

Alih Wahana Lakon *Malin Nan Kondang* dalam Media Komik

Edy Suisno¹

Program Studi TV dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Novesar Jamarun

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Navisha Yustitia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padang Panjang

ABSTRAK

Naskah lakon *Malin Nan Kondang* adalah karya drama sebagai hasil dari alih wahana *folklor* Sumatera Barat: *Malin Kundang*. Folklor *Malin Kundang* mengisahkan tentang pemuda Minangkabau bernama Malin yang sukses dalam perantauan tapi akhirnya durhaka pada ibu kandungnya. Folklor *Malin Kundang* tersebut dialih-wahanakan dalam karya Opera Minangkabau melalui re-interpretasi (tafsir ulang), yang berusaha menghadirkan tokoh Malin sebagai anak berbudi dan selalu berbakti pada orang tua. 'Kedurhakaan' dalam folklor *Malin Kundang* ditafsir kembali sebagai sikap kritis anak dalam menghadapi keinginan orang tua yang terkadang memaksakan kehendak, terlebih setelah pihak orang tua terimbas kesuksesan perantauan anak sebagai orang kaya baru. Secara substansial, capaian penikmat naskah lakon *Malin Nan Kondang*, yang telah ditampilkan dalam bentuk pertunjukan opera Minangkabau tersebut telah menjangkau kalangan seniman, mahasiswa seni, para kritikus teater dan kalangan pemerhati seni budaya tradisional. Namun, jangkauan itu masihlah dipandang belum mewakili khalayak luas. Maka dari itu, untuk memperluas target *audience* dalam bentuk pencapaian ke semua lapisan masyarakat, penggarapan alih media dalam bentuk komik akhirnya dirancang sebagai strategi untuk memperluas *audience*, terutama dalam memperluas segmen dari kalangan remaja. Pembuatan komik yang berpijak dari naskah *Malin Nan Kondang* tersebut juga dirancang untuk memanfaatkan teknologi *online* yang sangat berperan aktif dalam proses pengenalan ke semua lapisan masyarakat, terutama di kalangan remaja sebagai pengguna aktif teknologi digital.

Kata kunci : *Alih Wahana, Komik, Naskah Lakon Malin Nan Kondang*

¹ Program Studi TV dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Pendahuluan

Naskah lakon *Malin Nan Kondang* merupakan alih wahana atas folklor (kaba) *Malin Kundang*. Alih wahana sendiri merupakan terminologi yang dilekatkan oleh sastrawan Sapardi Joko Damono sebagai padanan (sinonim) atas terminologi “ekranisasi”. Ekranisasi sendiri berasal dari kata *ecran* (Perancis) yang berarti “layer”. Kritikus sastra Pamusuk Erneste (1991: 60) menjelaskan batasan ekranisasi sebagai pelayar-putihan atau pemindahan dari karya sastra (novel) menuju layar lebar (film). Dalam kaitan ini, Sapardi Joko Damono (2005: 109) menengarai bahwa proses ekranisasi tidak hanya menembus gaya dan genre dalam sastra tetapi juga menembus tekstual itu sendiri. Itulah sebabnya proses ekranisasi dinamakan sebagai “alih wahana”. Selain itu, alih wahana juga dilakukan para sastrawan dan seniman sebagai refleksi atas hal-hal yang bersifat kekinian (*contemporary*) dan akomodasi atas fenomena budaya yang dipandang kontekstual. Refleksi tersebut bersifat penambahan atau perubahan dari berbagai penuturan dan muatan karya sastra yang dipandang



Gambar 1 Pertunjukan Opera Malin Nan kondang Adegan Mandeh memberi Nasehat Malin sebelum Pergi Merantau (Dokumentasi: Dr. Iswandi, M.Pd)

perlu dikritisi dan dirasionalisasi ulang (Damono, 2005: 106).

