

PERANCANGAN *MOTION COMIC* KABA MINANGKABAU PUTI NILAM CAYO

Vernanda Em Afdhal*¹, Fariko Edwardi², Dyna Aldina³

Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang^{1,3}, Universitas Indraprastra PGRI, Jakarta²

*Correspondence author: vernandaemafdhal@gmail.com, Padang, Indonesia

Abstrak. Kaba merupakan sastra tradisional yang berkembang dikalangan masyarakat Minangkabau. Sastra lisan berbentuk prosa berirama ini menceritakan tema yang bermacam-macam, seperti cerita rakyat, kisah perjuangan pahlawan, petualangan maupun kisah percintaan. Puti Nilam Cayo adalah cerita klasik Minangkabau dalam bentuk kaba. Untuk menarik minat generasi sekarang akan Kaba Minangkabau terutama cerita Puti Nilam Cayo, maka akan dirancang media digital *motion comic*. Metode perancangan pada karya *motion comic* ini akan mengadaptasi metode Alih Wahana dan untuk menganalisa dipakai metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) yang secara khusus melihat dari aspek mengevaluasi target audiens. Perancangan diharapkan menjadi media edukasi dan menghasilkan karya seni digital yang menjadi media alternatif untuk menelusuri cerita dari Kaba Puti Nilam Cayo.

Kata Kunci: Kaba, Puti Nilam Cayo, *motion comic*, Minangkabau

Abstract. *Kaba is a traditional literature that developed among the Minangkabau people. Oral literature in the form of rhythmic prose tells various themes, such as folklore, stories of hero struggles, adventures and love stories. Puti Nilam Cayo is a classic Minangkabau story in the form of kaba. To attract the current generation's interest in Kaba Minangkabau, especially the Puti Nilam Cayo story, a digital motion comic media will be designed. The design method in this motion comic will adapt the "Alih Wahana" method and to analyze it, the SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat) analysis method is used which specifically looks at the aspect of evaluating the target audience. The design is expected to be an educational medium and produce digital artwork that becomes an alternative media to explore stories from Kaba Puti Nilam Cayo.*

Keywords: *Kaba, Puti Nilam Cayo, motion comic, Minangkabau*

Pendahuluan

Budaya Minangkabau telah memunculkan keingintahuan banyak orang terkhusus kepada pengamat dan peneliti diberbagai disiplin ilmu. Yang paling menarik perhatian adalah kajian tentang aspek sosial budaya dan politik. Informasi awal mengenai budaya dan masyarakat Minangkabau ke masyarakat luar sebenarnya telah dilakukan oleh orang Minang itu sendiri, baik dalam bentuk oral atau lisan maupun tulisan. Bahkan apabila informasi tersebut merujuk kepada bahasa lisan, diperkirakan upaya tersebut telah lama dilakukan oleh orang-orang Minang melalui para perantau-perantaunya. Upaya yang dilakukan untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi tersebut ditandai dengan adanya tradisi ba-kaba atau bisa disebut tradisi menceritakan tentang sebuah kisah/cerita.

Djamaris (dalam Nurhaida Nuri, 2017:18) menyatakan bahwa kaba adalah cerita rakyat yang pertama kali muncul di kalangan rakyat yang ceritanya disampaikan secara *oral* atau lisan. Kata 'kaba' dalam bahasa Minangkabau berasal dari bahasa arab yaitu "khabar", yang berarti berita. Kaba berbentuk prosa lirik yang memiliki alur cerita. Bentuk kaba tetap dipertahankan bahkan saat diterbitkan dalam bentuk buku. Tetapi sebagai istilah, kaba merujuk pada suatu jenis sastra tradisional lisan Minangkabau. Seiring juga kaba disampaikan dalam bentuk pertunjukan kesenian yang disebut 'randai' (bentuk kesenian Minangkabau yang menggabungkan seni sastra, tari, musik, drama dan artistik). Kaba dasarnya tidak memiliki pengarang (bersifat anonim), bila telah ada kaba yang dicetak atau direkam dalam bentuk kaset atau media lain, hal itu merupakan perekaman dari bentuk lisan. Hal tersebut menjadikan kaba milik bersama atau kepunyaan masyarakat komunal. Saat ini, kaba telah mencantumkan nama penulisnya, namun bentuknya tetap mempertahankan prosa berirama dengan pola yang sudah ditradisikan.

