

Siamang Putih: Komik Fantasi Kearifan Lokal Cerita Rakyat Minangkabau

Vernanda Em Afdhal¹

¹ Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
vernandaemafdhall@gmail.com

Abstract

Each folk tale has its own characteristics, but along with the development of the times, folk tales seem to fade and almost disappear, one of which is due to the lack of interest of a generation in reading and the lack of enthusiasm of the related or related writers to retell these folk tales. One of them is the folklore of Siamang Putih from the coastal area of Minangkabau, it needs a deeper search to explore the folklore which is concerned with the wisdom that needs to be exposed to the public so that an identity can always exist in a civilization. By using the "Alih Wahana" method, this comic design can be presented based on the data that has been collected even though the storytelling is transformed to suit the current developments. We also hope that the Siamang Putih folklore can create a whipping effect so that we are aware of local culture that can be combined and matched with new media to work on retellings so that this identity is not lost to eras, and as motivation so that it can be developed locally to transform into the global realm. without losing the identity elements of the locale.

Keywords: Siamang Putih, Comic, Folklore Minangkabau.

Abstrak

Setiap cerita rakyat memiliki khasnya masing-masing, namun seiring berkembangnya zaman cerita-cerita rakyat seperti memudar dan hampir hilang, salah satunya karena kurang berminatnya suatu generasi dalam membaca dan kurang bergairahnya para penulis atau *stakeholder* terkait untuk menceritakan kembali cerita-cerita rakyat tersebut. Salah satunya adalah cerita rakyat Siamang Putih dari daerah pesisir Minangkabau, perlu penelusuran lebih dalam untuk menggali cerita rakyat yang *notebene* adalah kearifan yang perlu diekspos ke khalayak agar sebuah identitas dapat selalu eksis dalam sebuah peradaban. Dengan menggunakan metode Alih Wahana perancangan komik ini dapat hadir berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan meski penceritaannya ditransformasikan agar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Juga dengan ini perancang berharap cerita rakyat Siamang Putih dapat membuat efek pelecut agar kita sadar akan *local culture* yang bisa dipadu padankan dengan media yang *novelty* untuk menggarap cerita ulang supaya identitas ini tidak hilang dikikis zaman, dan sebagai motivasi agar bisa dikembangkannya kelokalan untuk bertransformasi ke ranah global tanpa kehilangan elemen-elemen identitas dari kelokalan tersebut.

Kata kunci: Siamang Putih, Komik, Cerita rakyat, Minangkabau.

© 2019 Judikatif

1. Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan arah dari sebuah kehidupan, ilmu pengetahuan dan taktik yang diwujudkan dalam kegiatan atau aktivitas oleh masyarakat lokal untuk menjawab tantangan dalam memenuhi kebutuhan kelompok tersebut. Sering juga diistilahkan dengan *local wisdom* (kebijaksanaan setempat), *local knowledge* (pengetahuan setempat) dan juga *local genius* (kecerdasan setempat) [1]. Kearifan lokal yang semakin tenggelam seiring dengan gencarnya era globalisasi, dimana generasi penerus bangsa lebih dekat dengan budaya luar daripada budaya dalam negeri. Salah satunya adalah cerita rakyat. Kebanyakan cerita rakyat diceritakan dari mulut ke mulut sehingga literasi hanya sedikit bahkan hilang ditelan zaman.

Cerita rakyat bisa diartikan sebagai cerita pada masa lalu yang tertaut pada kehidupan masyarakat, cerita rakyat juga merupakan alat atau media pembelajaran

yang bagus bagi generasi muda, karena mengandung kekhasan tersendiri, kultur budaya, kekayaan budaya, dan sejarah yang mencerminkan masing-masing wilayah di Indonesia. Cerita rakyat bisa dijadikan sebagai sarana untuk mengangkat potensi kognitif, psikomotor anak dan afektif, yang didalamnya banyak terkandung pesan-pesan moral, penggambaran karakter atau tokoh dan alur cerita yang berkaitan dengan kehidupan [2].

