

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minangkabau adalah suku di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia yang memiliki ragam kebudayaan dan adat istiadat yang kuat serta unik. Saat ini budaya di Minangkabau sudah mulai banyak yang dilupakan. Pengaruh utamanya adalah masuknya budaya asing atau luar sehingga memudarkan nilai-nilai budaya yang ada. Terutama pada masa sekarang banyak anak remaja yang kurang bahkan tidak memahami adat istiadatnya, baik mereka yang ada di wilayah Minangkabau maupun yang merantau atau tumbuh diluar wilayah Minangkabau.

Permasalahan ini muncul akibat kurangnya penerapan dalam kehidupan sehari-hari serta tidak diajarkan lagi di lingkungan sekolah. Anak-anak remaja saat ini sepertinya kurang memahami cara berbicara contohnya *kato nan ampek*. *Kato nan ampek* sendiri yakni tata cara berbicara yang dibagi menjadi empat bagian yaitu *kato mandaki*, *kato manurun*, *kato mandata* dan *kato malereng*. Masing-masing memiliki caranya sendiri, seperti *kato mandaki* digunakan kepada orang yang lebih tua dimana cara bicaranya haruslah sopan dan menyebutkan perannya seperti 'Ibu, Bapak, Nenek, Kakek, Kakak, Abang'. *Kato manurun* digunakan kepada mereka yang lebih muda dimana cara bicaranya lemah lembut. Begitupula dengan *kato mandata* yang digunakan kepada orang dengan umur yang sama, sedangkan *kato malereng* adalah kata-kata sindiran halus agar tidak

menyinggung orang lain saat menegur perbuatannya yang salah.

Cara berbicara seperti *kato nan ampek* ini dalam Agama Islam juga mengajarkan hal demikian. Sebagaimana falsafah orang Minang “*Adaik Basandi Jo Syara’, Syara’ Basandi Jo Kitabullah*” di mana adat yang saling beriringan dengan syariat Islam yaitu berdasarkan Kitabullah, yakni Al-Qur’an. Di mana di dalamnya banyak peringatan, larangan, serta anjuran yang bertujuan untuk menjaga hubungan antara sesama manusia dan Sang Maha Pencipta. Adat yang berdasarkan syariat Islam inipun juga banyak menyinggung kebaikan serta larangan yang dikhususkan bagi perempuan. Hal ini dapat kita lihat pada salah satu surah yang dikhususkan bagi perempuan yaitu surah ke tiga dalam Al- Qur’an yakni An-Nisa’ yang berarti perempuan.

Adat Minang yang mengatur hal ini juga sudah banyak dilupakan salah satunya adalah Sumbang Duo Baleh. Sumbang duo baleh atau dua belas, dimana *sumbang* sendiri berarti adalah segala sesuatu yang salah atau melanggar ketentuan adat terutama norma kesopanan di Ranah Minang yang dibuat bagi perempuan Minang agar adab dan nilai sopan santun ini terjaga karena setiap perempuan atau wanita Minang akan menjadi *bundo kanduang* yang di tangannya akan mewariskan harta *pusako* milik keluarga sekaum serta menjadi *madrasah* pertama bagi anak-anaknya kelak. Dalam buku Panduan Bundo Kandung di Minangkabau yang ditulis oleh Idrus Hakimy Dt. Rajo Penghulu.

Adat Minang yang mengatur hal ini juga sudah banyak dilupakan salah

satunya adalah Sumbang Duo Baleh. *Sumbang duo baleh* atau dua belas, dimana *sumbang* sendiri berarti adalah segala sesuatu yang salah atau melanggar ketentuan adat terutama norma kesopanan di Ranah Minang yang dibuat bagi perempuan Minang agar adab dan nilai sopan santun ini terjaga karena setiap perempuan atau wanita Minang akan menjadi *bundo kanduang* yang di tangannya akan mewariskan harta *pusako* milik keluarga sekaum serta menjadi *madrasah* pertama bagi anak-anaknya kelak. Dalam buku Panduan Bundo Kandung di Minangkabau yang ditulis oleh Idrus Hakimy Dt. Rajo Penghulu.

“Sumbang Duo Baleh yang berarti ada 12 aturan yang tidak boleh dilakukan wanita minang yaitu Sumbang Duduak, Sumbang Tagak, Sumbang Bajalan, Sumbang Bakato, Sumbang Mancaliak, Sumbang Makan, Sumbang Bapakaian, Sumbang Karajo, Sumbang Tanyo, Sumbang Jawek, Sumbang Bagaua (dalam pergaulan), Sumbang Kurenah (bertingkahlaku), (Hakimy, 1976: 10).”

Meskipun aturan ini tidak tertulis namun sebagai perempuan atau wanita minang hendaklah mengetahui tentang semua aturan ini. Perhatian anak-anak remaja perempuan terhadap hal ini karena bagi mereka kurang menarik karena mungkin penyampaian dari orangtua maupun kakek dan nenek mereka, tidak menginformasikannya dengan baik. Sehingga salah satu cara atau solusi menurut penulis dalam menginformasikan hal ini adalah melalui media ilustrasi komik.

