PERANCANGAN POP-UP BOOK CANDI PENINGGALAN MASA MATARAM KUNO DI PROVINSI JAWA TENGAH KEPADA ANAK KELAS 4-6 SEKOLAH DASAR

Suci Ayu Ajeng Sari[1], Aris Kurniawan[2], Wuri Widyani Hapsari[3]
Institut Teknologi Nasional Bandung
*corresponding author : minatozakisucay@mhs.itenas.ac.id

Abstrak. Sejarah merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar pernah terjadi di masa lampau. Nilai budaya yang terkandung dalam sejarah memiliki kekayaan yang begitu besar dan luar biasa, begitu pula dalam sejarah Indonesia. Salah satu bukti karya budaya Indonesia ialah candi peninggalan dari masa Mataram Kuno. Mataram Kuno merupakan sebuah era atau masa Hindu dan Buddha, dan kerajaannya bernama Medang yang berdiri sekitar tahun 732 Masehi. Kerajaan ini telah meninggalkan bukti sejarah berupa candi, baik itu yang bercorak Hindu maupun Buddha. Candi-candi inilah yang menjadi bukti kebesaran peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. Saat ini sedikit generasi muda khususnya anak- anak sekolah dasar yang mengenal dan memahami candi-candi di Indonesia, terutama yang berada di provinsi Jawa Tengah. Hal ini dikarenakan tertutupnya oleh informasi yang berasal dari luar dan pengaruh budaya asing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sedangkan untuk perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki lima tahapan, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate, Prototype*, dan *Test.* Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka diperlukan media visual yang edukatif dan menarik yaitu berupa buku ilustrasi pop-up untuk menarik minat membaca anak-anak sekolah dasar mengenai berbagai peninggalan sejarah, agar mereka lebih mengenali kebudayaan bangsa sendiri dan akan timbul rasa kebanggaan dalam diri.

Kata Kunci : Pop-up Book, Candi, Mataram Kuno

Abstract. *History is an event or event that actually happened in the past. The cultural values contained in history have such great and extraordinary wealth, as well as in the history of Indonesia. One of the evidences of Indonesian cultural works is the temple relic from the Ancient Mataram period. Ancient Mataram is an era or period of Hinduism and Buddhism, and its kingdom was named Medang which was founded around 732 AD. This kingdom has left historical evidence in the form of temples, both Hindu and Buddhist. These temples are evidence of the greatness of the civilization of the Indonesian nation in the past. Currently, few of the younger generation, especially elementary school children, know and understand the temples in Indonesia, especially those in the province of Central Java. This is due to the closure of information from outside and the influence of foreign cultures. This study uses a qualitative method, while for the design using the Design Thinking method which has five stages, namely Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Based on the above problems, an educative and interesting visual media is needed, namely in the form of pop-up illustration books to attract elementary school children's interest in reading about various historical relics, so that they are more familiar with the culture of their own nation and will create a sense of pride in themselves.*

***Keywords**: Pop-up Book, Temple, Ancient Mataram*

Pendahuluan

Sejarah merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar pernah terjadi di masa lampau. Sejarah berkaitan erat dengan waktu dan peristiwa. Menurut J.Bank dalam buku *Ilmu Sejarah dan Historiografi : Arah dan Perspektif (1985),* sejarah merupakan semua peristiwa atau kejadian masa lalu, yang bertujuan untuk memahami perilaku masa lalu, masa sekarang, dan juga masa yang akan datang. Nilai budaya yang terkandung dalam sejarah memiliki kekayaan yang begitu besar dan luar biasa, begitu pula nilai dalam sejarah Indonesia di masa lalu.

Salah satu warisan budaya Indonesia ialah kerajaan Hindu-Buddha yang pernah berkuasa di Indonesia, yaitu Mataram Kuno. Mataram Kuno merupakan sebuah kerajaan yang berdiri di Jawa Tengah pada abad ke-8 masehi, yang kemudian berpindah ke Jawa Timur pada abad ke-10 M, sampai akhirnya runtuh pada awal abad ke-11 M. Nama asli dari kerajaan ini adalah Medang. Untuk menyebut periode di Jawa Tengah, nama yang biasa dipakai adalah Kerajaan Mataram atau Mataram Kuno. Hal ini merujuk pada nama daerah yang dijadikan sebagai lokasi pusat pemerintahan dari kerajaan ini, dan untuk dapat membedakan dengan Karajaan Mataram Islam yang berdiri pada abad ke-16 M (E-Ibrahim & Moh. Noor, 2019:1-2). Selama 150 tahun kerajaan Medang (Mataram Kuno) mengalami perkembangan pesat di berbagai bidang seperti kesenian, budaya, tatanan sosial, ilmu pengetahuan dan militer. Dalam bidang kesenian dan budaya, dapat terlihat dari arsitektur Jawa Kuno berupa prasasti, monumen dan candi.

