

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang sangat melimpah. Keanekaragaman tersebut meliputi suku, agama, seni, budaya dan bahasa. Keanekaragaman yang harus dilestarikan agar terus ada hingga kegenerasi masa depan (Hanafi, Seprianto, Amini, Kurnia, Sintya, Eka, 2023:8). Di zaman sekarang banyak orang yang melupakan bahkan sampai menghilangkan budaya yang sudah ada sejak zaman nenek moyang yang seharusnya itu dapat dijadikan sebagai kearifan lokal kemudian dikembangkan sesuai dengan kemajuan zaman, yang sejalan dengan ajaran moral Agama (Nasution, Harahap, Sukriah, 2022:8)

Indonesia juga dijuluki sebagai Negara dengan segudang cerita rakyat. Cerita rakyat di Indonesia terdiri dari berbagai kisah dengan pesan moral yang luhur, bahkan mampu menjadi legenda di masyarakat, yang telah disampaikan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga saat ini. Berbagai daerah di Indonesia memiliki beberapa cerita rakyat yang khas dan terkenal senusantara (Maulana & Prasetya, 2015:4). Cerita rakyat adalah karya sastra yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Di Indonesia, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal. Namun, di era modern ini, eksistensi cerita rakyat semakin tergerus oleh perkembangan teknologi dan budaya global yang lebih dominan. Banyak generasi muda yang tidak lagi

mengenal cerita rakyat daerahnya karena minimnya media yang menarik dan relevan dengan preferensi mereka (Nova & Putra, 2022:70).

Salah satu daerah yang ada di Indonesia yaitu Sumatra Barat yang banyak sekali cerita-cerita rakyat yang mengandung pendidikan nilai moral yang dapat kita pelajari dari berbagai tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita rakyat tersebut. Cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau merupakan salah satu warisan sastra lisan yang berasal dari Nagari Sikabau. Cerita ini kaya akan nilai-nilai budaya dan sejarah yang merefleksikan kehidupan serta kearifan lokal masyarakat setempat. Nagari Sikabau sendiri terletak di Kabupaten Dharmasraya, sebuah wilayah yang memiliki jejak sejarah panjang dalam perkembangan peradaban Minangkabau. Sebagai bagian dari kebudayaan Minangkabau, Sikabau dikenal memiliki struktur sosial yang kuat dan sistem adat yang masih dijunjung tinggi hingga kini. Nilai-nilai tradisional terus dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, salah satunya melalui pewarisan cerita rakyat yang disampaikan secara turun-temurun.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Datuak Gadang Idil Fitri selaku penerus gelar *Datuak Gadang Sikabau* dan Datuak Jamhur Jati selaku ketua kerapatan adat nagari sikabau, dalam cerita rakyat Nagari Sikabau, Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau adalah salah satu tokoh yang memiliki peran penting. Beliau merupakan sosok yang pertama kali membuka dan mengembangkan Nagari Sikabau pada abad ke-13. Dalam perjalanannya dari Pariangan (Padang Panjang) hingga Bukit Gadang (Sikabau), beliau melakukan *Cancang Latiah*, yaitu tradisi membuka lahan untuk pemukiman. Kisahnya tidak hanya mencerminkan kepemimpinan dan keberanian, tetapi juga

menggambarkan bagaimana nilai-nilai gotong royong dan kearifan lokal dijalankan dalam kehidupan masyarakat Sikabau. Selain itu, tradisi Bakar Boniah, yang masih dipertahankan hingga saat ini, menjadi bukti bahwa masyarakat masih menghormati peran Datuak Gadang dalam membangun nagari.

Meskipun memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi, kisah tentang Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau masih kurang dikenal oleh masyarakat luas, terutama generasi muda. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media yang digunakan dalam penyampaian cerita rakyat tersebut. Sebagian besar cerita rakyat hanya disampaikan secara lisan oleh para tetua adat atau melalui acara-acara budaya tertentu. Dalam konteks perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi media saat ini, metode penyampaian lisan menjadi kurang efektif dalam menarik perhatian generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital dan visual.

