

***LIGHT NOVEL “PUTI: LEGENDA SIAMANG PUTIH” DALAM NUANSA BUDAYA
MINANGKABAU SUMBANG DUO BALEH GADIH MINANG***

KARYA AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

Siska Dian Utami

NIM : 19027084

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

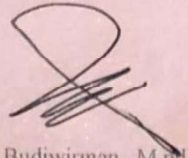
PERSETUJUAN KARYA AKHIR

LIGHT NOVEL PUTI: LEGENDA SIAMANG PUTIH DALAM NUANSA
MINANGKABAU SUMBANG DUO BALEH GADIH MINANG

Nama : Siska Dian Utami
NIM : 19027084
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 11 Agustus 2023

Disetujui dan disahkan oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. Budiwirman, M.Pd.
NIP. 19590417.198903.1.001

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriveni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Light Novel Putri : Legenda Siamang Putih Dalam
Nuansa Minangkabau Sumbang Duo Baleh Gaduh
Minang
Nama : Siska Dian Utami
NIM : 19027084
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 25 Agustus 2023

Tim Penguji :
Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Dr. Budiwirman, M.pd.
NIP. 19590417.198903.1.001

: 1

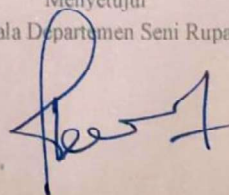
2. Penguji I : Drs. Ariusmedi, M.Sn.
NIP. 19620602.198903.1.003

: 2

3. Penguji II : Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19920601.201903.1.012

: 3

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul LIGHT NOVEL "PUTI: LEGENDA SIAMANG PUTIH" DALAM NUANSA BUDAYA MINANGKABAU SUMBER DUA BALEH GADIH MINANG adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 14 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



SISKA DIAN UTAMI
NIM. 19027084

BUKU LIGHT NOVEL “PUTI : LEGENDA SIAMANG PUTIH”

Siska Dian Utami¹, Budiwirman²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email : utamikun0807@gmail.com

ABTRAK

Light novel merupakan bentuk novel ringan yang berasal dari Jepang dan biasanya ditujukan untuk pembaca remaja. *Light novel* memiliki ciri khas yang beragam, antara lain penggunaan ilustrasi anime dan seni visual, penggunaan Bahasa informal, serta cerita yang lebih ringan dan mudah dibaca. Perancangan ini bertujuan menghadirkan sebuah bacaan yang dapat diterima generasi muda dengan balutan kebudayaan Minangkabau berupa *sumbang duo baleh gadih Minang*. Data dikumpulkan dengan metode observasi, penelitian kepustakaan serta kuesioner selanjutnya data dianalisis dengan metode 5W+1H. Perancangan ini akan menghasilkan sebuah buku *light novel* Puti Legenda Siamang Putih, yang akan menghadirkan cerita fantasi berbalut budaya Minangkabau. Dengan media pendukung berupa *x-banner*, *web banner*, *web novel*, *bookmart*, *Instagram*, *poster*, *totebag*, dan *notebook*.

Kata kunci: Ilustrasi, Light Novel, Legenda, Sumbang Duo Baleh

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing Dosen FBS Universitas Negeri Padang

BUKU LIGHT NOVEL “PUTI : LEGENDA SIAMANG PUTIH”

Siska Dian Utami¹, Budiwirman²
Visual Communication Design Study Program
faculty of Language and Art
Email : utamikun0807@gmail.com

ABSTRACT

Light novel are a form of lightweight novels that originate from Japan and are usually aimed at teenage readers. Light novels have various characteristics, including the user of informal language, and lighter and easier-to-read stories. This design aims to present areading material that can be accepted by the younger generation with the Minangkabau cultural influence in the from of the Sumbang Duo Baleh Gadih Minang. Data was collected through observation, literature research, and questionnaires, and then analyzed using the 5W+1H method. This design will result a light novel book titled “Puti: the legend of the whit gibbon”, which will present a fantasy story blended with Minangkabau culture. Supported by media such as w-banners, web banners, web novels, bookmarks, posters, totebags, and notebooks.

Keywords: Illustration, Light Novel, Legend, Sumbang Duo Baleh

¹Student Writer of Final Project Visual Communication Design Study Program

²Supervisor of FBS Lecturer at Padang State University

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir dengan judul **“Light Novel Puti : Legenda Siamang Putih” dalam nuansa budaya Minangkabau sumbang duo baleh gadih Minang.**

Karya akhir ini memiliki tujuan dan maksud untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang. Penulis secara sadar menyadari selama proses penyusunan karya ini telah banyak mendapatkan bimbingan, dorongan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri padang.
3. Bapak Budiwirman, M.Pd, selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan karya akhir ini.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn, selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
5. Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds.,M.Sn, selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
6. Bapak Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn, Selaku dosen Penasehat Akademis yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing karya akhir penulis.
7. Selanjutnya kepada semua teman-teman penulis yakni Wivia Trirahma Melani, Rafika Duri, Yosi Fitrah, dan Widya Haristin yang sudah mendukung dan memotivasi penulis dalam penyusunan karya akhir ini.
8. Terahir ucapan terimakasih kepada semua pihak tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan moral dan materi.

Penulis menyadari dengan banyaknya kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik berasal dari isi, material dan hasil karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap adanya kritik dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga Karya Akhir ini akan menjadi suatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Aamiin,

Padan,06 Agustus 2023

Penulis,

Siska Dian Utami

LEMBARAN PERSEMBAHAN

Penulis dengan penuh rasa Syukur mengucapkan alhamdulillah atas rampungnya Karya Akhir ini.

Penulis persembahkan karya akhir ini kepada keluarga yang paling penulis cintai dan sayangi.

Kepada orang tua penulis Anjas Asmara selaku ayah yang selalu merindukan penulis dan Elli Marni ibu terkasih yang selama ini dengan penuh keyakinan mendukung penulis tanpa kenal Lelah dan keluh.

Terimakasih atas segala do'a dan keringat yang sudah menjadi sumber kelancaran penyusunan karya akhir penulis.

Selanjutnya kepada yang terkasih adik-adik penulis Indah Putri Lestari, Nabila Marliani Putri, dan si bungsu Rahmat Rafael yang sudah menjadi pengokoh dalam segala Lelah penulis.

