

## PERANCANGAN *MOTION COMIC* 2D PERAN DAN FUNGSI *MAMAK* DALAM SISTEM KEKERABATAN MINANGKABAU

**Affiza Rahmi<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>.**  
Universitas Negeri Padang  
Universitas Negeri Padang  
e-mail: affizarahmi@gmail.com  
e-mail: enstenheldi@gmail.com

### ABSTRAK

Kontribusi dan fungsi media informasi dan komunikasi sebagai penyebar informasi diantaranya mengkaji dan melestarikan peradaban nilai-nilai sosial dan budaya di masyarakat minangkabau baik media cetak, audio visual 2D dan media 3D. Sebagaimana saat ini masyarakat zaman modern atau *mileneal generation* tidak terlalu memperdulikan peran dan fungsi *Mamak* terhadap kemenakan, dan remaja *mileneal* cenderung memandang nilai-nilai peradaban tradisi adalah hal yang kuno, sementara pengaruh dari budaya luar sangat rentan untuk diminisir tidak terkecuali di Minangkabau. Maka perlu adanya media informasi dan komunikasi untuk menyebarkan edukasi terhadap remaja Minangkabau seperti *motion comic* 2D yang menyajikan cerita gambar bergerak untuk membahas tentang peran dan fungsi *Mamak* dalam menjaga kemenakannya. Sebagai target audien, remaja Minangkabau sangat diharapkan tertarik dalam memahami nilai-nilai peradaban budaya Minangkabau melalui *motion comic* ini. Metode perancangan ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis SWOT yaitu *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Kesempatan), Dan *Threats* (Ancaman). Media Utama dalam karya perancangan ini adalah *Motion comic* yang terdiri dari ilustrasi potongan gambar bergerak dimana hasil akhirnya memanfaatkan *Chanel Youtube* untuk pemutaran *video Motion comic* secara *online*. Selanjutnya didukung oleh media lainnya berupa *T-shirt*, Poster, komik, *pin*, *note book*, stiker, x-banner.

**Keyword : *Motion, Comic, Mamak, Minangkabau, ,***

## DESIGNING A COMIC 2D MOTION THE ROLE AND FUNCTION OF THE *MAMAK* IN THE MINANGKABAU FRIENDSHIP SYSTEM

**Affiza Rahmi<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>.**

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

e-mail: affizarahmi@gmail.com

e-mail: enstenheldi@gmail.com

### ABSTRACT

The contribution and function of information and communication media as information disseminators include studying and preserving the civilization of social and cultural values in the Minangkabau community both in print media, 2D audio visual and 3D media. As today, modern society or the millennial generation does not really care about the role and function of the *Mamak* towards their nephews, and millennial youth tend to see the values of tracing traditions as ancient, while the influence of outside culture is very vulnerable to be diminished, including in Minangkabau. So there is a need for information and communication media to disseminate education to Minangkabau adolescents such as 2D motion comics which present moving picture stories to discuss the role and function of *Mamak* in looking after their nephews. As the target audience, Minangkabau youth are expected to be interested in understanding the values of Minangkabau cultural civilization through this motion comic. This design method uses the 4D development model, namely define, design, develop, and disseminate. While the data analysis method uses a SWOT analysis, namely Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats. The main media in this design work is the Motion comic, which consists of illustrations of moving cutouts where the final result is using Youtube Channel to play Motion comic videos online. Furthermore, it is supported by other media in the form of T-shirts, posters, comics, pins, note books, stickers, x-banners.

***Keyword: Motion Comic, Mamak, Minangkabau,***

## A. PENDAHULUAN

Minangkabau menganut sistem kekerabatan Matrilineal yaitu menarik garis keturunan ibu, dengan kata lain anak-anak diwariskan memakai suku ibunya. Sistem Matrilineal Minangkabau memberi suatu kewajiban bagi laki-laki untuk mengawasi masalah-masalah kelompok keturunan dengan melakukan kontrol sosial. Tanggung jawab ini dipegang oleh saudara laki-laki ibu yang disebut dengan *Mamak*.

