

## TRANSFORMASI GURINDAM 12 MENJADI BENTUK SASTRA VISUAL SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA MELAYU

Mesya luluh Anugrah

<sup>1</sup>Program Studi Animasi, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam  
Jl. Ahmad Yani, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

e-mail: Luluhmesya@gmail.com<sup>1</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : month, year

Accepted : month, year

Publish online : month, year

---

### ABSTRACT

One of the most renowned Riau Island literary works of its time authored by the writer Raja Ali Haji is the Gurindam Dua Belas. Although many in the Malay community are aware of the Gurindam Dua Belas, few fully grasp its content, particularly among the youth. Consequently, this study aims to visualize the content of the Gurindam Dua Belas to make it more accessible to young people by adapting it into a motion comic. By combining literary adaptation methods with comic design, this adaptation is expected to help clarify the messages conveyed in the Gurindam Dua Belas.

Key words : *Gurindam Dua Belas, adaptation, motion comic, Malay culture.*

---

### ABSTRAK

Salah satu karya sastra yang berasal dari Kepulauan Riau yang cukup terkenal pada masanya, hasil karya dari Raja Ali Haji yang merupakan seorang sastrawan, yaitu Gurindam Dua Belas. Walaupun banyak masyarakat Kepulauan Riau yang sudah mengetahui eksistensi dari Gurindam Dua Belas ini, masih sedikit orang yang memahami penuh dari isi Gurindam Dua Belas ini terutama anak-anak muda. Maka itu penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan isi dari Gurindam Dua Belas agar lebih mudah dicerna oleh anak-anak muda dengan mengadaptasikannya menjadi *motion comic*. Dengan menggunakan gabungan metode adaptasi sastra dan perancangan komik, adaptasi ini diharapkan dapat membantu menjelaskan maksud pesan yang ingin disampaikan pada Gurindam Dua Belas.

Kata Kunci: *Gurindam Dua Belas, adaptasi, motion comic, budaya Melayu*

## PENDAHULUAN

Gurindam 12 telah menjadi salah satu pedoman hidup bagi rakyat melayu dari dulu, puisi melayu klasik yang mengajarkan tentang pembentukan karakter dan akhlak mulia, disampaikan dengan syair. Terikat aturan sebab dan akibat di dalamnya. Gurindam Dua Belas karya Raja Ali Haji terdiri dari 83 bait dengan 166 larik yang terbagi ke dalam 12 Pasal. Ajaran Moral yang terkandung dalam Gurindam Dua Belas berisi pesan-pesan dakwah yang berkaitan dengan ibadah, pribadi, kewajiban raja, kewajiban anak terhadap orang tuanya, kewajiban orang tua terhadap anaknya, ciri-ciri masyarakat, dan lain-lain. Khusus untuk Provinsi Riau dan Kepulauan Riau, dahulu terdapat mata pelajaran 'Arab Melayu' yang mengajarkan tentang adat istiadat melayu, gurindam dua belas juga termasuk salah satu materi dari mata pelajaran tersebut. Namun sangat disayangkan, mata pelajaran tersebut sudah dihapus dari kurikulum, membuat anak-anak muda sekarang sangat jarang mengetahui tentang Gurindam 12. [1]

Di era globalisasi dimana mayoritas dari anak-anak lebih memilih untuk mendengar atau menonton, dengan adanya visualisasi dan animasi akan dapat menarik perhatian anak-anak untuk mengetahui lebih dalam dari media literasi yang telah divisualisasikan. Dengan memvisualisasikan Gurindam 12, sebuah karya sastra yang kaya akan nilai-nilai moral dan filosofi hidup, bukan hanya kalangan anak-anak yang dapat menikmati dan memahami isi pesannya, tetapi seluruh lapisan masyarakat, dari yang muda hingga yang lebih tua, dapat meresapi hikmah yang terkandung di dalamnya. Siswa-siswa jenjang SMA adalah target audience yang cocok untuk motion comic Gurindam 12 karena akan lebih mudah menangkap isi dari puisi Gurindam 12 yang penuh dengan kiasan.