Candi merupakan sebuah bangunan yang terbuat dari batu andesit. Kata Candi berasal dari kata “candika” yaitu salah satu nama dari dewi maut dalam agama Hindu. Candi berfungsi sebagai tempat penyimpanan abu jenazah para raja, tempat bersemayam para dewa, tempat ibadah umat Hindu dan Buddha, pentirtaan, dan masih banyak lagi. Meskipun memiliki fungsi yang bermacam, secara umum fungsi candi tidak dapat dilepaskan dari hal yang berkaitan dengan keagamaan. Oleh sebab itu, sejarah pembangunan candi sangat erat kaitannya dengan sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara dan perkembangan agama Hindu-Buddha di Indonesia, sejak abad ke-5 sampai abad ke-14 M (Tim Jelajah Wisata Maya, 2017:1). Candi adalah salah satu peninggalan sejarah, karena candi merupakan bentuk fisik bangunan yang dapat ditunjukkan kepada generasi muda Indonesia sebagai bukti kebesaran bangsa Indonesia di masa lalu.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mengakibatkan pergeseran minat generasi muda terhadap pengetahuan mengenai sejarah peninggalan yang ada di Indonesia, sehingga tidak banyak yang tahu karena tertutup oleh informasi dan pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Selain itu, metode pembelajaran peninggalan sejarah untuk anak sekolah dasar masih kurang efektif, serta kurang menampilkan visual, hanya terpaku pada gambar atau foto yang masih kurang jelas, sehingga cukup sulit diingat oleh anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil studi lapangan, mayoritas media visual dalam buku pelajaran sejarah hanya menampilkan foto dan gambar yang kurang memberikan *impression* dan *experience* yang diperoleh saat anak-anak melihat dan membaca buku tersebut, sehingga diperlukan media visual yang menarik dan kreatif berupa *pop-up book* untuk membantu anak dalam mengenal dan memahami candi sebagai sejarah peninggalan, serta sebagai pendukung pembelajaran sejarah di kelas.

Menurut Dzuanda (2011) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik yang dapat bergerak ketika halamannya

This work is licensed under a CC-BY-NC

dibuka. Selain itu, dapat memberikan efek menarik karena setiap halamannya akan menampakkan sebuah gambar yang timbul dan juga materi yang ada dalam *Pop-Up Book* bisa disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan atau dipelajari pada anak sekolah dasar.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode Kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan secara mendalam yang bertujuan untuk meneliti seberapa jauh pengetahuan anak sekolah dasar khususunya pada kelas 4-6 mengenai materi sejarah peninggalan, dan juga melakukan wawancara dengan Arkeolog mengenai candi peninggalan dari masa Mataram Kuno. Dalam upaya pengambilan data, penelitian ini menggunakan metode wawancara dengan Arkeolog, wawancara dengan anak sekolah dasar, *study literature*, serta kuesioner daring.

Adapun metode perancangan pop-up book ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang merupakan pendekatan terhadap pencipta inovasi yang berasal dari perangkat desainer, dimana tahapan-tahapannya yaitu *Emphatize* yaitu memahami permasalahan dan mendapatkan insight *target audiens*, *Define* yaitu mengumpulkan informasi yang telah dicari dan dikumpulkan selama masa tahap Empathize, *Ideate* yaitu desainer mampu melakukan *brainstrorming* dan mampu mendapatkan solusi yang dibutuhkan sebanyak-banyaknya, *Prototype* yaitu tahapan mengaplikasikan ide atau merancang media, dan *Test* yaitu tahapan uji coba terhadap media yang telah dirancang kepada *target audiens*.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data

Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan anak sekolah dasar kelas 4-6 di SDN 255 Griya Bumi Antapani Kota Bandung yang diwakili oleh dua siswa dari setiap kelas 4 sampai 6. Berdasarkan hasil dari wawancara, para siswa masih belum banyak yang mengetahui mengenai apa itu Mataram Kuno. Hal ini dikarenakan dalam materi pembelajaran sejarah tidak dijelaskan secara spesifik dan hanya dicantumkan sekilas, sehingga menyebabkan siswa lupa bahkan tidak ingat.

