

Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang

Nick Romario dan Rahmatsyam Lakoro
Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: ramok@jurusan.its.ac.id

Abstrak— Cerita rakyat merupakan budaya yang sudah lama ada, setiap penjuru negeri memiliki cerita rakyat yang khas. Sayangnya cerita-cerita rakyat nusantara kini mengalami kemunduran sebab kurangnya minat penulis dalam menulis kembali cerita-cerita rakyat. Cerita rakyat perlu dibuat kembali dengan format yang lebih baru dan mudah diterima. Komik merupakan media hiburan praktis yang terjangkau hampir semua lapisan masyarakat. Komik sendiri sudah menjadi bagian dari budaya populer di Indonesia, dan salah satu media yang mampu menyampaikan cerita dengan sangat efektif dan menyenangkan. Menggunakan konsep “*Immersive Fantasy Action*” yang befokus dalam pembuatan dunia komik yang dalam sehingga pembaca mampu masuk dan tenggelam kedalamnya. Hal ini akan menambah pengalaman dalam membaca komik Malin Kundang. Dengan ini, diharapkan cerita rakyat Malin Kundang kembali menarik untuk diikuti.

Kata Kunci— *Komik, Cerita Rakyat, Malin Kundang.*

I. PENDAHULUAN

Kearifan lokal yang semakin tenggelam seiring dengan gencarnya era globalisasi, dimana generasi penerus bangsa lebih dekat dengan budaya luar daripada budaya dalam negeri. Gencarnya literatur-literatur luar masuk ke dalam peradaban kita melalui berbagai bentuk mulai dari film, novel, komik, dan majalah, mulai menggeser nilai-nilai tradisi bangsa dan pada akhirnya akan berakibat hilangnya identitas budaya nasional. Generasi muda lebih mengenal tokoh-tokoh luar daripada tokoh-tokoh dalam negeri, mereka lebih dekat dengan Naruto daripada dengan Gatotkaca, mereka lebih mengenal Cinderella daripada Bawang Merah Bawang Putih.

Sebagian itu hanya contoh kuatnya media luar dalam membawa budaya mereka kedalam format yang menarik dan menjadi sangat digemari. Budaya lokal juga harus paham dengan kemajuan jaman dan harus mencoba berjalan seiringan dengannya. Budaya lokal harus dikemas lebih menarik agar tidak terkesan kuno dan membosankan.

Salah satu budaya lokal yang mulai tenggelam adalah Cerita rakyat nusantara. Cerita rakyat dulu sangat dekat dengan masyarakat Indonesia, namun tradisi mendongeng pun mulai ditinggalkan. Jika cerita rakyat hanya disampaikan dari mulut ke mulut, pada saat ini tentu literatur itu sudah menghilang.[1]

“Tidak semua penulis tertarik untuk menulis cerita rakyat. Padahal, cerita rakyat ini sebenarnya sudah banyak digeser oleh cerita-cerita asing dan itu yang jadi kekhawatiran. Saya di Bima menuliskan cerita rakyat dan

membukukannya, mengubah budaya tutur menjadi budaya tulis karena cerita rakyat ini turun temurun. kalau orang tua sudah meninggal, siapa lagi yang mengetahui cerita-cerita itu? Kalau sudah mulai dibukukan atau dimuat di situs tertentu, akan ada upaya pelestarian dari cerita itu.”[2] Cerita-cerita itu akan musnah jika tidak dibukukan, di dalam bentuk buku mempermudah mendalaminya.[3]

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Komik

Komik dalam pemahaman populer adalah cergam atau cerita bergambar. Hikmat Darmawan mengatakan pada bukunya komik adalah bercerita atau mengungkap suatu ide dengan gambar, komik adalah medium bercerita dan berekspresi menggunakan bahasa-gambar yang sengaja disusun. Hikmat Darmawan mengutip pemahaman Scott McCloud terhadap komik yaitu imaji-imaji bersifat gambar atau selain gambar yang diijarkan dalam sekuens yang disengaja dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan tanggapan estetis dalam diri pembaca.