Indonesia bisa disebut gudangnya cerita rakyat. Setiap daerah memiliki keunikan dan cerita rakyat yang sesuai dengan kearifan lokal masing-masing. Salah satu diantaranya adalah cerita rakyat yang berasal dari provinsi Sumatera Barat. Cerita rakyat Minangkabau itu biasa disebut kaba berupa bahasa lisan. Salah satu kaba itu adalah Puti Nilam Cayo. (Arriyanti, 2005:V)

Kaba Puti Nilam Cayo adalah sebuah cerita yang menceritakan tentang bagaimana sepasang saudara yang diusir dari kerajaan Saribunian oleh orang tuanya karena difitnah yang pada akhirnya harus mengembara di dalam hutan. Sang kakak yang bernama Gombang Alam dan adik yang bernama Ambun Suri memperlihatkan bagaimana kasih sayang antar saudara sehingga mereka mampu untuk saling menjaga. Dikisahkan pada akhirnya kakak dan adik ini harus terpisah karena sebuah musibah hingga akhirnya si Gombang bertemu dengan Puti Nilam Cayo yang ditawan oleh raksasa, sedangkan Ambun Suri diselamatkan oleh seorang raja disuatu nagari. Puti Nilam Cayo sebenarnya adalah anak dari seorang raja yang bernama Rajo Sati di sebuah nagari yang bernama Mandang Kamulan. Suatu hari, nagari tersebut diserang oleh seorang raksasa bernama Garagasi. Raksasa tersebut menghancurkan nagari tersebut dan menculik Puti Nilam Cayo yang kemudian dibawa ke Nagari Garagasi. Puti Nilam Cayo ditawan selama lima tahun sebelum akhirnya dia bertemu dengan Gombang Alam yang terdampar di nagari Garagasi tersebut. Si Gombang dan Puti Nilam pun merencanakan untuk melarikan diri hingga mereka tiba di suatu nagari yang tidak memiliki raja dan akhirnya si Gombang diangkat menjadi raja dan akhirnya bertemu dengan sang adik. Kemudian mereka pulang untuk bertemu dengan orang tua mereka yang telah lama berpisah. (Endah, 2015)

Pada zaman sekarang semakin sedikit generasi muda kita yang mengenal cerita rakyat, terkhusus kaba Minangkabau. Banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia dan diperkenalkan dengan media-media canggih dan modern, juga dikemas dengan tampilan menarik. Semakin terhimpitnya popularitas cerita rakyat oleh industri budaya luar negeri semakin menghilangkan identitas budaya dan jati diri bangsa Indonesia. Juga dikarenakan kondisi buku-buku serial cerita kaba yang masih belum tergarap dengan baik, baik secara kemasan, variasi media maupun variasi usia target pembaca.

Dikhawatirkan apabila cerita-cerita rakyat Minangkabau terus kehilangan minat oleh masyarakat terkhusus generasi muda, maka tidak menutup kemungkinan bahwa dimasa depan cerita rakyat dari Minang akan punah. Disebutkan bahwa cerita rakyat Minang seperti kaba merupakan salah satu bentuk pengenalan budaya dalam bentuk karya sastra, apabila karya sastra ini hilang, maka akan sangat berimbas dengan keberadaan dari kebudayaan Minangkabau itu sendiri.

Kaba pada awalnya berupa bentuk tuturan atau bahasa lisan. Pernyataan ini diperkuat oleh Rahmat (2012:1) bahwa perkataan kaba sama dengan "kabar", berarti "berita". Tapi sebagai istilah kaba adalah suatu jenis sastra tradisional lisan Minangkabau. Menurut Wellek dan Warren (Emzir dan Rohman, 2015, hlm. 9) karya sastra adalah sebuah pemanis dalam proses

kehidupan masyarakat sebab karya sastra memberikan fantasi yang menyenangkan bagi pembaca, efek yang diperoleh adalah rasa senang. Selain itu, sebuah karya sastra dapat mengarahkan seseorang mengungkap nilai sebagai bentuk benar atau salah, karena karya sastra merupakan salah satu media pembelajaran bagi masyarakat.