Perubahan sosial Minangkabau saat ini telah membawa pengaruh kepada struktur keluarga, dimana yang semula dikenal dengan keluarga luas, sekarang telah mengarah kepada keluarga inti maka seiring perkembangan zaman hak dan kewajiban seorang *Mamak* telah mulai bergeser dalam arti bahwa tanggungjawab itu tetap ada tetapi dalam bentuk lain, misal dalam urusan adat, harta pusaka, masalah suku dan sebagainya (Samin, dkk 1997:80)

Namun masyarakat zaman modern atau milineal generation sekarang tidak terlalu memperdulikan peran dan fungsi *Mamak* terhadap kemenakan. Faunaidi (dalam Jurnalis Sumbar, 14 Mai 2020) mengatakan, masyarakat milineal tidak memperdulikan peran *Mamak* dimana pada zaman itu pemikiran setiap orang sudah modern, sangat rentan untuk meminilisir pengaruh dari budaya luar, tidak terkecuali di Minangkabau.

Rendahnya kepedulian remaja di Minangkabau dalam memahami peran dan fungsi *Mamak* karena kecendrungan remaja Minangkabau memandang nilai-nilai peradaban tradisi dianggap hal yang kuno. Hal ini membuat beberapa remaja Minangkabau berpendapat kehadiran *Mamak* tidak begitu perlu karena sudah ada orang tua mereka yang bertanggung jawab atas diri mereka. Sangat penting bagaimana remaja Minangkabau memahami apa peran dan fungsi *Mamak* di Minangkabau untuk menumbuhkan rasa hormat dan segan terhadap *Mamak* karena ini merupakan salah satu nilai-nilai peradaban budaya Minangkabau karena dalam era masyarakat modern, remaja sangat dibutuhkan bimbingan *Mamak* agar kemenakannya tidak terbawa pada arus penyimpangan remaja.

Maka sangat dibutuhkan media komunikasi yang edukatif komunikatif dan infomatif tetapi juga mengandung unsur hiburan yang menarik kesenangan remaja Minangkabau salah satunya adalah komik. Menurut Yadi dalam jurnalnya mengatakan komik memiliki potensi sebagai sarana belajar karena siswa cukup termotivasi dan komik sangat mudah dan dipahami. Yadi (2019). Serta menurut Ridha (2016) Media komik menyebabkan proses belajar siswa menjadi lebih menarik yang kemudian dapat mempengaruhi perilaku siswa.

Perkembangan komik pun muncul yang bernama *motion comic*. Febrianto (2016) dalam jurnalnya mengatakan *Motion comic* dibuat dengan proses digital animasi yang dapat dinikmati dengan tayangan video animasi dari perangkat audio visual, bahkan zaman modern ini media komunikasi dan informasi secara *online* sangat dibutuhkan oleh semua kalangan terutama remaja saat ini. Sementara menurut Slevia (2020) dalam jurnalnya mengatakan media *motion comic* digunakan disukai anak usia remaja karena kesukaan mereka membaca komik, melihat *motion* atau gerak dalam bentuk video ditambahkan agar lebih interaktif serta lebih menarik.

Melalui media teknologi komunikasi dan informasi Dhella(2019) mengatakan dalam jurnalnya dengan menggunakan media yang baik dan tepat sasaran maka pesan atau informasi itu akan sampai kepada target *audience* nya. Maka dengan mudah mengakses salah satu media sosial bernama *YouTube*, remaja akan mudah mengakses *Motion Comic* 2D Peran dan Fungsi *Mamak* dalam Sistem Keperabatan Minangkabau.

## **B. Metode perancangan**

Metode Perancangan *Motion comic* 2D Peran dan Fungsi *Mamak* dalam Sistem Keperabatan Minangkabau menggunakan metode dengan pendekatan 4-D. yaitu tahap *define, design, develop* dan *disseminate* diantaranya :

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Pola kehidupan masyarakat modern tidak terlalu memperdulikan peran dan fungsi *Mamak* terhadap kemenakan. Masyarakat khususnya remaja sangat rentan menerima budaya-budaya luar tanpa meminilisir pengaruh tersebut. Maka remaja tidak lagi tereduksi dengan baik tentang peran dan fungsi *Mamak* dalam sistem kekerabatan Minangkabau.

