

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 04, No.01, 2023, E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Penanggung Jawab

Mega Kencana

Editor In-Chief

Ahmad Bahrudin

Editor on Board

Harissman, ISI Padangpanjang

Rajudin, ISI Padangpanjang

Amrizal, ISI Padangpanjang

F.X.Yatno Karyadi, ISI Padangpanjang

Saaduddin, ISI Padangpanjang

Nuning Y Damayanti, Institut Teknologi
Bandung

Mitra Bebestari

Andar Indra Sastra, ISI Padangpanjang

Novesar Jamarun, Universitas Andalas

Rosta Minawati, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Handoko, ISI Yogyakarta

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Padang

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Redaktur

Fadhlul Rahman

Izan Qomarats

Eva Yanti

Desain Grafis

Rahmadani

Gambar Sampul

Jeki Aprisela H, "Jejak"

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn., Kurniasih Zaitun, S.Sn., M.Sn., Tri Alfalaq, S.Ds.	Motion Comic Cerita Rakyat Minangkabau: Kaba Bujang Paman Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Generasi Muda	1 - 16
Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, Rizaldi Putra Maryadi, S.Ds	Budaya Visual Minangkabau Pada Motif Ragam Hias Saluak Laka Sebagai Inspirasi Desain “Typeface Salaka”	17 - 31
Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn.	Redesain Logo Songket Jembatan Merah Sebagai Strategi Komunikasi Pengembangan Umkh Sawah Lunto	32 - 42
Jerry Prayuda Windi Dwi Saputri Enrico Alamo Saaduddin Andri Maijar	Analisis Film Fiksi “Ibu” Karya Rici Viondra Dalam Teori Central Character Point Of View	43 - 53
Wagner de Souza Tavares, Rani Uli Silitonga	Disney, Cartoon Network And Mcdonald’s Advertising On Rare Indonesian Phonecard Folders	54 - 65
Fika Khoirun Nisa	Her Story: Perwujudan Narasi Inferioritas Perempuan Dalam Karya Media Campuran	66 - 81
Try Mulyani, Handriyotopo, Rustim	Kajian Interaksi Simbolik Dalam Film Dokumenter Sikola Baruak	82 - 91
Mukhsin Patriansah, Ria Sapitri, M. Ihsan Nugraha	Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat ‘Stop Hoax’ Indosiar	92 - 111
Dominus Buala Ronaldi Wehalo, Eva Yanti, Ary Leo Bermana	Redesign User Interface/ User Experience Website Museum Pusaka Nias Sebagai Media Informasi	112 - 135

MOTION COMIC CERITA RAKYAT MINANGKABAU: KABA BUJANG PAMAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK GENERASI MUDA

**Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn., Kurniasih Zaitun, S.Sn., M.Sn.,
Tri Alfalaq, S.Ds.**

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang
Prodi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Padangpanjang
Alamat: Jln. Bahder Johan Kota Padang Panjang, 27128, Indonesia
e-mail: olvyandaariesta@isi-padangpanjang.ac.id, kurniasih.zaitun@gmail.com ,
trialfalaq@gmail.com

Abstrak

Globalisasi informasi saat ini menyebabkan terjadinya degradasi budaya yang mengakibatkan lunturnya nilai-nilai atau karakteristik budaya suatu daerah. Menceritakan kembali cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai luhur kebudayaan merupakan salah satu cara untuk menanamkan nilai moral kepada generasi muda. Kaba Bujang Paman merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Minangkabau memiliki pesan-pesan moral dengan kearifan budayannya. Cerita tersebut memiliki potensi menjadi salah satu usaha dalam pendidikan karakter untuk generasi muda melalui storytelling. Dengan metode penciptaan karya yang terdiri dari: persiapan, perancangan, perwujudan, dan diakhiri dengan penyajian karya, maka dihasilkan karya motion comic yang diadaptasi dari kaba Bujang Paman. Di dalam motion comic ini terdapat pesan-pesan moral yang diharapkan bisa menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai budaya dan membentuk karakter generasi muda Indonesia yang berbudi luhur.

Kata kunci: Minangkabau, Bujang Paman, motion comic, pendidikan karakter

Abstract

The current globalization of information had caused cultural degradation which results in the fading of cultural values or characteristics of a region. Retelling folklore containing noble cultural values was one way to instill moral values in the younger generation. Kaba Bujang Paman was a folklore originating from Minangkabau which had moral messages with its cultural wisdom. The story had the potential to become one of the efforts in character education for the younger generation through storytelling. With the method of creating works consisting of: preparation, design, embodiment, and presentation of the work, a motion comic was produced which was adapted from kaba Bujang Paman. In this motion comic there were moral messages that was expected to become a medium for instilling cultural values and shaping the virtuous character of Indonesia's young generation.

Keywords : Minangkabau, Bujang Paman, motion comic, character education

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman kebudayaan yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Kebudayaan menjadi penciri khas suatu daerah dan menjadi identitas bagi daerah tempat kebudayaan tersebut berasal. Oleh sebab itu, setiap kebudayaan memiliki keunikannya sendiri dan memiliki nilai-nilai tertentu yang dipegang oleh masyarakat kebudayaan tersebut, yang bisa jadi pemaknaannya akan berbeda jika dihadirkan pada masyarakat lain yang menganut kebudayaan yang berbeda. Dengan kata lain, satu kebudayaan belum tentu dianggap baik atau cocok oleh masyarakat kebudayaan lain.