Terimakasih

DAFTAR ISI

ABTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Perancangan.....	16
F. Orisinalitas.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Praksis	17
1. Light Novel Puti.....	17
2. Modifikasi Dalam Light novel.....	18
B. Dasar Teori	18
1. Desain.....	18
2. Desain Grafis.....	18
3. Tipografi.....	18
4. Layout	20
5. Ilustrasi.....	20
6. Warna	21
7. Buku.....	21
8. Novel.....	22
C. Karya Relevan	22
D. Kerangka Konseptual	28
E. Data Visual	29
BAB III METODE PERANCANGAN	31
A. Metode Perancangan	31
1. Data Pokok (Primer)	31
2. Data Tambahan (Sekunder).....	31
B. Metode Pengumpulan Data	31

1. Observasi.....	31
2. Penelitian Perpustakaan	31
3. Kuesioner	31
C. Metode Analisis Data	32
1. What (Apa), Apa Masalahnya?.....	32
2. Who (Siapa), Siapa Yang Terdampak?	32
3. Where (Di mana) Di mana Masalah Terjadi?.....	32
4. Why (Mengapa), Mengapa Masalah Ini Terjadi?	32
5. When (Kapan), Kapan Masalah Ini Terjadi?.....	32
6. How (Bagaimana), Bagaimana Mengatasi Masalah Ini?.....	32
D. Jadwal Kerja	33
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	34
A. Konsep Perancangan Light Novel Puti : Legenda Siamang Putih.....	34
1. Segmentasi	34
a. Geografi.....	34
b. Demografi.....	34
c. Psikografi.....	35
d. Behaviouristis.....	35
2. Pendekatan Kreatif	35
a. Tujuan Kreatif	35
b. Strategi Kreatif	35
3. Strategi Media.....	36
1. Media Utama.....	36
2. Media Pendukung	36
B. Desain Final	40
C. Layout Media Utama	44
D. Layout Media Pendukung	80
E. Final Desain Media Utama.....	91
F. Final Desain Media Pendukung	92
G. Uji Kelayakan Design.....	97
BAB V PENUTUP.....	99
A. Simpulan	99
B. Saran	99
Daftar Pustaka.....	100
Lampiran	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cover The Saint's Magic Power is Omnipotent (Sumber: https://www.goodreads.com 17 Februari 2023).....	23
Gambar 2 Cover Ascendance of A Bookworm (Sumber: https://www.amazon.com,br 01 Maret 2023).....	24
Gambar 3 Gambar 9 Cover That Time I Got Reincarnated As A Slime (Sumber: https://www.amazon.com,br 1 Maret 2023).....	25
Gambar 4 Minangkabau women. sumber gambar : https://m.brilio.net/en/news/86-amazing-old-photos-of-indonesian-people--160715d-splitnews-3.html . akses : 10 april 2023.....	29
Gambar 5 COLLECTIE TROPENMUSEUM Portret van een Minangkabau bruidspaar. Sumber gambar : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Portret_van_een_Minangkabau_bruidspaar_TMnr_10026805.jpg . Akses : 10 April 2023. .	29
Gambar 6 Minang woman, West Sumatra. 1929. sumber gambar : https://m.brilio.net/en/news/86-amazing-old-photos-of-indonesian-people--160715d-splitnews-3.html . Akses : 10 April 2023.	30
Gambar 7 Datuk The Pangulo Head Gear, Cloth, Wrist Band, Trouser, And Sandal Datuk (Bufallow Skin Slipery).	30
Gambar 8. Layout kasar cover (Dokumen pribadi 2023)	44
Gambar 9 . Layout komprehensif cover (Dokumen pribadi 2023).....	44
Gambar 10. Layout final cover (Dokumen pribadi 2023).....	45
Gambar 11. Layout kasar halaman pertama (Dokumen pribadi 2023	45
Gambar 12. Layout kasar halaman 2-3 (Dokumen pribadi 2023)	46
Gambar 13. Layout kasar halaman 4-5 (Dokumen pribadi 2023)	46
Gambar 14. Layout kasar halaman pertama 8-9 (Dokumen pribadi 2023).....	47
Gambar 15. Layout kasar halaman 20-21 (Dokumen pribadi 2023)	47
Gambar 16. Layout kasar halaman 26-27 (Dokumen pribadi 2023)	48
Gambar 17. Layout kasar halaman 30-31 (Dokumen pribadi 2023)	48
Gambar 18. Layout kasar halaman 34-35 (Dokumen pribadi 2023)	49
Gambar 19. Layout kasar halaman 48-49 (Dokumen pribadi 2023)	49

Gambar 20. Layout kasar halaman 54-55 (Dokumen pribadi 2023)	50
Gambar 21. Layout kasar halaman 62-63 (Dokumen pribadi 2023)	50
Gambar 22. Layout kasar halaman 68-69 (Dokumen pribadi 2023)	51
Gambar 23. Layout kasar halaman 84-85 (Dokumen pribadi 2023)	51
Gambar 24. Layout kasar halaman 90-91 (Dokumen pribadi 2023)	52
Gambar 25. Layout kasar halaman 107-108 (Dokumen pribadi 2023)	52
Gambar 26. Layout kasar halaman 135-136 (Dokumen pribadi 2023)	53
Gambar 27. Layout kasar halaman 143-144 (Dokumen pribadi 2023)	53
Gambar 28. Layout kasar halaman 152-153 (Dokumen pribadi 2023)	54
Gambar 29. Layout kasar halaman 156-157 (Dokumen pribadi 2023)	54
Gambar 30. Layout kasar halaman 159-160 (Dokumen pribadi 2023)	55
Gambar 31. Layout kasar halaman 161-162 (Dokumen pribadi 2023)	55
Gambar 32. Layout kasar halaman 166-167 (Dokumen pribadi 2023)	56
Gambar 33. Layout kasar halaman 169-170 (Dokumen pribadi 2023)	56
Gambar 37. Layout komprehensif halaman pertama (Dokumen pribadi 2023.....	57
Gambar 38. Layout komprehensif halaman 2-3 (Dokumen pribadi 2023).....	57
Gambar 39. Layout komprehensif halaman 4-5 (Dokumen pribadi 2023).....	58
Gambar 40. Layout komprehensif halaman pertama 8-9 (Dokumen pribadi 2023).....	58
Gambar 41. Layout komprehensif halaman 20-21 (Dokumen pribadi 2023).....	59
Gambar 42. Layout komprehensif halaman 26-27 (Dokumen pribadi 2023).....	59
Gambar 43. Layout komprehensif halaman 30-31 (Dokumen pribadi 2023).....	60
Gambar 44. Layout komprehensif halaman 34-35 (Dokumen pribadi 2023).....	60
Gambar 45. Layout komprehensif halaman 48-49 (Dokumen pribadi 2023).....	61
Gambar 46. Layout komprehensif halaman 54-55 (Dokumen pribadi 2023).....	61
Gambar 47. Layout komprehensif halaman 62-63 (Dokumen pribadi 2023).....	62
Gambar 48. Layout komprehensif halaman 68-69 (Dokumen pribadi 2023).....	62