Beberapa Emosi manusia tidak bisa diungkapkan hanya dengan kata-kata, dengan melibatkan perubahan medium dari teks puisi menjadi cerita bergambar dengan dialog. Transformasi teks sastra dan alih wahana puisi memiliki keterkaitan yang kuat dengan gagasan perubahan bentuk atau perwujudan ulang. Transformasi teks sastra merujuk pada proses mengubah struktur, tampilan, atau karakter suatu teks menjadi bentuk lain yang berbeda. Sementara itu, alih wahana puisi mengacu pada pengalihan dari satu bentuk seni ke bentuk seni yang berbeda, misalnya mengadaptasi karya sastra ke

dalam format lain, format lain yang dimaksud ialah komik. Komik merupakan kumpulan gambar yang saling berdekatan satu sama lain yang diatur sedemikian rupa secara berurutan dengan tujuan untuk menyampaikan ide atau menimbulkan pengalaman estetis bagi pembacanya. Salah satu media animasi yang menggabungkan unsur komik dan animasi, memfokuskan satu-persatu panel komik dengan menambahkan pergerakan dan audio seperti efek suara, musik atau narasi .

Perancangan ini bertujuan untuk Mengembangkan *motion comic Gurindam 12* dengan menggunakan metode adaptasi sastra dan perancangan komik, dan juga menafsirkan nilai dan pesan moral Gurindam 12 ke dalam bentuk narasi visual yang menggambarkan aktivitas masyarakat modern dengan style *manga* sebagai dasar pengembangan *motion comic*.

Nilai-nilai moral yang terkandung dalam Gurindam 12 dapat menjadi salah satu media pembelajaran karakter apabila disajikan dalam bentuk yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Bertujuan untuk mengembangkan motion comic Gurindam 12 dengan menggunakan metode adaptasi sastra dan perancangan komik. Menafsirkan nilai dan pesan moral Gurindam 12 ke dalam bentuk narasi visual yang menggambarkan aktivitas masyarakat modern dengan style *manga* sebagai dasar pengembangan motion comic. Manfaat dari penelitian ini mencakupi Pelestarian budaya melayu yang sangat penting untuk mempertahankan jiwa dan jati diri dan juga menjaga pengetahuan yang telah berkembang secara turun-temurun dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masa depan. Penyadaran masyarakat tentang sejarah sebagai cara menghargai dan memahami warisan budaya, sejarah memberikan wawasan tentang nilai-nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat.

Supaya penelitian ini terencana dengan baik, pembahasan dibatasi dengan Objek kajian terbatas pada teks sastra Gurindam 12, gaya visual yang digunakan merupakan animasi sederhana berbentuk motion comic dengan gaya gambar 2D, adaptasi dengan bentuk motion comic dengan durasi hanya sekian detik, tidak dalam bentuk animasi penuh, penulis hanya mengadaptasi Gurindam 12 pasal 1 dan 7 dikarenakan batas waktuproduksi, platform publikasi untuk menayangkan motion comic Gurindam 12 berfokus pada media sosial instagram.

## METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode adaptasi sastra merupakan metode yang mencakup proses interpretasi dan transformasi teks sastra ke dalam bentuk visual naratif, seperti komik, film, atau pertunjukan teater. Proses ini tidak hanya terbatas pada penerjemahan isi teks, tetapi juga mencakup pembacaan ulang secara kritis terhadap struktur naratif, simbolisme, dan pesan moral yang terkandung dalam karya asli. Dalam konteks adaptasi Gurindam Dua Belas, proses ini dimulai dengan analisis menyeluruh terhadap struktur dan makna dari setiap pasal, dengan tujuan utama untuk menggali nilai-nilai moral, etika, dan nasihat yang ingin disampaikan oleh pengarang. Sementara untuk perancangan produk, karya ini menggunakan metode perancangan komik. Menurut definisi Scott McCloud, komik merupakan bentuk seni dan juga komunikasi. Komik digital memiliki potensi revolusi pada industri dan peluang estetika dalam penyampaian komik secara digital sangatlah besar. Di dalam bukunya Scott McCloud (1993) [2] menjelaskan dasar-dasar metode dalam pembuatan komik agar terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pembaca.

### Idea/Propose

Sebelum membuat komik, tujuan perlu ditentukan terlebih dahulu. Alasan dari sebuah komik misalnya menceritakan pengalaman pribadi, untuk menghibur ataupun menyampaikan pesan moral. Untuk Gurindam 12, dipastikan tujuannya ialah menyampaikan pesan dan isi dari Gurindam 12 tersebut.

