

**PERANCANGAN KOMIK PERUBAHAN
SOSIAL BUDAYA MINANGKABAU**



Syahrul Azmi

**PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERANCANGAN KOMIK PERUBAHAN
SOSIAL BUDAYA MINANGKABAU

Syahrul Azmi

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Syahrul Azmi untuk persyaratan wisuda periode
Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, 25 November 2017

Pembimbing I



Drs. Mediagus, M. Pd
NIP.19620815.199001.1.001

Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M. Pd
NIP. 19590524.198602.1.001

Abstrak

Tujuan penciptaan karya ini adalah: Memvisualkan perubahan sosial budaya masyarakat Minangkabau dalam bentuk komik. Digarap dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip seni, seperti kesatuan, irama, keseimbangan dan kontras. Pewarnaan komik ini memadukan warna sekunder dan primer serta dalam penyusunan gambar dan kalimat menyesuaikan dengan prinsip layout dan tipografi, dengan penggarapan awal menggunakan pensil dan diakhiri dengan bantuan aplikasi komputer sehingga menghadirkan karya dalam bentuk buku komik. Proses penggarapan karya ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian (finishing). Karya yang telah penulis buat berjudul "Ilham"

Abstract

The purpose of the creation of this work is: Visualize the socio-cultural changes of Minangkabau society in the form of comics. Cultivated by applying the principles of art, such as unity, rhythm, balance and contrast. The coloration of this comic combines secondary and primary colors and in the preparation of drawings and sentences adjusting to the principle of layout and typography, with initial cultivation using a pencil and ending with the help of computer applications to present the work in the form of comic books. The process of cultivating this work using several stages, namely: preparation, elaboration, synthesis, concept realization, and finishing (finishing). The work that the author has written entitled "Ilham"

PERANCANGAN KOMIK PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA MINANGKABAU

Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
Email : syahrulazmi1313@gmail.com

Abstact

The purpose of the creation of this work is: Visualize the socio-cultural changes of Minangkabau society in the form of comics. Cultivated by applying the principles of art, such as unity, rhythm, balance and contrast. The coloration of this comic combines secondary and primary colors and in the preparation of drawings and sentences adjusting to the principle of layout and typography, with initial cultivation using a pencil and ending with the help of computer applications to present the work in the form of comic books. The process of cultivating this work using several stages, namely: preparation, elaboration, synthesis, concept realization, and finishing (finishing). The work that the author has written entitled "Ilham"

Kata Kunci : Perubahan sosial Budaya, Minangkabau, Komik.

A. Pendahuluan

Dalam peradaban kehidupan manusia selalu terjadi perubahan dari masa ke masa yang disebut juga dengan perkembangan zaman. Saat ini perkembangan zaman dimotori oleh suatu proses yang disebut juga globalisasi. Indonesia yang merupakan negara dengan beragam suku dan budaya, dari Sabang sampai Merauke

¹ Mahasiswa penulis Laporan TA Prodi Pendidikan Seni Rupa Periode Wisuda Maret 2018

² Pembimbing I, dosen Jurusan Seni Rupa FB&S-UNP

³ Pembimbing II, dosen Jurusan Seni Rupa FBS-UNP

tersebar berbagai macam budaya yang unik, salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia adalah Minangkabau.

Namun sistem adat ini seakan rusak oleh berbagai faktor, dan salah satunya adalah faktor perkembangan zaman dan globalisasi. telah banyak anak-anak yang mengganti sebutan “*mamak*” menjadi “om”, alim ulama kurang terlihat andilnya dalam memajukan adat Minang yang berlatar belakang Islam sehingga surau hanya berfungsi sebagai tempat shalat, serta cerdik pandai terlihat hanya mengejar kebutuhan ekonomi sehingga lupa untuk memajukan kampung halamannya.