Gambar 49. Layout komprehensif halaman 84-85 (Dokumen pribadi 2023).....	63
Gambar 50. Layout komprehensif halaman 90-91 (Dokumen pribadi 2023).....	63
Gambar 51. Layout komprehensif halaman 107-108 (Dokumen pribadi 2023).....	64
Gambar 52. Layout komprehensif halaman 135-136 (Dokumen pribadi 2023).....	64
Gambar 53. Layout komprehensif halaman 143-144 (Dokumen pribadi 2023).....	65
Gambar 54. Layout komprehensif halaman 152-153 (Dokumen pribadi 2023).....	65
Gambar 55. Layout komprehensif halaman 156-157 (Dokumen pribadi 2023).....	66
Gambar 56. Layout komprehensif halaman 159-160 (Dokumen pribadi 2023).....	66
Gambar 57. Layout komprehensif halaman 161-162 (Dokumen pribadi 2023).....	67
Gambar 58. Layout komprehensif halaman 166-167 (Dokumen pribadi 2023).....	67
Gambar 59. Layout komprehensif halaman 169-170 (Dokumen pribadi 2023).....	68
Gambar .60 Layout final halaman pertama (Dokumen pribadi 2023	68
Gambar 61. Layout final halaman 2-3 (Dokumen pribadi 2023)	69
Gambar 62. Layout final halaman 4-5 (Dokumen pribadi 2023)	69
Gambar 63. Layout final halaman pertama 8-9 (Dokumen pribadi 2023).....	70
Gambar 64. Layout final halaman 20-21 (Dokumen pribadi 2023).....	70
Gambar 65. Layout final halaman 26-27 (Dokumen pribadi 2023).....	71
Gambar 66. Layout final halaman 30-31 (Dokumen pribadi 2023).....	71
Gambar 67. Layout final halaman 34-35 (Dokumen pribadi 2023).....	72
Gambar 68. Layout final halaman 48-49 (Dokumen pribadi 2023).....	72
Gambar 69. Layout final halaman 54-55 (Dokumen pribadi 2023).....	73
Gambar 70. Layout final halaman 62-63 (Dokumen pribadi 2023).....	73
Gambar 71. Layout final halaman 68-69 (Dokumen pribadi 2023).....	74
Gambar 72. Layout final halaman 84-85 (Dokumen pribadi 2023).....	74
Gambar 73. Layout final halaman 90-91 (Dokumen pribadi 2023).....	75
Gambar 74. Layout final halaman 107-108 (Dokumen pribadi 2023)	75

Gambar 75. Layout final halaman 135-136 (Dokumen pribadi 2023)	75
Gambar 76. Layout final halaman 143-144 (Dokumen pribadi 2023)	75
Gambar 78. Layout final halaman 152-153 (Dokumen pribadi 2023)	77
Gambar 79. Layout final halaman 156-157 (Dokumen pribadi 2023)	77
Gambar 80. Layout final halaman 159-160 (Dokumen pribadi 2023)	78
Gambar 81. Layout final halaman 161-162 (Dokumen pribadi 2023)	78
Gambar 82. Layout final halaman 166-167 (Dokumen pribadi 2023)	79
Gambar 83. Layout final halaman 169-170 (Dokumen pribadi 2023)	79
Gambar 80. Layout kasar web novel (Dokumen pribadi 2023).....	80
Gambar 81. Layout kasar web banner (Dokumen pribadi 2023).....	80
Gambar 82. Alternatif Layout kasar banner (Dokumen pribadi 2023)	81
Gambar 83. Alternatif Layout kasar feed ig (Dokumen pribadi 2023).....	81
Gambar 84. Alternatif Layout kasar poster (Dokumen pribadi 2023)	82
Gambar 85. Alternatif Layout kasar notebook (Dokumen pribadi 2023)	83
Gambar 86. Alternatif Layout kasar bookmark (Dokumen pribadi 2023).....	84
Gambar 87. Alternatif Layout kasar totebag (Dokumen pribadi 2023)	85
Gambar 88. Layout Komprehensif web novel (Dokumen pribadi 2023)	86
Gambar 89. Layout Komprehensif web banner (Dokumen pribadi 2023)	86
Gambar 90. Alternatif Layout Komprehensif X-Banner (Dokumen pribadi 2023)..	87
Gambar 91. Layout Komprehensif feed instagram (Dokumen pribadi 2023)	88
Gambar 92. Alternatif Layout Komprehensif Poster (Dokumen pribadi 2023).....	89
Gambar 93. Alternatif Layout Komprehensif notebook (Dokumen pribadi 2023)....	89
Gambar 94. Alternatif Layout Komprehensif bookmark (Dokumen pribadi 2023) .	90
Gambar 95. Alternatif Layout Komprehensif totebag (Dokumen pribadi 2023).....	90
Gambar 96. final desain light novel book (Dokumen pribadi 2023)	91
Gambar 97. final desain web novel (Dokumen pribadi 2023).....	92

Gambar 98. final desain web banner (Dokumen pribadi 2023).....	92
Gambar 99. final desain x-banner (Dokumen pribadi 2023)	93
Gambar 100. final desain feed ig (Dokumen pribadi 2023).....	94
Gambar 101. final desain poster (Dokumen pribadi 2023).....	95
Gambar 102. final deain notebook (Dokumen pribadi 2023)	95
Gambar 103. final desain bookmark (Dokumen pribadi 2023)	96
Gambar 104. final desain totebag (Dokumen pribadi 2023).....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel jadwal kegiatan	33
Tabel 2 font yang digunakan	41
Tabel 3 tabel warna	42
Tabel 4 tabel rencana anggaran biaya	43
Tabel 5 Tabel Uji Kelayakan Design.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Bronislaaw Malinowki dalam Kemal, 1971 Dunia ini sangat langka kebudayaan yang memperlakukan perempuan seistimewa kebudayaan Minangkabau. Jikalau pun ada, tidak akan sama dan anggotanya terbatas. Sistem perkawinan atau keturunan garis ibu (matriarkat atau matrilineal) ini juga terdapat pada beberapa negara yakni Afrika (Rhodesia Utara), India Selatan (bagian Bengalore), dan di Kepulauan Trobriand (sebelah timur Pulau Irian). Di Indonesia, selain suku Minangkabau suku Ngada (NTT) juga menganut sistem matriarkat.