Siamang Putih adalah cerita rakyat dari Sumatra Barat, tepatnya dari pesisir barat pantai Sumatra yaitu dari Tiku. Didalam cerita, Siamang Putih merupakan penjelmaan dari seorang gadis yang bernama Juilan, dia menjadi Siamang berbulu putih karena melanggar suatu sumpah [3]. Cerita rakyat ini mengandung pesan moral dan nilai-nilai dari masyarakat Minangkabau.

Sementara itu komik adalah media yang bisa dijadikan media pembelajaran dan media

penyampai pesan yang menarik yang efektif dalam upaya mengembangkan kreativitas serta sebagai media visual yang mudah dipahami bagi anak-anak dibanding bahasa verbal [4].

Dengan adanya media rancangan komik fantasi dari Siamang Putihah yang dibuat dengan cerita yang menarik serta imajinatif bisa menjadi media publikasi sekaligus alih wahana dari teks ke visual sehingga dengan cepat dicerna oleh pembaca dalam menyampaikan nilai-nilai, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya [5].

Rancangan komik ini menjadi *shock therapy* terhadap generasi sekarang dan bisa menjadi penyeimbang produk luar negeri atau barang impor yang menguasai pasar, seperti kartun, animasi dan lain-lain [6].

2. Metodologi Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Observasi dengan melihat, mencermati secara mendalam, sehingga lebih fokus pada objek tertentu atau secara menyeluruh. Kegiatan ini berarti merekam data maupun informasi tentang gambaran detail dan keseluruhan secara signifikan [7].

Hal ini sangat diperlukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan sehingga sumber ataupun referensi yang berhubungan dengan objek atau masalah yang ditemukan bisa diaplikasikan pada perancangan komik Siamang Putihah. [8].

Wawancara merupakan komunikasi dua orang atau lebih, yang mempertemukan seseorang dalam memperoleh informasi dan data dari seseorang lainnya dengan melakukan kegiatan seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuannya [9]. Informasi yang didapatkan terkait dengan cerita rakyat Siamang Putihah berdasarkan juga dari keterangan-keterangan masyarakat daerah Tiku.

Library research atau studi pustaka menghimpun dan menyalin menggunakan media buku, bisa berupa buku referensi, artikel ilmiah atau jurnal, internet dan lain sebagainya [10]. Dalam hal ini perancang melakukan pencarian sumber data melalui buku-buku yang terkait dengan cerita Siamang Putihah.

2. Metode Perancangan

Alih Wahana dimaknai sebagai kegiatan mengubah dari satu seni ke kesenian yang lain, juga mencakup penyaduran, penerjemahan, pemindahan. Dalam makna yang lebih luas istilah alih wahana juga perubahan berbagai disiplin ilmu kedalam bentuk karya seni [11].

Dalam merancang komik Siamang Putihah akan di adaptasikan metode Alih Wahana, didalamnya terdapat empat proses atau tahapan yang akan dilakukan, mulai dari ekranisasi, penciutan, penambahan dan variasi. Metode ini dipilih untuk menggarap cerita baru dan adanya beberapa perubahan

dalam rancangan komik untuk diadaptasi terhadap target audiens.

- Ekranisasi. Pada tahap ini adanya perubahan dari teks sastra buku yang akan pindahkan kedalam bentuk visual sehingga adanya perubahan pada alur dan skenario cerita Siamang Putihah.
- Penciutan, tahap ini akan terjadi pemotongan dan perubahan ataupun penghilangan cerita untuk beberapa teks yang tidak diperlukan didalam komik.
- Penambahan, tokoh, cerita dan alur akan ditambahkan pada komik dan juga beberapa hal yang tidak ditemukan di cerita asli Siamang Putihah.
- Variasi, adanya variasi dalam ide cerita dan visual dengan konsep fantasi dengan mengadaptasikan kehidupan generasi sekarang yang identik dengan teknologi akan di kolaborasikan dengan cerita Siamang Putihah.

Pada tahapan perancangan akan melakukan tahapan dari proses pembuatan seperti komik, seperti menentukan ide cerita, naskah *panelling* dan studi karakter yang diawali dengan Sketsa, Penintaan (*inking*) dan pewarnaan (*coloring*).

