penari, keindahan alam dan ragam tumbuhan (Santia, 2022). Erwin Haryono memperkuat gagasan tersebut melalui situs *bi.go.id* dengan judul “*Bank Indonesia dan Pemerintah Meluncurkan Uang Rupiah Kertas Tahun Emisi 2022*” pada 18 Agustus 2022 bahwa Pemerintah dan Bank Indonesia kerap merilis uang rupiah baru dengan menggambarkan perjalanan dari kebangsaan Indonesia. Setiap seri uang rupiah emisi memiliki inovasi dalam desain, unsur pengaman, dan ketahanan bahan uang guna memudahkan pengenalan juga meningkatkan daya tarik visual (Haryono, 2022).

Memasuki bangku sekolah dasar (SD), anak-anak mempelajari berbagai mata pelajaran, salah satunya ialah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Inti dari pembelajaran IPS adalah untuk mencapai pemahaman terhadap keterampilan, nilai-nilai, dan sikap, serta mengembangkan proses berpikir. Dengan kata lain, terdapat tiga kompetensi yang diharapkan akan diperoleh setelah mengikuti pembelajaran IPS, yaitu peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, dan penguasaan keterampilan penanganan atas timbulnya masalah yang muncul dalam diri maupun lingkungan (Dr. Ahmad Susanto, 2014). Satu dari beberapa muatan pembelajaran IPS yang dikaji adalah mengenai sejarah. Orientasi tokoh-tokoh pahlawan nasional tidak luput dari sorot kajian sejarah. Pengenalan para pahlawan nasional bahkan sudah tercantum di materi tematik pada Kurikulum 2013 revisi 2017 untuk SD dengan visi untuk menanamkan semangat nasionalisme sejak usia dini. Namun, adakalanya

pemberian materi tidak dapat dilakukan secara maksimal disebabkan kendala-kendala seperti terbatasnya sumber materi tematik dan media pembelajaran, sehingga banyak anak khususnya siswa SD kurang familier terhadap tokoh-tokoh pahlawan nasional (Novrizal, Wibawanto, & Nugrahani, 2022). Anak-anak usia 7—11 tahun cenderung hanya mengetahui nominal mata uang tanpa menelisik detail dari unsur-unsur pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terletak di permukaan uang kertas rupiah (Hadi, Suarna, Purnamasari, Nurdiawan, & Anwar, 2021). Putu Indah Savitri pada *antaranews.com* memuat artikel “Ketua MPR: Kurangnya Nasionalisme Generasi Muda Menjadi Bom Waktu” pada 7 Agustus 2021 yang berisikan gagasan Ketua MPR RI, Bambang Soesatyo terkait rasa nasionalisme yang semakin berkurang pada generasi muda akan menjadi ‘bom waktu’ bagi keberlangsungan Bangsa Indonesia.

Adapun sebab-musabab dari ketidakakraban siswa SD dengan tokoh-tokoh pahlawan nasional bisa dari pengaruh kegiatan belajar-mengajar. Guru sebagai pengajar tidak jarang memilih metode ceramah untuk cara penyampaian materi kepada siswa yang justru berimbas pada pembatasan kemampuan siswa dalam menyerap informasi dengan cermat. Metode ceramah sendiri merupakan pendekatan umum yang digunakan oleh pengajar di sekolah berbasis konvensional. Dalam metode ini, pengajar memberikan penjelasan verbal kepada sejumlah siswa, yang kemudian siswa diminta untuk menyimak dan mendokumentasikan informasi yang diberikan. Alat belajar yang menyokong metode ceramah ini biasanya hanya menggunakan papan tulis, spidol dan/atau kapur tulis. Metode ini dinilai kurang efektif sebab siswa cenderung berperan pasif, yakni hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif di ruang kelas. Pembelajaran konvensional ini juga hanya mengandalkan informasi verbal dari sumber buku yang menjadikannya terlihat kaku dan *monoton* sehingga aktivitas pembelajaran tidak membangkitkan motivasi belajar siswa, mengurangi daya tarik suatu pembelajaran, serta dapat menyebabkan rasa bosan saat mengikuti pembelajaran (Karima & Ramadhani, 2018).

Proses pembelajaran seharusnya dapat menarik perhatian siswa untuk memicu rasa penasaran sebagai akibat dari daya kembang pola pikirnya. Pembelajaran tidak hanya sekadar bermain bila untuk menarik perhatian semata, tetapi juga harus mampu membawa dan mendukung pengembangan potensi siswa

(Hanafi, La Adu, & Zainuddin, 2018). Media pembelajaran yang variatif dapat menjadi jalan keluar bagi peningkatan kinerja siswa, seperti pemakaian media ajar audio atau visual dalam bentuk rekaman suara atau radio, serta mural atau lukisan. Seiring dengan kemajuan teknologi, kedua jenis media tersebut kemudian bergabung menjadi gambar bergerak dilengkapi dengan suara, seperti film dan video, menghasilkan media pembelajaran audio-visual. Penggunaan video sebagai media pengajaran ternyata memberikan respon baik bagi pencapaian belajar siswa. Penggunaan media video memicu suasana riang dan kehangatan dalam upaya penghidupan ruang kelas, menarik sorot mata para siswa terhadap materi pembelajaran. Media video juga berperan dalam penyajian suatu kejadian yang sulit dihadirkan ke lingkungan belajar, memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang peristiwa yang dimaksud. Selain itu, pemenuhan kebutuhan siswa dapat teratasi dengan improvisasi gaya mengajar melalui media video interaktif (Simarmata, 2020).