Sangat banyak nuansa pendidikan yang dapat meningkatkan budi dan bahasa kaum wanita Minangkabau. Salah satu diantaranya adalah dengan menjauhi hal-hal yang *sumbang*, *jangga*, atau *cando*. Adapun yang dimaksud dengan *sumbang* dalam tulisan ini adalah segala sesuatu yang tidak pada tempatnya. Ketidak pada tempatannya ini dapat dalam bentuk perbuatan, perkataan, atau pemikiran. Jika disimak dengan lebih dalam, akan terlihat begitu banyak nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada hal-hal yang *sumbang* itu. Muara dari semua adalah budi dan bahasa.

Dalam Kamus Besar Minangkabau-Indonesia tahun 2002, Usman mengartikan *sumbang* sebagai perilaku yang menyimpang dan janggal serta merupakan salah satu kaidah hukum adat Minangkabau. berikutnya dalam jurnal online Perilaku Sumbang dalam Adat Minangkabau tahun 2014, Ibrahim mengartikan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat Minangkabau merupakan *sumbang*. Sedangkan menurut pengertian adat Minangkabau *sumbang* merupakan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. Sumbang menurut adat Minangkabau belum tentu berlaku dalam adat tempat lain.

Dalam jurnal yang berjudul “*Konsep Asal-Usul Budi pekerti, Kebudayaan Minangkabau, dan Kajian Sosiologis*”, penulis Indra Damayanti 2019, menjelaskan bahwa *Sumbang Duo Baleh* memiliki makna simbolis yang mendalam bagi masyarakat Minangkabau. Oleh karena itu, pantangan ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku sopan santun Wanita dan memberi penghormatan pada peran penting yang dimiliki mereka dalam kehidupan sosial dan budaya Minangkabau. Dalam praktiknya, *Sumbang Duo Baleh* umumnya diabaikan oleh Wanita yang berasal dari perkotaan dan diaspora Minangkabau. Namun, di kalangan masyarakat pedesaan, pantangan ini masih ditegakkan untuk menjaga tradisi dan meningkatkan kesadaran dan penghormatan terhadap kebudayaan mereka.

Menurut Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum., dalam “*Sumbang Duo Baleh Tolak Ukur Etika Gerak Tari Perempuan Minangkabau*” (Hakimy, 1994:93-102) Sebutan *bundo kanduang*, merupakan simbol dari ibu sejadi yang memiliki sifat keibuan dan kepemimpinan. *Limpapeh rumah gadang*, dapat diartikan sebagai pemberi bimbingan serta pendidikan bagi anak dan anggota keluarga. Keramahtamahan serta sifat keibuan yang akan memberi contoh kepada keluarga dan Masyarakat. *Umbun puruak pagangan kunci* dimaknai perempuan yang arif, bijaksana, tahu akan tugasnya, dan kewajiban seorang ibu yang terhormat yang mampu mengangkat citra keluarga dalam Masyarakat. *Umbun puruak aluang bunian, pusek jalo Kumpulan tali* Wanita sebagai pengatur perekonomian rumah tangga serta keharmonisan baik di dalam maupun di luar rumah tangga dengan sikap ramah, sopan-santun yang menyenangkan. *Sumarak di dalam kampuang, hiasan dalam nagari* perempuan yang memiliki kepribadian terhormat, pandai menjaga diri, memiliki sifat malu, menghindari perbuatan *sumbang*. *nan gadang basa batuang, kok hiduik tampek banasa, kok mato tampek baniak, kanduang, unduang ka Madinah, kapayuang panji ka sarugo* adalah Wanita sebagai lambing kebanggaan dan kemuliaan dan dihormati mampu memelihara diri dengan aturan agama islam. Oleh sebab itu, perempuan Minangkabau menjauhi segala larangan adat dan agama. Untuk itulah, perempuan mampu membedakan secara tajam

antara yang halal dan haram. Dalam bertingkah laku dan perbuatan, baik perbuatan batiniah maupun lahiriah

Menurut Parpatih dalam jurnal "*Nilai-Nilai Kebudayaan Perempuan Minangkabau dalam Aset Baliak Pusaka*", beberapa hal yang dianggap sumbang yang harus di jauhi oleh wanita Minangkabau adalah *sumbang duduak, tagak, jalan, kato, caliak, makan, pakai, karajo, tanyo, jawek, gaua, dan kurenah*. Kasumbangan terhadap 12 point tersebut biasanya diungkapkan dengan pituah-pituah tertentu yang mengandung makna. Berikut ini akan diuraikan ungkapan-ungkapan yang bernada sumbang bagi wanita Minangkabau.

1. *Sumbang Duduak/Sumbang Duduk*

Duduak sopan bagi padusi ialah basimpuah, bukan baselo co laki-laki, apo lai mancangkuang, batagak lutuik. Nyampang duduak di kurisi, bae manyampiang, rapekan pao arek-arek. Jikok babonceang, usah mangkangkang abih-abih, manjajokan dicaliak urang.

Bagi Wanita Minang posisi duduk yang benar ialah bersimpuh, bukannya bersila sebagaimana laki-laki biasa duduk. Tidak dibenarkan seorang Wanita duduk mencekung atau memeluk lutut, jika duduk di kursi harus menyamping, jika berbonceng usahakan duduk menyamping.

2. *Sumbang Tagak/ Sumbang Berdiri*

Usah panagak tantang pintu atau janjang turun naiak. Ijan panagak ditapi labuah kalau ndak ado nan dinanti. Sumbang tagak jo laki-laki apo lai bukan muhrim, kunun lai barundiang-rundiang.

