

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya teater *Malin Nan Kondang* digarap pertama kali pada tahun 2019, dan di kembangkan lagi pada tahun 2020. *Malin Nan Kondang* (Malin yang kondang/terkenal/sukses), yang dimaknai sebagai laki-laki Minangkabau yang sukses tetapi tetap berkepribadian baik. *Malin Nan Kondang* menonjolkan sisi positif dalam diri Malin dan perubahan sifat Ibunda Malin yang justru menjadi mengagung-agungkan jabatan (*feodalisme*) dengan statusnya sebagai orang kaya baru. Nilai-nilai kesetiaan juga menjadi pesan kuat yang disampaikan melalui *treatment* lakon Nilam sebagai gadis pemeran utama dengan setia menunggu kepulangan Malin dari rantauan meskipun harus melawan perjodohan dan menolak sekian banyak lamaran pria. Latar lakon ini ditampilkan dengan memberikan gambaran pada masa kerajaan Pagaruyung atau masa-masa sebelum meletusnya perang Paderi. Dalam masa ini, Minangkabau masih diliputi suasana sosial yang mengharuskan kaum bangsawan yang berkuasa (*aristokratif*) dan juga dipengaruhi oleh perkembangan Islam *Tariqah* (mistis).

Pergelaran yang dirancang untuk Opera Minang *Malin Nan Kondang* dikemas dalam bentuk pertunjukan murni dan partisipasi dalam sebuah Festival berskala internasional. Dengan konsep dan performa yang menarik, pertunjukan teater *Malin Nan Kondang* telah menerima undangan pertunjukan hingga ke luar negeri.



Gambar 1.
Pertunjukan Opera Malin Nan kondang
(Dokumentasi: Dr. Iswandi, 2021)

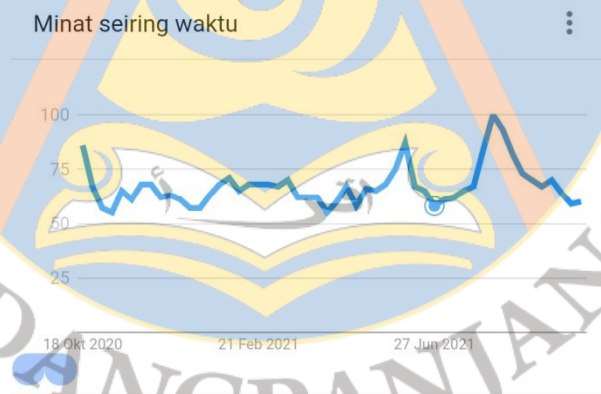
Beberapa negara yang sudah menjadi tempat pementasan Opera Minang Malin Nan Kondang di antaranya yaitu Jepang dan China pada tahun 2019. Responsif audiens terhadap Opera Minang Malin Nan Kondang sangat baik dan positif. Di mana dalam penggarapan Opera ini yang menjadi target utama para penikmat pementasan Opera yaitu kaum dewasa. menurut *World Health organization* (WHO 2013) yang dikatakan dewasa di rentang usia 26-35 tahun.



Gambar 2.
Pertunjukan Opera Malin Nan Kondang
(Dokumentasi: Dr. Iswandi, 2021)

Melihat antusias dari berbagai kalangan hingga manca negara, karya seni opera Minangkabau Malin Nan Kondang juga diharapkan dapat sampai ke semua lapisan masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan adanya alih Media, dimana akan terfokus ke target audiens yang berbeda dan tentunya dengan pengemasan rancangan media yang sesuai. Untuk target audiens yang belum terjangkau saat ini yaitu generasi milenial dan para aktifis di bidang digital di rentang usia remaja. Dalam hal ini opera malin nan kondang akan memfokuskan target audiens di rentang usia 17-24 tahun.

Tidak hanya aplikasi, saat ini para usia belia juga sering mengakses komik. Berikut data yang menunjukkan jumlah pencarian komik di google per wilayah pada tahun 2021 :



Gambar 3
Data Statistik Pencarian Komik di Google
(Sumber: Google Trend 2021)



Gambar 4
Data Wilayah Dengan Pencarian Komik Terbanyak
(Sumber: Google Trend 2021)

Marcel Danesi (2004: 223), komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Dialog atau tulisan teks yang dibubuhkan dalam kata-kata di dalam balon teks. Pada dasarnya cerita komik adalah karya seni dan perpaduan antara seni rupa dengan sastra, di dalamnya terdapat bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual (gambar) dengan keterangan teks atau verbal. Komik merupakan perwujudan dari gejala seni rupa atau sastra lukis. Pada saat ini Komik merupakan media yang dapat mengasah kepekaan sosial pembacanya dengan memberikan pesan tanpa memberi kesan menggurui terhadap pembacanya yang dalam konteks ini di tujukan kepada kalangan belia. Hal ini sangat tepat jika di sasari ke *audience* dimana mereka memiliki rasa egosentris yang tinggi.

Melihat perkembangan digital dan teknologi saat ini, dalam proses mengakses media komik semakin cepat dan mudah, namun masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui tentang cerita rakyat Malin Nan Kondang tersebut. Dikarenakan belum adanya alih media yang mengambil jalur digital secara khusus.

Berdasarkan analisa data diatas, diperlukan sebuah media komik yang berfungsi untuk menciptakan mdia baru yang sesuai kepada kalangan remaja secara umum yaitu berbentuk komik. Melalui media ini, diharapkan kalangan remaja dan masyarakat umum menikmati Opera Malin Nan Kondang melalui pendekatan visual yang persuasif dan *relatable*.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang komik sebagai alih wahana media baru Opera Malin Nan Kondang?

C. Tujuan dan Manfaat perancangan Karya

1. Tujuan

Agar generasi muda khusus nya remaja di rentang usia 17-24 tahun juga bisa menikmati cerita dari Opera Malin Nan Kondang dengan media yang lebih sesuai dengan gaya hidup mereka. Mendapatkan sebuah rancangan komik dengan memberikan tampilan alur cerita dan visualisasi yang mudah dipahami sehingga dapat memperoleh target *audiens* yang lebih luas.

2. Manfaat

a. Bagi Target Audiens

Target *audiens* akan memperoleh komik sebagai media yang mudah diakses untuk menikmati cerita Malin Nan Kondang secara lebih emosional. Selain itu juga komik tidak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat di nikmati pada waktu dan tempat yang di inginkan target audience.

b. Bagi Target masyarakat umum

Masyarakat akan memperoleh media tambahan untuk menikmati Opera Malin Nan Kondang. Selain itu, dengan media komik masyarakat akan memperoleh pemahaman lebih dari visual dan dialog yang di suguhkan.

c. Bagi Desainer

Perancangan ini menjadi bentuk kontribusi desainer dalam mencapai target pengenalan Opera Malin Nan Kondang ke seluruh lapisan masyarakat, dimana pada kesempatan ini desainer menargetkan audience remaja sebagai target utama.

D. Tinjauan Karya

Alih media Naskah Opera Malin Nan Kondang ke media komik sebagai Perancangan media komik merupakan sebuah upaya mengembangkan cangkupan target audiens yang dimana harapan utamanya sampai ke berbagai lapisan masyarakat. Ide dari perancangan ini timbul dari melihat responsif masyarakat

terhadap pementasan Opera Malin Nan Kondang selama 2 tahun ke belakang. Dimana pementasan ini memiliki presentasi tinggi di nikmati oleh kalangan dewasa saja dan hanya tercapai di ruang lingkup wilayah tertentu sesuai dengan wilayah pemutaran Opera Malin Nan Kondang. Melihat fenomena tersebut, dalam upaya mengembangkan cakupan target *audience* maka yang sebelumnya berupa pementasan Opera dialih wahanakan ke media komik. Dengan harapan target *audience* yang terfokus kepada kalangan remaja, juga dapat menikmati cerita Opera Malin Nan Kondang. Berikut adalah beberapa perancangan dengan media komik sebagai karya pembanding desainer :

1. Perancangan komik cetak alih wahana novel segeri para bedebah



Gambar 5

Cover Komik Cetak Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah
(Sumber : Jurnal Tugas Akhir Perancangan Komik Cetak
Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah, diakses maret 2022)

Perancangan komik ini berjenis cetak hitam-putih dan menonjolkan elemen aksi yang sebelumnya berwujud imajiner di novel menjadi gambar-

gambar sekuensial yang konkret dan mendukung proses pemahaman alur ceritanya. Fajar Ekka Setyawan memiliki tujuan agar Visualisasi alih wahana dari teks ke dalam wujud gambar akan membuat pembaca lebih memahami pesan moral mengenai perjuangan melawan korupsi karena menggunakan media gambar sekuensial. Dengan dirancangnya komik ini, komikus mengharapkan dapat menjangkau target audience yang lebih luas melalui proses alih wahana ke media komik.

Media yang dirancang menggunakan konsep perancangan yang sama dengan konsep yang dilakukan oleh Fajar Ekka Setyawan pada komik Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah tersebut yaitu alih wahana dari jenis karya satu menjadi jenis karya lainnya. Selain itu, wujud dari perancangan karya baru sama – sama dalam bentuk karya komik. Hanya saja media yang digunakan berbeda. Dimana perancangan ini akan di wujudkan melalui media digital sedangkan perancangan komik Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah dalam bentuk cetak. Perbedaan juga terletak di landasan karya awal dari perancangan keduanya. Untuk perancangan komik malin nan kondang di adaptasi dari naskah opera Malin Nan Kondang. Sedangkan komik alih wahana novel Negeri Para Bedebah di adaptasi dari karya novel.