Alih wahana lebih jauh dapat dilihat dari transformasi cerita rakyat *Malin Kundang* menuju pertunjukan teater. Maka lahirlah pertunjukan Opera Minangkabau *Malin Nan kondang*. Dalam kaitan ini, karya teater Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* digarap pertama kali pada tahun 2019, dan dikembangkan lagi pada tahun



Gambar 2 Pertunjukan Opera Malin Nan kondang Penonton sedang Menyaksikan Pertunjukan dalam suasana Covid 19 (Dokumentasi: Dr. Iswandi, M.Pd)

2020 hingga tahun 2021. Wujud konkret atas alih wahana *Malin Kundang* tersebut tertuang dalam pergelaran Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* yang dikemas dalam bentuk pertunjukan kolaboratif (tari, acting dan seni vokal) dengan melakukan formulasi atas berbagai kekayaan seni budaya Minangkabau seperti *Si Jobang*, *Randai*, Silat Minang, dan ragam musik dan dendang Minangkabau.

Beberapa event yang sudah mementaskan Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* di antaranya adalah pada ASEAN China Theatre's Week di Kota Nanning, Guangxi, China, tahun 2019 dan The Love Theme, Rendez Vous At Teatralnaya, Ryazan, Russia, tahun 2021. Responsif *audience* terhadap Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* di dua

negara tersebut sangat baik dan positif. Di mana dalam penggarapan Opera ini yang menjadi target utama para penikmat pementasan Opera yaitu kaum dewasa di rentang usia 26-35. Faktanya, di kedua negara tersebut, pertunjukan Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* ternyata sangat diminati publik yang secara dominan adalah mereka yang telah melewati masa remaja.

Adanya antusias dari berbagai kalangan, mulai dari penikmat seni pertunjukan di daerah hingga manca negara pada karya seni Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* perlu ditindaklanjuti dalam formulasi alih wahana baru, agar interpretasi baru cerita rakyat *Malin Kundang* ke dalam kisah *Malin Nan Kondang* dapat dijangkau semua lapisan masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan alih wahana dalam bentuk 'media baru' yang difokuskan pada target *audience* yang berbeda, dengan pengemasan rancangan media baru yang berbeda pula. Media baru tersebut adalah pembuatan komik *Malin Nan Kondang*. Perancangan komik kisah *Malin Nan Kondang* ini perlu diwujudkan agar target *audience* yang belum terjangkau saat ini, yaitu 'generasi milenial' dan para aktivis di bidang digital, yakni para peminat seni komik terutama untuk kalangan usia remaja dapat dicapai.

Secara strategis, komik *Malin Nan Kondang* akan memfokuskan target *audience* Remaja di rentang usia 12-25 tahun *World Health organization* (WHO 2013). Sebagaimana diketahui, usia remaja merupakan usia yang paling aktif dalam menggunakan media sosial. Biasanya mereka menggunakan media sosial tidak hanya sekedar untuk mendapatkan informasi ataupun hanya untuk sekedar sebagai alat komunikasi saja, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup yang lekat dalam keseharian

mereka, terlebih saat ini banyak bermunculan aplikasi di *smartphone* seperti Youtube, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, dan aplikasi-aplikasi lainnya.

Komik sendiri, menurut Marcel Danesi (2004: 223), adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Dialog atau tulisan teks yang dibubuhkan dalam kata-kata di dalam balon teks. Pada dasarnya cerita komik adalah karya seni dan perpaduan antara seni rupa dengan sastra, di dalamnya terdapat bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual (gambar) dengan keterangan teks atau verbal. Komik merupakan perwujudan dari gejala seni rupa atau sastra lukis. Pada saat ini Komik merupakan media yang dapat mengasah kepekaan sosial pembacanya dengan memberikan pesan tanpa memberi kesan yang dalam konteks ini lebih ditujukan kepada kalangan usia muda. Lewat komik pembaca akan memproses teks dan gambar menjadi stimulus dalam melibatkan berbagai pengalaman baca, pengalaman hidup, dan pola pikir yang dimiliki. Penyampaian cerita melalui komik dengan menggunakan visual yang menarik dan alur cerita yang ringan tetapi tetap mengusung konsep budaya akan menimbulkan emosi pembaca yang merasa menjadi bagian dari cerita tersebut. Pada gilirannya akan timbul proses empati dan identifikasi terhadap teks dan gambar oleh pembaca untuk.

