

KOMIK ADAT SUMBANG DUO BALEH SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI PEREMPUAN MINANGKABAU

Gabrie Hannan Fadillah Khair¹, Harissman², Olvyanda Ariesta³

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email: gjenankhair2622@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “Komik Adat Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi bagi Perempuan Minangkabau”, didasarkan kepada ketertarikan pengkarya terhadap fenomena adat Sumbang Duo Baleh yang merupakan adat sopan santun dan tingkah laku di suku Minangkabau, Sumatera Barat. Pengkarya menghadirkan karya berupa komik sebagai bentuk penyampaian informasi bagi perempuan Minangkabau yang berada di wilayah Sumatera Barat maupun perempuan keturunan Minang tentang Sumbang itu sendiri dan aturan-aturan yang harus dipahami seorang perempuan di Minangkabau. Metode penciptaan yang dilakukan terdiri dari persiapan meliputi pengumpulan data, studi pustaka, wawancara, angket online, pembuatan karakter komik, sinopsis cerita, storyboard, dan mengunggah hasil karya pada laman komik online berbasis Webtoon. Komik berbasis online dipilih karena lebih mudah diakses sebagaimana saat ini anak remaja yang sudah lebih banyak memakai ponsel dan akses jaringan sehingga tidak sulit dalam mengakses komik ini. Karya dalam bentuk dua dimensi yang disusun secara memanjang dan diunggah pada laman Webtoon menggunakan aplikasi Ibis Paint-X dan Adobe Illustrator. Cerita didalam komik meliputi Sumbang Duo Baleh itu sendiri yakni Sumbang Duduak, Sumbang Makan, Sumbang Kato, Sumbang Mancaliak, Sumbang Bapakaian, Sumbang Tanyo, Sumbang Jawek, Sumbang Bajalan, Sumbang Bagaua, Sumbang Karajo, Sumbang Kurenah, dan Sumbang Tagak.

Kata Kunci: Komik Digital, Sumbang Duo Baleh, Webtoon

Abstract

The creation of the Final Project work with the title “Comic Adat Sumbang Duo Baleh as an Information Medium for Minangkabau Women”, is based on the workman’s interest in the traditional phenomenon of Sumbang Duo Baleh which is a custom of manners and behavior in the Minangkabau tribe, West Sumatra. The presents works in the form of comics as a form of conveying information for Minangkabau women in the West Sumatra region as well as women of Minang descent about Sumbang itself and the rules that a woman in Minangkabau must understand. The creation method carried out consists of preparation including data collection, literature study, interviews, online questionnaires, comic character creation, story synopsis, storyboards, and uploading works on Webtoon-based online comic pages. Online-based comics were chosen because they are more accessible as nowadays teenagers who have used more mobile phones and network access so that it is not difficult to access these comics. Works in two-dimensional form are arranged longitudinally and uploaded on the Webtoon page using the Ibis Paint-X application and Adobe Illustrator. The story in the comic includes Sumbang Duo Baleh itself, namely Sumbang Duduak, Sumbang Makan, Sumbang Kato, Sumbang Mancaliak, Sumbang Bapakaian, Sumbang Tanyo, Sumbang Jawek, Sumbang Bajalan, Sumbang Bagaua, Sumbang Karajo, Sumbang Kurenah, and Sumbang Tagak.

Keywords: Digital Comics, Sumbang Duo Baleh, Webtoon

A. PENDAHULUAN

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. Begitu pula 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 ini pun 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 Kanduang 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 Kanduang 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, SumbangJawek, Sumbang Bagaua (dalam pergaulan), Sumbang Kurenah(bertingahlaku), (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. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

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 diatas 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. Metode Analisis Data

a. Sempel

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. *Aceptable*

- 3) 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.
- 4) 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.

C. PEMBAHASAN

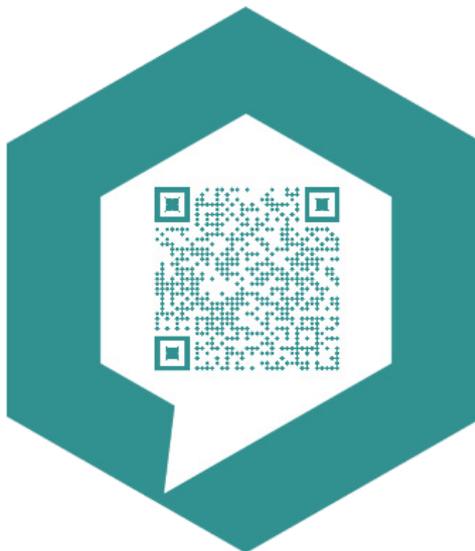
1. Hasil Karya

Media utama perancangan Komik Adat Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi Bagi Perempuan Minangkabau ini berbentuk komik digital yang dipublikasikan pada laman baca komik *Webtoon*. Media pendukung yang dihadirkan berupa cetak dan digital. Berikut media yang telah berhasil dihadirkan dalam perancangan ini, antara lain:

a. Komik Digital

Komik digital yang dihadirkan ini di publish dalam baca komik digital yang dapat di akses secara gratis dengan jaringan internet yang seimbang yakni melalui *Webtoon*. Dalam pembuatan komik digunakan bentuk dan *style* gambar yang simpel dan penggunaan warna-warna yang lembut dan tidak monoton. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian anak remaja yang menjadi audiens utama dalam perancangan ini.