Kecenderungan yang terjadi pada era teknologi informasi saat ini adalah arus informasi yang tidak dapat dibendung dan sukar untuk disaring. Tentu kejadian tersebut akan mempengaruhi sikap dan pola pikir manusia, terlebih terhadap generasi muda, yang diusia yang masih muda masih dalam tahap mencari jati diri. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila Suci Rahayu Rais, *et al* menarik kesimpulan bahwa globalisasi informasi menghasilkan degradasi budaya yang mengakibatkan perubahan perilaku dan karakter generasi muda tersebut (Rais dkk., 2018). Perubahan tersebut pada akhirnya mengikis nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat yang bermuara pada hilangnya budaya lokal masyarakat. Dengan terjadinya pergeseran nilai-nilai tersebut, tentu akan mempengaruhi sikap serta perilaku generasi muda yang tidak lagi berpegang pada nilai-nilai kebudayaan yang dianut oleh

masyarakatnya.

Berdasarkan fenomena tersebut, nilai-nilai luhur untuk ditanamkan kepada generasi muda merupakan hal penting yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak. Hal ini diperlukan dalam rangka pendidikan karakter yang kuat dan berbudi luhur. Selain itu dengan pendidikan karakter ini tidak hanya akan menciptakan generasi muda yang cerdas secara intelektual, namun juga memiliki emosional yang baik. Pendidikan karakter seringkali diartikan sebagai pendidikan watak. Watak itu sendiri merupakan sifat-sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebijakan, dan kematangan moral. Kepribadian yang baik ini penting sebagai bagian dari kemampuan dasar manusia dalam kehidupan sosial (Pandanwangi & Maryani, 2023).

Menurut Lickona, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan 3 landasan fundamental, yaitu: pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good* (*moral feeling*) dan perilaku yang baik (*moral action*) sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik (Hasibuan dkk., 2018).

Salah satu cara yang dilakukan oleh orang-orang terdahulu dalam melakukan pendidikan karakter kepada generasi muda adalah melalui cerita rakyat. Cerita rakyat diartikan sebagai cerita yang berasal dan berkembang di suatu daerah tertentu, berisi nilai-nilai luhur yang dianut oleh masyarakatnya, dan diceritakan secara turun temurun dari generasi pendahulu ke generasi

mendatang (orang tua ke anaknya). Oleh sebab itu cerita rakyat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda (Wardhani, 2017). Nilai-nilai luhur tersebut merupakan kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu kebudayaan. Kearifan lokal merupakan warisan berharga yang mampu memproteksi generasi muda dari dampak negatif globalisasi. Istilah kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari *local genius* yang diperkenalkan pertama kali oleh Quaritch Wales pada tahun 1948-1949 yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan (Suseno & Wahyudi, 2020).

Minangkabau, selain sebagai etnis yang berasal dari Sumatera Barat, Indonesia, juga merupakan sebuah entitas budaya yang memiliki karakteristik yang khas. Sebagai entitas budaya, masyarakat Minangkabau tentu memiliki cerita rakyat yang berisi nilai-nilai budaya dan pesan moral yang merupakan kekayaan masyarakatnya. Cerita-cerita rakyat tersebut dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam pembentukan atau membangun karakter generasi muda melalui teknik *storytelling* (Ramdhani dkk., 2019).

Dalam karya sastra Minangkabau, cerita rakyat bisa berupa *kaba*. *Kaba* adalah cerita berirama, berbentuk narasi (kisahan), dan tergolong cerita panjang. *Kaba* ditulis dengan gaya bahasa prosa berirama (Jamaris, 2002). *Kaba* pada awalnya merupakan sastra lisan yang mana teknis penceritaannya secara

lisan yang dilakukan oleh *tukang kaba*. Kegiatan menceritakan *kaba* disebut *bakaba* (Juita, 2016).

Salah satu *kaba* Minangkabau adalah *kaba* Bujang Paman yang ditulis ulang oleh Sutan Pangaduan, diterbitkan pertama kali pada tahun 1963 dengan judul "Kaba Budjang Paman". Premis dari cerita Bujang Paman adalah tentang seorang pemuda bernama Bujang Paman yang merantau mencari ayahnya yang ternyata seorang raja yang kejam. Bujang Paman dengan terpaksa harus melawan ayahnya karena bertindak dengan kejam, bukan hanya kepada dirinya melainkan juga terhadap rakyat.

Cerita rakyat Bujang Paman memiliki pesan moral dengan kearifan lokal (*local wisdom*) Minangkabau. Pesan moral merupakan gagasan yang mendasari diciptakannya karya sastra sebagai pendukung pesan, baik itu disampaikan secara langsung (*showing*), ataupun secara tersirat (*telling*) (Nurgiyantoro, 2018). Oleh sebab itu pesan moral menjadi elemen yang penting di sebuah karya sastra. Arief Setiawan, *et al* (2017) di penelitian mereka tentang pendidikan karakter pada cerita rakyat Pacitan menyimpulkan bahwa cerita rakyat memiliki kandungan warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang menjadi bukti budi pekerti luhur yang dimiliki oleh nenek moyang yang harus diteladani (Setyawan dkk., 2017). Hal senada dapat ditemukan pada cerita rakyat Bujang Paman. Adapun pesan yang terdapat dalam cerita rakyat atau *kaba* Bujang Paman, yaitu: (a) tradisi merantau; (b) kerja keras; (c) keberanian dalam berbuat kebaikan dan melawan

keburukan; (d) membantu orang yang mengalami kesusahan; (e) membalas budi kebaikan orang lain; (f) kejahatan akan merugikan diri sendiri serta orang lain; (g) seseorang yang berbuat baik akan membawa ia menuju arah yang baik pula.

