

**PETUALANGAN KSATRIA MINANGKABAU MELAWAN  
BUDAYA ASING DALAM MEDIA KOMIK**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



**OLEH :  
RYAN DESRIANDEVA  
1101052/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**



## HALAMAN PERSETUJUAN

### Karya Akhir

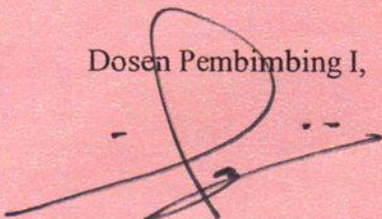
#### PETUALANGAN KSATRIA MINANGKABAU MELAWAN KEBUDAYAAN LUAR DALAM MEDIA KOMIK

Nama : Ryan Desriandeva  
NIM : 1101052  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : SeniRupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 18 Agustus 2016

Disetujui untuk:

Dosen Pembimbing I,



Drs. Syafwan, M. Si  
NIP. 19600624.198602.1.003

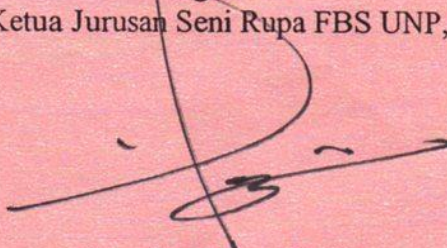
Dosen Pembimbing II,



Drs. Abd. Hafiz, M. Pd  
NIP. 19590524.198602.1.001

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP,



Drs. Syafwan, M. Si  
NIP. 19600624.198602.1.003



## HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Petualangan Ksatria Minangkabau Melawan Budaya  
Asing Dalam Karya Komik

Nama : Ryan Desriandeva  
NIM : 1101052  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

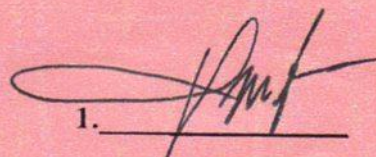
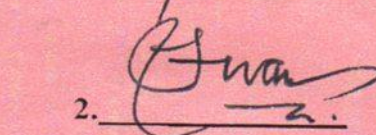
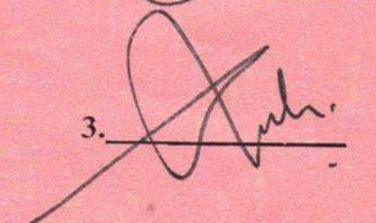
Padang, 4 Agustus 2016

Tim Penguji :

Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Mediagus  
NIP.19620815.199001.1.001
2. Sekretaris : Drs. Irwan, M.Sn.  
NIP. 19620709.199103.1.003
3. Anggota : Drs. Erfahmi, M.Sn.  
NIP. 19551011.198303.1.002

1.   
2.   
3. 



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/ Karya Akhir dengan judul "Petualangan Ksatria Minangkabau Melawan Budaya Asing dalam Media Komik " 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 akhir ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan 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 dikemudian 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, 20 Januari 2016  
Saya yang menyatakan,



Ryan Desriandeva

## **ABSTRAK**

**Ryan Desriandeva, 2016 :Petualangan Ksatria Minangkabau Melawan BudayaAsing dalam Karya komik**

Karya Akhir. Program Studi Pendidikan Seni Rupa.  
Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni.  
Universitas Negeri Padang.

Secara umum, perancangan komik ini bertujuan untuk memvisualisasikan Pelestarian Budaya Minangkabau dan mencegah rusak dari pengaruh budaya asing dalam karya komik. Secara khusus tujuan komik ini menyampaikan pesan ke masyarakat untuk lebih melestarikan perkembangan kebudayaan Minangkabau. Karya akhir ini bertujuan untuk untuk memvisualisasikan serta melestarikan budaya Minangkabau ke dalam media komik dengan gaya manga. Metode yang dipakai dalam pembuatan karya akhir ini terdiri dari persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian hingga pameran karya akhir. Penulis menggunakan aplikasi Photoshop CH6, Manga Studio EX 4.0 dan SAI dengan alat bantu pen tablet Huion untuk penggarapan komik ke digital.

Kesimpulan dari komik yang terdiri dari 50 halaman ini adalah seorang pemuda mempertahankan kebudayaannya dari kebudayaan asing yang masuk ke kebudayaan Minangkabau

**Kata Kunci :** Perancangan, Komik, Memperjuangkan kebudayaan Minangkabau dari Budaya Asing.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta salawat dan salam pada junjungan umatnya yakni Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya ke jalan yang penuh dengan ilmu pengetahuan sampai saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa karya komik dengan judul **“Petualangan Ksatria Minangkabau melawan Budaya Asing dalam Media Komik”**.

Hasil karya komik merupakan sebuah karya yang dapat bisa dinikmati oleh masyarakat terutama kaum pelajar karena dapat memberikan informasi dan pelajaran berharga tentang kehidupan dalam berbudaya dalam lingkungan bermasyarakat. Karena dalam komik ini penulis menyampaikan ungkapan perasaan cinta yang kuat terhadap adat budaya Minangkabau.

Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terimakasih terhadap semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan karya akhir ini, antara lain:

1. Bapak Pembimbing I (Drs. Syafwan, M.Si) dan Bapak Pembimbing II (Drs. Abd. Hafiz, M.Pd), dengan bimbingan dan dukungan dari mereka baik itu kognitif, afektif dan psikomotornya.
2. Tim Penguji Drs. Mediagus, Drs. Irwan, M.Sn serta Drs. Erfahmi M.Sn.
3. Untuksemuadosensenirupa UNP yang selalu memberikan masukan, ilmu pengetahuan dan pembelajaran berharga bagi penulis.
4. Tidak lupa semua sahabat seni rupa dan DKV yang selalu setia berada di samping penulis memberikan semangat setiap harinya.

Selanjutnya, semoga karya ini dapat memberikan manfaat untuk setiap orang terutama bagi penulis sendiri. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca untuk kelengkapan dan kesempurnaan isinya.

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

#### PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

#### PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

#### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| ABSTRAK .....                 | i   |
| KATA PENGANTAR.....           | ii  |
| DAFTAR ISI.....               | iii |
| DAFTAR GAMBAR.....            | v   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....         | vi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b> |     |
| A. Latar Belakang .....       | 1   |
| B. Rumus Ide Penciptaan.....  | 5   |
| C. Orisinalitas .....         | 5   |
| D. Tujuan dan Manfaat .....   | 7   |
| 1. Tujuan .....               | 7   |
| 2. Manfaat .....              | 7   |

#### **BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| A. Kajian Sumber Penciptaan .....          | 8  |
| B. Landasan Penciptaan .....               | 10 |
| 1. Perancangan .....                       | 10 |
| 2. Ksatria Minangkabau .....               | 10 |
| 3. Unsur-unsur Seni Rupa .....             | 13 |
| 4. Prinsip- Prinsip Dasar Seni Rupa.....   | 18 |
| 5. Komik.....                              | 20 |
| 6. Kartun (Cartoon) .....                  | 26 |
| 7. Karikatur.....                          | 27 |
| C. Tema/ Ide/ Judul.....                   | 29 |
| D. Konsep Perwujudan dan Penggarapan ..... | 31 |

#### **BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN .....**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| A. Perwujudan Ide-ide Seni ..... | 32 |
| 1. Persiapan .....               | 32 |
| 2. Elaborasi.....                | 33 |
| 3. Sintesis .....                | 33 |
| 4. Realisasi Konsep .....        | 34 |
| 5. Penyelesaian.....             | 37 |
| B. Jadwal Pelaksanaan.....       | 40 |