Pantang bagi Wanita Minang untuk sekedar berdiri di pinggir jalan tanpa ada yang dinanti, tidak boleh berdiri berdua dengan lawan jenis apa lagi bukan muhrim untuk menghindari fitnah.

3. *Sumbang Jalan/ Sumbang berjalan*

Bajalan musti bakawan, paliang kurang jo paja ketek. Usah bajalan bagageh-gageh, malasau, mandongkak- dongkak Bajalanlah bak sianganjua lalai, pado pai suruik nan labiah. Alu tataruang pantangnyo patah, samuik tapijak indak nan mati. jikok bajalan jo laki-laki, malangkahlah di balakang. Usah maampang jalan waktu bajalan sasamo gadang.

Wanita Minang jika hendak bepergian harus ada yang menemani, baik teman sejawat atau anak kecil. Berjalan dengan tenang jangan tergesa-gesa, mendongak-dongak. Jika kebetulan berjalan dengan lawan jenis harus berjalan di belakangnya hal ini dimaksudkan untuk menghindari fitnah bagi yang melihatnya.

4. *Sumbang Kato/Sumbang Bicara*

Bakatolah jo lamah lambuik. Duduakan hetong ciek-ciek nak paham mukasuiknyo. Ijan barundiang bak murai batu, bak aia sarasah tajun. Jan menyolang kato rang tuo, dangakan dulu sudah-sudah. Jan manyabuik kumuah wakatu makan, manyabuik mati dakek sisakik. Kurang elok, indak tapuji maminta utang di nan rami.

Bagi Wanita Minang berbicara harus lemah lembut namun tegas, tidak bertele-tele, ataupun menyinggung lawan bicara dengan sengaja.

5. *Sumbang Caliak/ Sumbang Melihat*

Kurang taratik urang padusi, pamana pancaliak jauh, pamadok arah balakang, pamatuik diri surang. Nyampang pai ka rumah urang, pajinak inceh mato, jan malanja sapanjang rumah. Usah pancaliak jam, wakatu ado tamu. Ijan panantang mato rang jantan, aliahan pandangan ka nan lain, manakua caliak ka bawah.

Pantang bagi Wanita Minang untuk berlebihan dalam memandang seseorang, tidak boleh memandang lawan jenis dengan dalam mengikuti langkahnya

sampai habis. Pantang untuk memandangi seseorang kemudian melirik kepada teman ini bisa menyinggung orang yang dilihat. Biasakan menunduk bila ada lawan jenis yang bukan muhrim.

6. *Sumbang Makan/ Sumbang Makan*

Usah makan sambia tagak, kunyah kenyoh sapanjang jalan. Nyampang makan jo tangan, ganggam nasi jo ujuang jari, bao ka ateh lambek-lambek, usah mangango gadang-gadang. Nyampang makan jo sendok, agak-agak malah dahulu, nak jan balago sendok jo gigi. Ingek-ingek dalam batambuh, kana-kana manyudahi.

Bila makan hendaklah Wanita Minang tidak mengambil porsi yang berlebihan, ambil secukupnya saja ini dimaksudkan agar tidak ada makanan yang terbuang. Bila makan duduk dengan tegak tidak membungkuk saat menyuap, jika makan dengan tangan gunakan ujung jari. Jika menggunakan sendok jangan sampai menimbulkan bunyi yang berlebihan apalagi sampai mengentaknya pada piring, dan jangan sampai saat menggunakan sendok Ketika menyuap terkena gigi.

7. *Sumbang Pakai/ Sumbang Memakai*

Jan babaju sampik jo jarang, buliah ndak nampak rasio tubuah, apo lai tasimban ateh bawah nan ka tontonan rang laki-laki. Satantang mode jo potongan, sasuaikan jo bantuak tubuah, sarasikan jo rono kulik, sarato mukasuik ka di tuju, buliah nak sajuak dipandang mato.

Aturan dalam berpakaian Wanita Minang sudah diatur agar melindungi martabat Wanita itu sendiri, dengan tidak membiarkan anak gadisnya memakai pakaian yang ketat, yang akan mencetak lekuk tubuhnya. Tidak akan ada yang mau membiarkan anak gadisnya memakai pakaian terbuka atas bawah. Pakaian gadis Minang merupakan baju kurung yang akan melindungi kaum Wanita dari pandangan lawan jenisnya.

8. *Sumbang Karajo/ Sumbang Kerja*

Kakok karajo rang padusi iolah nan ringan jo nan alui, sarato indak rumik-rumik. Cando padusi mambajak sawah, manabang, jo mamanejek. Jikok ka kantua, nan rancak iyo jadi guru.

Wanita Minang tidak dianjurkan untuk melakukan pekerjaan yang berat apalagi kalau ada laki-laki yang masih mampu melakukan pekerjaan itu. Wanita seharusnya hanya melakukan pekerjaan yang ringan tidak membebani tubuhnya terlalu berat. Pria lah yang harus melakukan pekerjaan berat.

9. *Sumbang Tanyo/ Sumbang Tanya*

Barundiang sasudah makan, batanyo salapeh arak. Sangeklah cando, tanyo tibo ikua di ateh. kasa Usah batanyo di indak mambali. Nyampang tasasek karantau urang ijan batanyo bakandak-kandak. Buruak muncuang dijawek urang, cilako juo kasudahannyo. Simak dulu dalam-dalam, baru tanyo jaleh-jaleh.

Bila ingin bertanya jangan seolah-olah menguji lawan bicara, bertanyalah dengan lemah lembut, dengarkan lawan bicara dengan baik baru bertanya jika diperlukan.

10. *Sumbang Jawek/ Sumbang Jawab*

Jaweklah tanyo elok-elok, usah mangandang mamburansang. Jan asa tanyo bajawek, kunun kok lai bakulilik.

Apabila ditanya jawablah sesuai dengan apa yang ditanya, jangan berbelit-belit apalagi diutar apa yang ditanyakan.

11. *Sumbang Bagaua/ Sumbang Bergaul*

Usah bagaua jo laki-laki kalau awak surang padusi. Jan bagaua jo paja ketek, main kalereang jo sepak tekong, kunun kok lai semba lakon. Paliharo lidah dalam bagaua, iklas-iklas dalam manolong, nak sanang kawan ka awak.

Wanita Minang pantang untuk berkumpul dengan laku-laki bila dia seorang yang perempuan, tidak baik bagi Wanita dewasa bergaul dengan anak-anak apalagi ikut bermain dengan mereka. Jaga bicara jangan sampai menyinggung kawan. Ikhlaslah dalam menolong agar senang teman dengan kita.