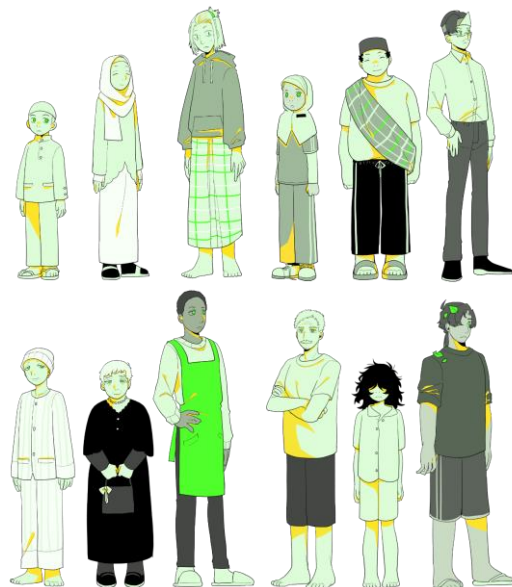
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>• Pasal 1</b><br>Barang siapa tidak memegang agama. Sekali-kali: tidak boleh dibuangkan nama.<br>Barang siapa memegang yang empuk. Maka ia ialah orang yang mau ridit.<br>Barang siapa memegang Allah. Barulah dia tegaknya tiada ia menyakiti.<br>Barang siapa memegang diri. Maka sudah mengenal akan Tuhan yang bahari.<br>Barang siapa memegang dunia. Tuhannya ia barang yang terpendam.<br>Barang siapa memegang alibi. Tuhannya ia dalam redam. | <b>• Pasal 7</b><br>Apabila banyak bertawakal, dustalah jalan masuk dosa.<br>Apabila banyak bertawakal, dustalah jalan masuk dosa.<br>Apabila kita kurang siaga, dustalah pekerjaan hendak sesat.<br>Apabila anak tidak dilatih, jika besar bapaknya lebat.<br>Apabila banyak mencela orang. Itulah tanda dirinya kurang.<br>Apabila orang yang banyak ridar. Sia-sia sahajalah umur.<br>Apabila mendengar akan khubar, memerimanya itu hendaklah sabar.<br>Apabila mendengar akan aduan, memerikannya itu hendaklah cemburuan.<br>Apabila perkataan yang lemah lembut. Sekalakah segala orang mengikut.<br>Apabila perkataan yang amat kasar. Sekalakah segala orang mengikut.<br>Apabila pekerjaan yang amat benar. Tidak boleh orang berbuat atau. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Gambar 1. Pasal 1 dan Pasal 7

Seperti memahami karya asli, dalam analisis, penulis harus memahami karya lebih dalam lagi. Tujuan dari menganalisis suatu karya yaitu untuk memahami esensi agar tidak kehilangan jiwa dari karya aslinya saat akan diadaptasi[3]. Menganalisis struktur dari karya dan unsur, makna dari karya asli akan mulai terpampang jelas. Dalam menganalisis Gurindam 12 harus dilakukan secara teliti dikarenakan bahasa melayu yang sedikit berbeda dari bahasa Indonesia dapat menyebabkan kesalahan pemahaman dalam pengertian bait.

## Form

Komik memiliki berbagai macam bentuk, seperti misalnya dalam bentuk buku ataupun video. Disini penulis memilih membuat komik dalam bentuk motion atau komik bergerak. Jika membentuk Gurindam menjadi komik tidak cukup membuat target audience tertarik, mungkin saja dengan gambar bergerak dan musik dapat membuat calon penonton terikat.



Gambar 2. Desain Karakter

## Idiom

Dalam kata lain sebagai gaya dan genre. Biasanya dalam seni rupa, gaya gambar mencerminkan genre. Misalnya style monokrom dengan *line art* detail menggambarkan genre dramatis dan serius, begitu juga sebaliknya. Dikarenakan batas waktu dan tenaga, penulis memutuskan untuk memilih 2 pasal Gurindam yang akan diadaptasi menjadi motion comic, yaitu pasal 1 dan 7. Alasan memilih pasal 1 dan 7 ialah karena teruntuk pasal 1, bertemakan religi dengan spesifikasi agama Islam, berhubungan sebagian besar penduduk Indonesia menganut agama tersebut; Sementara untuk menyeimbangkan, penulis memilih pasal 7 yang bersifat umum agar pesan Gurindam 12 masuk untuk segala kalangan masyarakat tanpa memandang agama. Untuk pengkarakterannya sendiri tidak akan ada tokoh utama yang jelas dan masing-masing tidak bernama, setiap baris gurindam akan dibawakan oleh tokoh yang berbeda dari baris sebelumnya.