Sangat besar kemungkinan kondisi masyarakat adat Minangkabau yang kini compang-camping sebagai akibat berkurangnya generasi muda memahami adat, dan lebih banyak menghabiskan waktunya di depan TV, di depan komputer, HP dan video game. Kondisi yang demikian mau tidak mau membuat semakin tersisihnya adat budaya Minangkabau dari kehidupan masyarakat Indonesia yang sarat akan pemaknaan dalam masyarakat Indonesia. Dengan demikian, melalui komik penulis menyampaikan pesan agar masyarakat umum tergerak kembali untuk mengamalkan kebiasaan-kebiasaan masyarakat Minangkabau yang sudah cukup lama ditinggalkan. Dari penjelasan di atas penulis mengangkat judul “**Perancangan Komik Perubahan Sosial Budaya Minangkabau .”**

Penulis terinspirasi dari karya Masashi Kishimoto, seorang seniman komik Jepang yang sering juga disebut Mangaka, merupakan pengarang dari komik

Naruto yang berhasil meledak peminatnya di seluruh dunia. Dalam hal orisinalitas, Masashi Kishimoto mengangkat budaya Jepang sebagai tema komiknya yaitu *ninja*, sebuah bela diri tradisional Jepang. Sementara penulis mengangkat budaya Minangkabau sebagai tema dari komik dengan jalur cerita dan karakter yang berbeda pula, yakni komik yang bercerita tentang kehidupan dan kebiasaan masyarakat Minangkabau.

Menurut Setiadi (2009:49) “Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat, yang akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan”

Willbert dalam Setiadi (2009:49) memandang perubahan sosial sebagai “perubahan struktur sosial, pola perilaku dan interaksi sosial”. Setiap perubahan yang terjadi dalam struktur-struktur masyarakat disebut perubahan sosial. Perubahan sosial berbeda dengan perubahan budaya, perubahan budaya lebih mengarah kepada perubahan unsur-unsur kebudayaan tersebut, yaitu penemuan baru seperti radio, televisi, komputer, gadget, dan sebagainya.

Menurut Kingsley Davis mengartikan “perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Misalnya timbulnya pengorganisasian buruh dalam masyarakat kapitalis telah menyebabkan perubahan-perubahan dalam organisasi ekonomi dan politik”. (Soekanto,1982:262).

Sedangkan menurut Selo dalam Soekanto (1982: 263). “perubahan sosial adalah perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi system sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat”.

Dengan kata lain, perubahan sosial adalah proses di mana terjadi perubahan struktur dan fungsi suatu sistem sosial. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat masuknya ide-ide pembaruan yang diadopsi oleh para anggota sistem sosial yang bersangkutan.

Di Minangkabau sendiri perubahan sosial ini sudah terjadi dalam kurun waktu hampir satu abad, Amir (2007:24) mengatakan “Sudah lebih dari setengah abad, pengajian tentang adat dan budaya Minangkabau sudah sangat berkurang, para penutur adat sudah sangat langka, surau-surau sudah lengang, apalagi di rantau.” Dengan kata lain sudah terbentuk satu generasi yang tidak lagi memahami adat dikarenakan tidak lagi diajarkan tentang adat istiadat itu oleh orangtuanya. Esten (1993: 124) mengatakan bahwa “Orang Minangkabau telah kehilangan jati dirinya dan menjadi objek perubahan selama 40 tahun lebih di bawah rezim yang sentralistik.” Jelas bahwa masyarakat Minang seakan berhenti mengamalkan kebiasaan-kebiasaan adatnya ketika sistem adat kehilangan perannya dalam kehidupan masyarakat Minangkabau semenjak

pemerintahan nagari dihapuskan, namun ini berdampak besar terhadap generasi-generasi adat budaya Minangkabau berikutnya.

Beberapa hal yang telah berubah dalam kehidupan Minangkabau menurut Ronidin (2006), diantaranya: “surau, pakaian, rantau, rumah gadang, dan nagari.” Satu-persatu komponen adat ini berubah fungsi, surau merupakan tempat pemuda Minangkabau belajar adat dan agama, sekarang hanya berfungsi sebagai tempat shalat, rumah gadang sekarang seakan hanya menjadi monumen sejarah Minangkabau tanpa ada aktivitas adat di dalamnya, rantau dari tempat pemuda Minangkabau mengembangkan ilmu dan pengalaman menjadi tempat mobilitas ekonomi keluarga, nagari yang dulu dipimpin oleh sosok “*tungku tigo sajarangan*” berubah menjadi sistem desa yang dipimpin oleh kepala desa beserta komponennya, dan pakaian perempuan yang dulu adalah baju kurung berubah menjadi pakaian yang serba sempit dan terbuka.