Komik dipilih karena memiliki bahasa visual yang lebih efektif dari teks. Komik memiliki alur-alur cerita yang dapat dipahami pembaca. Komik juga dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya. Komik yang pada saat ini sudah

mulai digandrungi di kalangan anak muda hampir di seluruh wilayah Indonesia menjadi target utamanya sebagaimana yang diketahui pada saat ini terdapat dua juta lebih pengguna web komik online. Bentuk komik online yang akan penulis garap kali ini memiliki latar belakang tokoh utama anak perempuan remaja yang duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berwisata ke Sumatera Barat untuk mempelajari budaya dan adat setempat. Genre dari komik yang akan dibuat ini kehidupan sehari-hari dengan sedikit memasukkan unsur fantasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi yang efektif, Informatif dan menyenangkan, kedalam perancangan Komik Adat Sumbang Duo Baleh Sebagai Informasi Kepada Perempuan Minangkabau.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memperkenalkan kembali adat Sumbang Duo Baleh kepada remaja perempuan yang diharapkan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.
- b. Memberikan wawasan kepada setiap perempuan Minang maupun diluar suku Minang bahwa ada adat dan aturan yang harus dijaga setiap perempuan Minang.
- c. Untuk diingat bagi perempuan Minang adat Sumbang Duo Baleh yang harus dijaga dimanapun ia berada.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Masyarakat

Masyarakat kembali diingatkan akan pentingnya suatu adat untuk dikenalkan kepada anak-anak mereka sehingga nilai-nilai yang telah ada tidak luntur oleh perkembangan zaman.

b. Mahasiswa

Mahasiswa mampu membuat perancangan media Informasi yang efektif dan Informatif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan juga mengembangkan ilmu-ilmu baru dengan merancang media informasi berupa komik Adat Sumbang Duo Baleh.

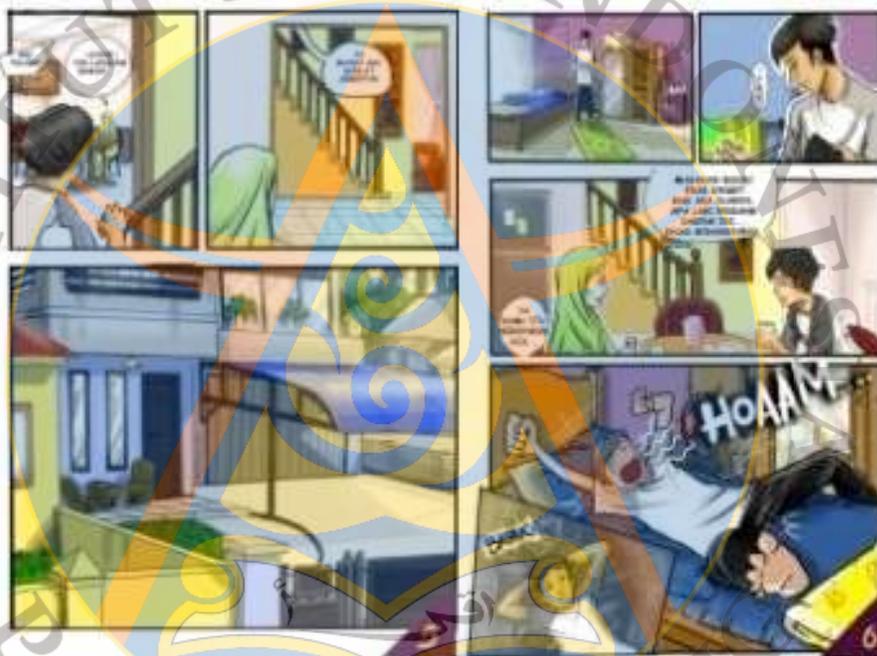
c. Target Audien

Melalui media informasi komik Adat Sumbang Duo Baleh ini, dapat menambah wawasan perempuan remaja mengenai adat di Minangkabau, dan agar adat tersebut tetap terus dilestarikan.

D. Tinjauan Karya

Perancangan media informasi berupa komik tentang adat Sumbang Duo Baleh ini merupakan original perancangan yang belum pernah dibuat sebelumnya. Namun pembuatan media informasi berupa komik tentang adat atau budaya pernah dilakukan sebelumnya meskipun dalam konsep yang sedikit berbeda yakni komik tentang Kesatri Minangkabau Melawan Budaya Asing yang dibuat sebagai tugas akhir oleh Ryan Desriandeva di Universitas Negeri Padang, Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Cerita yang dibawakan pada komik Kesatria Minangkabau Melawan Budaya Asing ini memiliki genre kehidupan sehari-hari yang diperankan seorang tokoh bernama Bujang. Dalam cerita yang juga memperlihatkan tingkah laku dan tatakrama yang baik yang sesuai dengan ajaran di Minang dan sesuai dengan anjuran agama.



Gambar 1

Panel komik Kesatria Minangkabau Melawan Budaya Asing (Sumber: Skripsi Ryan Desriandeva, 2016)

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa Bujang yang menjadi tokoh utama pada cerita, diajak oleh ibunya untuk makan siang namun Bujang menolak ajakan ibunya karna ia ingin melaksanakan solat terlebih dahulu. Perbedaan lain dari komik ini adalah tentang cara melawan pengaruh budaya asing yang digambarkan dengan adanya tokoh pahlawan yang melawan pengaruh buruk yang digambarkan dengan

sesosok monster.



