

PERANCANGAN KOMIK PERJUANGAN SITI MANGGPOH PEJUANG PEREMPUAN DARI MINANGKABAU

Vernanda Em Afdhal

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang, Indonesia
e-mail : vernandaemafdhal@gmail.com

ABSTRAK

Siti Manggopoh tercatat pernah melakukan perlawanan terhadap kekejaman penjajah Belanda dengan kebijakan-kebijakan ekonomi melalui pajak uang (*belasting*). Perancangan dilatarbelakangi karena belum adanya media publikasi tentang perjuangan Siti Manggopoh melalui media komik. Komik dianggap efektif dan efisien sebagai media publikasi dan media alternatif untuk mengetahui perjuangan Siti Manggopoh melalui gambar dan tulisan sehingga dengan cepat ditangkap oleh pembaca, seperti berupa nilai-nilai, petunjuk, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Pendekatan perancangan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Pengaplikasian media utama berupa *comic book* dan media pendukung dari komik yaitu berupa poster, pin, gantungan kunci, *mini banner*, komik saku, *flyer*, stiker dan pembatas buku. Semua media tersebut merupakan bagian dari proses perancangan komik Siti Manggopoh.

Kata kunci: Komik, Siti Manggopoh, Penjajahan Belanda, Perjuangan

ABSTRACT

Siti Manggopoh was recorded as having carried out a fight against the cruelty of the Dutch colonizers with economic policies through tax money (belasting). The design is motivated because there is no publication media about Siti Manggopoh's struggle through comic media. Comics are considered effective and efficient as a medium of publication and alternative media to find out Siti Manggopoh's struggle through pictures and writings so that they are quickly captured by readers, such as values, guidance, science, and others. The design approach uses SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). The main media application is in the form of comic books and supporting media from comics in the form of posters, pins, key chains, mini banners, pocket comics, flyers, stickers and bookmarks. All of these media are part of the Siti Manggopoh comic design process.

Keyword: Comics, Siti Manggopoh, Dutch Occupation, Struggle

PENDAHULUAN

Sumatera Barat banyak menghasilkan tokoh-tokoh yang berpengaruh yang dinobatkan sebagai pahlawan, serta berperan dalam kehidupan masyarakat. Terlepas dari status gender, wanita-wanita Sumatera Barat juga tidak sedikit yang ikut andil memperjuangkan bangsa ini. Perbedaan gender itu tidak menyulutkan semangat mereka. Semua itu dilakukan bukan semata-mata untuk diri sendiri tapi demi kepentingan bersama. Kita menjadi alpa akan siapa-siapa yang telah mengorbankan diri, jiwa dan raga demi menjadikan bangsa ini merdeka. Ada yang terlupakan dari catatan sejarah. Siti Manggopoh perempuan asal Minangkabau, sosok yang hampir tidak ditemukan dalam media-media pembelajaran sejarah. Nama

Siti Manggopoh tidak terlalu bergaung. Padahal, yang disumbangkan Siti Manggopoh pada rakyat Sumatera Barat tidaklah kecil, Ia mampu mempertahankan marwah bangsa, adat, dan agamanya. Bagaimana tidak, Siti Manggopoh tercatat pernah melakukan perlawanan terhadap kekejaman penjajah Belanda dengan kebijakan-kebijakan ekonomi melalui pajak uang (*belasting*). Dengan diterapkannya *belasting* oleh pemerintah Belanda, rakyat tidak senang menerima aturan itu. Maka berkejolaklah pemberontakan-pemberontakan yang dimotori seorang perempuan yaitu Siti Manggopoh. Media sejarah yang kurang menarik yang hanya tertuju pada bahasa tulis dan lisan berimbas pada rendahnya pemahaman akan sejarah akibatnya generasi muda sekarang tidak kenal dengan pahlawannya dan menjadi salah satu

penyebab penting dari kebutaan kita terhadap masa lalu. Komik dianggap efektif dan efisien sebagai media publikasi dan media alternatif untuk mengetahui perjuangan Siti Manggopoh melalui gambar dan tulisan sehingga dengan cepat ditangkap oleh pembaca, seperti berupa nilai-nilai, petunjuk, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Berdasarkan realita dan fakta temuan penulis mendorong untuk membuat sebuah media yang dapat mempublikasikan perjuangan hidup Siti Manggopoh, dengan demikian perlu dibuat perancangan yang dapat menarik generasi muda dengan salah satu medianya yaitu komik.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan komik perjuangan Siti Manggopoh pejuang perempuan dari minangkabau meliputi:

1. Observasi dan Wawancara

Hasil wawancara langsung ke daerah atau Kenagarian Manggopoh.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa hasil dari data verbal dan visual tentang Siti Manggopoh.

