

**Perancangan Cerita Bergambar (Cergam)
Prosesi Ritual Pembuatan Tabuik Piaman
Provinsi Sumatera Barat**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

**MELLYSA FONDA
49758 / 2004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Cerita Bergambar (Cergam) Prosesi Ritual
Pembuatan Tabuik Piaman Provinsi Sumatera Barat

Nama : Mellysa Fonda

NIM : 49758

Jurusan : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 31 Januari 2011

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. M.Nasrul Kamal, M.Sn. NIP. 19630202.199303.002	1.
2. Sekretaris	: Ir. Drs. Heldi, M.Si NIP. 19610722.199103.1.001	2.
3. Anggota	: Drs. Mediagus NIP. 19620815.199001.1.001	3.

ABSTRAK

Mellysa Fonda : Perancangan Cerita Bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat

Kota Pariaman sebagai daerah pemekaran dan memiliki warisan budaya dengan keunikan tersendiri. Kalau ditinjau dari potensi kepariwisataannya banyak kesenian tradisional yang mempunyai daya tarik wisatawan, contohnya saja pesta budaya *Tabuik Piaman*. Ini merupakan potensi yang kalau dikembangkan akan menimbulkan efek ganda yang sangat besar terhadap peningkatan ekonomi kerakyatan.

Pada kesempatan ini penulis merasa sangat tertarik pada pesta budaya *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat. *Tabuik* adalah sebuah arak-arakan, pesta budaya *Tabuik* merupakan permainan anak *Nagari* yang telah menjadi ikebudayaan sekaligus menjadi objek wisata dan *Icon* kota Pariaman. Kegiatan ritual prosesi *Tabuik* ini, digelar setiap tahunnya dalam rangka menyambut bulan Muharram tahun Hijriyah. Menurut buku sumber kantor Pariwisata seni dan budaya, tentang *Tabuik* (2007) yaitu “tradisi ritual budaya *Tabuik* di Pariaman dimulai sejak tahun 1818, di bawah pengaruh bangsa (India), dimana kekuasaan Inggris di Bengkulu jatuh ke tangan Belanda, akhirnya mereka (bangsa *Cipei*) banyak yang hijrah ke Pariaman, mengingat Pariaman waktu itu dikenal sebagai pelabuhan laut yang ramai. Bangsa *Cipei* tersebut setelah menetap di Pariaman terus melakukan kebiasaan mereka memperingati kematian Hasan dan Husein cucu Nabi Muhammad S.A.W yang terbunuh oleh Raja Yazid waktu perang Karbala di Madinah. Dengan mengadakan upacara ritual *Tabuik* pada setiap bulan Muharram secara sakral akhirnya kebiasaan bangsa *Cipei* ini berakulturasi (berpengaruh dan sudah satu kepercayaan sendiri) dengan kebudayaan Pariaman hingga saat ini.

Tujuan diciptakannya buku cergam Ritual Prosesi Pembuatan *Tabuik Piaman* justru melatih daya imajinasi anak yang sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan, yakni membangkitkan potensi imajinasi anak didik agar menjadi manusia kreatif. Buku cergam diciptakan dengan ide *briliant*, melalui berbagai banyak proses pembuatan mulai dari ide cerita sampai *final artwork* dan siap untuk diproduksi). Banyak terkandung nilai estetika budaya, dengan strategi produksinya sesuai dengan selera pasar yaitu penggambaran karakter dengan gaya khas Pribumi masyarakat Pariaman yang dipastikan akan disukai oleh masyarakat Pariaman Khususnya kaum anak-anak dan remaja. Dibandingkan dengan promosi *Tabuik* sebelumnya, hanya mempromosikan budaya *Tabuik* lewat brosur yang tidak kreatif dan kurang lengkap karena dalam pembuatannya tidak mengandalkan *designer* grafis yang mempunyai *concept art* kreatif dan *inovative*. Pada buku cerita bercergambar ini penulis memasukan *concept art* budaya Pariaman yang kental sehingga pembaca tidak akan merasa jenuh tetapi menimbulkan rasa penasaran ingin mengetahui bagaimana tahap demi tahap prosesi ritual pembuatan *Tabuik Piaman*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Akhir ini. Laporan Karya Akhir ini merupakan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada program studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa.

Dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini, penulis tidak lepas dari bantuan pihak terkait baik moril maupun materil. Untuk itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs.H. Achyar Sikumbang selaku Pembimbing I dan Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku Pembimbing II yang telah membantu memberikan arahan, masukan-masukan dan petunjuk serta bimbingan dalam perancangan Karya Akhir ini.
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Drs. Syafril R, M.Sn selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa.
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing dan memberikan nasehat terkait permasalahan akademik.
4. Bapak Drs. Nasrul Kamal, M.Sn selaku Penguji I, yang telah membantu memberikan kritikan-kritikan dan saran untuk dalam perancangan Karya akhir ini.

5. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si selaku Penguji II, yang telah memberikan ide-ide dan saran-saran yang kreatif dalam penulisan perancangan karya akhir ini.
6. Bapak Drs. Mediagus selaku Penguji III. Yang sangat teliti dalam meneliti daftar isi sampai daftar gambar pada perancangan Karya Akhir ini.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Sastra dan Seni Universitas Negeri Padang.
8. Teman-teman DKV 04 yang senasib seperjuangan, DKV 05, 06, 07, 08, 09 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Bapak dan Staf Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Pariaman.
10. Pihak terkait yang tak dapat ku sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari Laporan Karya Akhir ini mungkin masih banyak kekurangan dan kurang sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, guna penulisan di masa yang akan datang. Atas saran dan kritik yang diberikan penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIBING	
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas.....	5
F. Tujuan Berkarya	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Praksis	7
B. Kajian Teoritis	11
C. Karya yang Relevan	19
D. Kerangka Konseptual	20
BAB III METODE PERANCANGAN	
A. Metode pengumpulan Data	21
B. Metode Analisis Data	24
C. Pendekatan Kreatif	27
D. Media Utama dan Pendukung	32
E. Jadwal Kerja.....	34
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	
A. Teori Media	35
B. Program Kreatif	48
C. Lay Out	56
1. Lay Out kasar	56
2. Lay Out Eksekusi	61

3. Lay Out Komprehensif	66
D. Final Desain	
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	73
B. Saran - saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
1. Adegan Ritual Tabuik Naiak Pangkek/ Tabuik naik pangkat	
2. Foto Karya Penciptaan	

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1, Komik R.A Kosasih Versi mahabrata	19
2. Gambar 2, Arak-Arakan Pesta Budaya Tabuik 2008.....	21
3. Gambar 3, Arak-Arakan Gendang Tasa	21
4. Gambar 4, Karakter Artis/action figure pada Pesta Budaya Tabuik 2010	21
5. Gambar 5, Daraga /rumah Tabuik.....	22
6. Gamba 6, Mengambil Tanah/Maabiak Tanah	22
7. Gambar7, Manabang batang Pisang.....	22
8. Gambar 8, Peristiwa Maatam	22
9. Gambar 9, Maarak Jari-jari	22
10. Gambar 10, Maarak Saroban	22
11. Gambar 11, Tabuik Naik Pangkat/Naiak Pangkek.....	23
12. Gambar 12, Pesta Hoyak Tabuik.....	23
13. Gambar 13, Tabuik Dibuang Kelaut	23
14. Gambar 14, Headline pada cover Buku Cergam Prosesi Ritual Tabuik Piaman.....	44
15. Gambar 15, Proses Line Art pada Program Manga Studio.....	50
16. Gambar 16, Final editing pada Cover buku Cergam Ritual Tabuik	53
17. Gambar 17, Cover dalam cergam.....	53
18. Gambar 18, Narasi pembuka,tentang sejarah Tabuik dalam Cergam	
19. Gambar 19, Halaman 1.....	53
20. Gambar 20, Halaman 2.....	53
21. Gambar 21, Halaman 3.....	54
22. Gambar 22, Halaman 4.....	54
23. Gambar 23, Halaman 5.....	54
24. Gambar 24, Halaman 6.....	54
25. Gambar 25, Halaman 7.....	55
26. Gambar 26, Halaman 8	55
27. Gambar 27, Halaman 9	55
28. Gambar 27, Halaman penutup	55

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1, Jadwal Kerja Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan untuk penyelesaian Tugas Akhir 33
2. Tabel 2, Warna Yang digunakan pada Media utama dan media pendukung..... 45

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Pariaman merupakan salah satu Kota dari 19 kota dan kabupaten di Propinsi Sumatera Barat, yang terletak di Pesisir Pantai Barat Pulau Sumatera pada koordinat 0,35-040.27 LS dan 100.5-1000.12 BT. Luas wilayah seluruhnya 151.22 km, dengan 79,22 km luas daratan dan 72 km luas lautan serta ketinggian 1-15 meter dari permukaan laut dan memiliki panjang garis pantai $\pm 12,7$ km. Disamping daerah daratan juga terdapat beberapa pulau-pulau kecil dilepas pantai yakni Pulau *Angso Duo*, Pulau *Kasik*, Pulau *Tangah* dan, Pulau *Ujung*.