Gambar 2

Penggambaran tokoh pahlawan dalam komik Kesatria Minangkabau Melawan Budaya Asing (Sumber: Skripsi Ryan Desriandeva, 2016)

Pada komik Kesatria Minangkabau Melawan Budaya Asing memiliki bentuk realis komik *style* yang menggunakan dominan warna-warna primer dan tesier seperti kuning, merah, biru, hijau, orange dan ungu. Warna-warna tegas pada komik ini lebih ditunjukkan.

Komik Kesatria Minangkabau Melawan Budaya Asing:



Gambar 3

(Sumber: Skripsi Ryan Desriandeva, 2016)

Kedua, komik dengan judul 9 Lives merupakan komik dengan format webtoon yang merupakan komik digital. Komik ini menjadi referensi karena memiliki gaya visual komik manga serta karakter yang ditampilkan terlihat *charming* dan penggunaan warna-warna yang lembut. Komik ini memiliki latar belakang cerita fantasi yang kuat penggunaan warna-warna yang lembut serta perbedaan warna balon kata pada setiap cerita yang mudah dipahami pembaca.

Berikut komik 9 Lives



Gambar 4

Penggunaan warna dan balon kata dengan warna berbeda dengan karakter yang berbeda
(Sumber: m.webtoon.com: Komik 9 Live)

Ketiga, komik Joyfull Delight juga merupakan komik digital webtoon yang menggunakan warna-warna yang lembut serta penggunaan penyusunan panel yang menarik dengan warna-warna yang lebih cerah. Selain itu disinimenggunakan karakter kecil atau mini seperti anak-anak yang tidak terlalu memerlukan detail jika membahas hal-hal yang lucu, sehingga memberikan kesan adanya interaksi layaknya kehidupan sehari-hari pada karakter.



Gambar 5

Penggunaan warna-warna pastel yang lebih cerah dan tidak monoton sertapenggunaan latar belakang yang berfariasi.

(Sumber: m.webtoon.com: Komik Joyful Delight)



Gambar 6

Penggunaan mini karakter

(Sumber: m.webtoon.com: Komik Joyful Delight)

Dari ketiga komik diatas penulis akan mengambil unsur-unsur tertentu yang dapat dijadikan acuan pembuatan komik. Adapun hal-hal yang ingin

penulis masukkan pada komik yang akan digarap yakni dari pemilihan warna dalam penyusunan panel serta balon kata seperti pada komik 9 Live akan menjadi reverensi dalam pembuatan komik tentang adat Sumbang Duo Baleh. Selain itu komik akan dibuat dengan *style* manga dan penggunaan balon kata seperti pada komik 9 Live ditujukan agar pembaca lebih nyaman dan mudah membedakan karakter mana yang sedang berbicara. kemudian penggunaan karakter seperti pada komik Joyful Delight inilah yang akan dimasukkan dalam cerita komik adat Sumbang Duo Baleh, dimana masih memasukkan unsur-unsur interaksi kehidupan sehari-hari yang tidak terlalu serius. Sehingga adanya ketertarikan oleh audien dan *memorable* sifat tiap karakter.

E. Landasan Teori

1. Ilustrasi

Menurut kamus, 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 menterjemahkansuatu objek dari sisi yang bersifat emosional dan fisik.

Utamanya, ilustrasi tersebut mampu mempengaruhi yang melihatnya. Dalam definisi ini ilustrasi dipandang sebagai sebuah proses berkarya senidan karya seni tersebut berupa gambar, foto, atau diagram. Selain itu bentuk akhir dari karya tersebut bisa berupa naskah yang berbentuk konvensional (tercetak) ataupun yang digital (audiovisual-elektronik).

2. Komik

Komik dalam Kamus Lengkap Inggris – Indonesia berasal dari bahasa Inggris “*comic*” berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur. Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156). Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah , surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta h.517). Komik memiliki gaya cerita dengan berbagai jenis yaitu, jenis kartun, realis, ekspresif, dan surealistik.

Komik mempunyai unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat

dasar berupa bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. Menurut Gumelar (2011), beberapa unsur atau elemen dasar sebuah komik yang pertama space, merupakan ruang dalam komik.

- a. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital.
- b. *Space* berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. *Space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan. *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* yang membentuk komik. *Image* dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan.
- c. *Image* merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
- d. Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalambalon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- e. Warna, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima

warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

f. *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

g. Panel Dalam Komik

McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, disebut “parit”. Panel komik mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan *ajek* dalam pikiran. Perbendaharaan komik adalah lambang visual yang tergantung pada pengaturan elemennya, jadi bisa dikatakan komik sebenarnya adalah *closure*. *Closure* hanya berarti jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan gerakan.

Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

- 1) Waktu-ke-waktu. Peralihan ini memerlukan *closure* yang sedikit.
- 2) Aksi-ke-aksi. Peralihan ini menunjukkan kemajuan tindakan objek yang tunggal.
- 3) Subjek-ke-subjek. Situasi ini masih dalam satu adegan atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar peralihan tersebut bermakna.
- 4) Adegan-ke-adegan. Peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu, serta memerlukan pemikiran deduktif.
- 5) Aspek-ke-aspek. Peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda.
- 6) *Non-sequitur*. Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.