Berdasarkan rujukan di atas, maka kisah *Malin Nan kondang* memerlukan sebuah media komik yang berfungsi untuk menciptakan 'media baru' yang sesuai di kalangan remaja yaitu sebuah narasi *Malin Nan Kondang* berbentuk komik. Melalui komik ini, diharapkan kalangan remaja dan juga masyarakat umum dapat menikmati Kembali kisah *Malin Nan Kondang* melalui

pendekatan visual yang persuasif dan *relatable*.

Komik *Malin Nan Kondang* merupakan alih wahana atas pertunjukan Opera Minangkabau *Malin Nan Kondang* yang sebelumnya merupakan alih wahana dari folklor (Bahasa Minangkaba: *Kaba*) *Malin Kundang*. Alih wahana sendiri merupakan terminologi yang dilekatkan oleh sastrawan Sapardi Joko Damono sebagai padanan (sinonim) atas terminologi 'ekranisasi'. Ekranisasi sendiri berasal dari kata *ecran* (Perancis) yang berarti 'layar'. Kritikus sastra Pamusuk Erneste (1991: 60) menjelaskan batasan ekranisasi sebagai pelayar-putihan atau pemindahan dari karya sastra (novel) menuju layar lebar (film). Dalam kaitan ini, Sapardi Joko Damono (2005: 109) menengarai bahwa proses ekranisasi tidak hanya menembus gaya dan genre dalam sastra tetapi juga menembus tekstual itu sendiri. Itulah sebabnya proses ekranisasi ia namakan sebagai 'alih wahana'. Selain itu, alih wahana juga dilakukan para sastrawan dan seniman sebagai refleksi atas hal-hal yang bersifat kekinian (*contemporary*) dan akomodasi atas fenomena budaya yang dipandang kontekstual. Refleksi tersebut bersifat penambahan atau perubahan dari berbagai penuturan dan muatan karya sastra yang dipandang perlu dikritisi dan dirasionalisasi ulang (Damono, 2005: 106). Dengan demikian, alih wahana dalam perancangan pertunjukan *Malin Nan Kondang* tidak sekedar 'transformasi' dari teks kaba menuju teks lakon drama, tetapi juga terkait dengan perancangan pertunjukan teater, dari proses latihan hingga terciptanya sajian pertunjukan.

Proses alih wahana dalam perwujudan Komik *Malin Nan Kondang* ini akan didahului dengan penafsiran ulang atas

naskah drama *Malin Nan Kondang*. Penafsiran ulang ini akan mengacu pada penerapan teori hermeneutik. Secara etimologis, kata *hermeneutics* berasal dari bahasa Yunani Kuno "*ta hermeneutika*" yang merupakan bentuk jamak dari "*to hermeneutikon*" yang berarti hal-hal yang berkenaan dengan pemahaman dan penerjemahan suatu pesan (Arif, 2008: 178). Kedua kata tersebut merupakan derivat dari kata "*Hermes*" yang dalam mitologi Yunani dikatakan sebagai dewa yang diutus oleh Zeus untuk menyampaikan pesan dan berita pada manusia. Pada akhirnya, hermeneutic dibakukan sebagai ilmu atau metode dan teknik memahami suatu teks pada abad 18 M (Arif, 2008: 179). Dalam perkembangannya, teks dalam perspektif hermeneutik harus diperlakukan "sama". Kata dan kalimat dalam teks harus mengalami desakralisasi. Teori ini tidak sepenuhnya akan dirujuk sebagai upaya menemukan metode tetapi hanya akan dijadikan sebagai "rambu" dalam menemukan tafsir baru atas kaba *Malin Kundang* yang kemudian akan dialih-wahanakan menjadi sebuah komik yang bertajuk *Malin Nan Kondang*.

Metode kualitatif (data) yang di-*backup* dengan data kuantitatif menjadi prinsip dasar dilakukannya penelitian ini. Data kualitatif diperlukan untuk mendapatkan informasi, konsep yang berkaitan dengan estetika sufi dalam konsep **pertunjukan seni dan seni pertunjukan religius** (islami) di berbagai wilayah di Minangkabau. Beberapa tahapan atau cara yang ditempuh, yaitu: (1) studi awal; (2) analisis permasalahan; (3) informasi objek material; (4) observasi lapangan; (5) pendokumentasian; (6) wawancara; (7) analisis data; (8) penyajian data; (9) pembuatan draf dan laporan.