## Structure

-**Story breakdown**, membagi cerita menjadi bagian-bagian pendek dan mudah dikelola. Dikarenakan adaptasi Gurindam 12 ini direncanakan sebagai komik pendek dengan 2 panel, Penulis membagi satu baris Gurindam menjadi 2 babak, yaitu “Sebab” dan “Akibat”.

-**Script**, berguna untuk memberikan panduan naratif dan dialog yang jelas sebelum ilustrasi akhir

-**Thumbnail**, visualisasi kasar dari alur cerita dalam bentuk sketsa panel, dengan menentukan jumlah panel per-halaman, letak balon, sudut pandang kamera dan dinamika karakter.



Gambar 3. Contoh Thumbnail

## Craft

-**Sketch**, gambar sederhana sebagai ide awal seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, latar belakang dan perspektif. Gunakan layer berbeda dan bedakan warna brush (biasanya menggunakan warna biru). Sebelum memulai lining, turunkan opacity layer.

-**Lining**, memberikan outline bersih dan tegas dari sketsa. Buatlah garis luar lebih tebal dan detail lebih tipis. Penulis menggunakan brush pen basic, untuk outline, size pen berukuran 8 sedangkan inner line berukuran 5.



Gambar 4. Proses Menggambar

-**Coloring**, menambahkan warna untuk memperkuat suasana dan emosi narasi. Dalam Triwarna Melayu adalah kombinasi tiga warna yaitu hijau, kuning, dan merah yang biasanya terdapat dalam berbagai rancangan simbol-simbol yang melambangkan masyarakat Suku Melayu.



Gambar 5. Triwarna Melayu

-**Lettering**, menambahkan dialog, narasi, efek suara dan elemen teks lainnya. Gunakan font yang mudah dibaca dan sesuaikan dengan genre. Pastikan balon dialog tidak menutupi wajah tokoh, ukuran teks harus proporsional dengan balon teksnya masing-masing. Untuk onomatopeia biasanya digambar manual atau menggunakan font khusus. Font yang penulis gunakan untuk lettering balon kata. Balon kata yang dipakai tidak akan berbentuk bulat, melainkan persegi untuk menggambarkan bahwa yang sedang berbicara ialah narator, bukan karakter. Sementara komik dan teks-teks gurindam diputar, syair gurindam 12 juga akan dinyanyikan sebagai suara latar pada motion comic.

-**Paneling**, menyusun panel-panel yang sudah pasti ke dalam layout, aturlah white space agar tidak terlalu kecil atau terlalu jarang-jarang. Dalam satu bait, akan digambarkan dalam 2 panel berbentuk landscape, dengan menambahkan efek overlapping Panel dimana karakter atau objek keluar dari panel berfungsi membuat efek kecepatan/tinggi/besar suatu objek, atau simpelnya membuat suatu scene terlihat hidup dan memberi kesan bebas dikarenakan tidak terhambat atau terpaku pada kotak panel.

## Surface

Tahapan ini adalah pondasi hasil dari langkah-langkah sebelumnya. Tampilan akhir dari komik akan memperlihatkan estetika dan gaya visual. Dari perpaduan warna, paneling dan komposisi komik yang akan membuat pembaca terpicat.

-**Keselarasan Gaya**, menyempurnakan tampilan luar dari karya bertujuan agar keseluruhan elemen komik terlihat konsisten dan cocok dengan satu sama lain.

-**Typografi**, berguna untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik teks. Dengan memilih font sesuai genre, mengatur spacing dan menggunakan varian teks tebal, miring, dan kapital untuk menggambarkan ekspresi.

-**Desain Judul dan Sampul**, untuk menciptakan kesan pertama dan menarik perhatian pembaca. Rancanglah sampul dan judul dengan unsur-unsur dari isi komik seperti tokoh atau simbol dari cerita. Penulis berencana memasukkan unsur-unsur melayu dalam desain judul komik seperti batik dan beberapa perpaduan font, namun akan terlihat terlalu ramai. Akhirnya penulis menyederhanakan dengan memasukkan simbol pucuk rebung.