Saat ini cerita rakyat Bujang Paman sudah jarang diceritakan sehingga eksistensinya semakin berkurang. Oleh sebab itu dalam rangka menceritakan kembali cerita rakyat ini kepada masyarakat terutama generasi muda, maka dibutuhkan media yang bisa berkomunikasi secara efektif dan efisien dalam *storytelling* atau menyampaikan cerita. Efektif artinya cerita bisa dinikmati dan dipahami dengan baik oleh pemirsa, dan efisien berarti masyarakat bisa mengaksesnya dengan mudah sesuai dengan teknologi yang hadir di era sekarang. Oleh sebab itu harus ada sinergi antara kearifan lokal dengan teknologi (Putu dkk., 2020). Sinergi antara kearifan lokal dan teknologi dalam rangka melestarikan cerita rakyat juga pernah dilakukan oleh Ayu Putu, *et al* yang mengangkat cerita rakyat Bali berjudul Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2 dimensi (Ayu dkk., 2019). Pembuatan animasi 2 dimensi karena bentuk seni tersebut efisien dalam menyampaikan pesannya secara atraktif terhadap *audience*-nya. Dari kriteria yang disampaikan di atas maka *motion comic* menjadi media yang diharapkan mampu menyampaikan gagasan penyampaian cerita rakyat dengan teknologi media dengan cara menceritakan ulang cerita rakyat melalui *storytelling* dengan

memanfaatkan teknologi yang dekat dengan generasi muda.

Motion comic merupakan komik dalam bentuk digital. Secara teknis *motion comic* memiliki kesamaan dengan jenis komik non digital, seperti: memiliki karakter, plot cerita dan naskah, *storyboard*, tata letak, gambar, hingga pembuatan balon dialog (Karlimah dkk., 2021). Hal yang membedakannya dengan jenis komik lainnya adalah *motion comic* memiliki animasi meskipun dalam bentuk yang tidak kompleks. Untuk membahas lebih lanjut mengenai *motion comic*, sebaiknya ditelaah terlebih dahulu pengertian komik secara mendasar.

Menurut Will Eisner komik adalah bingkai waktu, yang artinya cerita di dalam komik terdiri dari panel-panel yang masing-masing panel tersebut menangkap suatu peristiwa tertentu. Ide Scott McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi (terbentuk dalam urutan tertentu) yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Ariesta, 2013).

Setelah membahas tentang komik, berikutnya penjelasan *motion* menjadi perlu untuk memahami apa yang dimaksud dengan *motion comic*. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa *motion* merupakan kata di dalam Bahasa Inggris yang berarti gerak. Dalam fisika, gerak adalah perubahan posisi suatu benda dari waktu ke waktu. Gerak secara matematis dijelaskan dalam hal perpindahan, jarak, kecepatan, akselerasi, kecepatan, dan waktu.

Dari paparan tersebut, maka *motion*

comic, secara sederhana, bisa diartikan sebagai komik dalam versi yang bergerak. Bergerak dalam hal ini adalah gerak yang sangat terbatas dengan jangkauan yang pendek, berbeda dengan animasi yang memiliki pergerakan yang lebih luas.

Menurut Sarah McBride, meskipun *motion comic* merupakan gabungan antara buku komik dan animasi, namun animasi yang diterapkan pada *motion comic* tidak serumit dengan film animasi umumnya. Pada *motion comic* juga terdapat penambahan musik dan suara karakter bertujuan untuk meningkatkan daya tarik *motion comic* (Adhinata, 2014). Dengan karakteristik *motion comic* yang memiliki audio dan visual, maka *motion comic* mampu mengakomodasi penceritaan Bujang Paman lebih atraktif.

Adapun sasaran atau *target audience* dari *motion comic* cerita rakyat Bujang Paman ini ditujukan kepada remaja dengan rentang usia 12-15 tahun, di mana di usia ini media digital dekat dengan kehidupan mereka. Di samping itu, ilustrasi dibuat dengan pendekatan visual kartun agar lebih menarik minat *target audience* untuk mengikuti cerita ini.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan media *motion comic* cerita rakyat Minangkabau Bujang Paman dapat memberikan dampak positif, berupa pesan moral kepada generasi muda Indonesia sebagai bagian dari kegiatan membentuk karakter generasi muda yang berakhlak mulia.

Metode yang digunakan dalam merancang *motion comic* Bujang

Paman adalah dengan membagi proses pengkaryaan menjadi 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Pada setiap tahapan akan dibagi menjadi beberapa pekerjaan.

Pada tahap persiapan secara garis besar adalah tahapan dalam mengumpulkan dan mengolah data, termasuk di dalamnya interpretasi cerita, menentukan tema dan ide, penulisan premis dan alur cerita. Selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap perancangan pekerjaan lebih menitikberatkan pada kegiatan pengembangan visual (*visual development*) berdasarkan data-data yang didapatkan pada tahap persiapan dalam bentuk sketsa dan *storyboard*. Sketsa dan *storyboard* tersebut diolah menjadi halaman-halaman komik dalam format digital pada tahap perwujudan, yang kemudian dilakukan komposisi secara audio visual untuk menghasilkan *motion comic*. Termasuk di dalamnya penambahan aktor pengisi suara dan musik latar. Tahap terakhir adalah penyajian karya, yang mana pada tahap ini karya dipublikasikan bersamaan dengan media pendukungnya, seperti poster, trailer, serta *merchandise*-nya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil karya dibahas dengan menjelaskan setiap bagian-bagian dari tahapan penciptaan karya yang dibahas pada metode penciptaan. Berikut merupakan pembahasan dari setiap tahapan proses berkarya:

