

**PETUALANGAN KSATRIA MINANGKABAU MELAWAN BUDAYA  
ASING DALAM MEDIA KOMIK**



**Ryan Desriandeva**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode September 2016  
PERSETUJUAN PEMBIMBING**

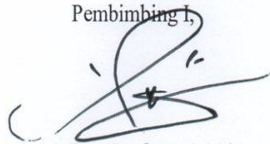
**PETUALANGAN KSATRIA MINANGKABAU MELAWAN BUDAYA  
ASING DALAM MEDIA KOMIK**

Ryan Desriandeva

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Ryan Desriandeva untuk persyaratan wisuda periode September 2016 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 18 Agustus 2016

Pembimbing I,



Drs. Syafwan, M.Si  
NIP. 19600624.198602.1.003

Pembimbing II,



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

## **Abstrak**

Secara umum, perancangan komik ini bertujuan untuk memvisualisasikan Pelestarian Budaya Minangkabau serta mencegah rusaknya dari pengaruh budaya asing dalam karya komik. Perwujudan konsep, penulis mengambil permasalahan di Budaya Minangkabau yang dicemari oleh budaya asing tersebut. Secara khusus tujuan komik ini menyampaikan pesan kemasyarakat untuk lebih melestarikan perkembangan kebudayaan Minangkabau serta memvisualisasikan budaya Minangkabau ke dalam media komik dengan gaya manga. Metode yang dipakai dalam pembuatan karya akhir ini terdiri dari persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian hingga pameran karya akhir.

## **Abstract**

Generally, the design of this comic to visualize The Minangkabau Cultural Preservation and to prevent damage of foreeign cultural influences in this comic. The embodiment of the concept, the author takes issue in Minangkabau who tainted by foreign cultures. In particular, the purpose of this comic to message to the public for better preserve the Minangkabau cultural's development and visualize the Minangkabau cultural into comic with manga style. The methods used in the manufacture of this final works consists of the preparation, elaboration, synthesis, the realization of the concept and the comletion of the final works to the exhibition.

# **<sup>1</sup> PETUALANGAN KSATRIA MINANGKABAU MELAWAN BUDAYA ASING DALAM MEDIA KOMIK**

Ryan Desriandeva<sup>1</sup>, Syafwan<sup>2</sup>, Hafiz<sup>3</sup>  
Program Studi Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
email: Ryan\_desriandeva@gmail.com

## **Abstract**

Generally, the design of this comic to visualize The Minangkabau Cultural Preservation and to prevent damage of foreign cultural influences in this comic. The embodiment of the concept, the author takes issue in Minangkabau who tainted by foreign cultures. In particular, the purpose of this comic to message to the public for better preserve the Minangkabau cultural's development and visualize the Minangkabau cultural into comic with manga style. The methods used in the manufacture of this final works consists of the preparation, elaboration, synthesis, the realization of the concept and the completion of the final works to the exhibition.

Kata Kunci : : Perancangan, Komik, Memperjuangkan kebudayaan Minangkabau dari Budaya Asing.

## **A. Pendahuluan**

Masyarakat Indonesia sangat terkenal keanekaragaman suku dan kebudayaannya. Setiap suku dengan kebudayaan tersebut memiliki adat istiadat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan bahasa, juga memiliki kekhasan sesuai daerah masing-masing. Sehingga hal-hal tersebut harus dijaga kelestariannya, sebab dilihat pada zaman sekarang

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pend. Seni Rupa untuk wisuda periode September 2016.

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang .

berbagai persoalan ancaman budaya luar yang sudah merasuki kehidupan masyarakat Indonesia, baik itu dari segi gaya sehari-hari, komunikasi, telekomunikasi dan media elektronik.

Dilihat dari perkembangan dampak buruknya sekarang pada anak muda terkhusus pelajar sangat rentan terjadi, Seperti tawuran, perkelahian.

Kasus kenakalan remaja mengalami peningkatan cukup signifikan, yaitu sebesar 36,66 persen. Lebih detailnya, pada tahun 2011 tercatat ada 30 kasus, sementara tahun 2012 terjadi 41 kasus. Artinya naik sebanyak 11 kasus, atau meningkat 36,66 persen (Beritasatu.com diakses 11 Agustus 2016).