Gambar 6. Opsi Logo Judul

### Evaluasi Narasumber Ahli

Sebagai tahap validasi hasil, dilakukan uji persepsi audiens terhadap motion comic *Gurindam 12* melalui penyebaran kuesioner kepada empat orang narasumber yang dipilih berdasarkan kompetensi dan relevansinya terhadap aspek yang ingin dievaluasi. Dua narasumber yang berprofesi sebagai guru tingkat SMA/SMK akan diminta memberikan penilaian terkait kualitas visual, daya tarik penyajian, keterbacaan informasi, serta kesesuaian motion comic sebagai media pembelajaran bagi peserta didik pada jenjang SMA/SMK. Sementara itu, dua narasumber lainnya merupakan individu yang mengenali dan memahami isi *Gurindam 12* secara mendalam. Mereka akan diminta memberikan penilaian mengenai keakuratan pesan, kesesuaian interpretasi nilai-nilai yang terkandung dalam *Gurindam 12*, serta ketepatan penyampaian makna melalui media motion comic.

### Evaluasi Audiens

Dengan melibatkan siswa-siswa SMA sebagai target audiens utama, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana adaptasi ini mampu menyampaikan makna puisi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan menayangkan hasil dari adaptasi *Gurindam 12* ke sejumlah siswa SMA dan menyebarkan kuesioner serta wawancara singkat. Aspek yang di evaluasi mencakup kejelasan pesan, daya tarik visual, serta kesulitan bahasa yang dipakai dalam Motion comic *Gurindam 12*.

### Hasil Komikalisasi



Gambar 7. Hasil Komikalisasi Pasal 1 bait 1 dan 2

- Karakter #1 sedang bersiap menunaikan ibadah sholat, panel pertama slide in, air mengalir dari keran. Lalu, tangan si Anak masuk kedalam panel meraih air dari keran. Panel slide in, karakter sedikit bergeser kekanan.

- 4 panel slide in bergilir masing-masing panel menunjukkan gambar Al-Qur'an, sajadah, tangan sedang berdoa dan tasbih. Karakter #2 muncul dengan tangan sedang berdoa, cahaya fade in dari belakang karakter. Al-Qur'an (menyimbolkan Syariat, hukum atau peraturan Islam yang mengatur seluruh aspek kehidupan umat Muslim, bersumber dari Al-Qur'an dan hadis); Sajadah (menyimbolkan hakikat, kemampuan seseorang dalam merasakan kedekatan dan kehadiran Allah); Tangan berdoa (Menyimbolkan makrifat, perjalanan seseorang mendekatkan diri kepada Allah dengan cara sering-sering berdoa); Tasbih (Menyimbolkan tarikat, metode yang ditempuh seorang Muslim untuk mendekatkan diri kepada Allah dengan bertasbih).[4]



Gambar 8. Hasil Komikalisasi Pasal 1 bait 3 dan 4

- Karakter #3 sedang bermain game bersama karakter #5, teks onomatopoeia dari game pop in. Lalu, pada panel kedua teks suara adzan pop-in, terlihat jam menunjukkan pukul 6 sore, karakter #3 mengajak karakter #5 untuk sholat.

- Karakter #4 melihat dirinya di cermin, pantulannya terlihat gelap, dibelakang karakter perlahan menunjukkan aura gelap, pada panel kedua Karakter #4 terlihat sedang berdoa, dan aura gelapnya fade-in menghilang.



Gambar 9 Hasil Komikalisasi Pasal 5 dan 6

- Karakter #6 tersenyum puas melihat uang-uang yang dipegang, pada panel kedua Karakter #6 terlihat di berita menjadi tahanan KPK karena korupsi, di sisi bawah panel slide-in tulisan berita.

- Karakter #7 sedang duduk di atas ranjang rumah sakit, pada panel kedua Karakter #7 menghadap kekanan dan tersenyum, pada panel ketiga Karakter #7 melihat keluar jendela, mengikhhlaskan apa yang akan terjadi padanya mengetahui bahwa kehidupan di dunia tidaklah kekal.



