

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PAHLAWAN TUANKU RAO

Rabil Mulyadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang Tim., Kota Padang Panjang, Sumatera Barat

Rabilmulyadi599@gmail.com

Submitted : 19 Maret 2025

Revised : 10 April 2025

Accepted : 16 Desember 2025

Abstract

The Teot Apam tradition is an annual cultural practice of Acehnese society held in the month of Rajab in the Hijri calendar, commonly known as Beleun Apam, which involves the preparation and distribution of apam cakes as a form of almsgiving, respect for ancestors, and reinforcement of religious and social values. This creative research aims to utilize the Teot Apam tradition as a source of inspiration for the creation of textile art works in the form of women's party wear using hand-drawn batik techniques. The creation method refers to Dharsono Sony Kartika's artistic creation theory, which consists of three stages: experimentation, contemplation, and formation. The experimentation stage involves testing materials, colors, and batik techniques; the contemplation stage focuses on exploring the symbolic meanings of the tradition as the basis for motif design; and the formation stage is the process of realizing the complete fashion designs. The applied concept is symbolic expression, achieved by transforming the forms and processes of apam making into batik motifs that adopt modern art approaches. The results consist of seven women's party wear designs entitled Meukot, Meusapat, Ka Gabuek, Karap, Suum That, Bacut Teuk, and Bahagia, demonstrating that local traditions can be developed into contemporary craft artworks without diminishing their inherent cultural and symbolic values..

Keyword : Teot Apam, Party Wear, Hand-Drawn Batik

Abstrak

Tradisi Teot Apam merupakan tradisi tahunan masyarakat Aceh yang dilaksanakan pada bulan Rajab dalam kalender Hijriah dan dikenal dengan sebutan *Beleun Apam*, yang berkaitan dengan kegiatan pembuatan serta pembagian kue apam sebagai bentuk sedekah, penghormatan kepada leluhur, dan penguatan nilai religius serta sosial masyarakat. Penciptaan karya ini bertujuan menjadikan tradisi Teot Apam sebagai sumber ide dalam perancangan karya seni tekstil berupa busana pesta wanita dengan teknik batik tulis. Metode penciptaan mengacu pada teori Dharsono Sony Kartika yang meliputi tiga tahapan, yaitu eksperimen, perenungan, dan pembentukan, di mana tahap eksperimen dilakukan melalui uji bahan, warna, dan teknik batik tulis, tahap perenungan difokuskan pada penggalian makna simbolik tradisi sebagai dasar perancangan motif, serta tahap pembentukan merupakan proses perwujudan desain busana secara utuh. Konsep yang diterapkan adalah ekspresi simbolik dengan mentransformasikan bentuk dan proses pembuatan apam ke dalam motif batik yang mengacu pada pendekatan seni modern. Hasil penciptaan menghasilkan tujuh karya busana pesta wanita yang masing-masing berjudul *Meukot, Meusapat, Ka Gabuek, Karap, Suum That, Bacut Teuk, and Bahagia*, yang menunjukkan bahwa tradisi lokal dapat dikembangkan menjadi karya seni kriya kontemporer tanpa menghilangkan nilai budaya dan simbolik yang melekat di dalamnya.

Kata Kunci : Teot Apam, Busana Pesta, Batik Tulis

PENDAHULUAN

Banyak kisah pahlawan yang berjasa besar untuk tanah air Indonesia. Di masa penjajahan di Minangkabau, tepatnya di Kabupaten Pasaman, ada dua kisah pahlawan yang gagah berani melawan penjajah Belanda, yaitu Tuanku Imam Bonjol dan Tuanku Rao. "Tuanku" atau "tuangku" adalah sebuah gelar dari orang Minangkabau untuk para pemimpin agama atau seorang yang dianggap telah menguasai ilmu agama Islam, sedangkan Rao adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat.

Tuanku Rao, atau Fakih Muhammad, menjadi panglima tentara Padri di usia muda dan berjuang membebaskan tanah Minangkabau dari tentara Belanda. Atas suatu penghianatan, Tuanku Rao ditangkap dan dibawa ke atas kapal perang Belanda dengan keris di tangannya, sementara tubuhnya menderita luka-luka berat akibat hujan peluru yang disiramkan Belanda terhadap dirinya. Tuanku Rao akhirnya terbunuh dan dilemparkan ke laut oleh Belanda pada tanggal 29 Januari 1833. (Buya Hamka, *Antara Fakta dan Khyal Tuanku Rao*, 1971: 231-249).

Sangat disayangkan, berdasarkan hasil eksplorasi dari wawancara dan pembagian kuesioner, pahlawan seperti Tuanku Rao sudah mulai dilupakan, terutama di kalangan anak-anak. Saat ini,

banyak anak-anak yang mulai melupakan kisah pahlawan-pahlawan, termasuk pahlawan yang berasal dari daerah mereka sendiri. Anak-anak bahkan lebih mengenal tokoh pahlawan super seperti Iron Man, Superman, Spiderman, dan sebagainya yang memiliki unsur budaya Barat. Hal ini juga terjadi di Kabupaten Pasaman, di mana anak-anak sama sekali tidak mengenal pahlawan daerah mereka. Bahkan, tidak hanya terlupakan, media yang berisi tentang sejarah Tuanku Rao sangatlah sedikit.

Tidak seperti pahlawan lain seperti Tuanku Imam Bonjol yang memiliki banyak media yang menceritakan sejarahnya. Media mengenai Tuanku Rao sangat minim. Tuanku Rao perlahan-lahan sudah terlupakan, padahal kisah kepahlawannya tidak kalah heroik dan penuh dengan nilai budaya serta agama. Saat ini, kebanyakan anak-anak di Kabupaten Pasaman tidak pernah mendengar nama Tuanku Rao, dan hanya beberapa yang sekadar mengetahui namanya dari monumen Tuanku Rao.

Hasil survei yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan pembagian kuesioner di beberapa SD yang tersebar di Kabupaten Pasaman, mulai dari kelas empat hingga kelas enam, yaitu SDN 07 Sentosa, SDN 13 Serasi, SDN 04 Rambah, SDN 14 Rambah Selatan,

dan SDN 12 TJ. Betung, menunjukkan bahwa dari 120 responden, sebanyak 83% anak-anak di Kabupaten Pasaman sama sekali tidak tahu mengenai Tuanku Rao, dan 17% anak-anak hanya sekadar pernah mendengar nama Tuanku Rao. Padahal, 98% anak-anak di Pasaman mengetahui tokoh pahlawan seperti Superman, Spiderman, dan lainnya.

Ada tiga buku yang menceritakan kisah Tuanku Rao yang menjadi sumber bacaan, yaitu buku *Tuanku Rao* yang ditulis oleh Mangaradja Onggang Parlindungan, buku *Antara Fakta dan Khyal Tuanku Rao* yang ditulis oleh Buya Hamka yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1971, dan buku *Orang Rao* yang ditulis oleh Amran, DT. Jorajo. Buku yang ditulis oleh Mangaradja Onggang hampir seluruh isinya saling bertolak belakang dengan buku yang ditulis oleh Buya Hamka dan Amran, DT. Jorajo. Selain itu, dengan sedikitnya media dan data mengenai Tuanku Rao, maka perancangan media ini sangat diperlukan sebagai penjelas mengenai kisah Tuanku Rao, karena tidak adanya media yang mengisahkan sejarah pahlawan Tuanku Rao untuk anak-anak, serta minimnya media dan informasi yang ada mengenai Tuanku Rao.

Perancangan media ini sangat diperlukan untuk mengingatkan kembali sejarah Tuanku Rao dan menumbuhkan

rasa cinta tanah air, serta menciptakan satu-satunya media yang berfokus mengisahkan sejarah Tuanku Rao semata dan mempermudah generasi selanjutnya mempelajari sejarah-sejarah kepahlawanan Tuanku Rao. Perancangan media ini juga bertujuan untuk membangkitkan semangat anak-anak dalam mempelajari sejarah pahlawan yang ada di daerahnya. Berdasarkan hasil survei kuesioner yang dibagikan ke 5 SDN di Pasaman Timur, 71% anak-anak di Kabupaten Pasaman suka membaca, dan ini mendekatkan anak-anak terhadap buku serta budaya membaca, serta untuk menghindari anak-anak dari kecanduan gadget dan dampak buruk yang ditimbulkannya. Kehadiran media buku cerita mengenai kisah pahlawan akan membantu anak-anak untuk lebih mengenal pahlawan Tuanku Rao.

Untuk lebih efektif dan mudah dipahami, buku cerita bergambar dipilih karena memiliki unsur verbal dan visual. Buku cerita bergambar sejarah pahlawan juga akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari sejarah pahlawan, karena berisi ilustrasi-ilustrasi yang membuat anak-anak lebih menikmati saat membacanya. Ilustrasi dalam buku cerita akan meningkatkan rangsangan imajinasi anak-anak dan memperkuat rasa keingintahuan anak terhadap sesuatu hal yang baru dia ketahui.

Menurut Elisabeth Tantiana Ngura

(2018), buku bergambar memiliki efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang memberi penjelasan pada gambar. Buku cerita bergambar termasuk salah satu media visual yang dikemas secara menarik dan dapat menjadi perhatian tersendiri bagi anak, serta memotivasi anak untuk semangat membaca. Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar, siswa dapat mengenal karakteristik pelaku, latar, yakni waktu dan tempat terjadinya cerita, serta situasi. Menurut Stewing (1980:118), ada tiga manfaat buku bergambar, yaitu membantu masukan bahasa kepada anak-anak, memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan menstimulasi kemampuan visual serta verbal anak-anak. Berdasarkan penjelasan di atas, diangkatlah judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Pahlawan Tuanku Rao”..

METODE

Adapun target audiens yang dipilih adalah murid SD di Pasaman, karena target utama dalam menyampaikan tujuan dari media yang dibuat adalah anak-anak usia 9-12 tahun. Anak-anak adalah generasi penerus yang akan hidup di masa depan, sehingga rasa cinta tanah air harus ditanamkan sejak

dini, dekat dengan buku, serta tetap melestarikan budaya dan sejarah yang ada.

a) Observasi

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada observasi mengenai pengetahuan masyarakat, terutama anak-anak, mengenai pahlawan Tuanku Rao. Observasi dilakukan di Kabupaten Pasaman karena peneliti merupakan penduduk asli Kecamatan Rao Selatan, Kabupaten Pasaman, sehingga terdapat ketertarikan untuk melakukan kajian lebih mendalam terhadap sejarah pahlawan Tuanku Rao.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan di Kabupaten Pasaman dengan narasumber guru SD, tokoh adat, serta murid SD. Adapun guru SD yang diwawancarai adalah Yusi Andesa, S. Mat, Nurmali, S. Pd, dan Amran Dt. Jarajo, S. Pd, M. Pd (guru, penulis, dan datuk) serta sejumlah murid dari beberapa SDN yang ada di Pasaman.

c) Kuisioner

Kuisisioner di bagikan ke murid SD di beberapa sekolah di Kabupaten Pasaman yaitu SDN 07 Santosa, Kec. Padang Gelugur, SDN 13 Sarasi, Kec. Rao Selatan, SDN 12 TJ. Betung, Kec. Rao Selatan, SDN 04 Rambah, Kec. Rao Selatan, SDN 14 Rambah Selatan. Kuisioner yang di

bagikan berbentuk selembaran dan berikut salah satu selembaran yang dibagikan.

d) Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti buku-buku, perangkat mengajar, majalah, jurnal, naskah, dokumen, koran dan sebagainya yang relevan (Koentjaraningrat, 1983: 420). Pengumpulan data yang dilakukan di perpustakan Daerah Padang Panjang, perpustakaan daerah Lubuk Sikaping dan perpustakaan ISI Padang Panjang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencarian data dilakukan melalui sumber-sumber informasi seperti buku-buku yang berkaitan dengan Tuanku Rao, seperti buku yang ditulis oleh Buya Hamka (Antara Fakta dan Khayal: Tuanku Rao), Amran Dt. Jorajo (Orang Rao dan Tuanku Rao: Pahlawan dari Lembah Rao), dan Mangaradja Onggang (Tuanku Rao). Buku cerita ini dirancang dengan konsep yang penuh warna, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens target. Perancangannya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) Visual atau Ilustrasi

Karakter yang dirancang menggunakan gaya gambar kartun diharapkan dapat lebih

menarik perhatian anak-anak. Tuanku Rao divisualisasikan mengenakan jubah putih dan sorban penutup kepala berwarna putih, serta celana putih. Di pinggangnya tergantung sebuah keris yang diselipkan di sela-sela tubuh. Karakter tentara Belanda digambarkan seperti tentara pada umumnya pada masa penjajahan, mengenakan kemeja berwarna hijau army, helm, dan topi, serta membawa senapan. Visual atau ilustrasi pada bagian latar belakang akan disesuaikan dengan deskripsi teks cerita.

2) Warna

Warna yang akan digunakan dalam buku cerita cesejarah pahlawan Tuanku Rao ini adalah warna-warna cerah dan warna-warni terutama pada bagian latar belakangnya, proses pewarnaan dilakukan secara digital dengan menggunakan program Adobe Photoshop.

3) Tipografi

Agar informasi dan pesan tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, serta memberikan kesan kepada pembacanya penyesuaian huruf sangat penting untuk dilakukan. Pemakaian tipografi di gunakan pada bagian sampul dan teks narasi cerita nantinya, dan tipografi berjenis sans serif pada perancangan ini diharapkan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan sampai kepada target sasaran.

Proses Penciptaan

Buku cerita sejarah pahlawan Tuanku Rao

Bahan buku cerita bergambar Tuanku Rao bersempadan dengan kisah pahlawan Rao Faqih Muhammad yang bergelar Tuanku Rao yang menjadi pemimpin Rao dan panglima tentara Padri. Dalam buku cerita bergambar ini menceritakan kisah kepemimpinan dan perjuangan Tuanku Rao melawan penjajahan Belanda.

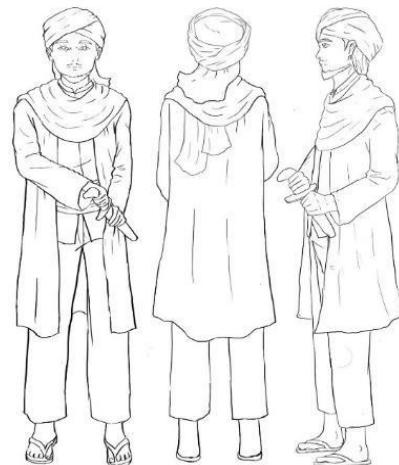
a) Sinopsis

Buku cerita bergambar ini berisi kisah pahlawan Tuanku Rao sebagai pemimpin Rao dan panglima tentara Padri yang berjuang melawan penjajahan Belanda.

b) Karakter

1) Tuanku Rao

Pemilihan warna karakter Tuanku Rao didasarkan pada referensi yang ada, seperti Tuanku Imam Bonjol yang mengenakan baju adat Melayu berwarna coklat dan Tuanku Tambusai yang memakai sorban serta jubah putih, dengan kain yang melilit pinggangnya juga berwarna putih. Warna kulit Tuanku Imam Bonjol dan Tuanku Tambusai adalah kuning langsat. Pada setiap karakter pemimpin Padri terdapat aksesoris berupa keris. Berdasarkan referensi tersebut, terbentuklah karakter Tuanku Rao sebagai berikut.



Gambar 1. Sketsa Tuanku Rao
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)



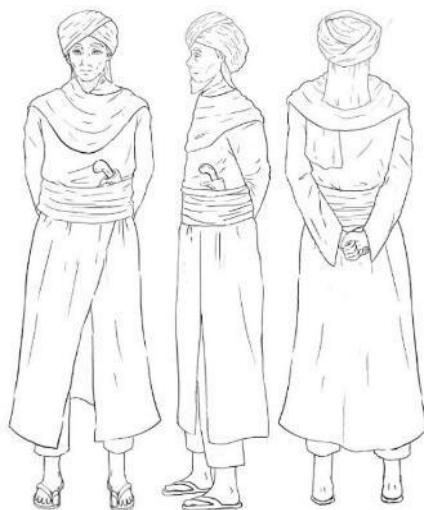
Gambar 2. karakter Tuanku Rao
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

2) Tuanku Imam Bonjol

Pembuatan desain karakter Tuanku Imam Boanjol dimulai dengan mengumpulkan beberapa referensi seperti gambar Tuanku Imam Bonjol pada uang lima ribu rupiah dan tugu Tuanku Imam Bonjol setelah pengumpulan referensi dilanjukan dengan perancangan sketsa karakter dan pewarnaan karakter Tuanku Imam Bonjol. Pewarnaan karakter Tuanku

Imam Bonjol mengambil referensi dari beberapa visual.

Tuanku Imam Bonjol yang ada dengan ciri khas pemimpin Padri yang memakai sorban putih dan jubah putih berikut perancangan sketsa dan desain karakter Tuanku Imam Bonjol



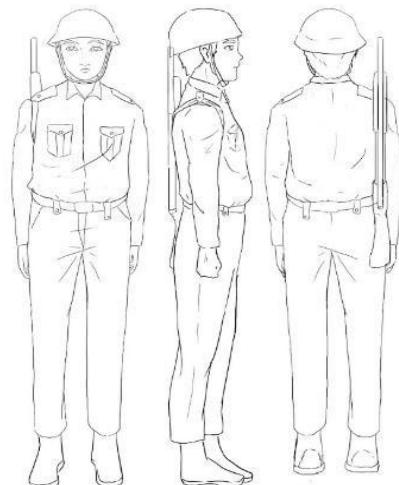
Gambar 3. Sketsa Tuanku Imam Bonjol
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)



Gambar 4. Karakter Tuanku Imam Bonjol
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

1) Tentara Belanda

Perancangan desain karakter tentara Belanda mengambil referensi dari beberapa foto tentara Belanda pada zaman penjajahan mualai dari pakayan sampai dengan senjata yang dikenakannya, berikut beberapa referensi yang digunakan dalam perancangan disain karakter tentara Belanda.



Gambar 5. Sketsa Tentara Belanda
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)



Gambar 6. Karakter Tentara Belanda
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

c) Studi Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang pahlawan Tuanku Rao ini adalah jenis Sans Serif, yang memiliki nilai keterbacaan, kenyamanan, dan keindahan dalam membaca. Selain itu, jenis tipografi ini dapat menyampaikan informasi dengan baik dan persuasif. Untuk menjadikannya lebih menarik dan menambah ciri khas pada font judul, font tersebut kemudian dikustomisasi.



Gambar 7. Sketsa font judul
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

Tuanku adalah sebuah gelar untuk seorang pemimpin, dan keris adalah atribut yang selalu dipakai oleh para pemimpin Padri. Huruf "T" pada kata "Tuanku" diubah menjadi bentuk keris dengan sarung, sementara huruf "U" pada kata "Tuanku" dibentuk dengan liukan keris. Rao, atau nama daerah asal Tuanku Rao, adalah daerah dengan budaya Minangkabau, dan huruf "R" pada kata "Rao" dibentuk menyerupai atap rumah Gadang sebagai gambaran budaya Minangkabau. Berikut

adalah hasil font judul yang akan dipakai. Tuanku adalah sebuah gelar untuk seorang pemimpin, dan keris adalah atribut yang selalu dipakai oleh para pemimpin Padri. Huruf "T" pada kata "Tuanku" diubah menjadi bentuk keris dengan sarung, sementara huruf "U" pada kata "Tuanku" dibentuk dengan liukan keris. Rao, atau nama daerah asal Tuanku Rao, adalah daerah dengan budaya Minangkabau, dan huruf "R" pada kata "Rao" dibentuk menyerupai atap rumah Gadang sebagai gambaran budaya Minangkabau. Berikut adalah hasil font judul yang akan dipakai.



Gambar 8. Warna font judul
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

Setelah perancangan diatas lanjut dengan pembuatan *storyboard* dan proses *inking* lalu lanjut ke proses pewarnaan *storyboard*.



Gambar 9. Inking halaman 4
(Sumber: Rabil Mulyadi)

Pemberian warna disesuaikan dengan visual objek yang diwarnai seperti langit siang yang berwarna biru, daun yang berwarna hijau dan sebagainya, warna ini juga untuk keserasian atau keharmonisan visuak objek yang dirancang. Pewarnaan dilakukan dengan aplikasi Adobe Photoshop pewarnaan dilakukan melalui tahapan yang sama yaitu sketsa - pewarnaan - pemberian teks, berikut hasil pewarnaan isi buku Tuanku Rao.



Gambar 10. Pewarnaan halaman 1
(Sumber: Rabil Mulyadi)

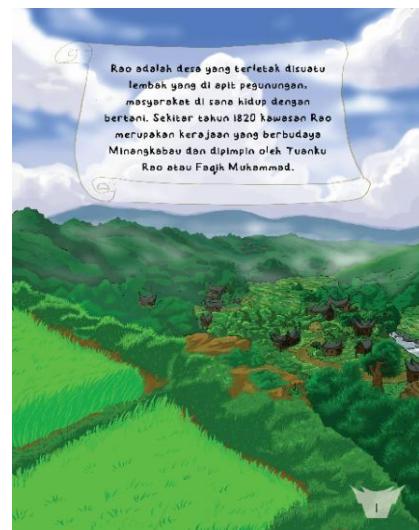
d) Media Utama

Desain cover pertama dengan latar tempat disebuah lembah bermaksud untuk menyampaikan bahwasanya Rao sebagai latar tempat yang penting dalam cerita ini terletak disebuah lembah dan dengan latar waktu siang hari dipilih supaya warna pada objek visual yang ditampilkan terlihat lebih penuh warna dan terang supaya lebih menarik perhatin target audience.



Gambar 11 Hasil Akhir Cover Buku Sejarah Pahlawan Tuanku Rao
(Sumber: Rabil Mulyadi)

Pada halaman 1 menampilkan ilustrasi perdesaan Rao yang tampak dari atas sesuai dengan teks cerita, objek terdekat pada gambar ini adalah persawahan yang menandai bahwa Rao juga merupakan tempat pertanian. Warna pada ilustrasi ini dominan menggunakan hijau cerah, selain nyaman dilihat warna hijau yang dominan menandakan Rao masih asri.



Gambar 12. Hasil Akhir Halaman 1 dan 2
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

Finalisasi buku cerita ini terdiri dari sampul dan isi yang mencakup 30 halaman. Berikut penjelasan dari bagian-bagiannya.

a. Cover buku

Ukuran : 14,8 x 21 cm Material : Artcarton 210 gram
Teknik : Ilustrasi
Warna : Full color

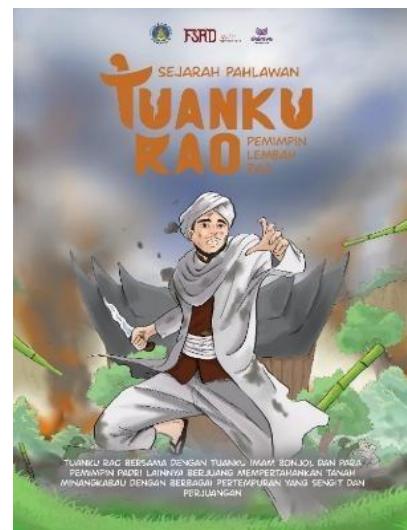
b. Isi buku

Ukuran : 14,8 x 21 cm Material : Artcarton 150gram
Teknik : Ilustrasi
Warna : Full color