Amir M.S (2007 : 13) menyebutkan “Identitas orang Minangkabau yang membedakannya dengan yang lain adalah *basuku, basako dan ba agamo*, kalau identitas ini tidak lagi dipakai maka tidak mungkin lagi bisa disebut sebagai orang Minangkabau”, namun hal yang buruk sudah terjadi, sudah ada harta pusaka yang menjadi identitas adat Minangkabau dijual oleh anak kemenakannya sendiri, *Sako* yang berupa ilmu adat sudah jarang sekali diajarkan sehingga banyak pemuda Minangkabau saat ini tidak mengerti lagi

tentang adatnya sendiri, serta suku-suku Minangkabau sudah ada yang tidak punya penghulu lagi, maka masih pantaskah masyarakat Minangkabau saat ini disebut sebagai orang Minangkabau, walaupun mereka lahir dan tinggal di Minangkabau? Inilah yang perlu dibenahi, orang Minangkabau seharusnya menjaga identitas Minangnya, bukan tenggelam dengan perkembangan zaman.

Oleh karena itu penulis membuat komik sebagai media seni untuk menyampaikan informasi ini, yang merupakan salah satu bagian dari desain komunikasi visual. Menurut Kusrianto (2007:20) , ruang lingkup DKV diantaranya :

- 1) Advertising (peiklanan)
- 2) Animasi
- 3) Desain identitas usaha
- 4) Desain marka lingkungan
- 5) Multimedia
- 6) Desain grafis industri (promosi)
- 7) Desain grafis media (buku, surat kabar, majalah, dll)
- 8) Cerita bergambar atau cergam (komik, karikatur, poster)
- 9) Fotografi, tipografi, dan ilustrasi

Menurut Supriyono (2010:12)“Desain komunikasi visual memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai macam kekuatan seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. DKV dikategorikan sebagai komersial art karena merupakan perpaduan antara seni rupa dan kemampuan komunikasi untuk tujuan bisnis”.

Berdasarkan penjabaran di atas tentang tentang perubahan sosial di Minangkabau, komik serta hubungannya dengan DKV. maka tujuan dari penciptaan karya ini adalah : Memvisualkan perubahan sosial budaya masyarakat Minangkabau dalam bentuk komik.

B. Metode Penciptaan

Dalam proses mewujudkan ide-ide seni ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian (*finishing*). Pada tahap persiapan, penulis memulai mempersiapkan alat-alat serta ide, penulis mencoba mencari dan menggali ide-ide dan gagasan dari berbagai sumber dan hasil pengamatan ini berwujud data-data yang dituangkan ke dalam wujud karya. Penulis mengamati beberapa aspek yang dijadikan objek dari karya, yaitu mengamati pola tingkah laku, gaya hidup, dan kebiasaan masyarakat khususnya remaja masyarakat adat Minangkabau saat ini. Serta mencari informasi tentang gaya hidup dan pola tingkah laku masyarakat adat dahulunya.

Pada tahap elaborasi, merupakan tahap untuk menemukan gagasan pokok dengan melalui beberapa tahap yaitu : analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmutasi. Setelah melalui beberapa tahap tersebut, data-data yang telah didapat digodok sebagai pedoman dan acuan penulis dalam menyusun cerita dan karakter yang akan direalisasikan dalam bentuk buku komik.

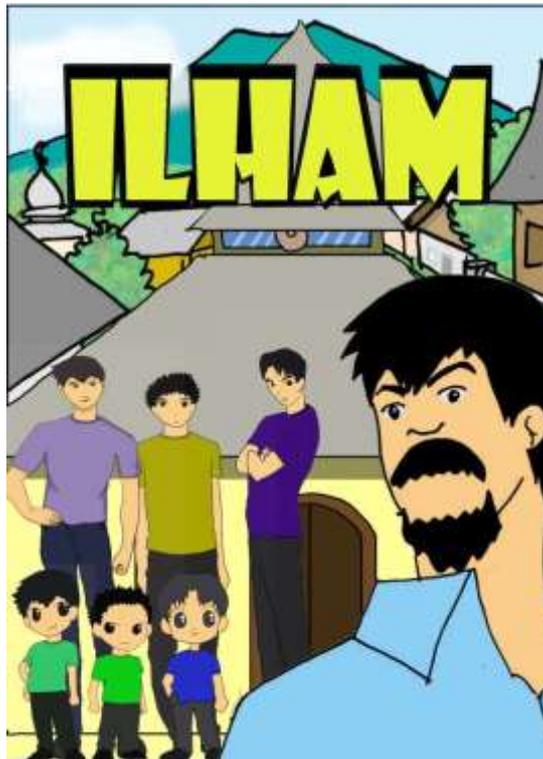
Sintesis berarti menuangkan ide-ide yang telah diperoleh ke dalam media seni yaitu komik, sehingga menghasilkan lembaran-lembaran karya. Dengan menganalisis beberapa data yang sudah ada, penulis membuat konsep tentang karya yang akan dibuat dengan jalan menggabungkan beberapa teori dan pemahaman tentang komik.