Persiapan

Persiapan merupakan tahapan pengumpulan data-data terkait cerita rakyat Bujang Paman. Data tersebut diperoleh dengan melakukan studi perpustakaan. Cerita Bujang Paman pernah ditulis oleh Sutan Pangaduan pada tahun 1963 dengan judul “Kaba Budjang Paman”, diterbitkan di Bukittinggi oleh Penerbit Tsamaratulichwan. Kemudian diterbitkan ulang pada tahun 1988 oleh Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1988 dengan judul “Kaba Bujang Paman dan Kaba Rambun Pamenan”. Referensi berikutnya diperoleh dari penelusuran internet dengan mengunjungi situs www.budaya-indonesia.org dengan kata kunci Bujang Paman. Dari pengumpulan data-data tersebut, maka didapatkan teks cerita Bujang Paman yang selanjutnya akan dilakukan interpretasi terhadap tema, plot, penokohan, *setting* dan budaya. Interpretasi tersebut digunakan untuk menentukan desain karakter, desain latar, dan desain lingkungan. Analisis teks juga dijadikan acuan dasar dalam pengembangan plot cerita untuk kebutuhan *motion comic*.

Premis cerita Bujang Paman bercerita tentang kehidupan Bujang Paman yang hidup di hutan bersama ibunya, lalu merantau ke kota untuk mencari ayahnya yang seorang Raja yang kejam.

Alur cerita Bujang Paman yang telah dimodifikasi untuk *motion comic* Bujang Paman. Beberapa pengurangan adegan dari cerita aslinya dilakukan agar cerita lebih efisien dan *to the point*. Selain itu terdapat beberapa penambahan adegan

dengan tujuan agar cerita menjadi lebih relevan dengan *audience* zaman sekarang. Namun perubahan-perubahan tersebut tidak mengubah alur utama dari cerita asli Bujang Paman. Alur cerita Bujang Paman versi *motion comic* adalah sebagai berikut:

Plot 1: Rajo Aniayo diperkenalkan sebagai seorang raja di suatu wilayah di Minangkabau, yaitu Solok. Rajo Aniayo memiliki sikap yang kasar, kejam, dan gemar berjudi.

Plot 2: Rajo Aniayo memiliki seorang istri bernama Puti Bungsu. Puti Bungsu adalah seorang wanita yang santun dan lemah lembut. Puti Bungsu memiliki beberapa saudara laki-laki yang telah sukses di perantauan dan akan kembali pulang.

Plot 3: Mengetahui saudara-saudara Puti Bungsu telah kembali, Rajo Aniayo berniat jahat untuk meracuni mereka dengan tujuan ingin menguasai harta-harta saudara Puti Bungsu.

Plot 4: Saudara-saudara Puti Bungsu tewas diracun. Harta mereka diwariskan kepada Puti Bungsu, namun harta tersebut dikuasai Rajo Aniayo.

Plot 5: Rajo Aniayo terus berjudi dengan menggunakan harta Puti Bungsu namun selalu kalah hingga hartanya habis.

Plot 6: Rajo Aniayo melampiaskan kekesalannya dengan marah kepada Puti Bungsu dan mengusir Puti Bungsu.

Plot 7: Puti Bungsu diasingkan ke hutan diantar oleh para pengawal raja. Puti Bungsu sedih karena ternyata dia dalam keadaan hamil muda.

Plot 8: Di hutan, Puti Bungsu dibantu oleh binatang-binatang yang menjadi sahabat Puti Bungsu.

Plot 9: Puti Bungsu akhirnya melahirkan seorang bayi laki-laki yang diberi nama Bujang Paman.

Plot 10. Masa kecil ujang Paman dihabiskan dengan bermain dan belajar bersama binatang-binatang yang menjadi sahabatnya. Bujang Paman kecil memperlihatkan kecerdasan serta akhlak yang luhur.

Plot 11: Bujang Paman melihat binatang-binatang sahabatnya pulang bersama orangtua mereka. Hal itu membuatnya sedih karena ia tidak pernah mengenal sosok ayahnya.

Plot 12: Bujang Paman meminta ibunya untuk menceritakan tentang ayahnya. Ibunya akhirnya menceritakan tentang Rajo Aniayo apa adanya kepada Bujang Paman.

Plot 13: Bujang Paman bersemangat dan tidak sabar untuk bertemu ayahnya. Ia selalu membayangkan sosok ayahnya yang telah bertobat dan menjadi seseorang yang arif bijaksana.

Plot 14: Bujang Paman melanjutkan aktivitas kesehariannya bersama sahabat binatangnya. Hingga suatu hari ia melihat seekor harimau besar mengintainya dari jauh. Ia merasa ketakutan namun harimau tersebut segera menghilang di hutan.

Plot 15: Bujang Paman mendengar seseorang wanita berteriak minta tolong, ia lalu mencari asal suara tersebut.

Plot 16: Seorang wanita tua tampak kesakitan karena terjepit pohon besar. Bujang Paman segera menolong wanita tua tersebut yang bernama Mandeh Rubiah.

Plot 17: Bujang Paman mengajak Mandeh Rubiah tinggal di tempatnya.

Ia dan ibunya merawat Mandeh Rubiah dengan sangat baik.

Plot 18: Mandeh Rubiah merasa terharu. Ia telah menganggap Puti Bungsu dan Bujang Paman sebagai keluarganya. Ia pun mengajak mereka berdua untuk tinggal bersamanya di desa.

Plot 19: Mereka bertiga akhirnya meninggalkan hutan. Ujang Paman merasa berat berpisah dengan sahabat-sahabat binatangnya.