Pada pembuatan komik Adat Sumbang Duo Baleh ini akan menggunakan salah satu jenis komik yakni webtoon. Webtoon adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari webtoon adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang di berbagai belahan wilayah dan dapat dibaca oleh berbagai kalangan usia manapun.

3. *Webtoon*

Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘*web*’ dan ‘*cartoon*’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk website. *Webtoon* adalah layanan di mana webtoon-webtoon terbaru dirilis

secaraterus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi. Dengan *Webtoon* pengguna dapat menikmati komik-komik terbaru yang beragam setiap hari secara gratis.

Webcomic terdiri dari dua kata, yaitu “*web*” dan “*comic*” yang jika digabungkan memiliki arti komik yang diterbitkan di situs web. Jadi, *webcomic* adalah cerita komik yang dipublikasikan di situs web atau aplikasi tertentu yang bisa diakses secara *online* dari *gadget* milikmu. Contohnya seperti laptop dan *smartphone*.

Webtoon dari generasi ke generasi sebagai berikut :

a. Generasi Nol

Merupakan *layout* komik digital yang paling pertama, di mana hanya membaca hasil *scan* dari komik cetak yang diunggah oleh kreator ke internet. Untuk susunannya pun belum benar-benar diedit, karena hanya menggunakan beberapa teknik sederhana seperti *cutting* dan *resize* foto.

b. Generasi Pertama

Kreator mulai mengaplikasikan efek pada gambar komik. Pada generasi inilah pembaca mulai menikmati komik digital yang lebih menarik secara visual ketimbang generasi sebelumnya.

c. Generasi Kedua

Di generasi ini, pembaca dimungkinkan untuk membaca komik dengan cara di-*scroll* vertikal ke atas dan ke bawah. Format seperti ini dirasa sangat cocok untuk memunculkan rasa penasaran pembaca soal kejadian apa yang akan dialami oleh tokoh selanjutnya.

d. Generasi Ketiga

Merupakan generasi sekarang. Seiring dengan perkembangan teknologi, kamu bisa mengakses *webtoon* lewat *mobile app* yang ada di *smartphone* dan *tablet* milikmu.

Webtoon adalah salah satu tren yang tengah menjadi *hype* di kalangan generasi muda, berikut ini adalah penjelasannya :

a. Komik Tradisional vs Digital

Salah satu fenomena yang paling memiliki korelasi dengan kejadian ini adalah penerbitan buku cetak yang mulai memudar. Hal ini tentunya juga berdampak pada penerbitan komik tradisional. *Webtoon* semakin merajalela ketika buku komik tradisional gagal bersaing dengan konten media lain seperti video.

Dengan munculnya media baru, yaitu internet, industri komik mulai meroket kembali seperti sedia kala. Karena mudah diakses, banyak pembaca yang pindah ke media digital seperti *webtoon*. Dimulai dari rasa penasaran tentang apa itu *webtoon*, kemudian muncul antusiasme pembaca untuk terus menunggu kelanjutan *chapter* berikutnya.

Melihat antusiasme ini menyebabkan banyak kreator muda berbakat yang berbondong-bondong untuk mengunggah karyanya ke internet. Kreator mendapat apresiasi dari pembaca dan pembaca mendapat kontendari kreator.

b. Mudah untuk Diakses

Faktor lain yang menyebabkan popularitas *webtoon* menjadi begitu meledak adalah aksesnya yang mudah. Perkembangan media digital seperti *smartphone*, laptop, atau PC telah membuatnya lebih nyaman untuk diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

d. Bisa Dibaca Secara Gratis

Sebagian *webtoon* ada yang disediakan secara gratis, sehingga pembaca tidak perlu mengeluarkan uang untuk sekadar membaca komik. (kreativv Indonesia,2022)

4. Warna

Dari semua bentuk komunikasi yang non-verbal, warna merupakan metode yg paling tepat dalam menyampaikan pesan dan tujuan. Sebelum manusia belajar menghargai keindahan warna, jauh sebelumnya telah terjadi penggunaan warna dalam berkomunikasi. Warna dapat membedakan objek dan menangkap tanda-tanda yang ada, baik itu dari binatang, tumbuhan, sayuran atau cairan. Warna adalah bagian dari proses pelengkapan identitas.

Diantara kegunaan-kegunaan lainnya, warna mendorong dan bekerja secara bersamaan dengan seluruh arti, simbol konsep-konsep dan pemikiran- pemikiran yang abstrak, mengekspresikan fantasi, mengingatkan kembali, waktu, tempat dan memproduksi suatu keindahan atau reaksi secara emosional.

Tidak ada tempat yang lebih baik untuk menguji keefektifitasan warna selain di pasaran, dimana itu merupakan kunci penting dalam berkomunikasi untuk mendapatkan *image* yang positif atau baik, membujuk dan sangat menarik pada suatu produk. Sering disebut sebagai “*silent salesperson*”, warna harus secepatnya menarik perhatian mata konsumen, menyampaikan pesan tentang si produk, menciptakan jati diri produk, dan yang paling penting, membantu menaikkan penjualan. Sedikitnya, warna harus cukup menciptakan minat atau keingintahuan untuk membujuk pembeli untuk mencari tahu lebih jauh tentang si produk itu sendiri.

