

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “SABAI NAN ALUIH” SEBAGAI REPRESENTASI TOKOH WANITA DALAM CERITA RAKYAT SUMATERA BARAT

Tiara Putri Arisa¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Idhar Resmadi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
tiaraputriarisa@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Representasi wanita dalam budaya Sumatera Barat dianggap penting karena masyarakat Minangkabau menganut sistem matrilineal, sehingga perempuan memiliki posisi sentral dalam berbagai aspek kehidupan (Naim dalam Sani, 2017), tak terkecuali dalam cerita rakyatnya. Namun mayoritas dari cerita rakyat memposisikan tokoh perempuan pada pihak yang lemah dan tersubordinasi sehingga dapat menimbulkan persepsi negatif tentang perempuan. Kisah “Sabai Nan Aluih” merepresentasikan perempuan dalam cahaya yang positif dengan karakter yang ditunjukkannya, maka penting bagi generasi muda untuk mengetahui kisah tersebut. Sayangnya banyak generasi muda yang tidak mengenal “Sabai Nan Aluih” karena media pengenalan dari kisah tersebut masih kurang mengikuti perkembangan zaman. Merancang komik digital *Webtoon* “Sabai Nan Aluih” untuk mengenalkan cerita rakyat yang memiliki tokoh utama perempuan kuat sebagai pahlawan kepada generasi muda merupakan tujuan dari penelitian ini. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga mendapat kesimpulan dimana hasil perancangan berupa komik *Webtoon* dengan 3 episode.

Kata kunci : Representasi wanita, Sabai Nan Aluih, *Webtoon*.

Abstract: *Women Representation in West Sumatran culture is considered important because Minangkabau society follows a matrilineal system, so that women have a central position in various aspects of life (Naim in Sani, 2017), including in folklores. However in folklores, women are often seen as weak and subordinated characters, which can lead to negative perceptions. “Sabai Nan Aluih” represents women in a positive light with the characters it shows, so it is important for the younger generation to know this story. But young people nowadays are not familiar with “Sabai Nan Aluih” due to the outdated media that introduces the story. Designing the Webtoon digital comic “Sabai Nan Aluih” to introduce a folklore that has a strong female main character as a hero to the younger generation is the goal of this design. The author uses qualitative methods by conducting observations, interviews, questionnaires, and literature. The collected data will then be*

analyzed to result a conclusion which is a Webtoon comic with 3 episodes as the product of design.

Keywords: *Women representation, Sabai Nan Aluih, Webtoon*

PENDAHULUAN

Kedudukan perempuan dalam budaya Minangkabau dipandang istimewa dan penting oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat Minangkabau menganut sistem matrilineal dimana ikatan keluarga diturunkan dari garis ibu, sehingga perempuan memiliki posisi sentral dalam berbagai aspek kehidupan. (Naim dalam Sani, 2017). Maka representasi wanita dalam budaya Sumatera Barat dianggap penting, tak terkecuali dalam cerita rakyatnya.

Representasi merupakan salah satu implementasi penting dalam berbudaya. Karena budaya selalu terkait dengan pengalaman berbagi; seperti berbagi bahasa dan konsep hidup yang sama. (Hall dalam Romainum, 2016). Studi mengenai representasi wanita mengatakan bahwa hal tersebut selalu terikat dengan kesadaran manusia dalam rekonstruksi sosial yang timbul dari hasil komunikasi (Listyani dalam Irawan, 2014). Maka dari itu, representasi terhadap perempuan dapat berubah-ubah bersama pandangan baru yang muncul dalam kehidupan. Namun wanita sering direpresentasikan sebagai objek atau tokoh pendamping yang lemah dan perlu diselamatkan dalam cerita rakyat (data survey, 2023). Hal ini memperkuat persepsi negatif tentang perempuan. Maka dari itu, representasi positif, baik, dan kuat tentang perempuan dalam cerita rakyat dapat membantu mengubah persepsi tersebut.

“Sabai Nan Aluih” merupakan salah satu cerita rakyat Sumatera Barat yang memiliki tokoh utama wanita pahlawan yang mengisahkan tentang pembelaan diri seorang gadis Minang demi mempertahankan kehormatannya. Sabai mewakili aspek-aspek yang mencerminkan perempuan Minang yaitu ramah, lemah lembut, dan santun kepada orang-orang disekitarnya. Namun selain itu, Sabai juga seorang yang pemberani, teguh, dan kuat (Gita, 2019). Cerita tersebut

dapat merepresentasikan wanita dalam pandangan yang positif melalui karakter yang ditunjukkan Sabai.