Hikmat Darmawan menjelaskan lebih rinci dan simpel dari pemahaman Scott McCloud, bahwa komik mengandung :

- 1) Gambar yang sengaja disusun,
- 2) Gambar-gambar itu diberi garis batas atau biasa disebut panel. Panel umumnya berbentuk kotak.
- 3) Gambar tersebut mengandung informasi yang disusun untuk membentuk sebuah cerita.
- 4) Tidak hanya gambar penceritaan juga dilakukan dengan teks, dan simbol-simbol yang khas untuk komik seperti balon-balon kata, balon pikiran, efek bunyi. Teks pun dapat menjadi gambar-gambar yang mengandung informasi untuk menggambarkan emosi tertentu, misalnya penggunaan huruf *bold* sebagai penunjuk suara keras atau amarah.[4]

B. Aspek Visual

Scott McCloud dalam bukunya menjelaskan beberapa aspek yang dapat membuat pembaca merasa masuk ke dalam dunia yang ada di komik, penjelasan Scott McCloud ini membantu untuk menerapkan konsep komik aksi fantasi Malin Kundang yaitu “*Immersive Fantasy Action*” yang akan dibahas di Bab IV. Dalam pembuatan dunia menurut buku Membuat Komik karya Scott McCloud, pembaca dianggap sebagai

orang yang sedang melihat keluar jendela, dan panel dalam komik adalah jendela tersebut.

Ada beberapa aspek yang dapat menambah kesan kedalaman dunia dalam komik:

1) *Bleed*

Dalam industri komik, gambar yang melebihi garis panel sampai ke batas halaman, disebut *Bleed*. Tanpa dibatasi oleh panel, dunia dalam komik seperti mengalir (*Bleed*) keluar ke dunia pembaca.

2) Detail yang realistis

Penggambaran yang detail dapat membuat pembaca merasa bahwa mereka melihat dan merasa benda yang sebenarnya tidak hanya bentuk visualnya saja.

3) Minimnya balon kata (*Silent Panel*)

Pengurangan balon kata dapat membantu pembaca untuk fokus kedalam gambar dan berbagai elemen yang ada di dalamnya. Balon kata punya durasi tertentu dan juga berpengaruh terhadap panel tersebut. Dengan tidak adanya balon kata, panel tersebut tidak terbatas durasi, dan akan berdampak pada keseluruhan halaman tersebut.

4) Sudut pandang rendah dan *off center*

Dengan sudut pandang rendah dan *off center*, pembaca seperti diajak untuk berpetualang di dalam *setting* dan merasa memasuki *setting* dengan orang didalamnya, bukan melihat orang dengan *setting* dibelakangnya.

5) *Sense* kedalaman (*Depth of Field*).

Sense kedalaman akan membantu menambah besarnya persepsi pembaca akan dunia dalam komik, dan tidak terpengaruh seberapa besarnya panel. Hal ini akan membuat pembaca merasa dikelilingi oleh dunia dalam komik tersebut.[5]

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Komik Malin Kundang

Sebuah komik bebas memiliki cerita apapun, termasuk cerita rakyat. Malin Kundang adalah cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Barat berkisah tentang seorang anak bernama Malin Kundang yang durhaka pada ibunya dan kemudian dikutuk menjadi batu. Kisah rakyat yang penuh pesan moral ini merupakan salah satu kisah rakyat yang paling dikenal.

Aksi-Fantasi merupakan salah satu genre paling diminati dari Komik, hampir semua komik-komik yang terkenal di pasar bergenre aksi-fantasi, seperti *Naruto*, *One Piece*, dan *Garudayana*. Genre ini sering menampilkan petualangan dan konflik yang seru antar karakter.

B. Target Audiens

Target Audiens utama adalah remaja usia 15-25 tahun yang merupakan transisi dari masa remaja menuju dewasa tingkat awal. Remaja usia ini dianggap sudah dapat membeli komik dengan uangnya sendiri dan memilah-milah tema dan konten yang ingin mereka konsumsi. Mempunyai pengeluaran perbulan kurang dari 500.000 IDR. Target audiens berkarakteristik menyukai cerita fantasi dan petualangan, menyukai hiburan praktis, mampu berpikir rasional dan logis, suka mencoba hal-hal baru, dan Rasa ingin tahu tinggi.

C. Data Primer

Berdasarkan kebutuhan yang muncul dalam proses penelitian ini, adapun data primer yang diperoleh berasal dari Kuisisioner Mapping Komik Menarik yang disebarkan pada audiens sebagai berikut :

1) Audience perempuan menyukai cerita slice of life dan karakter-karakter yang dekat dengan kehidupan nyata. Ini menjadi acuan pembuatan karakter daru.

