

DESAIN KARAKTER LUHAH DATUK SINGARAPI PUTIH SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FOLKLOR KERINCI

Yasermi Syahrul

*Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia
e-mail: yasermi_syahrul@palcomtech.ac.id*

Abstrak – Folklor yang disampaikan secara lisan, merupakan salah satu usaha manusia untuk menyampaikan tradisi secara turun temurun. Luhah datuk Singarapi Putih merupakan contoh bentuk tradisi Kerinci. Upaya memperkenalkan folklor Kerinci pada generasi muda perlu dibuat sebuah desain karakter yang mampu menarik perhatian mereka untuk lebih mengenal kebudayaan lokal. Penggunaan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian dilanjutkan dengan metode *manga matrix*. Kemudian akan menghasilkan karakter berciri khas Kerinci tentang *Luhah* Datuk Singarapi Putih. Karakter tersebut akan dapat diaplikasikan di bendera adat luhah Datuk Singarapi Putih.

Kata kunci – Desain, Folklor, Kerinci, Karakter, Luhah Datuk Singarapi Putih.

I. PENDAHULUAN

Mendesain sebuah karakter dalam dunia desain merupakan bagian yang penting karena karakter merupakan hal yang sangat fundamental dalam menceritakan sebuah cerita. Karakter merupakan hal yang penting dalam membuat suatu produksi.[1] Banyaknya orang yang ingat dan mengenali suatu film, komik maupun video game, paling utama berasal dari karakter-karakternya. Jika dilihat dari kearifan lokal Indonesia memiliki beragam corak kebudayaan yang menginspirasi dalam menciptakan sebuah karakter seperti tokoh pewayangan, cerita Malin Kundang dan lain sebagainya.

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki beragam kebudayaan, hal ini ditandai dengan banyaknya peninggalan masa lalu yang masih dapat dijumpai dan masih dilestarikan sampai saat ini. Salah satunya budaya yang terdapat di Kerinci yang berada di Provinsi Jambi.

Kerinci merupakan daerah yang terletak di Provinsi Jambi, diantara 1°41'-2°26' LS dan 101°08'-101°50' BT dengan posisi membujur dari barat laut ke tenggara, sejajar dengan letak pulau Sumatera. Secara administratif pemerintahan Kabupaten Kerinci berbatasan sebelah utara dengan Kabupaten Solok (Sumbar), sebelah selatan dengan Kabupaten Merangin, sebelah timur dengan Kabupaten Muarabungo dan sebelah Barat dengan Kabupaten Bengkulu Utara.

Luas wilayah Kabupaten Kerinci adalah 4.200 Km², berupa dataran tinggi dikelilingi perbukitan dan pegunungan dengan ketinggian bervariasi antara 725 meter dari permukaan laut (MDPL) sampai 3.805 MDPL (puncak Gunung Kerinci). Daerah Kabupaten Kerinci adalah sebuah kantong pemukiman penduduk (*enclave*) dan merupakan *enclave* terbesar di dunia yang berbatasan langsung dan dikelilingi hutan Taman Nasional Kerinci Seblat (TNKS). Total luas wilayahnya sebagian besar (65%) berada dalam kawasan TNKS, hanya 35% yang bisa dimanfaatkan untuk usaha-usaha produktif (subur) dan pemukiman penduduk.[2]

Kerinci dan Minangkabau memiliki persamaan dalam sistem kekerabatan dan asal usul nenek moyang, letak geografis yang lebih dekat dengan wilayah alam Minangkabau menyebabkan intensitas interaksi antara orang Kerinci dengan Minang tidak bisa dihindari. Seperti di Kota Sungai Penuh orang Minang sudah hidup dan menetap beberapa keturunan. Bahkan mereka telah menganggap Kerinci sebagai kampung sendiri. Terasimilasi orang Minang di Kerinci, beberapa daerah memasukan mereka menjadi bagian struktur desa. Oleh karena itu pembauran yang dilakukan antara orang Kerinci dengan Minang sudah berlangsung cukup lama. Beberapa karakteristik yang dimiliki orang Minang juga sudah diadopsi oleh orang Kerinci. Karakteristik yang dimaksud adalah keinginan untuk berhasil dalam hidup dengan pergi merantau, dimana bumi dipijak disana langit dijunjung, menunjukkan kemampuan diri untuk bisa diberikan kepada orang lain.[3]