#### **BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA**

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| A. Uraian Secara Umum .....                                   | 42        |
| B. Pembahasan Karya .....                                     | 43        |
| 1. Suasana Kampus Di Pagi Hari .....                          | 43        |
| 2. Pulang Kerumah .....                                       | 44        |
| 3. Ngumpul Sore Bersama Teman .....                           | 45        |
| 4. Sampai Dirumah Untuk Beristirahat .....                    | 46        |
| 5. Mengupah Batu Menjadi Cincin .....                         | 47        |
| 6. Sudah Sore Saatnya Pulang .....                            | 49        |
| 7. Awal Permasalahan Masyarakat .....                         | 51        |
| 8. Melarikan Diri Dari Si Monster .....                       | 52        |
| 9. Keesokan Hari Di Rumah Membantu Bundo .....                | 53        |
| 10. Suasana Kampus yang Sepi .....                            | 54        |
| 11. Pergi Kepemukiman Masyarakat .....                        | 55        |
| 12. Menyelusuri Pemukiman Masyarakat .....                    | 56        |
| 13. Bertemu Dengan Monster .....                              | 57        |
| 14. Hari Mulai Larut Malam .....                              | 58        |
| 15. Awal Ksatria Minangkabau Hadir .....                      | 60        |
| 16. Masyarakat sudah terpengaruh Negatif .....                | 62        |
| 17. Dikepung Para Monster .....                               | 63        |
| 18. Sosok Ksatria Minangkabau .....                           | 64        |
| 19. Pertarungan Ksatria Minangkabau Melawan Monster .....     | 65        |
| 20. Pertarungan Sengit .....                                  | 66        |
| 21. Tersudutnya Ksatria Minangkabau oleh Serangan Monster ... | 68        |
| 22. Serangan Balik Ksatria Minangkabau .....                  | 69        |
| 23. Pintu Kemenangan Sudah Terbuka .....                      | 70        |
| 24. Kekuatan Dalam Ksatria Minangkabau .....                  | 71        |
| 25. Kemenangan Ksatria Minangkabau .....                      | 72        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                    |           |
| A. Kesimpulan .....                                           | 73        |
| B. Saran .....                                                | 74        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                   | <b>75</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                 | <b>Halaman</b> |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|
| Gambar 1. Contoh SMS seorang siswa dengan dosenya .....         | 3              |
| Gambar 1. Foto Komik Ksatria Baja Hitam.....                    | 6              |
| Gambar 2. Serial TV Anak-anak Ksatria Baja Hitam.....           | 6              |
| Gambar 3. Ksatria Jtoku Heronesia Jogjakarta.....               | 11             |
| Gambar 4. Ksatria Bima X.....                                   | 12             |
| Gambar 5. Naruto dan Conan (komikjepang/ manga) .....           | 21             |
| Gambar 6. Kampanye politik sampah.....                          | 27             |
| Gambar 7. Di bawah tangan ada tangan .....                      | 29             |
| Gambar 8. Contoh Gambar Panel .....                             | 36             |
| Gambar 9. Sketsa Komik Halaman 1.....                           | 37             |
| Gambar 10. Penebalan Garis.....                                 | 38             |
| Gambar 11. Kerangka Konseptual .....                            | 40             |
| Gambar 12. Tabel Jadwal Pelaksanaan Karya Akhir.....            | 41             |
| Gambar 13. Halaman 1 .....                                      | 43             |
| Gambar 14. Halaman 2, Halaman 3.....                            | 44             |
| Gambar 15. Halaman 4 .....                                      | 45             |
| Gambar 16. Halaman 5, Halaman 6 .....                           | 46             |
| Gambar 17. Halaman 7, Halaman 8 .....                           | 48             |
| Gambar 18. Halaman 9, Halaman 10 .....                          | 49             |
| Gambar 19. Halaman 11, Halaman 12 .....                         | 51             |
| Gambar 20. Halaman 13, Halaman 14 .....                         | 52             |
| Gambar 21. Halaman 15, Halaman 16 .....                         | 53             |
| Gambar 22. Halaman 17 .....                                     | 54             |
| Gambar 23. Halaman 18, Halaman 19 .....                         | 55             |
| Gambar 24. Halaman 20, Halaman 21 .....                         | 56             |
| Gambar 25. Halaman 22 .....                                     | 57             |
| Gambar 26. Halaman 23 .....                                     | 58             |
| Gambar 27. Halaman 24, Halaman 25, Halaman 26, Halaman 27 ..... | 60             |
| Gambar 28. Halaman 28, Halaman 29 .....                         | 62             |
| Gambar 29. Halaman 30, Halaman 31 .....                         | 63             |
| Gambar 30. Halaman 32 .....                                     | 64             |
| Gambar 31. Halaman 33, Halaman 34, Halaman 35, Halaman 36 ..... | 65             |
| Gambar 32. Halaman 37, Halaman 38 .....                         | 66             |
| Gambar 33. Halaman 39, Halaman 40, Halaman 41, Halaman 42 ..... | 68             |
| Gambar 34. Halaman 43, Halaman 44, Halaman 45.....              | 69             |
| Gambar 35. Halaman 46, Halaman 47 .....                         | 70             |
| Gambar 36. Halaman 48, Halaman 49 .....                         | 71             |
| Gambar 37. Halaman 50, Halaman 51, Halaman 52, Halaman 53 ..... | 72             |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Sketsa yang di ACC pembimbing
2. Katalog
3. Lembar Kegiatan Konsultasi Skripsi/ Karya Akhir



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masyarakat Indonesia sangat terkenal keanekaragaman suku dan kebudayaannya. Setiap suku dengan kebudayaan tersebut memiliki adat istiadat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan bahasa, juga memiliki kekhasan sesuai daerah masing-masing.

Lebih dari separuh suku-suku di Indonesia masih menggunakan tata cara hidup budaya yang tradisional, dilihat dari cara berbahasa dan kehidupannya sehari-hari. Suku beserta adat istiadatnya saling berpengaruh dalam kepercayaan masing-masing masyarakat. Dalam suku Minangkabau terdapat berbagai macam kebudayaan yang harus dijaga kelestariannya.

Kebudayaan tersebut mendorong bentuk kekhasan daerah Minangkabau. Berbagai kebudayaan yang turun-temurun dari upacara masyarakat sampai acara keluarga seperti pada acara adat, acara perkawinan yang menggunakan adat sesuai kepercayaan mereka. Akulturasi kepercayaan biasanya ada sangkutpautnya dengan berbagai agama seperti agama Islam, Budha, Kristen, Animisme, dan Dinanisme. Hal ini disebabkan karena kepercayaan bangsa Indonesia yang sangat kuat terhadap budaya nenek moyang mereka. Apalagi menyangkut terhadap agama yang sudah tertanam kuat bagi masyarakat. Sehingga hal-hal tersebut harus dijaga kelestariannya, sebab dilihat pada zaman sekarang berbagai persoalan ancaman budaya luar yang sudah merasuki kehidupan masyarakat Indonesia, baik itu dari segi gayasehari-hari, komunikasi, telekomunikasi dan media elektronik.

Dilihat dari perkembangan dampak buruknya sekarang pada anak muda terkhusus pelajar sangat rentan terjadi, Seperti tawuran, perkelahian.

Kasus kenakalan remaja mengalami peningkatan cukup signifikan, yaitu sebesar 36,66 persen. Lebih detailnya, pada tahun 2011 tercatat ada 30 kasus, sementara tahun 2012 terjadi 41 kasus. Artinya naik sebanyak 11 kasus, atau meningkat 36,66 persen ([Beritasatu.com](http://Beritasatu.com) diakses 11Agustus 2016).

