

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Suku Minangkabau kita kenal sebagai sebuah suku yang mayoritas masyarakatnya berasal dari wilayah Provinsi Sumatera Barat. Orang Minangkabau juga sangat menonjol dalam bidang perniagaan, sebagai profesional dan intelektual. Orang Minang perantauan pada umumnya bermukim di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Pekanbaru, Medan, Batam, Palembang, dan Surabaya. Bahkan, perantauan suku Minangkabau sampai ke luar negeri, salah satunya terkonsentrasi di Negeri Sembilan, Malaysia. Biasanya orang Minang perantauan memutuskan untuk menetap di wilayah rantau dan akan pulang pada perayaan-perayaan besar seperti Hari Raya Idul Fitri. Hal ini menyebabkan anak-anak dari orang Minang perantauan lahir dan besar di rantau dan menganut adat setempat karena orangtua mereka sudah lama menetap di sana.

Akibat dari itu, anak-anak yang lahir di perantauan ini jarang diberikan pelajaran tentang adat Minangkabau oleh orangtua mereka. Banyak alasan yang mendasarinya, salah satunya karena kesibukan orangtua mencari nafkah. Selain itu, karena terlahir dalam budaya yang berbeda, anak-anak perantauan ini dari kecil sudah tumbuh dan besar dalam budaya setempat, namun tidak mengetahui budaya asalnya sendiri, yaitu budaya Minang.

Menurut hasil kuisioner yang telah dilakukan, bukan hanya anak-anak perantauan saja, orang Minang yang tinggal di Sumatera Barat pun sudah jarang ada yang mengetahui tentang asal dari nenek moyang mereka dan sejarah Minangkabau. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelajaran tentang adat dan alam Minangkabau di sekolah-sekolah dan sudah pudarnya budaya bercerita dari orangtua ke anak pada zaman sekarang. Salah satu yang menjadi budaya turun temurun warisan nenek moyang dalam penyampaian sejarah tentang nenek moyang adalah tambo.

Tambo adalah suatu bentuk karya sastra sejarah yang menceritakan legenda-legenda yang berkaitan dengan asal usul bangsa, negeri dan tradisi etnik

Minangkabau. Dalam tradisi masyarakat Minangkabau, tambo diwariskan secara turun temurun dan disampaikan secara lisan. Kata *tambo* atau *tarambo* dapat diartikan sebagai sejarah, hikayat atau riwayat. Tambo Minangkabau secara garis besar dibagi menjadi dua bagian utama yaitu Tambo Alam, yang mengisahkan asal usul nenek moyang serta kerajaan Minangkabau. Kedua, tambo adat yang mengisahkan adat, sistem pemerintahan dan undang-undang tentang Minangkabau pada masa lalu ^[1]. Penyampaian kisah tambo umumnya tidak tersistematis dan memiliki banyak versi yang kadang disesuaikan dengan keperluan dan kesenangan pendengarnya. Namun, karena cara penyampaiannya yang menggunakan lisan membuat asal dari tambo yang beredar tidak diketahui sumbernya. Pengisahan dalam tambo memang memiliki catatan sejarah di dalamnya, namun tidak memiliki bukti-bukti kesejarahaan dan banyak berisikan kiasan dan metafora dan terkadang dibumbui dengan mitos ajaib sehingga lebih mirip dengan legenda.

Salah satu versi dari Tambo Alam Minangkabau menceritakan tentang asal usul nenek moyang orang Minang berasal dari Iskandar Agung yang dikenal sebagai Alexander the Great, seorang raja Makedonia yang berjaya pada tahun 356 BC – 323 BC. Walau tambo tidak tersusun secara sistematis dan lebih kepada legenda daripada fakta, namun kisah tambo ini sedikit banyaknya dapat dibandingkan dengan Sulalatus Salatin ^[2] yang menceritakan bahwa masyarakat Minangkabau meminta salah satu keturunan Iskandar Agung untuk menjadi raja mereka. Dikisahkan bahwa Iskandar Agung memberi wasiat pada ketiga putranya untuk berlayar ke Timur. Putra yang paling bungsu yaitu Sultan Maharaja Diraja bersama pengiringnya pun melanjutkan perjalanan sampai ke puncak Gunung Marapi. Daratan ini dinamakan *darek* yang menjadi kampung halaman orang Minangkabau.