### 2. *Design* (Perancangan)

Mengatasi permasalahan dengan membuat narasi cerita tentang kisah remaja (kemenakan) dan *Mamak* yang ditampilkan dalam bentuk *motion comic*.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu tahap eksekusi media yaitu proses awal dengan penulisan naskah, pembentukan karakter, *storyboard* manual sampai pada tahap proses digital. Setelah media utama yaitu *motion comic* selesai dilanjutkan dengan pembuatan media pendukung.

### 4. *Disseminate* (Penyebaran)

Proses ini dilanjutkan dengan mendistribusikan *motion comic* dengan menggunakan media online yaitu *YouTube* yang merupakan salah satu media yang disukai remaja.

Metode perancangan menggunakan analisis SWOT *Motion comic* Peran dan Fungsi *Mamak* Dalam Sistem Kekerabatan Minangkabau antara lain:

Table 01. Analisis SWOT Media Motion Comik.

ANALISIS SWOT	Media Perancangan Motion Comic 2D tentang Peran dan Fungsi <i>Mamak</i> dalam Sistem kekerabatan Minangkabau.
1. <b>STRENGTHS</b> (Kekuatan)	a. Merupakan Media yang tergolong baru sebagai media edukasi b. Lebih besar ketertarikan remaja terhadap media bergerak dibandingkan media statis
2. <b>WEAKNESS</b> (Kelemahan)	a. Ada kemungkinan siswa tidak memiliki perangkat pribadi untuk memutar <i>motion comic</i>
3. <b>OPPORTUNITIES</b> (Kesempatan)	a. Ranah media online merupakan sarana mengakses <i>motion comic</i>
4. <b>THREATS</b> (Ancaman)	a. Stigma negativ orang tua terhadap komik dan media sosial

### C. PEMBAHASAN

#### 1. Media Utama

*Motion Comic* disusun dalam bentuk format MP4 dengan penyajian melalui *Chanel Youtube*. *Motion Comic* 2D peran dan fungsi *Mamak* terdiri dari potongan-potongan gambar atau ilustrasi, terdapat 67 scene berdurasi 6 menit 05 detik dalam format video. Setelah *motion comic* melewati tahap *editing* dan *rendering* video diupload melalui *Chanel YouTube* yaitu *Chanel YouTube* yang bernama “Salam *Mamak*”.

#### 2. Pendekatan Verbal

Judul perancangan *motion comic* 2D peran dan fungsi *Mamak* dalam sistem kekerabatan Minangkabau adalah video animasi hiburan yang mengandung edukasi informatif dan komunikatif yang akan di tayangkan melalui media online, maka penulis memilih memakai headline yaitu “*Mamak*” agar mudah diingat, dan mudah di ditemukan oleh audience.

Penulis menggunakan Font Qarmic Sans karena font seperti tulisan tangan, hal ini akan membuat Judul “*Mamak*” terkesan seperti tulisan dari remaja (kemenakan).

## Qarmic Sans

Gambar 01 Font yang digunakan  
(Sumber: Affiza Rahmi 2020)

“*Mamak*”

Gambar 02 Font Judul  
(Sumber: Affiza Rahmi 2020)

*Motion comic* 2D peran dan fungsi *Mamak* dalam sistem kekerabatan Minangkabau menggunakan font Anime Ace yang merupakan kategori huruf hiasan dan huruf komik, maka Anime Ace sangat cocok digunakan sebagai font dalam teks *Motion comic*.

## Anime Ace

Anime Ace

Anime Ace

Anime Ace

Gambar 03 Font Anime Ace

(Sumber: Affiza Rahmi 2020)

### 3. Warna

*Motion comic* 2D peran dan Fungsi *Mamak* dalam sistem kekerabatan Minangkabau memiliki cerita yang menimbulkan berbagai ekspresi emosi, maka penulis menggunakan beberapa warna sebagai berikut untuk menunjang suasana cerita tersebut.



