

Perancangan Buku Komik Terinspirasi Dari Cerita Cindua Mato

Syaiful Aziz^{1*}, Yuliarni²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹syaifulazis510@gmail.com, ²yuliarni2807@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini dilatar belakangi atas kurangnya minat remaja terhadap cerita lokal yang mereka miliki. Seringkali ketika ditanya tentang kisah Cindua Mato mereka tidak tau sama sekali tidak tau. Para remaja lebih menyukai media hiburan dan kisah-kisah yang datang dari luar negeri tetapi kurang mengapresiasi kearifan lokal yang mereka miliki. Pengumpulan data melalui studi literasi dan kuisioner. Analisis data menggunakan 5 W + 1 H, analisis target audiens pada aspek geografi secara umum adalah Indonesia dan khususnya Sumatera Barat. Demografi adalah remaja usia 13-15 tahun, karena secara psikologi bagi remaja usia tersebut komik merupakan hiburan, menarik, dan mudah memahami pesan yang disampaikan. Hasil perancangan berupa buku komik sebagai media utama. Buku komik ini merupakan media baru dalam upaya menceritakan cerita rakyat melalui pendekatan yang berbeda. Media pendukung poster, x banner, dan manual book. Harapannya dapat menjadi media pembelajaran bagi remaja melalui nilai-nilai yang terkandung di dalam kisah tersebut, yaitu nilai kesetiaan, kecerdikan, tanggungjawaban serta dampak negative dari fitnah.

Kata Kunci: Kisah Cindua Mato, buku komik, media informasi.

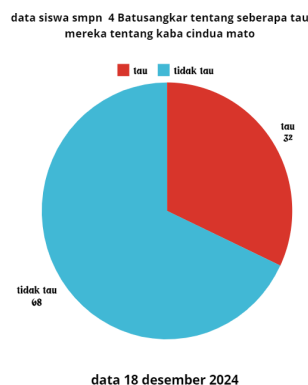
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengubah cara masyarakat memperoleh informasi. Saat ini, informasi semakin banyak disajikan secara visual, cepat, dan diakses melalui gawai. Situasi ini menimbulkan paradoks, aktivitas membaca bisa tampak meningkat dari sisi jumlah dan frekuensi, tetapi peningkatan tersebut tidak selalu diikuti oleh penguatan literasi, khususnya literasi budaya lokal. Dalam praktiknya, sumber bacaan dan konten mudah dijumpai lebih sering didominasi oleh narasi populer global, sehingga pengetahuan dan perspektif budaya lokal berisiko kurang mendapat ruang, perhatian, dan pengembangan. Sumber bacaan merupakan pondasi utama dalam memahami dan merumuskan pengetahuan mengenai budaya lokal. Melalui teks kita dapat menelusuri sejarah, sistem nilai dan praktik keseharian suatu komunitas secara lebih jelas. Inspirasi untuk sumber bacaan ini dapat diperoleh dari lingkungan sekitar kita, karena wilayah kita kaya akan potensi yang dapat dijadikan sumber bacaan, baik dalam bentuk hikayat, cerita rakyat, naskah kuno, dan lain sebagainya. Cerita rakyat dibuat dan dikembangkan oleh masyarakat zaman dahulu dengan tujuan untuk hiburan dan media belajar. Danandajaja dalam hutomo (1991: 5) menjelaskan, “cerita rakyat atau *folklore* adalah salah satu jenis sastra yang lahir dan berkembang di lingkungan masyarakat”. Penyampaian dan penyebarannya dilakukan secara lisan, biasanya bersifat cerita fiksi, anonim, serta disebar di antara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama. Selanjutnya Danandaja (1991: 20) juga menjelaskan bahwa *folklore* berhubungan dengan berbagai aspek budaya, seperti agama dan kepercayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan dan susunan nilai sosial di suatu masyarakat tertentu. Salah satu cerita rakyat yang dikenal oleh masyarakat Minangkabau adalah kisah Cindua Mato.