Selain melakukan sesi pertanyaan mengenai Mataram Kuno, peneliti juga melakukan sesi pertanyaan mengenai candi-candi di Indonesia. Hampir seluruh siswa sudah mengetahui bahwa peninggalan sejarah nenek moyang Nusantara yang berupa bangunan adalah Candi, tetapi mayoritas dari mereka hanya tahu Candi Borobudur saja.

Hasil kuesioner yang disebarkan secara daring juga didapatkan, sekitar 80% dari 30 responden belum tahu apa itu Mataram Kuno dan belum pernah mengunjungi situs candi secara langsung, tetapi 88,5% dari 30 responden sudah mengetahui bahwa candi merupakan bangunan peninggalan dari kerajaan Hindu-Buddha yang pernah berkuasa di Indonesia.

Selain itu, para siswa juga menginginkan materi sejarah dibawakan secara menarik. Menurut sebagian siswa, sistem pembelajaran sejarah dikelas menggunakan metode ceramah dan kurang menampilkan gambar atau ilustrasi untuk materi. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab para siswa mudah bosan ketika proses pembelajaran sejarah di kelas, sehingga dalam pembahasan materi perlu ditunjukkan

This work is licensed under a CC-BY-NC

contoh atau wujud berupa gambar dari sejarah yang telah dijelaskan agar mudah dipahami dan diingat.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti *pop-up book* untuk mengenalkan candi-candi di Indonesia khususnya peninggalan dari masa Mataram Kuno, untuk menambah wawasan terhadap peninggalan budaya bangsa kepada anak sekolah dasar.

Menurut Mei Dina Rahmawai (2020) dalam situs website Universitas Negeri Yogyakarta, mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Media berbasis *pop-up book* ini merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan seputar permasalahan pembelajaran pada kurikulum 2013. Kemudian sebagai alat pembelajaran, media *pop-up book* dapat berperan dalam mendukung penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru agar penyampaian materi kepada siswa dapat lebih efektif dan efisien.

Media *pop-up book* digunakan karena media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya mata pelajaran sejarah, karena pada media *pop-up book* mengandung unsur gambar, warna, dan gerak yang akan meningkatkan imajinasi siswa dari materi yang disampaikan (Purmintasari, 2017:4).

Problem Statement

Masih banyak anak sekolah dasar yang minim pengetahuan mengenai candi sebagai bukti peninggalan sejarah para leluhur bangsa. Mayoritas anak sekolah dasar hanya mengetahui Candi Borobudur saja, padahal masih banyak candi-candi lainnya yang tersebar luas di wilayah Indonesia. Maka dibutuhkan media edukatif yang menarik untuk mengenalkan sekaligus menambah wawasan terhadap peninggalan budaya bangsa.

Segmentasi Target

Segmentasi target yang dituju yaitu anak sekolah dasar kelas 4 sampai 6, dengan rentang usia 10-13 tahun, laki-laki maupun perempuan. Dengan domisili bertempat tinggal di kota Bandung atau daerah sekitarnya. Memiliki psikografis seseorang yang suka membaca, dan cenderung memiliki rasa penasaran terhadap sesuatu yang baru dan menarik, serta memiliki ketertarikan terhadap sejarah.

Konsep Kreatif

Tone & Manner

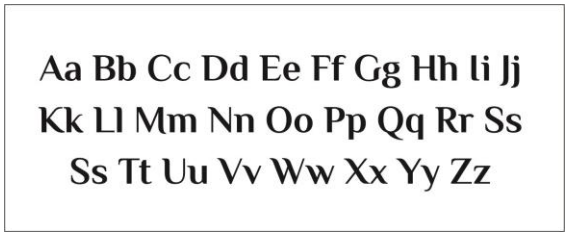
"Natural dan Hangat" dipilih sebagai *tone and manner*, karena menyesuaikan dengan tema dari perancangan yaitu candi peninggalan masa Mataram Kuno di Jawa Tengah, sehingga memperkuat kesan alam dan budaya Jawa yang kental di masa lalu. Tone and manner ini juga dipilih agar tidak menghilangkan ciri khas dari penggambaran visual aslinya.

