

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia memiliki potensi yang besar melahirkan sosok-sosok yang dapat disebut sebagai pahlawan Nasional, salah satunya Tuanku Imam Bonjol yang berjasa dalam menjaga dan memperjuangkan syariat Islam dan melawan penjajah di ranah minang kabau khususnya di kabupaten pasaman.

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajah di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi Tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi Pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Indonesia (Nur Fatih, 2018).

Tuanku Imam Bonjol dikenal nama asli Muhammad Syahab atau yang juga bergelar Peto Syarif, dia merupakan seorang Ulama, Pemimpin, dan pejuang yang berperang melawan Belanda dalam perang Padri, pada tahun 1803-1838. Pada tanggal 1 Januari 1772, Tuanku Imam Bonjol dilahirkan di Tanjung Bungo, Ayah Bernama Buya Nurdin dan Ibunya Bernama Hamatun, Tanjung Bunga adalah sebuah kampung di Nagari Alahan Panjang, Pasaman. Penduduk Nagari Alahan Panjang taat dalam menjalankan perintah agama, termasuk keluarga, Peto Syarif sering diajak mendengarkan bacaan AL-Quran. Ia telah mengeal huruf Al-Quran, bahkan sebelum ia benar-benar mengaji.

Sejak kecil, Peto Syarif sudah terlihat memiliki kemauan keras dan berotak cerdas. Ia pandai bergaul dan tidak memilih-milih teman, Jiwa kepimpinan yang dimilikinya terlihat Ketika ia sedang Bersama teman-temannya, Ia selalu tampil untuk membela kebenaran. Hal itu membuat keluarganya menyanginya dan menaruh harapan yang besar akan masa depan Peto Syarif (Saibani, 2022:1)

Ketika menginjak usia tujuh tahun, Peto Syarif mulai belajar membaca AL-Quran. Ayahnya yang seorang guru mengaji, memperlakukan Peto Syarif sama seperti murid lainnya. Pada saat itu, tidakada sekolah-sekolah seperti sekarang. Setiap anak diberi Pendidikan agama dan pengetahuan umum di surau atau pesantren. Surau yang berfungsi sebagai pusat Pendidikan. Belajar disurau umumnya dilakukan pada sore dan malam hari. Pusat Pendidikan surau, tersebut hamper disetiap nagari di Minangkabau. Banyak ulama Minangkabau yang hanya mendapat Pendidikan disurau. Salah satunya Peto Syarif, karena kecerdasan yang dimilikinya, Peto Syarif diangkat menjadi guru bantu, Ia membantu ayahnya dalam memberikan pembelajaran kepada teman-temannya. (Saibani, 2022:3)

Sebagai seorang Ulama besar, Tuanku Imam Bonjol mempunyai beberapa keluarbiasaan (*Maziyyah*) yang mungkin tidak dipunyai oleh ulama-ulama lain. Selain keluarbiasaan (*Muziyyah*), Beliau juga memiliki beberapa kebiasaan yang patut untuk diikuti dan dijadikan suri tauladan, baik dari segi kesederhanaannya maupun dari sikap beliau terhadap semua manusia. Menginat keluarbiasaan-keluarbiasaan yang sangat mengagumkan dan

keluarbiasaan-keluarbiasaan yang beliau kerjakan selama hidupnya cukup mencerminkan ketauladanan yang mulia dan sederhana, maka patutlah jika Badan Litbang Agama memilih beliau untuk ditulis biografinya, dengan harapan apa-apa yang ada pada diri beliau itu dapat dijadikan pedoman hidup oleh generasi selanjutnya (Muslim, Kori Lilie, 2019).

Tuanku Imam Bonjol diangkat menjadi pemimpin Harimau Nan Salapan, sebagai pengganti Tuanku Nan Renceh dari Kamang, untuk melanjutkan perjuangannya dalam memberantas kebiasaan adat yang tidak sesuai dengan Syariat Islam, yang telah beliau pelajari di Tanah Suci Mekah.