Kisah Cindua Mato merupakan kisah berbentuk kaba. Djamaris (2002: 78) dalam buku *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*, mendefinisikan kaba adalah genre sastra tradisional Minangkabau, yang dalam penyampaian dapat dibacakan maupun didendangkan seperti puisi. Fungsinya untuk menyampaikan cerita atau amanat. Kaba berbentuk pantun lepas maupun pantun berkait disertai ungkapan pepatah-petitih, *mamangan*, *pameo*, kiasan, dan sebagainya sehingga untuk memahami kisah tersebut diperlukan fokus dan kejelian dalam memahami setiap bait dari cerita tersebut serta diceritakan secara turun temurun. Pada kisah Cindua Mato terkandung pesan atau nilai-nilai kehidupan yang dapat menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan ini. Nilai kesetiaan, kecerdikan, keberanian, tanggung jawab serta dampak negatif fitnah dalam hubungan sosial secara tidak langsung diajarkan dalam cerita rakyat ini. Akan tetapi sangat disayangkan, saat ini sudah tidak banyak lagi generasi muda yang mengetahui tentang cerita rakyat ini. Tanpa disadari tercipta jarak, dimana remaja lebih akrab dengan tokoh dan mitologi luar, sementara narasi lokal tidak memperoleh ruang representasi yang setara dalam media populer yang mereka konsumsi sehari-hari. Akibatnya, cerita rakyat berisiko dipahami sebagai pengetahuan “masa lalu” yang tidak relevan, bukan sebagai sumber identitas dan pembelajaran nilai. Permasalahan jarak yang ditimbulkan akibat ketidaktahuan dan kepedulian terhadap cerita rakyat, terutama kisah Cindua Mato dialami oleh siswa-siswa Sekolah Menengah Pertama

Negeri (SMPN) di Kabupaten Tanah Datar dan Kota Batusangkar. Hasil survei yang dilakukan di SMPN 1 Padang Ganting dan SMPN 4 Batusangkar dengan pertanyaan “Apakah audiens mengetahui tentang kisah Cindua Mato?”

Data kuesioner menunjukkan bahwa dari total 116 responden siswa SMPN 1 Padang Ganting, hanya 10 siswa (9%) yang menyatakan mengetahui kisah Cindua Mato, sedangkan 106 siswa (91%) menyatakan tidak mengetahuinya. Data kuesioner dari 100 responden siswa SMPN 4 Batusangkar menunjukkan bahwa 32 siswa menyatakan mengetahui kisah Cindua Mato, sedangkan 68 siswa lainnya menyatakan tidak mengetahuinya. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat pengetahuan remaja di SMPN 4 Batusangkar terhadap cerita rakyat Cindua Mato masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menjadi lebih signifikan mengingat Cindua Mato merupakan kisah yang berasal dari ranah budaya setempat, namun mayoritas siswa tetap belum memiliki pemahaman atau paparan yang memadai terhadap cerita tersebut.



Gambar 1. Diagram Respon Audiens

Berdasarkan data yang dijabarkan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa cukup banyak siswa yang tidak mengetahui tentang kisah Cindua Mato. Kisah tersebut harus diperkenalkan kembali melalui media baru. Dengan membuat media cerita dengan inspirasi kisah cindua mato, siswa dapat mengenal kembali kisah cindua mato dan nilai-nilai moral yang terdapat dari kisah tersebut. Nilai-nilai moral dari kisah Cindua Mato diantaranya nilai-nilai persahabatan, solidaritas, kebijaksanaan dan kecerdikan dalam mengatasi masalah. Cerita adaptasi Cindua Mato akan berfokus tentang solidaritas antara Cindua Mato dengan Dang Tuanku, dan kecerdikan Cindua Mato dalam mengatasi masalah terutama masalah fitnah yang disebarkan oleh Imbang Jayo. komik Cindua Mato akan menghilangkan unsur sihir dan kematian. Menghilangkan unsur sihir bertujuan agar kecerdikan Cindua Mato dapat lebih ditonjolkan di dalam ceritanya sedangkan menghilangkan unsur kematian agar kisah tersebut lebih aman dibaca oleh remaja tapi tidak menghilangkan esensi utama cerita Cindua Mato yaitu tentang kecerdikan Cindua Mato itu sendiri.