3. Analisa Data

Untuk menyampaikan materi dan informasi agar tepat sasaran maka diperlukan strategi kreatif yang sesuai dengan karakteristik sasaran. Media tersebut adalah komik.

Dalam mengkaji faktor internal dan eksternal dibutuhkan suatu analisis yang digunakan adalah SWOT, melalui analisis ini dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman sebagai berikut:

a. Kekuatan (*Strength*)

Berdasarkan pengamatan, beberapa fakta dan kekuatan dari perancangan komik Siti Manggopoh adalah:

- 1) Tersedianya catatan sejarah mengenai perjuangan Siti Manggopoh.
- 2) Tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang perancang dalam pembuatan komik.

b. Kelemahan (*Weakness*)

Beberapa kelemahan kelemahan dalam perancangan komik Siti Manggopoh:

- 1) Kurangnya referensi visual dan karakteristik Siti Manggopoh.
- 2) Visualisasi tokoh hanya tertuju dari sumber tulisan dan tugu Siti Manggopoh.

c. Peluang (*Opportunity*)

Peluang utama dari perancangan komik perjuangan Siti Manggopoh adalah:

- 1) Sebagai media alternatif masyarakat generasi sekarang untuk mengetahui Siti Manggopoh.
- 2) Sebagai media pembelajaran agar pahlawan-pahlawan bangsa dapat

dikenang sepanjang masa terutama Siti Manggopoh.

- 3) Sebagai media ekspresi bagi perancang dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

d. Ancaman (*Treatment*)

Tantangan yang dihadapi dalam perancangan komik perjuangan Siti Manggopoh adalah:

1. Kurangnya kepedulian generasi muda terhadap jasa para pahlawan-pahlawan bangsa.
2. Kurangnya minat baca terhadap media-media cetak.
3. Tidak adanya perhatian dari pemerintah.

Dari analisis data yang menggunakan analisis SWOT dapat disimpulkan bahwa perjuangan Siti Manggopoh sangat berjasa bagi bangsa dan negara, namun perjuangannya tidak begitu diketahui bahkan hampir dilupakan. Dan untuk itu media komik bisa menjadi salah satu media yang berperan untuk mengembalikan ingatan generasi muda terhadap jasa para pahlawan bangsa terutama Siti Manggopoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Perancangan

Dari konsep perancangan akan dipakai konsep verbal dan visual, akan dirancang sebuah media yang komunikatif dan efektif dalam bentuk media komik. Dalam proses perancangan komik perjuangan Siti Manggopoh pejuang perempuan dari Minangkabau ini unsur-unsur yang ditampilkan yaitu meliputi gaya, tipografi dan warna.

a. Konsep Visual

Dalam proses perancangan komik Siti Manggopoh unsur-unsur yang akan ditampilkan meliputi panel-panel, ruang bagi teks, efek suara dan ilustrasi yang menggunakan gaya *chibi* serta dikombinasikan dengan unsur-unsur etnik Minangkabau.

Chibi berasal dari pengucapan "CB" oleh orang Jepang dan merupakan kependekan dari "*Child Boy*". *Chibi* adalah penggambaran orang dewasa dalam tubuh anak-anak, bentuk tubuhnya masih memiliki kerumitan seperti gambar orang dewasa, hanya saja digambarkan dalam bentuk yang lebih pendek, (Osa, 2010:57)

1) Format Desain

(a) Pembatas Panel

Panel merupakan *frame* atau bingkai yang digunakan untuk membingkai

suatu adegan untuk satu bingkai dan kemudian diikuti oleh bingkai yang lain dengan adegan selanjutnya.