Tipografi

Perancangan ini menggunakan jenis font sans-serif yaitu Philosopher Bold yang digunakan untuk *headline* dan *subheadline*, karena bentuknya memiliki kemiripan dengan aksaran jawa, dan memiliki bentuk ujung yang melengkung seperti aksara jawa kuno. Kemudian untuk bagian isi buku atau *bodytext* menggunakan jenif font sans-serif yaitu Kahinoor Bangla, font ini dipilih karena memiliki bentuk yang sederhana, namun tegas dalam keterbacaannya dan cocok untuk anak sekolah dasar.

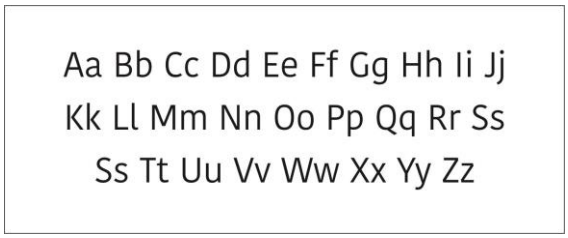
This work is licensed under a CC-BY-NC

Font Philosopher Bold :



Gambar 1. Font *Philosopher Bold* untuk *headline* dan *subheadline*
Sumber: Dokumen Pribadi

Font Kahinoor Bangla :



Gambar 2. Font *Kahinoor Bangla* untuk isi buku
Sumber: Dokumen Pribadi

Skema Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna alam dan identik dengan budaya Jawa. Warna-warna ini juga memiliki makna tersendiri, seperti warna coklat merupakan warna yang mengandung unsur bumi dan memberi kesan hangat, aman, dan nyaman. Kemudian warna hijau yang diasosiasikan sebagai lambang dari alam, dan harapan hidup.

Gambar 3. Skema warna yang digunakan
Sumber: Dokumen Peneliti

Gaya Visual

Perancangan *pop-up book* ini menggunakan tampilan desain gaya ilustrasi realis. Gaya realis ini dipilih untuk menonjolkan secara detail terkait wujud penggambaran candi seperti bentuk bangunan, susunan batu, pahatan-pahatan, serta relief pada candi. Hal ini juga dikarenakan terkait pengenalan bangunan bersejarah,maka harus merujuk ke realistik karena ini mengenai faktual secara data dan fakta.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Konsep Buku

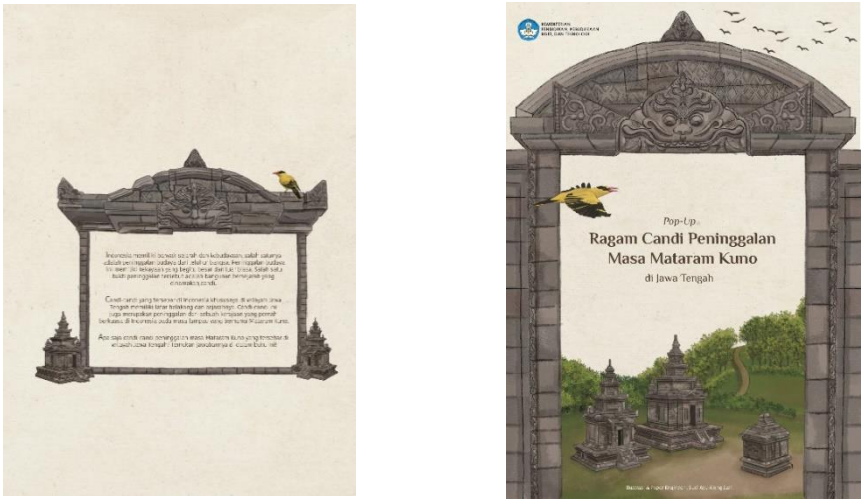
Konsep buku ini mencakup judul dan tema buku, jenis atau teknik pop-up yang digunakan, dan spesifikasi pada media buku. Konsep yang digunakan pada perancangan *Pop-up Book* Candi Peninggalan Masa Mataram Kuno ini diantaranya:

1. Judul dan Tema Buku
   Judul media perancangan ini adalah "Ragam Candi Peninggalan Masa Mataram Kuno di Jawa Tengah". Buku ini berisi tentang sejarah dari Mataram Kuno, pengertian candi, dan informasi sejarah mengenai 6 candi peninggalan Mataram Kuno di Jawa Tengah yang diantaranya:
   a. Candi Pawon
   b. Candi Mendut
   c. Candi Sojiwan
   d. Candi Gedong Songo
   e. Candi Sewu
   f. Candi Ngawen