Pendapat dikemukakan oleh (Afdhal, 2020) Komik dianggap efektif dan efisien sebagai media publikasi dan juga media alternatif untuk mengetahui cerita melalui gambar dan tulisan sehingga dengan cepat ditangkap oleh pembaca, seperti berupa nilai-nilai, petunjuk, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Melihat dari fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk memperkenalkan cerita Kaba Puti Nilam Cayo dengan menggunakan media yang lebih menarik dan lebih dapat dijangkau secara luas. Karena sebelumnya cerita Kaba hanya diperkenalkan melalui pertunjukan seni dari Minangkabau yang penyelenggaraannya hanya disaat acara tertentu. Selain itu buku cerita yang dicetak dengan ukuran buku saku dan ditulis dengan bahasa Minang lama yang cenderung sulit untuk diterjemahkan, keberadaan buku ini juga susah untuk ditemukan di toko-toko buku. Jika adapun cetakan dengan bahasa Indonesia, cetakan ini tidak ditemukan di toko buku. Maka dari itu penulis tertarik untuk memperkenalkan dan merancang cerita Kaba Puti Nilam Cayo dengan menggunakan media *motion comic*.

Motion comic adalah bentuk karya seni hibrida yang menggabungkan fitur komik (gambar) dengan fitur animasi (gerakan) dan kebanyakan mengambil komik yang sudah ada dan menjiwainya untuk dikonsumsi melalui media digital. *Motion comic* biasanya berbentuk serial yang dirilis dalam beberapa segmen pendek. (Rozi, 2018)

Dalam Jurnal (Selvia, 2020) *motion comic* juga memiliki narasi maupun *background* sehingga dapat memberikan dan menambah suasana yang unik serta berbeda kepada pembaca atau target audiens (Maharsi, 2018). Media *motion comic* dapat memberikan pembaharuan dan inovasi presentasi yang tidak hanya melalui berupa visual melainkan terdapat *limited animation*, sehingga semakin unik dan menarik untuk digemari pembaca, ditambah dengan kemudahan aksesnya yang bisa melalui situs atau *world wide web* (Maharsi, 2018). *Motion comic* memberi lebih banyak imajinasi serta fantasi kepada pembaca. Smith (2015) menggambarkan bahwasanya *motion comic* bisa saling mempengaruhi dan menyatukan atau mengkolaborasi antara komik, animasi sekaligus media interaktif (Hashim dan Idris, 2016).

Motion comic adalah sebuah *trend* yang populer dikalangan penikmat konten hiburan yang menginginkan suasana baru dalam membaca komik. Kelebihan dari media ini dibandingkan media lain adalah mudah disebarkan secara *online*. Selain itu dari segi tampilan *motion comic* terlihat lebih hidup karena memiliki pergerakan pada ilustrasi juga adanya penambahan efek tertentu. Cerita dari Kaba Puti Nilam Cayo ini akan di visualisasikan sehingga penyampaian alur ceritanya akan lebih menarik dan dapat menarik minat dari target audiens. Hal ini juga dimaksudkan agar generasi muda bisa lebih bangga dengan kebudayaan daerahnya.

Metode

Metode dalam merancang karya *motion comic* ini akan mengadaptasi dari teori alih wahana. Teori alih wahana adalah teori yang dikemukakan Sapardi Djoko Damono dalam bukunya dengan judul Alih Wahana (2012: 86-137).

Empat konsep dari alih wahana, yaitu:

1. Wahana adalah media yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu.
2. Wahana adalah alat untuk memindahkan sesuatu dari tempat ke tempat yang lain, bisa berupa gagasan, amanat, perasaan atau sekedar suasana.
3. Wahana berfungsi menyampaikan informasi dan hiburan.
4. Wahana sebagai alat untuk menggabungkan seni yang berlain genre.