2) Gaya gambar manga lebih banyak dipilih oleh audience laki-laki. Gaya gambar campuran western.[6]

Juga data yang diperoleh dari kuisisioner AIO sebagai berikut :

3) Membaca buku masih menjadi pilihan utama sebagai hiburan yang murah. Banyaknya pengeluaran dibawah Rp 500.000,- menjadi acuan menentukan bahan agar harga tetap terjangkau

4) Genre fantasi sangat populer di berbagai media.

5) Audience menyukai cerita yang berunsur petualangan, dilihat dari genre fantasi yang populer seringkali berunsur petualangan. Ini menjadi acuan pembuatan konsep visual dari Komik Malin Kundang.[7]

Wawancara dilakukan dengan pemilik sekolah komik Beecomics Eria Andi Anggoro. Dilaksanakan pada periode Oktober-Desember 2012. Berikut analisa data dari hasil wawancara :

1) Masyarakat telah merindukan komik-komik lokal

2) Sedikitnya komik yang bertemakan cerita rakyat

3) Tema fantasi mampu membuat cerita rakyat lebih menarik

4) Pesan Moral dan budaya terkandung dalam cerita.[8]

D. Data Sekunder

Literatur yang dapat menjadi acuan dalam menentukan kriteria desain yang ada. Literatur yang digunakan adalah literatur komik, referensi budaya Sumatera Barat dan tentang cerita rakyat Malin Kundang. Temuan kajian teori membuat Komik dari berbagai aspek yang masuk kedalam Bab II dan menjadi poin-poin penting dalam pembuatan konsep. Dan menambah referensi cerita Malin Kundang dari berbagai versi dari karakter hingga budaya yang akan muncul dalam komik.

Hasil Pencarian data dari internet berupa literatur, artikel atau berita mengenai komik, dan cerita rakyat membantu mengenali Potensi yang terdapat dalam komik bergenre aksi fantasi dan Permasalahan cerita rakyat yang perlu dibuat menarik dalam format cetak.

Pencarian Eksisting komik yang ada baik dari Indonesia maupun dari luar sebagai acuan dalam menentukan kriteria desain selain aspek pasar membantu dalam menambah referensi dari berbagai aspek pengerjaan komik dari, warna, panel, hingga sudut pandang dan sebagai pembandning kualitas hasil akhir dalam proses perancangan.

IV. KONSEP DESAIN

Konsep komik Malin Kundang adalah “Immersive Fantasy Action” dalam segi penyajian visual. Berdasarkan hasil temuan karakter audiens yang gemar dengan cerita petualangan, dalam konsep komik ini akan fokus pada setting dunia yang dalam, sehingga pembaca dapat masuk dan tenggelam dalam dunia tersebut. Konsep ini mencakup gaya gambar, karakter, paneling, dan pewarnaan.

Kata immersive berasal dari kata latin immersus yang berarti terjun kedalam sesuatu, immersive berarti tenggelam dalam sesuatu secara mendalam. Kata Fantasi yang berarti angan-angan atau khayalan, dimana sesuatu cerita bukan dari kejadian yang sebenarnya. Kata aksi berarti gerakan, tindakan, atau tingkah laku,

Makna kata aksi dan fantasi mengacu pada kisah yang penuh imajinasi dan penuh aksi yang menarik dan mendebarkan, yang membuat pembaca tertarik untuk mengetahui kejadian selanjutnya. Makna immersive adalah menarik pembaca untuk masuk ke dalam dunia yang ada dalam komik.

Hal ini dicapai dengan penyajian visual yang menitik beratkan detail yang signifikan pada karakter baik dari gestur, mimik, dan dinamisme gerakan, juga dari *setting* background, angle, dan warna terutama dari *tone* untuk menggambarkan suasana atau perasaan yang sedang dirasakan oleh karakter. Serta pembagian panel yang dibuat sedemikian rupa sehingga pembaca tidak hanya merasa melihat keluar jendela, tetapi juga ikut masuk melalui jendela tersebut.

Kisah Malin Kundang berlangsung di Sumatera Barat yang terkenal dengan budaya Minang yang kental. Budaya itu tidak lepas dari cara berpakaian yang khas.