Namun menurut hasil survey pada bulan maret 2023, sebanyak 71,8% dari 103 responden menjawab tidak pernah dengar dan tidak mengetahui cerita tersebut. Menurut Hidayat, seorang dosen dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas dalam tulisannya, *Kaba Minangkabau: Prosa Menjadi Komik* (*academia.edu*, diakses pada 1 April 2023), mengatakan bahwa dengan zaman yang teknologi dan informasinya terus berkembang, minat masyarakat akan terus berubah. Maka diperlukan penyesuaian media yang mengemas seni tradisi seperti cerita “Sabai Nan Aluih” ini dalam bentuk yang lebih akrab dengan generasi sekarang, yaitu digital. Salah satu media modern yang dapat digunakan untuk memperkenalkannya ialah komik digital *Webtoon*. Selain memperjelas pesan moral dari cerita yang hendak disampaikan, ilustrasi yang disajikan bersama tulisan juga berfungsi untuk menambah estetika (Patria dalam Rini, 2018), sehingga menumbuhkan minat untuk membaca. Dari pernyataan-pernyataan tersebut, terdapat peluang untuk memanfaatkan ilustrasi visual sebagai media untuk meningkatkan minat dalam membaca dan memahami pesan atau informasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Edukasi Kreatif

Mengirim dan mengantarkan kepada penerima pesan merupakan tugas daripada media perantara. Maka dari itu media perantara tidak terbatas bentuknya (Arsyad dalam Irawan & Resmadi, 2020). Febria, M.A. dan Kurniasari, R. (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media edukasi kreatif dapat meningkatkan motivasi juga minat karena mampu menyajikan sesuatu yang rumit dengan lebih sederhana dan menarik.

Komik

Gambar yang disusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan dan/atau menciptakan respons estetika bagi pembaca merupakan definisi dari komik menurut McCloud (Anugrah, 2018). Informasi disampaikan melalui ilustrasi dan teks, maka dari itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat komik. (Supriadi, O. A., dkk dalam Maulana, Nando, Dimas K.A, dan Olivine A.S, 2021). Menurut Lesmana, M. E., dkk (2015), berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam komik; panel, sudut pandang, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, splash, garis gerak, symbolia, serta cerita dan *story-telling*.

Komik sederhana yang diterbitkan dalam media elektronik tertentu disebut komik digital. Komik digital menyampaikan suatu pesan informasi melalui media elektronik dalam bentuk cerita bergambar (Lamb & Johnson dalam Maulana, Nando, Dimas K.A, dan Olivine A.S, 2021). Komik digital tentunya memiliki kelebihan tersendiri dibanding komik cetak. Contohnya seperti akses yang lebih mudah yaitu melalui sosial media (Fianny dalam Anugrah 2018).

Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra (2021), DKV merupakan sebuah bidang keahlian dimana para desainer menyampaikan ide maupun pesan kepada audiens melalui teknologi dengan elemen utama gambar dan tulisan secara kreatif. DKV berputar dalam tiga hal yang saling berkaitan yaitu desain yang berkaitan dengan perancangan, ide, estetika, dan kreativitas, komunikasi yang berkaitan dengan menyampaikan sebuah pesan atau informasi, dan visual yang berkaitan dengan segala hal yang tampak atau kasat mata.

Untuk mencapai hasil maksimal, seorang desainer grafis harus mempertimbangkan prinsip dalam merancang sesuatu. Terdapat lima prinsip dalam mendesain suatu karya dalam desain grafis yaitu kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, aksentuasi, dan irama.

Secara ringkas, menurut Putra (2021) *layout* atau tata letak berarti pengaturan teks dan elemen-elemen visual. Terdapat tiga indikasi yang dapat digunakan, yaitu ***It works***, dalam artian ia berhasil menyampaikan tujuan, ***It organizes***, dalam artian ditaa dengan strategis, dan ***It attracts***, dalam artian tata letak terlihat menarik atensi audiens.

Hal-hal tersebut berpengaruh pada perancangan komik seperti dalam pemilihan warna, gaya ilustrasi, tata letak panel komik, tipografi, serta penyusunan dialog dan narasi.