Ketika teks sastra dijadikan sebuah film maka telah dikatakan beralih wahana dan mengalami perubahan kepada wahana baru. Berikut merupakan bagian dari metode alih wahana yaitu:

1. Ekranisasi

Dalam alih wahana ada proses ekranisasi yang merupakan transformasi hasil kerja. Pada proses penciptaan, teks sastra adalah kreasi satu maupun dua orang penulis yang menghasilkan karya di atas kertas sedangkan pada penggarapan film merupakan kerja tim, sehingga ekranisasi juga dapat disimpulkan sebagai proses perubahan sesuatu yang dihasilkan individu menjadi hasil bersama-sama, maka wajar jika terjadi perubahan dikarenakan film adalah hasil pemikiran-pemikiran ide atau konsep secara bersama-sama. Hakekatnya, teks sastra merupakan sebuah karya yang berlandaskan pada tulisan. Sebuah penghubung antara teks sastra dan film adalah adanya skenario film. Damono (2012:104) menyatakan pertemuan akhir antara teks sastra dan film ada pada skenario.

2. Penciutan

Penciutan adalah salah satu langkah yang dilakukan dalam proses alih wahana teks sastra menjadi film. Penciutan merupakan pengurangan dan juga pemotongan unsur cerita pada teks sastra sebelum di pindahkan kedalam film. Maka akan terjadi penghilangan dan pemotongan dalam teks sastra yang bertransformasi kedalam film. Penciutan menjadi pertimbangan dalam perubahan teks sastra ke dalam film karena ada yang dianggap bahwa adegan maupun tokoh tertentu tidak diperlukan dalam film. Sebuah film bisa memanfaatkan dialog yang terdapat dalam teks sastra, tetapi mengalami seleksi yang harus diangkat ke dalam film (Damono, 2012: 68).

3. Penambahan

Proses perubahan dari teks sastra menjadi sebuah film tidak dipungkiri terjadinya penambahan. Sebagian tokoh, cerita, atau mungkin alur yang ada pada teks sastra akan berbeda ketika telah menjadi sebuah film. Beberapa hal yang mungkin tidak ditemukan pada teks sastra, yang kemudian muncul saat telah menjadi film. Antara teks sastra dan film, meskipun film tersebut diangkat dari teks sastra, tetaplah menjadi sebuah karya yang baru hasil dari pemikiran sutradara. Maka film tersebut sudah menjadi wahana yang baru (Damono, 2012: 88).

4. Variasi

Variasi dapat terjadi dalam proses perubahan dari teks sastra ke dalam bentuk film. Variasi bisa saja terjadi pada ide cerita, gaya, dialog dan lain-lain. Variasi terjadi oleh beberapa faktor, antara lain media yang dipilih atau digunakan, target audiens, durasi dari film. Variasi dan transformasi atau penambahan berperan untuk membangun cerita. Eneste mengemukakan bahwa pada tahapan konsep ekranisasi dalam transformasi dari sebuah karya sastra ke dalam bentuk film akan terdapat variasi atau perubahan (Eneste, 1991: 86).

Pada perancangan kaba dalam bentuk *motion comic* ini, metode analisa yang akan dipakai adalah SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat*) dengan membandingkan faktor eksternal. (Nisak, 2013)

Strenght (kekuatan)

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan kekuatan yang terdapat dalam *motion comic* adalah :

1. Pengenalan salah satu seni budaya Minangkabau dengan media *motion comic* kepada generasi muda.

2. Sarana proses produksi tersedia dengan mudah, contohnya *software* aplikasi yang ingin digunakan sudah mendukung.
3. Bisa menjangkau seluruh Sumatera Barat hingga seluruh Indonesia karena penyebaran menggunakan media digital.

Weakness (kelemahan)

Ada beberapa kelemahan yang ditemukan pada rancangan *motion comic* Kaba Puti Nilam Cayo adalah:

1. Membuat persepsi baru terhadap target audiens tentang kaba Minangkabau yang sebelumnya dalam bentuk bahasa tulis ke media digital.
2. Munculnya interpretasi yang berbeda dari cerita klasik Minangkabau kedalam media baru *motion comic*.