Gambar 6
Salah Satu Halaman Visual Komik Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah
(Sumber : Jurnal Tugas Akhir Perancangan Komik Cetak
Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah, diakses maret 2022)

2. Perancangan Motion Comic Alih wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang

Motion Comic Rubrik Jagading Lelembut Djaka Lodang merupakan karya alih wahana dari salah satu rubrik yang paling banyak dibaca oleh kaum muda di Majalah Djaka Lodang. Dalam perancangan ini komikus bertujuan untuk menambah segmen pasar dari sebelumnya.

Media yang dirancang menggunakan konsep perancangan yang sama dengan konsep yang dilakukan oleh Kahfi Eska Yusac pada *Comic Alih wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang* tersebut yaitu alih wahana dari jenis karya satu menjadi jenis karya lainnya. Selain itu, wujud dari perancangan karya baru sama – sama dalam bentuk karya komik. Hanya saja jenis penyungguhan komik yang

digunakan berbeda. Dimana perancangan ini akan di wujudkan dalam bentuk visual digital dua dimensi tidak bergerak sedangkan Comic Alih wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang diwujudkan dalam bentuk visual digital dua dimensi bergerak atau dikenal dengan motion komik. Perbedaan juga terletak di landasan karya awal dari perancangan keduanya. Untuk perancangan komik malin nan kondang di adaptasi dari naskah opera mali nan kondang. Sedangkan Comic Alih wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang di adaptasi dari karya Majalah Djaka Lodang.

3. What's Wrong with Secretary Kim?

Drama *What's Wrong with Secretary Kim* sejatinya diadaptasi dari novel dan webtoon terkenal. Kisah Kim Mi So dan Lee Young Joon pertama kali diterbitkan pada tahun 2013 dalam versi novel karya Jung Kyung Yoon. Lantas, ceritanya ditulis kembali dalam bentuk webtoon.

Karakter utama Youngjoon yang tampan, sombong, dan sombong adalah VP sebuah perusahaan besar. Miso telah menjadi sekretarisnya yang sempurna, yang secara praktis menjadi legenda untuk bertahan dari bosnya yang narsis selama 9 tahun. Kisahnya berawal dari sekretaris Kim Mi Soo (Park Min Young) yang tiba-tiba memutuskan untuk *resign* dari kantor. Sebagai bosnya, Lee Young Joon (Park Seo Joon) mencari cara agar sekretaris Kim membatalkan niatnya itu. Selain itu, sekretaris kim ternyata merupakan cinta pertamanya di masa kecil, dimana sapa saat ini sang boss masih memegang janji untuk menikahkan cinta pertamanya itu kelak di

kemudian hari. Dengan cerita yang happy ending, Boss akhirnya menepatkan janji kepada sang kekasih masa kecil nya.



Gambar 7.

What's Wrong with Secretary Kim?

(Sumber : What's Wrong with Secretary Kim?, 2021)

Webtoon ini menjadi inspirasi dalam penggarapan konsep ending story cerita Opera Malin Nan Kondang. Kedua cerita Memiliki kesamaan Happy Ending dan kesetiaan janji cinta dari sepasang kekasih. Pada cerita What's Wrong with Secretary Kim?, mereka memiliki banyak rintangan dalam kisah cinta nya baik dari perbedaan kasta dan orang sekitar seperti keluarga maupun teman, akan tetapi di akhir cerita mereka dipersatukan dengan ikatan pernikahan. Begitu juga dengan cerita Opera Malin Nan Kondang.

Selain itu, webtoon ini sudah dialih wahanakan kedalam serial drama televisi. Sehingga memiliki kesamaan dalam dasar penggarapan. Perbedaan terletak di media karya yang di gunakan. Dimana webtoon ini di dasari oleh karya komik digital dan di alih wahanakan ke karya drama pertelvisian.

Sedangkan naskah opera malin nan kondang akan di alih wahanakan ke media komik berbasis digital.

Perancangan komik naskah Opera Malin Nan Kondang berbasis digital dikarenakan Media ini merupakan media yang paling dekat dengan target *audience*. Selain itu, untuk media digital memiliki cakupan yang luar untuk target audience. Dengan arti lain remaja dari berbagai daerah baik dalam Sumatera Barat maupun diluar Sumatera Barat dapat memperoleh komik cerita Malin Nan Kondang hanya dengan teknologi genggam yang mereka miliki.

E. Landasan Teori

1. Prinsip Desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Desain adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini di sampaikan oleh Deddy Award Widya Laksana dalam buku “Pengantar Desain Grafis”

a. Prinsip-prinsip Desain

Dikutip dari buku pengantar desain grafis oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan 2016 prinsip desain adalah layaknya sebuah acuan atau *guide* yang harus diikuti agar menghasilkan desain yang *good-looking*. Berikut prinsip-prinsip dalam desain :

1) Komposisi (Composition)

Merancang/mendesain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap. Komposisi = Composition = *Componere* (asal kata dari bahasa Latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.

2) Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada di komposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya.

3) Irama (Rhythm)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat

mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

4) Perbandingan/Proporsi (Proportional)

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang di komposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi. *Golden ratio* adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis.

5) Kesatuan (*Unity*)/Total Organization/*Harmony*

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/ unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu

(hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).

6) Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual penting dalam sebuah desain, terutama sebagai media komunikasi untuk menyampaikan inti gagasan desain tersebut Sihombing, 2003. Pemilihan tipografi yang tidak tepat dapat mengganggu komunikasi yang ingin disampaikan oleh desain tersebut walaupun elemen visual lain sudah dirancang dengan baik. Hal ini didukung oleh Wheeler, 2018 yang mengatakan bahwa tipografi menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan identitas suatu merek. Ambrose & Harris, 2011 menambahkan bahwa bentuk huruf dalam tipografi dapat membangun karakteristik dari desain tersebut.

7) Warna

Menurut Deddy Award Widya Laksana dalam bukunya “Pengantar Desain Grafis” bahwa Setiap warna mempunyai karakteristik tersendiri. Dengan warna kita dapat mengomunikasikan desain kita kepada audience secara efektif. Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik, ukuran dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain. Melalui bentuk kita dapat mengenali warna, sebaliknya kita mengenali bentuk dengan warna. Warna yang kita cerap, sangat ditentukan oleh adanya pancaran cahaya. Warna benda-

benda yang kita lihat sesungguhnya adalah pantulan dari cahaya yang menyimpannya, karena warna merupakan unsur cahaya. Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya.

Dijabarkan didalam “Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan” oleh Monica Laura Christina Luzar (2011) yang mana beliau mengkaji buku *The big book of color in design* oleh Carter, D.E.(2003). Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya. Pikiran manusia terprogram tanpa sadar oleh warna, misalnya orang menghindari warna tertentu pada makanan yang berwarna seperti racun atau makanan basi, jika melihat lampu hijau menyala pengemudi bermotor akan menjalankan kendaraannya, atau hal lainnya dalam kehidupan sehari-hari yang tanpa disadari telah terpengaruh oleh warna.

Warna juga tanpa disadari telah mempengaruhi emosi manusia, seperti marah, sedih, berangan-angan, menambah nafsu makan, atau memberi semangat kerja. Jika warna dihubungkan ke dalam dunia desain, bagus atau tidaknya sebuah desain memang tergantung dari selera dan persepsi masing-masing orang yang melihat. Namun yang

pertama kali ditangkap oleh mata manusia selain bentuk adalah warna. Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik sebuah benda atau karya atau desain. Warna memberikan vibrasi tertentu di dalam sebuah desain.

8) Terminologi Warna

Warna mempunyai beberapa fungsi, seperti:

- fungsi identitas,

Orang mengenal sesuai dari warnanya, seperti seragam, bendera, logo perusahaan, dan lain-lain;

- fungsi isyarat,

Warna memberikan tanda-tanda atas sifat dan/atau kondisi, seperti merah dapat memberikan isyarat marah atau bendera putih mengisyaratkan menyerah;

- fungsi psikologis,

Warna juga memberikan kesan terhadap yang melihat, seperti misalnya warna hijau rumput dapat memberikan kesan yang menyegarkan; dan

- fungsi alamiah,

Warna adalah properti benda tertentu, seperti buah tomat berwarna merah jarang ada yang berwarna hitam.

Ada beberapa istilah yang berhubungan dengan warna yang sering digunakan dalam dunia desain. Misalnya, hue, sebutan lain untuk

warna. Warna primer adalah warna dasar dalam lingkaran warna, yaitu merah, biru, dan kuning. Sementara warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Oranye merupakan hasil pencampuran kuning dan merah, hijau merupakan hasil pencampuran biru dan kuning, sedangkan ungu merupakan hasil pencampuran biru dan merah. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan oleh pencampuran warna primer dan warna sekunder yang berada di sebelahnya dalam lingkaran warna. Warna additive adalah warna yang digunakan dalam tampilan layar monitor, tidak untuk kebutuhan cetak. Warna yang dimaksud adalah Merah, Hijau, dan Biru (RGB). Warna *Subtractive* adalah warna yang dihasilkan dari pigmen warna, seperti cat atau tinta cetak. Yang termasuk dalam warna ini adalah Cyan, Magenta, Yellow, Black (CMYK). Warna analog merupakan 3 warna yang bersebelahan dalam lingkaran warna. Misalnya Merah-Oranye-Kuning, Oranye-Oranye Kuning-Kuning, Hijau-Hijau Kebiruan-Biru, dan lain-lain.