Dampak perkembangan lainnya pada alat komunikasi masyarakat terkhusus remaja, remaja sekarang sudah sedikit yang mengenal makna dari “kato nan ampek” yaitu tata berbicara yang baik sesuai umur, terdapat dalam blog dari Kompasiana ungkapan kato nan Ampek:

“ungkapan kato nan ampek atau biasa juga disebut dengan jalan nan mpek sudah menjadi ciri khas pergaulan masyarakat Minangkabau dari nenek moyang sampai pada saat sekarang ini. orang minang yang salah berperilaku atau menempatkan posisinya disebut dengan indak tau jo nan ampek atau urang indak baradaik. pergaulan sehari hari orang Minang Kabau dapat digambarkan dengan ungkapan adat: nan tuo di hormati nan ketek di sayangi samo gadang baik baiyo. Itulah yang sudah terjadi pada anak-anak kita sekarang”.

Seharusnya zaman sekarang masyarakat harus tahu bagaimana cara berbahasa yang baik dan benar sesama masyarakat sekitar. Ada pun contoh

remaja yang salah dalam berbahasa yaitu pada komunikasi sehari menggunakan handphone,

Contoh lainnya dari perkembangan zaman sekarang dalam segi berpakaian sehari-hari. Pada zaman dahulu masyarakat Minangkabau khususnya wanita memakai baju kurung sesuai dengan syariat agama Islam dan norma adat. Berbeda dengan zaman sekarang, kebanyakan masyarakat malah merasa malu memakai baju kurung tersebut. Dalam acara adat seperti perkawinan, jarang ditemukan keluarga yang memakai pakaian baju kurung, hanya kepada anak yang sedang melakukan pernikahan diwajibkan memakai baju tersebut, itu pun ada yang menggunakan adat pernikahan yang bukan budaya Minangkabau, contohnya menggunakan baju pengantin berupa gaun yang berbeda dari adat Minangkabau.

Dilihat dari kehidupan sehari-hari, jarang kaum muda yang menggunakan baju kurung, yaitu baju yang menutupi aurat dan lekuk-lekuk tubuh bagi yang memakainya. Ditambah lagi dalam segi adat budaya lainnya melenceng dari kebudayaan Minangkabau, seperti adat sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, berbicara yang sesuai umur dan berbahasa sesama masyarakat Minangkabau baik itu dalam petatah-petitih.

Tulisan ini, penulis fokus pada salah satu suku di Indonesia yaitu Minangkabau yang harus dijaga kelestarian kebudayaannya. Dari suku, adat dan budaya maupun bahasa daerah yang harus dijaga dari budaya asing,

karena kalau kebudayaan Minangkabau ini tidak dijaga maka kebudayaan menjadi terancam dan kelak akan menjadi catatan sejarah.

Oleh karena itu, penulis bermaksud mengajak masyarakat terutama kaum muda untuk menjaga kelestarian budaya Minangkabau melalui media komik. Cerita yang disampaikan di dalam komik bisa bermacam ragam variasinya, bisa bercerita seputar ilmu pengetahuan, dan humor. Pada saat ini komik sangat populer pada kalangan anak-anak, remaja, sampai dewasa. Dari segi penyampaian, komik mempunyai daya tarik tersendiri dibanding dengan media yang lain, dikarena dilengkapi dengan gambar-gambar beserta tulisan yang mempermudah pemahaman sipembaca itu sendiri.

Sehingga muncul ide penulis untuk mengambil kesempatan ini untuk menyampaikan maksud dari ide tersebut yang dimuat dalam Karya Akhir dalam bentuk Komik dengan judul **“Petualangan Ksatria Minangkabau melawan kebudayaan Asing.”**

## **B. Pembahasan**

### **1. Konsep Penciptaan**

Penulis mengangkat ide ini dikarenakan melihat berbagai macam masalah budaya yang terancam akibat budaya asing tersebut, kebudayaan yang terancam tersebut seperti budaya berpakaian, budaya berbicara atau dalam bahasa Minangkabanya “kato nan ampek” yaitu saling menghargai dalam berbicara sesama masyarakat. Ditambah lagi penulis mengangkat batu cincin sebagai awal cerita komik karena dilihat pada masyarakat

sudah mengenal dengan batu cincin, apalagi batu tersebut juga ada dipercayai mempunyai ilmu atau ghaib hingga sampai dijadikan jimat, padahal agama Islam melarang dengan kepercayaan tersebut.