Teori Adaptasi

Hutcheon dalam Kinney (2013) mengatakan bahwa dalam proses adaptasi, terdapat sebuah kesamaan yang mendasar pada segala media yang berhubungan dengan peran mereka dimana masing-masing genre ketika mengungkapkan informasi mengenai fungsi adaptasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan melakukan observasi pada berbagai media yang mengadaptasi kisah “Sabai Nan Aluih” serta karya-karya sejenis dengan perancangan, wawancara dengan sesi tanya-jawab kepada pemberi proyek, pakar budaya Minangkabau, dan beberapa orang dalam rentang usia 18-23 tahun secara daring dan/atau luring melalui *Whatsapp chat, Email, Google docs*, dan wawancara tatap muka, penyebaran kuesioner melalui google form, dan studi pustaka dengan membaca dan mengkaji buku, artikel, serta jurnal yang terkait dengan perancangan.

Metode analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil kuesioner, observasi, wawancara, dan studi pustaka dan Analisis Matriks Perbandingan yang digunakan pada proses perbandingan objek visual perancangan dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan

adalah aspek dari komik digital seperti *panelling*, gaya ilustrasi, tipografi, warna, dan karakter dalam cerita.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa kisah “Sabai Nan Aluih” merepresentasikan perempuan dalam cahaya yang positif dengan karakter yang ditunjukkannya maka penting bagi generasi muda untuk mengetahui kisah tersebut. Namun kini banyak generasi muda yang tidak mengenal ataupun tertarik untuk mengetahui cerita rakyat serta masih memiliki pandangan bahwa peran perempuan dalam cerita rakyat terlihat sebagai karakter yang lemah dan tersubordinasi. Maka dibutuhkan perluasan media untuk memperkenalkan kembali cerita “Sabai Nan Aluih”. Media komik digital Webtoon merupakan salah satu media yang sangat cocok dengan tren generasi muda zaman sekarang.

Kemudian dari hasil analisis perbandingan matriks proyek sejenis yang telah dianalisis; webtoon Mantradeva, 7 Wonders, dan Dedes, semua karya berbentuk digital dengan pewarnaan komik yang penuh warna. Panel berjumlah minimal 30 hingga 60 dengan pola baca atas ke bawah, kiri ke kanan. Semua karya memiliki adaptasi cerita dimana ditambahkan konsep baru oleh pembuat seperti *setting* dunia modern, *isekai*, dan penggunaan inspirasi budaya lokal. Dua diantaranya bergenre fantasi menggunakan font serif untuk judul dan sans serif untuk dialog dalam komik. Penggayaan ilustrasi dari ketiga karya berbeda-beda yaitu semi realis, *manga* dan *manhwa*. Namun masih masuk dalam selera generasi muda zaman sekarang.

Konsep Pesan

Pesan yang hendak disampaikan ialah untuk memperkenalkan masyarakat terhadap cerita rakyat “Sabai Nan Aluih” yang mengangkat tokoh wanita sebagai

pahlawannya. Pesan tersebut dimaksudkan untuk mengedukasi generasi muda mengenai nilai moral kehidupan serta representasi wanita yang positif dalam cerita rakyat, khususnya Sumatera Barat yang memiliki sistem kekerabatan matrilineal. Seiring perkembangan zaman, dibutuhkan perluasan media untuk memperkenalkan kembali kisah tersebut.

Maka didapatkan kata kunci: mengenalkan, merepresentasikan wanita, dan memperluas media.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif daripada perancangan ini adalah dengan memperluas media untuk memperkenalkan kisah “Sabai Nan Aluih” yang sebelum-sebelumnya masih berbentuk konvensional seperti pementasan *randai*, novel cetak, atau drama teater. Perluasan media ini akan memasukkan konten kearifan lokal ke dalam bentuk yang lebih diminati dan mudah diakses oleh generasi muda, yaitu komik digital Webtoon. Selain mengedukasi tentang kisah “Sabai Nan Aluih” yang mengandung banyak sekali nilai moral kehidupan serta representasi wanita yang positif, bentuk komik digital ini juga dapat menjadi hiburan yang menarik bagi generasi muda.