1. Studi awal

Studi awal dimulai dengan membaca berbagai literatur (buku), hasil penelitian, dan berbagai artikel yang diterbitkan di jurnal nasional maupun internasional. Ini dilakukan guna mendapat informasi terbaru dan peluang dilakukannya penelitian dari perspektif yang berbeda.

2. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan diperlukan untuk mendapatkan fenomena dan spesifikasi objek material. Fenomena yang dianggap penting dalam penelitian ini berkaitan dengan **konsep pertunjukan dan seni pertunjukan religius** dari paradigma estetika sufi di Minangkabau. Piranti keras dan lunak dapat digunakan untuk analisis data, seperti *chromatic tuner*, *triangle*, dan garpu tala, serta dilengkapi dengan *software* digital yang dapat diakses melalui internet, seperti notasi kepatihan, *cool edit pro*, *sengpiel audio*, digital metronom, dan lain-lain.

3. Informasi Objek Material

Sebelum turun ke lapangan, tim peneliti mencoba mengumpulkan informasi berkaitan dengan keberadaan objek material, yakni pertunjukan Opera Minangkabau *Malin Nan kondang*, dengan naskah ditulis Edy Suisno dan disutradarai oleh Wenhendri. Pertunjukan ini digelar di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, pada tanggal 17 Juni 20 sebagai persiapan lawatan festival di Ryzan, Russia, Jam 16.00 WIB. Obyek amatan penulis adalah cerita *Malin Nan Kondang* dan aspek-aspek Audio Visual di Panggung sebagai inspirasi penting perancangan Komik. Informasi ini penulis ulang dengan melihat tayangan dokumentasi Opera Malin Nan Kondang melalui dokumentasi sutradara pertunjukan tersebut, Wenhendri.

4. Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan ke lokasi penelitian, guna mendapat kepastian tentang objek material yang ada di setiap lokasi penelitian. Di samping itu, observasi lapangan dilakukan guna mendapatkan informan dan informan kunci untuk kepentingan wawancara. Hal yang tidak kalah penting adalah kesediaan para pemain musik – jamaah wirit untuk melakukan kerjasama sesuai dengan tujuan penelitian ini; termasuk kesepakatan waktu dilakukan pendokumentasian.

5. Pendokumentasian

Pendokumentasian dilakukan dengan tiga media, yaitu audio, visual, dan audio-visual. Melalui audio; *voice recorder* digital digunakan untuk merekam suara dari responsif masyarakat, guna mendapatkan prinsip estetik yang digunakan. Dokumentasi visual digunakan kamera digital merk Cannon; dokumentasi ini menghasilkan foto-foto seputar kegiatan penelitian di berbagai lokasi penelitian.

6. Wawancara

Wawancara pendalaman dilakukan setelah pendokumentasian dilakukan; wawancara akan lebih fokus ketika pertunjukan selesai didokumentasikan. Wawancara direkam menggunakan *voice recorder* digital dan dilakukan secara tersembunyi. Ini dilakukan agar para informan tidak merasa risih ketika dilakukan sesi wawancara, baik dalam bentuk obrolan santai maupun wawancara terstruktur.

7. Analisis data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah melakukan kategorisasi dan klasifikasi data; baik yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Analisis meliputi: visual, kebiasaan, responsif, target *audience*, dan

daya tarik dari karya naskah Opera *Malin Nan Kondang*.

8. Penyajian data

Penyajian data merupakan formulasi struktur pertunjukan dalam prinsip estetika sufi; metafisika dan jalan kerohanian berkaitan dengan konsep visual digital dan cetak yang mengangkat nilai-nilai estetika dan nilai-nilai psikologis.