Opportunity (peluang)

Peluang untuk perancangan Kaba Puti Nilam Cayo dalam bentuk *motion comic* adalah:

1. Sedang populernya animasi dan komik dikalangan generasi muda Indonesia sehingga perancangan *motion comic* Kaba Puti Nilam Cayo berpeluang bisa lebih diterima audiens.
2. Karya *motion comic* memberikan kemudahan untuk memahami alur cerita dari Kaba karena menggunakan visual dan dialog yang sudah diterjemahkan dari bahasa Minang asli.
3. Era sekarang banyak target audiens yang memiliki banyak waktu dirumah sehingga dengan bentuk media digital sebagai media dapat menjadikan kaba mudah diterima karena menjadi media hiburan bagi target audiens.
4. Sebagai media untuk mengaktualisasikan gagasan dan pikiran kreatifitas perancang.

Threat (ancaman)

Ancaman dalam perancangan media ini adalah:

1. Adanya media lain selain *motion comic* yang mengangkat cerita Kaba Puti Nilam Cayo.
2. Media serupa yang mengangkat tentang *motion comic* Puti Nilam Cayo.
3. Masyarakat atau target audiens cenderung lebih tertarik dengan cerita dari luar/*import* atau modern.

Hasil dan Pembahasan

Pada perancangan ini menggunakan tampilan visual komik yang kemudian dianimasikan guna untuk menjadi daya tarik terhadap audiens. Penggunaan ilustrasi berupa komik, pemilihan warna yang lembut dengan warna *vintage* yang memiliki kesan lampau dan juga warna dengan *earthy tone* untuk menambah kesan hangat dan klasik. Penggunaan balon dialog dan juga kotak narasi untuk mendukung terciptanya jalan cerita yang disesuaikan dengan buku Kaba. Selain itu, penggunaan musik latar Minangkabau agar tidak menghilangkan kesan daerahnya, juga dilengkapi dengan *sound effect* untuk mendukung kejadian yang ada dalam cerita. Animasi yang digunakan adalah *parallax* dan beberapa pergerakan *motion* untuk lebih menghidupkan cerita. *Motion comic* dibagi menjadi beberapa episode dengan durasi kurang lebih dua menit tiap episodanya. Dengan media *motion comic* cerita Kaba Puti Nilam Cayo diharapkan dapat menjangkau audiens dan menarik minat audiens dan juga masyarakat Minangkabau untuk lebih mengenal cerita Kaba. Konsep akan mengusung dan mengadaptasikan metode alih wahana bahwasanya di dalam film/animasi *motion comic* mengadaptasi konsep ekranisasi, penciptaan, penambahan dan variasi.



Konsep Verbal

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan pada terget audiens nantinya berupa gambar dan kata/teks yang mewakili pesan dalam bentuk media komik yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk audio visual.

Dalam perancangan *motion comic* Kaba Puti Nilam Cayo yang akan diceritakan berupa kisah dari tokoh utama yang mengalami pengusiran, berusaha untuk bertahan hidup bersama saudaranya yang bahkan sempat terpisah. Dia adalah Gombang Alam dan saudaranya Puti Ambun Suri. Saat terpisah Gombang bertemu dengan nilam yang ditawan oleh raksasa, bersama-sama mereka berusaha untuk menyelamatkan diri hingga akhirnya mereka berhasil kembali bertemu dengan keluarga mereka masing-masing. Terdapat narasi singkat untuk menceritakan alur cerita, juga terdapat dialog antar tokoh yang ditujukan untuk menghidupkan alur. Cerita asli menggunakan bahasa Minangkabau, pada perancangan *motion comic* menggunakan bahasa Indonesia dengan diselipkan bahasa Minangkabau agar tidak menghilangkan identitas asal daerah dari cerita Kaba tersebut yakni merupakan sastra lama Minangkabau.