Dampak perkembangan lainnya pada alat komunikasi masyarakat terkhusus remaja, remaja sekarang sudah sedikit yang mengenal makna dari “kato nan ampek” yaitu tata berbicara yang baik sesuai umur, terdapat dalam blog dari Kompasiana ungkapan kato nan Ampek:

“ungkapan kato nan ampek atau biasa juga disebut dengan jalan nan mpek sudah menjadi ciri khas pergaulan masyarakat Minangkabau dari nenek moyang sampai pada saat sekarang ini. orang minang yang salah berperilaku atau menempatkan posisinya disebut dengan indak tau jo nan ampek atau urang indak baradaik. pergaulan sehari hari orang Minang Kabau dapat digambarkan dengan ungkapan adat: nan tuo di hormati nan ketek di sayangi samo gadang baik baiyo. Itulah yang sudah terjadi pada anak-anak kita sekarang”.

Seharusnya zaman sekarang masyarakat harus tahu bagaimana cara berbahasa yang baik dan benar sesama masyarakat sekitar. Ada pun contoh remaja yang salah dalam berbahasa yaitu pada komunikasi sehari menggunakan handphone,



**Gambar 1.** Contoh SMS seorang siswa dengan dosennya  
(<https://www.brilio.net/life/kamu-sms-dosen-tapi-nggak-pernah-dibalas-pelajari-dulu-cara-ini-deh-150901d.html>)

Contoh lainnya dari perkembangan zaman sekarang dalam segi berpakaian sehari-hari.

Zaman dahulu masyarakat Minangkabau khususnya wanita memakai baju kurung sesuai dengan syariat agama Islam dan norma adat. Berbeda dengan zaman sekarang, kebanyakan masyarakat malah merasa malu memakai baju kurung tersebut. Dalam acara adat seperti perkawinan, jarang ditemukan keluarga yang memakai pakaian baju kurung, hanya kepada anak yang sedang melakukan pernikahan diwajibkan memakai baju tersebut, itu pun ada yang menggunakan adat pernikahan yang bukan budaya Minangkabau, contohnya menggunakan baju pengantin berupa gaun yang berbeda dari adat Minangkabau.

Dilihat dari kehidupan sehari-hari, jarang kaum muda yang menggunakan baju kurung, yaitu baju yang menutupi aurat dan lekuk-lekuk tubuh bagi yang memakainya. Ditambah lagi dalam segi adat budaya lainnya melenceng dari kebudayaan Minangkabau, seperti adat sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, berbicara yang sesuai umur dan berbahasa sesama masyarakat Minangkabau baik itu dalam petatah-petitih.



Tulisan ini, penulis fokus pada salah satu suku di Indonesia yaitu Minangkabau yang harus dijaga kelestarian kebudayaannya. Dari suku, adat dan budaya maupun bahasa daerah yang harus dijaga dari budaya asing, karena kalau kebudayaan Minangkabau ini tidak dijaga maka kebudayaan menjadi terancam dan kelak akan menjadi catatan sejarah.

Karena itu penulis bermaksud mengajak masyarakat terutama kaum muda untuk menjaga kelestarian budaya Minangkabau melalui media komik. Komik disini merupakan gambaran sebuah cerita, dimana terdapat gambar dan teks sebagai media untuk pengantar isi atau pesan. Cerita yang disampaikan di dalam komik bisa bermacam ragam variasinya, bisa bercerita seputar ilmu pengetahuan, dan humor. Pada saat ini komik sangat populer pada kalangan anak-anak, remaja, sampai dewasa. Seperti komik buatan Jepang dan *DC marvel* dari Amerika Serikat. Penulis mengangkat cerita Ksatria Minangkabau menjaga kelestarian budaya Minangkabau karena belum ada yang mengangkat tentang permasalahan tersebut ke dalam media komik. Apalagi masalah pada masyarakat terkhusus budaya pada remaja sekarang sudah rentan kearah negatif sehingga penulis mengangkat karya akhir dalam bentuk komik. Dari segi penyampaian, komik mempunyai daya tarik tersendiri dibanding dengan media yang lain, dikarena dilengkapi dengan gambar-gambar beserta tulisan yang mempermudah pemahaman sipembaca itu sendiri.

Sehingga muncul ide penulis untuk mengambil kesempatan ini untuk menyampaikan maksud dari ide tersebut yang dimuat dalam Karya Akhir dalam bentuk Komik dengan judul **“Petualangan Ksatria Minangkabau melawan kebudayaan Asing.”**

## B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latarbelakang yang dikemukakan, maka rumusan ide penciptaannya adalah: “memvisualisasikan Petualangan Ksatria Minangkabau”  
?

## C. Orisinalitas

Suatu karya seni dapat dikatakan orisinal, apabila dalam penciptaannya tidak meniru karya orang lain dan merupakan ungkapan gagasan dari si seniman yang diambil berdasarkan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh masyarakat serta daya imajinasi penulis akan suatu cerita komik. Keaslian suatu karya seni dapat dilihat dari ide, gagasan, corak yang berbeda dari karya orang lain serta khasnya karya si seniman tersebut. Judul komik ksatria Minangkabau memang agak mirip dengan ksatria Baja Hitam pada serial film anak-anak tahun 1980 atau ksatria Garuda Bima X di RCTI sekarang, tapi kemiripan itu hanya dari segi judul saja, cerita dan skenario dalam komik ini murni dari pemikiran penulis. Karakter tokoh beserta kostum yang akan dibuat dalam komik juga berbeda, begitu juga bentuk monster-monster lawan dari ksatria Minangkabau itu sendiri. Ceritanya tentang aksi pertarungan, pendidikan dan dibumbui sedikit humor. Sementara itu, karakter komik penulis adopsi dari karakter-karakter komik manga.

Penulis mengambil judul “**Petualangan Ksatria Minangkabau Melawan Budaya Luar**” terinspirasi dari film ksatria Baja Hitam dan serta sebelum terbentuknya filmnya juga terbit komiknya yang terkenal pada jaman 90-an.



**Gambar 2.** Foto Komik Ksatria Baja Hitam  
(<http://fjb.kaskus.co.jual-komik-ksatria-baja-hitam-lets-and-go-ghost-q-taro-monikaninja-hatori/>)



**Gambar 3.** Serial Tv anak-anak Ksatria Baja hitam  
(Sumber:<http://serba90an-ryan.blogspot.co.id/2013/11/serba-kesatria-baja-hitam.html>)

Karya komik atau film tersebut penulis menjadikan karya acuan untuk memvisualisasikan petualangan ksatria Minangkabau melawan budaya asing dalam media komik. Ksatria Baja Hitam sebenarnya mempunyai nama asli yaitu Kamen Rider *Black*, Ksatria Baja hitam merupakan program acara serial televisi ciptaan Shotaro Ishinomori yang bertujuan memberikan hiburan kepada anak-anak agar menyukai seorang pahlawan yang bisa dicontoh karena melawan kejahatan yang tersebar di lingkungan masyarakat. Cerita Ksatria Baja hitam ini dimulai pada saat datangnya monster yang bernama Gorgon. Monster Gorgon ini sangat menginginkan menguasai dunia jadi Gorgon menurunkan monster-monster ciptaannya untuk menyerang manusia dan memusnahkan umat manusia. Sehingga adanya seorang doktor

menemukan solusinya dengan cara membuat suatu penemuan untuk melawan yang namanya Monster Gorgon tersebut dengan penemuanya yang dinamakan Ksatria Baja Hitam tersebut yang bertugas membela umat manusia dan berusaha untuk memusnahkan para monster tersebut dan kejahatan yang ada di dunia.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan**

Untuk memvisualisasikan serta melestarikan budaya Minangkabau kedalam media komik, serta menjadikan komik sebagai media informasi mengenai permasalahan masyarakat terhadap kebudayaan Minangkabau. Sehingga penulis bisa sekaligus melatih kemampuan dalam membuat komik.