Menurut brosur pada *Tourist Map* Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintahan kota Pariaman (2007), wilayah administrasi kota Pariaman terdiri dari 3 Kecamatan, 51 Desa dan 16 Kelurahan dengan jumlah penduduk seluruhnya 72,399 jiwa. Secara geografis Kota Pariaman terletak 50 km sebelah utara kota Padang dengan jarak tempuh ± 45 menit. Kawasan kota Pariaman dikitari oleh Kecamatan dari Kabupaten Padang Pariaman. Kultur budaya masyarakat Pariaman dibawah *panji* suku Minangkabau dengan falsafah "*adaik basandi syarak, syarak basandi kitabullah*" dengan sistem kekerabatan Matrilineal dan, mayoritas penduduknya beragama Islam. Kota Pariaman sudah terkenal sejak abad ke 13, dari catatan sejarah daerah Pariaman dulunya merupakan pangkalan laut (bahari) ketika agresi Inggris, Belanda dan, Portugis datang ke Indonesia. Hingga saat ini masih terdapat Benteng-benteng peninggalan perang. Sebelumnya kota Pariaman merupakan Ibukota Kabupaten Padang Pariaman dan, daerah ini terkenal dengan pusat penyebaran agama Islam di

abad ke 13 yang dibawa oleh Syeh Burhanuddin dari Aceh. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, Nasri Nasar (2006: 2) menjelaskan:

Kota Pariaman sebagai daerah pemekaran memiliki keunikan tersendiri. Kalau ditinjau dari potensi kepariwisataan banyak kesenian tradisional yang mempunyai daya tarik wisatawan, contohnya saja pesta budaya *Tabuik Piaman*. Ini merupakan potensi yang kalau dikembangkan akan menimbulkan efek ganda yang sangat besar terhadap peningkatan ekonomi kerakyatan. *Tabuik* adalah sebuah arak-arakan, pesta budaya *Tabuik* merupakan permainan anak *Nagari* yang telah menjadi istiadat (kebudayaan) sekaligus menjadi objek wisata dan *Icon* Kota Pariaman. Kegiatan prosesi *Tabuik* ini, di gelar setiap tahunnya dalam rangka menyambut bulan Muharram tahun Hijriyah.

Sebagai objek wisata, *Tabuik* sudah ada yang dipromosikan dan ada yang belum dipromosikan. Adapun media yang baru digunakan untuk mempromosikan objek wisata tersebut antara lain: iklan radio lokal, spanduk, poster, brosur, *leaflet* dan TV baru dalam jangkauan yang singkat, artinya sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan penjelasan diatas, media promosi yang akan digunakan adalah buku cerita bergambar/ cergam *full colour*, tentang 8 prosesi ritual pembuatan *Tabuik Piaman*. Dari survey yang penulis lakukan pada masyarakat Pariaman mulai dari kalangan kelompok pelajar, mahasiswa, rakyat jelata, pekerja kantoran sampai dengan seniman lokal maupun daerah kota Pariaman sampai provinsi Sumatera Barat, belum pernah menciptakan buku cerita bergambar prosesi ritual pembuatan *Tabuik Piaman* ini, berdasarkan dari latar belakang itulah penulis mendapatkan sebuah ide yang kreatif untuk menciptakan sebuah buku cerita bergambar tentang prosesi ritual *Tabuik* tersebut. Penulis ingin membuat sesuatu yang berbeda dalam penampilan sebuah informasi budaya pada semua masyarakat Provinsi Sumatera Barat khususnya yang ada di daerah kota Pariaman. Karena pemanfaatan media

buku cerita bergambar/cergam ini sangat mempengaruhi kinerja dalam usaha mencapai sebuah tujuan. Diantaranya untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa. Selain itu, media cergam juga dimanfaatkan untuk menampilkan gaya baru dan tampil beda dalam memberikan informasi yang lebih kreatif dan menarik untuk diterima dan mudah dipahami.

Komik atau cerita bergambar menurut Atmowiloto (1982:4) dan Miswanto (1988 :26) merupakan:

Perpaduan antara seni sastra dan seni rupa. Keduanya memiliki hubungan komplementer yang mendukung satu sama lain, dimana tampilan gambar mendukung jalan cerita yang ada pada teks.