Konsep Media

Media utama daripada perancangan ini berupa komik digital sebanyak 3 episode yang diunggah pada platform Webtoon. Untuk media pendukung berupa poster A3, akun instagram, artbook, gantungan kunci akrilik, *standee*, *sticker sheet*, *photocard*, *postcard*, dan kaus *t-shirt* sablon.

Konsep Visual

Penggunaan ilustrasi yang akan digunakan ialah gaya *manga*/komik jepang yang penuh warna. Perancang akan menggunakan teknik *cell-shading* dipadu dengan gradasi dalam pewarnaan untuk memunculkan kesan yang lebih klasik dan sederhana karena narasi yang dibawakan ialah cerita rakyat. Jenis tipografi yang digunakan dalam dialog komik ialah sans-serif. Perancang menggunakan font

Laffayette Comic Pro. Karena latar waktu dalam cerita mayoritas terjadi pada siang hari, maka warna-warna akan digunakan cenderung hangat. Pewarnaan akan dilakukan secara digital. Layout yang akan digunakan memiliki pola baca vertikal dari atas ke bawah, kiri ke kanan seperti webtoon pada umumnya. Perancang akan menggunakan canvas berukuran 800px x 7680px agar mempermudah penataan letak panel. Perancang akan menggunakan tipe layout asimetris untuk memunculkan kesan dinamis. Dalam perancangan komik ini, software yang digunakan ialah Paintool SAI Ver. 2 untuk elemen-elemen visualnya dan Adobe Photoshop untuk menambahkan teks dialog dan narasi.

Hasil Perancangan

Alur Cerita

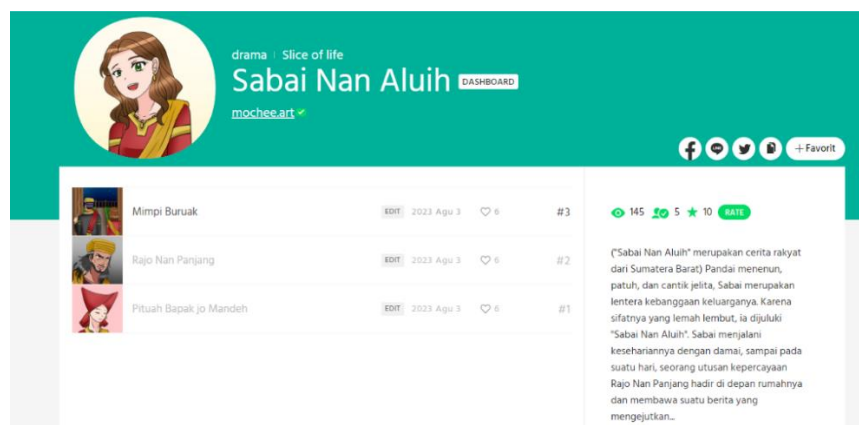
Sabai Nan Aluih merupakan cerita rakyat Minangkabau yang ditulis oleh Tulis Sutan Sati yang mengkisahkan mengenai seorang gadis bernama Sabai yang merupakan putri daripada Rajo Babandiing dan Sadun Saribai di Padang Tarok, Sumatera Barat. Sabai merupakan panutan gadis Minang pada saat itu karena selain cantik jelita, ia juga merupakan gadis yang pandai melakukan berbagai hal seperti menenun dan menjahit. Sabai juga senantiasa membantu orang tuanya di rumah dan memiliki sifat patuh terhadap orang tua. Sabai dijuluki "Sabai Nan Aluih" karena sifatnya yang ramah dan santun. Walaupun keluarga Sabai merupakan keluarga yang disegani dan memiliki harta lebih dan sawah luas, mereka tetap rendah hati (Gita, 2019). Kecantikan Sabai menarik perhatian seorang saudagar kaya yang merupakan teman baik ayah Sabai, Rajo Nan Panjang dari Kampung Situjuh. . Rajo Nan Panjang pun mengutus seorang kepercayaan untuk pergi menyampaikan naitnya tersebut kepada Rajo Babandiing. Namun pinangannya ditolak secara halus. Rajo Babandiing kemudian mengajak sahabatnya itu untuk membicarakan permasalahannya di luar rumah lebih lanjut. Maka mereka membuat janji untuk berunding di Padang Pahunan. Sabai yang mendengar mengenai hal itu tumbuh khawatir hingga mendapat mimpi buruk.

Sabai memberitahu Rajo Babandieng mengenai keresahannya, namun ayahnya mengatakan untuk tidak khawatir (Manggis, 2019).