##### **2. Manfaat**

- a. Memberi manfaat untuk perkembangan pengetahuan / ilmu seni rupa.
- b. Menambah wawasan kepada pembaca atau masyarakat penikmat seni serta memberikan motivasi kepada pelaku seni lainnya.
- c. Menjadi referensi dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Perkembangan zaman di Minangkabau.



## **BAB II**

### **KONSEP PENCIPTAAN**

#### **A. Kajian Sumber Penciptaan**

Penciptaan sebuah karya komik selalu diawali dengan ide dan gagasan baik yang ada dalam diri manusia maupun ide dan gagasan yang berasal dari luar diri manusia. Ide-ide inilah yang akan menuntun penulis untuk berolah ekspresi melalui karya seni komik. Penulis mengangkat ide ini dikarenakan melihat berbagai macam masalah budaya yang terancam akibat budaya asing tersebut, kebudayaan yang terancam tersebut seperti budaya berpakaian, budaya berbicara atau dalam bahasa Minangkabauya “kato nan ampek” yaitu saling menghargai dalam berbicara sesama masyarakat. Ditambah lagi penulis mengangkat batu cincin sebagai awal cerita komik karena dilihat pada masyarakat sudah mengenal dengan batu cincin, apalagi batu tersebut juga ada dipercayai mempunyai ilmu atau ghaib hingga sampai dijadikan jimat, padahal agama Islam melarang dengan kepercayaan tersebut

Dalam mewujudkan karya komik, penulis menghubungkan antara persoalan, ide-ide, dan perasaan dengan wujud rupa yang bernilai seni. Untuk mengembangkan kreativitas, penulis mengambil nilai keunikan dari segi bentuk dan penalaran tokoh dalam cerita komik. Maka kemampuan berkreaitivitas menjadikan hasil yang lebih sempurna dari sebelumnya.

Penulis memilih tugas akhir sebagai karya akhir membuat komik, karena sesuai dengan minat dan bakat dalam membuat komik atau karya ilustrasi. Dari minat tersebut, penulis menyampaikan dalam kesempatan ini membuat sebuah karya tugas akhir komik dengan judul “Ksatria Minangkabau.”

Melalui karya komik dengan tokoh fiksi ksatria Minangkabau yang tugasnya untuk menjaga dan melawan monster yang membawa kebudayaan asing, agar menarik bagi pembaca yang berusia muda dan anak-anak. Tokoh dari budaya asing juga menggunakan tokoh fiksi seperti monster-monster dalam bentuk karya komik. Monster-monster disini diangkat sebagai lambang si penjahat dalam kebudayaan asing yang masuk ke dalam budaya Minangkabau tersebut.

Ksatria Minangkabau menceritakan bagaimana ksatria Minang menjaga kebudayaan Minangkabau dari maraknya budaya asing yang dibawa oleh para monster. Maksud dari kebudayaan disini kebudayaan yang turun-temurun dari nenek moyang yang harus dilestarikan seperti adat berpakaian, adat sopan santun dalam keluarga maupun dalam bermasyarakat serta menyangkut juga adat sehari-hari kepercayaan masyarakat. Hal-hal seperti itulah yang dijaga kelestariannya oleh ksatria Minangkabau dari gangguan ancaman para monster yang mengasut dan menjerumuskan manusia untuk merusak kebudayaan Minangkabau tersebut. Serta memberikan penjelasan kembali untuk pengertian kepercayaan yang sesuai syariat Islam, Contohnya pada masyarakat itu sendiri mempercayai batu cincin mempunyai hal-hal yang bersifat ghaib.

Penulis berharap agar karya komik dapat mempermudah pemahaman masyarakat tentang pelestarian budaya Minangkabau. Apalagi sedikit orang atau seniman yang mengangkat komik tentang ksatria Minang dalam menjaga kebudayaan Minangkabau dari maraknya budaya asing dalam rupa monster yang merusak kebudayaan masyarakat

## **B. Landasan Penciptaan**

### **1. Perancangan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/rancang-2>). Perancangan merupakan suatu perbuatan merancang yang mempunyai tujuan dan hasil.

Sehingga dapat disimpulkan perancangan itu sendiri dapat berupa rancangan kegiatan yang dapat memiliki tujuan dan menghasilkan sesuatu.

### **2. Ksatria Minangkabau**

Ksatria Minangkabau merupakan tokoh fiksi yang dikarang melalui imajinasi penulis yang mempunyai ciri khas berkostum corak adat Minangkabau. Ksatria Minang diangkat oleh penulis agar menambah ketertarikan kepada super hero dalam negeri ditambah lagi super hero yang menjaga masyarakatnya sendiri. Super hero atau ksatria yang mempunyai kekuatan untuk melawan musuh-musuhnya yang berasal dari budaya asing yang berupa monster, monster pada tulisan ini merupakan pengganggu yang memaksa masyarakat untuk melupakan kebudayaan Minangkabau, seperti adat budaya berpakaian para monster selalu mengganggu dan memaksa masyarakat untuk mengikuti kemauan si monster agar berpakaian yang jauh dari adat Minangkabau. Sehingga ksatria Minangkabau datang untuk membela masyarakat melawan para monster dengan kekuatan super yang dimilikinya.

Kekuatan yang dimiliki ksatria Minangkabau bersumber dari cincin yang diwarisi almarhum ayahnya, kekuatan menyerupai cahaya merah api berkilau. Ksatria Minangkabau membela masyarakat dari para

monster yang meracuni masyarakat untuk melupakan kebudayaan masyarakat yang sesuai dengan syariat agama Islam. Pada saat monster datang mengacau dan mengganggu masyarakat saat itu ksatria memakai kostum keemasan berlambangkan rumah gadang emas dari Minangkabau, membela masyarakat dengan cara melawan dan berusaha memusnahkan para monster tersebut dengan kekuatan yang dimiliki oleh ksatria Minangkabau.

Sama halnya tokoh ksatria atau super hero membela masyarakat, yang juga sudah ada di Indonesia seperti Wiro Sableng, Sibuta dari gua hantu, Gundala, dan masih banyak super hero Indonesia yang lain. Tokoh super hero pada saat ini juga masih ada yang berkembang seperti di daerah Yogyakarta dengan ksatria kebudayaannya seperti “Ksatria Gatotkaca” yang sudah tersebar ketenarannya melalui media televisi dan internet, ksatria tersebut seperti pada foto di bawah ini:



**Gambar 3.** Ksatria jtoku heronesia Jogjakarta  
(Sumber: [www.jtoku.com](http://www.jtoku.com))

Ditambah lagi serial anak-anak pada jaman sekarang sudah ada super hero terbaru yang berasal dari Indonesia tetapi dibuat oleh orang luar, asal Jepang yaitu Ishimori yang terkenal dengan perfilemannya dan desain kostum-kostum di negara Jepang tentang ksatrianya atau nama

terkenalnya Kamen Rider. Karya Ishimori merupakan film serial anak-anak yang mengenakan kostum ksatria terlihat pada layar televisi di rumah setiap hari Minggu pagi, Ksatria tersebut dinamakan Satria “Garuda Bima X”:



**Gambar 4. KSATRIA BIMA X**  
(Sumber : [www.Ksatria Garuda Bima X.com](http://www.Ksatria Garuda Bima X.com))

Pada kesempatan ini penulis juga berencana membuat ksatria Minangkabau dengan media komik, persebarannya komik ini dimaklumi menarik masyarakat khusus pada anak-anak dan remaja jaman sekarang.