Reaksi kebanyakan orang terhadap warna adalah biasa saja dan konsumen pada umumnya tidak memperhatikan efek yang terkandung dan yang menarik dari warna. Efek psikologi timbul seketika pada saat melihat warna tersebut, seperti warna mendorong timbulnya arti dan kekuatan sugesti yang ada. Kekuatan yang dapat dilakukan warna terlihat pada setiap tingkat dalam berkomunikasi: dalam *corporate identification*, logo, papan reklame, iklan di TV, Iklan majalah, kotak pembungkus, baik dalam komputer dan lokasi penjualan / pembelian setempat.

Setelah mendapatkan banyak perhatian calon pembeli, sebuah kotak pembungkus harus dapat mengekspresikan kualitas dari suatu produk secara visual. Jika harga suatu produk lebih mahal dari produk pesaingnya, maka warna tersebut haruslah sesuai dengan harga produknya, maka produk tersebut akan dapat bersaing sesuai harganya. Penggunaan warna yang tepat

akan menimbulkan *impact* yang lebih baik dibandingkan dengan kompetisi produknya. Banyaknya jumlah produk yang berbaris dan bersaing di pasaran dan jumlah uang yang beredar lalu lalang, pengguna warna yang cermat dapat menembus pasaran.

Untuk suatu ketepatan pemasaran, warna-warna pembungkus harus memuaskan “*wish fulfillment*” atau kebutuhan bahwa produk akan memenuhi “janjinya”. Contohnya: suatu produk menjanjikan rasa yang manis, maka warna yang tepat untuk digunakan adalah *pink, peach, cream, lavender*, sementara itu, janji akan kesegaran yang sejuk sebaiknya dengan menggunakan warna *icy-blue, green, blue-green*. Setiap keluarga warna membawa kesan yang khusus dan merupakan bagian dari simbol yang menjadi kritik dalam pemasaran produk / *company image*. (BINUS Higher Education, 2015).

5. Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti Bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang yang digunakan, koran atau majalah yang di baca, label pakaian dan masih banyak lainnya. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya.

Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu di perhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Huruf “o”, contohnya, tidak saja terbaca sebagai huruf “0”, tetapi juga terbaca sebagai bentuk lingkaran yang mempengaruhi bidang suatu karya desain. Dimana dan bagaimana seorang desainer meletakkan huruf “0” tersebut dapat mempengaruhi legibilitas dan keseimbangan karya desain tersebut.

Peran tipografi sampai pada jaman tersebut, tipografi sebagai bidang yang berfokus pada bentuk huruf belum populer. Perkembangan tipografi mulai menjadi populer dimulai pada abad ke lima belas dengan ditemukannya sistem pencetakan dengan menggunakan “*movable type*”. Pada saat yang bersamaan, keinginan dan kemampuan membaca masyarakat juga meningkat, membuat kebutuhan akan buku, surat kabar, dan lain-lain juga meningkat. Pada saat inilah profesi tipografer mulai muncul. Fungsi daripada tipografer pada saat itu adalah mengawasi keseluruhan proses produksi termasuk didalamnya pembuatan huruf dan

pencentakannya.

Revolusi industri membawa pengaruh terhadap kecepatan dan spesialisasi dalam segala bidang. Sistem percetakan yang tadinya manual berubah menjadi mekanik. Spesialisasi pekerjaan semakin berkembang, muncul spesialisasi pekerjaan seperti desainer bentuk huruf (*type designer*), pengatur huruf (*typesetter*), pencetak (*printers*), dan lain sebagainya. Desainer komunikasi visual dan tipografer adalah dua profesi yang berbeda, walau fungsinya dalam suatu karya desain saling terikat. Dalam sebuah karya desain, desainer komunikasi visual memberikan spesifikasi *type* yang diinginkan, dan *typesetter* akan melakukan penyusunan *type* tersebut bagi sang desainer. Segi positif dari spesifikasi ini, setiap ahli semakin ahli dan bertanggung jawab pada bidangnya. Pada masa-masa ini dapat dilihat penggunaan *type* yang lebih memperhatikan keindahan bentuk huruf.

Tipografi dalam desain komunikasi visual prinsip yang ketiga adalah *visibility*. Yang dimaksud dengan *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Font* yang digunakan untuk headline dalam brosur tentunya berbeda yang digunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan *fonts* yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

Prinsip pokok yang terakhir adalah *clarity*, yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah, *visual hierarchy*, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok daripada desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat. Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai suatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspresi menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah dari pada suatu karya desain seperti juga desain elemen yang lain. Maka dari itu, banyak ditemui desain komunikasi visual yang hanya menggunakan tipografi sebagai elemen utamanya, tanpa objek gambar. (Priscilla Yunita Wijaya, 2004).