2. Komunikasi Persuasif

Dikutip dari Modul Pelatihan Komunikasi Persuasif oleh Ir Febrina M I Siahaan M.A (Fin&Acc) M.Ikom pada BAB 3, komunikasi persuasi merupakan proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku seseorang, baik secara verbal maupun non-verbal. Komponen-komponen dalam persuasi meliputi bentuk dari proses

komunikasi yang dapat menimbulkan perubahan, dilakukan secara sadar ataupun tidak sadar, dilakukan secara verbal maupun nonverbal.

Ir Febrina M I Siahaan M.A (Fin&Acc) M.Ikom juga menjelaskan komunikasi persuasif ini merupakan bentuk teknik dalam berkomunikasi. Sehingga, tujuan adanya Komunikasi Persuasif ini di antaranya :

a. Perubahan sikap (*attitude change*)

Komunikasi Persuasif ini diharapkan dapat mengubah pola pikir yang mana pola pikir ini membuat komunikan mengubah sikapnya terhadap pesan apa yang diterimanya.

b. Perubahan pendapat (*opinion change*)

Seorang komunikan pastinya memiliki pendapat atau anggapan yang berbeda dari seorang komunikator. Sehingga, perlu adanya Komunikasi Persuasif ini sebagai alat mengubah pola pikir komunikan yang membuat komunikan ini mengikuti pendapat atau anggapan yang disampaikan oleh seorang komunikator.

c. Perubahan perilaku (*behavior change*)

Perubahan sikap ini sebenarnya masuk ke dalam kategori perubahan sikap. Namun, perilaku ini merupakan suatu dampak dari sikap. Ketika sikap berubah, maka perilaku pada seseorang atau komunikanpun juga ikut berubah mengikuti pola pikir dari pesan yang ia terima.

d. Perubahan sosial (*sosial change*).

Perubahan sosial inilah yang merupakan salah satu dampak dari adanya bahasa yang persuasif. Komunikator yang berbahasa persuasif akan membawa perubahan dalam lingkungan masyarakat, pola pikir,

hingga perilaku masyarakat. Hal ini dapat ditemukan pada seorang Lurah yang menyampaikan informasi persuasif agar masyarakat desa mengikuti program pemerintah. Dengan adanya bahasa yang persuasif yang bersifat mengajak ini, dapat mampu mengubah pola pikir masyarakat desa untuk mengikuti program pemerintah yang disampaikan seorang Lurah sebagai komunikator.

3. Alih Wahana

Sapardi Djoko Damono menjabarkan dalam bukunya yang berjudul Alih Wahana pada tahun 2018, Wahana diartikan sebagai medium yang digunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Untuk pengertian wahana Setidaknya ada dua konsep penting yang dicakup oleh istilah itu:

- Wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu.
- Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. 'Sesuatu' yang bisa dialih-alihkan itu bisa berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana.
- Alih Wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Wahana adalah kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Atau dapat di pahami bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis

kesenian lain. istilah ini bahkan juga bisa mencakup pengubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi karya seni.



4. Tentang Opera Malin Nan Kondang

Opera Minangkabau Malin Nan Kondang adalah karya seni pertunjukan sebagai hasil dari alih wahana *folklore* Sumatera Barat yaitu Malin Kundang. *Folklore* Malin Kundang mengisahkan tentang pemuda Minangkabau bernama Malin yang sukses dalam perantauan tapi akhirnya durhaka pada ibu kandungnya. *Folklore* Malin Kundang tersebut dialih-wahanakan dalam karya Opera Minangkabau melalui re-interpretasi (tafsir ulang), yang berusaha menghadirkan tokoh Malin sebagai anak berbudi dan selalu berbakti pada orang tua. 'Kedurhakaan' dalam *folklore* Malin kundang ditafsir kembali sebagai sikap kritis anak dalam menghadapi keinginan orang tua yang terkadang memaksakan kehendak, terlebih setelah pihak orang tua terimbas kesuksesan perantauan anak sebagai orang kaya baru. Opera Minangkabau sebagai re-interpretasi dari *folklore* Malin Kundang tersebut akhirnya berganti tajuk menjadi Opera Minangkabau Malin Nan Kondang. Malin nan kondang merupakan karya dari bapak PROF.Dr. Novesar Jamarun MS Identitas karya dan tim pada tahun 2019. Naskah Opera Malin Nan Kondang akan di cantumkan di lampiran.

Berikut identitas pengkarya dari Opera Malin Nan Kondang :

No	Nama	Jabatan dalam Dinas	Jabatan dalam Kegiatan
1	Prof. Dr. Novesar Jamarun, MS	Rektor	Ide Cerita
2	Dr. Iswandi. S.Pd., M.Pd	Wadir Pascasarjana	Produser / Ketua Peneliti
3	Edy Suisno, S.Sn., M.Sn	Dosen Seni Teater	Penulis Naskah / Peneliti
4	Wenhendri, S.Sn., M.Sn	Dosen Seni Teater	Sutradara/Datuk
5	Firdaus, S.St.,M.Pd	Pembatu Rektor III	Aktor / Datuk
6	Muhamad Iqbal	Mahasiswa	Malin
7	Herli Marsyalena	Mahasiswa	Nilam
8	Lingga Finolia	Mahasiswa	Mande
9	Syafira Salsabilla	Mahasiswa	Rengganis
10	Yesriva Nursyam, S.Sn., M.Sn	Dosen Seni Teater	Koreografer/Penari
11	Hendra Nasution, S.Sn., M.Sn	Dosen Fotografi	Penari
12	Khairul Asyari	Mahasiswa	Penari
13	Reza Mashendra	Mahasiswa	Penari
14	Monicca Faras Watye	Mahasiswa	Penari
15	Wulan Maesa Yelvi	Mahasiswa	Penari
16	Wita Sofi M	Mahasiswa	Penari
17	Alfalah, S.Sn., M.Sn	Dosen Seni Karawitan	Komposer/Pemusik
18	Salman Alfarisi	Mahasiswa	Pemusik

No	Nama	Jabatan dalam Dinas	Jabatan dalam Kegiatan
19	Hedrianto	Mahasiswa	Pemusik
20	Sutera Dipha Ferdinand	Mahasiswa	Pemusik
21	Sonia Agustari	Mahasiswa	Pemusik

MALIN NAN KONDANG

STORY: Prof. Dr. Novesar Jamarun, MS

SCRIPT: Edy Suisno, M.S

ADEGAN 1

Terlihat dua sosok bertemu dalam rentang jarak yang tak terlalu jauh. Sosok yang satu adalah seorang laki-laki gagah. Ia duduk sambil meniup saluang. Sosok satunya lagi adalah seorang gadis cantik yang tersenyum sambil mendendangkan sebuah lagu. Kedua sosok itu akhirnya mendekat dan saling berbalas lagu sambil menari bersama.

ADEGAN 2

Nilam dan Malin bertemu di suatu tempat. Mereka berdiri menghadap penonton dengan jarak yang tidak terlalu rapat. Mereka membawa payung yang terbuat dari kertas.

Nilam : Kapan kau merasakan saat yang paling berbahagia,
Malin?

Malin : Hari ini.

Nilam : Kapan kau merasakan saat yang paling sedih?

Malin : Hari ini

Nilam : **(Menoleh ke arah Malin)** Apa yang paling kau sukai,
Malin?

Malin : Kebersamaan

Nilam : Dan apa yang paling kau benci?

Malin : Keinginan

Nilam : Apa yang salah dengan keinginan, Malin?

Malin : Karena apa yang kita terima dan dapatkan seringkali
sangat tidak kita inginkan. **(Kepada Nilam)** Apa yang
paling kau sukai, Nilam?

Nilam : Dijaga dan dilindungi.

Malin : Dan apa yang paling kau benci?

Nilam : Janji

Malin : Apa yang salah dengan janji?

Nilam : Karena menunggu membuat waktu berjalan di tempat.
Sementara siapakah yang sanggup menghentikan laju
usia

Malin : Rentang menunggu akan terasa pendek, karena ada yang
kita pertaruhkan.

Nilam : Apa yang kau pertaruhkan, Malin?

Malin : **(Merapat ke Nilam)** Rindu yang tak terperi.

Nilam : **(Merapat ke Malin)** Semoga aku bisa menukarnya
dengan hati yang teguh!

Malin : Teguh! Itu juga yang kudekap agar aku tak kandas di jalan

Nilam : Apa yang mengharuskanmu tak boleh kandas di jalan?

Malin : Cinta yang hanya bisa terpisahkan oleh maut.

ADEGAN 3

Para penari masih membuat **konfigurasi** dengan pola dan garis beragam.
Mereka bergerak sambil mendendangkan lagu (dendang ratok) yang
syairnya menggambarkan kesedihan Mandeh. Sesaat kemudian mereka
mengakhiri gerak dengan level bawah (duduk). Dua sosok masih tetap
berdiri dan membuat gerak, lalu mengakiri geraknya dengan pukulan
galembong. Dua sosok itu tak lain adalah Malin dan mandeh.

Mandeh : Sudah bulatkah hatimu untuk merantau Malin...

Malin : Sekali layar terkembang, pantang untuk surut ke belakang,
mandeh...

Mandeh : Mandeh sudah cukup bahagia jika kau selalu dekat
Mandeh, nak...

Malin : Penghargaan tidak akan datang dengan hanya berpangku
tangan Mandeh? Kelak Malin harus mendirikan rumah megah dan
mengenakan busana yang memukau mata.

Mandeh : Tapi penghargaan tak diukur dari apa yang nampak, Nak..