Gambar 10. Hasil Komikalisasi Pasal 7 bait 1 dan 2

- Karakter #6 menghadap ke samping seolah berbicara sambil mengeluarkan banyak balon dialog kosong, Close up ke mulut karakter #6, beberapa dari balon-balon dialog tersebut berwarna gelap lebih melambangkan kebohongan

- Karakter #5 mengoleksi banyak bunga didalam vas dengan wajah senang, di panel kedua vas-vas bunga yang sudah dikoleksi mula mati karena karakter #5 tidak merawat bunga-bunganya dengan baik dan malah lebih fokus dengan bunga barunya yang ia lebih senang.



Gambar 11. Hasil Komikalisasi Pasal 7 bait 3 dan 4

- Karakter #4 melakukan start jongkok, sebelum berlari, di panel kedua Karakter #4 tersandung tali sepatunya yang belum diikat dan jatuh tersungkur.

- Karakter #10 dan anaknya sedang scroll HP masing-masing dengan sampah snack dan minuman disekitar mereka, pada panel kedua, anaknya beranjak dewasa tapi masih meng-scroll

HP dengan semakin banyak sampah berserakkan. Karakter #10 slide-in terlihat kecapekan sambil memegang sapu.



Gambar 12. Hasil Komikalisasi Pasal 7 bait 5 dan 6

- Karakter #3 mengejek masakan karakter #9 yang sedikit gosong, pada panel kedua, karakter #3 mencoba memasak resep yang sama tetapi seluruh masakannya gosong.

- Terlihat Karakter #11 tidur di kamarnya, di panel yang sama kamar dan sekitarnya berubah menjadi kuburan menggambarkan bahwa ia hanya membuang-buang waktunya hanya dengan tidur.



Gambar 13. Hasil Komikalisasi Pasal 7 Bait 7 dan 8

- Seseorang menginformasikan kepada karakter #1 bahwa terjadi musibah kepada karakter #12, Karakter #1 datang ke karakter untuk memastikan, tetapi karakter #12 berkata bahwa informasi itu tidak benar

- Karakter #8 mendengar kabar duka lewat telepon, di panel selanjutnya, Karakter #8 terlihat sedang berduka tetapi ia tidak menangis seakan mencoba untuk sabar dan mengikhhlaskan kepergian orang yang telah meninggal.



Gambar 14. Hasil Komikalisasi Pasal 7 bait 9 dan 10

- Karakter #2 sedang berbicara dengan bergesut menunjukkan keramahan, di panel selanjutnya, banyak orang mengelilingi Karakter #2 karena keramahannya dan mudah didekati.

- Karakter #10 sedang bicara sambil menunjukkan gestur kasar, pada panel kedua terlihat karakter-karakter menjauhinya karena sikapnya yang beringas.

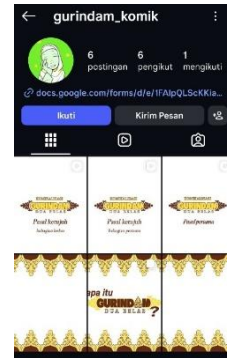


Gambar 15. Hasil Komikalisasi Pasal 7 bait 11

- Karakter #12 terlihat baru selesai menyapu dedaunan, tiba-tiba pada panel kedua, Karakter #3 dengan usil menendang tumpukan dedaunannya.

### Postingan Sosial Media

Semua hasil komik yang telah selesai digabung menjadi per-bagian untuk tampilan postingan feed instagram yang teratur. Untuk komikalisasi pasal pertama, semua bagian digabung menjadi satu postingan, sementara untuk pasal ke-tujuh dibagi menjadi dua bagian supaya durasi video tidak terlalu panjang.



Gambar 16. Screenshot dari akun Instagram

### Wawancara Guru Animasi

Berikut ialah hasil dari wawancara Guru Animasi yang berasal dari SMKN 4 Tanjung Pinang yaitu Reka Afrita Ariani dan Tineria SP.d Kim dengan aspek pertanyaan meliputi:

1. Pemahaman pesan
2. Efektivitas visual
3. Kualitas Pacing dan visual
4. Kecocokan adaptasi untuk murid-murid jenjang SMA/K