Pemilihan media dalam bentuk buku komik yang terinspirasi dari kisah Cindua Mato sebagai media pembelajaran bagi remaja. Menurut Muhamad Reizal, et al. (2023: 399-405) menjelaskan bahwa komik juga bisa menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Komik merupakan perpaduan dari teks dan gambar yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep atau materi yang akan dipelajari. Perancangan komik Cindua Mato menggunakan *art style* semirealis. Menurut Aryanto dan Pradesta (2020), gaya semirealis merupakan suatu gabungan antara gaya realis dan kartun, umumnya, gambar semi-realis dibuat menyerupai bentuk aslinya namun ada pula bagian yang digayakan. Visual yang dihasilkan terkesan mendekati bentuk aslinya, namun tetap terlihat lebih menarik dan diharapkan disukai oleh semua kalangan usia. Jadi dapat diambil Kesimpulan, kisah Cindua Mato akan dibuat dalam bentuk buku komik menggunakan inspirasi kisah cindua mato. Memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca remaja terhadap kisah-kisah Minang terutama Cindua Mato sehingga kisah yang memiliki unsur minangkabau mampu dinikmati dan disebarluaskan melalui media komik.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literasi

Studi literasi dilakukan dengan cara mencari informasi melalui buku-buku, jurnal ilmiah ataupun artikel yang berkaitan dengan Kaba Cindua Mato serta karya-karya yang berkaitan dengan atau menceritakan kaba Cindua Mato.

- 1) Buku, Kaba Cindua Mato. Syamsuddin St. Rajo Endah. Buku ini digunakan sebagai rujukan utama kisah Cindua Mato yang ingin diadaptasi menjadi komik.
- 2) Jurnal, M. A. Rahayu, S. (2022) Efektifitas Komik Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal dari M. A. Rahayu digunakan sebagai rujukan tentang manfaat komik dalam pembelajaran.

b. Kuisioner

Berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kaba Cindua Mato. Respon dari kuisioner tersebut dijadikan bahan-bahan yang digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan rancangan komik berdasarkan Kaba Cindua Mato. Pertanyaan nya meliputi;

- 1) Media apa yang biasa digunakan audien untuk membaca cerita?

Data menunjukkan bahwa dari 134 orang responden, 47 orang responden menjawab buku komik, 34 orang responden menjawab webtoon, 31 orang responden menjawab situs komik, dan 22 orang responden lainnya menjawab koran. Dari data di atas dapat disimpulkan cukup banyak siswa membaca komik melalui media buku, sebagiannya lagi membaca komik melalui internet atau web, dan sangat sedikit yang membaca komik melalui koran.

2) Seberapa suka audien terhadap penggunaan media komik dalam kisah Cindua Mato?

Menunjukkan bahwa dari 116 siswa SMPN 1 Padang Ganting terdapat 31 siswa yang sangat suka dengan media komik, 52 siswa suka dengan media komik, 19 kurang suka dengan komik dan 36 siswa lainnya tidak suka dengan media komik. Jadi dapat disimpulkan komik cukup disukai oleh kalangan remaja.

3) Gaya gambar apa yang disukai audien?

Menunjukkan bahwa dari 117 orang responden dapat dilihat 48 orang responden memilih gaya gambar fantasy cartoon, dan 69 orang responden lainnya memilih gaya gambar realistis. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa gaya gambar realistis digemari oleh banyak responden.

4) Tipe pewarnaan apa yang disukai audien?

Dapat dilihat bahwa dari 117 orang responden diketahui 79 orang responden menyukai komik yang warna-warni dan 38 orang responden lainnya memilih hitam putih. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa lebih banyak orang yang menyukai komik berwarna.

2. Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data, maka diperlukan suatu metode analisis yang tetap dipakai untuk perancangan komik ini. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H. Metode analisis 5W+1H dilakukan untuk menjelaskan tujuan dari perancangan komik Cindua Mato. Metode analisis ini dijadikan rujukan perancangan display untuk komik Cindua Mato.

a. Analisis 5W + 1 H

1) What/ apa yang akan dirancang?

Perancangan sebuah komik yang menceritakan kisah Cindua Mato dan pesan moral dari kisah tersebut. Komik ini dibuat untuk memberikan informasi mengenai kisah Cindua Mato beserta dengan nilai-nilai yang terkandung pada kisah tersebut. Komik tersebut dibuat dalam bentuk buku komik dan webtoon atau komik digital yang bisa dibaca secara online

2) When/kapan komik ini dapat dibaca?

Komik ini dapat dibaca kapan pun dalam bentuk cetak maupun digital.

3) Where/ Dimana komik ini dapat di aplikasikan?

Komik ini bisa diaplikasikan diberbagai media, buku ataupun media digital.

4) Why/ kenapa komik ini di buat?

Komik ini dibuat untuk memperkenalkan kembali kisah Cindua Mato dalam media komik dan menyampaikan informasi berupa nilai-nilai yang terkandung pada kisah tersebut. Kisah Cindua Mato memiliki nilai-nilai yang sangat penting bagi remaja diantaranya; nilai persahabatan, kecerdikan dan kesetiaan.