Malin : Tapi pandangan mata selalu menuntun pikiran orang
untuk menentukan rasa hormatnya Mandeh!

Mandeh : Banyak orang tertipu dengan pandangannya sendiri Nak...

Malin : Hanya mereka yang telah dibutakan hak miliknya
Mandeh.

Mandeh : Apa yang kau inginkan, jika Tuhan memberikan karunia
hak milik?

Malin : Malin akan selalu mengingat: setiap hak milik kita, ada
amanat yang harus kita jaga, ada hak orang lain yang harus

kita tunaikan. Ingatan itu akan membuat kita selalu ikhlas
dan bahagia, sekalipun sedang kehilangan.

Mandeh : Bahagia?

Malin : Ya Mandeh. Karena bahagia itu akan terasa nyata justru
saat kita bisa berbagi dengan sesama.

Mandeh : **(Tersenyum tapi air matanya berlinang)** Baiklah, nak.

Mandeh tahu takdir laki-laki selalu mengharuskan dirinya
untuk pergi. Tapi ingatlah di manapun bumi Malin pijak,
berpeganglah dengan kuat pada Kitabullah, Sunah dan pituah
para Alim. Tinggalkan Mandeh, nak! Sekali lagi ingat Malin,
kau memang pergi, tapi bukan bermaksud lari! Kau
sedang bertarung, bukan karena memilih ingkar dan
menghindar!

Malin : **(Bersimpuh dan mencium Mandehnya)** Malin berjanji
akan segera pulang, Mandeh...

**Para penari bangkit serentak, membuat gerakan. Malin dan Mandeh lebur
dengan penari untuk membuat konfigurasi dan komposisi baru.**

ADEGAN 4

**Gerakan para penari terus berlanjut. Mereka merubah komposisi menjadi
dua blok. Tokoh Mandeh dan Gadis menyebar ke belakang. Tak berapa**

lama, dengan serentak para penaripun duduk. Kecuali dua sosok, yang tak lain adalah: Malin dan Datuk.

Datuk : Setiap petarung hanya mempunyai dua kemungkinan Malin.
Menjadi pemenang atau menjadi pecundang.

Malin : Pecundang hanya sebutan untuk mereka yang kehilangan asa,
Datuk.

Datuk : Tapi kekalahan bertubi bisa membuatmu menyesali keputusan.

Malin : Ambo tak pernah berkeinginan jadi pengecut Datuk..

Datuk : Merantau bukan hanya soal keberanian, Malin...

Malin : Tapi ambo memiliki bekal, Datuk. Bekal yang membuat ambo tak akan jera, setinggi apapun ombak yang harus ambo lewati. Sekencang apapun badai yang harus ambo tempuhi!

Datuk : Katakan apabekalmu itu Malin?

Malin : Kemauan sekeras baja.

Datuk : Orang-orang berilmu seringkali akan mengicuh orang-orang yang hanya berbekal kemauan keras..

Malin : Tapi orang-orang berilmu tak akan bisa mengalahkan orang-orang yang dikarunia keberuntungan, Datuk..

Datuk : Tapi keberuntungan hanya...

Malin : **(Memotong)** Hanya milik orang-orang pemberani.

Datuk : **(Tersenyum)** Kau tahu Malin, apa yang dihitung dari hidup manusia...

Malin : Manusia dihitung dari amalnya: untuk apa hak milik itu dipergunakan...

Datuk : Sebelumnya?

Malin : Ambo tak tahu maksud Datuk!

Datuk : Manusia sering dibutakan oleh keinginannya, oleh ambisinya Malin...

Malin : Ambo tak pernah....

Datuk : **(Memotong)** Bukan sekadar pertanyaan: untuk apa kau pergunakan hak milikmu, tapi juga dari mana kau dapatkan hartamu, kedudukanmu...

Malin : Ambo akan berusaha berjalan di atas jalan yang lurus Datuk.

Datuk : Datuk percaya Kau sudah sangat paham mana yang lurus, tapi dapatkah kau jelaskan seperti apa jalan yang berbelok, yang bisa membuatmu tersesat?

Malin : Jika kita menghalalkan apa yang diharamkan Tuhan Datuk!

Datuk : Misalnya?

Malin : Mencuri dan merampas hak milik orang lain, Datuk!

Datuk : Kalau hal itu, Datuk yakin kau cukup pandai menghindarinya.

Malin : Jadi Datuk?

Datuk : Pernahkah kau berpikir bahwa kesempitan orang lain bisa kamu manfaatkan sebagai kesempatan...

Malin : Ambo tahu, Datuk.

Datuk : Jangan pernah kau mengambil keuntungan dari keterbatasan orang, Malin! Hidup akan menjadi tamak, jika segala sesuatu disikapi dengan cara seorang pedagang!

Malin : Baik, Datuk...

Datuk : Dan pertebal rasa malumu...

Malin : **(Memberanikan menatap Datuk)** Ya, Datuk...

Datuk : Orang yang tak punya malu, setiap nafasnya penuh kelicikan dan keculasan.

Malin : Baik, Datuk..

Datuk : Pergilah Malin! Jadilah orang yang satria dan bukan orang yang selalu berpura-pura.. Melangkahlah selalu dalam alur kepatutan! Ingatlah, musuh besarmu adalah dirimu sendiri!

Para Penari bangkit dan kembali melakukan gerak galombang. Mereka membuat konfigurasi mengarah ke belakang. Hanya pendendang yang bergerak ke depan, sementara penari lain membuat komposisi gerak yang menyerupai penari latar, tetap dengan motif gerak galombang. Pendendang pun bernyanyi. Ia menyanyikan sebuah dendang yang bernada ceria dengan syair yang menceritakan perjalanan Malin di perantauan dari awal sampai Malin menjadi manusia sukses.

ADEGAN 5

Datuk Kayo mencoba membujuk Nilam, tetapi Nilam tetap bergeming.

Datuk Kayo mengancam dan menyerapahi Nilam

Datuk Kayo : Menyerahlah Nilam! Semua orang tahu, aku tak pernah gagal mendapatkan yang aku inginkan.

Nilam : Seumur hidup, kau tak akan mendapatkan hatiku, Datuk!

Datuk Kayo : Apalah artinya hati, toh dia akan berkeping seiring terailnya kepemilikan.

Nilam : Miliki semua yang kau inginkan Datuk! Tapi itu tak akan menghapus jejakmu sebagai pecundang!

Datuk Kayo : Kau yang pecundang! Kau akan segera dipecundangi justru oleh orang-orang yang sangat menyayangimu. Ingat

Nilam, orang bisa menganggap uang bukan segala-galanya,
tapi yakinlah mereka tak akan bisa membencinya.

Nilam : Tapi percayalah, uangmu tak akan sanggup mengobati
luka terdalam yang kau rasakan. Luka terdalam karena
kau telah menjadi laki-laki yang tak layak dicintai oleh
perempuan yang kaudambakan.

Datuk Kayo : Kau yang akan segera mengemis dengan lutut tersimpuh
dan tubuh rebah di tanah. Karena harga dirimu akan membawa
korban keluargamu sendiri, yang akan segera terusir bagai
binatang ternak. **(Datuk Kayo pergi. Nilam menagis
bersimpuh di tanah.)**

ADEGAN 6

**Orang-orang berpasangan membawakan tari Melayu. Gerakan-gerakannya
memperlihatkan keserasian dan mengesankan dilakukan sepasang anak
muda yang tengah jatuh cinta. Setelah tarian selesai munculah Puan
Hamidah. Ia seperti gelisah menunggu seseorang. Tak beberapa lama
kemudian munculah Malin.**

Malin : Puan, apa gerakan yang terjadi sehingga Puan berkenan
memanggil saya menghadap, di hari dan waktu yang bukan
seharusnya saya bekerja...

Puan Hamidah : Jangan berlagak bodoh Malin

Malin : Maaf Puan, saya hanya bawahan, apa kata para pekerja yang lain, jika mengetahui kita berdua di sini

Puan Hamidah : Tidak bisakah kita sempatkan waktu, untuk memperbincangkan hal yang hakiki diluar persoalan kerja dan kantor.

Malin :Hal yang hakiki? Puan, saya bukanlah orang yang terpelajar. Mohon berbicaralah dengan kata-kata yang bisa saya pahami...

Puan Hamidah : Kita ke sini tak berkait dengan urusan perniagaan atau pekerjaan apapun, kita ke sini untuk berbicara masa depan kita?

Malin : Masa depan Kita? Puan jangan membuat jantung ini berdetak malampaui helaan nafas....

Puan Hamidah : **(Berdiri mendekati Malin)** Saya ingin menawarkan sesuatu untuk masa depan kita berdua?

Malin : Masa depan kita berdua?

Puan Hamidah : Ya, masa depan kita, dengan merajut pernikahan?

Malin : **(Terrdiam sesaat)** Dengan Menikah, siapa yang akan menikah?

Puan Hamidah : Tentu saja kau dan aku..

Malin : Jangan Malin menjadi tempat berolok-olok,
Puan...

Puan Hamidah :Jika belum terbaca jelas saya ulangi: saya ingin menikah
denganmu, Malin.

Malin : Saya?

Puan Hamidah : Iya.. Kau bersedia kan?

Malin : Puan sungguh-sungguh

Puan Hamidah : Sangat sungguh-sungguh!

Malin : Tidak mungkin..

Puan Hamidah : Apa?

Malin : Saya merasa mendapatkan kehormatan besar dengan
tawaran itu, tapi saya harus katakan dengan terus terang,
saya tak bisa menerima tawaran, Puan.