12. *Sumbang Kurenah/ Sumbang Perilaku*

Kurang patuik, indaklah elok babisiak sadang basamo. Usah manutuik hiduang di nan rami, urang jatuah awak tagalak, galak gadang nan bakarikiakan. Bueklah garah nan sakadarnyo, buliah ndak tasingguang urang mandanga. Jikok mambali durian, usah kuliknyo ka laman urang. Paliharo diri dari talunjuak luruih kalingkiang bakaik, nan bak musang babulu ayam.

Tidak baik bagi Wanita untuk berbisik-bisik saat Bersama, jangan menutupi hidung di keramaian karena bisa menyinggung orang. Jangan tertawa saat orang mendapat musibah apalagi sampai terbahak-bahak. Jika hendak bercanda secukupnya saja, jangan menjadikan kekurangan orang lain untuk bahan candaan. Jagalah kepercayaan orang lain karena kepercayaan sekali dilanggar tidak akan ada lagi rasa percaya.

Cerita rakyat merupakan bagian dari karya sastra yang menceritakan kisah tentang kehidupan berupa cerita, kisah, dongeng, maupun sejarah. Cerita rakyat berkembang di kalangan masyarakat yang tersebar melalui lisan sejak zaman nenek moyang. Cerita rakyat berisikan penggambaran kehidupan masyarakat lama, yang dikemas dalam bentuk cerita. Cerita rakyat merupakan sebuah cerminan dari kehidupan masyarakat terdahulu, baik yang berbentuk mite, legenda, sage, maupun dongeng (Gusal, 2015). Di dalam cerita rakyat memiliki unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Mulai dari tema, latar, alur, tokoh, dan amanat. Setiap cerita rakyat pasti memiliki latar tempat terjadinya peristiwa. Latar yaitu segala sesuatu berupa keterangan petunjuk atau pengacu yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa (Sudjiman, 1988).

Di Indonesia, ada banyak sekali legenda atau cerita rakyat yang menarik untuk disimak. Salah satunya adalah cerita rakyat Siamang Putih asal Provinsi Sumatera Barat. Kalau membicarakan tentang legenda dari Sumatera Barat, pikiranmu mungkin akan langsung tertuju pada kisah Malin Kundang. Namun, sebenarnya masih banyak sekali kisah dari daerah tersebut yang menarik untuk dibaca. Contohnya saja yang akan penulis bahas berikut, yaitu cerita rakyat Siamang Putih. (Poskata.com, 10 april 2023).

Siamang putih merupakan cerita legenda yang berkembang di Sumatera Barat. Legenda tersebut pertama kali muncul dalam buku Dongeng Nusantara-Cerita Rakyat dari Sumatera Barat pada tahun 1995 yang disusun oleh Tim Proyek Pengembangan Bahan Bacaan Rakyat Sumatera Barat. Cerita ini mengisahkan seorang putri bernama Puti Julian yang mengingkari janjinya sendiri dengan menunggu tunangannya Sutan Rumandang Pulang untuk menikahinya. Sehingga ia berubah menjadi seekor siamang putih, dalam legenda tersebut berlokasi di Pantai Tiku, Istana Kerajaan Pagaruyung. Pantai Tiku merupakan pantai yang terletak di Kampung *Alai*, Sumatera Barat.

Light novel merupakan bentuk novel ringan yang berasal dari Jepang dan biasanya ditujukan untuk pembaca remaja. *Light* novel memiliki ciri khas yang beragam, antara lain penggunaan ilustrasi anime dan seni visual, penggunaan Bahasa informal, serta cerita yang lebih ringan dan mudah dibaca.

Menurut Asuka Kaori dalam Hori Ayako, Fenomena Light Novel dan penyampaiannya kepada Pembaca Muda Jepang (2016), *light* novel pertama kali muncul pada akhir 1970-an, di mana novel-novel seperti "*The Rose of Versailles*" dan "*Legenda of Galactic Heroes*" menjadi cikal bakal dari light novel yang sesungguhnya muncul pada awal tahun 1990-an, Ketika novel "*Slayers*" karya Hajime Kanzaka dan rui Araizumi diterbitkan.

Light novel kemudian menjadi semakin populer di kalangan remaja Jepang pada era 2000-an, dan semakin banyak *Light* novel yang diadaptasi menjadi *manga*,

anime, dan *game*. Salah satu contoh *Light* novel yang sangat populer yakni “*Sword Art Online*” karya Reki Kawahara, yang telah diadaptasi menjadi *anime*, *manga*, dan *game*.

Secara umum, *Light* novel dianggap sebagai bentuk hiburan ringan yang menyajikan cerita fantastis, petualangan, dan romansa dalam kemasan yang mudah dibaca dan menghibur. Berdasarkan penjabaran di atas penulis Pemilihan format *Light* novel dimaksudkan agar generasi muda lebih mudah menerima pembelajaran serta mengenal tradisi Minangkabau terutama *sumbang duo baleh gadih Minangkabau*.

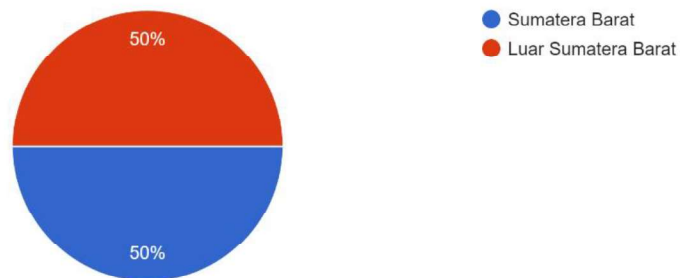
Sejak media sosial menjadi kebutuhan yang wajib hadir dalam keseharian setiap orang, mengakibatkan media cetak seakan kurang diminati. Namun, pada kenyataannya hingga kini masih banyak yang lebih memilih media cetak sebagai pilihan. Ada beberapa hal dalam media cetak yang tidak bisa digantikan oleh media *Online* antara lain informasi yang tercetak di atas sebuah kertas merupakan dokumentasi yang lebih dapat dipercaya dan diandalkan keabsahannya. Media cetak juga terkesan lebih disukai pembaca karena akan mengurangi kasus plagiat oleh oknum tidak bertanggung jawab yang biasanya banyak terjadi pada media *Online*.