Asal muasal ksatria Minang ini adalah seorang anak yang diberi sebuah batu oleh almarhum ayahnya yang juga seorang Datuak ditempat tinggalnya. Sang anak tersebut bernama Bujang Tanjung merupakan anak satu-satunya yang dibesarkan dikeluarga tersebut, setelah menerima batu tersebut si Bujang kurang menyukai batu tersebut, karena memang dia kurang tertarik dengan batu yang banyak dibincangkan orang dewasa ini. Namun dia tetap menyimpan batu tersebut dikarenakan pemberian dari almarhun ayahnya.



Saat tak disangka-sangka batu itu mempunyai cahaya yang berkilau, si Bujang sangat terkejut dengan kejadian tersebut lalu memberi tahu ibunya, ibunya pun tidak tahu apa yang terjadi pada cincin tersebut. Pada saat itu si Bujang memutuskan untuk terus menyimpan batu tersebut dengan cara mengasahnya menjadi sebuah cincin, pada saat itulah pertualangan Ksatria Minang dimulai.

### **3. Unsur-unsur Seni Rupa**

Secara umum unsur-unsur pembentukan seni rupa dalam Minarsih (2010:120) terdiri sebagai berikut:

#### **a. Titik**

Titik Merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Titik adalah bekas yang ditinggalkan oleh jauhnya suatu benda kepermukaan bidang gambar yang tidak mengalami pergeseran atau tarikan. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menciptakan garis dan arah
2. Menciptakan volume dan raut
3. Menciptakan sebuah denah
4. Menciptakan gerak

Penjelasan dan fungsi tersebut dapat disimpulkan titik merupakan suatu bagian dari seni rupa yang terkecil dapat diteruskan menjadi suatu garis dan mempunyai bentuk.

#### **b. Garis**

Garis adalah goresan atau batas dari suatu benda atau benda yang ditarik pada sebuah media serta memberi kesan sebuah jejak

ditinggalkan gerak titik di atas bidang. Garis, secara tidak langsung beraksi untuk membentuk rupa, karena ia dihasilkan dengan gerakan tangan. Dalam karya media tiga dimensional garis dapat dirasakan pada pinggir bentuk, atau yang menegaskan yang mengisi bentuk.

Sehingga berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa garis merupakan terusan dari titik yang ditarik mempunyai kesan membentuk rupa.

**c. Bentuk (*Form*)**

Kata bentuk dalam seni rupa diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan yang tampak nyata. Sebagai unsur seni, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari objek yang dijiwai yang disebut juga sebagai sosok. Pada awal abad ke-20 teori psikologi Gestalt mempelajari persepsi manusia dan mengembangkan sejumlah asas yang mengatur persepsi manusia. Prinsip psikologi Gestalt adalah adanya kesatuan dan persepsi kita terhadap bentuk. Kesatuan ini dibentuk oleh perupa melalui hubungan antara elemen-elemen seni, antara elemen dengan bidang gambar, antara gambar dengan objek.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan tampak nyata dari sebuah objek itu sendiri.

**d. Cahaya (Efek gelap terang)**

Cahaya adalah pancaran energi elektromagnetis dengan panjang gelombang tertentu, memiliki seperiangkat spektrum yang berbeda dipecah menjadi spektrum warna, sedangkan yang tampak oleh mata hanya cahaya yang memiliki panjang gelombang tertentu saja. Nilai

warna (*value* warna) sebuah permukaan menjelaskan kondisi terang atau gelapnya. Value ditentukan oleh jumlah cahaya yang dipantulkan oleh permukaan, semakin besar jumlah yang dipantulkannya semakin terang permukaan itu seakan terlihat oleh mata kita. Kondisi yang lebih terang dipantulkan oleh permukaan yang lebih putih ketimbang yang abu-abu dan abu-abu memantulkan lebih banyak cahaya ketimbang warna gelap. Oleh karena itu, putih lebih terang dari abu-abu, abu-abu lebih terang dari gelap. Ada pun dua pengaruh cahaya pada seni, adanya cahaya alamiah seperti matahari, petir, dan api, Sedangkan cahaya buatan manusia yang kita pakai sehari-hari pada malam hari, contohnya lampu.

Sehingga disimpulkan bahwa cahaya merupakan pancaran yang dapat membentuk gelap terang pada sebuah objek.

#### **e. Warna**

Warna merupakan pantulan cahaya terhadap suatu benda yang bersifat membiaskan cahaya, dan pantulan keluar benda itulah yang mengeluarkan beberapa warna. Dalam kehidupan sehari yang bersifat emosi dengan warna, kita menyatakan duka-cita kesengsaraan dengan biru, kemarahan dengan warna merah, cemburu dan iri hati dengan violet atau hijau. Puisi warna dapat dilukiskan oleh perupa, sebagaimana puisi kata oleh sastrawan. Sebaliknya hal itu hanya dapat dirasakan dan ditangkap oleh orang yang matanya sempurna, sebab ada juga orang yang buta warna. Melalui warna dapat dilukiskan perasaan tertentu.

Sehingga dapat disimpulkan, warna merupakan pembiasan cahaya pada sebuah objek yang mengeluarkan beberapa warna.

**f. Tekstur**

Kata *terkstur (texture)* berasal dari bahasa latin untuk “*weaving*” (tenunan) dan digunakan untuk menjelaskan karakter permukaan kain tenun dan material lainnya sewaktu kita bersentuhan dengannya. Perupa menggunakan garis, warna dan elemen lainnya untuk menciptakan ilusi tekstur yang beraneka ragam dalam gambar dan lukisan datar. Ketika tampilan objek yang digambarkan berbeda dari tampilan kertas, kanvas atau bantuan lainnya, maka ia dikatakan memiliki tekstur yang dinyatakan secara tidak langsung (*implied texture*).

Berdasarkan penjelasan di atas, Tekstur merupakan bentuk permukaan yang pada saat disentuh dapat digambarkan perbedaanya.

**g. Massa**

Dalam ilmu fisika, sebuah massa adalah pantulan dari beratnya. Makin besar massanya, makin berat dan makin sulit ia bergerak (berpindah). Dalam seni rupa, massa objek yang digambarkan, atau dari sebuah patung atau karya arsitektur adalah hal yang sebenarnya, baik ukuran atau besarnya. Dalam gambar atau lukisan dua dimensi, istilah massa bias mengacu pada area yang besar atau bentuk sebuah kumpulan warna.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, massa merupakan bentuk yang sesuai dengan sebenarnya sehingga dapat diukur dan diteliti bentuknya.

**h. Ruang**

Sebuah bangunan memiliki tempat, sebuah patung dikelilingi oleh ruang dan bahkan perupa yang bekerja dengan media dua dimensi seperti gambar dan lukisan menciptakan figur yang terkait antara satu dengan yang lainnya dan kepada latarnya (*background*).

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa ruang adalah suatu objek atau bangunan yang bisa ditempati .

#### **i. Perimpitan**

Perimpitan contohnya bahwa jika objek dekat diletakkan di depan objek yang lebih jauh, ia mengaburkan bagian atau seluruh objek yang lebih jauh. Pengalaman persepsi kita memungkinkan perupa untuk membuat ilusi kedalaman dengan objek yang berimpit, tindih-menindih, atau rupanya meletakkan yang satu di depan yang lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa, perimpitan merupakan objek yang terletak di antara tempat dan adanya depan belakang pada karya.