Puan Hamidah : Karena sudah ada perempuan lain?

Malin : Sejujurnya: iya. Saya sangat mencintainya dan dia sangat
mencintai saya.

Puah Hamidah :Bagaimana kalau saya katakan padamu: Tinggalkan dia
atau, kamu akan kehilangan pekerjaanmu?

Malin : Itu pilihan yang sangat tidak adil. Tapi demi dia saya rela kehilangan apapun.

Puan Hamidah : Jadi keputusan itu, tak bisa goyah

Malin : Tidak akan pernah.

Puan Hamidah : Kamu selalu bisa mengambil sisi yang baik atas keburukan yang kamu alami, terkecuali dua hal sesuatu yang membahayakan jiwamu atau penghinaan atas harga dirimu. Bagaimana kalau sekarang saya katakan: Begitu beraniya kamu hinakan harga diriku...

Malin : Maafkan saya... Dalam soal perasaan saya tak bisa berpura-pura...

Puan Hamidah : Tinggalkan saya di sini!

Malin : Saya hanya..

Puan Hamidah :Tinggalkan Saya! Saya ingin sendirian di sini.

Malin pergi meninggalkan Rengganis, yang hanya bisa diam dan berkali-kali menyeka matanya yang berkaca-kaca.

ADEGAN 7

Para sosok-sosok melakukan gerakan menandakan perjuangan untuk tetap setia dalam cinta.

Suara Malin : Nilam, kau masih menderu di antara kerinduanku pada
secangkir kawa daun yang nyaris membasi.

Setiap ambang fajar, aku baru mulai mengatupkan mata, dengan
jiwa rapuh tanpa gengaman jari lentikmu.

Di setiap deras hujan, aku berusaha bangkit dari kematian demi
air mata yang pernah kau simbahkan di bahu.

Demi isakmu untuk menagihku kembali. Ya, lelaki kecil yang
teramat sederhana ini akan pulang. Pulang untuk berteduh dan
lelap di hatimu

Suara Nilam : Aku masih berbaring di antara rinai dan kabut. Berusaha
berlari di antara pematang retak.

Tapi bibirku selalu begetar di antara butiran air mataku yang
menitik, saat namamu kusebut dalam doa menjelang tidur.

Aku jatuh berulang, tapi seabait bisikan hati yang kau pahat telah
membuat kakiku selalu kokoh.

Dan ketika kokok ayam mengetuk fajar, langit biru selalu
melukis hal yang sama: penantianku yang tak terbeli, sekalipun
nafasku koyak oleh kemalangan yang tiada putus.

Pulanglah Malin, sekalipun yang kupunya hanya air mata.

ADEGAN 7

Pendandang terus bernyanyi. Tak berapa lama semua penari duduk. Dari arah belakang keluarlah Malin dan Nilam. Malin telah mengenakan pakaian mewah dan germerlap sementara Nilam hanya mengenakan pakaian gadis kampung yang sangat sederhana. Nilam tampak terlihat sangat rendah diri dihadapan Malin.

Malin : Kenapa Nilam semakin menjauh pada saat jarak tak lagi terbentang.

Nilam : Nilam takut kaki ini tak lagi berpijak ke tanah, Malin...

Malin : Maksudmu?

Nilam : Biarlah aku pergi..(Nilam melangkah pergi)

Malin : Tunggu, Nilam! Dengar Nilam! Aku masih Malin yang kau kenal sepuluh tahun lalu! Seseorang yang tak pernah bosan menemanimu menyusuri pematang. Seseorang yang mengagumimu, sehingga selalu mencari cara untuk bisa bersama...

Nilam : Sekarang kau memiliki banyak cara untuk bisa memilih yang kau kehendaki, Malin!

Malin : Karena Nilam berprasangka, aku termasuk laki-laki yang beranggapan semua perempuan dapat ditaklukan dengan harta!

Nilam : Nilam punya banyak keterbatasan, Malin! Nilam tak mau terpuruk oleh angan-angan Nilam sendiri!

Malin : Apa yang kau angan-angankan Nilam?

Nilam : Semua janji yang pernah kau ucapkan, Malin. Nilam sadar janji-ianji itu hanya gurauan anak-anak remaja yang masih ingusan...

Malin : Janji-ianji itu bukan angan-angan Nilam.. Sebentar lagi akan menjadi kenyataan...

Nilam : Kau tak tahu, apa yang telah terjadi semenjak kepergianmu sepuluh tahun yang lalu, Malin...

Malin : Apapun yang akan aku ketahui, aku tak akan memperdulikannya...

Mandeh : **(Datang dengan tiba-tiba dengan busana yang mewah)** Malin, Jauhilah perempuan itu! Perempuan itu tak bisa dipegang kata-katanya!

Malin : Mandeh!

Mandeh : Ia melarikan diri dari rumah, padahal telah tercapai mufakat untuk merajut pernikahan!

Nilam : Itu tidak benar!

Mandeh : Begitu pandai perempuan ini membuai harapan laki-laki, semudah ia menyiramkan air garam di atas luka yang menganga!

Nilam : Maafkan aku Malin! Aku..aku... **(Berlari meninggalkan Malin)**

Malin : Nilam! Nilam! Tunggu Nilam! **(Berlari mengejar Nilam)**

Malin menghentikan langkahnya dan berbalik mendekati Mandehnya

Malin : Apa yang telah Mandeh perbuat pada Nilam?

Mandeh : Anak itu telah membunuh Abaknya sendiri..

Malin : Apa peduli Mandeh jika memang Nilam yang jadi penyebab kematian Abaknya! Jika Nilam telah berlaku jahat, bukankah kita jauh lebih jahat! Kita hanya berpangku tangan melihat kejahatan menimpa orang lain, karena kejahatan itu kita pandang tak membahayakan keselamatan kita. Siapa yang lebih jahat, Mandeh?

Mandeh : Semuanya selesai kalau Nilam tidak melarikan diri dari rumah, dua hari sebelum *baralaik* yang telah disanggupinya...

Malin : Semuanya selesai andai saja tidak ada manusia culas semacam Datuk Kayo. Semuanya selesai andaikata usaha kedai Angku Rasyid tidak bangkrut, Semuanya selesai andaikata Allah tidak mempertemukan Nilam dengan Si tua-tua keladi yang bernama

Datuk Kayo. Semuanya selesai andaikata Nilam tahu diri sebagai orang miskin yang tidak pantas menikah dengan Malin yang kaya raya, begitu maksud Mandeh?

Mandeh : Jaga ucapanmu Malin, jika kau berjalan tanpa ridhaku sebagai orang yang pernah melahirkanmu, maka jalan hidupmu akan dipenuhi naas dan ketidakberuntungan..

Malin : (Bersimpuah dan mencium tangan Mandehnya) Biarlah Malin pergi dari hadapan Mandeh daripada meembiarkan Nilam terlunta dan nestapa tanpa sandaran..

Mandeh : **Malin! Malin**

Malin tak menghiraukan Mandeh dan tetap pergi mencari Nilam.

ADEGAN 8

Para penari Berdiri dan bergerak dalam satu pola gerakan lalu kembali duduk. Sesaat kemudian muncullah Datuk.

Datuk : Tak mudah menilai sesuatu sekadar dari apa yang nampak!

Mandeh : Malin bukan laki-laki murahan, Datuk!

Datuk : Dan kau berpandangan, gadis itu terlalu rendah untuk putramu!

Mandeh : Ia akan mengkhianati Malin, sebagaimana yang dilakukannya pada calon suaminya terdahulu.

Datuk : Perempuan itu justru tak bisa mengkhianati perasaannya, Sanah!

Mandeh : Dia menyepakati pernikahan itu lalu kenapa ia tega mencoreng arang di kening calon suaminya!

Datuk : Ia dikorbankan untuk menyelamatkan hajat hidup keluarganya! Sejak awal, ia telah menolak menikah dengan laki-laki yang terpaut jauh usianya dan telah beberapa kali gagal berumah tangga itu!

Mandeh : Malin telah melewati hidupnya selama sepuluh tahun dengan kerja keras! Ia berhak memilih perempuan yang setara!

Datuk : Jadi karena gadis itu terlalu miskin?

Mandeh : Malin bukan penyelamat hajat hidup orang lain!

Datuk : Dia tengah berjuang untuk membahagiakan orang yang dicintainya, Sanah!

Mandeh : Lalu setelah itu, dia akan diperas untuk menghidupi sanak-saudaranya!

Datuk : Kau tiba-tiba telah kehilangan rasa kasih sayangmu, sehingga pikiranmu tak pernah bisa mempercayai siapapun...

Mandeh : Ambo hanya ingin meninggikan kehormatan anak Ambo, Datuk!

Datuk : Kehormatan anakmu telah tercabik-cabik oleh kesombonganmu!

Mandeh : **(Menangis)** Ambo tak sanggup menanggung malu. Apa kata orang jika anak Ambo harus menikah dengan seorang gadis yang telah mempermalukan keluarganya.

Datuk : Ia lakukan itu karena tak bisa melupakan Malin. Aku yang jadi saksi, gadis itu sering duduk menyendiri di tepi pantai, sambil sesekali menyeka air matanya yang deras mengalir di pipinya. Ia sering berdendang sendiri di pematang, saat seseorang yang se-tanah perantauan dengan Malin pulang dan membawa pesan dari Malin.. Telah berapa laki-laki yang terpana pada cantik paras maupun budinya. Tapi demi Malin, semua pelamar telah ditolaknya. Kesetiaannya yang teguh tak sebanding dengan apapun, Sanah... Sekarang ia harus menjadi pekerja di kebun orang untuk menghidupi orangtuanya yang tengah dirundung sakit-sakitan. Ia tak pernah mengeluh menghadapi penderitaan. Hatinya ikhlas dan bersih! **(Sanah masih berisak)** Temuilah Malin dan nikahkan mereka berdua!