3. Hasil dan Pembahasan

Konsep perancangan dibagi menjadi verbal dan visual. Karya komik ini mengandung dan memuat dua pesan bersamaan, yaitu pesan visual dan pesan verbal. Namun dalam ranah keilmuan desain komunikasi visual bahasa visual lebih dominan dibanding verbal sehingga pesan visual tersebut cepat ditangkap dan dipahami [12].

Konsep verbal ataupun informasi berupa teks yang ada didalam komik Siamang Putihah menyampaikan pesan dengan pendekatan anak muda atau generasi sekarang Minangkabau, dilihat dari segi bahasa yang dipakai yaitu bahasa Minangkakau dan Bahasa Indonesia pada narasi dan teks dalam balon dialog komik yang terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Balon Dialog bahasa Minangkabau
Ilustrator: Muhammad Rifki Al Rasyid

Narasi adalah penceritaan dan pendeskripsian suatu peristiwa secara beraturan, atau berupa rangkaian dalam cerita sehingga pembaca paham akan teks atau pesan tersebut [13]. Dari ide cerita yang disampaikan menerapkan cerita genre fantasi (cerita imajinasi)

yang dipadu padankan dengan cerita kearifan lokal Minangkabau, cerita yang berlatar belakang dunia yang teknologinya sudah berkembang dengan pesat.

Konsep visual berupa pesan yang akan disampaikan kepada target audiens atau pembaca dengan perubahan ilustrasi karakter dari cerita Siamang Putih, karakter telah melalui tahapan Alih Wahana yang telah ditransformasikan, dirubah dan distilasi agar pendekatan konsep verbal berupa cerita imajinasi berasimilasi dengan pesan visual, tahapan pencarian karakter tersebut terdapat pada gambar 2, 3 dan 4.



Gambar 2. Studi Pencarian karakter Siamang Putih



Gambar 3. Studi Gambar Tampak karakter Siamang Putih



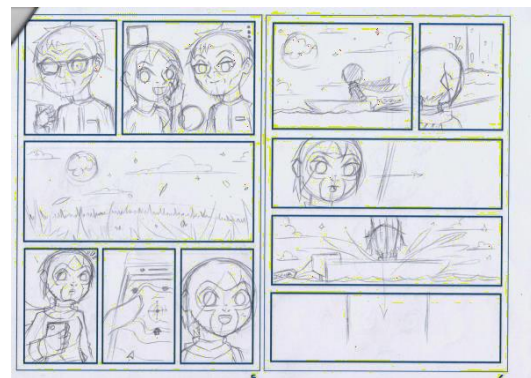
Gambar 4. Studi Ekspresi karakter Siamang Putih

Tahapan rancangan setelah studi karakter akan dilanjutkan dengan memindahkan ide cerita dan karakter yang sudah kedalam panel, sementara panel adalah kotak-kotak yang berisi gambar/ilustrasi dan

teks secara *sequence* yang akan membentuk alur cerita dalam komik fantasi Siamang Putih [14]. Terdapat pada gambar 6 dan 7.

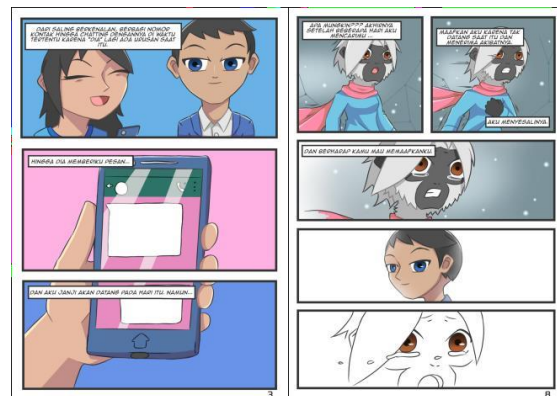


Gambar 6. Sketsa Panel Komik 1



Gambar 7. Sketsa Panel Komik 2

Warna merupakan elemen paling mendasar dan dominan sehingga menjadi aspek yang menarik perhatian dalam rancangan komik fantasi Siamang Putih. Warna secara psikologis menunjukkan emosi dan respon pagi pembaca dan juga memeperlihatkan kesan objek, pencahayaan, mata dan otak.