2. Teknik Pop-up
   a. Jenis tampilan *pop-up* : 180 dan 90 derajat
   b. Teknik *pop-up* : *V-fold, Lift the flap, pull tab.*

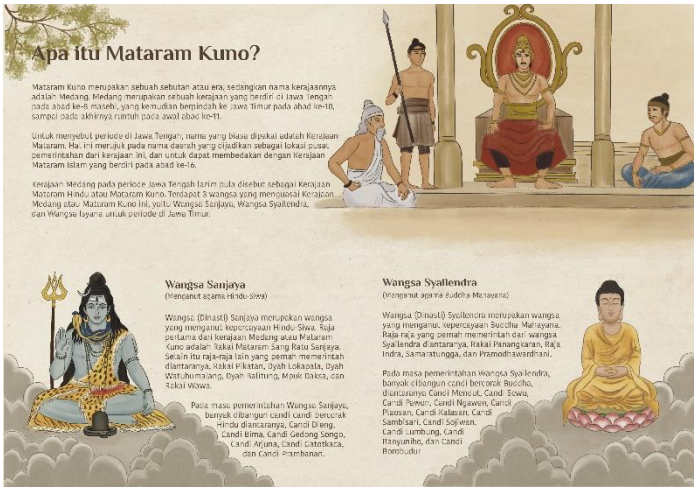
3. Spesifikasi Media Buku
   Orientasi yang digunakan pada *pop-up book* ini adalah *portrait*, namun ketika halamannya dibuka akan membentuk orientasi *landscape.* Berikut adalah spesifikasi yang ada pada media buku:
   a. Jenis Buku : *Pop-up*
   b. Dimensi Buku : 30 cm x 21 cm
   c. Jenis Cover : *Hard Cover* laminasi *Doff*
   d. Jenis Kertas isi buku : *Art paper* 310 gram, dan 210 gram.
   e. Jumlah Halaman : 14 *spread*, 28 halaman

Hasil Perancangan



Gambar 4. Tampilan sampul buku depan dan belakang
Sumber: Dokumen Pribadi

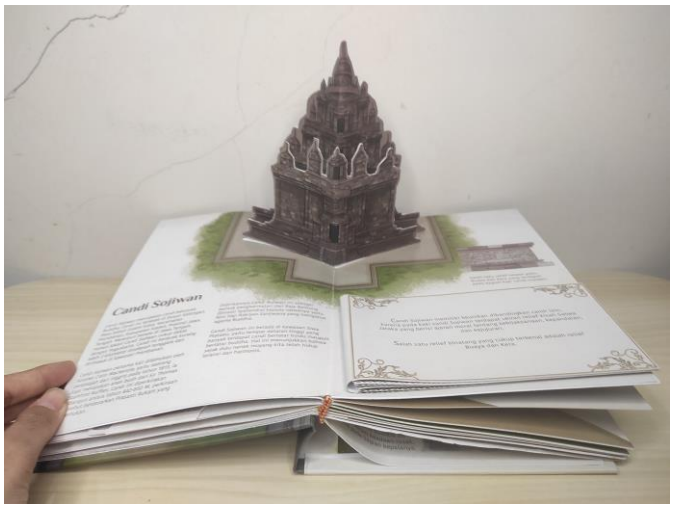
This work is licensed under a CC-BY-NC



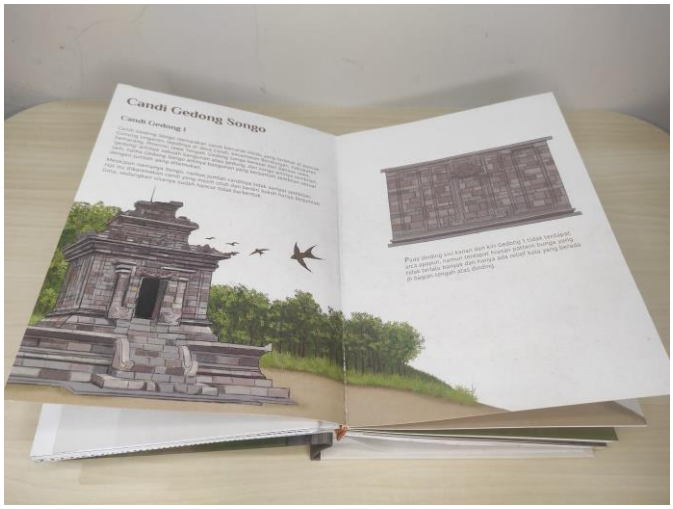
Gambar 5. Halaman sejarah singkat Mataram Kuno
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 6. Halaman Candi Pawon
Sumber: Dokumen Pribadi