Pada zaman modern sekarang ini, budaya oral atau lisan sudah jarang ditemui. Kecanggihan teknologi membuat interaksi menjadi lebih mudah dan terpaku pada penyampaian secara visual. Hal ini menyebabkan Tambo Alam Minangkabau tidak lagi diketahui oleh generasi muda. Media televisi, internet dan

¹ A. A. Navis, *Alam Berkembang Jadi Guru*, (Jakarta: PT. Pustaka Grafitipers, 1984), 45.

² *Sulalatus Salatin* adalah naskah berbahasa melayu yang menggambarkan adat-istiadat kerajaan, silsilah raja dan sejarah Kerajaan Melayu.

bacaan bergambar lebih banyak diminati oleh generasi zaman sekarang karena penyampaiannya yang mudah dipahami.

Minat baca generasi muda terhadap komik dan berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, membuat akses terhadap komik menjadi lebih mudah dengan adanya *webcomic*. *Webcomic* adalah istilah yang digunakan untuk komik yang dipublikasikan di internet. Dewasa ini, sudah banyak pula ditemukan aplikasi yang khusus memuat *webcomic* agar mudah diakses dan dibaca lewat *gadget* berupa *smartphone*, yang rata-rata dimiliki oleh generasi muda zaman sekarang, salah satunya adalah LINE Webtoon. Menurut artikel yang diterbitkan oleh LINE Today ^[3], Indonesia menjadi pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibanding negara-negara lainnya. Pada LINE Webtoon, pengguna dari Indonesia mencapai enam juta dengan akun aktif yang sudah mengunduh LINE Webtoon per-bulan Agustus 2016.

Melihat Tambo Alam Minangkabau yang sudah tidak dikenal lagi dan sudah jarang diketahui oleh generasi muda zaman sekarang, melatar belakangi dipilihnya judul perancangan tugas akhir ini. Asal-usul nenek moyang orang Minangkabau yang dapat ditelusuri berasal dari Iskandar Agung pun tidak banyak diketahui oleh orang Minangkabau di daerah asal maupun rantau. Dengan adanya media *webcomic* yang lebih menonjolkan penyampaian informasi dalam bentuk visual, apalagi kemudahan aksesnya melalui *smartphone* pada aplikasi LINE Webtoon, hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif baca yang dapat menarik generasi muda untuk mempelajari sejarah dan kebudayaan Minangkabau seperti apa yang tersampaikan dalam tambo zaman dahulu.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Merantau yang menjadi kebiasaan orang Minang membuat anak-anak yang lahir di perantauan tidak lagi mengenal adat dan kebudayaan Minangkabau.

³ Agnes, Tia; 2016; *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*; <https://today.line.me/id/article/ba2d69b294dbda652cf63f13bc824dfd87f7fe9d24eac346e31e8cdac3ef21ee>; diakses pada 4 Februari 2017

2. Kisah Tambo Alam Minangkabau yang sudah jarang diketahui lagi oleh generasi muda Minang.
3. Media lisan sudah jarang ditemui pada zaman sekarang karena perkembangan media seperti media baca digital yaitu *webcomic*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana memperkenalkan Tambo Alam Minangkabau kepada generasi muda melalui media yang populer?

1.3. Ruang Lingkup

1. What

Objek perancangan yang dibuat adalah *webcomic* dengan cerita dari Tambo Alam Minangkabau.

2. Who

Webcomic ditujukan kepada pembaca generasi muda dalam rentang usia 15-23 tahun.

3. Where

Media utama dari perancangan adalah *webcomic* yang akan diterbitkan pada salah satu aplikasi baca *webcomic* yaitu LINE Webtoon.

4. When

Perancangan dilakukan dari bulan Februari 2016 hingga Februari 2017.

5. Why

Perancangan bertujuan untuk memberitahu generasi muda Minang tentang asal-usul nenek moyang yang terdapat pada Tambo Alam Minangkabau dengan media *webcomic*.