#### **j. Ukuran Relatif dan Perspektif garis (*Linear*)**

Pelingkatan sehari-hari semakin jauh objek kita semakin kecil objek muncul di mata. Untuk membuat kembali fenomena ini dan untuk menciptakan ilusi tigadimensional pada permukaan duadimensional seperti kanvas, maka perupa menggunakan variasi teknik, diantaranya ukuran relatif (*relative size*) dan perspektif garis (*linier perspective*)

Sehingga dapat disimpulkan , bahwa ukuran relatif dan perspektif garis merupakan jauh dekatnya objek yang menciptakan variasi teknik ukuran relative.

#### **k. Waktu dan gerak**

Objek yang bergerak yang ditangkap perupa tidak hanya dalam ruang, tapi juga ada dalam dimensi waktu. Waktu bergerak kedepan dan tidak dapat ditawar-tawar, waktu member kesempatan atau sebaliknya merenggut visi impian kita. Waktu juga memiliki batas yang tidak seorangpun di antara kita mungkin memanjangkannya. Perupa tidak hanya mencoba menggambarkan ruang tiga-dimensional pada bidang. Namun, juga menggambarkan perjalanan waktu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Waktu dan gerak merupakan gambaran pada sebuah objek dimensi bergerak kedepan.

#### **4. Prinsip-prinsip Dasar Seni Rupa**

Menurut Minarsih (2010:123), terdapat 6 prinsip dasar seni rupa, yaitu:

##### **a. Komposisi**

Komposisi merupakan susunan menata atau mengatur unsur-unsur plastis dari seni rupa. Komposisi dapat muncul secara serampangan, tetapi komposisi artistic berlangsung berdasarkan prinsip estetik seperti proporsi dan skala, kesatuan, keseimbangan, dan irama.

##### **b. Proporsi dan Skala**

Proporsi merupakan hubungan perbandingan bagian dari sebuah komposisi terhadap masing-masing dan keseluruhan. Skala adalah ukuran relative dari sebuah objek jika dibandingkan dengan yang lain dari jenis susunan manusia atau maupun objeknya.

##### **c. Kesatuan**



Kesatuan merupakan keutuhan atau kebulatan yang diperoleh pada suatu objek. Suatu karya seni mencapai kesatuan apabila bagian-bagiannya terlihat penting bagi komposisi objek tersebut.

#### **d. Keseimbangan**

Karya seni memiliki keseimbangan jika bobot visual atau bobot sesungguhnya atau massa (termasuk massa warna) disebarkan dalam cara yang mencapai keharmonisan.

#### **e. Irama**

Dunia mungkin sebuah kumpulan campur aduk tak berarti dari pemandangan dan suara yang bukan untuk repetisi teratur impresi panca indra. Irama (*rhythm*) alami atau gerak maju teratur, mengatur kejadian-kejadian yang merentang dari orbit.

Sehingga dapat penulis simpulkan, Prinsip-prinsip seni rupa adalah suatu rancangan yang memiliki komposisi seperti proporsi, skala, kesatuan, keseimbangan dan irama, sehingga terbentuklah pada masing-masing keseluruhan yang mempunyai kesatuan serta keseimbangan irama pada karya seni rupa.

### **5. Komik**

#### **a. Pengertian Komik**

Menurut Erna Susilawati di Blognya yang berjudul Komik menyebutkan bahwa:

“Pada tahun 1993, Scott McCloud pengarang buku trilogy komik (*Understanding Comics, Reinventing Comics dan Making Comics*) dalam bukunya yang pertama *Understanding Comics*, menegaskan dan setuju dengan Will Eisner yang berpendapat bahwa komik adalah bentuk seni yang berurutan, dan Scott McCloud pun menspesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berderetan/ bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca”.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

“Dewasa ini komik telah terbagi menjadi beberapa bagian menurut tempat dimana komik tersebut telah banyak berkembang. Jepang merupakan negara yang menjadikan komik sebagai salah satu ikon negara, menyebut komik dengan sebutan manga. Komik Jepang yang disebut sebagai manga juga berpengaruh sekali terhadap perkembangan komik dunia (Maharsi, 2011:63)”.

Hal yang diperkuat dalam karya manga ini adalah campur tangan komputer grafis yang sangat kental. Begitu juga Eropa, dan Asia, bahkan Indonesia sendiri juga mempunyai ciri komik yang khas baik itu ditinjau dari segi anatomis, cerita, dan finishingnya.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa komik merupakan gambar yang dibuat pada panel dan disusun sedemikian rupa dan mempunyai cerita.



Gambar 5. Naruto dan Conan (komik jepang/ manga)  
(Sumber: <https://www.google.com/search?q=KOmik+naruto&newwindow>)

Menurut Bonneff dalam Maharsi (2011:15) berdasarkan bentuk, komik dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik atau *comic book*.

#### 1. Komik Strip

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul pada surat kabar atau majalah.

Komik strip terbagi 2 kategori yaitu :

##### a) Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung adalah komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang biasanya terbit pada majalah atau surat kabar dengan cerita yang bersambung. Komik strip bersambung memiliki gambar dan cerita yang menarik sehingga pembaca penasaran dengan kelanjutan ceritanya.

### b) Kartun Komik

Kartun komik adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. Salah satu kartun komik saat ini yaitu “*Benny dan Mice*” dan “*Panji Koming*” yang pernah terbit di surat kabar *Kompas*.

## 2. Buku Komik

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Buku komik memiliki kemasan menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul yaitu *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan komik buku yang diterbitkan oleh *DC Marvel*. Salah satu buku komiknya yaitu *Spiderman*.

Selanjutnya Maharsi (2011 : 21) menjelaskan bahwa berdasarkan jenisnya, cerita komik dibedakan menjadi:

### a. Komik Edukasi

Komik edukasi memberikan andil yang cukup besar dalam dunia intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita menjadikannya sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat awam. Sehingga menjadikan komik memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu sebagai fungsi hiburan, dan dapat dimanfaatkan untuk tujuan edukatif. Pesan-pesan yang bermuatan edukasi

membawa pengaruh besar dalam memberikan pemahaman yang cepat kepada para pembaca. Jika dahulu komik dianggap sebagai “racun” karena tidak mengandung nilai edukatif, sekarang komik bisa berfungsi sebagai media penyampaian pesan yang bermuatan edukatif dari tingkat TK, SD, sampai perguruan tinggi.

b. Komik Promosi (Komik Iklan)

Komikpun mampu menjadi keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero atau tokoh hasil manifestasi sebuah produk yang dipromosikan. Munculnya komik sebagai media untuk beriklan semakin mengangkat komik sebagai elemen penting yang patut diperhitungkan di dunia komunikasi.

c. Komik Wayang

Komik wayang bercerita tentang cerita wayang, seperti Mahabrata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa. Komik jenis ini muncul pada tahun 60-70an. Mahabrata merupakan komik terkenal karya R.A Kosasih.

d. Komik Silat

Komik silat sangat populer karena tema silat yang didominasi oleh adegan laga pertarungan sampai menjadi idola. Settingan cerita komik ini menyesuaikan dengan budaya masing-masing tempat. Misalnya ninja di Jepang dan kung fu di China. Salah satu contoh komik laga yang pernah ada di Indonesia yaitu Si Buta dari Gua Hantu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komik terbagi 2 kategori yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel saja sedangkan buku komik adalah komik yang diterbitkan dalam bentuk buku. Berdasarkan cerita buku komik terbagi menjadi komik edukasi, komik promosi, komik wayang, dan komik silat. Komik ini tergolong kepada komik edukasi karena mengandung informasi tentang sejarah yang pernah terjadi di jembatan Ratapan Ibu dalam bentuk buku komik.