## **2. Proses Penciptaan**

Berbagai tahapan yang dilakukan untuk mewujudkan ide dan konsep dalam berkarya. Antara lain tahap Persiapan, Persiapan dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai referensi, informasi dari media sosial, maupun informasi yang terdapat di sekitar penulis. Setelah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dilanjutkan dengan tahap elaborasi, banyaknya permasalahan yang penulis temui dalam proses persiapan, maka perlu dipilih permasalahan yang tepat untuk divisualisasikan ke dalam karya komik. Dari berbagai ide yang penulis dapatkan tersebut, penulis memilih memvisualisasikan Kebudayaan asing yang merusak budaya Minangkabau. Setelah masalah ditetapkan kemudian dilanjutkan pada tahap Sintesis, pada proses ini penulis menyatukan gagasan yang terpisah-pisah ke dalam suatu konsep karya yang utuh. Berikutnya masuk pada tahap Realisasi Konsep, Pada tahap ini penulis mulai merealisasikan konsep ke dalam bentuk karya. Konsep tentang petualangan Ksatria Minangkabau, akan direalisasikan dengan beberapa proses yaitu, pembuatan sketsa, persiapan, bahan dan alat, proses berkarya, dan tahap penyelesaian. Terakhir adalah tahap penyelesaian (*finishing*), dilakukan dengan merapikan bentuk subjek yang terdapat dalam Komik. Setelah karya



diselesaikan dengan baik melalui beberapa tahap di atas, selanjutnya karya lukisan pada karya akhir ini ditutup dengan melakukan pameran.

### **3. Deskripsi Penciptaan**

Hasil karya akhir komik ini berjudul “Ksatria Minangkabau Melawan Budaya Asing”, yang terdiri dari lima puluh halaman menceritakan tentang permasalahan yang dialami oleh masyarakat khususnya di Minangkabau. Permasalahan disini diungkapkan dalam cerita fiktif komik dengan diadakanya sosok ksatria yang membantu dan melawan maraknya budaya asing yang masuk ke dalam kehidupan sehari-hari penduduk. Adegan cerita dalam komik ini juga dipadukan dengan komedi plesetan dan aksi perkelahian yang bertujuan untuk menghindari rasa bosan dalam membaca komik ini, dengan harapan tujuan pembuatan komik ini dapat diwujudkan. penulis menggunakan pensil dan pena untuk membuat sketsa dan *line art* pada kertas. Sedangkan pada media digital, penulis menggunakan *pentablet Huiyon H610* untuk menggambar digital dan juga aplikasi Adobe Photoshop CS4 untuk proses pewarnaan dan *editing*. Panel-panel dalam halaman komik tidak semuanya penulis buat kotak-kotak, ada yang miring-miring dan sebagainya agar tidak terkesan kaku. Scenario cerita komik itu sendiri terdiri dari:



Berawal dari kehidupan tokoh utama, di kampus tempat dia menuntut ilmu. Di dalam ruangan ada beberapa mahasiswa yang duduk di dalam ruangan dengan seorang dosen yang sedang berdiskusi dengan mahasiswa tentang teori yang diajarkan,



Sepulang dari perkuliahan Bujang langsung menuju rumah, sesampainya di rumah Bujang bertemu dengan bundo, Bujang masuk ke rumah mengucapkan salam dan bundo membalas salam itu serta mengajak bujang untuk makan bersama karena bundo juga sudah menyiapkan makan siang. Jadi dapat kita amati bahwa setidaknya setiap masuk ke dalam ruangan yang berpenghuni (rumah) mengucapkan salam, begitu pula sebaliknya pada orang yang berada di dalam ruangan membalas salamnya, itu lah ajaran budaya Minangkabau yang sesuai dengan syariat Islam.