Menurut Bilbillah Arzetta Khalid (2023) Alasan dipilihnya Tuanku Imam Bonjol sebagai pemimpin Gerakan karena beliau dinilai sebagai tokoh yang meliliki sikap keperibadian yang cocok di nilai sebagai seorang pemimpin diantaranya beliau merupakan orang yang bersifat keras tetapi sangat mencintai perdamaian, ulet dalam memperjuangkan keyakinan hidup dan tidak mudah patah semangat, dan cepat bangkit dari kegagalan. Dalam peranannya selain sebagai seorang pemimpin saat terjadinya perang Padri beliau merupakan salah satunya tokoh yang juga merupakan tokoh penting menggerakkan mengembangkan Pendidikan Islam di Sumatera Barat. Pergerakannya diwujudkan dengan di dirikan surau dan sekolah agama di Bonjol, namu karena situasi dan kondisi beliau lebih mengutamakan peranannya sebagai pemimpin di perang Padri.

Karakter yang dimiliki Tuanku Imam Bonjol mencerminkan keteladaan dan kesederhanaan yang patut untuk kita teladani dengan harapan perjuangannya dapat dijadikan pedoman hidup bagi generasi selanjutnya khususnya anak-anak pada zaman sekarang ini. Tetapi fenomena yang terjadi masih kuranya pengetahuan anak-anak dengan tokoh Tuanku Imam Bonjol sebagai tokoh yang memiliki nilai-nilai moral yang dapat dicontoh dari beliau. Anak-anak pada zaman sekarang ini lebih tertarik dengan kisah pahlawan luar negeri seperti super hero yang merupakan karakter fiksi, walaupun sama-sama merukapan tokoh pahlawan, eksistensi dari keduanya jauh berbeda super hero sangat popular di kalangan anak-anak hingga banyak kita temui anak-anak yang terinspirasi oleh karakter super hero, berbeda haknya dengan pahlawan Nasional Indonesia yang tidak begitu di gandrumi oleh kalangan anak-anak, media digital menjadi salah satu faktor dapat di kenal luasnya cerita super hero yang di idolakan oleh anak-anak, banyak kita temui media digital berupa animasi 3D yang menampilkan cerita pahlawan seperti *superman*, *batmen*, *spider-man*, adapun dari negara tetangga Malaysia yang sudah memiliki animasi bertemakan pahlawan yaitu Boboiboy, setiap animasi bertema pahlawan yang memiliki penokohan karakter utama bersifat pemberani, gigi atau ulet, pantang menyerah, peduli pada orang sekitar, suka menolong, dan memiliki semangat juang yang tinggi, semua sikap kepahlawanan tersebut juga terdapat pada para pahlawan Nasional Indonesia, salah satunya Tuanku Imam Bonjol, yang juga memiliki cerita perjuangan yang menarik.

Belum adanya media digital berupa animasi 3D Tuanku Imam Bonjol membuat cerita perjuangan beliau sebagai pahlawan kurang mendapatkan minat di kalangan anak-anak pada saat ini, dibutuhkan video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yang memiliki alur cerita dan visual gambar yang menarik, dan ditambah edukasi dari penokohan Tuanku Imam Bonjol itu sendiri sebagai seorang pahlawan yang memiliki sikap dan ahlak yang baik, agar dapat menjadi role model dan inspiratif bagi anak-anak pada saat ini.

'Pemilihan animasi 3D sangatlah tepat untuk dijadikan media digital dalam menceritakan tokoh Tuanku Imam Bonjol. Pada era digital saat sekarang perancangan animasi 3D untuk keperluan industry perfilman sedang meningkat dengan bentuk visual 3 dimensi yang menarik dan terkesan *realisti*, hal demikian menjadikan pengalaman menonton filem yang berda dari video animasi 2D pada umamnya.

Ega Safitri dan Titin (dalam Melati, Eka, et al., 2023) mengatakan bahwa keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan.

Affilia (dalam Melati, Eka, et al., 2023) Menyampaikan bahwa animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dari pernyataan di atas maka dibutuhkan perancangan animasi 3D Tuanku Imam Bonjol dengan visual objek berupa warna, gerak dan suara yang menarik

dan alur cerita yang disusun sederhana dan ringan untuk anak-anak, dengan tetap menjaga keoriginalan cerita kehidupan keseharian Tuanku Imam Bonjol pada masanya.