6. Adat Sumbang Duo Baleh

Minangkabau yang merupakan salah satu suku di Indonesia yang lebih menonjolkan kebudayaan khasnya dibandingkan dengan teritorial wilayahnya dengan suku yang menerapkan system matrilineal atau menurut garis keturunan ibu tertua di dunia. Perempuan di suku minang diibaratkan

sebagai *limpapeh rumah nan gadang*, sebagai penghias rumah gadang dan disanalah letak sebuah kehidupan. Hal ini menuntut wanita Minangkabau untuk dapat menempatkan perannya sebagai wanita yang istimewa. Pepatah minang mengatakan bahwa *adopun nan disabuik parempun, tapakai taratik dengan sopan, mamakai baso jo basi, tau diereang jo gendeang*. Maksud dari falsafah ini perempuan harus memiliki budi pekerti yang baik, tahu sopan dan santun, tata bergaul, berbasa-basi, mengenali posisi dan memahami kondisi. Ketika perempuan Minangkabau tidak mampu menempatkan perannya sebagai wanita Minangkabau, ia dikatakan melanggar norma atau aturan yang ada dalam budaya Minangkabau. Ibrahim (2014) mengartikan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau adalah sumbang.

Dalam kamus besar Minangkabau Indonesia, sumbang diartikan sebagai perilaku menyimpang dan janggal serta merupakan salah satu kaidah hukum dalam adat Minangkabau (Usman,2002). Sedangkan pengertian sumbang menurut adat Minangkabau adalah sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. Sumbang menurut adat Minangkabau belum tentu sumbang menurut adat istiadat tempat lain (Ibrahim,2014).

Menurut pemaparan Syafrudin Dt. Majo Kayo sumbang berarti segala sesuatu yang tidak lazim dari kebiasaan, seperti sumbang *mancaliak* (melihat)jika terlalu melihat pada satu pandangan seperti melihat seseorang terlalu lama, kemungkinan ia memiliki maksud tertentu, hal seperti ini sudah bisa dikatakan sumbang. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa

sumbang berarti hal-hal yang salah atau tidak wajar dilakukan oleh masyarakat pada umumnya. Sumbang atau sesuatu yang salah ini mengakibatkan adanya hukum teguran kepada mereka yang melanggarnya. Sedangkan apabila sumbang ini telah dilakukan secara berlebihan namun tidak ada perubahan bagi yang ditegur, akan menimbulkan jatuhnya hukum adat yang ditentukan oleh kepala adat, suku dan niniak mamak setempat.

Segala aturan dan tata karma yang baik inipun telah dimiliki dan diajarkan dalam adat Minangkabau yang diperuntukkan untuk wanita yang disebut Sumbang Duo Baleh. Sumbang duo baleh adalah peraturan tidak tertulis dalam adat yang berisi tentang tata karma dan nilai sopan santun atau segala sesuatu aturan di Minangkabau yang salah atau menyimpang. Sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau adalah sumbang. Pengertian sumbang menurut adat Minangkabau adalah sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. Dua belas perilaku itu seperti *Sumbang Duduak*, *Sumbang Tagak*, *Sumbang Diam*, *Sumbang Bajalan*, *Sumbang Kato*, *Sumbang Caliak*, *Sumbang Bapakaian*, *Sumbang Bagaua*, *Sumbang Karajo*, *Sumbang Tanyo*, *Sumbang Jawab*, *Sumbang Kurenah* (tingkah laku). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing sumbang.

a. *Sumbang Duduak* (Sumbang ketika duduk)

Adat kebiasaan mengatur bahwa duduk yang paling pantas bagi perempuan adalah bersimpuh. Tidak boleh bersila seperti lelaki, tidak

boleh mengangkat kaki, berjongkok. Duduk di kursipun haruslah menyamping dan merapatkan paha. Apabila berboncengan tidak boleh mengangkang, harus menyamping.

b. *Sumbang Tagak* (Sumbang ketika berdiri)

Saat berdiripun, perempuan diatur untuk berdiri dengan sopan, tidak berkacak pinggang. Dilarang berdiri di tangga atupun di depanpintu. Dilarang untuk berdiri di pinggir jalan jika tidak ada yang dinanti, dan tentunya dilarang berdiri berdua dengan yang bukan muhrim.

c. *Sumbang Bajalan* (Sumbang ketika berjalan)

Bajalan si ganjua lalai, pado pai suruik nan labiah alun tataruang patah tigo, samuik dipijak indak mati. Ketika berjalan, perempuan haruslah berkawan, tidak boleh tergesa-gesa namun harus tetap hati-hati. Diumpamakan bahwa semut yang terinjak bahkan tidak mati. Demikian saking hati-hatinya.

d. *Sumbang Bakato* (Sumbang dalam berkata kata)

Berkata haruslah dengan sopan dan memiliki tujuan, haruslah mengerti *kato nan ampek*. *Kato nan ampek* diantaranya adalah *kato mandaki* yang digunakan untuk menyapa orang yang lebih tua, *kato mandata* yang digunakan kepada orang yang seumuran, *kato manurun* yang digunakan untuk orang yang lebih kecil, dan *kato malereng* yang digunakan untuk orang *sumando*. Ia harus tahu dengan siapa sedang berbicara dan dilarang untuk memotong pembicaraan orang lain, serta berkata dengan terlalu kegirangan.

e. Sumbang Mancaliak (Sumbang dalam melihat)

Perempuan yang telah *gadiah* atau gadis dalam artian beranjak remaja dilarang untuk bersitatap dengan lelaki yang bukan mahromnya, ia haruslah menundukan dan menjaga pandangannya. Saat ada tamu, sebisa mungkin untuk tidak melihat jam terlalu sering. Karena dianggap tengah mengusir tamu secara halus.

f. Sumbang Makan (Sumbang ketika makan)