Plot 20: Mereka tiba di rumah Mandeh Rubiah di desa. Mandeh Rubiah mengajarkan Bujang Paman berhitung, bercocok tanam, berdagang, dan sebagainya.

Plot 21: Bujang Paman menjadi anak yang disukai oleh masyarakat desa karena keceriaan dan kecerdasannya. Kepiawaiannya dalam berdagang juga disukai oleh warga desa.

Plot 22: Bujang Paman tumbuh menjadi remaja yang gagah dan cerdas. Namun karena sering melihat anak-anak bersama ayah mereka, Bujang Paman kembali merindukan sosok ayahnya.

Plot 23: Bujang Paman mengutarakan keinginannya untuk pergi merantau sambil mencari ayahnya. Walau berat hati, Puti Bungsu mengizinkan Bujang Paman untuk pergi merantau.

Plot 24: Di perjalanan, Bujang Paman mendapati seorang lelaki tua pedagang yang dipanggil Pak Datuak bersama anak gadisnya Puti Reno Ali sedang dihadang oleh sekawanan perampok.

Plot 25: Bujang Paman menolong Pak Datuak dan Puti Reno Ali dengan menghajar para perampok.

Plot 26: Pak Datuak menawarkan tumpangan kepada Bujang Paman

menuju Solok.

Plot 27: Bujang Paman membantu Pak Datuak dan Puti Reno Ali berdagang di pasar. Karena kelihaiannya dalam berdagang, dalam beberapa hari Bujang Paman langsung disukai oleh masyarakat

Plot 28: Bujang Paman terpana melihat kehadiran Rajo Aniayo yang muncul di pasar dengan ramah. Ia akhirnya bisa bertemu dengan sang ayah.

Plot 29: Rajo Aniayo murka ke Bujang Paman karena ternyata perampok yang ia hajar beberapa hari yang lalu adalah anak buah Rajo Aniayo.

Plot 30: Bujang Paman dihajar oleh para pengawal Raja dan dibuang ke hutan dalam keadaan pingsan.

Plot 31: Seekor harimau yang dulu mengawasi Bujang Paman ketika masih kecil tiba-tiba datang dari hutan. Harimau tersebut menjilati luka-luka Bujang Paman yang sedang ketakutan.

Plot 32: Bujang Paman tiba-tiba pulih dan merasa dirinya lebih kuat dari sebelumnya.

Plot 33: Di pasar, Rajo Aniayo mendeklarasikan agar rakyat jangan berani-berani melawannya. Jika berani melawan, maka mereka akan bernasib buruk seperti Bujang Paman. Rakyat yang berkumpul terlihat ketakutan dan merasa terancam.

Plot 34: Bujang Paman muncul dengan gagah berani. Ia menentang perkataan Rajo Aniayo, serta memperkenalkan diri sebagai anak kandung si raja. Rakyat terkejut sedangkan Rajo Aniayo menjadi tambah murka.

Plot 35: Rajo Aniayo menantang Bujang Paman untuk bertarung dengannya.

Ia mengeluarkan senjata tajamnya dan mulai bersiap menyerang Bujang Paman.

Plot 36: Rajo Aniayo menyerang Bujang Paman dengan beberapa tebasan, namun Bujang Paman berhasil mengelak tanpa melakukan perlawanan. Ia tidak ingin menyerang ayahnya.

Plot 37: Rajo Aniayo semakin bengis, lalu mengeluarkan serangan yang sangat kuat. Bujang Paman menghindari tanpa menyentuh Rajo Aniayo, namun hal tersebut malah membuat Rajo Aniayo terpeleset dan akhirnya jatuh ke jurang. Bujang Paman berusaha menolong namun tidak sempat.

Plot 38: Rajo Aniayo tewas karena ulahnya sendiri. Ia jatuh ke dalam jurang. Masyarakat yang melihatnya merasa tragis namun lega karena raja kejam telah tiada.

Plot 39: Karena merupakan keturunan langsung dari raja, Bujang Paman diangkat menjadi raja. Rajo Mudo namanya.

Plot 40: Bujang Paman menjadi raja yang arif dan bijaksana. Ia adalah sosok raja yang dicintai oleh rakyatnya. Ia mengajak ibunya, Puti Bungsu, dan Mandeh Rubiah untuk tinggal di kerajaan bersamanya. Ia pun mempersunting Puti Reno Ali sebagai istrinya.

Terdapat 40 alur atau plot cerita ujang Paman yang kemudian akan dibuat *storyboard*.

Selanjutnya pada tahap persiapan juga dilakukan pengumpulan data tentang kebudayaan Minangkabau, seperti arsitektur tradisional, yaitu rumah gadang, yang merupakan

identitas dari suku Minangkabau itu sendiri (AS, 2021), pakaian, dan cara hidup masyarakat, serta data tentang bentuk geografis yang menjadi lokasi yang disebutkan di dalam cerita.

Perancangan

Pada tahap perancangan dibagikan dalam beberapa pekerjaan, yaitu: pembuatan desain karakter, pembuatan desain latar, dan *storyboard*.

a. Desain karakter.

Terdapat beberapa karakter yang muncul di cerita Bujang Paman. Karakter-karakter tersebut muncul dengan perannya masing-masing. Berikut desain karakter masing-masing karakter tersebut:

1) Bujang Paman

Dalam karya ini, Bujang Paman merupakan karakter protagonist, yaitu karakter yang menjadi pusat cerita. Bujang Paman adalah pemuda yang kuat, cerdas, memiliki kesabaran dan hati yang mulia, serta berani dalam kebenaran. Sejak kecil ia tinggal dengan ibunya di hutan bersama para binatang. Pada usia 8 tahun, ia dan ibunya tinggal bersama Mande Rubiah hingga ia menginjak remaja (berusia sekitar 16 tahun).