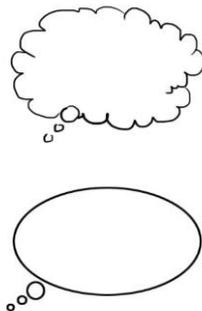
Gambar 1.
Pembatas Panel yang Membingkai Suatu Adegan.

- (b) Ruang Teks Baca
Ruang teks baca adalah untuk menempatkan teks cerita didalam visualisasi atau disebut dengan balon teks. Prinsipnya sama dengan ruang bagi gambar yang disebut dengan garis pembatas panel, dengan kata lain ruang teks/kata dalam komik seperti panel didalam panel.
- (c) Balon Dialog
Berbentuk bulat atau elips dengan pengait/tanda panah berfungsi sebagai penunjuk siapa yang sedang melakukan dialog.



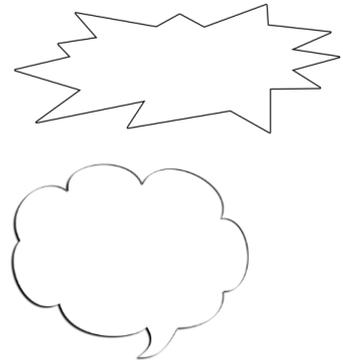
Gambar 2.
Balon Dialog

- (d) Balon Pikiran
Berbentuk asap atau bulat dengan pengait berbentuk bulat dari kecil hingga besar.



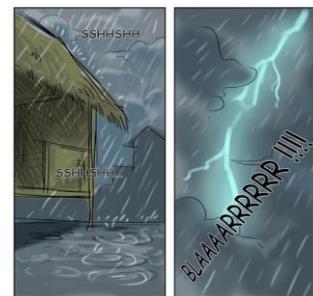
Gambar 3.
Balon Pikiran

Balon teks digunakan dalam pecakapan oleh karena itu ada bentuk balon dengan efek dramatisasi, masing-masing memiliki variasi yang berbeda. Seperti balon dialog runcing menggambarkan sedang marah dan berteriak dan balon dialog teks melengkung menggambarkan rasa takut.



Gambar 4.
Balon Teks yang Menggambarkan Marah/Berteriak, dan Takut.

- (e) Teks Efek Suara
Teks efek suara digunakan untuk menggambarkan bunyi/suara serta simbol-simbol tertentu.



Gambar 5.
Teks Efek Suara

- (f) Ilustrasi dan Gambar
Ilustrasi/gambar yang dalam perancangan komik Siti Manggopoh ini menggunakan gaya *chibi* serta dikombinasikan dengan unsur-unsur etnik Minangkabau. *Chibi* adalah penggambaran orang dewasa, digambarkan dalam bentuk yang lebih pendek dan sebagian besar tubuh mengalami distorsi. Penggunaan ilustrasi/gambar *chibi* dan kesan etnik Minangkabau bertujuan agar

mudah dipahami oleh target audiens. Dan pada setiap panel/halaman yang mengisahkan masa lalu atau *flashback* akan diberi warna hitam.

(g) Tipografi

Dalam perancangan komik perjuangan Siti Manggopohnini, jenis-jenis tipografi yang digunakan adalah jenis tipografi yang mewakili disetiap bagian dalam komik, mulai dari *cover*, dialog, halaman tambah dan media pendukung komik.

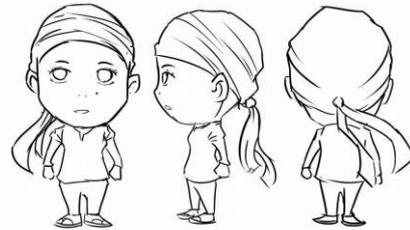
b. Konsep Verbal

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan pada target audien nantinya berupa gambar dan teks/kata yang mewakili pesan dalam bentuk media komik. Pada Perancangan Komik Siti Manggopoh konsep verbal yang akan disampaikan berupa informasi bahwa susahny mencari informasi mengenai Siti Manggopoh serta penggambaran perjuangan Siti Manggopoh dalam melawan penjajah Belanda. Informasi itu nantinya akan diolah dalam bentuk komik menggunakan proses sketsa awal, *inking* dan pewarnaan (*coloring*) dengan penggunaan Komputer/Tablet dan beberapa software seperti *Photoshop*. Untuk pengaplikasian akhir berupa media komik (*comic book*).