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Table 1. Hasil Kesimpulan Wawancara Guru

| No. | Aspek pertanyaan                                   | kesimpulan                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pemahaman pesan                                    | Motion comic Gurindam 12 sangat mudah untuk dipahami isinya.                                                                                                                                                                             |
| 2   | Efektivitas visual                                 | Storytelling visual pada motion comic Gurindam12 sangat efektif tanpa terlalu bergantung kepada teks                                                                                                                                     |
| 3   | Kualitas Pacing dan visual                         | Motion comic Gurindam 12 memiliki pacing dan dinamika penyajian sudah cukup baik, memiliki gaya seni yang konsisten dari awal dan akhir video.                                                                                           |
| 4   | Kecocokan adaptasi untuk murid-murid jenjang SMA/K | Motion Comic Gurindam 12 tersebut sangat cocok untuk ditayangkan kepada anak-anak jenjang SMA/K dikarenakan siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami media yang disajikan dengan visual dibandingkan penjelasan dengan teks panjang. |

## Wawancara Ahli Budaya

Selanjutnya adalah wawancara beberapa narasumber yang memahami Gurindam 12, yaitu: Sy. Maranty Wahyundari, Kepala Subbagian umum jabatan PNS yang berasal dari Kepegawaian dan Komunikasi Publik pada Disbudpar Kab Bintan. Raja Hafizah adalah seorang penyair, seniman, dan pelestari budaya asal Kota Tanjungpinang yang dikenal karena mengaransemen dan menyanyikan lagu Gurindam 12 [5].

Berikut adalah hasil dari wawancara ahli bidang kebudayaan dengan aspek pertanyaan meliputi:

1. Pemahaman tentang Gurindam 12
2. Visual representasi dari adaptasi *motion comic*
3. Keselarasan pesan pada adaptasi *motion comic* dengan karya aslinya

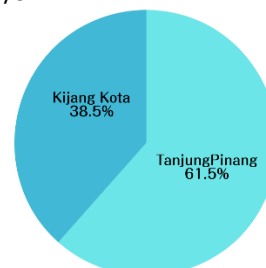
Hasil dari wawancara yang sudah dilakukan, dapat di simpulkan sebagai berikut:

Table 2. Hasil Wawancara Ahli Budaya

| No. | Aspek pertanyaan                                                        | Kesimpulan                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pemahaman tentang Gurindam 12                                           | Semua isi Gurindam Dua Belas merupakan pedoman hidup yang bersumber dari nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis, yang dituangkan secara indah dalam konsep Melayu, dengan Pasal satu memiliki tema agamis, hubungan dengan Tuhan; Sementara pasal tujuh bertema tentang kemasyarakatan, hubungan sesama manusia. |
| 2   | Visual representasi dari adaptasi <i>motion comic</i>                   | Motion comic Gurindam 12 memiliki khas latar Melayu yang tidak terlalu terlihat dan perlu ditingkatkan temanya.                                                                                                                                                                                           |
| 3   | Keselarasn pesan pada adaptasi <i>motion comic</i> dengan karya aslinya | Motion comic tersebut memiliki makna yang tepat dan tidak menyimpang dari karya aslinya                                                                                                                                                                                                                   |

## Evaluasi Audiens

Untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap hasil dari adaptasi Gurindam 12 menjadi motion comic, dilakukan penyebaran kuesioner kepada 65 responden yang merupakan siswa jenjang SMA/SMK.



Gambar 17. Pie Chart Asal Audiens

61.5% anak berasal dari Tanjung Pinang sementara 38.5% sisanya berasal dari Kijang Kota, dengan umur rentang 15-18 tahun.

Kuesioner ini menggunakan skala likert 1-3, dengan menggunakan tahap preprocessing [6]. Tahap preprocessing pada penelitian ini yaitu mengolah data dalam bentuk kuesioner menjadi data kuantitatif yang bertujuan agar dapat dilakukan proses klasifikasi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun berdasarkan beberapa aspek penilaian utama, yaitu:

Table 3. Aspek Pertanyaan Pada Kuesioner Murid

| Pertanyaan                                                              | Aspek                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Apakah anda mengerti pesan dari motion comic tersebut?                  | Efektivitas adaptasi dalam penyampaian pesan.              |
| Apakah gaya visual dari motion comic tersebut menarik perhatian anda?   | Efektivitas gaya visual dalam menarik perhatian anak muda. |
| Apakah ekspresi pada karakter jelas dan membantu memahami isi Gurindam? | Efektivitas gaya visual dalam menarik perhatian anak muda  |
| Apakah tata letak panel mudah diikuti?                                  | Kualitas paneling                                          |
| Apakah setelah menonton kamu tertarik mempelajari gurindam lebih dalam? | Ketertarikan audiens dalam mempelajari karya asli          |

