

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SITI MANGGOPOH
PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN**

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
Menyelesaikan program sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

**YULIA RATRI ANANTA
14027048/2014**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Wisuda Periode 2019

JURNAL

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SITI MANGGOPOH
PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN**

Yulia Ratri Ananta

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan Buku Cerita Bergambar Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan” untuk persyaratan wisuda periode september 2019 dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing.

Padang, 15 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Hendra Afriyan, S.Sn.M.Sn
NIP. 19770401.200812.1.002

Pembimbing II



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 19630202.199003.1.002

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SITI MANGGOPOH PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN

Yulia Ratri Ananta¹, Hendra Afriwan², M. Nasrul Kamal³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negri Padang

Email: yuliaratri96@gmail.com

ABSTRAK

Peristiwa perlawanan *kenagarian* Manggopoh dan sekitarnya pada tahun 1908 disebut sebagai Perang Manggopoh yang menentang terhadap kebijakan ekonomi Belanda pajak uang “*belasting*” dan faktor lainnya. Perang Manggopoh dipimpin oleh seorang wanita pemberani bernama Siti yang berhasil mengalahkan 53 orang pasukan Belanda, namun harus menyerahkan diri setelahnya demi rakyat Manggopoh. Tujuan perancangan menghasilkan sebuah buku cerita bergambar Siti Manggopoh untuk menyimbolkan perjuangan yang dilakukan Siti Manggopoh dengan judul “Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan”. Tujuan dari buku cerita bergambar ini sebagai media pengenalan pejuang wanita yang ada di Sumatera Barat, menanamkan minat baca pada anak-anak, dan dapat mengambil pelajaran yang baik dari cerita yang bertemakan pahlawan.

Metode perancangan yang digunakan menggunakan metode *glass box* yang memiliki metode berpikir rasional dan optimis tanpa adanya faktor sentimental. Buku cerita bergambar ini dibuat demi mengenalkan kembali sosok pejuang Siti Manggopoh pada anak-anak dan juga untuk memberikan inspirasi kepada anak-anak untuk membuat perubahan, baik dalam bentuk kepemimpinan ataupun sikap dalam mencapai sebuah tujuan. Hasil dari perancangan ini menggunakan media utama berupa buku cerita bergambar karena pada media tersebut dapat menjelaskan alur cerita yang sebenarnya dengan efektif dan media pendukung yang digunakan berupa x-banner, poster, baju kaos, pembatas buku, mug, dan stiker.

Kata kunci : *Perancangan, Buku Cerita Bergambar, Siti Manggopoh*

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang

DESIGN OF THE ILLUSTRATED STORY BOOK SITI MANGGOPOH PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN

Yulia Ratri Ananta¹, Hendra Afriwan², M. Nasrul Kamal³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negri Padang

Email: yuliaratri96@gmail.com

ABSTRACT

The incident of resistanc *kenagarian Manggopoh* and vicinity in 1908 what is called the Manggopoh War whose against Dutch economic policy money tax “*belasting*” and other factors. The Manggopoh War led by a brave woman named Siti who succeeded in defeating 53 people Dutch troops, but she had to surrender later for his people at Manggopoh. The purpose of this design produced an illustrated story book to symbolize a struggle being fought with tittled “Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan”. The purpose of this illustrated story book is to identify as female warrior in West Sumatera, engendered a reading interest in children, and can take a good lessons from heroes’ stories.

This theory is used as a supporter in the refining of the illustrated story book Siti Manggopoh pahlawan yang terlupakan. The design method used is the glass box method of rational, optimistic thingking without sentiment factors. This illustrated story book was created to reintroduce this heroic figure to children and also to inspire children to make changes, either in the form of leadership or in the attitude of achieving a goal. The result of this design use the main medium of an illustrated story book because it explains the actual plot of the story and the supported media used as x-banner, poster, t-shirt, bookmarks, mugs, and stikers.

Keywords : Design, The Illustrated Story Book, Siti Manggopoh

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

A. Pendahuluan

Perjuangan melawan penjajah Belanda di Indonesia tepatnya di kenagarian Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam Sumatera Barat dengan tokohnya Siti Manggopoh tidak banyak diketahui oleh masyarakat pada saat sekarang ini. Siti Manggopoh yang lebih akrab dipanggil Mandeh Siti merupakan perempuan pejuang yang nyaris terlupakan. Pemerintah dalam berbagai era, termasuk Orde Baru cenderung menjadikan R.A. Kartini satu-satunya perempuan pejuang Indonesia. Sedangkan Siti Manggopoh juga merupakan pejuang perempuan dari Minangkabau yang mampu mempertahankan marwah bangsa, adat, budaya, dan agamanya.