Saat jam makan, Bundo dan bujang berbincang-bincang mengenai almarhum ayahnya. Bundo memberikan titipan dari bapaknya berupa kotak hitam kecil yang isinya sebuah batu berwarna merah. Bujang menerima pemberian dari bundo walaupun bujang merasa bingung dengan pemberian tersebut tetapi Bujang masih menerima karena pemberian dari bapaknya dan sekaligus mendoakan amal ibadah sang bapak.

Keesokan harinya pada hari libur Bujang duduk di sebuah warung bersama teman-teman nongkrongnya. Bujang sangat bosan dengan perbincangan yang sedang berlangsung tersebut karena teman-temannya membahas tentang batu akik yang sedang tenar pada saat itu. di tengah pembicaraan datang seseorang yang membawa tas seperti sales dan langsung saja sales tersebut membuka tasnya. Ternyata di dalam tas yang di bawa sales tersebut berisikan batu-batu cincin yang sudah siap untuk dijual. Karena bujang merasa perkumpulan ini semakin membosankan, maka bujang memutuskan untuk pamit pulang ke rumah.



Sesampainya Bujang di rumah, Bujang di suruh makan oleh ibunya, namun Bujang meminta izin untuk sholat terlebih dahulu pada ibunya. Setelah selesai sholat, Bujang dan bundo menyantap makan siang dengan lahap karena salah satu menu makanan saat itu adalah rendang daging khas Minangkabau. Pembelajaran di sini adalah kalau waktu untuk memungkinkan untuk menyelenggarakan sholat jadi utamakan yang utama yaitu sholat. Setelah selesai makan Bujang ke kamarnya untuk beristirahat, pada saat sedang tiduran terlintas olehnya tentang sosok bapak yang sangat dia rindukan dipikirkannya.

Saat Bujang tiduran dan memikirkan bapaknya, Bujang teringat dengan batu titipan Bapaknya kemarin. Bujang langsung mengambil batu tersebut dan menerka-nerka buat apa batu ini. Sehingga terlintas di kepalanya untuk membuat sebuah cincin dari batu tersebut dan berencana kembali ke perkumpulan teman-temannya tadi yang nongkrong di warung.

Hari mulai larut sedangkan batu yang diupahkan ke tukang batu akik tadi belum juga siap .Pembelajaran pada Cerita ini adalah sabar,karena orang yang sabar disayangi Tuhan dan setiap masuk ke dalam ruangan yang berpenghuni (rumah) mengucapkan salam, begitu pula sebaliknya pada orang yang berada di dalam ruangan membalas salamnya, mau pergi juga harus pamit mengucapkan salam terlebih kepada orang tua, itu lah ajaran budaya Minangkabau yang sesuai dengan syariat Islam.

Bujang bersama teman-temanya pulang berbarengan sambil becanda-bacanda tentang tumbennya si Bujang mengupahkan batu akiknya tersebut. Pada saat perjalanan pulang Bujang berpapasan dengan Siti temannya sekampus dan sebelah rumah. Bujang menegur sapa kepada Siti tetapi tidak ada jawaban Bujang bingung dan anehnya pakaian yang dikenakan Siti juga beda dengan pakaian sehari-hari yang digunakan biasanya, ditambah lagi ada sosok orang yang mengenakan jubah menemaninya.

Bujang terus mengikuti Siti sedangkan orang yang berjubah tersebut terus membisikan kalimat aneh kepada Siti. Mereka pun mengarah kesuatu keramaian banyak masyarakat melirik ke Siti karena pakaian yang dia gunakan sangat mencolok. Bujang pun memutuskan untuk menghambat pergerakan Siti.

Orang berjubah itu langsung beranjak ke depan Siti karena merasa diganggu aktivitasnya oleh Bujang. Bujang pun terkejut dengan orang berjubah itu lakukan, sehingga orang berjubah tersebut marah dan langsung menyerang Bujang.