Melalui QR code diatas audiens dapat mengakses komik digital ini dengan mudah, atau juga dapat dilakukan dengan mengakses melalui pencarian website dan bahkan dapat dicai dengan lebih mudah bagi mereka yang telah mendownload aplikasi *Webtoon*.



Gambar 1. QR Code Komik Adat Sumbang Duo Baleh
[Sumber: Gabrie Hannan F.K, 2022]

b. Poster dan *X-Banner*

Media berupa poster dan *x-banner* ini nantinya akan dicetak dan dipajang pada saat hari peluncuran komik digital. Sementara untuk poster akan

ditempatkan ditempat yang dapat dilihat audiens dengan baik. Hal ini bertujuan agar audien tertarik untum membaca komik dengan sedikit kata pendukung pada poster yang ditampilkan. Pada *x-banner* selain menginformasikan tentang peluncuran komik digital ini juga menampilkan *QR Code* yang berfungsi agar audiens dapat mengakses komik dengan cepat tanpa mencarinya melalui laman pencarian internet. Untuk desain poster dan *x- banner* sendiri memiliki ukuran yang telah ditentukan yang masing-masing berukuran 24 x 59,4 cm dan 60 x 160.



Gambar 2. Poster Komik Adat Sumbang Duo Baleh
[Sumber: Gabrie Hannan F.K, 2022]



Gambar 3. X-banner Komik Adat Sumbang Duo Baleh
[Sumber: Gabrie Hannan F.K, 2022]

c. Merchandise

Beberapa merchandise yang akan disertakan dalam media pajang utama adalah pin, pouch atau dompet kecil, baju dan stiker yang berkaitan dengan komik dan tokoh utama dalam komik. Untuk pin dan stiker akan ditampilkan ilustrasi karakter utama dan judul komik. Untuk pouch atau dompet kecil

berfungsi untuk mereka meletakkan pensil dan pulpen saat kesekolah, selain memiliki ilustrasi tokoh utama pada dompet ini, dibelakangnya juga terdapat QR Code yang tertuju pada media social komik ini yang akan mengarahkan pembaca pada komik digital yang dimaksud. Terakhir ada t-shirt yang akan dipromosikan selama pameran berlangsung dan kurun waktu tertentu untuk menarik peminat pada komik digital ini.



Gambar 4. Tampilan web, app *webtoon*, *t-shirt*, *pouch*, stiker dan pin
[Sumber: Gabrie Hannan F.K, 2022]

2. Analisa Karya

Perancangan komik Adat Sumbang Duo Baleh sebagai media informasi ini memiliki tujuan agar adat yang sudah lama dilupakan ini kembali diingat dan dinformasikan kepada perempuan Minangkabau yang berada didalam wilayah Sumatera Barat maupun perempuan dengan keturunan Minang yang berada diluar wilayah Sumatera Barat. Media informasi ini setidaknya dapat memberikan mereka sedikit info bahwa adanya adat norma dan tingkah laku ini dan memeliharanya saat berada diluar wilayah terutama saat mereka berada di tanah Minang itu sendiri. Adapun sejumlah pencapaian yang telah berhasil dicapai selama proses hingga terciptanya media informasi Sumbang Duo Baleh ini adalah sebagai berikut

- a. Media infromasi ini berhasil menjadi media yang dapat berfungsi sebagai informasi yang tepat dikalangan anak remaja perempuan berusia 13-17 tahun.
- b. Cerita yang ditampilkan didalam komik relate dengan kehidupan sehari-hari yang dialami audiens dan dapat diterangkan dengan baik mengenai sumbang itu sendiri kepada audiens.
- c. Media dan cerita dalam komik yang tidak hanya sekedar informasi ini juga mengedukasi pembaca tentang apa yang mereka lihat dalam adegan dalam komik.

D. KESIMPULAN

Melalui komik digital *Webtoon* tentang “Komik Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi Bagi Perempuan Minangkabau” dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Selain itu, melalui beberapa media pendukung, target audiens tertarik untuk mengakses dan membaca *Webtoon* dengan judul Sumbang Duo Baleh ini. Dengan adanya perancangan media informasi ini target audiens lebih mengenal adat Sumbang Duo Baleh dan hendaknya pembaca dapat mengingat adat yang sangat dikhususkan untuk perempuan di Minangkabau. Semua upaya telah dikerahkan dalam perancangan komik Adat Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi Bagi Perempuan Minangkabau terutama audiens yang dalam rentang usia remaja dan diharapkan dapat mencapai tujuan akhirnya, yakni sebagai media yang dapat membantu menginformasikan adat yang dikhususkan bagi perempuan di Minangkabau ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian dan Dewi Fortuna Anwar. 1983. Wanita dalam Masyarakat Minangkabau. *Jurnal Masyarakat Indonesia Dalam Jurnal Kajian Ilmiah Gender*.
- Gumelar, MS. 2011. *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Hakimy, Idrus Datuk Rajo Penghulu. 1976. *Pegangan Bundo Kandung di Minangkabau*. Bandung: CV. Rosda.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mahasri, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
- Putra. Yeri S. 2007. *Minangkabau di Persimpangan Generasi*. Padang: PSH- FS Universitas Andalas dan Amangkarta.
- Seruni, Sylvia Alena. 2017. “ Sumbang Duo Baleh: Cara Adat Minang Menjaga Kehormatan Perempuan”.<http://www.wonderfulminangkabau.com/sumbang-duo-baleh-adat-perempuan/> . 2 Desember 2020.
- Wijaya, Pricilla Yunita. 2004. *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.