Berikut adalah hasil dari tanggapan para audiens yang sudah direkap dan dicari nilai rata-ratanya berdasarkan persentase dari jawaban yang didapat:

*Table 4. Hasil Rekap Kuesioner Murid*

| Aspek penilaian                                           | Rekor rata-rata (1-3) | Kesimpulan                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Efektivitas adaptasi dalam penyampaian pesan              | 2,15                  | Sebagian besar dari siswa yang telah menonton <i>Motion Comic</i> mengerti pesan yang dibawakan.                                   |
| Efektivitas gaya visual dalam menarik perhatian anak muda | 2,62                  | Gaya visual dari motion comic dari Gurindam 12 dapat menarik perhatian orang untuk menontonnya.                                    |
| Kejelasan pengkarakteran tokoh                            | 2,59                  | Ekspresi pada karakter pada motion comic Gurindam 12 jelas dan membantu memahami isi Gurindam 12                                   |
| Kualitas paneling                                         | 2,80                  | Urutan panel dapat mudah diikuti                                                                                                   |
| Ketertarikan audiens dalam mempelajari karya asli         | 2,26                  | Sebagian besar siswa lumayan tertarik untuk mempelajari Gurindam 12 lebih dalam setelah menonton adaptasi <i>motion comic</i> nya. |

Berdasarkan dari hasil nilai yang didapatkan, aspek kualitas paneling memperoleh nilai tertinggi, menunjukkan bahwa paneling yang telah didesain dan disusun dapat menyampaikan alur cerita dengan efektif dan memiliki pacing yang terkontrol.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil, dapat diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara penyajian teks *Gurindam 12* dalam bentuk tradisional dengan

preferensi media yang digunakan oleh generasi saat ini.

- Prosedur Pengembangan motion comic berbasis teks Gurindam 12 dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan, analisis teks, perancangan storyboard, pembuatan aset visual, produksi *motion comic*, validasi ahli dan uji coba pengguna hingga diperoleh media yang layak digunakan

- Berdasarkan hasil uji coba, media motion comic *Gurindam 12* dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna terhadap pesan yang disampaikan. Media ini mampu memvisualisasikan isi teks sehingga mempermudah proses interpretasi makna oleh audiens.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, beberapa saran berikut dapat menjadi masukan dalam upaya pengembangan komikalisasi Gurindam 12 agar lebih optimal dan efektif.

1. Meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat identitas lokal, akan lebih bagus jika menambahkan lebih banyak arsitektur melayu.
2. Menambahkan beberapa warna pada palet warna agar warna tidak monoton.
3. Menambahkan efek suara pada motion untuk meningkatkan penyampaian cerita dan pengalaman audiens saat menonton.
4. Pemilihan font agar terlihat menarik dan lebih mudah untuk dibaca.
5. Durasi motion comic perlu dipersingkat agar penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan mampu mempertahankan perhatian audiens selama proses menonton.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Heryanto, F. (2022, Agustus). *Masih Ingatkah dengan Mata Pelajaran Arab Melayu?* (HaluanKepri.Id)
- [2] McCloud, S. (1993). *Understanding Comic*. New York: undra Publishing.
- [3] Subrata, D. (2022). *ADAPTASI UNSUR NARATIF NOVEL KE FILM DILAN 1990. DIMENSI, Volume 11 Nomor 3 : 598-610*
- [4] Dzakirah, Anisah, and Hermendra Hermendra. "Analisis Semantik Gurindam Dua Belas Pasal I Karya Raja Ali Haj." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.2 (2024): 5511-5519.
- [5] Virdayantie, Z. Z. R. (2017). *GRAMATIKA MUSIK PADA LAGU GURINDAM DUA BELAS PASAL PERTAMA DAN KEDUABELAS KARYA RAJA ALI HAJI VERSI RAJA HAFIZAH* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- [6] Santika, A. A., Saragih, T. H., & Muliadi, M. (2023). Penerapan skala Likert pada klasifikasi tingkat kepuasan pelanggan agen Brilink menggunakan Random Forest. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 11(3), 405-411.