Saat si monster lengah Bujang mengambil kesempatan untuk lari dari tempat tersebut dan mengajak Siti untuk ikut denganya. Sehingga si Monster terkejut karena dia sudah ditinggal hilang.

Bujang dan Siti pun sampai di depan rumah Siti, Bujang langsung bertanya atas kejadian apa yang sebenarnya terjadi kenapa Siti bisa bertingkah seperti itu. Siti pun menjawab apa yang sudah terjadi bawawa dia sudah dihasut oleh si monster jahat tersebut.

Bujang pun sudah tau kenapa masyarakat dan Siti bisa seperti itu, Bujang pun menyuruh Siti untuk masuk ke rumahnya dan bujang pun juga pulang ke rumahnya untuk beristirahat. Pembelajaran disini seorang anak perempuan harus menjaga dirinya dari hal-hal yang bersifat merusak dan waktu pada anak yang masih menjalani proses pembelajaran mempunyai batas larut malam untuk kembali kerumahnya.



Keesokan harinya pada minggu pagi, Bujang keluar dari kamarnya dan bertemu dengan Bundo di ruang tamu sedang menyiapkan baju dagangan dan Bujang pun juga ikut membantu pekerjaan Bundonya tersebut. Bujang pun dengan senang hati membantu bundonya, sampai melipat dan merapikan barang dagangan tersebut hingga pekerjaan

selesai Bujang pun kembali ke kamarnya, sesampai di kamarnya Bujang berbaring di tempat tidurnya sambil memikirkan bapaknya.

Keesokan harinya di kampus bujang baru sampai di kelasnya, dan kebingungan karena teman-temannya tidak banyak yang hadir.



Pas perjalanan pulang dari kuliah Bujang menyempatkan diri untuk ke komplek yang dibilang oleh Siti kamarin, Bujang pun sampai di komplet tersebut ternyata memang benar yang dibilang oleh Siti, hampir masyarakat disini cendrung jauh dari dari moral, berpakaian, berbicara pun juga tak sopan sesamanya,.

Pada saat di perjalanan bujang melihat seorang bapak parubaya berjalan mendorong gerobak sampahnya, tiba-tiba ada orang dengan motornya dari belakang membunyikan Klacsonya dengan keras dan panjang, bapak itu pun terkejut dan orang yang membawa motor tersebut membentak si bapak dan menendang gerobak si bapak, Bujang pun berlari dan membantunya.



Bujang pun terus berjalan di kompleks tersebut sehingga terlihat ada sebuah acara pernikahan, Bujang pun melihat pesta tersebut, dan terlihat acara pernikahan memang menurut adat Minangkabau tetapi orang yang menikahlah persoalannya pakaian yang mereka gunakan tidak melambangkan adat budaya Minangkabau.

Pada saat perjalanan di kompleks tersebut, Bujang berjalan di depan warung makan dan melihat ada seorang kakek tua yang duduk di dekat pintu masuk warung makan tersebut. Orang yang punya warung tersebut keluar dan karena melihat kakek tersebut dia langsung saja membentak kakek tersebut agar pergi menjauh dari tempatnya. Cara orang yang punya warung membentak tidak manusiawi lagi dan tidak sopan, lalu Bujang pun terus berjalan sambil memikirkan kesenjangan yang terjadi, adanya pakaian yang tidak sesuai dengan adat, cara bergaul, perkembangan zaman yang merusak budaya leluhur pun mudah sekali tercemarnya, baik itu permainan, pendidikan, musik dan lain sebagainya. Mereka tidak mementingkan mana yang positif dan mana yang negatifnya

Pada saat berjalan terus Bujang terdengar suara orang minta tolong dan langsung ke tempat lokasi suara tersebut. Bujang pun langsung bersorak. Bujang terkejut karena ada orang yang diganggu oleh orang berjubah tetapi ada tiga orang yang memakai jubah tersebut, Bujang pun langsung lari dan takut karena apa yang telah dia ketahui tentang kejadian

tersebut dan tidak bisa menolong orang yang minta tolong itu. Sehingga Bujang memutuskan untuk lari pulang.