Gambar 1. Desain karakter Bujang Paman berusia 8 tahun
(Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)



Gambar 2. Desain karakter Bujang Paman berusia 16 tahun
(Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

2) Rajo Aniayo

Rajo Aniayo adalah karakter antagonist, yaitu karakter yang menjadi lawan utama dari karakter protagonist dan memiliki tujuan untuk menghalangi tujuan karakter protagonist. Raja Aniayo adalah ayah kandung Bujang Paman, merupakan seorang raja yang memiliki sifat dan kebiasaan buruk. Ia adalah orang yang berperawakan besar, pemarah, serakah, egois, melakukan segala cara untuk mencapai tujuannya, kasar, keras kepala, dan hanya ingin menang sendiri.

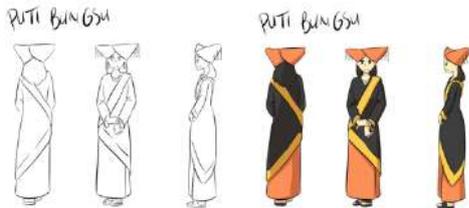


Gambar 3. Desain karakter Raja Aniayo
(Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

3) Puti Bungsu

Puti Bungsu merupakan karakter pendukung, yaitu karakter yang memiliki peran cukup penting dalam perkembangan karakter

protagonist. Puti Bungsu merupakan Ibu kandung Bujang Paman, dan istri Raja Aniayo. Puti Bungsu adalah wanita yang anggun, lembut, tulus, penyabar, dan tidak pendendam.



Gambar 4. Desain karakter Puti Bungsu (Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

4) Mande Rubiah

Mande Rubiah adalah seorang wanita tua yang bijaksana, tenang, dan berperan sebagai sosok guru yang mendidik dan mengajarkan Bujang Paman ilmu pengetahuan. Ia mengajak Bujang Paman dan Puti Bungsu tinggal bersamanya setelah melihat kebaikan dan ketulusan hati mereka berdua

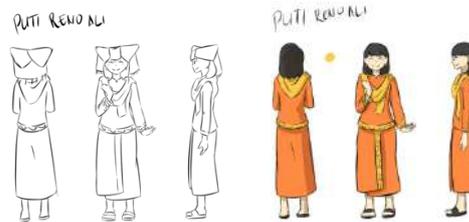


Gambar 5. Desain karakter Mande Rubiah (Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

5) Puti Reno Ali

Puti Reno Ali merupakan sosok gadis pedagang yang pintar, berani, dermawan, memiliki insting yang kuat

terhadap orang baik dan tulus, oleh sebab itu ia sangat percaya dengan Bujang Paman walau baru kenal. Puti Reno Ali juga dikenal suka menolong orang lain. Ia merupakan sahabat Bujang Paman dan kelak menjadi pendamping Bujang Paman ketika ia menjadi raja.



Gambar 6. Desain karakter Puti Reno Ali (Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

6) Para Pengawal Raja

Pengawal raja adalah sekelompok prajurit yang bertugas mengawal dan menuruti perintah raja.



Gambar 7. Desain karakter pengawal raja (Desain karakter oleh: Tri Alfalaq MS.)

b. Desain latar

Desain latar merupakan penggambaran lingkungan tempat terjadinya adegan di dalam cerita. Latar menjadi penting untuk memperkuat jalannya cerita dengan menampilkan

lokasi yang meyakinkan. Berikut adalah desain latar untuk beberapa adegan:



Gambar 8. Desain latar
(Desain latar oleh: Olyyanda Ariesta)

c. Storyboard

Pembuatan *storyboard* dilakukan sebagai acuan dalam proses pembuatan *motion comic*. Dengan adanya *storyboard*, alur cerita *motion comic* menjadi lebih terarah. Berikut merupakan beberapa potongan *storyboard motion comic* Bujang Paman.



Gambar 9. Beberapa potongan *storyboard motion comic* Bujang Paman
(Gambar oleh: Olyyanda Ariesta)

1. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan gambar-gambar komik

berdasarkan *storyboard*, serta desain karakter dan desain latar yang dibuat sebelumnya. Termasuk di dalamnya penambahan *voice over*, *sound effect*, dan musik latar. Agar pekerjaan menjadi lebih terstruktur, maka pengerjaan harus dirunut terlebih dahulu, yaitu: Pembuatan *motion comic*, *voice over*, musik dan *sound effect*.

a. Pembuatan *motion comic*

Sebelum membuat komik dengan gerakan (*motion comic*), terlebih dahulu dibuat panel komik tanpa gerakan. Pembuatan komik akan mengacu kepada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Panel-panel komik dibuat di aplikasi Clip Studio Paint, dengan memisahkan layer-layer per objek, seperti layer karakter, layer latar, dan sebagainya. Pemisahan layer seperti ini akan memudahkan dalam pembuatan gerakan komik nantinya maupun memberikan efek *parallax* pada latar.

Setelah panel-panel komik selesai, maka selanjutnya adalah membuat gerakan atau *motion* pada komik. Pembuatan *motion* ini dilakukan di aplikasi Adobe After Effect. Gerakan pada setiap kemunculan panel-panel atau transisi antar panel dan antar adegan komik dengan mempertimbangkan durasi *voice over*, adegan, dan alur cerita.