Namun benar saja, di tengah perundingan yang berkembang menjadi perkelahian fisik antara Rajo Babandieng dan Rajo Nan Panjang dimana pada akhirnya Rajo Babandieng tewas dalam perkelahian tersebut. Mendengar kabar tersebut Sabai tidak bisa tinggal diam dan kemudian membalaskan dendam ayahnya serta menjaga kehormatan dirinya dengan menembak mati Rajo Nan Panjang. Ada banyak sekali nilai moral serta karakter baik yang dapat dipetik daripada kisah Sabai Nan Aluih ini meliputi sifat jujur, pekerja keras, mandiri, demokratis, cinta damai, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Maresta, 2019).

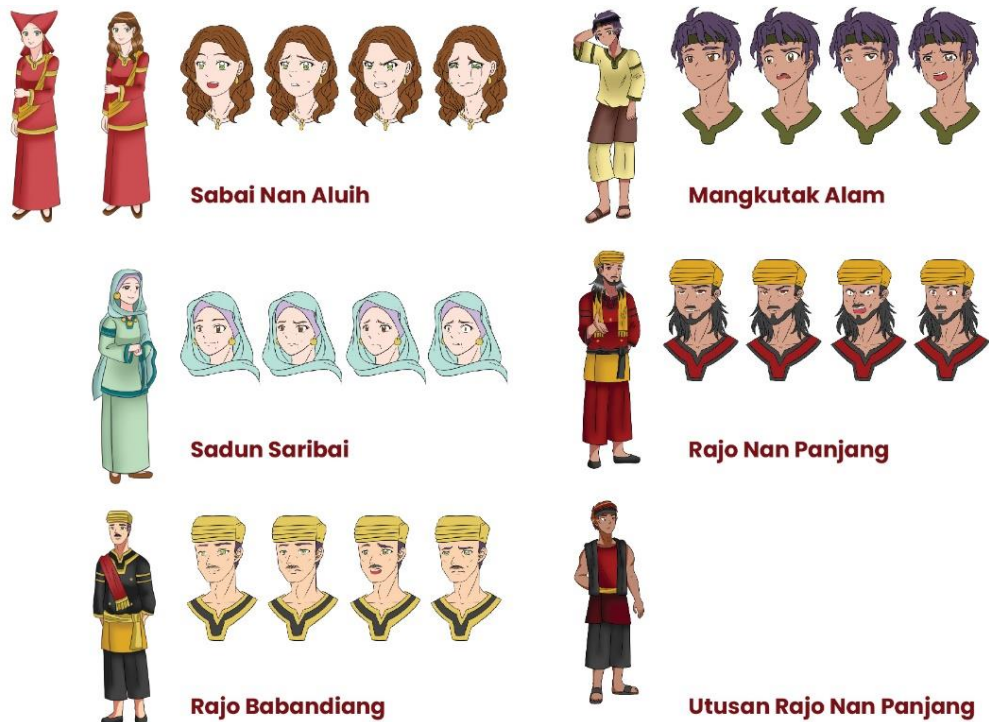
Media utama

Komik digital



Gambar 1 Home Webtoon Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

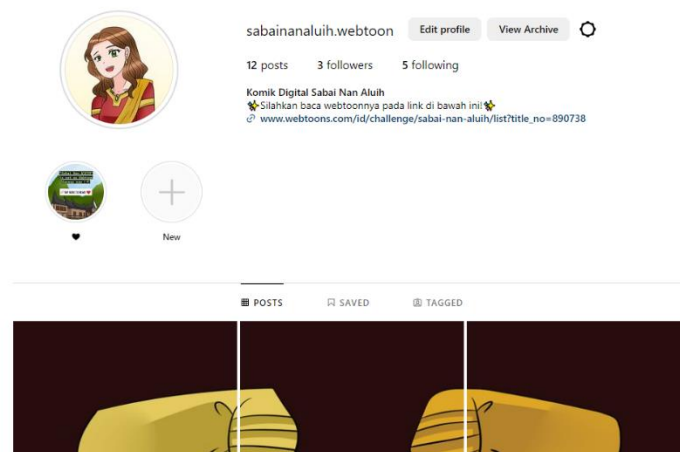
Karakter



Gambar 2 Karakter Webtoon Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Media pendukung

Akun Instagram



Gambar 3 Akun Instagram Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Sticker sheet