Artikel milik Hendriyanto pada situs *ditpsd.kemdikbud.go.id* berjudul “Wujudkan Kelas yang Menyenangkan Melalui Video Pembelajaran” pada 15 Oktober 2021 menerangkan kegunaan media pembelajaran berbentuk video edukasi interaktif yang bermanfaat bagi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan memudahkan siswa memperoleh ilmu dari mata pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dr. Nilam Suri pada artikel tersebut juga menambahkan bahwa video edukasi berwujud dari media pengajaran berbasis multimedia yang bisa dimanfaatkan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video edukasi yang menarik diantaranya; konsep pembuatan video, persiapan alat produksi, serta *software* untuk membuat video edukasi tersebut (Hendriyanto, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, upaya menumbuhkan rasa nasionalisme serta menambah wawasan siswa SD khususnya mengenai pahlawan nasional serta kebudayaan yang dimiliki Indonesia dimuat oleh peneliti melalui proyek video edukasi. Video edukasi ini akan berisi tentang pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022. Penerapan proyek ini diharapkan dapat menaikkan rasa nasionalisme dan menambah wawasan, serta

membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa SD terhadap kebudayaan dan pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia dengan media *digital* berwujud video yang informatif dan mudah dipahami.

## **1.2 Rumusan dan Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Peneliti merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang visual pada video edukasi sebagai media informasi anak usia 7—11 tahun untuk mengetahui kebudayaan dan pahlawan nasional apa saja yang ada pada desain uang kertas rupiah emisi 2022?
2. Bagaimana merancang media pendukung yang tepat untuk video edukasi mengenai kebudayaan dan pahlawan nasional pada uang kertas rupiah emisi 2022?

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan latar belakang, yaitu :

1. Anak usia 7—11 tahun cenderung hanya mengetahui nominal pecahan mata uang saja, tanpa mengetahui pahlawan nasional dan kebudayaan yang terdapat pada mata uang rupiah emisi 2022,
2. Cara belajar yang monoton membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar serta merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Didasari oleh latar yang membelakangi permasalahan ini, peneliti memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Merancang video edukasi yang mudah dipahami dan menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh anak usia 7—11 tahun,
- b. Meningkatkan rasa nasionalisme dan melekatkan akan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak usia 7—11 tahun.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berlandaskan jabaran latar belakang dan permasalahan yang diteliti, peneliti memiliki harapan dalam kegunaan penelitian tugas akhir yaitu:

- a. Merancang video edukasi yang mudah dipahami dan menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh anak usia 7—11 tahun,
- b. Meningkatkan rasa nasionalisme dan melekatkan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak usia 7—11 tahun.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Beberapa faedah yang akan dicapai dari penelitian ini, diantaranya:

### 1. Untuk pengguna

- Membantu anak usia 7—11 tahun untuk bisa lebih memahami sejarah pahlawan nasional & kebudayaan dari uang kertas rupiah emisi 2022.
- Mempermudah anak usia 7—11 tahun untuk mengakses informasi mengenai detail kebudayaan dan pahlawan nasional pada uang kertas rupiah emisi 2022.

### 2. Untuk Masyarakat

Membantu masyarakat dalam mengakses informasi dan memahami sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia,

### 3. Untuk Peneliti

Menjadi pengembangan keahlian bagi peneliti sekaligus menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya,

### 4. Untuk Instansi

Berpeluang untuk bisa berkolaborasi dengan instansi pendidikan dan pemerintah.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan akses informasi terkait penelitian proposal, karya tugas akhir ini dirumuskan dengan pedoman sistematika penelitian sebagai berikut.

## BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini, terdapat pendahuluan mengenai proses penyusunan tugas akhir yang terdiri atas latar belakang permasalahan, identifikasi isu yang terkait dengan topik yang dibahas, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan.

## BAB 2 TINJAUAN UMUM

Bagian tinjauan umum ini menggambarkan tinjauan yang terdiri dari teori dan data yang dikutip dari berbagai sumber untuk memperbanyak pemahaman serta data-data penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini. Tinjauan umum ini mencakup berbagai teori yang peneliti manfaatkan, seperti teori perancangan video edukasi, teori psikologi anak, teori warna, teori ilustrasi, dan teori tipografi.

## BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Bagian metodologi desain terdiri dari perancangan dan gambaran awal mengenai hasil akhir dari penelitian ini. Metodologi desain ini membahas aspek-aspek yang saling berkaitan, diantaranya seperti pengumpulan data, metode riset, jenis penelitian, dan analisis data yang terkait dengan produk serta pesaing dalam kategori produk yang sama.

## BAB 4 STRATEGI KREATIF

Bab ini berisikan proses konsep karya video animasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” hingga menjadi hasil penelitian berdasarkan masalah dan konsep yang telah diuraikan, selain itu juga dipaparkan hasil karya dari perancangan tersebut.

## BAB 5 PENUTUP

Bab ini memuat beberapa kesimpulan yang telah dirangkum selama penelitian dilaksanakan oleh peneliti, termasuk saran yang dapat dijadikan acuan dari permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi oleh peneliti berikutnya.