5) Who/ siapa target audien nya?

Target audien dari komik ini adalah remaja usia 13 tahun sampai dengan 15 tahun. Berdomisili di Indonesia terkhususnya Sumatera Barat.

6) How/ bagaimana mendapatkan informasi tentang kisah Cindua Mato?

Informasi tentang kisah Cindua Mato dapat diperoleh melalui buku dan artikel. Buku meliputi: Kaba Cindua Mato karya sy. St Rajo Endah, Cindua Mato karya Tito Alexy dan Pengantar sastra rakyat Minangkabau karya edwar Jamaris. Dan artikel tentang kisah Cindua Mato dapat diperoleh melalui poskata.com. dengan judul "Legenda Minang Cindua Mato Beserta Ulasan Lengkapnya" ditulis oleh rinta nariza. Beberapa jurnal juga dapat diandalkan sebagai sumber informasi tentang kaba Cindua Mato seperti: Aimifrina, A. (2013). Minangkabau dalam kaba Cindua.

b. Analisis Target Audien

1) Geografi

Secara umum target audien dari komik Cindua Mato adalah Indoneisa spesifiknya Sumatera Barat sesuai dengan latar kisah tersebut berasal. Tetapi juga tidak menutup kemungkinan juga bisa dibaca oleh pembaca luar negeri.

2) Demografi

Secara demografi target audien dari komik Cindua Mato adalah remaja berusia sekitar 13-15 tahun. Usia 13-15 tahun dipilih agar mempermudah pemilihan jenis sensorisip yang akan digunakan di dalam cerita.

3) Psikografi

Secara psikologis komik cukup disukai remaja 13-15 tahun karena menghibur, menarik, dan mudah dipahami. Komik juga dapat menjadi alternatif yang menarik bagi remaja yang mungkin enggan membaca buku tradisional. Komik juga mampu meningkatkan minat baca remaja karena terdapat cerita yang disertai dengan gambar.

3. Konsep Verbal dan Visual

a. Verbal

Secara verbal komik akan dibuat tetap berbahasa Indonesia, akan tetapi walaupun komik ini sebagian besar akan berbahasa Indonesia. Akan penggunaan istilah daerah dan atribut adat-istiadat Minangkabau.

b. Visual

Secara visual komik akan dibuat berwarna. Dengan gaya gambar semirealis. Gaya semirealis merupakan suatu gabungan antara gaya realis dan kartun. Komik Cindua Mato akan mengambil latar tempat Kerajaan Pagaruyuang.

c. Strategi Penceritaan

Tema dan Gendre Untuk genre cerita Cindua Mato sendiri berupa cerita rakyat (folklore) yang termasuk ke dalam kaba(kabar) karena karakteristik cerita yang berfokus hal-hal yang diyakini oleh masyarakat pernah terjadi di masa lalu. Tema besar dari cerita Cindua Mato sendiri adalah tentang kesetiaan, persahabatan, keberanian dan kecerdikan.

d. Premis Cerita

Kisah Cindua Mato sendiri akan memiliki premis seorang kesatria dari Kerajaan Pagaruyuang yang ingin melindungi kehormatan sahabatnya yang merupakan seorang putra mahkota Kerajaan Pagaruyuang dari tuduhan yang tidak benar. Di dalam prosesnya Cindua Mato akan menghadapi tiang bungkuk yang merupakan antagonis utama di cerita ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Karya

a. Media Utama (komik Cindua Mato)



Gambar 2. Hasil jadi komik Cindua Mato

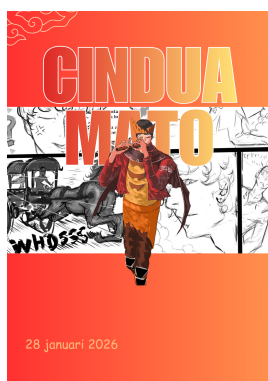
Komik Cindua Mato merupakan sebuah komik yang mengisahkan tentang pengorbanan, kesetiaan, kecerdikan seorang bawahan Pangeran Pagaruyuang. Di dalam komik dapat dilihat perjalanan dan rintangan yang ia lalui untuk mengatasi masalah masalah nya. Sambil mencari tau pelaku yang telah memfitnah dangtuanngu.

b. Poster

Poster memiliki tujuan untuk memperlihatkan deskripsi dari produk kepada pembaca proses-proses yang harus dilalui agar terbentuknya komik. Poster juga dapat digunakan sebagai media promosi yang dapat dilihat oleh pembaca di tempat umum, karena sifatnya yang mudah dipindahkan.