Gambar 04 Warna

(Sumber: Affiza Rahmi 2020)

#### 4. Studi karakter

Perancangan *motion comic* 2D Peran dan Fungsi *Mamak* menjadikan remaja usia 12-15 tahun karena remaja saat ini mulai beradaptasi dengan lingkungan yang sifatnya milenial, dan mulai menjadikan alat teknologi komunikasi seperti gadget adalah sebagai kebutuhan pribadi.

Perancangan *motion comic* 2D menggunakan ilustrasi kartun karena terkesan ringan dan menyenangkan. Terdapat tokoh yang dalam *motion comic* berikut ilustrasi tokoh:



Gambar 05 Karakteristik Rizka dan Afdal (tokoh utama)

Sumber Affiza Rahmi (2020)



Gambar 06 Karakter *Mamak* dan ibu

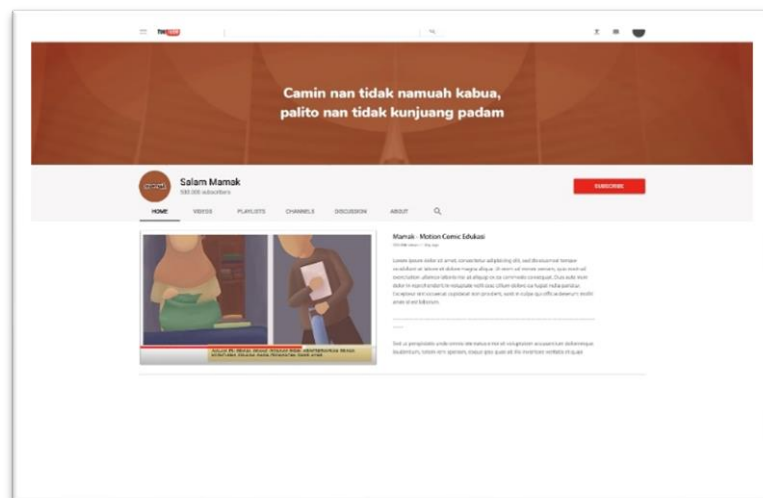
Sumber Affiza Rahmi (2020)



Gambar 07 Karakter Ayah dan Pak Sal  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

## D. FINAL ART WORK

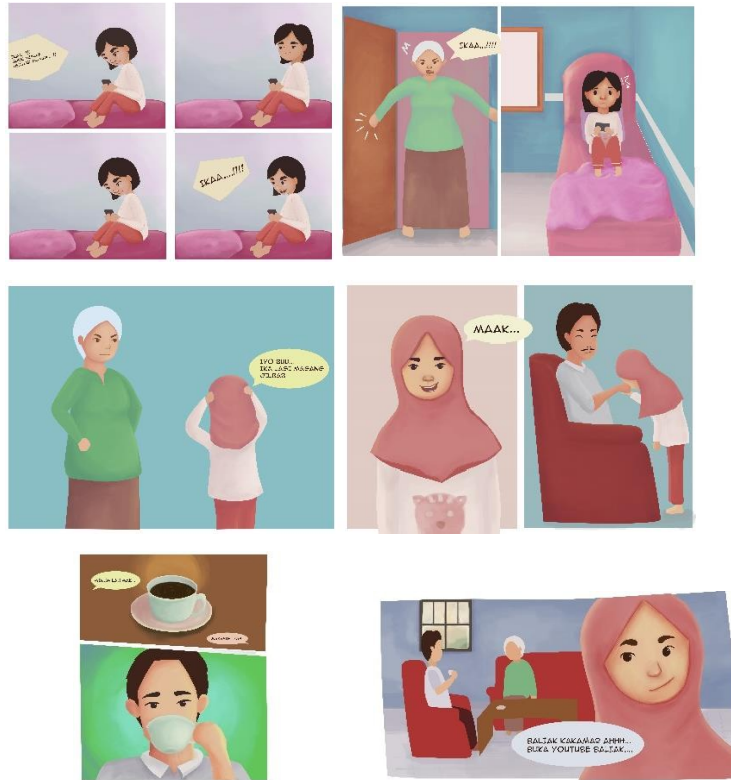
### a. YouTube Chanel



Gambar 08 Final Art Work YouTube  
Sumber Affiza Rahmi (2020)



b. Sampel halaman komik



Gambar 09 Sampel halaman komik  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

c. Poster Digital (cetakan)



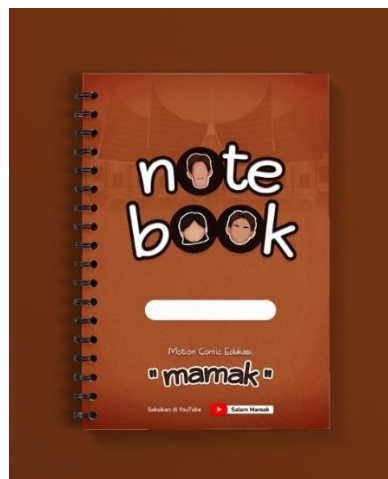
Gambar 10 Final Art Work Poster  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

d. Komik (Cetakan *Motion comic*)



Gambar 11 Final Art Work Komik  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

e. Note Book



Gambar 12 Final Art Work Note Book  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

f. Pin



Gambar 13 Final Art Work Pin  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

g. Stiker



Gambar 14 Final Art Work Stiker  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

b. X-Banner



Gambar 15 Final Art Work X-Banner  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

c. T-Shirt



Gambar 16 Final Art Work T-Shirt  
Sumber Affiza Rahmi (2020)

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

Masih rendahnya kepedulian para remaja di Minangkabau dalam memahami peran dan fungsi *Mamak*. Dimana cenderung para remaja memandang nilai-nilai peradapan tradisi dianggap hal yang kuno. Maka dibutuhkan sebuah media edukasi yang komunikatif dan informatid serta menghibur untuk menarik para remaja yang cenderung menyukai media sosia, untuk itu penulis merancang *Motion comic* sebagai media belajar dan hiburan karena motion comic memiliki alur cerita dan gambar yang dianimasikan, sangat simple dan mudah diingat serta dengan iringan *backsoud* akan menambah dramatisasi dari alur cerita.

Sangat diharapkan *Motion comi* berjudul '*Mamak*' ini bisa menjadi media hiburan yang edukatif dengan mengilhami setiap kisah yang ada pada *motion comic* ini. Saran dalam penulisan adakalanya masih ditemukan pengetikan yang salah, serta pada karya diperlukan berlatih lagi dalam anatomi.

## Daftar Rujukan

- Saptodewo, Febrianto. "Mempopulerkan Cerita Pewayangan Di Kalangan Generasi Muda Melalui Motion Comic." *Jurnal Desain* 2.03 (2016): 145-156.
- Samin, Yahya. *Peranan Mamak Terhadap Kemenakan Dalam Kebudayaan Minangkabau Masa Kini*. Bagian Proyek Pengkajian Dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Sumatera Barat, 1996..
- Syanurdi, Yadi, And Ir Drs Heldi. "Perancangan Buku Komik Edukasi Event Organizer Bagi Pelajar Sma." *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9.1 (2019).
- Pratiwi, Dhella Andhika, M. Si Syafwan, And Ir Drs Heldi. "Perancangan Buku Manfaat Buah Dan Sayur Pada Anak Usia 10-15 Tahun." *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9.1 (2019).
- Selvia, Selvia. "Perancangan Motion Comic Sebagai Media Edukasi Tentang Kepedulian Terhadap Gangguan Kecemasan Sosial Pada Remaja." *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah* 12.1 (2020): 48-65
- Ridha, Abduh, Selviana Selviana, and Fery Azzwar. "Efektivitas media komik pada pengetahuan dan sikap mengenai cuci tangan pada siswa sekolah dasar." *LINK* 12.1 (2016): 1-7.