2. Hasil Karya Poster dan Analisis Karya Poster

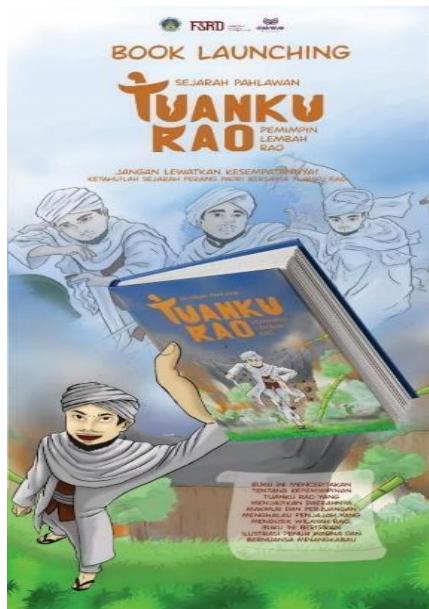
a. Poster 1

Penekanan pada poster ini terletak pada ilustrasi karakter Tuanku Rao dan teks judul dengan font yang telah dikustomisasi untuk menambah daya tarik serta memberikan ciri khas Tuanku Rao, yang menggambarkan isi poster ini. Ilustrasi karakter Tuanku Rao yang sedang menyerang ke depan menggambarkan perjuangan dan keberanian, bertujuan untuk mengenalkan Tuanku Rao melalui visualisasi karakter. Pada posisi bawah karakter terdapat teks sinopsis yang memberikan gambaran garis besar cerita buku Tuanku Rao kepada khalayak umum, dan secara tidak langsung menarik perhatian target audiens untuk mengenal atau mengingat kembali pahlawan Tuanku Rao.



Gambar 14. Hasil Poster 2
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

a) Hasil dan analisis karya X-Banner
X-Banner ini berfungsi sebagai media pendukung dalam proses peluncuran buku ilustrasi sejarah pahlawan Tuanku Rao. Dalam rancangan desain X-Banner, terdapat ilustrasi Tuanku Rao yang dibuat tipis sebagai gambaran isi bukunya. Layout pada X-Banner ini dirancang dengan kata "Book Launching" di bagian atas sebagai informasi utama yang ingin disampaikan. Font judul yang telah dikustomisasi digunakan untuk menambah ciri khas buku Tuanku Rao. Di bawah font judul, terdapat kata-kata tambahan untuk menarik perhatian khalayak umum dan target audiens agar ingin mengetahui lebih jauh mengenai Tuanku Rao. Pada bagian tengah X-Banner, terdapat mockup buku cerita bergambar sejarah pahlawan Tuanku Rao yang dipegang oleh karakter Tuanku Rao, dengan teks singkat di bawahnya yang menjelaskan lebih lanjut tentang buku ini.



Gambar 15. Hasil x-banner
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

a) Stiker

Stiker dibuat untuk dibagikan kepada target audiens dan juga ditempelkan dimana orang- orang dapat melihatnya seperti botol minuman atau tembat bekal anak-anak sehingga tetap diingat dan di kenang.



Gambar 16. Hasil Stiker
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

b) T-Shirt

T-Shirt sebagai media pendukung yang disablon dengan desain ilustrasi Tuanku Rao dan kata-kata yang menginformasikan mengenai Tuanku Rao. Pada bagian atas desainnya dibuat

font yang bertulis Tuanku Rao sebagai titik fokus informasi yang akan disampaikan, gambar karakter Tuanku Rao yang dibuat menonjol untuk memperkenalkan Tuanku Rao itu sendiri, dengan background rumah gadang pada bagian belakang dengan suasana perang mendeskripsikan pertempuran yang terjadi di tanah Minangkabau.



Gambar 17. Hasil T-Shirt
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

c) Pin

Pin digunakan untuk media promosi atau penunjang media utama, pin dirancang berbentuk souvenir yang bisa dipakai pada baju, tas, topi dan lainnya.



Gambar 18. Hasil Pin
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

d) Media Sosial

Media sosial yang dipakai adalah Instagram sebagai media online yang berbagi proses rancangan agar mendapat informasi dan berguna bagi umum, anak-anak dan orang tua.