Gambar 3. Poster 1 Komik cindua mato

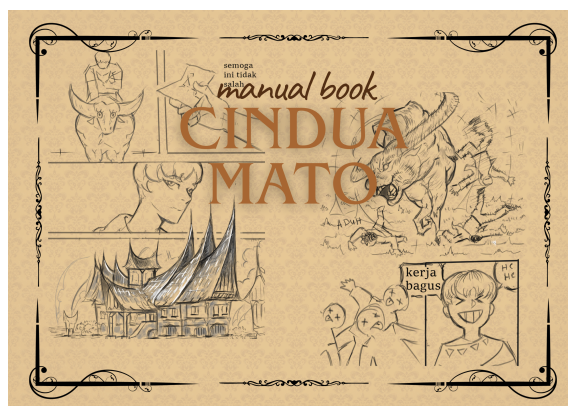


Gambar 4. Poster 2 Komik cindua mato

Poster komik Cindua Mato akan dibuat dengan ukuran A2. poster tersebut diwarnai dengan warna orange. Warna yang orange dipilih karena melambangkan semangat seperti api yang membara dan penuh gairah. Poster cindua mato memiliki unsur visual rumah gadang dilatar belakang memberikan nuansa Minangkabau sesuai latar cerita. Didalam poster terdapat panel komik yang akan memberi Gambaran seperti apa kejadian dalam komik akan berlangsung.

c. Manual book

Manual book berisi informasi mengenai deskripsi karakter yang diceritakan dalam komik Cindua Mato. Beserta tampilan fisik dari karakter yang dimaksud. Didalam manual book akan merinci proses perancangan komik mulai dari tahap sketsa sampai ke tahap hasil jadi dari komik.



Gambar 5. Manual book Komik cindua mato

KESIMPULAN

Pembuatan kisah Cindua Mato dalam bentuk komik adalah upaya untuk meningkatkan minat remaja terhadap cerita lokal dan meningkatkan rasa bangga terhadap identitas lokal yang mereka miliki. Selain itu nilai-nilai seperti kecerdikan, ketenangan dan tekad yang kuat yang terdapat dalam kisah Cindua Mato hendaknya mampu diteladani bukan hanya untuk remaja tapi untuk setiap manusia dalam rentang usia berapapun. Media komik dipilih karena di dalam komik terdapat elemen visual yang mampu merangsang otak audien untuk memahami lebih baik sebuah cerita karena cerita tersebut diberikan sebuah elemen visual. Elemen visual dalam cerita membantu audien mengimajinasikan hal-hal yang terjadi dalam cerita dan membuat audien bisa lebih fokus pada cerita.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa penyusunan karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, pimpinan Institut Seni Indonesia Padangpanjang, pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain, pimpinan serta seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dosen pembimbing dan penguji, atas arahan, ilmu, dan kesabaran yang diberikan selama proses studi dan penyusunan karya ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penyelesaian karya ini. Penulis menyadari masih terdapat keterbatasan dalam karya ini, namun berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Jubaedah. (2012). Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah volume 1 Edisi III Januari 2012*, 136-153.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7(1).
- Eko, Wurianto. "Komik Sebagai Media Pembelajaran." (2009).
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28.
- Udin, S., Kasim, Y., Udin, S., Esten, M., Sulaiman, S., & Surin, A. (1986). Identifikasi tema dan amanat kaba Minangkabau.
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art* (Vol. 106). Northampton, MA: Kitchen sink press.
- Danandjaja, J. (1984). Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain., grafitipers. *Jakarta, cetakan pertama*.
- Jamaris, E. (2002). *Pengantar sastra rakyat Minangkabau*. Yayasan Obor Indonesia.
- Syamsuddin St Rajo Endah,. *Kaba Cindua Mato*. Kristal Multimedia Bukittinggi, 2015.
- Aimifrina, A. (2013). Minangkabau dalam kaba Cindua Mato. *Widyaparwa*, 41(2), 111-122.
- Handayani, S. (2010). Perbandingan efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar (komik) versi BKKBN dengan Media Leaflet. *Gaster*, 7(1), 482-490.