Dengan demikian anak-anak pada umur 7-14 tahun akan lebih mudah untuk memahami alur cerita yang disampaikan. Perancangan ini diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai moral kepada audience dan sekaligus memperkenalkan tokoh Tuanku Imam Bonjol sebagai suri tauladan atau tokoh yang inspiratif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, ditemukan beberapa masalah yang dapat identifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yang mengangkat nilai-nilai moral beliau yang dapat menjadi panutan dan suri tauladan bagi pelajar khususnya anak-anak.
2. Kurang diminatinya cerita pahlawan Nasional Indonesia salah satunya Tuanku Imam Bonjol di kalangan anak-anak pada saat sekarang ini.
3. Tuanku Imam Bonjol masih dikenal karena perang Padri nya, tetapi masih banyak hal yang dapat diamati dari sisi lain Tuanku Imam Bonjol seperti tokoh yang inspiratif.
4. Kurangnya Kesadaran pelajar khususnya anak-anak saat ini dengan nilai-nilai kepahlawanan serta nilai moral yang dapat diteladani oleh Tuanku Imam Bonjol.

5. Anak-anak pada masa saat ini lebih tertarik dan terinspirasi oleh tokoh pahlawan luar negeri seperti super hero ketimbang pahlawan Nasional Indonesia.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan video Animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yaitu:

1. Belum adanya video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yang mengangkat nilai-nilai moral beliau yang dapat menjadi panutan dan suri tauladan bagi pelajar khususnya anak-anak.
2. Kurang diminatinya cerita pahlawan Nasional Indonesia salah satunya Tuanku Imam Bonjol di kalangan anak-anak pada saat sekarang ini.
3. Tuanku Imam Bonjol masih dikenal karena perang Padrinya, tetapi masih banyak hal yang dapat diamati dari sisi lain Tuanku Imam Bonjol seperti tokoh yang inspiratif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah perancangan yaitu:

1. Bagaimana cara merancang video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yang menarik serta mengangkat cerita dan nilai-nilai moral beliau, agar dapat dinikmati oleh pelajar khususnya anak-anak.
2. Bagaimana cara meningkatkan minat pelajar khususnya anak-anak agar tertarik pada cerita pahlawan Nasional Indonesia.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yaitu:

1. Menjadikan perancangan media hiburan, edukasi, dan informasi berupa video animasi 3D senagai daya tarik Masyarakat khususnya anak-anak agar dapat meneladani nilai-nilai moral dari tokoh Tuanku Imam Bonjol.
2. Meningkatkan minat pelajar khususnya anak-anak agar mengenal sosok Tuanku Imam Bonjol sebagai tokoh yang inspiratif.
3. Mengimprovisasi cerita dalam video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol agar lebih menarik dan menambah perhatian bagi banyak pelajar khususnya anak-anak agar di tonton dan direkomendasikan sebagai animasi hiburan dan edukasi, tanpa menghilangkan identitas *history* dari Tuanku Imam Bonjol tersebut.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *sign system* sebagai penunjang fasilitas umum

Desa wisata Kampung Minang Nagari Sumpu yaitu:

1. Bagi Perancang

Mengasah kemampuan merancang dan menulis dengan mengembangkan ide ide yang akan dijadikan sebagai *problem solution* yang terjadi disekitar masyarakat umum.

2. Bagi Target Audience

Mengedukasi target audience dengan dirancangnya video animasi 3D Tuanku Imam Bonjol yang mengangkat sisi lain dari tokoh Tuanku Imam Bonjol yang banyak belum diketahui oleh orang pada umumnya, yaitu

berupa nilai-nilai moral yang diterapkan beliau dalam kesehariannya, seperti memiliki sifat pemberani, patuh kepada orang tua, rajin beribadah, gigih dan ulet, serta cerdas, agar dapat menjadi suri tauladan bagi target audience.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Bisa menjadi salah satu referensi tulisan karya akhir bagi Mahasiswa Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang khususnya untuk Mahasiswa di jurusan Desain Komunikasi Visual.