Para penari bangkit. Dari kejauhan terdengar dendang kesedihan melengking. Sang pandendang kembali berdendang sementara para penari bergerak perlahan.

ADEGAN 9

Pendandang masih bersenandung. Lalu para penari kembali duduk. Nilam keluar dari kain latar dengan tergesa disusul Malin yang mengejarnya.

Malin : Dengar Nilam! Apapun yang terjadi dengan dirimu itu tak akan merubah keputusanku!

Nilam : Semua kata Mandehmu tak ada yang salah! Seseorang yang sangat kaya raya telah melamar Nilam. Nilam Menolak. Tapi keluarga Nilam terjatuh hutang-piutang pada orang itu. Akhirnya Nilam tak punya pilihan. Nilam menerimanya. Sehari sebelum *malam bainai* nafas Nilam serasa tercekak. Terasa berat menerima cinta seseorang yang seusia Ayah Nilam. Terlebih orang itu dikenal hanya menjadikan perempuan sebagai perburuan nafsunya. **(Pause)** Malam itu juga Nilam lari dari rumah! Nilam bersembunyi di rumah seorang kawan! Akhirnya, sebulan sesudahnya Nilam kembali, Nilam telah menemukan rumah Nilam yang telah dijadikan kebun Pala, sementara orang tua Nilam mengungsi di Rumah adik Mandeh. Sepekan kemudian ayah Nilam jatuh sakit. Hingga sekarang Ayah Nilam masih terbaring lemah.

Malin : Lalu bagaimana dengan..

Nilam : Aku bekerja di kebun Bagindo Sati, sorenya mencarikan rumput untuk kuda-kuda Sutan Mansur.

Malin : Kau...

Nilam : Setiap hela nafasku seperti menghembuskan keberanian karena ada sesuatu yang selalu ingin aku rengkuh... Di pantai, setiap nestapa, gelap, perih, tiba-tiba mengeja senyuman, karena wajahmu selalu terlukis di ufuk. **(Mandeh masuk)**Kesalahanku yang paling menyakitkan adalah cintamu teramat sulit aku lupakan..

Malin : Ya Tuhan, Nilam..

Mandeh : Maafkan kata-kata Mandeh tadi! Orang tua seringkali salah memperturukan rasa sayang pada buah hatinya. Mandeh akan dampingi langkah kalian untuk merajut kasih, sampai kalian menjejakan kaki dan bergandeng erat dibawah mihrab yang agung dan suci! **(Mandeh duduk dan merengkuh Nilam dalam pelukan)** Nilam pulanglah! Bersegeralah menghadap Mamakmu, katakan pada beliu untuk bersegera meminang Malin!

Malin dan Nilam bersimpuh dihadapan Mandeh. Para penari bangkit dan membuat gerakan. Suara pendendan menyayikan dendang penutup. Setelahnya, penari semakin atraktif dan menyusun komposisi pengabdian cinta Malin dan Nilam.

Pengertian opera menurut encyklopedia adalah seni pertunjukan yang memadukan musik, vokal, tari, dan dialog. Kata opera berasal dari bahasa Latin opera, bentuk jamak dari opus, yang artinya karya. Opera berasal dari Yunani yang kemudian dikembangkan di Eropa. Berawal dari pertunjukan drama-drama di antaranya karya Aeschylus, Sophocles, dan Euripides, dalam sebuah bangunan teater. Adegan dalam drama tersebut diiringi oleh paduan suara dan musik, yang juga digunakan untuk memperkuat atau memberi tekanan pada potongan kisah yang sedang dimainkan.

Dikutip dari buku dipublish oleh Yusuf Abdhul dengan judul Pengertian dan Jenis Naskah tahun 2021. Naskah secara umum memiliki definisi sebagai sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Naskah bisa dikatakan sebagai dasar sebuah cerita dalam film maupun dalam pementasan drama teater. Susunannya dibuat dramatik, menampilkan setting waktu, tempat, kondisi, dan juga dialog dari beberapa tokoh. Bentuk naskah biasanya adalah tulisan dan dijilid yang kemudian menampilkan adegan demi adegan. Struktur khas ini akan memudahkan tim produksi untuk menyiapkan semua kebutuhan dalam proses pengambilan gambar.

5. Ilustrasi

Dikutip dari Clarence L. Barnhart and Robert K. Barnhart, The World Book Dictionary Volume two A-K, The World Book Encyclopedia,

USA, 1982, hal. 1053. Di paparkan bahwa yang dimaksud ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu.

Dalam buku *Exploring Illustration* dikatakan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik.. Masih menurut Fleishmen, dikatakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan maksud. Bentuknya bisa berupa karya fotografis, atau mungkin gambar realistik. Bentuk yang dipakai tersebut sesuai dengan kebutuhan, namun intinya adalah bisa dilihat oleh mata. Dengan kata lain, ilustrasi bisa menciptakan gaya, sebuah bentuk metamorfosis, ataupun menterjemahkan suatu objek dari sisi yang bersifat emosional dan fisik. Utamanya, ilustrasi tersebut mampu mempengaruhi bahkan hingga memprovokasi penontonnya.

6. Komik

Dalam buku *Comics and Sequential Art Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1985) oleh Will Eisner, menjelaskan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret. Terdiri atas beberapa gambar yang saling berurutan atau disebut juga sequential arts, komik adalah suatu bentuk naratif yang dapat bercerita. Lebih jelasnya, sebuah

komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut.

Komponen komik tidak semuanya sama dengan karya lainnya, di antaranya ada bidang gambar (bisa berupa gambar manusia, benda, lingkungannya), penggunaan sudut pandang, panel, balon kata bahkan di beberapa komik, teksnya pun digambar sendiri (*hand lettering*). Komponen-komponen ini bekerja sama secara gestalt untuk mengungkapkan cerita sesuai yang ingin disampaikan pengarang komik (komikus). Komik adalah hubungan dua arah, yang dimana setelah komik menyajikan gambar dan teks, pembaca akan dibawa secara emosional dan intelektual, sehingga mampu terlarut dalam ceritanya.

Pengaruh Budaya Komik Dalam buku Martabak Keliling dunia oleh Hafiz pada tahun 2005, disebutkan ada tiga pengaruh besar dalam budaya komik dan beberapa diantaranya memiliki pengaruh pada komik di Indonesia, yakni pengaruh komik Amerika, Eropa dan Asia.

a. Format Komik

Komik yang beredar di Indonesia dibedakan atas beberapa jenis, yakni:

- Komik strip

Format komik strip adalah format terlama yang pernah muncul sebagai format komik. Sederhananya, format komik strip banyak ditemukan sebagai tambahan atau suplemen di surat kabar atau majalah. Komik strip umumnya terdiri dari beberapa panel yang menceritakan kisah pendek dan sederhana. Komik strip bisa

ditamatkan pada satu kali terbitan, namun ada juga yang ceritanya dilanjutkan ke terbitan selanjutnya. Komik strip umumnya muncul pada surat kabar dan majalah Amerika dan Eropa, dan dimuat juga di beberapa surat kabar dan majalah Indonesia.

- **Majalah Komik**

Majalah komik adalah komik atau kumpulan komik yang diterbitkan sebagai dalam format majalah. Umumnya, majalah komik berisi komik dari beberapa genre yang berbeda (dan komikus yang berbeda pula), misalnya dalam satu majalah komik bisa saja ada komik roman, misteri, aksi dan lain-lain. Di Indonesia, majalah komik dibagi dua jenis, majalah hiburan dan majalah anak-anak.

- **Buku Komik**

Format ini Adalah istilah untuk komik yang dibukukan. Beberapa negara memiliki istilah yang berbeda untuk sebutan buku komik, misalnya graphic novel (US/ Will Eisner), tankoubon (jepang), dsb. Pengerjaan buku komik berbeda-beda di tiap negara; Amerika dan Eropa dapat menyelesaikan berbulan-bulan bahkan sampai tahunan untuk satu buku, sedangkan Jepang memiliki jadwal yang ketat sehingga sebuah komik bisa terbit dalam hitungan minggu atau bulan. Di Indonesia, format buku komik diseragamkan sejak tahun 1967 (13x18cm).

- Komik Didaktis

Merupakan komik yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan pada anak-anak atau kaum buta huruf. Penggunaan komik sebagai sarana penyampaian informasi terbukti merupakan cara yang ampuh karena anak-anak dan kaum buta huruf tidak perlu punya kemampuan membaca aksara, dan sifat komik yang visual cenderung lebih mudah menarik perhatian orang.

7. Komik digital

Dengan adanya perkembangan ilmu teknologi yang masuk ke Indonesia, muncul penerbit online, yaitu penerbit yang menerbitkan komik-komik buatan komikus Indonesia via internet. Komik-komik tersebut disebut pula komik digital yang tidak memiliki buku fisiknya. Dengan menerbitkan secara online, maka percetakan tidak selalu dibutuhkan.

Pada tahun 2016, Line Indonesia merilis salah satu platform komik online yang menyajikan komik buatan komikus Indonesia dengan nama LINE Webtoon. Line Webtoon dapat diakses di smartphone dan komputer.

Pemaparan Hafiz Ahmad dalam tulisan 'mengapa komik digital' dimana tulisan ini merupakan resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center, menjelaskan bahwa secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya.