Kehadiran balon kata di dalam perancangan *motion comic* ini tidak ditampilkan karena telah digantikan oleh *voice over*. Meskipun demikian, absennya balon kata tidak akan berpengaruh terhadap alur cerita, bahkan dengan meniadakan balon teks

akan memberikan ruang yang cukup kepada pembaca untuk lebih menikmati cerita melalui audio dan visual, tanpa perlu membaca balon-balon kata/dialog.

b. Voice over

Voice over merupakan tahap di mana para aktor mengisi suara karakter-karakter di dalam *motion comic*. Pemilihan suara para aktor menyesuaikan karakter tiap tokoh, seperti karakter Bujang Paman yang muda dan berani, harus memiliki karakteristik suara dengan *pitch* sedang, sedangkan Raja Aniayo yang garang dan intimidatif, harus memiliki suara yang berat dan serak, sedangkan karakter Puti Bungsu harus berintonasi lembut dan berwibawa sebagai seorang ibu.

Proses *voice over* dilakukan dengan para aktor melihat langsung adegan komik yang ditampilkan pada layar sambil membacakan *script* atau naskah yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan demikian aktor bisa langsung melihat adegan dalam komik dan menghayati peran berdasarkan adegan tersebut. Dalam proses perekaman suara, satu orang aktor pengisi suara bisa mendapat lebih dari dua peran karakter, sehingga keahlian aktor dalam olah vokal memegang peranan penting pada proses ini.



Gambar 10. Proses *voice over*
(Foto oleh: Olvyanda Ariesta)

Proses perekaman suara dilakukan di ruangan kedap suara agar hasil perekaman memiliki kualitas yang baik dan tidak terdistraksi oleh suara dan bunyi lainnya. Proses perekaman dilakukan dengan melibatkan para aktor dari mahasiswa dan alumni program studi Seni Teater ISI Padangpanjang.

c. Musik dan sound effect

Musik dan efek bunyi (*sound effect*) diperlukan untuk menambah dramatisasi adegan dalam karya *motion comic*. Musik dengan sentuhan tradisi Minangkabau seluas dan talempong untuk memberi *spirit* kebudayaan Minangkabau. Musik *score* dirancang sedemikian rupa sesuai dengan adegan di dalam komik, seperti *mood* semangat memerlukan tempo musik yang cenderung cepat, dan *mood* sedih dengan tempo yang relatif lambat. Penempatan musik serta efek bunyi lainnya akan menambah kedinamisan dan pengayaan suasana dalam karya.

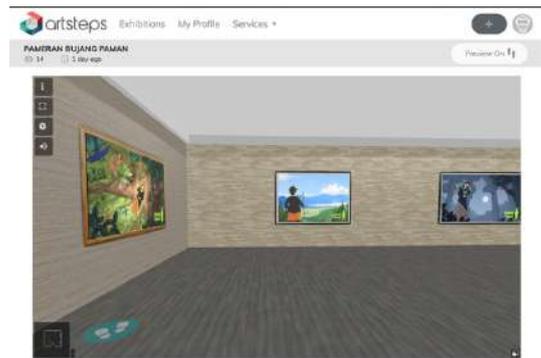
Beberapa tambahan efek bunyi seperti: keramaian di pasar, suara-suara serangga di hutan, bunyi dentuman, langkah kaki, air mengalir, pukulan, dan tebasan senjata tajam.

2. Penyajian Karya

Setelah proses pembuatan panel-panel komik, *voice over*, musik dan efek bunyi maka selanjutnya adalah proses *compositing*, yaitu proses menggabungkan semua materi-materi tersebut menjadi satu karya *motion comic* yang utuh. *Compositing* dilakukan diaplikasi Adobe Premier. *Motion comic* memiliki format audio visual dengan durasi 25 menit. Penyajian karya dilakukan dengan memanfaatkan situs-situs yang ada di internet sesuai dengan kebutuhan penyajian karya.

a. Pameran Virtual

Rancangan *motion comic* Bujang Paman ini disajikan dalam format pameran virtual dengan menggunakan situs Artsteps, sebuah situs yang menyediakan layanan untuk mengadakan pameran seni rupa secara virtual. Dalam rangkaian karya Bujang Paman, yang akan dihadirkan dalam pameran ini hanya terbatas pada karya ilustrasi pajang yang berjumlah 6 buah karya. Pameran virtual ini dapat dikunjungi dengan mengunjungi link: <https://www.artsteps.com/vie/5fb67920b3e41a30e244d99a?currentUser>.



Gambar 11. Tampilan Pameran Virtual di Artsteps
(Sumber: www.artsteps.com)

b. Motion Comic Bujang Paman

Selain pameran virtual tersebut, penayangan video *motion comic* Bujang Paman juga dilakukan secara *online* melalui situs Youtube dengan tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=nyQLcTViLIY&t=1138s> dengan durasi sekitar 25 menit.



Gambar 12. Tampilan tayangan trailer *motion comic* Bujang Paman di Youtube
(Sumber: www.youtube.com)

Adapun media utama rancangan *motion comic* Bujang Paman ini adalah *motion comic* yang berangkat dari cerita rakyat Minangkabau berjudul Bujang

Paman dalam bentuk audio visual (video).

terletak pada ukuran serta tata letak elemen desain di dalamnya.

c. Media Pendukung

Untuk mendukung penayangan *motion comic* Bujang Paman ini, dilakukan dengan beberapa media publikasi. Media-media tersebut di antaranya:

X-banner berukuran 60 x 160 cm yang digunakan untuk kegiatan pameran dan *launching motion comic* Bujang Paman. Konten x-banner berisi informasi tentang jadwal pameran dan akses untuk melihat pameran *online*. Ilustrasi menghadirkan sosok siluet Bujang Paman remaja yang berdiri di atas bukit, dengan gestur pemberani dan percaya diri sehingga memberikan kesan Bujang Paman yang gagah.