Konsep Visual

Konsep Visual adalah proses bagaimana visualisasi cerita akan ditampilkan, untuk itu dibutuhkan perencanaan yang matang sebelum mendesain. Seperti dalam perancangan *motion comic* Kaba Puti Nilam Cayo dimana visual yang akan ditampilkan meliputi ilustrasi, karakter, panel, balon dialog, susunan *layout* juga tipografi. Ilustrasi yang ditampilkan menggunakan gaya penggambaran karakter kartun dengan proporsi tubuh manusia namun dengan sedikit pembesaran pada mata guna untuk memberikan kesan menyenangkan dan lucu. Dengan penggunaan warna-warna dengan *earthy tone* dan juga warna-warna *vintage* untuk mengeluarkan kesan lampau dan tempo dulu. Konsep itu bertujuan untuk membawa audiens turut merasakan cerita yang ditampilkan dengan berlatarkan waktu pada masa kerajaan. Menggunakan visual bunyi yang umum terdapat di komik contohnya bunyi orang berjalan yang divisualkan dengan tulisan *tap tap* atau *drap drap*, suara angin yang divisualkan dengan tulisan *woosh*, dan lain-lain. Tipografi yang digunakan merupakan *font* yang mudah dibaca dan disusun sedemikian rupa agar tidak berantakan.

Proses Kreatif

Gaya dan Bahasa

Gaya dan bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah bahasa melayu Indonesia dimana dimasukan beberapa kosa kata Minangkabau. Penggunaan bahasa melayu Indonesia dengan tujuan untuk memberi kesan lampau. Selain itu gaya penceritaan narasi dan dialog para tokoh menggunakan pilihan kata yang mempertimbangkan estetika dan puitik mengingat masyarakat Minangkabau lebih mengutamakan sifat emosional dibandingkan rasional dalam berbahasa.

Format Desain

1. Pembatas Panel

Panel merupakan *frame* atau bingkai yang digunakan untuk membingkai suatu adegan untuk satu bingkai dan kemudian diikuti oleh bingkai yang lain dengan adegan selanjutnya. Panel yang digunakan pada perancangan adalah panel komik pada umumnya yaitu berbentuk persegi empat. Pada penyusunan panel komiknya untuk suatu adegan ke adegan berikutnya menggunakan susunan panel dari atas ke bawah mengikuti referensi komik digital yang pembacaannya bergulir ke atas dan bawah.



Gambar 1. Contoh Panel (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

2. Ruang Teks Baca

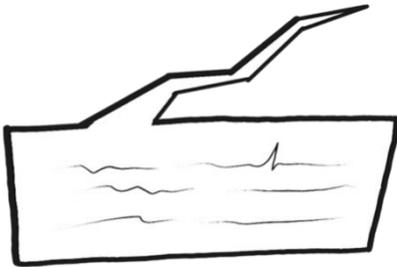
Ruang teks baca adalah untuk menempatkan teks cerita didalam visualisasi atau disebut dengan balon teks. Prinsipnya sama dengan ruang bagi gambar yang disebut dengan garis pembatas panel, dengan kata lain ruang teks/kata dalam komik seperti panel didalam panel.



Gambar 2. Contoh Ruang Teks Baca (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

3. Balon Dialog

Balon dialog yang digunakan pada perancangan adalah berbentuk segi empat dengan garis yang tidak rata. Pada balon dialog ini lah percakapan antara karakter akan ditempatkan yang kemudian diposisikan pada ruang teks baca yang disediakan.



Gambar 3. Balon Dialog (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

4. Efek Teks Suara

Teks efek suara digunakan untuk menggambarkan bunyi/suara serta simbol-simbol tertentu.

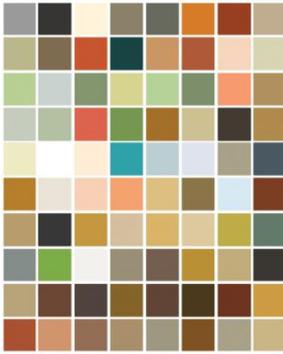


Gambar 4. Efek Teks Suara (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Studi Warna

Warna merupakan elemen penting dalam menyampaikan komunikasi kepada orang lain, khususnya kepada target audiens. Dalam perancangan ini, warna yang akan digunakan adalah warna yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Pada pewarnaan baik pada media utama dan juga media pendukung, menggunakan warna yang memiliki kesan lampau yaitu warna dengan kesan *vintage*. Selain itu pemilihan warna juga menggunakan *earthy tone* yang memiliki kesan hangat dan tenang untuk mendukung kondisi alur cerita yang merupakan sebuah cerita rakyat.