Makanlah secukupnya, makan pelan-pelan. Dilarang makan sambil berdiri apalagi berjalan. Sebisa mungkin tidak berbicara saat makan kecuali sangat penting. Jangan berbunyi saat makan (*mancapak*).

g. Sumbang Bapakaian (Sumbang dalam berpakaian)

Pakaian harusah sopan, bersih dan rapih. Jangan memakai pakaian yang jarang dan ketat, apalagi sampai mencetak lekuk tubuh. Mengenakan pakaian yang pas dengan fungsi masing masing, pakaian ke pasar tentu beda dengan pakaian untuk solat.

h. Sumbang Karajo (Sumbang ketika bekerja)

Idealnya pekerjaan perempuan adalah pekerjaan yang ringan dan mudah. Pekerjaan kasar dan berat hendaknya diserahkan kepada kaum lelaki, ataupun dimintakan tolong kepada laki-laki yang ada.

i. Sumbang Tanyo (Sumbang dalam bertanya)

Dalam bertanya, dengarlah terlebih dahulu penjelasan orang lain, barulah bertanya dengan sopan. Maksudnya sopan adalah tidak menguji apalagi merendahkan orang lain.

j. Sumbang Jawek (Sumbang dalam menjawab)

Begitu juga ketika ditanyai, jawablah dengan seperlunya dan tepat. Jangan menjawab sekenanya, sehingga orang harus bertanya berulang ulang karena semakin bingung. Jawablah hal yang perlu perlusaja, yang tidak perlu tidak usah dijawab.

k. Sumbang Bagaua (Sumbang dalam bergaul)

Pergaulan perempuan dewasa minang haruslah terjaga. Ia tidak boleh bergaul terlalu dekat dengan bukan muhrimnya apalagi berjalan berduaan. Selain itu akan terlihat sumbang bila perempuan dewasa bergaul dengan anak kecil, apalagi ikut permainan mereka.

l. Sumbang Kurenah (Sumbang dalam bertingkah laku)

Dalam bertingkah laku sehari-hari haruslah tetap bisa menjaga perasaan orang lain. Jangan berkata berbisik bisik, menutup hidung dalam keramaian, tertawa terbahak-bahak, dll. Jaga lisan dari hal yang akan menyinggung perasaan banyak orang.

Dari kedua belas sumbang diatas ada enam sumbang yang paling utama yakni Sumbang Mancaliak, Sumbang Bajalan, Sumbang Duduak, Sumbang Bapakaian, Sumbang Bakato, dan Sumbang Perbuatan. Sumbang yang utama ini adalah sumbang yang sering terjadi dan sering dilakukandalam kehidupan sehari-hari. Adapun sumbang yang lebih buruk adalah Sumbang Adat, dimana sesuatu yang tidak diperbolehkan dalam adat tetap dilakukan seseorang dan berkelompok.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam memperoleh hasil yang baik dalam perancangan media informasi tentang Adat Sumbang Duo Baleh ini, maka diperlukan sebuah metode yang baik untuk mewujudkannya. Pada tahapan ini dilakukan penyebaran angket pada target audiens. Dimana didalam angket tersebut berisikan pertanyaan seputar komik dan tanggapan audiens terhadap adat Sumbang Duo Baleh. Data yang diperoleh melalui angket daring, wawancara dan dokumentasi.

Kuisisioner online digunakan sebagai peninjauan kepada target audiens tentang pembahasan perancangan untuk mengetahui pendapat audiens serta tertuju langsung kepada target audiens yang dimaksud dan agar menjangkau target audiens lebih banyak.

Data yang telah diperoleh melalui studi pustaka serta hasil wawancara dengan salah seorang datuak diwilayah Pulutan, Nagari Koto Tuo Kecamatan Harau. Data yang diperoleh adalah data penunjang yang relevan untuk mencari tahu tentang ada ataupun tidaknya tentang adat Sumbang Duo Baleh. Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada informan dan mencatat atau merekam jawaban informan (Mahmud, 2011:127). Unit analisis dalam rancangan ini adalah individu karena subjek penelitian dilakukan secara individual. Kemudian data yang telah terkumpul disusun secara sistematis.

a. Observasi

Observasi yang dilakukan tertuju langsung kepada objek yang bersangkutan yakni perempuan Minangkabau. Objek sasaran yang dituju dapat dilihat di lingkungan sekitar, seperti kafe, taman, lingkungan rumah dan lain sebagainya. Target audien yang dituju adalah anak remaja perempuan dengan rentang umur 13-17 tahun atau anak sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.

b. Wawancara

Tahap wawancara dilakukan untuk mengambil data dari target audien maupun data dari narasumber untuk dapat mengetahui kebenaran adanya Sumbang Duo Baleh tersebut. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya mereka mengetahui namun pengaplikasiannya masih kurang dalam masyarakat. Sumbang itu sendiri merupakan hal-hal yang tidak lazim bagi orang yang melihatnya. Teguran adalah salah satu cara agar seseorang tersebut mengenali kesalahan yang dilakukannya. Sumbang Duo Baleh yang sudah tidak diajarkan lagi di sekolah-sekolah menjadi faktor mengapa adat tersebut mulai hilang, serta penerapannya dari orang yang lebih tua kepada anak-anak remaja.

c. Kuisisioner Online

Pembuatan angket online dilakukan sebagai salah satu cara mendapatkan tanggapan target audien yang dituju. Dari hasil data kuisisioner di atas dapat disimpulkan bahwa, rata-rata dari mereka tidak banyak yang mengetahui tentang adat Sumbang Duo Baleh, hanya

pernah dengar sebelumnya. Beberapa dari mereka ada yang membaca komik lewat majalah atau surat kabar, atau dalam bentuk cetak, meskipun rata-rata membaca komik lewat *platform* komik digital. Genre komik yang mereka baca juga beragam, namun yang pernah membaca komik dengan genre legenda dan sejarah dapat dikatakan sedikit. Namun rata-rata dari mereka tertarik apabila adat ini dikemas dalam bentuk komik.