Realisasi Konsep merupakan lanjutan dari sintesis, dimana karya telah siap, hanya perlu menggarap sesuai konsep awal, yaitu buku komik, berupa lembaran-lembaran komik disusun sesuai halaman dan chapter cerita diatur sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Setelah komik tersusun sesuai halaman, komik dijilid dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas majalah.

C. Pembahasan

Hasil karya akhir berupa komik ini berjudul “ILHAM” yang terdiri dari 41 halaman, bercerita tentang kehidupan tiga orang anak keturunan Minangkabau asli hingga dewasanya, yang dididik dimasa kecilnya dengan pendidikan asli Minangkabau yaitu surau, dan berangsur-angsur pola asli kehidupan

Minangkabaunya menghilang digantikan oleh pola baru yang lebih modern. Proses pembuatan komik ini dimulai dari pencarian ide cerita, lalu dilanjutkan dengan proses mengarang cerita. Cerita tersebut dijabarkan menjadi skrip dialog. Ide awal cerita ini adalah cerita tentang tiga orang anak yang menjadi tungku tigo sajarangan di masa depan Minangkabau, dan setiap anak memiliki cerita yang berbeda. Di komik kali ini penulis memfokuskan pada salah satu dari tiga anak ini, yaitu Ilham.



Cover merupakan gambaran dari isi cerita, pada cover komik ini, membuat pasangan dari tiap karakter utama dari kecil hingga dewasa, dan fokus cerita komik ini tertuju pada salah seorang dari ketiga tokoh utama ini

adalah Ilham, maka hanya Ilham lah yang memiliki gambaran saat dewasanya, sementara dua tokoh utama yang lainnya hanya sampai remaja.





D. Simpulan dan Saran

Ilham adalah komik yang dibuat berdasarkan permasalahan adat yang dirasakan di sekeliling kita, dimana perang budaya sangat terasa dan budaya Minangkabau seperti berada di posisi terjajah. Di dalam komik ini mengungkapkan bagaimana media dan teknologi memperbudak generasi muda Minangkabau sehingga mereka kehilangan jati diri mereka sebagai penerus budaya Minangkabau tersebut. Tokoh utama dari komik ini di masa kecilnya terselamatkan dari belenggu teknologi ini, namun sebagian besar generasi muda masih berada di bawah kungkungan pengaruh media dan teknologi, sehingga disaat Ilham dewasa ia mencoba membuat sekolah berbasis surau pertama di daerahnya.

Proses pembuatan komik yang bertahap memakan waktu yang cukup lama, diawali dengan mengarang cerita-cerita yang berbeda, lalu menggabungkan dan menyusun cerita-cerita ini menjadi satu cerita. Selanjutnya pembuatan sketsa komik, diawali dengan sketsa kasar, inking dan pewarnaan dengan media komputer.

Awalnya mengalami kesulitan dalam proses mengarang cerita yang menarik, ide cerita yang terkadang mengada-ada, dan terkadang penulis kesulitan dalam mencari ending yang pas agar cerita yang dibuat tidak menimbulkan tanda tanya. Namun setelah begitu banyak ide-ide cerita yang penulis buat, akhirnya penulis gabung menjadi satu cerita, dengan membuang beberapa cerita, menambah cerita penghubung dan melahirkan cerita baru yang menarik.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir penulis dengan pembimbing I Drs. Mediagus, M. Pd. dan Pembimbing II Drs. Abd. Hafiz, M. Pd.

Daftar Rujukan

Amir, M.S. 2007. Masyarakat Adat Minangkabau Terancam Punah. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.

Esten, Mursal. 1993. Minangkabau: Tradisi dan Perubahan, Jakarta: Citra Pendidikan.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Ronidin. 2006. Minangkabau di Mata Anak Muda. Padang: Andalas University Press.

Setiadi, Elly. 2009. Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar. Jakarta: Kencana.

Soekanto, Soejono. 1982. Sosiologi suatu pengantar. Jakarta: Rajawali.

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset