

**PERANCANGAN KOMIK SABAI NAN ALUIH**



**TERESIA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013  
PERANCANGAN KOMIK SABAI NAN ALUIH**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Perancangan Komik Sabai Nan Aluih

**Teresia**

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Perancangan Komik Sabai nan Aluih  
untuk persyaratan wisuda periode Oktober 2013  
dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

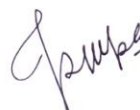
Padang, Juli 2013

Dosen Pembimbing I,



**Drs. Syafwan, M.Si**  
NIP. 19570101.198103.1.010

Dosen Pembimbing II,



**Drs. H. Ismanadi Uska**  
NIP. 19531109.198003.1.001

Teresia<sup>1</sup>, Syafwan Ahmad<sup>2</sup>, Ismanadi Uska<sup>3</sup>  
Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: aikaxaika@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan komik Sabai nan Aluih sebagai upaya melestarikan salah satu cerita rakyat Sumatera Barat. Sumber data perancangan ini adalah sumber tertulis yaitu novel Sabai nan Aluih karya Tulis Sutan Sati sebagai penulis aslinya. Komik Sabai nan Aluih dibuat dengan menggunakan metode manual dan digital. Hasil perancangan ini adalah komik Sabai nan Aluih yang disesuaikan dengan remaja Indonesia, terutama remaja di kota Padang.

Kata kunci : Kota Padang, Sabai nan Aluih, Komik

### **Abstract**

The purpose of this design is to create Sabai nan Aluih comics as one of the efforts to preserve one of the folklores of West Sumatera. The data source of this design is the novel book of Sabai nan Aluih, authorized by Sutan Sati. Sabai nan Aluih comics were created using manual and digital method. This design produces the comics for Sabai nan Aluih adapted to Indonesian teenagers, especially teenagers in Padang city.

Keywords: Padang city, Sabai nan Aluih, Comic

## **A. Pendahuluan**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa bimbingan karya akhir

<sup>2</sup> Pembimbing I, dosen Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

Keberadaan komik di Indonesia sampai saat ini masih sering mengundang kontroversi. Di samping terdapat perbedaan pendapat para ahli tentang keberadaan komik sendiri, hal lain juga disebabkan komik asing membanjiri pasar bacaan Indonesia, terutama komik asal Jepang.

Remaja di Indonesia, khususnya di Sumatera Barat pun menyenangi komik Jepang. Di toko buku besar yang ada di kota Padang banyak berjejeran komik Jepang. Di taman bacaan pun kebanyakan menyewakan komik Jepang karena lebih digemari remaja daripada yang lainnya.

Maraknya komik-komik asing di Indonesia membuat komik Indonesia kurang digemari. Seperti yang diungkapkan Kusrianto (2009:179) bahwa:

Toko-toko dan tempat persewaan buku dipenuhi cerita bergambar impor dari negara matahari terbit. Komik-komik yang hadir menyajikan tidak saja adegan laga, tetapi juga komik untuk kalangan anak baru gede yang sedang mekar-mekarnya. Hal ini sungguh memprihatinkan mengingat komik Indonesia pernah berjaya. Misalnya saja komik Sri Asih karya RA Kosasih dan Jakawarna karya Adisoma.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dulu komik Indonesia pernah berjaya. Namun dengan kehadiran komik Jepang, remaja tidak lagi melirik komik Indonesia karena genre komik Jepang lebih bervariasi, tidak hanya komik laga tetapi juga menyajikan komik untuk remaja yang sedang dalam masa perkembangannya.

Komik asing mampu mendominasi pasar bacaan Indonesia mulai dari anak-anak, remaja sampai mahasiswa. Seperti pendapat Darmono dalam jurnal Sikumbang (2008:194) penyebaran komik jenis ini memang tidak berdiri sendiri tetapi diiringi judul sejenis lewat film, televisi, *video games*

serta *by productnya*, berupa poster, pakaian, pernak-pernik dan aksesoris dari tokoh-tokoh utama yang terdapat dalam cerita komik.

Dapat kita lihat berbagai macam pernak-pernik yang berbau komik Jepang dijual di pasaran, seperti *action figure*, gantungan kunci, stiker, dan lain-lain. Hal ini yang mempengaruhi remaja di Indonesia semakin menyukai komik Jepang.

Komik asing terutama komik Jepang memiliki daya tarik yang sangat besar. Berbagai macam jenis komik Jepang telah terbit di Indonesia yang memanjakan para pembaca. Mulai dari laga, *science*, fantasi, komedi, horor, dan lain-lain. Seperti yang diungkapkan Kusrianto (2009:175) bahwa:

Komik Indonesia hanyalah merupakan khotbah bergambar, penuh petuah-petuah verbal ini-itu. Pesan yang ingin disampaikan pun terlalu hitam putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat sehingga menimbulkan rasa risih anak-anak. Anak-anak memiliki dinamika yang berbeda dengan yang dimiliki orang tua mereka... di tahun 1993, salah satu penerbit komik menyatakan bahwa mereka tidak lagi mencetak komik lokal, itu merupakan pertanda yang tak bisa dipungkiri bahwa anak-anak pembaca komik menolak kehadiran komik semacam itu. Hal itu berarti semakin mulusnya laju komik impor.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan komik Indonesia hanya menyampaikan khotbah dan pesan yang disampaikan terlalu menggurui. Oleh karena itu remaja kurang menyukai komik lokal dibandingkan Komik Jepang.

Nasib cerita rakyat pun tak berbeda jauh dengan nasib komik lokal. Jika ditanya mengenai cerita rakyat asal Sumatera Barat tentu saja orang-orang akan menyebutkan Malin Kundang. Cerita Malin Kundang sudah banyak dijadikan cerita bergambar, komik, maupun film baik diceritakan secara orisinal maupun modifikasi. Akan tetapi ada cerita rakyat Sumatera Barat lainnya yang sayangnya tidak begitu dikenal yaitu Sabai nan Aluih. Untuk itu

Sabai nan Aluih perlu diperkenalkan lebih dikenal luas oleh generasi muda di Sumatera Barat melalui media komik.

Jika para remaja terus-menerus membaca komik Jepang tanpa melestarikan warisan leluhur maka tidak heran mereka tidak mengenal cerita rakyat asal daerahnya sendiri.

Di antara cerita rakyat Sumatera Barat yang paling terkenal adalah Malin Kundang yang menceritakan tentang seorang anak yang durhaka terhadap ibunya yang akhirnya dikutuk menjadi batu, dan Siti Nurbaya yang menceritakan seorang gadis bernama Siti Nurbaya dijodohkan dengan paksa. Namun ada banyak cerita rakyat Sumatera Barat yang bisa dijadikan pelajaran dan diambil hikmahnya, salah satunya yaitu Sabai nan Aluih.

Dalam kisah Sabai nan Aluih terdapat pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi para remaja. Pesan moral ini tercermin pada Sabai nan Aluih yang lemah lembut, sopan, rajin membantu orang tuanya dan lain-lain. Sedangkan ayah Sabai nan Aluih pemberani dan pembela keadilan. Keadilan tetap ditegakkan meski teman ayahnya sendiri yang menjadi musuhnya.

Namun sangat disayangkan hanya Malin Kundang dan Siti Nurbaya saja yang lebih diketahui masyarakat. Padahal kisah Sabai nan Aluih juga sangat bagus karena kaya akan pesan moral yang amat berguna, terutama bagi generasi muda. Oleh karena itu penulis sangat tertarik mengangkat kisah Sabai nan Aluih daripada cerita rakyat lainnya. Selain untuk melestarikan cerita rakyat dari Sumatera Barat juga membantu memberikan bacaan yang bermanfaat bagi remaja Indonesia khususnya Sumatera Barat.

Saat ini sayangnya media penyampaian cerita rakyat ini hanya novel dan cerita dari mulut ke mulut, sehingga hanya sebagian masyarakat yang hobi membaca saja yang mengetahui cerita rakyat Sabai nan Aluih. Apalagi cerita dari mulut ke mulut membuat orang ragu akan kisah Sabai nan Aluih yang sebenarnya.

Novel memakai kata-kata untuk menyampaikan ceritanya sehingga membutuhkan imajinasi dan pemahaman yang cukup untuk mencerna apa yang dibaca dari novel tersebut. Novel disukai oleh sebagian kalangan masyarakat tertentu yang memang minat bacanya tinggi. Oleh sebab itulah remaja kurang tertarik untuk membaca novel yang minim dengan gambar.

Komik sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Komik sangat menarik dibandingkan bacaan lainnya karena sangat menghibur dan menarik.

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efi-sien (Waluyanto, 2005:51).

Jadi komik merupakan salah satu media komunikasi visual karena adanya perpaduan gambar dan tulisan yang memudahkan dalam

menyampaikan pesan. Komik mudah dimengerti dan diingat sehingga komik menjadi salah satu media informasi dan pendidikan yang efektif.

Komik merupakan bacaan yang paling disukai mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Komik bisa menyampaikan pesan dengan efektif. Apa yang disampaikan bisa langsung diserap tanpa harus berpikir dulu seperti buku teks maupun novel. Bila dibandingkan dengan novel, kelebihan perancangan komik ada pada visualisasinya. Visual yang dramatis akan lebih mampu memperkuat kesan terhadap suatu peristiwa maupun mimik tokoh dalam Sabai nan Aluih bila dibandingkan dengan tulisan yang mendeskripsikan cerita dengan panjang-lebar. Dengan memainkan *angle* dan *close-up*, komik mampu mengungkapkan dengan baik situasi yang ada di dalam cerita Sabai nan Aluih. Dengan kata lain, lebih mudah bila bercerita Sabai nan Aluih dalam bentuk komik, karena memiliki visual dan verbal sekaligus, sehingga lebih menarik bagi pembaca.

Menurut Mustajab dalam <http://pensilseni.wordpress.com/2011/07-22/jenis-jenis-komik/>, menyebutkan bahwa komik memiliki beberapa jenis:

1. Kartun (*Cartoon*)

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan- tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar(kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

2. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen).

3. Komik Tahunan (*Annual Comic*)



Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan bisa juga 1 tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

4. Komik Online (*WebComic*)

Selain media cetak seperti koran, majalah, tabloid dan lain-lain, di dunia maya khususnya internet bisa juga dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak.

5. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku.

6. Komik Ringan (*Simple Comic*)

Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan di jilid sehingga menjadi sebuah komik.

7. Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*)

Komik ini biasanya di gunakan dalam media pembelajaran. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti *step by step* yang tertera pada komik.

Dari pembagian komik di atas, maka media yang dianggap paling tepat untuk mengangkat cerita rakyat Sabai nan Aluih adalah dalam bentuk buku komik, yaitu komik yang ceritanya langsung tamat dalam satu buku komik. Perancangan ini dilakukan dengan tujuan merancang cerita rakyat dari Sumatera Barat yaitu Sabai nan Aluih dalam bentuk komik dan menjelaskan proses perancangannya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Metode Perancangan**

#### **a). Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan untuk mendukung perancangan komik Sabai nan Aluih diperoleh dari novel Sabai nan Aluih karya Tulis Sutan Sati dan media *online* (website, blog, artikel).

## b). Metode Analisis Data

Berdasarkan permasalahan yang ada, untuk merancang komik Sabai nan Aluih perlu dilakukan beberapa analisa dengan menggunakan analisis 5W1H. Analisa 5W1H adalah sebuah analisa yang dikembangkan dari 3W (*What? Why? What of it?*) yang dicetuskan oleh William Cleaver Wilkinson pada tahun 1880-an. Kemudian dari 3W ini dikembangkan dan diabadikan menjadi 5W+1H oleh Rudyard Kipling dalam bukunya "*Just So Stories*" tahun 1902 ([http://en.wikipedia.org/wiki/Five\\_W%27s](http://en.wikipedia.org/wiki/Five_W%27s), diakses 1 Maret 2013).

- a. *What*, komik seperti apa yang akan dibuat? Komik yang sesuai selera *target audience* yaitu remaja Indonesia.
- b. *Where*, dimana dipasarkannya? Komik ini akan dipasarkan di seluruh Indonesia, khususnya kota Padang.
- c. *When*, kapan dimulainya? Perancangan komik Sabai nan Aluih dimulai pada bulan Juli 2012.
- d. *Who*, siapa target sarannya? Remaja yang gemar membaca komik.
- e. *Why*, mengapa komik Sabai nan Aluih dibuat? Menumbuhkan rasa cinta pada cerita rakyat, serta sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat Sumatera Barat.
- f. *How*, bagaimana merancang komik Sabai nan Aluih tersebut? Komik ini dirancang melalui berbagai tahapan, diantaranya membuat skenario yang bersumber dari novel Sabai nan Aluih karya Tulis Sutan Sati, kemudian membuat karakter tokoh,

membuat komik, *inking* (penintaan), *scanning*, pewarnaan dengan komputer dan mencetak komik.

### **c). Pendekatan Kreatif**

#### 1). Tujuan kreatif

Tujuan perancangan komik Sabai nan Aluih agar masyarakat khususnya remaja Indonesia mengetahui cerita Sabai nan Aluih, dan menumbuhkan rasa cinta pada cerita rakyat.

#### 2). Strategi kreatif

Komik Sabai nan Aluih ini diangkat dari novel Sabai nan Aluih karangan Tulis Sutan Sati. Penulis membuat komik yang sesuai dengan remaja sehingga alur cerita dan bahasa yang digunakan tokoh-tokohnya mudah untuk dipahami.

#### 3). Program kreatif

Komik ini digambarkan dengan gaya gambar original, yaitu gaya gambar yang dikembangkan sendiri, dan memanfaatkan berbagai *software* komputer untuk menyempurnakan komik Sabai nan Aluih.

## **2. Program Kreatif**

### **a). Gambar**

Karakter utama Sabai nan Aluih dirancang berdasarkan sifat-sifat yang digambarkan dalam novel Sabai nan Aluih karya Tulis Sutan Sati yaitu cantik, lemah lembut, rajin membantu ibunya, dan pemberani. Kemudian setelah mengetahui sifat Sabai nan Aluih, penampilan Sabai

nan Aluih juga dirancang berdasarkan foto yang menggambarkan pakaian Minangkabau pada zaman dulu.

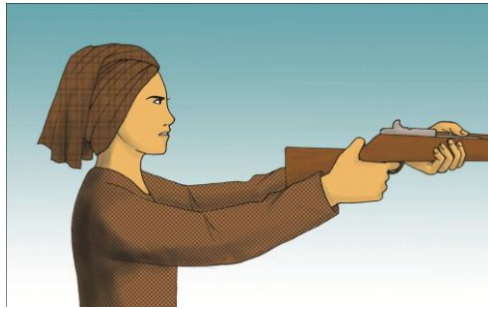


Gambar 1  
Pakaian sehari-hari gadis Minangkabau Zaman Dahulu  
Sumber: Foto Dokumentasi Museum Tridaya Eka Dharma, Bukittinggi

Foto di atas menggambarkan seorang gadis mengenakan baju berlengan panjang dan kain sarung yang dijadikan rok dan tutup kepala. Dari contoh pakaian dan sifat Sabai nan Aluih yang dijelaskan dalam novel, maka penulis merancang karakter Sabai nan Aluih seperti di bawah ini:



Gambar 2  
Gambar Sabai nan Aluih  
yang Cantik dan Lemah Lembut



Gambar 3  
Gambar Sabai nan Aluih  
yang Pemberani

**b). Huruf**

Huruf-huruf yang dipakai dalam perancangan komik Sabai nan Aluih adalah huruf-huruf yang unik dan menarik, agar komik tampak berkreasi disesuaikan dengan remaja.

Segoe Print Bold

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRST  
UVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstu  
vwxyz  
12345678910**

BadaBoom BB Regular

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRST  
UVWXYZ  
12345678910**

Clear Line PERSONEL USE

*A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z  
abcdefghijklmnopqrstu  
vwxyz  
12345678910*

Dutch & Harley

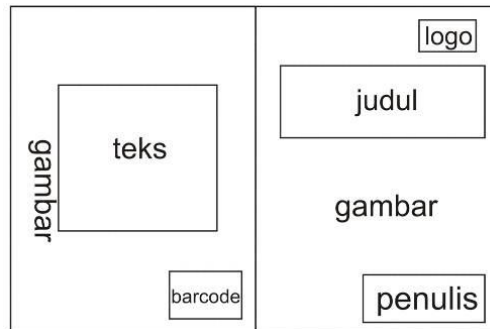
**a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z  
a b c d e f g h i j k l m n o  
p q r s t u v w x y z  
12345678910**

c). *Layout*

1). *Layout Kasar*

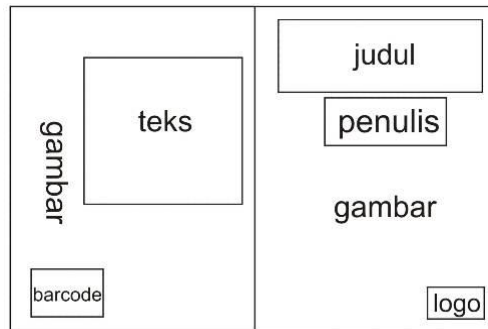
Berikut adalah *layout* kasar dari kover komik Sabai nan Aluih  
(ukuran 29,7 x42 cm dalam kertas A3 ) :

Pilihan 1 :



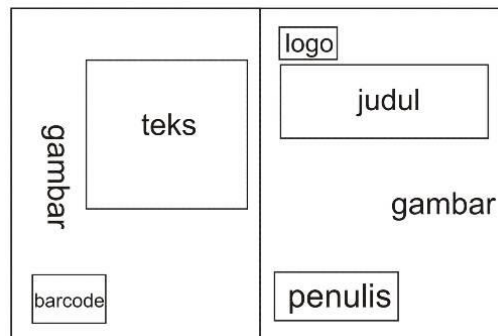
Gambar 4  
Layout Kasar Kover Komik 1

Pilihan 2 :



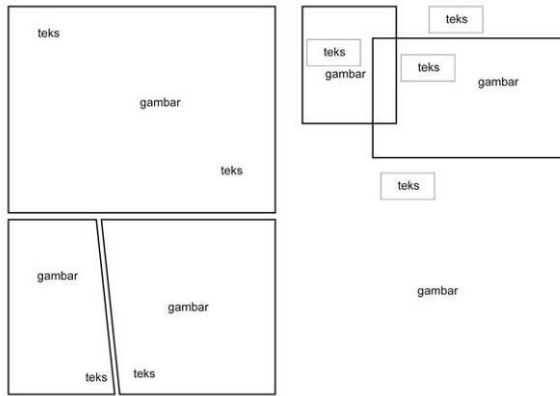
Gambar 5  
Gambar Layout Kasar Kover Komik 2

Pilihan 3:



Gambar 6  
Layout Kasar Kover Komik 3

Halaman isi:



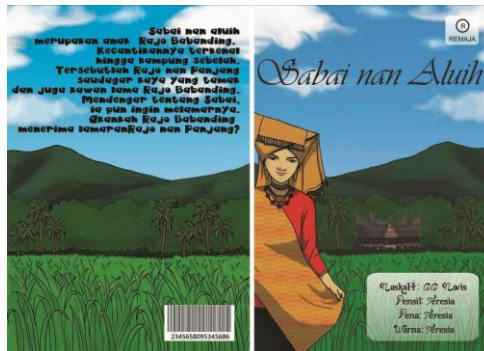
Gambar 7  
Layout Kasar Halaman 1-2

## 2). *Layout* Eksekusi

Berikut ini adalah layout eksekusi cover komik Sabai nan Aluih.

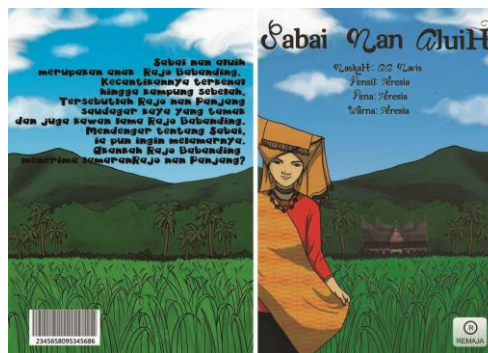
Aluih.

### Pilihan 1



Gambar 8  
Layout Eksekusi Cover Komik 1

### Pilihan 2



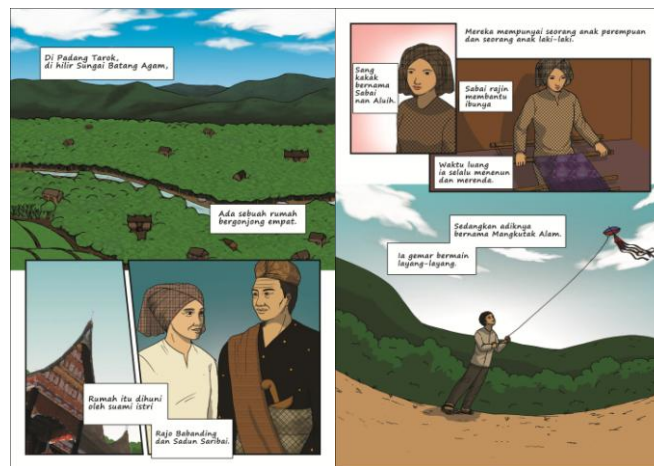
Gambar 9  
Layout Eksekusi Cover Komik 2

### Pilihan 3



Gambar 10  
Layout Eksekusi Kover Komik 3

Halaman isi:



Gambar 11  
Layout Eksekusi Halaman 1-2

### 3). Layout Komprehensif

Kover Komik



Gambar 12  
Layout Komprehensif Kover Komik



Dipilih alternatif 1 karena secara keseluruhan prinsip-prinsip desain terdapat di dalamnya memiliki tipografi, keseimbangan dan gambar yang sifatnya komikal lebih cocok untuk remaja.

## **C. Simpulan**

### **1. Kesimpulan**

Komik Sabai nan Aluih merupakan wadah penyampaian cerita rakyat asal Sumatera Barat. Komik dapat memuat sejumlah informasi penting sehingga dalam membaca, remaja tidak hanya melihat gambar tapi juga dapat membaca sendiri informasi tersebut di dalam komik.

Perancangan komik ini Sabai nan Aluih diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja di Indonesia, terutama di Sumatera Barat mengenai bagaimana kisah Sabai nan Aluih, sifat dan kecantikannya.

Dengan adanya komik ini Sabai nan Aluih sebagai media sosialisasi cerita rakyat untuk remaja diharapkan para remaja di Sumatera Barat dapat mengenal dan mengetahui Sabai nan Aluih yang tidak kalah menarik ceritanya dengan Malin Kundang dan lebih peduli lagi terhadap cerita rakyat yang kaya dimiliki Indonesia.

### **2. Saran**

1. Orangtua, guru dan anak memiliki peran penting untuk keberhasilan komik Sabai nan Aluih agar semakin dikenal masyarakat.
2. Diharapkan komik Sabai nan Aluih dapat bermanfaat untuk pembacanya dan menjadi salah satu bacaan yang menghibur para remaja di Sumatera Barat.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan pembimbing I Drs. Syafwan, M.Si dan pembimbing II Drs. H. Ismanadi Uska.

### **Daftar Rujukan**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Five\\_W%27s](http://en.wikipedia.org/wiki/Five_W%27s), diakses 1 Maret 2013.

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mustajab, Ade. 2011. *Jenis-Jenis Komik*. (Online), (<http://pensil seni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/>), diakses pada 24 Januari 2013).

Sati, Tulis Sutan. 1990. *Sabai nan Aluih*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sikumbang, Achyar. 2008. *Dominasi Komik Asing dan Kontroversi Keberadaan Komik dalam Dunia Pendidikan Indonesia*. *Ranah Seni*, 1(1): 191-200.

Waluyanto, Heru Dwi. 2005. *Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, (Online), (<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/viewFile/16441/16433>), diakses pada 19 April 2012).