Kaum pria mengenakan baju lengan panjang, celana panjang, kain songket yang melingkar di pinggang dan badan, serta tutup kepala yang disebut Saluak.

Sementara kaum wanita mengenakan baju kurung, kain songket, dan tutup kepala bergonjong. Sebagai aksesoris, digunakan perhiasan anting-anting, kalung bersusun, dan gelang tangan.[9]

A. Sketsa Karakter

Konsep Komik Malin Kundang ini mempunyai lima karakter utama yaitu, Malin Kundang, Daru, Atmariansi, Datuk Jagaddhita dan Burhan.

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Output yang dihasilkan perancangan ini berupa komik full color yang menarik berdasarkan dari cerita rakyat Malin Kundang. Komik ini akan disajikan dengan gaya gambar semi realis dan sedikit komikal dengan penyajian visual yang cukup mendetail.



Gambar 1. Baju Tradisional Minangkabau Pria



Gambar 2. Baju Tradisional Minangkabau Wanita



Gambar 3. Sketsa awal Malin Kundang



Gambar 4. Sketsa awal Daru



Gambar 5. Sketsa awal Atmariansi



Gambar 6. Sketsa awal Datuk Jagaddhita



Gambar 7. Sketsa awal Burhan

A. Desain Final Karakter

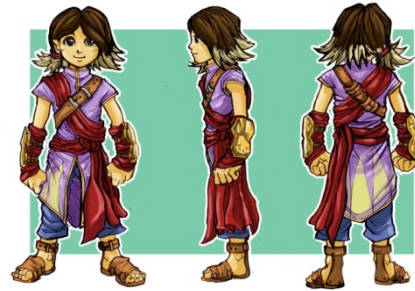
Ini desain karakter final yang akan muncul di komik.



Gambar 8. Malin Kundang



Gambar 9. Daru



Gambar 10. Atmariansi



Gambar 11. Datuk Jagaddhita



Gambar 12. Burhan

B. Environment

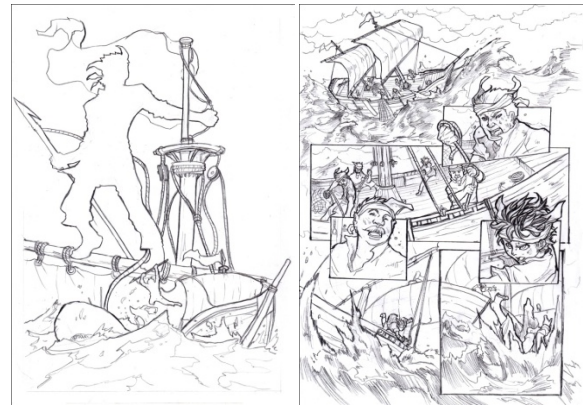
Desain *environment* dalam komik Malin Kundang dengan konsep *Immersive Fantasy Action* menjadi point penting. Ada dua *setting* tempat utama dalam chapter pertama :

- 1) Gua karang tempat Malin Kundang terkurung

Gua karang yang terbentuk dari puing-puing kapal Malin Kundang ketika ia dikutuk menjadi penjara baginya. Di sini Daru terdampar saat terjatuh dari kapal nelayan dan hanyut. Gua karang yang berwarna abu-abu ini mempunyai bentuk seperti kapal setengah tenggelam.



Gambar 13. Gua Tempat Malin Kundang Terkurung



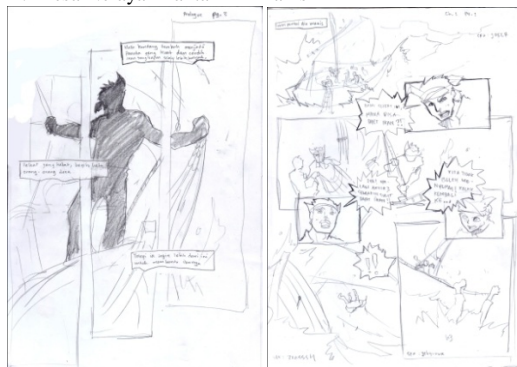
Gambar 16. Line art untuk halaman 3 dan 10



Gambar 14. Desa Nelayan Pantai Air Manis



Gambar 17. Colorring untuk halaman 3 dan 10



Gambar 15. Thumbnail untuk halaman 3 dan 10
2) Desa Nelayan Pantai Air Manis

Desa tempat kelahiran Malin Kundang dimana sebagian besar plot cerita akan bertempat. Desa ini jadi satu dengan pantai dimana para nelayan melabuhkan kapal-kapalnya.

