

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang kaya akan folklor (cerita rakyat). Salah satu wilayah yang memiliki banyak cerita tersebut adalah Tanah Datar, khususnya di Nagari Pariangan, yang disebut dalam Tambo Minangkabau sebagai nagari tertua di Ranah Minang. Pariangan juga dikenal sebagai salah satu desa terindah di dunia dengan banyak peninggalan sejarah yang masih lestari.

Sejarah Nagari Pariangan berkaitan erat dengan Datuak Tantejo Gurhano, sosok yang dalam cerita rakyat Minangkabau disebut sebagai orang pertama yang membangun Rumah Gadang dan merancangnya bersama Cati Bialang Pandai. Ia juga dikenal sebagai pendiri berbagai kesenian di Pariangan. Salah satu peninggalannya yang terkenal adalah Makam Panjang, yang memiliki panjang sekitar 24 meter dan dikaitkan dengan berbagai kisah mistis serta nilai budaya masyarakat setempat.

Namun, alih-alih membuat komik biografi yang mungkin kurang diminati oleh pembaca, perancang memilih untuk mengangkat kisah ini dalam bentuk komik fiksi bertema pencarian jati diri. Pendekatan ini sejalan dengan pernyataan Prasetya (2021) yang menyebutkan bahwa "*komik biografi sering kali dianggap terlalu kaku dan kurang menarik bagi pembaca umum, terutama generasi muda yang lebih menyukai narasi yang emosional dan penuh dinamika. Oleh karena itu, pendekatan*

fiksi dengan elemen pencarian jati diri dan nilai-nilai budaya menjadi alternatif yang lebih relevan dan mengena."

Komik ini tetap mengandung unsur sejarah dan filosofi Rumah Gadang yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti sistem kekerabatan, adat istiadat, seni budaya, dan arsitektur, serta mengandung nilai-nilai luhur yang relevan dengan pencarian jati diri. Filosofi "Alam Takambang Jadi Guru" mengajarkan manusia untuk belajar dari alam sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, generasi muda seringkali menghadapi tantangan dalam menemukan jati diri. Nilai-nilai filosofis Rumah Gadang di Minangkabau dapat menjadi landasan yang kuat bagi generasi muda dalam membangun identitas diri di tengah pengaruh budaya asing.

Menurut penelitian dari McCloud (1993) dalam *Understanding Comics*, komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan cerita yang kompleks melalui kombinasi visual dan narasi, sehingga mampu menarik perhatian pembaca lebih baik dibandingkan teks konvensional. Selain itu, Eisner (1985) dalam *Comics and Sequential Art* menekankan bahwa komik dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan sejarah dan budaya dengan cara yang lebih engaging dan mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai kalangan. Oleh karena itu, dengan mengadaptasi pendekatan ini, komik fiksi yang terinspirasi dari Datuak Tantejo Gurhano merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Kombinasi visual dan narasi dalam komik dapat membuat cerita lebih menarik dan mudah dipahami.

Komik ini akan mengangkat nilai-nilai filosofis Rumah Gadang, mengacu pada buku *Rumah Gadang: Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau* serta mengadaptasi konsep kota imajiner dari buku *Invisible Cities* karya Italo Calvino. Dengan pendekatan ini, komik diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan edukatif dalam mengenalkan kembali sejarah dan budaya Minangkabau kepada generasi muda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancang mengangkat judul **"PERANCANGAN KOMIK FIksi TERINSPIRASI DARI DATUAK TANTEJO GURHANO SEBAGAI ARSITEK RUMAH GADANG"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang muncul dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi detail mengenai Datuak Tantejo Gurhano.
2. Tantangan dalam pencarian jati diri di tengah arus globalisasi dan modernisasi.
3. Kebutuhan media yang efektif dan menarik untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan filosofi Rumah Gadang kepada generasi muda.

C. Batasan Masalah

Dari batasan masalah yang disimpulkan bahwa belum adanya media cetak bergambar berupa komik dari cerita Datuak Tantejo Gurhano.

1. Fokus pada perancangan komik fiksi yang terinspirasi dari Datuak Tantejo Gurhano.

2. Cerita komik akan dibuat melalui perspektif karakter utama.
3. Unsur sejarah dan filosofi Rumah Gadang akan diintegrasikan ke dalam alur cerita dan visual komik dengan buku referensi Rumah Gadang : Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau dan Invisible Cities.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas di atas maka dapat dirumuskan masalah perancangan yaitu :

1. Bagaimana cara merancang komik fiksi yang menarik dan relevan bagi generasi muda dengan mengangkat kisah Datuak Tantejo Gurhano?
2. Bagaimana cara mengintegrasikan unsur sejarah, filosofi Rumah Gadang ke dalam alur cerita dan visual komik, yang menggambarkan perjalanan dan dari karakter utama?
3. Bagaimana cara memvisualisasikan konsep buku *Rumah Gadang: Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau* dan *Invisible Cities* ke dalam cerita komik.

E. Tujuan Perancangan

Adapun beberapa tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini antara lain:

1. Menghasilkan komik fiksi yang menarik dan relevan bagi generasi muda tentang kisah Datuak Tantejo Gurhano.
2. Menyampaikan nilai-nilai sejarah, filosofi Rumah Gadang kepada generasi muda melalui media komik.
3. Meningkatkan kesadaran dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya Minangkabau.

4. Memberikan alternatif media pembelajaran sejarah dan wahana kreatif bersumber dari budaya Minangkabau yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat yang ingin di capai dari perancangan media promosi dalam bentuk media informasi dan wahana kreatif berupa komik untuk desain komunikasi visual adalah:

1. Bagi Universitas

Hasil karya dapat menjadi dokumen dan berguna sebagai acuan bagi mahasiswa lain.

2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat yang suka membaca komik, khususnya untuk remaja Minangkabau ini bisa menjadi wahana kreatif sekaligus media pembelajaran tentang sejarah agar mengetahui siapa itu Datuak Tantejo Gurhano dan

3. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa desain komunikasi visual untuk mencapai sederajat sarjana strata 1 (S1).
- b. Penulis dapat menambah pengalaman dalam perancangan komik dan membuat cerita yang bagus berdasarkan sejarah.
- c. Penulis dapat bekerja secara teratur dalam suatu perancangan yang dapat berguna dalam dunia kerja nantinya.
- d. Bisa menjadi acuan untuk penulis jika ingin membuat komik lain dengan cerita yang berbeda.