#### **b. Perkembangan komik**

Menurut Erna Susilawati dalam blognya yang berjudul Sejarah Komik Dunia menyebutkan bahwa:

“Perkembangan dunia seni saat ini perlu kita syukuri karena begitu banyak hasil peninggalan kebudayaan yang menjadi pengetahuan bagi generasi sekarang ini. Dari usia anak-anak sampai dewasa ada yang sudah diperkenalkan dengan komik dan ada juga yang menyukai komik tersebut, komik sudah merajalela dari dulu sampai sekarang, Menurut Roger Sabin, penulis dunia komik yang juga pengajar di sebuah universitas ternama di Inggris, komik cetak pertama yang pernah ada adalah komik yang berjudul “*A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot*” karya Francis Barlow yang dibuat pada tahun 1682. Tapi pernyataan Sabin tadi dibantah oleh Eddie Campbell, seorang komikus dan kartunis asal Skotlandia. Menurut Campbell hasil karya Francis Barlow itu adalah gambar kartun sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782 yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi”.

Satu tahun kemudian pada tahun 1896 Richard Felton Outcault meluncurkan buku yang kemudian dianggap sebagai buku komik pertama di dunia. Dalam buku berjudul “*The Yellow Kid*” itu, Outcault menerapkan inovasi baru yang belum pernah

dilakukan oleh komikus pada zaman itu. “*The Yellow Kid*” kemudian dianggap sebagai titik tolak komik modern dunia yang kemudian diikuti oleh masa keemasan komik pada tahun 1930-an. Pada masa itu bermunculanlah karakter komik yang kemudian menjadi legenda sampai sekarang seperti Flash Gordon, Dick Tracy, Tarzan, Superman, hingga Batman dan Captain Marvel.

Tahun 1930 dunia komik Amerika yang didominasi genre kepahlawanan dimulai dengan munculnya komik Superman, komik yang berkisah tentang superhero itu ternyata sangat diminati oleh kalangan pasar, sehingga bermunculan komik-komik lain dengan tema yang serupa seperti Batman, Spiderman, dan lain sebagainya.

Sementara itu di Asia, komik mulai marak setelah perang dunia kedua. Dunia komik Asia diwakili oleh Jepang, produsen komik terbesar di kawasan Asia. Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal karena karyanya, “*New Treasure Island*” dan “*Shintakarajima*”. Di Jepang perkembangan komik sangatlah cepat dan kondusif karena ditunjang oleh pengadaan buku kompilasi yang didukung para komikus muda dan tua. Sehingga tersebar juga komik maupun komikus di negara Indonesia.

Penjelasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan komik dari awal dibuat sampai pada jaman sekarang masih ada dan masih dikembangkan sampai sekarang.



## 6. Kartun (Cartoon)

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia menjelaskan bahwa:

“Kartun (cartoon dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia *cartone* yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor. Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.”

Menurut Radyanto dalam blognya yang berjudul Awan menyatakan:

“Pengertian Kartun (cartoon dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor. Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat”.

Sehingga dapat disimpulkan, kartun merupakan gambaran sketsa yang menyerupai wujud yang bersifat dan bertujuan humor.



**Gambar 6.** Kampanye politik sampah

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kartun+kampanye+indonesia&client>)

## 7. Karikatur

Menurut Waluyanto (2000:128) gambar karikatur adalah:

“suatu media penyampai pesan yang digambar secara sederhana dan menyalahi anatomi. Walaupun sesungguhnya untuk mencapai kesederhanaan tersebut perlu mempelajari secara tekun dan jeli, sekaligus dituntut memiliki wawasan humoristik yang cukup. Karikatur juga merupakan karya yang panjang sejarahnya”.

Menurut Fahturahman Ardiansyah dalam blog berjudul Pengertian Karikatur menyatakan:

“Karikatur berasal dari bahasa Latin *caricare* (memuat secara berlebihan) dan *cartere* (karakter atau sifat). Kemudian gabungan kata tersebut dikuatkan oleh kata ‘cara’ yang berasal dari Spanyol yang berarti wajah. Dari sini karikatur dapat kita simpulkan sebagai penggambaran karakter secara berlebihan. Definisi di atas kemudian dikuatkan dengan definisi dari dua ensiklopedia, yaitu *Encyclopedia International* dan *Encyclopedia Britanica*. Menurut *Encyclopedia International*, “A caricature is satyre in pictorial and sculptural form”. Jadi karikatur itu bisa berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Sedangkan *Encyclopedia Britanica*, “A caricature is the distorted presentation of a person, type or action, commonly a silent

*feature, is seized upon the exaggerated, or picture or animals, hinds or vegetables are substituted/or hart human being or analogy is made to animal actions”.*

Dapat disimpulkan bahwa karikatur adalah penggambaran wajah seseorang dengan melebih-lebihkan (*exaggerated* atau *terdistorsi*) karakter lahiriah secara humoristis sehingga menjadi lebih ‘indah’ dari aslinya. Ada pun juga Karikatur politik di Indonesia yang marak dibuat oleh masyarakat Indonesia yang menyampaikan maksud keinginan dan yang dirasakan masyarakat.

Karikatur politik menggambarkan suatusituasi politik sedemikian rupa agar kita dapat melihatnya dari segi humor dengan menampilkan para tokoh politik di atas panggung dan mementaskannya dengan lucu. karikatur yang baik adalah karikatur yang paling hemat kata, bahkan kalau bisa tanpa kata sama sekali. Sebab karikatur berbeda dengan poster yang bisa saja (bahkan lazim) boros kata-kata.



**Gambar 7.** Di bawah tangan ada tangan  
(Sumber : <http://karikatur/tangan/dibawah tangan.blogspot.com>)

### C. Tema / Ide/ Judul

#### 1. Tema

Tema dari pembuatan komik pertualangan Ksatria Minang melawan kebudayaan asing bersumber dari permasalahan yang dialami masyarakat sekarang. Penulis merasakan masyarakat Minangkabau yang mengalami keterpurukan dalam soal adat kebudayaannya, keterpurukan tersebut seperti adat dalam berpakaian, sopan santun dalam keluarga, dan adat dalam bermasyarakat.

“Menurut Amir M.S. (2003: 1) Adat Minangkabau bagi orang Minang, duduk dan berdiri selalu beradat. Berbicara beradat. Makan dan minum beradat. Bertamu beradat. Bahkan menguap dan batuk pun beradat. Adat seperti ini, mungkin dapat kita sebut dengan sopan santun dalam pergaulan sehari-hari. Aturan-aturan itu biasanya disebutkan dalam bentuk pepatah-petitih, mamang, bidal serta pantun yang disampaikan oleh para pemuka adat dalam pidato adat, dalam tambo-tambo, maupun kajian di mesjid-mesjid.”

Sehingga dapat disimpulkan Keterpurukan tersebut disebabkan maraknya budaya luar masuk ke dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Berbagai perkembangan jaman terkini masuk ke dalam kehidupan masyarakat susah untuk dikendalikan. Dari ungkapan di atas penulis berani membuat komik yang berguna bagi masyarakat supaya mempermudah memahami keterpurukan tersebut dengan judul Petualangan ksatria Minangkabau melawan Kebudayaan asing dalam karya komik. Ksatria Minangkabau diambil dari seorang tokoh anak laki-laki yang mendapatkan kekuatan dari peninggalan Almarhum ayahnya yang dititipkan melalui ibu si anak. Berawal dari cincin pemberian sang ayah yang mempunyai kekuatan untuk membela kebenaran. Setelah cincin itu terpakai

munculah monster-monster yang mengganggu masyarakat dan kebudayaan masyarakat Minangkabau. Pada saat itulah pertualang si anak berawal menjadi ksatria Minangkabau membasmi monster-monster yang membawa kebudayaan dari luar untuk merusak kebudayaan Minangkabau.