Gambar 6.
Tampak Depan, Samping dan Belakang
Siti Manggopoh

2) Penintaan (*Inking*)



Gambar 7.
Tampak Depan, Samping dan
Belakang Siti Manggopoh

3) Pewarnaan (*Coloring*)



Gambar 8.
Tampak Depan, Samping dan Belakang
Siti Manggopoh

Proses Perancangan

1. Studi Karakter

Perancangan Komik Perjuangan Siti Manggopoh menggunakan gaya *chibi* berkarakterkan anak-anak SMP dan ilustrasi masyarakat Manggopoh. Karakter utama yang muncul adalah 5 orang yaitu, Siti Manggopoh, Giran, Sani, Lintang dan De Kock, untuk karakter pendukung muncul 3 orang yaitu, Kakek Tami, Nenek Siti Manggopoh.

a. Karakter Siti Manggopoh

Siti Manggopoh atau Mandeh Siti adalah pahlawan wanita yang berasal dari Kenagarian Manggopoh, Kec. Lubuk Basung, Kab. Agam, Sumatera Barat. Dia adalah seorang wanita yang cantik, memiliki karakter gigih dan pemberani, memakai sorban dikepalanya, memakai pakaian silat hitam dan besenjatakan suatu pedang yang disebut *rudus*.

1) Sketsa

4) Layout dan Halaman Komik



Gambar 9.
Komik Halaman 1



Gambar 10.
Komik Halaman 10

KESIMPULAN

Siti Manggopoh seorang srikandi yang ikut andil memerdekakan negerinya. Namun sayang, generasi sekarang kurang mengetahui dan menghargai perjuangan yang telah diperjuangkan beberapa pahlawan yang tidak kalah berjibaku demi bangsa. Untuk mengingatkan, mengetahui dan merasakan bagaimana perjuangan seorang pahlawan wanita dari Sumatera Barat yaitu Siti Manggopoh serta realita generasi sekarang dengan menggunakan media yang lebih efektif dari bahasa tulis maupun lisan komik ini menjadi salah satu

media alternatif untuk lebih dekat mengenali sosok Siti Manggopoh.

Media komik tidak hanya menampilkan informasi secara verbal, tetapi juga dalam bentuk visual menunjang dari data verbal tersebut. Oleh karena itu diharapkan unsur-unsur yang ada dalam komik juga diperhatikan dalam proses perancangan media komik, karena tampilan secara visual akan lebih mewakili identitas dari objek perancangan kepada *target audience* dan juga dapat mempengaruhi persepsi dari khalayak.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise J. (2010). *Sukses Sertifikasi: ACE Aobe Photoshop CS4*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusrianto A. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kusrianto A. (2010). *Pengantar Tipografi untuk pemakai CorelDraw, InDesign, Illustrator dan Photoshop*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurhadiat D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Pejuang Kesuma Bangsa Indonesia di Minangkabau Menuju Kemerdekaan: Mandeh Siti, Djamaluddin Adinegoro*. (1980). Jakarta: Panitia Besar Peringatan Perlawanan Rakyat Minangkabau Menentang Penjajah.
- Osa A. (2010). *Guide To Manga 2: Menggambar Tubuh*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Prawiradilaga, Dewi S, dan Siregar, Eveline. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, (Online), (rizkafitrianaavis.blogspot.com, di akses 28 April 2013).
- Rustan S. (2009). *Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing D. (Ed). 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tasman A., Indrawati N., Bakry Y. S. (Ed). (2004). *Siti Manggopoh Catatan Perjuangan Singa Betina*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- 70 Tahun Perang Kamang Manggopoh*. (1978). Jakarta: Panitia Besar Peringatan Perlawanan Rakyat Minangkabau Menentang Penjajah.
- Tinarbuko S. (Ed). (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)