2. Perancangan

Media informasi berupa komik ini akan menampilkan sebuah cerita tentang seorang anak remaja perempuan yang duduk dibangku kelas dua sekolah menengah atas dimana ia yang akan pergi pulang kekampungnya mendapat banyak teguran dalam perjalanan karena melakukan banyak Sumbang. Disinilah nantinya remaja perempuan ini mendapat penjelasan serta teguran yang menjadi landasan pertama ia mengetahui Sumbang Duo Baleh.

3. Perwujudan

Komik digital dipilih sebagai wadah informasi yang tepat dikarenakan komik digital yang mudah diakses. Komik dipilih karena penyajiannya yang sederhana, penyampaian yang ringkas namun memiliki makna yang dalam yang bisa dilihat dari ekspresi yang disajikan, serta perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat

pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya. Komik yang pada saat ini sudah mulai menjamur di kalangan anak muda di seluruh wilayah Indonesia menjadi target utamanya sebagaimana yang diketahui pada saat ini terdapat dua juta lebih pengguna web komik online di Indonesia yang rata-rata penggunanya adalah anak muda. Dengan berbagai cerita yang disajikan mendapat minat tersendiri dikalangan anak muda di Indonesia.

a. *Simpel*

Cerita komik menggambarkan remaja perempuan yang banyak melakukan kesalahan sesuai dengan Sumbang Duo Baleh.

b. *Unexpected*

Penggambaran kehidupan sehari-hari tokoh utama yang dikejutkan dengan hal-hal baru saat ia kembali pulang ke kampung halamannya.

c. *Persuasive*

Cerita tentang adat yang akan didapatkan tokoh utama ini menjadikannya sesuatu yang unik dan mudah diingat orang. Karena sebelumnya belum ada yang membahas tentang adat yang direalisasikan dalam bentuk komik digital.

d. *Entertaining*

- 1) Komik digital sendiri sudah menjadi bagian dari hiburan yang dapat diakses kapan saja, terlebih anak remaja yang pada dasarnya saat ini sering menggunakan *gadget*.
- 2) Bentuk gambar yang akan disajikan juga menambah daya tarik

untuk menghibur orang-orang yang membacanya

e. Relevan

Target audien yang dituju adalah anak remaja berskisar 13-17 tahun, hal ini tentu sangat sesuai dengan bentuk cerita yang akan disajikan

f. Acceptable

1) Penyajian komik ini nantinya tidak membawa pembaca untuk mengubah nilai-nilai yang ada pada dirinya, namun membawa pembaca untuk tahu akan adat yang harus dilestarikan seminimal mungkin pertama-tama untuk dirinya sendiri.

2) Komik ini nantinya akan memiliki gambaran kehidupan kota dengan orang-orang yang hidup secara individual dan tokoh utama diberikan informasi tentang adanya adap sopan santun dan tingkah laku yang seharusnya dilakukan oleh seorang anak perempuan Minangkabau.

4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya akan dipamerkan dalam pameran tugas akhir. Komik ini akan dibuat dengan menggunakan teknik digital dengan genre kehidupan sehari-hari. Komik akan dipublish melalui platform *Webtoon*, serta akan dibuat berupa media social dalam rangka promosi melalui *Instagram* dan *Facebook* agar lebih mudah menjangkau target audien. Media sosial ini juga diperlukan sebagai media promosi tambahan yang akan dibuat yakni media animasi singkat sebagai promosi tambahan untuk menarik target audien.

Media pendukung:

a. Poster

Poster digunakan sebagai media promosi secara online maupun offline yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang sebuah komik Sumbang Duo Baleh yang dirancang. Poster juga media yang secara tidak langsung membuat orang ingin mengetahui tentang apa yang sedang dipromosikan lewat poster tersebut.

b. X-Banner

Banner berisi keterangan tentang peluncuran webtoon adat sumbang duo baleh, juga dilengkapi dengan gambar karakter serta kata-kata yang berhubungan dengan adat sumbang duo baleh yang tertera pada banner sehingga banner dapat menjadi media pendukung yang tepat.

c. Media Pajang

Media pajang berisi proses pembuatan karya mulai dari sketsa karakter, storyboard, hasil akhir karya serta penggunaan warna dan tipografi.

d. Merchandise

Merchandise merupakan bentuk apresiasi bagi pembaca yang telah mengikuti atau membaca komik ini nantinya. Merchandise yang dapat pembaca miliki diantaranya adalah dompet kecil, t-shirt, stiker dan pin eksklusif tokoh- tokoh didalam komik.