9. Draf dan laporan akhir

Pembuatan draf distrukturisasi berdasarkan pemetaan wilayah penelitian. Draf berbentuk laporan dan temuan yang dituliskan berdasarkan data dan fakta yang sudah memiliki tingkat kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

B. Kerangka Teoretik

a). Naskah Malin Nan Kondang

1. Unsur-unsur Naskah Drama

1) Plot atau Alur Drama

Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan (Waluyo 19 2001: 8). Menurut Wiyanto (2008: 24), secara rinci, perkembangan plot drama ada enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

2) Tokoh Cerita atau Karakter

Tokoh cerita adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa atau sebagian peristiwa yang digambarkan di dalam plot. Menurut Wiyanto (2002: 27), karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Dari sisi sifatnya

dalam cerita, tokoh dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tokoh mayor, yakni tokoh yang bersifat penting dan tokoh minor, yakni tokoh yang tidak terlalu penting.

3) Dialog

Dalam drama ada dua macam cakapan, yaitu dialog dan monolog. Disebut dialog ketika ada dua orang atau lebih tokoh yang bercakap-cakap. Disebut monolog ketika seseorang tokoh bercakap-cakap dengan dirinya sendiri. Dialog dan monolog merupakan bagian penting dalam drama, karena hampir sebagian besar teks didominasi oleh dialog dan monolog. Itulah yang membedakan teks drama dengan puisi dan novel

4) Tema atau Buah Pikiran

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang menarik (Wiyanto, 2002: 23). Waluyo (2001: 24) menyatakan tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandangan yang dikemukakan oleh pengarangnya.

b) Komik

M.S. Gumelar (2011: 7). Memaparkan Pengertian komik sebagai urutan-urutan gambar yang sudah ditata sesuai tujuan dan filosofi penulisnya. Ini membuat pesan cerita dalam komik dapat tersampaikan. Komik adalah cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Pada dasarnya cerita komik adalah karya seni dan perpaduan antara seni rupa dengan sastra, di dalamnya terdapat bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual (gambar) dengan keterangan

teks atau verbal. Komik merupakan perwujudan dari gejala seni rupa atau sastra lukis. Untuk membedakan, jenis komik dikelompokkan menjadi dua, *comic strips* dan *comic books*. *Comic strips* merupakan komik bersambung yang umumnya dimuat dalam surat kabar. Sedangkan *comic books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, yang sering kita sebut buku komik (Bonnett, 1998: 9). Menurut Daryanto (2010:27) berdasarkan fungsinya, komik dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Komik Komersial. Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Menurut Daryanto (2010:27) berdasarkan fungsinya, komik dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:
2. Komik Pendidikan. Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

c) Elemen-Elemen Dalam Komik

Dalam perancangan media komik, begitupun dalam perancangan komik *Malin Nan Kondang* ada beberapa elemen yang harus diperhatikan. Diantaranya adalah :

- 1) Panel, merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua macam panel dalam komik, yaitu:
 - (1.1) Panel tertutup
Panel ini merupakan panel yang dibatasi oleh garis pembatas yang mengelilingi panel (*frame*). Komik Eropa paling banyak menggunakan panel ini.
 - (1.2) Panel Terbuka

Panel ini merupakan panel yang tidak memiliki garis pembatas yang mengelilinginya (*frame*). Panel terbuka cukup banyak digunakan dalam memberikan variasi tampilan komik.

Antara satu panel dan panel lainnya dapat menyebabkan adanya 'patahan' yang memisahkan ruang dan waktu sehingga antara panel dapat saling tidak berhubungan. Pada kejadian ini Panel komik menjadi tidak rapi atau mengganjal baik untuk alur bacaan dan visual, terputus-putus, sehingga tidak saling berhubungan. Merespons kejadian ini, Untuk mengatasinya Scott McCloud (1993: 54) menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. Arti atau maksud dari *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian gambar atau panel tetapi memandangnya secara keseluruhan.

Closure berperan dalam menghubungkan panel-panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut "parit" (*gutter*). Peran penting *closure* jika digunakan, maka adegan yang terputus-putus dapat digabungkan dan tersusun menjadi suatu gambaran yang utuh. Betapa pun begitu, *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk menyimulasikan waktu dan adegan. *Gutter* dalam *Closure* biasanya tersusun berdasarkan urutan waktu, urutan aksi ke aksi, urutan subyek ke subyek dan urutan terjadinya adegan ke adegan berikutnya (McCloud, 2002:24)

