

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam, membuat banyak negara ingin menguasainya, seperti Belanda. Hal ini memunculkan banyak pahlawan seperti Tuanku Imam Bonjol di pulau Sumatra, dengan provinsi Sumatra Barat. Selain itu, Indonesia merupakan negara kepulauan dan merupakan negara beragama Islam terbanyak.

Tuanku Imam Bonjol yang bernama asli Muhammad Syahab merupakan pahlawan nasional yang berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat. Muhammad Syahab bukan berasal dari keluarga bangsawan melainkan berasal dari keluarga biasa, putra dari Buya Nuddin dan Hamatun dari 4 bersaudara. Hanya beliau yang merupakan putra satu-satunya.

Muhammad Syahab bercita-cita untuk melakukan perubahan di daerah sekitarnya yang masyarakatnya banyak melakukan perilaku menyimpang, seperti berjudi dengan menyabung ayam, bermabuk – mabukan, berpakaian kurang pantas, dan melakukan pencurian, untuk menjadi lebih baik. Oleh karena itu, beliau merasa harus memiliki ilmu yang cukup bila ingin memberikan suatu pencerahan terhadap masyarakatnya mengenai agama Islam.

Masa pendidikan yang ditempuh Muhammad Syahab untuk memperdalam agama Islam memerlukan waktu yang cukup panjang demi mendapatkan sebuah gelar. Namun hal itu bisa cepat diselesaikan oleh

beliau karena Muhammad Syahab termasuk anak yang cerdas, gigih, bertanggung jawab, baik hati, berani, dan rajin.

Perjalanan demi mendapatkan ilmu tentang agama Islam dimulai dari tahun 1779 – 1807. Gelar yang didapatkan Muhammad Syahab cukup banyak yaitu Peto Syarif, Malin Basa, Tuanku Mudo dan Tuanku Imam Bonjol. Dari gelar yang didapat beliau, gelar yang paling terkenal adalah Tuanku Imam Bonjol, karena beliau merupakan pemimpin masyarakat dari sebuah benteng kecil yang bernama benteng Bonjol, sesuai nama daerah tersebut.

Buku memiliki informasi yang lebih terpercaya dibandingkan dengan internet. Buku merupakan salah satu sarana bagi pembaca untuk mendapatkan sebuah informasi yang sangat beragam, seperti tentang pahlawan. Buku banyak tersebar diberbagai toko buku, salah satunya buku *pop up*. Menurut Dzuanda, buku *pop up* adalah buku yang memiliki unsur 3 dimensi, memiliki ketebalan. Hal ini lah yang membedakan dengan buku yang ada pada umumnya.

Perbedaan antara buku cerita biasa dengan buku *pop up* adalah pada bentuk ilustrasi yang ditampilkan lebih menarik sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi pembacanya terutama anak-anak. Dengan adanya buku *pop up* yang mengandalkan bentuk visual 3 dimensi menjadi nilai lebih dibandingkan buku cerita biasa. Selain itu anak-anak bisa lebih berimajinasi dan lebih mudah memahami sebuah cerita karena terbantu oleh bentuk gambar yang membantu untuk menerangkan isi cerita. Dengan adanya buku *pop up* diharapkan membuat anak-anak agar tertatik untuk kembali membaca buku dan tidak selalu menggunakan *handphone*.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Pada awalnya perupa tertarik dengan dua tema yaitu ajang Asian Para Games (APG) dan pahlawan Indonesia. Namun, setelah melakukan pengumpulan data dan konsultasi dengan dosen pembimbing, perupa mengalami kesulitan untuk membuat cerita tentang Asian Para Games.

Ide awal membuat sebuah *pop up book* bertemakan pahlawan ini muncul yaitu keinginan perupa dalam memperkenalkan salah satu tokoh pahlawan nasional Indonesia yang tidak banyak diketahui oleh anak –anak sekarang. Awalnya perupa merasa kebingungan dengan tokoh yang akan dibahas, karena tidak ada ciri khusus yang memorable atau sering dilihat. Namun, perupa akhirnya menyadari bahwa ada sekumpulan anak-anak yang belajar menggambar di sebuah RPTRA yang berada di daerah Cipayung.