Salah satu bidang Desain Komunikasi Visual yakni cergam yaitu cerita bergambar yang menjadi pilihan dalam membuat karya akhir yang dikarenakan dalam berkarya cergam penulis merasa lebih berbakat dibandingkan dari berkarya DKV lainnya seperti animasi, fotografi, seni grafis, film, *Cooperate Identity* dan, lain-lainnya. cergam yang akan penulis visualisasikan adalah ritual adat tentang prosesi ritual pembuatan *Tabuik* Pariaman, dalam bentuk komik bergaya Indonesia.

Cergam merupakan bagian dari komik yaitu menampilkan cerita, naskah, dan menampilkan ilustrasi gambar dalam setiap adegan di dalamnya. Cergam juga mempunyai fungsi untuk menerangkan maksud dari keterangan naskah yang ada pada sebuah cerita.

Untuk melestarikan kebudayaan *Tabuik* ini, penulis berusaha untuk lebih memperkenalkan budaya ini kepada masyarakat Indonesia maupun masyarakat internasional, melalui media cergam. Berangkat dari permasalahan di atas penulis berkeinginan untuk mengajukan Tugas Akhir penulis, yang berjudul "**Perancangan**

Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan Tabuik Piaman Provinsi Sumatera Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang yang diatas maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penduduk di daerah Pariaman mayoritas beragama Islam, jadi secara turun-temurun tradisi budaya Islam telah membudaya dan membaaur di Pariaman ini dibuktikan dengan adanya perayaan hari-hari besar umat Islam pada 12 bulan Islam ditahun Hijriah.
2. Kota Pariaman sebagai daerah pemekaran memiliki keunikan tersendiri. Kalau ditinjau dari potensi kepariwisataan banyak kesenian tradisional yang mempunyai daya tarik wisatawan, contohnya saja pesta budaya *Tabuik Piaman*. Ini merupakan potensi yang kalau dikembangkan akan menimbulkan efek ganda yang sangat besar terhadap peningkatan ekonomi kerakyatan.
3. Kurang menariknya informasi tentang sejarah prosesi ritual pembuatan *Tabuik* Pariaman terutama kepada anak-anak dan remaja, yang biasanya diinformasikan dalam bentuk media elektronik seperti radio lokal dan media cetak seperti brosur, *leaflet* dan sebagainya.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk mempromosikan prosesi ritual budaya *Tabuik* maka dibuat Perancangan Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: melalui cergam diperlihatkan atau dirancang sebuah media promosi yang berisi tentang ritual prosesi pembuatan *Tabuik Piaman*, berawal dari sejarah *Tabuik*, dan berbagai tahap-tahap proses pembuatannya sampai berakhir *Tabuik* di buang ke laut.

E. Orisinalitas

Bertitik tolak dari latar belakang persoalan yang telah dikembangkan, maka penulis tertarik untuk mengkaji suatu karya akhir. Perancangan Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat.

Yang menunjukkan spesifikasi sasaran objek studi, mulai dari media *Visual Illustration* sampai keperangkat pendukungnya dibuat sejalan *untuk* mendapatkan keseragaman. Selama ini telah ada media promosi yang dibuat seperti spanduk dan brosur, yang cara penampilannya kurang kreatif dan komunikatif. Oleh sebab itu penulis tertarik membuat karya akhir ini berupa Perancangan Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat.

F. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan desain komunikasi visual Perancangan Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat adalah :

1. Mempromosikan Budaya *Tabuik* sebagai tujuan wisata melalui bentuk cergam/cerita bergambar, dengan *visual illustration* yang menarik, kreatif, inovatif sehingga masyarakat Pariaman maupun wisatawan lebih tertarik untuk mengenal prosesi ritual pembuatan *Tabuik* Pariaman ini.

2. Melestarikan nilai-nilai budaya dan sejarah *Tabuik* yang ada di kota Pariaman.
3. Keinginan luhur dari penulis untuk menciptakan suatu gebrakan atau *revolution* mengenai budaya *Tabuik* Pariaman yang mungkin sebelumnya, tidak ada satupun pihak-pihak yang menciptakan Perancangan Cerita bergambar (Cergam) Prosesi Ritual Pembuatan *Tabuik Piaman* Provinsi Sumatera Barat. Dengan penyajian kekhasan karakter pada cergam yang kental dengan budaya masyarakat *Piaman*.