- 2) *Gutter* atau Parit *Gutter* yaitu jarak yang ada di antara panel di dalam sebuah komik. Jarak ini berperan besar dalam memberikan kesan tertentu dalam menyampaikan adegan cerita.
- 3) Balon kata, dalam sebuah komik balon kata berfungsi untuk menyampaikan

perkataan yang berhubungan dengan tokoh, kata-kata tersebut tertulis dalam balon kata. Balon kata merupakan sebuah ikon yang paling banyak, paling sulit digunakan, dan paling berguna dalam sebuah komik. Bentuk balon kata sendiri sangat banyak dan bervariasi, bahkan setiap harinya muncul variasi dan bentuk baru dari balon kata. Sementara itu untuk menyuarakan bunyi-bunyi non verbal dalam sebuah balon kata biasanya diciptakan sebuah simbol-simbol yang dapat mewakili bunyi tersebut.

4) Narasi

Pada sebuah komik biasanya komikus menambahkan atau menyisipkan teks-teks keterangan yang disebut narasi. Narasi dapat membantu pembaca dalam memahami alur dari cerita yang sedang terjadi dalam komik. Kata-kata dalam komik lebih dari sekedar simbol visual. Namun dapat menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh indra dan emosi pembaca. Selain itu kata-kata dalam komik dapat memberikan perasaan dan pengalaman terhadap gambar yang pada awalnya netral (McCloud, 2002: 135).

5) Efek

Dalam sebuah komik bunyi suatu benda tertentu terkadang digambarkan dengan tulisan. Hal ini disebut dengan efek. Selain tulisan garis juga memegang peranan penting untuk memberi efek dalam sebuah komik. Dalam sebuah komik efek dibagi menjadi dua, yaitu:

- (1) Efek Suara Untuk menyampaikan suatu bunyi tertentu dalam sebuah komik biasanya ditambahkan efek suara. Tulisan yang digunakan untuk efek suara mengikuti tergantung suara yang ingin ditimbulkan.

- (2) Efek Gerak Untuk menunjukkan suatu efek gerakan tertentu atau kecepatan dalam sebuah komik, maka digunakan efek gerak. Efek gerak pada umumnya berupa garis.

6) Cerita,

Dalam menggarap sebuah komik, Cerita memiliki peran sebagai panduan komikus dalam mengarahkan karakter maupun suasana.

7) Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran dalam sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita biasanya dikeluarkan sedikit demi sedikit secara berurutan. Hal ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tersendiri dari pengarang. Seperti pada awal cerita dimulai, biasanya para pembaca belum bisa menentukan mana pemeran utama, pemeran tambahan, dan lain-lain. Namun seiring berjalannya cerita, pembaca akan digiring dan diarahkan sesuai dengan keinginan dari pengarang cerita. Berdasarkan fungsinya tokoh dibagi menjadi dua yaitu:

(1) Tokoh Utama (Sentral)

Tokoh yang sering muncul dalam sebuah cerita merupakan tokoh utama. Selain itu tokoh utama memiliki peran yang penting dalam jalannya cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang banyak muncul baik sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian. Dalam sebuah cerita biasanya tokoh utama akan sering ditemui dalam setiap kejadian bahkan tokoh utama dapat muncul dalam setiap halaman cerita (Nurgiyantoro, 1994, h. 177).

(2) Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan merupakan tokoh yang berkebalikan dengan tokoh utama. Jika tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul dalam cerita, maka tokoh

tambahan hanyalah tokoh biasa yang kemunculannya sedikit. Biasanya tokoh tambahan akan muncul dalam cerita ketika kejadian tokoh berhubungan dengan tokoh utama.

Sementara itu jika melihat dari sifat yang ada pada tokoh. Maka tokoh dalam cerita dibagi menjadi dua, yaitu:

(1) Tokoh Protagonis

Tokoh yang dikagumi, disukai dan populer sebagai hero di kalangan pembaca yaitu tokoh protagonis. Tokoh ini biasanya bersifat baik seperti julukannya yaitu hero sehingga banyak disukai pembaca. Biasanya tokoh ini memiliki sifat yang sesuai dengan pandangan dan harapan yang diinginkan pembaca. Sehingga seringkali pembaca merasa memiliki kesamaan dengan tokoh tersebut, baik masalah dan cara tokoh dalam menyelesaikan masalahnya seolah-olah masalah yang dihadapi pembaca begitupun cara menyelesaikan masalah yang dilakukan oleh karakter (Alterbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 1994).