C. Proses Perancangan

Proses perancangan komik Malin Kundang memiliki tiga tahap yaitu Thumbnail, Line art, dan Colorring.

Thumbnail atau name (istilah dalam industri manga) berfungsi sebagai sketsa kasar satu halaman untuk menentukan pembagian panel, komposisi, angle, dan penempatan balon kata

Line art dilakukan di kertas berbeda dari thumbnail. Menggunakan thumbnail sebagai basis, line art perhalaman dilakukan dengan pensil tanpa inking. Dalam proses ini tidak membuat balon kata, dan sewaktu-waktu dapat diubah berbeda dengan thumbnail sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 18. Hasil Akhir setelah proses lettering.

Coloring dilakukan secara digital dengan Photoshop. Pemilihan warna menggambarkan suasana yang sedang dihadapi karakter. Jika keadaan badai seperti gambar dibawah, tone menjadi lebih gelap. Gambar 17 dan 18 adalah hasil akhir dari halaman komik aksi fantasi cerita rakyat Malin Kundang.

D. Desain Cover Komik

Cover komik aksi fantasi cerita rakyat Malin Kundang mengambil dari adegan pertarungan Malin Kundang dengan Datuk Jagaddhita.



Gambar 19. Desain Final Cover Komik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.anneahira.com/cerita-rakyat-nusantara.htm> (tanggal akses terakhir : 12/10/2012)
- [2] Kutipan langsung dari Alan Malingi dari program “Ubud Writers and Readers Festival 2011” bertajuk “A Simple Way to Write Folktales.”
- [3] <http://ceritarakyatnusantara.com/id/news/219-Cerita-Rakyat-Perlu-Dibukukan> (tanggal akses terakhir : 13/10/2012)
- [4] Darmawan, Hikmat, 2012. *How To Make Comics*. Jakarta : Plotpoint Publishing. Hal. 38
- [5] Scott McCloud, 2008. *Making Comic Membuat Komik*. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama) hal. 158 - 165
- [6] Kuisisioner Mapping Komik Menarik 5 Januari 2013
- [7] Kuisisioner AIO 10 Oktober 2012
- [8] Wawancara dengan Eria A. Anggoro CEO Beecomics.
- [9] R.Rizky. T.Wibisono. 2012. *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. Jakarta: Penebar Swadaya Group

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan komik ini mampu mencapai beberapa hal sebagai berikut. Eksplorasi lain dalam penceritaan cerita rakyat dengan format yang lebih mudah diterima oleh audiens masa kini. Dengan format komik aksi fantasi membuktikan bahwa konten lokal juga memiliki potensi untuk masuk ke dalam pop-culture.

Terciptanya Komik Aksi Fantasi Malin Kundang juga ikut meramaikan pasar komik dalam negeri dimana sekarang hanya terbatas dalam beberapa judul dan format.

Dalam komik ini juga menampilkan budaya khas Sumatera barat yang secara tidak langsung membantu dalam pelestarian, dan penguatan identitas konten lokal, walaupun bukan tujuan utama dari pembuatan komik ini.

Masih juga banyak hal yang belum bisa dicapai oleh pembuatan komik ini. Minimnya percetakan dan publisher yang mengayomi karya-karya komik lokal, sehingga komik lokal terpaksa mencetak dan publish secara independen.

Hal ini disebabkan penuhnya pasar komik dalam negeri dengan komik-komik luar, dan juga disebabkan kurangnya peran editor dalam komik-komik lokal. Peran editor sangat penting dalam pembuatan karya komik, selain sebagai quality control, editor dapat memberikan kritik dan saran agar karya komik lokal mampu bersaing dengan judul-judul luar yang terkenal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah, SWT atas segala kemudahan dan rizki yang berlimpah, kepada orangtua yang selalu memberikan dorongan dan semangat didalam doa-doannya, kepada Bapak Rahmatsyam Lakoro dan dosen-dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingannya selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada teman-teman yang terus memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir, dan atas segala waktu dan bantuan yang telah diberikan saya ucapkan Terima Kasih.