## 2. Ide

Selain itu ide pembuatan komik juga terpengaruh oleh cerita film Satria Baja Hitam dan Satria Garuda Bima X menceritakan tentang pertualangan Ksatria melawan para monster yang mengganggu masyarakat. Monster tersebut membasmi para manusia yang ingin menguasai bumi, oleh sebab itu datang ksatria membela umat manusia yang mampu mengalahkan monster tersebut. Dari situ pula penulis membuat tokoh ksatria Minangkabau untuk menjaga kelestarian kebudayaan Minangkabau.

## 3. Judul

Judul pada karya komik ini diambil karena keinginan dan hobi penulis, membuat komik. Judul karya ini hampir sama dengan film di serial anak-anak dulu seperti ksatria baja hitam dan serial anak sekarang Satria Garuda Bima X di RCTI. Pahlawan yang membela umat manusia dari monster jahat yang menjatuhkan manusia, sehingga penulis mengangkat ksatria Minangkabau untuk membela manusia dari keterpurukan dari monster budaya luar. Sehingga timbullah pemikiran penulis mengangkat karya komik dengan judul **“Petualangan Ksatria Minangkabau Melawan Kebudayaan Asing”**.

## **8. Konsep Perwujudan/ Penggarapan**

Perwujudan ide tentang permasalahan yang terjadi di masyarakat Minangkabau terhadap maraknya budaya dari asing yang mempengaruhi kebudayaan Minangkabau terdahulu, seharusnya kebudayaan Minangkabau perlu dilestarikan bukan dicemari oleh budaya asing tersebut. Maka penulis mencoba untuk menyampaikan keinginan agar masyarakat melestarikan budaya Minangkabau. Penulis menyampaikan melalui komik tentang ksatria Minangkabau yang berusaha membela kebenaran dengan melawan maraknya budaya-budaya yang mengganggu masyarakat dalam bentuk monster-monster.

Adat Minang yang harus dibeladan dipertahankan sampai generasi berikutnya. Untuk itu gangguan-gangguan dari Budaya asing. Sehingga penulis mencari data-data, buku budaya, dan artikel dari internet. Data-data tersebut kemudian penulis rangkum dan dirancang menjadi sebuah alur cerita.

Penulis memvisualisasikan beberapa figure terutama tokoh utamanya Bujang sebagai ksatria Minangkabau yang memiliki watak pandai dan pemberani, serta rancangan karakter kostum yang menarik bercorak ukiran berwarna hitam dan emas ditambah sedikit batik pada kostumnya yang berasal dari Minangkabau.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Karya komik Ksatria Minangkabau ini terdiri dari 50 Halaman yang sebagian halamannya berisi pendidikan dan adegan-adegan plesetan serta diselingi adegan perkelahian yang bertujuan untuk menghindari timbulnya rasa bosan bagi pembaca komik ini.

Karya komik yang berjudul Ksatria Minangkabau dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di masyarakat terkhusus masyarakat Minangkabau, permasalahan yang terjadi merupakan tercemarnya kebudayaan Minangkabau oleh maraknya budaya asing yang masuk. Sehingga penulis membuat karya komik teruntuk masyarakat supaya bisa dipahami dan terfokus pada penerus bangsa anak-anak dan remaja.

Proses pembuatan komik ini diawali dengan pembuatan sketsa komik menggunakan pensil 2B dilanjutkan dengan scanner yang dipindahkan ke komputer, mempertebal garis sketsa serta pewarnaan. Penulis menggunakan penebalan garis sketsa dan pewarnaan dengan aplikasi *adobe Photoshop CS 4* dan *SAI (Anime Studio)* dibantu dengan alat tambahan berupa *Pen Tabled Huion H610*. Tema penggarapan komik ini dilatar belakangi oleh permasalahan kebudayaan asing yang masuk ke dalam kebudayaan Minangkabau pada kalangan masyarakat, karena komik adalah salah satu media informasi yang berisikan cerita dan adegan-adegan menggunakan balon-balon kata sebagai komunikasi

makanya penulis mengambil komik itu dikarenakan karena sesuai dengan hobby dan bakat penulis.

## **B. Saran**

- a. Bagi mahasiswa peminat komik untuk dijadikan karya akhirnya disarankan untuk memfokuskan terlebih dahulu pada scenario atau deskripsi cerita agar hasilnya lebih bagus dan bermutu
- b. Jadikan komik sebagai media informasi mengenai hal-hal penting dan bukan hanya sekedar untuk hiburan semata.
- c. Dalam dunia seni rupa semakin mampu melahirkan seniman-seniman besar yang luar biasa serta memberikan perluasan tentang segala sesuatu yang menjadi pelajaran untuk banyak orang.
- d. Penulis berharap lewat karya yang sudah penulis visualisasikan ini serta beberapa pemaparan tentang konsep dan teori yang terkait, penikmat seni mampu memahami. Sehingga penikmat seni bisa belajar dari apa yang sudah penulis sampaikan.
- e. Untuk penulis sendiri ke depannya lebih dipermatang lagi konsep dan tema komik agar tujuan pembuatan komik tercapai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Moussadeq. 2012. *Ben dan Bun Episode Meringkus Pengedar Narkoba. Tugas Akhir*. Padang: Program Pendidikan Seni Rupa UNP Padang.
- Amir M. S. 2003. *Adat Minangkabau*. Jakarta: Citra Harta Prima.
- Bonnie. Adhicipta. 2009. *Mastering Chibi Character Chibi*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- H. Musyair Zainuddin. 2008. *Minangkabau*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Maharsi. Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mc Cloud. Scoot. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Mc cloud. Scoot. 2000. *Making Comic*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Minarsih. 2010. *Pengertian Seni Rupa*. Padang: Program Pendidikan Seni Rupa UNP Padang.
- Sonde Martadireja. 2011. *Kehidupan Keseharian Suku Anak Dalam di Jambi dalam Karya Komik*. Padang: Program Pendidikan Seni Rupa UNP Padang
- Waluyanto. 2000. *Seni Karikatur*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Komik\\_Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/Komik_Indonesia), Diakses 17 Maret 2015.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Manga>, Diakses 29 Maret 2015.
- [http:// id.wikipedia.org/wiki/kartun](http://id.wikipedia.org/wiki/kartun), Diakses 29 Maret 2015.
- <http://karikatur/tangan/dibawah tangan.blogspot.com>, Diakses 29 Maret 2015.
- [http://Pengertian Komik \\_ E-JURNAL.htm/](http://Pengertian Komik _ E-JURNAL.htm/), Diakses 26 Maret 2015.
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/22031/Chapter%20I.pdf;jsessionid=E579FE34C38B08458ECFA635D002910D?sequence=4>, Diakses 12 Maret 2015.
- <https://www.google.com/search?q=www.jtoku.com>, Diakses 3 Agustus 2015.
- <https://www.google.com/search?q=KOmik+naruto&newwindow>, Diakses 3 Agustus 2015.
- <https://www.google.com/search?newwindow=1&biw=1366&bih=634&tbm=isch&sa=1&q=Karikatur jokowimegawati>, Diakses 3 Agustus 2015.
- <http://6110111035-Ernasusilawati.blogspot.com/2012/11/sejarah-komik-dunia.html>, Diakses 26 Maret 2015.

<http://Radyanto.awan.blogspot.com/2011/Chapter/pengertiankartun/>, Diakses 26 Maret 2015.

<https://www.google.com/search?newwindow=1&biw=1366&bih=634&tbm=isch&sa=1&q=Ksatria+Bima>, Diakses 3 Agustus 2015.