Gambar 6. Studi warna (Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Studi Tipografi

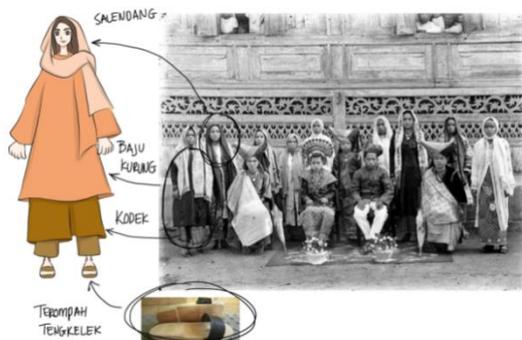
Untuk menyesuaikan dengan konsep yang diangkat, maka *font* yang akan digunakan adalah *font* yang banyak diterapkan dalam perancangan komik, *font* memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan sederhana untuk narasi juga dialog, ujung pada font berbentuk tumpul untuk menambah menghindari kesan kaku dan formal. Selain itu karena menggunakan visual kartun dan juga pewarnaannya maka pemilihan *font* untuk judul adalah berbentuk sapuan kuas. Untuk *font* media pendukung disesuaikan dengan bentuk media utama dengan penggunaan *font* lain yang sesuai dengan konsep yaitu komik.

Studi Karakter

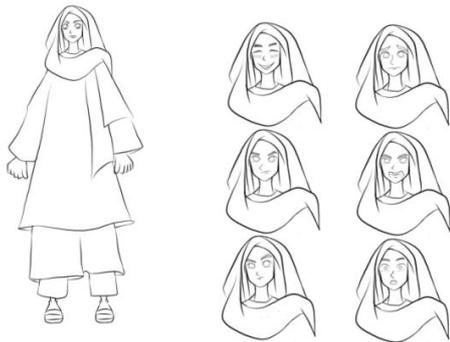
1. Puti Nilam Cayo

Puti Nilam Cayo adalah karakter utama dalam cerita. Dia merupakan seorang puteri dari suatu Nagari yang diculik dan ditawan oleh seorang raksasa di pondoknya.

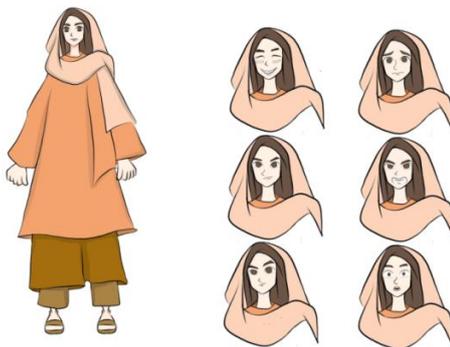
Penggambaran watak karakter Puti Nilam adalah rajin, hal ini digambarkan pada *scene* dimana Puti Nilam memasak makanan untuk raksasa meskipun dengan jumlah yang sangat banyak. Selain itu Puti Nilam adalah karakter yang cerdas, digambarkan pada *scene* dimana Puti Nilam mengusulkan untuk melarikan diri saat raksasa tengah pergi berburu. Selain itu, Puti Nilam juga berwatak sopan dan santun.