This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 7. Halaman Candi Sojiwan
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 8. Halaman Candi Gedong Songo (Gedong 1)
Sumber: Dokumen Pribadi

This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 9. Halaman Candi Ngawen
Sumber: Dokumen Pribadi

Simpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa candi merupakan ikon budaya bangsa, candi tidak hanya mengagumkan dari aspek arsitektural, namun juga menyimpan keagungan dari sisi spriritual. Aspek spiritual inilah yang menjadi tujuan utama pembangunan candi di masa lalu. Pentingnya kita sebagai generasi muda untuk bangga terhadap peninggalan budaya, sebagai bukti kebesaran bangsa Indonesia di masa lalu. Begitu pula untuk anak sekolah dasar, agar mereka lebih mengenali kebudayaan bangsa sendiri, maka perlu diberi pemahaman sejak dini sehingga akan timbul kesadaran dan kebanggaan dalam diri.

Selain itu, media untuk memperkenalkan keberagaman candi peninggalan masa Mataram Kuno di Provinsi Jawa Tengah dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan disekolah maupun dirumah, seperti buku yang dapat menarik minat membaca anak dari sisi ilustrasi kreatif yang ditampilkan. Salah satunya adalah media *pop-up book* yang bersifat praktis dan dapat menarik minat anak sekolah dasar, karena dapat memvisualisasikan konsep dalam materi pelajaran dalam bentuk ilustrasi 2 dimensi atau 3 dimensi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang sudah memberikan kekuatan dan ketabahan untuk menyelesaikan perancangan media pop-up “Ragam Candi Peninggalan Masa Mataram Kuno di Jawa Tengah”. Terima kasih untuk keluarga dan teman-teman yang begitu baik dan selalu mendukung, serta Dosen Pembimbing dan Dosen Ko-Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan di setiap proses pada perancangan buku *pop-up* ini. Selain itu, tak lupa berterima kasih juga kepada para narasumber yang telah bersedia memberikan informasi-informasi terkait untuk mendukung perancangan ini.

This work is licensed under a CC-BY-NC

References

Anwar, I. C. (7. Januari 2021). *Apa Saja Pengertian dan Definisi Ilmu Sejarah Menurut Para Ahli?* Von tirto.id: https://tirto.id/apa-saja-pengertian-dan-definisi-ilmu-sejarah-menurut-para-ahli-f8Vl abgerufen

B, D. (2011). *Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca*. From its.ac.id: http://digilib.its.ac.id/ITS-Undergraduate-3100009035043/5380

Dewantari, A. A. (2014, Januari 16). *Sekilas Tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book*. From dgi.or.id: http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html

Indonesia, C. (2021, Juli 19). *Cerita Sejarah Kerajaan Medang 'Mataram Kuno'*. From cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210716140535-31-668625/cerita-sejarah-kerajaan-medang-mataram-kuno

Maya, T. J. (2017). *Pesona Candi di Jawa Tengah.* CV PUSTAKA BENGAWAN.

El-Ibrahim, M. N. (2019). *Kerajaan Mataram Kuno.* Semarang: Penerbit Mutiara Aksara.

Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trimaryanto, A. (2019). *CANDI-CANDI BERSEJARAH DI INDONESIA.* Gamping Sleman: SENTRA EDUKASI MEDIA.

Purmintasari, Y. D. (2017). PENGGUNAAN MEDIA ILUSTRASI POP-UP SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI BATURSARI. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.

Syarif, A. R. (2018). SEMIOTIKA. *Tugas Akhir*, 6-7.

humas. (2020, April 17). *POP-UP BOOK MUDAHKAN SISWA BELAJAR EKOSISTEM*. Retrieved from uny.ac.id: https://www.uny.ac.id/id/berita/pop-book-mudahkan-siswa-belajar-ekosistem

This work is licensed under a CC-BY-NC