Gambar 14. Poster Bujang Paman (Sumber: Olvyanda Ariesta)

Selain poster, terdapat juga ilustrasi pajang berukuran 120 x 80 cm sebanyak 6 buah. Ilustrasi ini digunakan untuk memberi gambaran kepada *audience* yang menyaksikan pameran namun belum menonton *motion comic* Bujang Paman tentang seperti apa konten dari *motion comic* tersebut.



Gambar 13. X-banner Bujang Paman (Sumber: Olvyanda Ariesta)

Media selanjutnya adalah poster cetak berukuran A2, yang sama seperti halnya x-banner, memiliki fungsi serta visual yang sama. Perbedaannya hanya



Gambar 15. Ilustrasi Bujang Paman (Sumber: Olvyanda Ariesta)

Selain media pajang, terdapat juga produk *marchandise* dalam bentuk baju kaos sebanyak 30 buah, masker 20 buah, stiker 100 lembar. Produk *marchandise* ini merupakan bagian dari promosi agar *audience* mengingat *motion comic* Bujang Paman.



Gambar 16. T-shirt/ baju kaos Bujang Paman
(Sumber: Olvyanda Ariesta)



Gambar 17. Stiker *official* Bujang Paman
(Sumber: Olvyanda Ariesta)

Simpulan

Indonesia memiliki kekayaan kebudayaan yang dapat menjadi inspirasi dalam berkarya. Menceritakan kembali cerita rakyat merupakan salah satu cara dalam melestarikan kebudayaan Indonesia, karena selain sebagai sebuah kebudayaan literasi

masa lampau, di dalam cerita rakyat terkandung pesan moral yang membawa nilai-nilai kebudayaannya. Nilai-nilai luhur yang terdapat pada cerita rakyat tersebut menjadi salah satu cara dalam melakukan pendidikan karakter kepada generasi muda. Oleh sebab itu, dengan diceritakan kembali cerita rakyat dalam bentuk multimedia mampu menjangkau pendengar atau penonton dengan lebih luas, dan tujuan pelestarian cerita rakyat dan pendidikan karakter dapat dicapai dengan lebih baik.

Motion comic Bujang Paman telah dipublikasi ke ruang digital melalui jaringan internet di situs Youtube. Dengan dipublikasikan karya ini secara luas, maka semakin banyak masyarakat yang menontonnya yang pada akhirnya mengetahui kisah Bujang Paman yang merupakan peninggalan dari kebudayaan Minangkabau di masa lampau.

Selain itu, dengan kehadiran *motion comic* Bujang Paman ini yang dapat ditonton secara luas, konten kebudayaan serta nilai-nilai luhur yang ada di dalamnya dapat diambil oleh generasi muda. Dengan demikian, usaha dalam melestarikan *kaba* Minangkabau Bujang Paman telah dilakukan dengan efektif.

REFERENSI

- Adhinata, N. (2014). Pembuatan Motion Comic Penjelasan Ilmiah Tentang Peristiwa Sehari-Hari Untuk Siswa SMP. *CALYPTRA*, 2(2), 1–18.
- Ariesta, O. (2013). Kebudayaan Lokal Sebagai Potensi Dalam Berkarya

- Komik. *Bercadik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 1(1).
- AS, A. R. (2021). Rumah Gadang, Perempuan, dan Kesunyian Dalam Karya Foto Yoppy Pieter. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 02(1), 1–64.
- Ayu, P., Lestari, R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2).
- Hasibuan, A. A., Syah, D., & Marzuki. (2018). Manajemen Pendidikan Karakter di SMA (Studi pada SMAN dan MAN di Jakarta). *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(2), 191–212.
- Jamaris, E. (2002). *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*. Yayasan Obor Indonesia.
- Juita, N. (2016). Tindak Tutur Tokoh Dalam Kaba: Pencerminan Kearifan dan Kesantunan Berbahasa Etnis Minangkabau. *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora*, XV(1), 92–104.
- Karlimah, K., Hamdu, G., Pratiwi, V., Herdiansah, H., & Kurniawan, D. (2021). The Development of Motion Comic Storyboard Based on Digital Literacy and Elementary School Mathematics Ability in the New Normal Era During Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1), 012026.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. UGM press.
- Pandanwangi, W. D., & Maryani, Z. (2023). Wayang Pandawa Comic As Education Media For Children Character. *Language, Education, and Development (LEAD) Journal*, 2(2), 1–7.
- Putu, N., Dewi, S., & Setiawan, I. K. (2020). Pengenalan Cerita Rakyat I Gede Basur Melalui Cerita Bergambar Berbasis Android. *Jurnal Nawala Visual*, 2(2).
- Rais, N. S. R., Dien, M. M. J., & Dien, A. Y. (2018). Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial. *Jurnal MoZaiK*, 10(2), 61–71.
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153.
- Setyawan, A., Suwandi, S., & St. Slamet, Y. (2017). Muatan Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat di Pacitan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 199–211.
- Suseno, B. A., & Wahyudi, L. (2020). Menjaga Tradisi Cablaka di Era Milenial Melalui Cover Majalah Ancas Banyumasan. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 72–133.
- Wardhani, A. (2017). Nilai Budaya Etnis Bugis Dalam Cerita Rakyat “Si Jago Rencana” di Kabupaten Sumbawa. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 2(3).