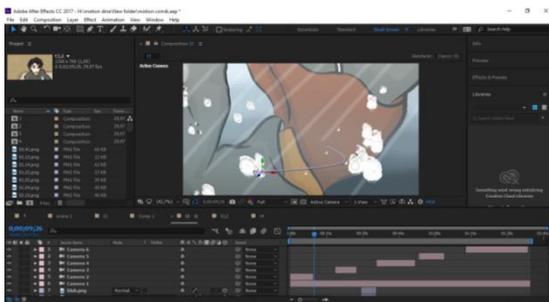
Gambar 7. Referensi Karakter (Sumber: Instagram @minanglamo, 2021)



Gambar 8. Sketsa Karakter Puti Nilam Cayo (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 9. Pewarnaan Karakter Puti Nilam Cayo (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 10. Proses Animasi (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 11. Scene 58 pada *motion comic* (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 12. Scene 125 pada *motion comic* (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Simpulan

Kaba adalah salah satu *genre* sastra lama dan termasuk cerita rakyat yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau. Selain itu, Kaba juga menjadi bagian dari kebudayaan Minangkabau itu sendiri. Didalam Kaba mengandung petuah dan pesan moral. Melalui Kaba pula kita dapat mempelajari bagaimana kebudayaan dan adat masyarakat Minangkabau.

Namun semakin berkembangnya zaman, Kaba kehilangan daya tarik dan eksistensinya terhadap generasi muda yang kini lebih akrab dengan teknologi. Maka rancangan *motion comic* ini adalah upaya dalam melestarikan cerita Kaba Minangkabau, dengan menggunakan media komik, dan memanfaatkan teknologi, diharapkan cerita Kaba bisa lebih mendekati generasi muda saat ini. Selain itu agar generasi muda, khususnya generasi muda Minangkabau bisa lebih bangga terhadap cerita rakyat dan kebudayaan dari daerahnya.

Selain Kaba Puti Nilam Cayo, ada banyak lagi judul Kaba lain yang ada di Minangkabau. Penulis juga berharap dengan adanya *motion comic* Kaba Puti Nilam Cayo ini, akan ada judul Kaba lain yang bisa diperkenalkan kepada generasi muda dengan media-media yang baru dan menarik. Penulis berharap untuk kedepannya, penulis dapat lebih mengembangkan kembali cerita Kaba Puti Nilam Cayo ini dan dapat lebih menggali cerita tiap-tiap karakternya sehingga nilai-nilai kehidupan dan juga amanat dalam cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Afdhal, Vernanda Em. 2020. PERANCANGAN KOMIK PERJUANGAN SITI MANGGOPOH PEJUANG PEREMPUAN DARI MINANGKABAU. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 39-44. <http://dx.doi.org/10.51804/ijds.v2i1.481>
- Arriyanti. 2005. *Putri Nilam Cayo*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Emzir dan Rohman, Saifur. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Endah, Syamsuddin St Rajo. 2015. *Kaba Puti Nilam Cayo*. Bukittinggi: Kristal Multimedia.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Graham, Steven. 2011. Comics in the classroom: something to be taken seriously. *Language Education in Asia*, 2(1), 92-102.

- Hashim, M. E. A. H. B., and Muhammad Zaffwan Idris. 2016. Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(11), 249–260. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v6-i11/2394>
- Kusrianto, Adi. 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. 2018. Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning. *DeKaVe*, 11(1), 17-23. <https://doi.org/10.24821/dkv.v11i1.2485>
- Nisak, Zuhrotun. 2013. Analisis SWOT untuk menentukan strategi kompetitif. *Jurnal Ekbis*, 9(2), 468-476.
- Nuri, Nurhaida. 2017. *KABA MINANGKABAU:: EKSISTENSI PEREMPUAN DALAM KONTEKS SISTEM SOSIAL BUDAYA MINANGKABAU SUATU STUDI ANALISIS ISI*. ISI Padangpanjang.
- Rahmat, Wahyudi. 2016. Penerapan kaba Minangkabau sebagai media pelestarian bahasa amai (ibu) dan kesusastraan dalam pendidikan literasi di Minangkabau. *Jurnal ipteks terapan*, 10(4), 236-241.
- Rozi, M. Fatkhur. 2018. Perancangan motion comic Ceita Rakyat Pasuruan: Pak Sakera (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember). <https://repository.its.ac.id/id/eprint/59398>
- Selvia, Selvia. 2020. Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi tentang Kepedulian terhadap Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48-65. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v12i1.23503>