Gambar 19. Media Sosial
(Sumber: Rabil Mulyadi, 2024)

KESIMPULAN

Perancangan buku cerita bergambar mengenai pahlawan Tuanku Rao bertujuan untuk menjawab permasalahan minimnya pengetahuan dan kesadaran anak-anak di Kabupaten Pasaman terhadap sosok pahlawan daerah mereka. Hasil survei yang dilakukan menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak tidak mengetahui siapa Tuanku Rao, bahkan hanya sedikit yang mengenalnya melalui monumen yang ada. Hal ini mengindikasikan kurangnya media informasi yang mengisahkan sejarah Tuanku Rao, terutama untuk kalangan anak-anak.

Buku cerita bergambar yang dirancang ini menjadi solusi untuk mengenalkan kembali kisah perjuangan Tuanku Rao, seorang pahlawan yang berjuang melawan penjajah Belanda, melalui cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 9-12 tahun. Dengan ilustrasi yang menarik, cerita yang disampaikan secara sederhana namun penuh makna, dan menggunakan media visual yang dapat merangsang imajinasi, buku ini

diharapkan mampu meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap pahlawan lokal mereka.

Selain itu, perancangan buku cerita bergambar ini juga berfungsi untuk mengatasi masalah rendahnya minat anak-anak terhadap sejarah pahlawan Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menjadi media yang menyenangkan untuk belajar sejarah, memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan, serta meningkatkan rasa cinta tanah air. Dengan adanya media seperti buku cerita bergambar, anak-anak akan lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari sejarah, menghindari dampak buruk kecanduan gadget, serta mengapresiasi perjuangan para pahlawan daerah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, DT. Jorajo. 2015). Orang Rao.Padang: Minang Ekspres.
- Djlantik, A.A.M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: MSPI
- Hamka. 1971. Antara Fakta dan Khayal Tuanku Rao. Surau Muhammadiah : Yogyakarta
- Hidayat, Irin. (2019). Tuanku Imam Bonjol Sang Pahlawan. Yogyakarta: Pro-Kids.
- Kartika, Dharsono Sony. (2017). Seni Rupa Mondren. Bandung: Rekayasa Sains
- Kartika. 2004. Seni Rupa Modren. Bandung: Rekayasa Sains

- Koentrajaningrat. 1983. Mwtode-Metode Penelitian Masyarakat, Jakarta
- Lofland, J. & Lofland, L.H. (1984). Analyzing social settings: A guide to qualitative observation and analysis. Belmont, Cal: Wadsworth Publishing Company.
- Muktiono, Joko D. (2023). Aku Cinta Buku Menumbuhkan inat Baca Pada Anak, Jakarta: PT Gramedia.
- Parlindungan, Mangaradja Onngang. (2007). Tuanku Rao, Yogyakarta: LKIS.
- Poulin, R. (2011). The language of graphic design: an illustrated handbook for understanding fundamental design principles. Amerika Serikat: Rockport Publishers.
- Prasetya, Ega. 2010. Tuanku Imam Bonjol. Jakarta Timur: Cakra Media
- S., Hornby A. (1995). Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English (5th ed.). Oxford University Press.
- S., Boyer P. (2009). The Oxford Companion to United States History. Oxford University Press.
- Subiharto, Gin. 2019. Raja Aji Bonar. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Suhartono, H. (2009). Sastra dan Gaya Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif Dan R & d". Bandung: Alfabeta
- , 2018. Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif Dan R & d". Bandung: Alfabeta
- Supriyono, R. 2010. Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Sofiyah, Salam, Sukarman, Hasnawati, Muhaein. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Makassar: Badan penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sutarnada, Ruhiyat. (2003). Pelajaran Untuk Sang Pangeran. Bandung: Acarya Media Utama.
- Sutanto, Shienny Megawati. (2020). Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra
- Stewig, J.W. 1980. Children and Literature, Chicago : Mc.Nally College Publishing Company
- Taba, H. (1962). Curriculum Development: Theory and Practice. New York: Harcourt, Brace & World.
- Tantiana, L. (2018). Gaya Ilustrasi dalam Buku Anak-Anak. Jakarta: Penerbit Pendidikan Anak.
- Tenniel, J. (1865). Illustrations for Alice's Adventures in Wonderland. London: Macmillan.
- Witari, Ni Nyoman Sri, Gusti Nyoman Widyan. (2014). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Graha Ilmu.