Pada saat senja menjelang malam, Dony datang ke rumah Bujang dengan nafas tegesa-gesa untuk mengantarkan sebuah titipan batu yang diupahin ke tukang akik kemarin kepada Bujang, karena batu yang bujang upahin tersebut sudah siap.



Bujang pun menyimpan cincin yang dia upahin di kamarnya, tiba-tiba Bundo memanggil untuk makan malam. Samapai di meja Bujang pun makan bersama dengan Bundo, selesai makan Bundo bertanya tentang batu yang diupahin bujang kemarin.

Cincin yang dilihatkan oleh Bujang kepada Bujang sangat bagus akiknya berwarna perak ada emas serta batunya berwarna merah terang. Bujang pun langsung memasukkan jari tengahnya ke cincin tersebut, Seketika ruangan menjadi terang yang datang dari tubuh si Bujang, pas cahaya mulai redup bundo terkejut dengan apa yang dilihat dan langsung pingsan”.Tenyata Bujang bercahaya karena cincin yang dipakainya tersebut dan sekarang Bujang memakai kostum Ksatria berwarna emas dan perak berkilau tetapi Bujang belum menyadari dia mengenakan kostum tersebut.



Bujang memindahkan Bundonya ke kamar tidur tempat Bundonya biasa tidur. Bujang pun pergi kekamarnya dan pada saat nyampai di kamar dan melewati jendela Bujang terkejut dengan apa yang dia liat Bujang langsung pingsan di atas tempat tidurnya sedang mengenakan kostum tersebut. Pada saat adzan subuh berkumandang Bujang terbangun dan masih kaget dengan apa yang terjadi semalam karena kostum yang dia kenakan masih ia kenakan. Mengira ini karena cincin yang dia gunakan Bujang pun langsung melepas cincin tersebut, emank benar bujang langsung berubah seperti semula barulah Bujang langsung sholat subuh.

Keesoakan paginya di kampus Bujang merasa aneh dengan kampusnya karena mahasiswa tidak satu pun yang hadir pada saat itu, cuma ada seorang dosen dan menyapa si Bujang. Bujang pun bertanya kepada dosen tersebut kenapa kampus sangat sepi. Terlintaslah oleh si Bujang untuk kembali kepemukiman kemarin tempat masyarakat sudah terhasut oleh perbuatan dan sifat negative.

Sesampainya di komplek tersebut Bujang melihat tambah ramainya keramaian di sekitar komplek tersebut dan melihat kegiatan yang banyak negatifnya. Beberapa saat datanglah orang yang memakai jubah dan menghampiri si Bujang.



Tenyata benar orang yang memakai jubah tersebut merupakan monster tengorak kemarin, Si Bujang tetap menolak dengan apa yang dikatakan oleh si Monster tersebut. Monster itu pun mengeluarkan anak buahnya dan menyuruh menangkap si Bujang. Bujang terperangkap dan dikepong oleh anak buahnya yang menyerupai tengkorak tersebut.

Para monster yang mengejar si Bujang pun terlempar keluar semuanya. Sehingga Monster Tengkorak terkejut dengan apa yang terjadi. Terdengar suara telapak kaki dan keluarlah sosok Ksatria di gang kecil tersebut, karena itulah para monster-monster suruhan Monster terkorak terlempar keluar



Bujang belum mengetahui tentang seberapa kekuatan yang baru dia dapatkan ini karena itu pada saat terkepong tadi dia mencoba memakai cincin itu kembali. Cahaya terang menyilaukan mata keluar dari sudut gang kecil tersebut, Bujang telah berubah menjadi Ksatria Minangkabau Ksatria Minangkabau langsung berlari menyerang si monster tersebut dan

disertai dengan si monster langsung melepaskan jubahnya dan langsung berlari menyerang ksatria Minangkabau

Ksatria Minangkabau saling beradu kekuatan dan saling bertarung menyerang satu sama lain. Pertarungan pada saat itu seimbang bila ksatria Minangkabau menyerang monster tengkorak menghindar dan bila monster tengkorak menyerang ksatria pun menangkisnya.