- *Digital Production*

Digital Production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

- *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedang kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), *interactivities*, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

- *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan pengantar komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik

digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*. Sedangkan fitur high mobility bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital tadi dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam digital delivery adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwidth*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

- *Digital Convergence*

Pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, film, mobile content, dan sebagainya.

a. Elemen-Elemen Dalam Komik

Dalam perancangan media komik, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan. Diantaranya adalah Panel, merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua macam panel dalam komik, yaitu:

- Panel Tertutup

Panel ini merupakan panel yang dibatasi oleh garis pembatas yang mengelilingi panel (*frame*). Komik Eropa paling banyak menggunakan panel ini.

- Panel Terbuka

Panel ini merupakan panel yang tidak memiliki garis pembatas yang mengelilinginya (*frame*). Panel terbuka cukup banyak digunakan dalam memberikan variasi tampilan komik. Antara satu panel dan panel lainnya dapat menyebabkan adanya patahan yang memisahkan ruang dan waktu sehingga antara panel dapat saling tidak berhubungan. Pada kejadian ini Panel komik menjadi tidak rapi atau mengganjal baik untuk alur bacaan dan visual, terputus-putus, sehingga tidak saling berhubungan. Merespon kejadian ini, Untuk mengatasinya Scott McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. Arti atau maksud dari *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian gambar atau panel tetapi memandangnya secara keseluruhan.

- *Closure*

Berperan dalam menghubungkan panel-panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut “parit” (*gutter*). Peran penting *closure* jika digunakan, adegan yang terputus-putus dapat digabungkan dan tersusun menjadi suatu gambaran yang utuh. akan tetapi *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

b. Balon kata

Dalam sebuah komik balon kata berfungsi untuk menyampaikan perkataan yang berhubungan dengan tokoh, kata-kata tersebut tertulis

dalam balon kata. Balon kata merupakan sebuah ikon yang paling banyak, paling sulit digunakan, dan paling berguna dalam sebuah komik. Bentuk balon kata sendiri sangat banyak dan bervariasi, bahkan setiap harinya muncul variasi dan bentuk-bentuk baru dari balon kata. Sementara itu untuk menyuarakan bunyi-bunyi non verbal dalam sebuah balon kata biasanya diciptakan sebuah simbol-simbol yang dapat mewakili bunyi tersebut. Variasi jenis huruf baik di dalam maupun diluar balon kata cukup bervariasi, hal ini dilakukan untuk menangkap intisari suara (McCloude, 2002). Sesuai penjabaran diatas, Balon kata dibagi menjadi dua yaitu:

- Balon kata normal.
Balon kata ini digunakan untuk menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal.
- Balon kata ekspresi.
Balon kata ini berfungsi untuk memperkuat kata-kata ekspresi dari tokoh dalam komik. Contohnya ketika karakter berbicara dalam pikirannya, ketika marah, sedih, terkejut, takut, dan lain-lain.

c. Narasi

Pada sebuah komik biasanya komikus menambahkan atau menyisipkan teks-teks keterangan yang disebut narasi. Narasi dapat membantu pembaca dalam memahami alur dari cerita yang sedang terjadi dalam komik. Kata-kata dalam komik lebih dari sekedar simbol visual. Namun dapat menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh indra dan emosi pembaca. Selain itu kata-kata dalam komik dapat memberikan

perasaan dan pengalaman terhadap gambar yang pada awalnya netral (McCloud, 2002, h.135).

d. Efek

Dalam sebuah komik bunyi suatu benda tertentu terkadang digambarkan dengan tulisan. Hal ini disebut dengan efek. Selain tulisan garis juga memegang peranan 15 penting untuk memberi efek dalam sebuah komik. Dalam sebuah komik efek dibagi menjadi dua, yaitu:

- Efek Suara

Untuk menyampaikan suatu bunyi tertentu dalam sebuah komik biasanya ditambahkan efek suara. Tulisan yang digunakan untuk efek suara mengikuti tergantung suara yang ingin ditimbulkan.

- Efek Gerak

Untuk menunjukan suatu efek gerakan tertentu atau kecepatan dalam sebuah komik, maka digunakan efek gerak. Efek gerak pada umumnya berupa garis.

e. Cerita,

Dalam menggarap sebuah komik, Cerita memiliki peran sebagai panduan komikus dalam mengarahkan karakter maupun suasana.

f. Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran dalam sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita biasanya dikeluarkan sedikit demi sedikit secara berurutan. Hal ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tersendiri dari pengarang. Seperti pada awal cerita dimulai, biasanya para pembaca belum bisa menentukan mana pemeran utama, pemeran tambahan, dan lain-lain. Namun seiring berjalannya cerita, pembaca akan digiring dan

diarahkan sesuai dengan keinginan dari pengarang cerita. Berdasarkan fungsinya tokoh dibagi menjadi dua yaitu:

- Tokoh Utama (Sentral)

Tokoh yang sering muncul dalam sebuah cerita merupakan tokoh utama. Selain itu tokoh utama memiliki peran yang penting dalam jalannya cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang banyak muncul baik sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian. Dalam sebuah cerita biasanya tokoh utama akan sering ditemui dalam setiap kejadian bahkan tokoh utama dapat muncul dalam setiap halaman cerita. Nurgiyantoro, 1994

- Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan merupakan tokoh yang berkebalikan dengan tokoh utama. Jika tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul dalam cerita, maka tokoh tambahan hanyalah tokoh biasa yang kemunculannya sedikit. Biasanya tokoh tambahan akan muncul dalam cerita ketika kejadian tokoh berhubungan dengan tokoh utama.

g. Latar Belakang/Background

Latar belakang merupakan salah satu elemen dalam komik yang mampu mendukung untuk memunculkan suasana yang ada di sekitar tokoh.

h. *Layout*,

Berperan dalam pengaturan posisi balon teks dan panel agar tidak saling menutupi sehingga informasi visual dapat terlihat jelas. Seorang

komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam suatu panel Alvarez,1996.

i. Warna dalam komik

Dalam *Understanding Comics*, McCloud menuliskan perbedaan antara komik hitam-putih dan komik warna sebagai sesuatu yang luas dan mendalam yang mempengaruhi pengalaman membaca para *audience*. Dalam komik hitam-putih, ide yang mendasari seni di dalam komik dikomunikasikan secara langsung, sedangkan komik berwarna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi McCloud 1993.

j. Media Publikasi Komik

Komik memiliki berbagai media publikasi yang berbeda-beda semua disesuaikan dengan target *audience* dan tujuan dari perancangan komik itu sendiri. Paparan dari Arulan (2013), untuk menerbitkan atau mempublikasikan komik ada beberapa alternatif media yang dapat digunakan, media tersebut dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

k. Komik Strip,

Komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

l. Buku Komik,

Kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul

saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

m. Graphic Novel, atau novel grafis

Komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa.

n. Webcomic,

Komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.

o. Komik Instruksional

Jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan simbol)

8. Teori Karakter, Tokoh dan Penokohan

Menurut Aminudin dalam Rokhmansyah (1998:6), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut membentuk sebuah cerita. Karakter-karakter memiliki watak-watak tertentu dalam sebuah cerita yang sesuai dengan perannya masing-masing dalam cerita dan menjadi salah satu unsur yang paling penting. Karakter-karakter tersebut tidak harus selalu manusia, tetapi juga bisa berwujud binatang ataupun tumbuhan yang digambarkan dapat berbicara, berpikir ataupun

memiliki perasaan. Hal itu dapat ditunjukkan melalui alur cerita, gesture atau ekspresi. Jenis-jenis karakter atau tokoh dalam cerita adalah sebagai berikut:

a. Protagonis

Protagonis adalah jenis karakter tokoh yang paling disoroti didalam sebuah karya cerita dan biasa digambarkan sebagai sosok yang baik hati. Bisa dibilang bahwa tokoh protagonis adalah tokoh utama yang akan menentukan bagaimana jalan cerita dan segala keputusan yang terjadi dan menjadi penentu didalam alur cerita yang berjalan.

b. Antagonis

Antagonis adalah tokoh yang kontras dengan tokoh protagonis. Kebalikan dari protagonis, karakter antagonis sering kali digambarkan sebagai sosok yang jahat dan sangat berlawanan dengan karakter protagonis. Karakter antagonis adalah pemicu konflik dalam alur cerita.

c. Tritagonis

Tritagonis biasa muncul dalam cerita sebagai tokoh atau karakter pendamping yang mampu menjadi penengah antara pertikaian atau konflik yang hadir di antara tokoh protagonis dan antagonis.

d. Skeptic

Skeptic biasa dikenal sebagai tokoh yang memusuhi karakter baik dan mendukung tokoh antagonis dalam sebuah alur cerita.

e. Sidekick

Sidekick adalah tokoh yang berkebalikan dengan tokoh skeptic dimana sidekick memusuhi karakter jahat dan mendukung tokoh protagonis dalam sebuah alur cerita. Hadirnya tokoh sidekick menjadi pendukung yang berperan menghidupkan alur cerita agar tidak monoton.

f. Contagonist

Contagonist adalah tokoh yang berseberangan dengan tokoh protagonis.

g. Guardian

Guardian memiliki peran yang sama dengan namanya yaitu sebagai pelindung tokoh utama.

h. Deutragonis

Deutragonis memiliki peran sebagai sosok teman, sahabat, tempat curhat ataupun sosok yang selalu ada bagi tokoh protagonis dan membantu tokoh protagonis menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

i. Figuran

Figuran adalah tokoh yang biasanya menjadi pemanis dan membuat situasi lebih menarik dalam sebuah alur cerita.