Analisis keilmuan Desain Komunikasi Visual pada penelitian ini, DKV menjadi subjek pelestarian budaya, seni, dan kearifan lokal Minangkabau, yang berarti DKV sebagai disiplin ilmu desain dan seni dapat digunakan untuk memvisualkan nilai kebudayaan, baik itu tradisi maupun warisan Minangkabau. Bisa berupa ilustrasi seperti komik. (Afdhal & Sayuti, 2023:113). Komik adalah Media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan kedalam gambar semenarik mungkin. (Siregar & Melani, 2019:1).

Komik juga merupakan salah satu media yang cukup efektif untuk menyadarkan kembali kepada masyarakat dan anak-anak muda, karna di dalam Komik memiliki gambar, teks, dan alur ceritanya dapat menabuh daya tarik

masyarakat untuk tahu cerita ini. Perkembangan zaman sekarang ini Komik tidak hanya dibuat melalui proses konvensional sekarang juga dapat dilakukan dalam proses digital. Dengan bantuan penggunaan internet dapat memungkinkan seorang individu untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa ada batasan jarak. Media sosial merupakan sarana publikasi yang efektif dalam melakukan publikasi Komik yang berisi muatan pesan agar yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat luas (Putra & Yasa, 2019:6).

Dari permasalahan diatas perancang dapat menyimpulkan bahwa Komik adalah media yang tepat untuk menyadarkan kembali masyarakat luas dan anak-anak muda terutama kepada masyarakat Dhamasraya, atas perjuangan Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau yang telah membangun lahan tempat tinggal ini, Nagari Sikabau Kabupaten Dharmasraya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dasar permasalahan yang ditemukan di latar belakang, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau kurang dikenal oleh generasi muda.
2. Minimnya media visual yang memvisualisasikan cerita rakyat Tuanku Dauli Sikabau.
3. Cerita rakyat yang mulai terlupakan, padahal cerita rakyat banyak mengandung nilai moral yang dapat menjadi pembelajaran.
4. Belum adanya media visual yang menarik seperti komik yang mengangkat cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka batasan masalah yang telah ditentukan pada perancangan dibatasi dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya media visual yang memvisualiasikan cerita rakyat Tuanku Dauli Sikabau.
2. Belum ada nya media visual yang menarik seperti komik yang mengangkat cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media visual yang menarik sehingga bisa menarik minat anak muda?
2. Bagaimana merancang media visual komik cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau yang menarik sehingga bisa menarik minat baca anak muda?

E. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Merancang media visual yang dapat memvisualisasikan dan menyampaikan cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
2. Merancang komik yang mampu memperkenalkan dan menyampaikan literasi berbasis cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau kepada generasi muda dengan cara yang relevan yang menarik.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*

Melalui perancangan komik ini, diharapkan dapat menciptakan media informasi yang menarik dan edukatif bagi generasi muda mengenai cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau. Komik ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran penting *Datuak Gadang* dalam cerita rakyat Nagari Sikabau dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan.

2. Bagi Perancang

Melalui perancangan komik ini, perancang dapat memperluas wawasan dan keterampilan dalam desain komunikasi visual. Perancangan ini juga memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, khususnya dalam bidang ilustrasi, desain grafis, dan penyampaian pesan visual secara efektif. Selain itu, perancangan ini merupakan bagian dari syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan strata satu (S1) Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Masyarakat

Hasil perancangan komik ini diharapkan dapat memperkaya khasanah budaya lokal, khususnya dalam memperkenalkan cerita rakyat Datuak Gadang Tuanku Dauli Sikabau yang memiliki nilai-nilai moral dan budaya yang tinggi. Komik ini juga diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran bagi masyarakat luas, baik sebagai referensi sejarah maupun sebagai sarana untuk memperkenalkan kekayaan budaya Minangkabau yang khas.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan

Perancangan komik ini ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pelestarian budaya dan sejarah melalui media visual. komik ini dapat menjadi referensi bagi civitas akademika dan masyarakat yang tertarik dalam mempelajari peran Desain Komunikasi Visual dalam pelestarian budaya dan sejarah lokal.