

PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN SISTEM KEKERABATAN MATRILINEAL DI MINANGKABAU

(COMIC DESIGN ABOUT MATRILINEAL SYSTEM IN MINANGKABAU)

Miftahul Huda¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.², Idhar Resmadi, S.Ikom., M.T³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹tataaaa@student.telkomuniversity.ac.id , ²syarip@telkomuniversity.ac.id ,

³idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sistem Matrilineal adalah sebuah sistem kekerabatan yang dianut suku Minangkabau dimana garis keturunan dalam keluarga mengikuti pihak ibu. Oleh sebab itu, perempuan di Minangkabau sangat tinggi kedudukannya dan sangat diistimewakan. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan zaman menyebabkan terjadinya pergeseran budaya yang membuat sistem ini mulai tidak diindahkan lagi karena memang hanya diberitahukan dari mulut ke mulut dan dari pelajaran sekolah. Komik merupakan salah satu media yang kini tidak hanya dijadikan sebagai hiburan semata tapi juga dapat menjadi media untuk mendidik. Media ini juga sangat digemari terutama oleh kalangan remaja dan anak-anak karena berisikan gambar dan cerita yang tentunya lebih menarik untuk dibaca. Perancangan ini bertujuan agar masyarakat khususnya generasi muda dapat dengan mudah memahami sistem matrilineal di Minangkabau ini. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Sedangkan untuk metode analisis, penulis menggunakan metode analisis matriks perbandingan. Dengan adanya komik sebagai media informasi masyarakat khususnya generasi muda dapat lebih mudah memahami sistem matrilineal di Minangkabau ini.

Kata Kunci : Sistem Matrilineal, Suku Minangkabau, Komik

Abstract

Matrilineal system is a kindship system in Minangkabau tribe where the lineage of the family follows the mother's side. Because of that, the women position in Minangkabau is very special. It is undeniable that the development of times has led into a cultural shift that has made this system begin to be ignored because it was only informed by mouth to mouth and from school lessons. Comic is a media that now not only used as entertainment only but can also be a medium for education. Also, this media is very popular especially among teenagers and children because it contains pictures and stories which are certainly more interesting to read. The purpose of this design, people especially younger generation can easily understand the matrilineal system in Minangkabau. In this research, writer uses interview, questionnaire, and literature review as method of collecting datas. And for analysis method, writer use comparison matrix analysis method. With the presence of this comic as a medium of public information, people especially teenagers can more easily understand the matrilineal system in Minangkabau.

Keywords : Matrilineal System, Minangkabau Tribe, Comic

1. Pendahuluan

Minangkabau adalah salah satu suku yang ada di Indonesia lebih tepatnya berada di Sumatera Barat. Selain identik dengan rumah gadang dan bahasa daerah yang khas, Minangkabau juga dikenal unik karena memiliki sistem keturunan matrilineal, yaitu sebuah sistem dimana garis keturunan berdasarkan pihak ibu. Bagi masyarakat Minangkabau, kaum perempuan sangat istimewa. Perempuan di Minangkabau merupakan sosok yang sangat dihormati, tidak hanya berperan sebagai ibu tapi juga sebagai tokoh yang pendapatnya sangat perlu dipertimbangkan. Disamping hak-hak istimewa yang diberikan, tentunya kaum perempuan di Minangkabau memiliki kewajiban yang harus dipenuhi agar keistimewaan tersebut dapat terpancar seutuhnya.

Terlepas dari keunikannya, sistem matrilineal mulai tidak diindahkan oleh masyarakat Minangkabau. Menurut Undri, seorang Peneliti Madya pada diskusi Minangsatu di Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sumatera Barat, ada beberapa aspek penting dalam sistem matrilineal, yaitu mengenai harta pusaka yang sudah mulai dibagi kepemilikannya. Harta pusaka yang dibagi tersebut juga mulai tidak diurus oleh anggota kaum sehingga mulai terbengkalai dan lama-kelamaan rusak. Peranan ninik mamak pun mulai berkurang dalam mengatur suku serta kedudukan perempuan sebagai pemilik sumber daya suku sudah mulai tidak diindahkan. Dengan tidak berjalannya aspek-aspek tersebut, sistem matrilineal dapat musnah dengan mudah di Minangkabau. Perkembangan zaman pun juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan mulai tidak diindahkannya sistem Matrilineal. Teknologi yang terus berkembang menyebabkan terjadinya pergeseran budaya, khususnya dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini tentunya tidak hanya terjadi dikota-kota besar, masyarakat Minangkabau terutama remaja perempuan mulai tidak peduli dengan identitasnya sebagai sosok yang tinggi derajatnya. Sebagian besar remaja perempuan Minangkabau mulai tidak memahami atau memang tidak ingin memahami sistem ini. Selain itu, kurangnya media informasi mengenai sistem matrilineal ini mengakibatkan masyarakat mulai melupakan budaya ini karena hanya diajarkan dari mulut ke mulut dan saat pembelajaran di sekolah saja.

Komik terdiri atas komposisi gambar dan tulisan yang nantinya akan menyampaikan suatu cerita atau pesan baik secara verbal maupun non verbal. Pada komik, gambar harus selaras dengan teks agar cerita dapat lebih mudah dicerna oleh pembaca. Umumnya komik tidak hanya menyampaikan cerita semata tapi juga memiliki nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Nilai-nilai yang terkandung pada komik dapat menjadi motivasi dan inspirasi bagi pembacanya. Komik tentang kebudayaan di Indonesia tentunya sangat dibutuhkan karena dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan baru bagi masyarakat terutama remaja yang mulai tidak mengetahui tentang kebudayaan-kebudayaan dan nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya.

Melihat permasalahan diatas, diperlukan buku bacaan alternatif dimana masyarakat khususnya remaja dapat mengetahui dan memahami salah satu kebudayaan unik yang ada di Indonesia yaitu sistem matrilineal dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Mengingat bahwa kebanyakan generasi muda gemar membaca komik dan belum adanya komik yang membahas tentang sistem matrilineal di Minangkabau, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan komik mengenai sistem matrilineal agar masyarakat lebih sadar betapa istimewanya kaum perempuan.

2. Landasan Teori

2.1. Teori DKV

Desain komunikasi visual adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari cara pengelolaan elemen-elemen grafis dan konsep komunikasi serta ungkapan kreatif dengan menggunakan berbagai media. Tujuannya adalah agar gagasan atau pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh sasaran penerima pesan (Adi Kusrianto : 2009)

2.2. Teori Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi merupakan sebuah gambar baik foto atau lukisan yang berfungsi untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Sedangkan menurut Kusrianto (2007:104) ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai suatu tujuan yang disampaikan secara visual. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menterjemahkan suatu teks agar lebih mudah dipahami.

2.3. Teori Tipografi

Tipografi adalah cara pemilihan dan pengelolaan huruf. Huruf merupakan salah satu unsur penting dalam desain yang harus dikelola sebaik mungkin agar dapat menghasilkan desain yang baik. Pengelolaan huruf meliputi pemahaman mengenai karakteristik huruf, penempatan pada desain, pengelolaan besar kecilnya huruf, serta keterbacaan suatu huruf.

2.4. Teori Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang menjadi penarik perhatian utama. Penggunaan warna harus sangat diperhatikan karena kualitas, citra, dan keterbacaan sebuah desain ditentukan oleh pemilihan warna yang tepat. Karakteristik dan makna dari warna juga berbeda-beda.

2.5. Teori Layout

Layout merupakan susunan dari elemen-elemen desain yang saling berhubungan pada sebuah bidang hingga memberikan kesan artistik. Layout adalah salah satu elemen utama pada desain komunikasi visual karena layout yang padu akan memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

2.6. Teori Storytelling

Storytelling adalah suatu kemampuan untuk menceritakan suatu kisah atau peristiwa yang menjadi elemen penting dalam perancangan sebuah komik. Dianggap penting karena dengan adanya kemampuan bercerita yang baik, dapat terciptanya alur cerita yang baik sehingga komik menjadi semakin menarik. Dalam storytelling, diperlukan pemahaman seputar karakter pembaca.

2.7. Teori Komik

Menurut Scott Mccloud (2001:20), komik adalah kumpulan gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, tujuannya adalah untuk memberi informasi dan/atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Secara umum, komik dapat diartikan sebagai media yang bertujuan untuk menyampaikan suatu cerita melalui gambar ilustrasi yang disusun pada panel-panel sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

2.8. Komik sebagai Media Komunikasi Visual

Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang populer terutama dalam menyampaikan informasi karena dengan adanya perpaduan gambar dan tulisan yang diatur sedemikian rupa mengikuti alur cerita, informasi yang ingin disampaikan lebih mudah untuk diingat. Sebagai salah satu media komunikasi visual, komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan saja tapi juga dapat beralih fungsi sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Data

3.1. Perempuan di Minangkabau

Dengan adanya sistem Matrilineal, kaum perempuan di Minangkabau tentunya memiliki banyak keistimewaan. Meskipun begitu, sistem matrilineal tetap merupakan pola budaya egaliter sesuai kata pepatah *'duduak samo randah, tagak samo tinggi'* yang artinya duduk sama rendah dan berdiri sama tinggi. Jadi pada dasarnya kedudukan perempuan dan laki-laki tetap sama akan tetapi hanya berbeda pada beberapa keistimewaan yang memang dimiliki oleh kaum perempuan. Semenjak dini, perempuan Minang sudah memiliki norma-norma yang harus dipatuhi sejak dini yaitu dalam hal bersikap, bertutur kata, dan berpikir. Norma-norma tersebut harus dipatuhi agar keistimewaan yang diberikan dapat terjaga.

3.2. Data Wawancara

Wawancara dilakukan dengan salah satu ilustrator freelance dan juga komikus pada beberapa penerbit salah satunya re:On Comics yaitu kak Dini Marlina. Wawancara dilakukan secara online via e-mail. Menurut kak Dini, komik memang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendidik karena pada dasarnya komik sama seperti bacaan lain, hanya saja ada visual sehingga terlihat lebih menarik. Komik juga dapat berperan sebagai media pembentukan karakter terutama pada anak-anak dan remaja karena memang digemari oleh kalangan mereka. Meskipun penggemar buku komik fisik tidak seramai dulu, masih ada beberapa kalangan yang memang fokus terhadap komik dalam bentuk fisik.

Dalam pendidikan karakter, komik dengan genre ringan seperti slice of life atau komedi romantis dapat menjadi salah satu pilihan karena pada dasarnya remaja sangat senang dengan cerita cinta. Untuk ceritanya, ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan dimasukkan secara eksplisit jadi pembaca tidak merasa digurui.

3.3. Data Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang disebar kepada masyarakat Minangkabau, penulis berhasil mendapat total 70 responden. Dari 70 responden, sebanyak 68 responden atau sekitar 97% berasal dari keluarga keturunan Minangkabau. Akan tetapi, hanya 51,4% yang sangat mengetahui tentang sistem matrilineal. Responden sepakat bahwa mempelajari dan memahami sistem matrilineal sangat penting guna memahami adat dan budaya sebagai orang Minang serta untuk melestarikan budaya yang telah

diwariskan oleh leluhur. Dari keseluruhan responden, sebagai 41 orang setuju mengenai pembuatan komik tentang sistem matrilineal. Meskipun sebagian besar responden berada pada rentang usia 18 sampai 21 tahun keatas, akan tetapi sebanyak 66 responden menyatakan tertarik untuk membaca komik mengenai sistem matrilineal ini dan sebagian besar responden setuju bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam sistem matrilineal dapat dijadikan sebagai acuan pembentukan karakter remaja.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Konsep dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan sistem matrilineal di Minangkabau melalui buku komik. Cerita akan dibuat dengan menghubungkan fenomena remaja zaman sekarang sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca dapat lebih mudah dipahami. Tujuan dari perancangan ini adalah agar remaja khususnya kaum perempuan Minang dapat memahami keistimewaannya sebagai sosok yang tinggi derajatnya. Selain perempuan, penting bagi laki-laki untuk memahami sistem matrilineal agar dapat lebih menghargai perempuan.

4.2. Konsep Media

Media utama pada perancangan ini adalah buku komik karena selain sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi media untuk mendidik. Berdasarkan hasil wawancara, komik sebenarnya sama dengan bacaan lain hanya saja memiliki visual yang lebih menarik sehingga lebih menarik untuk dibaca terutama oleh remaja. Untuk media pendukung terbagi atas dua yaitu media promosi dan merchandise.

4.3. Konsep Visual

4.3.1. Gaya Ilustrasi

Gaya Ilustrasi yang digunakan pada perancangan komik ini adalah gaya semi-realis dengan sentuhan japan style karena berdasarkan hasil wawancara dan analisis proyek sejenis, jenis gaya ini sangat digemari oleh remaja. Selain itu, jenis gaya ini cocok dengan cerita sehingga emosi yang ingin disampaikan dapat lebih dirasakan oleh pembaca.

4.3.2. Warna

Komik ini akan menggunakan dua teknik pewarnaan, yaitu *full color* dan *black and white*. Warna yang digunakan pada komik akan dominan merah, kuning, dan hitam yang merupakan warna dari bendera *marawa* yang berasal dari Minangkabau. Sedangkan untuk warna isi komik, akan dominan *black & white*.



Gambar 1 : Warna Pada Cover
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



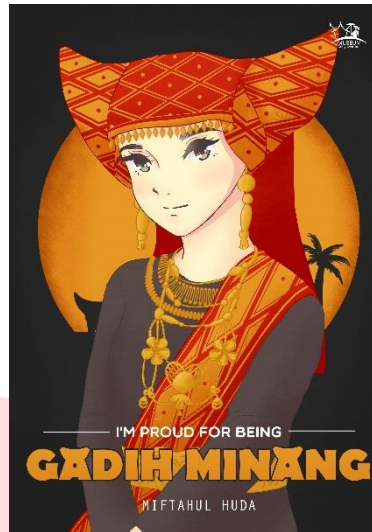
Gambar 2 : Warna Isi Komik
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

4.3.3. Tipografi

Font yang akan digunakan pada komik ini adalah jenis sans-serif yaitu font Anime Ace. Font ini digunakan karena memang umum digunakan pada media komik serta mudah dibaca. Selain itu, font ini juga cocok digunakan baik dalam teks yang pendek atau pun panjang sehingga pembaca nantinya tidak akan kesulitan membaca dialog panjang.

4.4. Hasil Perancangan

4.4.1. Cover



Gambar 3 : Hasil Perancangan Cover Komik
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

Pada cover komik ini terdapat sosok karakter utama yaitu Adel yang sudah dewasa menggunakan pakaian Bundo Kanduang lengkap. Terdapat ornamen lain yaitu lingkaran berwarna kuning yang melambangkan Luhak Tanah Datar, siluet dari Rumah Gadang dan pohon kelapa serta judul.

4.4.2. Judul



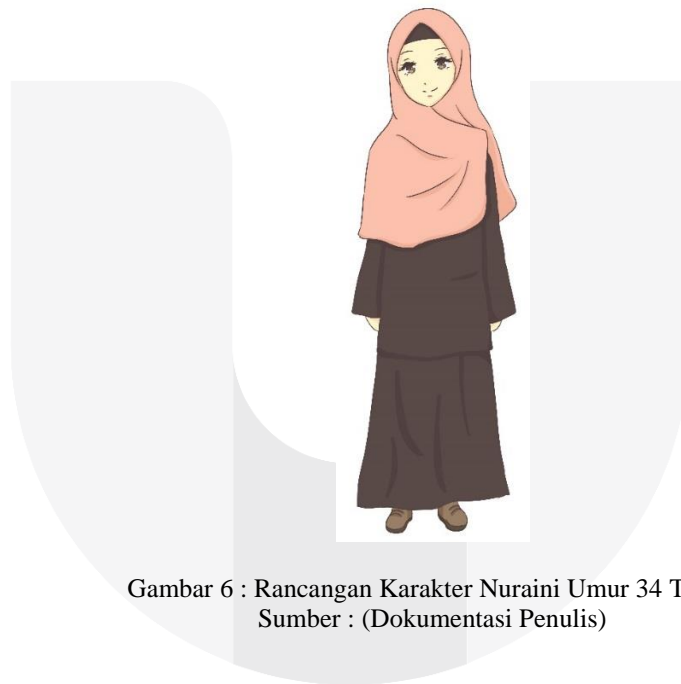
Gambar 4 : Logo Judul Komik
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

Logo judul yang digunakan adalah jenis huruf sans serif tebal dengan dekorasi *tangkuluak tanduak* pada beberapa huruf yang melambangkan kekokohan Bundo Kanduang yang merupakan sosok istimewa di Minangkabau.

4.4.3. Karakter



Gambar 5 : Rancangan Karakter Adel
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



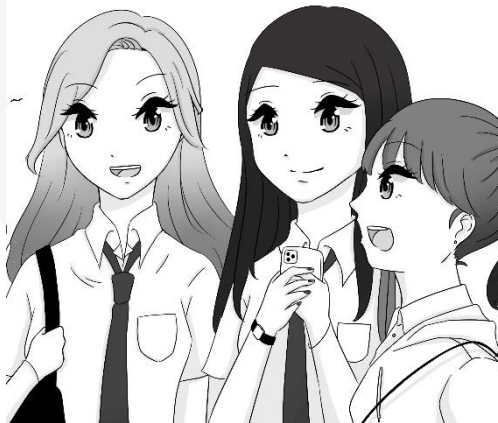
Gambar 6 : Rancangan Karakter Nuraini Umur 34 Tahun
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



Gambar 7 : Rancangan Karakter Nuraini Umur 16 Tahun
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



Gambar 8 : Rancangan Karakter Bundo
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

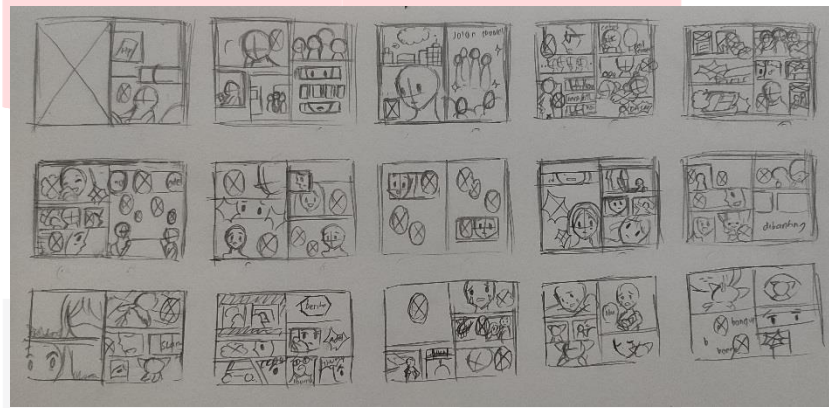


Gambar 9 : Teman-Teman Adel
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



Gambar 10 : Karakter Ketua Osis
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

4.4.4. Storyboard



Gambar 11 : Storyboard
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

4.4.5. Hasil Jadi





Gambar 12 : Beberapa Halaman Hasil Perancangan
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

5. Kesimpulan

Sistem matrilineal di Minangkabau sudah menjadi budaya turun temurun di Sumatera Barat. Meskipun begitu, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui makna dibalik sistem tersebut khususnya kaum perempuan. Perempuan Minang mulai meninggalkan budaya yang sudah dibangun oleh leluhur dikarenakan masyarakat Minang sendiri mulai tidak peduli akan warisan budaya Minang yang menjadi kunci agar sistem matrilineal ini dapat terjaga dan terlaksana. Oleh sebab itu, melalui perancangan komik mengenai sistem matrilineal ini, penulis berharap agar masyarakat khususnya kaum perempuan di Minangkabau dapat mengerti keistimewaan yang mereka miliki dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Pada perancangan komik ini penulis menggunakan pengayaan visual yang populer dikalangan remaja dan cerita yang ringan sehingga diharapkan pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dengan baik. Penulis juga memasukkan sifat-sifat yang biasa dimiliki oleh remaja di kehidupan nyata terutama pada tokoh remaja seperti Adel sehingga pembaca dapat lebih memahami dan merasakan emosi yang ingin disampaikan melalui cerita ini.

6. Daftar Pustaka

Pustaka

- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. 2014 . *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Casofa, Fachmy., & Isa, Alib. 2013. *Gerbang Kreativitas : Jagat Desain Grafis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Enanjonni. 2011. *Jurnal Ilmiah Kajian Gender. Pergeseran Citra Wanita Minangkabau: Dari Konsep Ideal-Tradisional ke Realitas*. www.researchgate.net (diakses pada 19 Maret 2020)
- Hanum, Ghadiza N. 2017. *Perancangan Webcomic Dari Tambo Minangkabau*. Skripsi FIK Universitas Telkom Bandung: Tidak Diterbitkan.

- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. 2015. *Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas*. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Loeb, Edwin M. 2013. *Sumatra: Sejarah dan Masyarakatnya*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- McCloud, Scott. 2002. *Memahami Komik* (2nd ed.). Jakarta: KPG.
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis* (2nd ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nurwani. 2017. *Perempuan Minangkabau Dalam Metafora Kekuasaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pertiwi, G., Dwija P, I., & Soewardikoen, D. 2016. KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, . doi:10.25124/demandia.vli01.196
- Rahman, Y., & Triadi, A. 2019. PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 4(01). 15. Doi:10.25124/demandia.v4i01.1968
- Soedarso, Nick. 2015. *Humaniora. Komik: Karya Sastra Bergambar*, 6(4), 496-506.
- Witabora, Joneta. 2012. *Humaniora. Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, 3(2), 659-667.
- Zainuddin, Musyair. 2013. *Minangkabau dan Adatnya : Adat Bersendi Syarak, Syarak Bersendi Kitabullah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Internet

- Sulaiman, M. Reza. 2019. Lebih Dekat Dengan Bundo Kandung, Ibu Sejati Masyarakat Minangkabau. www.suara.com (diakses pada 19 Maret 2020)
- Winanda, Sonya. 2010. Feminisme di Minangkabau. www.kompasiana.com (diakses pada 13 Maret 2020)