Gambar 4 Sticker sheet Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Gantungan kunci akrilik



Gambar 5 Gantungan kunci Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Postcard



Gambar 6 Post card Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Photocard



Gambar 7 Photocard Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Standee



Gambar 8 Standee Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Poster A3



Gambar 9 Mock up poster Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

Artbook



Gambar 10 Mock up artbookr Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

T-shirt sablon



Gambar 11 T-shirt sablon Sabai Nan Aluih
Sumber: Dokumen pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian serta hasil perancangan yang telah dilakukan, maka didapat kesimpulan bahwa perluasan media dibutuhkan untuk memperkenalkan kembali cerita “Sabai Nan Aluih” dimana tokoh utama dalam cerita, Sabai, merepresentasikan tokoh perempuan dalam cahaya positif dengan karakter dan keberanian yang ditunjukkannya karena media yang memublikasinya masih berbentuk konvensional. Komik digital Webtoon merupakan media daripada hasil

perancangan untuk memperkenalkan cerita “Sabai Nan Aluih” karena media tersebut sangat cocok dengan tren generasi muda zaman sekarang dan lebih mengikuti perkembangan teknologi.

Disarankan kepada akademisi dan mahasiswa untuk mengkorporasikan isu-isu menarik dalam warisan budaya nusantara dalam perancangan dan perbanyak topik penelitian mengenai kesetaraan ataupun isu gender dalam budaya nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Anugrah, S.P. 2018. Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Gita, P. S. 2019. Representasi Kaba Sabai Nan Aluih dalam Novel Senandung Sabai (Cinta dalam Luka). Padang: Universitas Andalas.
- Manggis, M.R. 2019. Kaba Klasik Minangkabau : Kaba Sabai Nan Aluih. Bukittinggi: Kristal Multimedia.
- Putra, R.W. 2021. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rini, D.P.Y. 2018. PENGARUH PENGGUNAAN GAMBAR ILUSTRASI DALAM BUKU TEKS SEKOLAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. Jakarta: Universitas Muhammadiyah
- Sani, H. 2017. Citra Perempuan Minangkabau dalam Novel *Negeri Perempuan* Karya Wisran Hadi (Analisis Kritik Sastra Feminis). Padang: Universitas Andalas.

Sumber Jurnal

- Febria, M.A. dan Kurniasari, R., 2022. Penggunaan Media Kreatif Sebagai Sarana Edukasi Anemia Remaja Putri Selama Pembelajaran Jarak Jauh: Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 5(8)
- Kinney, M.E. 2013. Linda Hutcheon's A Theory of Adaptation, by Linda Hutcheon. New York: Routledge, 2006. *Critical Voices: The University of Guelph Book Review Project*.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Maresta, N., Abdurahman. 2019. NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KABA SABAI NAN ALUIH KARYA M.RASYID MANGGIS DT. RAJO PENGHULU DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT KELAS X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8, No. 3
- Maulana, N., Aditya, D.K., & Supriadi, O.A. 2021. PERANCANGAN KOMIK EDUKATIF TINDAKAN PREVENTIF COVID 19 UNTUK PELAJAR BERSEKOLAH TATAP MUKA. *e-Proceeding of Art & Design* : Vol.8, No.6
- Irawan, A.F.R. dan Resmadi, I. 2020. PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG PEMBELAJARAN DAN PEMELIHARAAN LINGKUNGAN HIDUP MELALUI NILAI-NILAI FILOSOFIS KARINDING. *e-Proceeding of Art & Design*. Vol.7, No.2.
- Irawan, R.E. 2014. REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM INDUSTRI SINEMA. *HUMANIORA* Vol.5 No.1.
- Rumainum, M. C. 2016. REPRESENTASI KARAKTER PEREMPUAN MELALUI TOKOH REGINA DALAM CERITA KOTA EMAS KARYA ISHAK SAMUEL KIJNE: KAJIAN SASTRA FEMINIS. *MELANESIA: Jurnal Ilmiah Kajian Sastra dan Bahasa*, Volume 01, Nomor 01

Sumber Website

Academia.edu. n.d. *KABA MINANGKABAU: PROSA MENJADI KOMIK*. URL:
https://www.academia.edu/6745183/KABA_MINANGKABAU_PROSA_MENJADI_KOMIK. (Diakses pada 1 April, 2023)