Disana, Perupa mengajar di RPTRA Payung Tunas Teratai dan melihat kebiasaan anak-anak yang sering membawa uang jajan sebesar lima ribu rupiah yang diberikan oleh orang tuanya untuk membeli jajanan. Dari situ anak – anak diberikan uang dengan seri tokoh pahlawan nasional. Gambar tokoh pahlawan yang berada pada uang tersebut yaitu adalah pahlawan Imam Bonjol.

Hal tersebut membuat perupa memiliki gagasan untuk membahas tokoh pahlawan tersebut dan mencoba mengaplikasikannya kedalam bentuk ilustrasi tiga dimensi (3D). Berdasarkan gagasan dan kemampuan perupa dalam membuat ilustrasi maka diputuskanlah untuk melakukan eksplorasi pembuatan *pop up book* yang bertemakan pahlawan Indonesia yang bernama Imam Bonjol. Bentuk *pop up* dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri bagi pembacanya.

Dari hasil evaluasi bersama dengan dosen pembimbing dan dosen ahli, perupa diberikan masukan yaitu lebih memfokuskan pada Pendidikan Imam Bonjol dalam meraih gelar-gelarnya dan pengenalan tokoh pahlawan nasional kepada anak-anak usia 6-10 tahun dengan menggunakan media *pop up book* dan mengambil pembelajaran atau sisi positif dari Imam Bonjol.

C. Fokus Penciptaan

Berdasarkan ide penciptaan ada beberapa aspek yang terkandung di dalam penciptaan karya ini, diantaranya:

1. Aspek konseptual

Eksplorasi terus dilakukan perupa dengan karakter gambar yang dimiliki, penelitian terhadap perjuangan Imam Bonjol menghadapi Belanda di Sumatera Barat. Perupa membuat sebuah alur cerita yang dikemas dalam bentuk *pop up book*. Alur tersebut akan menceritakan tentang Sejarah Imam Bonjol bersama kaum Padri dan kaum Adat dalam melawan Belanda.

2. Aspek Operasional

Aspek operasional dilakukan dengan membuat storyboard, membuat sketsa karakter pahlawan, *inking*, *scanning*, pewarnaan digital di aplikasi *photoshop*, *printing*, *cutting*, *planting*.

3. Aspek Visual

Kemampuan perupa difokuskan pada pembuatan ilustrasi dengan gaya kartun maka tampilan visual 3 dimensi yang akan terlihat lebih menarik dengan garis ilustrasi yang tegas.

D. Tujuan Penciptaan

1. Upaya menyajikan *pop up book* yang berisi cerita tentang perjuangan Imam Bonjol dalam meraih gelar.
2. Menampilkan ilustrasi dengan gaya kartun yang dimiliki dalam sebuah karya *pop up book*.
3. Mengeksplorasi kemampuan dalam membuat ilustrasi.
4. Membuat sarana bacaan anak yang lebih menarik.

E. Manfaat Karya

Bagi perupa:

1. Proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan penulis dalam membuat ilustrasi.
2. Menghasilkan *pop-up book* yang berisi tentang cerita perjuangan pahlawan nasional Indonesia, salah satunya Imam Bonjol.
3. Sebagai saran bagi perupa dan perupa lainnya untuk menciptakan berbagai macam inovasi dalam bidang ilustrasi.
4. Mengenalkan tokoh Imam Bonjol melalui media *pop up book*.

Bagi masyarakat:

1. Menikmati cerita perjuangan pahlawan yang menarik karena dikemas dalam *pop up book*.
2. Menikmati karya ilustrasi yang dibuat dalam sebuah visual 3 dimensi *pop up book*.
3. Mengenalkan tokoh pahlawan nasional Indonesia dan memahami perjuangan Imam Bonjol dalam meraih gelar-gelarnya yang terdapat dalam *pop up book*.
4. Cerita lebih mudah dipahami karena terdapat tampilan visual gambar pada cerita Imam Bonjol beserta teks pendukung.

Bagi Institusi:

1. Sebagai sarana baca yang dikemas menjadi lebih menarik untuk dijadikan bahan penelitian dalam bentuk media *pop up book*.
2. Pengenalan tokoh pahlawan Imam Bonjol yang memiliki peran penting dalam perubahan yang terjadi di Indonesia.
3. Sumber bacaan tambahan mengenai biografi tokoh pahlwan nasional yang dikemas dalam buku bergambar dengan teknik *pop up*.