Selain itu, media cetak merupakan benda fisik (memiliki bentuk nyata untuk disentuh dan dilihat) yang bisa dirasakan oleh Panca indra. Unsur *real-user-experience* melalui tekstur, aroma/bau atau ukuran yang tidak terbatas merupakan hal yang tidak dapat dilakukan oleh media digital (Rustan, 2008 : 8).

Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang menunjukkan minat baca novel yang penulis lakukan pada 16 Mei 2023 :

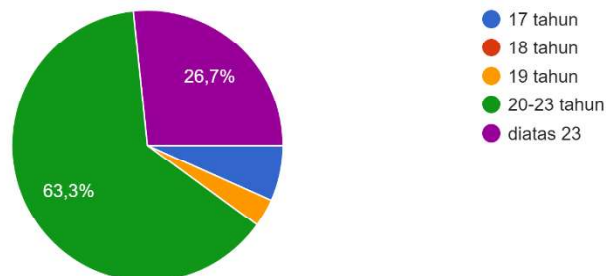
Domisili atau daerah asal

30 jawaban



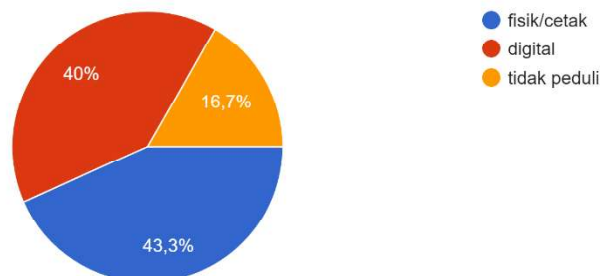
Usia

30 jawaban



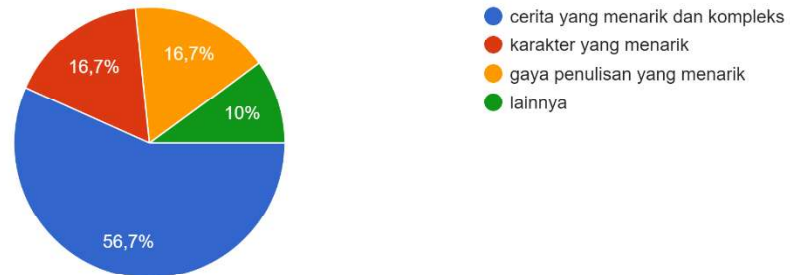
Apakah Anda lebih memilih membaca light novel dalam format fisik/cetak atau digital?

30 jawaban



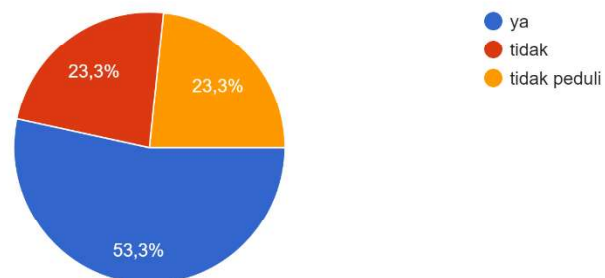
Apa yang membuat Anda tertarik untuk membaca light novel?

30 jawaban



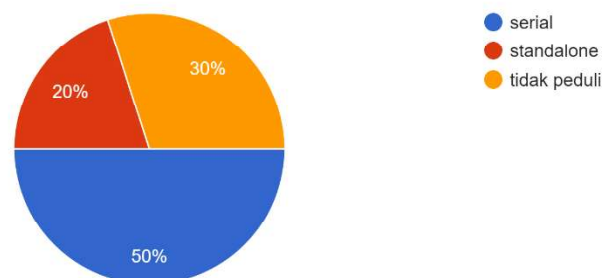
Apakah Anda suka membaca light novel yang diadaptasi menjadi anime atau manga?

30 jawaban



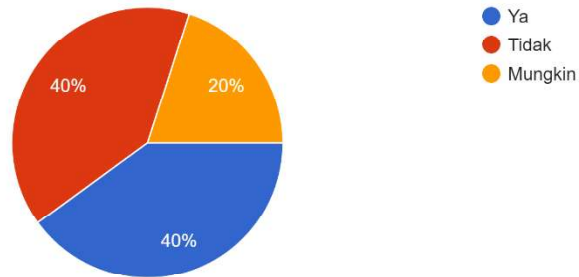
Apakah Anda suka membaca serial light novel atau standalone?

30 jawaban



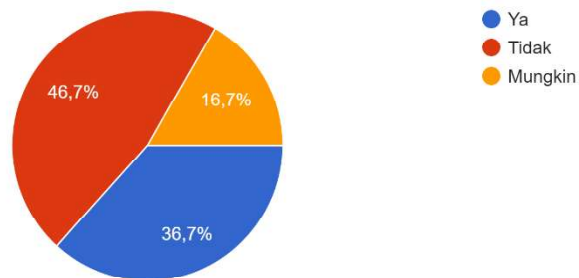
Apakah Anda pernah membaca Novel Bertema Nusantara?

30 jawaban



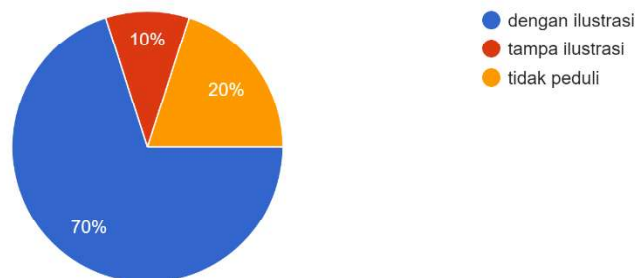
Apakah Anda mengenal kisah Legenda Siamang Putih yang berasal dari Sumatera Barat?

30 jawaban



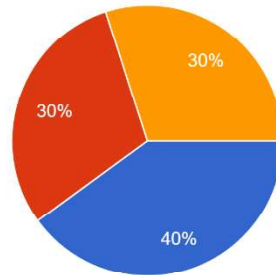
Apakah Anda lebih tertarik membaca novel dengan ilustrasi atau tanpa ilustrasi?

30 jawaban



Seberapa pentingnya ilustrasi dalam membuat Anda tertarik membaca sebuah novel?