Gambar 8. Penerapan warna pada komik

Setelah tahapan panel dan sketsa, selanjutnya akan dipindahkan kedalam dalam bentuk digital. Untuk proses *Ingking* rancangan menggunakan aplikasi *ibisPaint X* di *smartphone Android*. Kemudian dipindahkan ke *PC* dalam *format PNG* transparan dan diwarnai di *software GNU Image Manipulation Program (GIMP)*. Proses digitalisasi terlihat pada gambar 8, 9 dan 10.



Gambar 8. Komik Digital halaman 5 dan 6



Gambar 9. Komik digital halaman 1 dan 10



Gambar 10. Digitalisasi cover komik Siamang Putih

Pada gambar 10, diperlihatkan cover yang merepresentasikan sebuah cerita rakyat kedalam media baru dan karakter didominasi gaya *kekinian* untuk menarik minat generasi muda terhadap kearifan lokalnya.

Komik versi cetak adalah komik yang telah dijadikan buku sebagai media informasi dan pembelajaran. Perkembangan teknologi dewasa ini sangat pesat dan berdampak pada dunia pendidikan, salah satunya dengan memperbaharui sumber belajar [15], jadi pada

komik ini ada dua versi, digital dan buku sehingga bisa dimanfaatkan dalam kondisi tertentu. Komik buku atau cetak terdapat pada gambar 11 dan 12.



Gambar 11. Cover komik yang telah dicetak



Gambar 12. Pengaplikasian kedalam komik buku

4. Kesimpulan

Karya komik fantasi Siamang Putih adalah karya yang berangkat dari fenomena cerita rakyat di Minangkabau yang ceritanya hampir memudar serta menghilang dikarenakan literasi-literasi yang lebih banyak bersumber dari lisan dan sedikitnya sumber buku yang menjadi bahan bacaan. Minat baca yang kurang juga menjadi inspirasi untuk mewujudkan komik fantasi Siamang Putih, karena pendekatan visual lebih menarik daripada hanya sekedar buku teks saja. Karya komik diwujudkan dari teks sastra kedalam bentuk yang lebih menarik atau di Alih Wahana-kan dari ide-ide dan konsep sampai visual telah di transformasikan, sehingga pesan menjadi sebuah *point interest* untuk menambah minat generasi muda dalam mengenali dan mempelajari kearifan lokal dari daerah mereka sendiri. Krisis identitas telah menjadi momok masyarakat generasi muda Minangkabau, adanya karya komik fantasi Siamang Putih dengan konsep *novelty* bisa menjadi pelecuk dan media baru dalam melihat dan membaca cerita rakyat Minangkabau agar kita lebih peduli lagi dengan kearifan lokal di daerah masing-masing. Luaran dari komik fantasi Siamang Putih mempunyai dua versi, digital dan cetak yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembaca.

Daftar Rujukan

- [1] Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.
- [2] Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153-160.
- [3] Navis, A.A., 1924-. (1999). Cerita rakyat dari Sumatra Barat / A.A. Navis ;Jakarta :: Grasindo,.
- [4] Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- [5] Afdhal, V. E. (2020). PERANCANGAN KOMIK PERJUANGAN SITI MANGGOPOH PEJUANG PEREMPUAN DARI MINANGKABAU. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 39-44. <http://dx.doi.org/10.51804/ijds.v2i1.481>
- [6] Sachari, Agus. 2002. *Eстетika*, Bandung: Penerbit ITB
- [7] Feeney, S., Moravcik, E., Nolte, S., & Christensen, D. (2013). *Who am I in the lives of children?: An introduction to early childhood education*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- [8] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 3(2), 35-40. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19>
- [9] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 3(2), 35-40. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19>
- [10] Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33.
- [11] Damono, S. D. (2018). Alih wahana. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- [13] Qorihah, N. N., & Sadiman, I. R. W. A. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(6).
- [14] Maharsi, I. (2011). Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata Buku.
- [15] Kisno, K., & Sianipar, O. L. (2019). Perbandingan Efektivitas Buku Digital Versus Buku Cetak dalam Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 2(1), 229-233.