Peristiwa perlawanan pejuang-pejuang kenagarian Manggopoh dan sekitarnya pada tahun 1908 disebut sebagai Perang Manggopoh. Peristiwa inilah yang membuat seorang wanita pemberani bernama Siti Manggopoh muncul untuk merebut kemerdekaan dari tangan penjajahan. Siti Manggopoh tercatat pernah melakukan perlawanan dan menentang terhadap kebijakan ekonomi Belanda yaitu pajak uang (*belasting*). Pemerintahan Belanda menerapkan iuran *belasting* di kenagarian Manggopoh yang memicu semangat rakyat kenagarian Manggopoh melawan Belanda. Tindakan Belanda yang kejam dan dianggap kafir lantaran perbedaan agama semakin membuat rakyat kenagarian Manggopoh marah (Abel Tasman dan kawan-kawan (2002:41).

Perancangan buku cerita bergambar perjuangan Siti Manggopoh dalam melawan Belanda bersama suami dan teman-temannya dirancang dengan menggunakan ilustrasi gambar sebagai simbol pergerakan perjuangan Siti dalam memperjuangkan adat, bangsa, dan agama tanpa mengubah cerita sebenarnya tanpa mengurangi latar budaya. Zaman sekarang, pada dasarnya anak-anak tidak terlalu mengetahui pahlawan yang ada di Indonesia khususnya di Sumatera Barat, oleh karena itu perancang mengkhususkan pembaca anak-anak berumur 8-12 tahun di Sumatera Barat yang kurang mengenal perjuangan Siti Manggopoh dan merupakan generasi muda penerus bangsa yang telah mempelajari pengetahuan sosial dan sejarah. Alasan tersebut menyebabkan perancang tertarik mengangkat cerita perjuangan Siti Manggopoh yang merupakan pahlawan yang terlupakan di Sumatera Barat dalam perlawanannya melawan Belanda.

Umumnya anak-anak kurang menggemari membaca tapi menyukai hal-hal yang berhubungan dengan gambar. Menurut perancang menjadikan cerita perjuangan Siti Manggopoh sebuah cerita bergambar sebagai media komunikasi visual akan lebih efektif dari media lainnya, karena akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak. Alasan lain perancang merancang buku cerita bergambar Siti Manggopoh dikarenakan belum ada yang memvisualisasikannya dalam bentuk cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan sebuah media bahan bacaan yang digemari oleh anak-anak dengan penyajian yang sederhana dan

menceritakan sebuah situasi melalui gambar, dapat lebih mudah untuk membangkitkan semangat dan minat untuk membaca. Menurut Putri Kholida (2015) cerita bergambar biasanya dilengkapi dengan adanya latar belakang, tokoh, dan narasi yang semakin membuat cerita menjadi lebih hidup.

Perancangannya sendiri dirancang berdasarkan ilustrasi, dimana dalam cerita ini perancang menggambarkan kisah Siti Manggopoh mulai dari beliau melakukan perlawanan sampai beliau tertangkap oleh Belanda dan dibebaskan kembali. Jadi, dalam pembuatan buku cerita bergambar Siti Manggopoh ini diperlukan rancangan penggambaran terlebih dahulu dan pembuatan sketsa dari kisah tersebut. Hal ini bertujuan agar memudahkan dalam penuangannya ke dalam media buku nantinya.

Perancangan buku cerita bergambar Siti Manggopoh ini, dirancang sedemikian rupa agar anak-anak tertarik untuk membacanya dan juga dapat mengenal kisah pejuang perempuan dari Minangkabau yang sempat terlupakan di Indonesia, serta anak-anak di Minangkabau dapat meneruskan semangat perjuangan dari Siti Manggopoh sendiri. Oleh karena itu, perancang tertarik untuk mengangkat cerita dengan menggunakan media buku cerita bergambar yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan”.

B. Metode Perancangan

Metodeperancangan yang dipakai adalah metode *glass box* yang merupakan metode berpikir rasional secara objektif dan sistematis

tanpa adanya faktor *sentiment*. Menganalisis suatu data banyak mengkaji faktor-faktor, baik itu faktor internal maupun eksternal. Perancangan buku cerita bergambar Siti Manggopoh metodologi yang digunakan dengan pendekatan 5W1H. Pada dasarnya “5W1H” merupakan suatu metode yang digunakan untuk melakukan investigasi dalam penelitian terhadap masalah yang terjadi dalam proses produksi. 5W1H merupakan analisis data dengan membuat struktur pertanyaan yang akan mempertimbangkan semua aspek persoalan. Aspek-aspek pertanyaan tersebut dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan. Menurut Richa Agnellia Utari (2018) tujuan dari analisis data 5W1H ini adalah untuk memberi gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan objektif dan strategi dalam pembuatan desain buku cerita bergambar.

1. What (Apa)

Terlupakannya Siti Manggopoh yang merupakan tokoh pejuang perempuan Sumatera Barat.

2. Who (Siapa)

Siti Manggopoh salah satu tokoh pejuang perempuan Sumatera Barat yang mulai terlupakan akan dirancangkan cerita bergambar yang menargetkan kepada anak-anak usia 8-12 tahun.

3. When (Kapan)

Masa Orde Baru yang cenderung menjadikan R.A. Kartini satu-satunya perempuan pejuang Indonesia. Sedangkan Siti Manggopoh

juga merupakan perempuan pejuang dari Minangkabau yang mampu mempertahankan marwah bangsa, adat, budaya, dan agamanya. Hingga saat inipun masyarakat Sumatera Barat masih kurang mengenal sosok dari Siti Manggopoh.

4. *Where* (Dimana)

Permasalahan ini terjadi secara nasional. Terutama di Sumatera Barat yang mana seharusnya mengenal tokoh pahlawan yang telah melindungi negerinya.

5. *Why* (Mengapa)

Kurang pengetahuan masyarakat Sumatera Barat akan sosok Siti Manggopoh yang telah ikut serta melawan penjajah dan diharapkan dapat meneruskan semangat perjuangan dari Siti Manggopoh sendiri.

6. *How* (Bagaimana)

Perjuangan Siti Manggopoh diperkenalkan dengan menggunakan media buku cerita bergambar sebagai media komunikasi visual akan lebih efektif dari media lainnya, karena akan lebih mudahnya dimengerti dan dipahami oleh anak-anak usia 8-12 tahun.

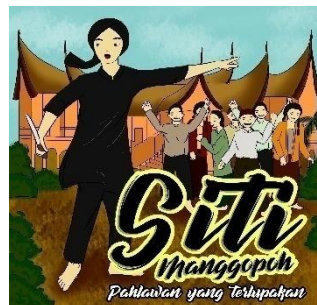
C. Pembahasan

1. Perancangan Buku Cerita Bergambar

Perancangan buku cerita bergambar Siti Manggopoh pahlawan yang terlupakan, ceritanya diambil dari buku Siti Manggopoh yang ditulis oleh Abel Tasman dan kawan-kawan. Buku cerita bergambar ini

perancang rancang dengan ilustrasi yang menyimbolkan karakter dari tokoh Siti Manggopoh dalam perjuangannya. Proses perancangan buku cerita bergambar Siti Manggopoh diawali dengan studi karakter dari mandeh Siti dikarenakan pengambilan cerita yang non fiksi. Mulai dari karakter wajah, sikap, dan bahkan pakaian dirancang menyerupai aslinya.

Penetapan judul *Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan* diharapkan dapat menjelaskan kesimpulan dari pesan yang disampaikan. Sedangkan *Font style* yang digunakan untuk buku cerita bergambar ini, adalah *Decalled Script*. Proses perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan perancangan studi karakter dari mandeh Siti.



Gambar. 1 Cover buku cerita bergambar Siti Manggopoh
(Sumber: Yulia Ratri Ananta)

Penggunaan warna yang digunakan dalam buku cerita Siti Manggopoh lebih mendominasi warna-warna gelap, seperti hitam, merah, dan biru tua.

2. Program Kreatif

a. Pendekatan Verbal

Adapun pendekatan yang digunakan dalam merancang buku ini adalah headline, subheadline, dan teks narasi pada gambar. Headline yang ditulis dengan font yang tepat membuat judul buku lebih hidup serta ditambhkannya subheadline yang berbunyi “pahlawan yang terlupakan” membuat pembaca penasaran dan ingin membacanya.

b. Pendekatan Visual

1) Ilustrasi

Pendekatan visual yang digunakan pada ilustrasi dalam buku cerita bergambar “Siti Manggopoh” menggunakan gayailustrasi semi realis, Siti Manggopoh sebagai tokoh utama digambarkan dengan menggunakan baju kurung dan baju silat, sesuai dengan alur cerita pada tokoh mandeh Siti (saat berperang atau berlatih).

Karakter suami dan teman-temannya digambar menggunakan pakaian dominan seperti tetua adat yang menggunakan *deta* (kain yang dililitkan ke kepala) dan *sesamping* (kain yang dilipat sekitar pinggang panjang sampai atas lutut).

2) Tipografi

Menurut Piujjama Yudha (2018) tipografi dikenal dengan ilmu memahami, memilih, dan menata huruf hingga menciptakan

kesan tertentu dan dapat membuat pembaca nyaman dalam membaca. Huruf yang digunakan dalam buku cerita bergambar Siti Manggopoh berdasarkan di bawah terpilih satu alternatif masing-masing untuk judul dan narasi. Pilihan pertama untuk judul menggunakan font *Decalred Script* dan kedua untuk narasai cerita menggunakan font **Arial Rounded MT Bold**.



Gambar. 2 Font pada bukuceritabegambarSitiManggopoh
(Sumber: YuliaRatri Ananta)

3. Strategi Desain

a. Studi Karakter

Cerita bergambar biasanya memiliki tokoh utama yang memiliki karakter penting di dalamnya. Penting bagi perancang untuk mengetahui karakter dari sebuah tokoh yang akan dibuat. Oleh karena itu studi karakter diperlukan untuk mengetahui bagaimana karakter dari sebuah tokoh cerita sebelum bisa direalisasikan pada gambar.



Gambar. 3 Studi karakter Siti Manggopoh

(Sumber: Yulia Ratri Ananta)

b. Story Line

Story line adalah naskah cerita yang berbentuk teks yang dibuat sebelum merancang ilustrasi sebuah cerita bergambar guna untuk mempermudah proses perancangan cerita bergambar. Narasi pada buku cerita bergambar dibuat sesuai dengan alur yang telah diceritakan dari buku yang telah ada. Menurut Pujiama Yudha (2018) *story line* merupakan alur dari suatu cerita yang menetapkan dialog dan juga urutan elemen-elemen secara inci.

2. Media Pendukung



Gambar. 4 Media Pendukung
(Sumber: Yulia Ratri Ananta)

E. Penutup

1. Kesimpulan

Peristiwa perlawanan kenagarian Manggopoh dan sekitarnya pada tahun 1908 disebut sebagai Perang Manggopoh yang menentangan terhadap kebijakan ekonomi Belanda yaitu pajak uang (*belasting*). Perang ini dipimpin oleh seorang wanita bernama Siti yang berhasil mengalahkan 53 orang pasukan Belanda, namun harus menyerahkan diri dalam peperangan demi rakyat Manggopoh. Setelah lama di penjarakan Siti dibebaskan dalam keadaan yang melarat. Pemerintahan setempat sempat menampung dan memberikan gelar penghormatan, namun setelah itu perjuangannya dilupakan dan dibiarkan hidup melarat dihari tuanya. Kisah inilah yang membuat perancang mengangkat kembali perjuangan dari Siti Manggopoh untuk mengenang kembali jasa beliau.

Menggunakan media buku cerita bergambar, perancang dapat menyampaikan pesan melalui cerita dan visual yang aman dibaca untuk kanak-anak. Perancang berharap dengan buku cerita bergambar ini, anak-anak dapat mengenal dan mengetahui pahlawan negerinya sendiri dan menghormati perjuangan yang telah dilakukan pahlawan terdahulu. Perancang juga mengharapkan anak-anak penerus bangsa dapat meneruskan semangat dari pahlawan terdahulu dan memiliki jiwa kepemimpinan demi kesejahteraan bangsa

Proses dalam perancangan buku cerita bergambar ini, elemen-elemen dirancang untuk mendukung visualisasi cerita sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, agar cerita disajikan dengan baik serta tersampaikan pesannya kepada pembaca. Dalam pengembangan cerita dan karakter, perancang mempersiapkan konsep dan referensi yang bisa dipertanggung jawabkan untuk menciptakan karya yang mampu mengantarkan pesan dengan baik.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan buku cerita bergambar Siti Manggopoh pahlawan yang terlupakan di atas perancang membuat beberapa saran yaitu :

1. Perancang berharap dengan buku cerita bergambar Siti Manggopoh pahlawan yang terlupakan ini, para pembaca usia 8-12 tahun dapat mengambil pesan dari beliau dan menjadikan panutan dari segi kepemimpinannya.
2. Adanya dampak positif setelah membaca buku cerita bergambar ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Kholida, Putri. 2015. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Rakyat Batu Menangis Di Kabupaten Agam*. Padang.
- Yudha, Pujiama., Afriwan, Hendra., Ahdi, San S. S., & Ds, M. (2018). Perancangan Komik Sejarah Perang Padi di Sumatera Barat “The Heroes of Padri”. DEKAVE: Jurnal Desai Komunikasi Visual, 8(1).
- Utari, Richa Agnellia., Kamal, M. Nasrul., & Trinanda, Riri M. S. R. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Motivasi Diri Bagi Siswa SMP. DEKAVE: Jurnal Deasin Komunikasi Visual, 7(2).
- Tasman, Abel dan kawan-kawan. 2003. *Siti Manggopoh*. Padang.