6. How

Pengumpulan data untuk perancangan dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada remaja Minangkabau, melakukan analisis

data produk sejenis dan studi pustaka tentang cerita yang diangkat, yaitu cerita Tambo Minangkabau.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberitahu generasi muda tentang asal-usul nenek moyang yang terdapat dalam Tambo Alam Minangkabau dengan media *webcomic*.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Manfaat Akademis

Perancangan *webcomic* dari Tambo Alam Minangkabau ini dapat dijadikan sebagai penerapan pembelajaran yang diperoleh pada perkuliahan yang sejauh ini telah diterima, dengan pengaplikasian dan penerapannya secara langsung. Memberikan inspirasi pada adik-adik tingkat agar memiliki misi untuk mengangkat kebudayaan lama ke dalam media yang baru sebagai bentuk pelestarian sejarah kebudayaan yang ada di Indonesia.

1.5.2. Manfaat Praktis

Sebagai bentuk alternatif baca untuk generasi muda tentang asal usul nenek moyang orang Minang. Selain itu, sebagai bentuk baru penurunan budaya Tambo Alam Minangkabau yang dulunya dilakukan secara lisan dan juga sebagai usaha menanamkan kecintaan generasi penerus bangsa terhadap budaya Indonesia.

1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kualitatif. Menurut Creswell (2010:162) mengatakan bahwa penelitian kualitatif terpaku pada proses terjadinya penelitian maupun produk hasil dari penelitian.

Peneliti kualitatif tertarik kepada bagaimana suatu kejadian yang diobservasi bisa terjadi. Selain itu, peneliti adalah bagian yang penting dalam penelitian sebagai pengamat gejala-gejala yang terjadi dalam penelitian.

Maka dalam penelitian ini dilakukan observasi terhadap target audiens serta menyebarkan kuisioner tentang pengetahuan target audiens terhadap objek yang diangkat dan juga melakukan studi pustaka tentang teori-teori yang akan mendukung perancangan.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Survei. Penelitian survei yang penulis lakukan dengan instrumen penelitian kuisioner terhadap generasi muda Minang dalam rentang usia 15-23 tahun untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan generasi muda terhadap Tambo Alam Minangkabau.
2. Studi Pustaka. Studi pustaka yang penulis gunakan dalam perancangan ini bersumber dari buku tentang Tambo Alam Minangkabau, buku teori komik, teori DKV yang meliputi warna dan juga buku metodologi penelitian.