(2) Tokoh Antagonis

Seorang tokoh protagonis dalam cerita biasanya mendapatkan ketegangan kejadian yang mengarahkan cerita kedalam sebuah konflik. Dalam cerita konflik merupakan hal penting. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang memiliki peran untuk memberikan ketegangan dan konflik terhadap tokoh protagonist. Tokoh antagonis berposisi dengan tokoh protagonis, apakah itu secara tidak langsung maupun langsung, secara fisik ataupun secara emosi dan mental tokoh (Nurgiyantoro, 1994, h.179).

8) Latar Belakang/Background

Latar belakang merupakan salah satu elemen dalam komik yang mampu mendukung untuk memunculkan suasana yang ada disekitar tokoh.

9) Simbolia,

Walker dalam Maharsi (2010:103) mengatakan bahwa simbolia sebagai representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Simbolia tervisual dalam benda maupun huruf. Ada beberapa jenis simbolia dalam komik, yaitu *plewds, squeans, emanata, briffits, dangrawlixes*.

10) Splash,

spalsh terdiri dari tiga macam, yaitu *splash* halaman, *splash* ganda, *splash* panel. *Splash* merupakan panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar di antara panel yang lain. *Splash* panel adalah *splash* yang ukurannya melebihi panel panel yang lain dalam halaman yang sama. Sementara *splash* ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain.

11) Layout,

Berperan dalam pengaturan posisi balon teks dan panel agar tidak saling menutupi sehingga informasi visual dapat terlihat jelas. Seorang komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam suatu panel

12)Warna,

Dalam *Understanding Comics*, McCloud menuliskan perbedaan antara komik hitam-putih dan komik warna sebagai sesuatu yang luas dan mendalam yang mempengaruhi pengalaman membaca para audience. Dalam komik hitam-putih, ide yang mendasari seni di dalam komik dikomunikasikan secara langsung, sedangkan komik berwarna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi (McCloud,1993:192).

13)Kop Komik.

Komik adalah bagian dari halaman komik

yang berisi judul dan nama pengarang

Pembahasan

Untuk proses Perancangan karya dimulai dengan menentukan genre, visual karakter, dan premis, logline, sinopsis. Setelah premis ditentukan dilanjutkan dengan pembuatan logline untuk mengembangkan cerita dan plot cerita komik. Dilanjutkan dengan mulai ditentukan gaya gambar yang akan dipakai dan mood apa yang ingin ditampilkan dalam komik. Desainer akan memproses itu semua dalam pembuatan storyboard komik. Storyboard akan dilanjutkan dengan eksekusi line art dan pewarnaan.

a. Genre

Drama Romantika berlatar belakang Sumatera barat khususnya Padang Panjang, di masa Kerajaan Pagaruyung pada Abad ke 6 M.

b. Logline

Perancangan satu kalimat (hanya satu kalimat) ataupun poin berangkai yang menjabarkan apa yang terjadi **dalam** sebuah cerita. Berikut Logline perancangan komik Malin Nan Kondang :

“Malin - Anak perantau - ingin menikahi nilam - tidak ditertui ibu - proses meyakinkan ibu dibantu datuk - direstui.”

c. Premis

Merupakan satu kalimat yang memuat inti cerita dan biasanya punya formula: "[deskripsi karakter] + [aksi/tujuan]+[cara]". Dalam perancangan membutuhkan premis sebagai landasan rangkaian cerita. Berikut premis perancangan komik Malin Nan Kondang :

“malin seorang anak perantau yang ingin

menikahi kekasih sejatinya di kampung halaman setelah ia pulang dari rantauan. Tetapi ibunya tidak merestui malin dikarenakan oleh perbedaan kasta. Namun dengan berbagai upaya meyakinkan ibu dengan bantuan seorang datuk adat. Akhirnya malin dan nilam dapat menikah.”

d. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan singkat yang memberikan gambaran kepada penonton atau pembaca tentang apa itu komposisi. Sinopsis memberikan gambaran umum tentang alur cerita atau poin utama dan faktor penentu lain dari karya tersebut, yang mungkin termasuk gaya, genre, orang atau karakter catatan, latar, dan sebagainya. Biasanya sinopsis diakhiri dengan alur gantung yang membuat pembaca penasaran dengan kelanjutan alur cerita. Ini merupakan trik menarik pembaca untuk lanjut membaca karya komik secara keseluruhan. Berikut ini adalah sinopsis perancangan komik

Malin Nan Kondang :

“ Malin dan Nilam adalah sepasang kekasih yang akan terpisah dikarenakan keinginan Malin pergi merantau. Nilam sempat meragukan kepergian Malin karena takut Malin tidak akan kembali. Namun Malin dapat meyakinkan Nilam dan akhirnya pergi merantau. Begitu banyak kejadian pelik yang di alami Nilam sepeninggal Malin. Salah satunya Nilam diharuskan menikah dengan pria pilihan orang tuanya. Namun, tak lama kemudia Malin kembali. Disinilah cerita hidup Malin dan Nilam baru benar-benar dimulai. Dimana Malin harus kembali memperjuangkan Nilam dengan menghadapi peliknya permasalahan yang lebih besar.”

e. Moodboard

Merupakan papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita,

fungsinya untuk memvisualisasikan naskah / cerita. Selain memvisualisasikan cerita, *storyboard* juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar.

f. Digitalisasi dan vektorisasi sketsa komik

Tahap ini adalah tahap akhir dari visualisasi sebelum memasuki tahap pemasukan teks pada balon teks. Berikut Digitalisasi dan vektorisasi sketsa komik *Malin nan kondang*:



Simpulan

Perancangan komik *Malin Nan Kondang* dilakukan dengan menempatkan naskah atau teks *Malin Nan Kondang* sebagai pijakan plot atau alur cerita. Adapun penyusunan *frame* atau panel dan pengadegan dalam komik disusun dan dirancang dengan berbagai tambahan kreativitas gambar (*drawing*) yang bertujuan meningkatkan daya tarik cerita. Perancangan komik juga disusun dengan menggunakan gaya komik yang telah dilakukan oleh para komikus Indonesia, sehingga tidak memperlihatkan gaya komik Amerika atau Jepang (*animee*). Komik kas Indonesia ini dibuat dengan mempertimbangkan personal Indonesia dan latar kejadian cerita yakni kultur Minangkabau. Rangkaian gambar sebenarnya telah disusun dalam alur yang dinamis. Betapa pun begitu, secara menyeluruh, komik *Malin Nan Kondang* belum memperlihatkan dramatik yang maksimal dan susunan gambar yang juga belum menggambarkan figur-figur tiga dimensional yang detail.

Kepustakaan

Asul Wiyanto, *Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jakarta: Grasindo, 2008.

Anirun, Suyatna. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung. STSI Press

Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Gajah Mada University, 1995

Bonneff, Marcel. Terj Rahayu S Hidayat, *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan populer Gramedia, 2008.

Delapan unsur pembentuk komik. <http://cornerstonestudio.wordpress.com/2010/01/25/delapan-unsurpembentuk-komik/>: diakses pada 15 April 2016: 23.17)

Daryanto, *Media pembelajaran*, Jakarta: Satu Nusa, 2010

Danesi, Marcel, *Pesan, Tanda dan Makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

Herman, J Waluyo, *Drama Teori dan Pengajarannya*, Yogyakarta: Hanindita Graha Widya, 2003

Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011

<https://www.indotelko.com/read/15444-05662/masyarakat-baca-komik> digital diakses pada tanggal 25 September 2020

McCloud, Scott, *Understanding Comics: The invisible Art*, United States: Reinventing Comic, 1993

Gumelar, M.S, *Comic Making*, Jakarta: Indeks, 2011

Sapardi Djoko Damono, *Pegangan Penelitian Sastra Tandingan*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2005

Syamsuddin Arif, *Orientalis dan Diabolisme Pemikiran*, Jakarta: Gema Insani, 2008

Pamusuk Erneste, *Novel dan Film*, Jakarta: Nusa Indah, 2008