

ABSTRAK

Perancangan komik ini terinspirasi dari Datuak Tantejo Gurhano sebagai upaya menghadirkan wahana kreatif sekaligus pembelajaran sejarah tentang filosofi arsitektur *Rumah Gadang* di Minangkabau. Cerita ini berbasis pada cerita rakyat dari Pariangan yang berkembang di sekitar kawasan makam Datuak Tantejo Gurhano. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kisah seorang Datuak yang datang ke tanah Pariangan dan mendirikan *Rumah Gadang*. Komik ini juga tidak hanya menceritakan perjalanan tokoh utama dalam pencarian jati diri, namun juga upaya tokoh utama dalam memahami dan memaknai warisan budaya Minangkabau dengan menggabungkan unsur fiksi agar lebih menarik.

Dengan latar waktu masa kini dan karakter yang memiliki keterkaitan dengan Datuak Tantejo Gurhano, komik ini dirancang menggunakan metode analisis data 5W1H. Melihat minat tinggi remaja terhadap komik, perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan sosok Datuak Tantejo Gurhano serta filosofi arsitektur *Rumah Gadang* kepada masyarakat yang belum mengenalnya. Tahapan produksi meliputi pembuatan cerita, desain karakter, penyusunan storyline dan storyboard, perancangan panel, *inking*, *coloring*, serta pengembangan media pendukung seperti poster, totebag, x-banner, t-shirt, gantungan kunci, umbul-umbul, tumbler, dan stiker. Diharapkan media ini dapat memperkenalkan cerita fiksi yang terinspirasi dari Datuak Tantejo Gurhano kepada lebih banyak orang, khususnya penikmat komik di Indonesia.

Kata kunci: Arsitektur, Fantasi, Folklor, Komik, Sejarah

ABSTRACT

This comic design is inspired by Datuak Tantejo Gurhano as an effort to present a creative medium as well as a historical learning experience about the architectural philosophy of Rumah Gadang in Minangkabau. This story is based on folklore from Pariangan, which developed around the Datuak Tantejo Gurhano's tomb area. This design is inspired by the story of a Datuak who came to Pariangan and built a Rumah Gadang. This comic not only tells the journey of the main character in the search for identity, but also the main character's efforts to understand and interpret Minangkabau cultural heritage by combining fictional elements to make it more interesting.

With a present-day setting and characters connected to Datuak Tantejo Gurhano, this comic is designed using the 5W1H data analysis method. Given the high interest of teenagers in comics, this project aims to introduce Datuak Tantejo Gurhano and the architectural philosophy of Rumah Gadang to a wider audience. The production stages include story creation, character design, storyline and storyboard development, panel design, inking, coloring, and the development of supporting media such as posters, tote bags, x-banners, t-shirts, keychains, flags, tumblers, and stickers. It is expected that this medium will successfully introduce a fictional story inspired by Datuak Tantejo Gurhano to a broader audience, particularly comic enthusiasts in Indonesia.

Keywords: *Architecture, Comics, Folklore, Fantasy, History.*