9. Teori Ekspresi

Scott McCloud, pada bukunya yang berjudul *Making Comics* menyebutkan bahwa Ekspresi bukanlah sesuatu yang mudah diungkapkan dengan kata-kata, dan merupakan bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu digunakan. Tidak ada yang menyentuh emosi pembaca lebih kuat selain melalui emosi karakter yang diciptakan komikus. Begitulah pentingnya sebuah ekspresi wajah agar dapat digambarkan dengan jelas (McCloud, *Making* 81).

Komik digital “Malin Nan Kondang akan menggunakan platform webtoon sebagai media publikasi. Selain itu, media pendukung berupa poster yang menyediakan informasi tentang karakter-karakter komik. Di lengkapi X-Banner dengan judul komik dan beberapa poster tentang

karakter untuk diperkenalkan kepada *audience*. Media lainnya adalah berupa stiker tentang komik tersebut.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam perancangan ini di awal langkah penggarapan desainer melakukan proses pencarian data dan informasi melalui beberapa jurnal, menonton, melihat komik dan karya visual lainnya yang mengangkat cerita yang dilatar belakangi zaman kerajaan dan happy ending dalam tema romantika. Selain itu, Pencarian informasi juga dilakukan pada beberapa buku dan artikel yang dapat menambah informasi untuk kepentingan perancangan

2. Metode Pengambilan Data

a. Observasi

Untuk pengumpulan informasi ini desainer melakukan wawancara langsung dengan pengkarya dari Naskah Opera Malin Nan Kondang yang bernama bapak Prof Dr. Novesar Jamarun MS. Dimana beliau merupakan perancang ide dan salah satu team dalam penggarapan naskah tersebut. Informasi juga di peroleh melalui menyaksikan langsung pertunjukan Opera Malin Nan Kondang serta membaca naskah Opera tersebut.

b. Studi Pustaka

Dimulai dengan mengumpulkan beberapa data-data mengenai alih wahana dan juga contoh perancangan alih wahana yang telah digarap

sebelumnya. Hal ini akan menjadi salah satu sumber dalam mencari sumber pustaka sekaligus data statistik mengenai pecaharian komik secara digital. Dilanjutkan dengan mengumpulkan data-data yang ada tentang opera dan naskah opera untuk memperkuat bahan riset.

Setelah itu melanjutkan studi pustaka tentang perancangan dan penciptaan karya *komik* mulai dari teori komik, ekspresi, warna, dan penokohan sehingga koik memiliki pondasi yang kuat dan dapat mewujudkan perancangan komik dengan baik. Dengan mengumpulkan data yang relevan dari buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang terkait dengan topik atau kasus perancangan untuk menguatkan latar belakang dilakukannya perancangan ini dan memungkinkan untuk mempelajari penelitianpenelitian terdahulu, sehingga dapat menghasilkan perancangan yang dilakukan secara maksimal.

3. Segmentasi Target Audiens

Ruang lingkup perancangan merupakan tujuan pencapaian media terhadap target audiens yang dikategorikan dari kondisi geografis, demografis, dan psikografis yang mana membantu pencapaian strategi, program sampai dengan tujuan kreatif perancangan.

4. Segmentasi Geografis

Ruang lingkup wilayah target audiens perancangan media komik ini ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat secara nasional di setiap kota yang ada diIndonesia.

5. Segmentasi Demografis

Sasaran demografis perancangan media komik ini ditujukan kepada audiens dengan kisaran umur 17 - 24. Sasaran demografis berikut diambil dengan berdasarkan riset usia remaja menurut Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Sehingga diambil kisaran umur remaja aktif diantara keseluruhan data, yaitu umur 17-24 tahun. Selanjutnya untuk secondary target akan ditujukan kepada seluruh masyarakat yang sudah menduduki umur diatas 7 tahun.

6. Segmentasi Psikografis

Pada segmentasi psikografis, perancangan ini ditujukan kepada audiens yang selalu menghabiskan waktu dengan menggunakan teknologi digital dan aktif menggunakan internet. Karena akan memungkinkan proses promosi melalui sosial media akan terjadi. Tentunya dikarenakan juga perancangan media komik ini akan di publikasikan melalui platform internet.

7. Metode Analisis Perancangan

a. Analisis Super-A

- *Simple*

Komik diciptakan dalam bentuk *style* ilustrasi yang sederhana, tidak terlalu realistis sehingga menambahkan kesan *friendly* yang cocok untuk target audiens.

- *Unexpected*

Elemen “*unexpected*” ini penulis letakan diakhir cerita yang mana sebagai *plot-twist* dari keseluruhan komik.

- *Persuasive*

Cerita yang disampaikan dalam *komik* banyaknya memberi sifat positif kepada target audiens untuk memegang janji, mengenai kesetiaan dan rendah hati.

- *Entertaining*

Unsur yang satu ini terdapat hampir dikeseluruhan *komik* yang diciptakan. Mulai dari bentuk ilustrasi atau visual yang disajikan, desain karakternya sampai dengan cerita dari awal sampai akhir.

- *Relevan*

Cerita yang disajikan adalah cerita yang sangat dekat dengan lingkungan target audiens mulai dari gambaran latar tempat, waktu, sampai dengan suasanaanya.

- *Acceptable*

komik yang diciptakan akan memberi nilai-nilai positif kepada target audiens, sehingga tidak akan ada hal negatif yang ekstrim seperti sara, pornografi dan sebagainya sehingga membuatnya dapat diterima oleh kalangan masyarakat luas.

b. Perancangan

Untuk proses Perancangan karya dimulai dengan menentukan genre, visual karakter, dan premis, logline, sinopsis. Setelah premis ditentukan dilanjutkan dengan pembuatan logline untuk mengembangkan cerita dan plot cerita komik. Dilanjutkan dengan mulai ditentukan gaya gambar yang akan dipakai dan mood apa yang ingin ditampilkan dalam komik. Desainer akan memproses itu semua dalam pembuatan Storiboard komik. Storiboard akan dilanjutkan dengan eksekusi line art dan pewarnaan.

c. Perwujudan

Comic ini berjudul *malin nan kondang*. Cerita ini diambil dari naskah opera malin nan kondang yang sudah ada sejak tahun 2019 dan sudah melakukan beberapa pementasan baik didalam maupun diluar negeri. *malin* merupakan tokoh utama laki-laki seorang perantau yang ingin membuktikan kesetiannya kepada seorang gadis cantik bernama nilam dengan pulang membawa modal untuk menikahi nya. Nilam sendiri adalah toko utama perempuan yang hidupnya cukup sulit dari keuangan hingga dijodohkan dengan saudagar tua kaya raya.

Hal ini membuat karya komik malin nan kondang ketika di visualisasikan kedalam bentuk komik akan membangkitkan rasa dramatis yang sangat dalam. Dengan genre romansa, karya ini bercerita tentang ssebuah perjuangan seorang laki-laki akan janji dan kesetiannya kepada seorang gadis yang iya kasihi sejak lama.



Gambar 8.
Komik Malin Nan Kondang
(Sumber : *Malin nan kondang*, Navisha yustitia, 2021)

Dalam perancangan Media utama yang digunakan adalah *Comic digital* yang menceritakan sebuah kisah sesuai dengan naskah aslinya. Media utama dapat publikasikan melalui webtoon sebagai platform komik digital yang sudah umum di akses masyarakat Indonesia. Sementara Media pendukung yaitu media alternatif yang memiliki konsep desain berbeda yang memberikan informasi mengenai komik yang mungkin terlewatkan atau tidak dapat ditampilkan ke dalam media utama.

1. Poster

Berisikan informasi-informasi singkat seputar komik malin nan kondang terkait yang dibantu dengan ilustrasi yang visually-striking sehingga dapat menarik perhatian audiens lebih cepat.

2. Feed Instagram

Berfungsi sebagai media informasi alternatif yang dapat menampung lebih banyak informasi yang mendetail yang mungkin terlewatkan atau tidak dapat dimasukkan kedalam poster dan banner.

3. T-Shirt

Bisa menjadi bentuk promosi dan juga sebagai bentuk ketertarikan tiap audiens terkait dengan komik ini ketika memakainya.

4. Merchandise

Dapat menjadi media promosi, ketertarikan dan support masyarakat luas untuk komik ini.

Comic malin nan kondang dipublikasikan melalui platform digital webtoon. Selain itu, media pendukung berupa poster dan banner yang menyediakan informasi-informasi tentang komik yang tidak dapat dimasukkan kedalam *Comic* secara mendetail juga diciptakan. *Feed Instagram* juga menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan informasi-informasi seputar komik malin nan kondang yang lebih mendetail. Media pendukung lainnya berupa T-Shirt sebagai bentuk apresiasi atau support masyarakat yang memilikinya, juga stiker dan poster dari komik.

D. Penyajian Karya

Penyajian karya keseluruhan adalah pameran yang menampilkan seluruh media yang sudah diciptakan mulai dari Media utama yaitu *Comik digital* yang bisa diakses langsung oleh audiens selama pameran berlangsung, media pendukung

Seperti 1 buah banner 160x60 cm yang berisikan informasi-informasi seputar karya dan topik kekerasan terhadap anak. 2 buah poster dekoratif guna menarik perhatian tamu yang mendatangi pameran. Brosur juga T-shirt yang ditata sedemikian rupa dengan media-media lain sehingga terlihat rapi, jelas dan dapat menarik perhatian orang banyak saat pameran berlangsung.