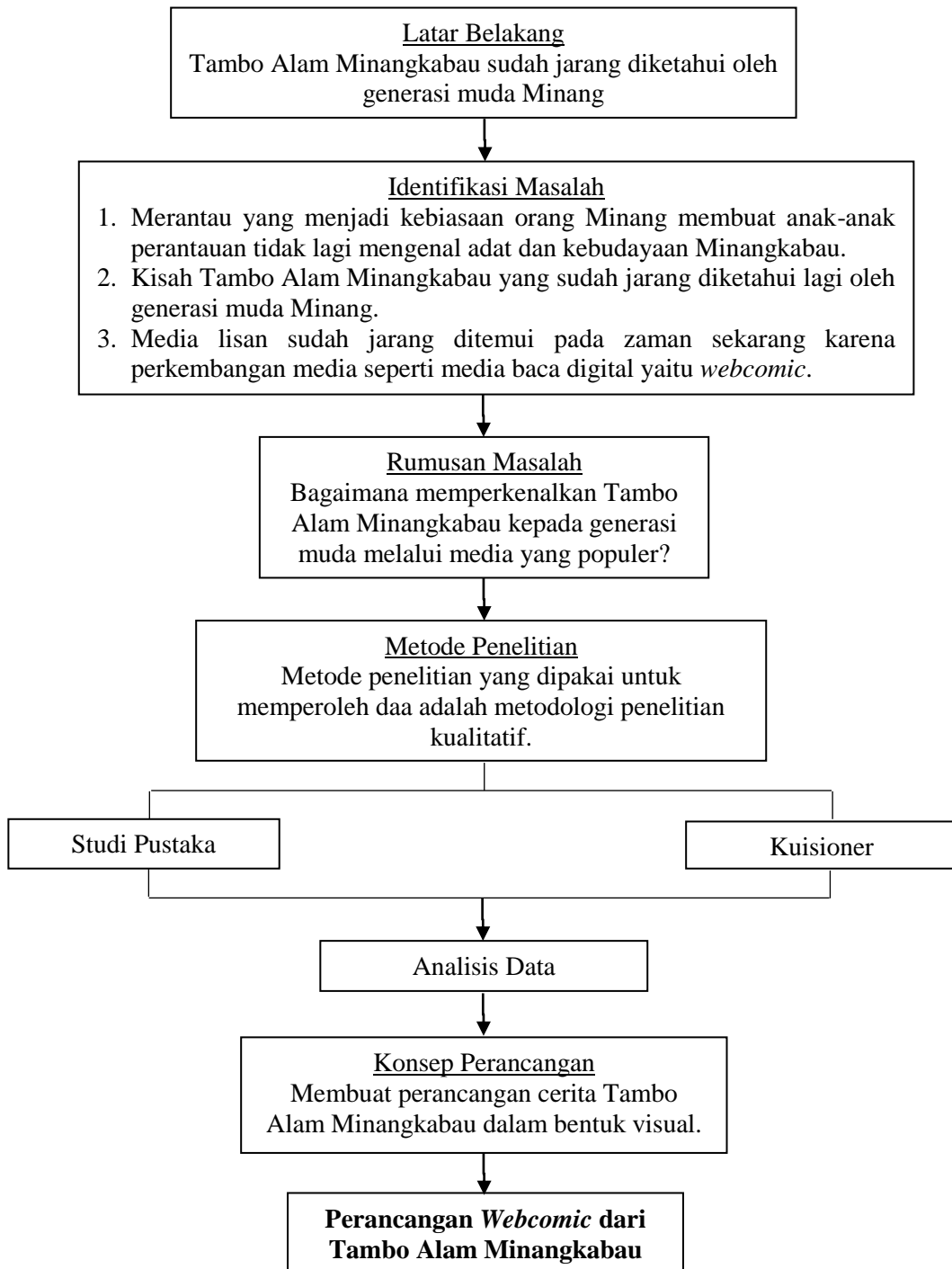
1.6.2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Analisis visual terhadap dua data produk sejenis.
2. Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) terhadap perancangan yang dilakukan.
3. Analisis matriks SWOT.

1.7. Kerangka Perancangan

Berikut adalah skema yang menjelaskan tentang alur kerja perancangan *webcomic* dari Tambo Alam Minangkabau ini:



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8. Pembabakan

Untuk memudahkan pembahasan dalam perancangan ini, penulis membagi penulisan ini dalam beberapa bab yaitu:

BAB I

Bab I bertujuan sebagai bab pendahuluan dimana penulis menjabarkan Latar Belakang Permasalahan, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Ruang Lingkup dalam perancangan, Tujuan Perancangan, Cara pengumpulan Data dan Analisis, serta metode yang dipakai, Kerangka Perancangan serta Pembabakan.

BAB II

Akan dikemukakan beberapa teori yang mendukung perancangan yang penulis buat diantaranya Teori DKV yang meliputi beberapa subbab seperti Teori Warna, Tipografi dan Teori Ilustrasi dan Teori Komik. Didalamnya juga penulis jelaskan mengenai media yang dipakai yaitu *webcomic* dan juga LINE Webtoon.

BAB III

Pada bab ini terdapat Data Pemberi Proyek, Data Produk yang penulis rancang, Data Khalayak Sasaran, Data Produk Sejenis dan Data hasil kuisisioner yang telah dilakukan.

BAB IV

Merupakan inti pokok dari penulisan perancangan ini, meliputi Konsep dan Hasil Perancangan yang dibuat.

BAB V

Sebagai penutup penulisan, berisi Kesimpulan dan Saran terkait dengan perancangan. Penulis juga menyertakan Daftar Pustaka dan Lampiran Kuisisioner.