Setelah mereka saling menyerang dan menangkis si monster tengkorak kebobolan terkena serangan dari ksatria Minangkabau tangannya terpukul ke bawah dan langsung ksatria Minang menyerang kaki si monster tengkorak sampai hilang keseimbangan.

Monster tengkorak terkena serangan dan meloncat beranjak dari serangan tersebut dan mencoba berdiri kembali. monster tengkorak sangat marah pada saat itu, sehingga mengeluarkan kekuatan yang ke luar dari tangannya dan keluarlah senjata yang disebut senjata penghancur masa depan yang berbentuk kapak. Monster tengkorak langsung melompat tinggi menyerang Ksatria Minang kabau serangan tersebut sangat kuat dan mengenai tubuh ksatria Minangkabau dan terlempar tersandar ke dinding sehingga membuat bekas hancur di dinding tersebut. Sehingga Ksatria Minangkabau kehilangan rasa tubuhnya akibat serangan tersebut. Ksatria Minangkabau tidak mau kalah dan mencoba bangkit lagi, karena dia merasa perannya sangat penting pada saat itu.



Ksatria Minangkabau tersudut dan tidak sengaja telapak tangan Ksatria bercahaya dan terbentuklah senjata kerambit, kerambit tersebut pun dipakai untuk menangkis serangan dari monster tengkorak dan berhasil ditangkis ksatria Minangkabau.

Ksatria Minangkabau mencoba terus menjelaskan dan terus mengajak masyarakat akan kebenaran yang terjadi sebenarnya. Masyarakat sekitar tetap terdiam dan terlihat berfikir atas kalimat yang diucapkan ksatria Minangkabau. Ksatria mengambil kuda-kuda kembali, dia teringat tentang silat yang telah diajar dulu oleh bapaknya, dan mengenggam senjata kerambitnya dengan sangat kuat. Monster tengkorak murka tanpa basa-basi langsung berlari dan kembali menyerang dengan senjata yang dipegangnya, ksatria Minangkabau pun bersiaga. Mereka berdua saling menyerang dan berpapasan dan akhirnya monster terkena serangan dari ksatria Minangkabau.



Si Monster terkena serangan dari ksatria dan meledak seketika. Sehingga pertarungan dimenangkan oleh ksatria Minangkabau. Ksatria

Minang pun pergi meninggalkan masyarakat dan berubah menjadi si Bujang kembali, dia juga berfikir bahwa kostum ksatria tersebut juga akan merusak kepercayaan terhadap agama beserta adatnya termasuk cincin yang Bujang kenakan juga akan disimpan ditempat yang aman. Bujang pun kembali kepemukiman masyarakat hidup seperti masyarakat biasa kembali ke nagari dan kembali ke surau. Pembelajarannya cobalah untuk berusaha sesuai kemampuan supaya hasil yang kita inginkan bisa tercapai.

### **C. Simpulan dan Saran**

Karya komik yang berjudul Ksatria Minangkabau dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di masyarakat terkhusus masyarakat Minangkabau, permasalahan yang terjadi merupakan tercemarnya kebudayaan Minangkabau oleh maraknya budaya asing yang masuk. Sehingga penulis membuat karya komik teruntuk masyarakat supaya bisa dipahami dan terfokus pada penerus bangsa anak-anak dan remaja.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir penulis dengan Pembimbing I, Drs. Syafwan, M.Si dan Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

### **Daftar Rujukan**

<http://www.beritasatu.com> <http://www.beritasatu.com/> Diakses 10 Agustus 2016  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Komik\\_Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/Komik_Indonesia), Diakses 17 Maret 2015.  
[http://www.kompasiana.com/djampank/kato-nan-ampek-kearifan-lokal-minang-kabau\\_5500a107813311001efa7aab](http://www.kompasiana.com/djampank/kato-nan-ampek-kearifan-lokal-minang-kabau_5500a107813311001efa7aab)  
[http://Pengertian Komik \\_ E-JURNAL.htm//](http://Pengertian%20Komik%20_E-JURNAL.htm/), Diakses 26 Maret 2015  
<http://uniqpost.com/156626/dosen-unggah-sms-mahasiswanya-yang-tidak-sopan/>