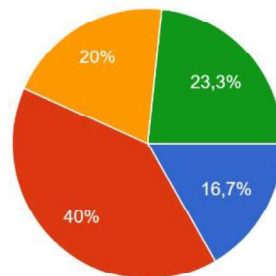
30 jawaban



- sangat penting
- penting
- tidak terlalu penting
- tidak penting sama sekali

Apa jenis ilustrasi yang Anda sukai dalam novel?

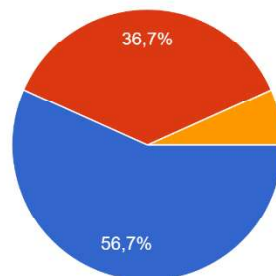
30 jawaban



- ilustrasi hitam putih
- ilustrasi berwarna
- ilustrasi digital
- tidak ada preferensi khusus

Apakah ilustrasi dapat membantu memperjelas cerita dalam novel?

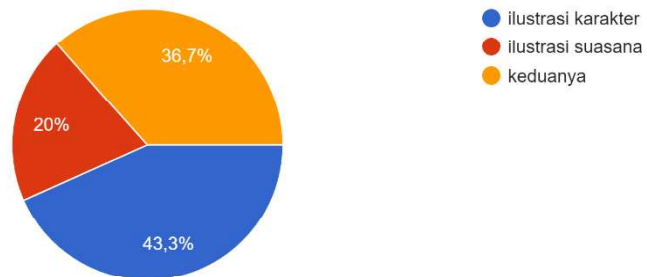
30 jawaban



- sangat membantu
- membantu
- tidak terlalu membantu
- tidak membantu sama sekali

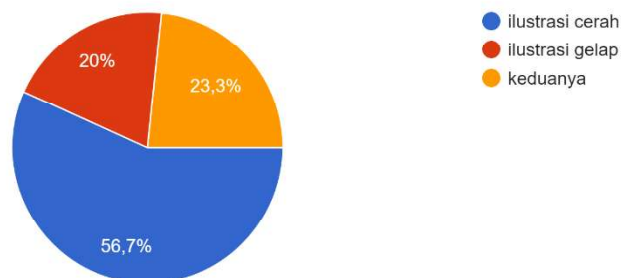
Apakah Anda lebih suka ilustrasi yang memperlihatkan karakter atau suasana dalam novel?

30 jawaban



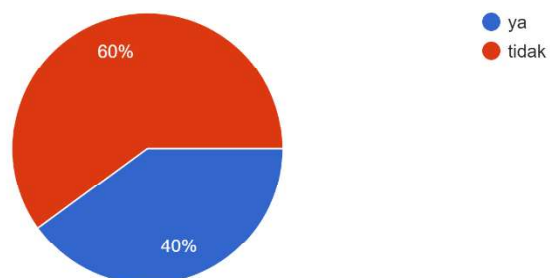
Apakah Anda lebih menyukai ilustrasi yang bernuansa cerah atau gelap?

30 jawaban



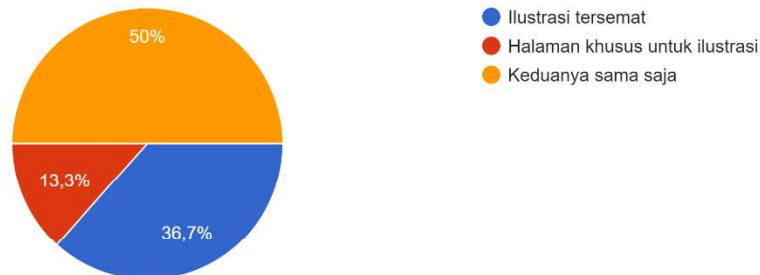
Apakah ilustrasi dapat mengurangi imajinasi dan kreativitas pembaca dalam membaca sebuah novel?

30 jawaban



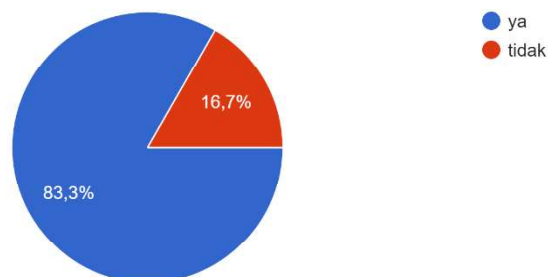
Apakah Anda lebih menyukai novel dengan ilustrasi yang tersemat dalam buku atau novel yang memiliki halaman khusus untuk ilustrasi?

30 jawaban



Apakah Anda berpikir bahwa ilustrasi dapat mempengaruhi kesan keseluruhan terhadap sebuah novel?

30 jawaban



Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak anak muda yang menyukai membaca novel dalam bentuk fisik. Sehingga penulis memilih media buku sebagai media utama. Penempatan ilustrasi dalam novel membuat pembaca lebih memahami apa yang dibicarakan dalam setiap susunan kata. Menariknya penambahan ilustrasi membuat pembaca merasa terbantu dalam menghayalkan peristiwa dalam novel. Responden memiliki nilai poin cukup tinggi dalam bagian pengaruh ilustrasi dalam novel sehingga penulis memantapkan diri untuk mengerjakan light novel. Dikarenakan mencakup tidak hanya tulisan indah namun berserta ilustrasinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya budaya Minangkabau.
2. Konteks globalisasi yang menjadikan budaya asing lebih dianggap menarik.
3. Belum adanya pengembangan visualisasi legenda siamang putih dalam bentuk *light* novel.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada mengembangkan visualisasi yang mendukung *Light* novel Puti Legenda Siamang Putih.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang ilustrasi yang akan mendukung *Light* Novel PUTI: Legenda Siamang Putih.

E. Tujuan Perancangan

Tujuannya adalah untuk menghasilkan karya sastra legenda Siamang *Putiah* dalam format *Light Novel* yang berbalut budaya Minangkabau berupa *Sumbang Duo Baleh* dalam modern *timetraver* atau kelahiran kembali. Diharapkan dengan pengembangan alur penulisan cerita legenda ini akan menarik minat generasi muda dalam pilihan bacaan sastra dengan tema Nusantara yakni Kebudayaan Minangkabau.

F. Orisinalitas

Siamang Putih merupakan legenda yang berasal dari Sumatera Barat, yang akan penulis kembangkan dalam format *Light novel* agar lebih dapat diterima generasi muda. Akan ada banyak perubahan alur cerita, intrik dan waktu *timeline*.