Masyarakat Kerinci menarik garis keturunan secara matrilineal, artinya seorang yang dilahirkan menurut garis ibu menurut suku ibu. Suami harus tunduk dan taat pada tanganai rumah, yaitu saudara laki-laki dari istrinya. Masyarakat Kerinci perkawinan dilaksanakan menurut adat istiadat yang disesuaikan dengan ajaran agama Islam.

Rumah suku Kerinci disebut "*Larik*", yang terdiri dari beberapa deretan rumah petak yang bersambung-sambung dan dihuni oleh beberapa keluarga yang masih satu keturunan. Hal ini merupakan folklor dapat dimaknai sebagai kekayaan tradisi, sastra, seni, hukum, perilaku, dan apa saja yang dihasilkan oleh folk secara kolektif.[4] Salah satunya yaitu *larik* atau *luhah* yang terdapat di Kerinci yaitu *Luhah* Datuk Singarapi Putih.

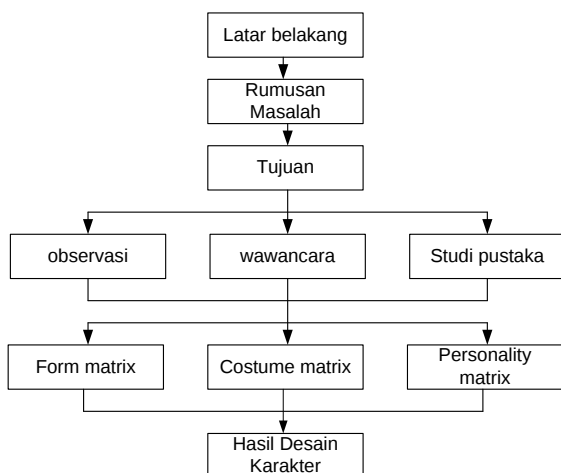
Permasalahannya berdasarkan hasil wawancara dengan *ninik mamak* Datuk Singarapi Putih yaitu Syahdol Maira menjelaskan bahwa desain karakter yang selama ini

diimplementasikan pada bendera yang dibuat sekitar tahun 80-an telah rusak termakan usia, sehingga setiap kegiatan adat seperti kegiatan *Keduri sko*, kegiatan gotong royong pembersihan kuburan nenek moyang yang berada di Koto Pandang beberapa waktu lalu tidak adanya bendera sebagai penanda dirasa kurang komunikasi terhadap masyarakat adat bahwa yang sedang menyelenggarakan adalah dari *Luhah Datuk Singarapi Putih*.

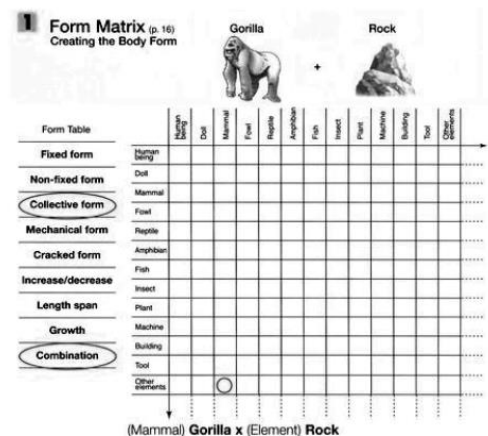
Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan dari pembuatan desain ini adalah untuk menampilkan bentuk karakter yang mampu menginterpretasikan *Datuk Singarapi Putih* berdasarkan tradisi adat Kerinci, sehingga diharapkan mampu menambah pemahaman mengenai folklore Kerinci. Pemilihan topik yang mungkin kurang familiar di masyarakat awam ini diharapkan juga dapat menambah pengetahuan mengenai keanekaragaman budaya tradisi Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan metode *Manga Matrix* adalah metode untuk merancang sebuah karakter khususnya karakter manga dengan menggunakan grid. Metode ini diperkenalkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam bukunya *Manga Matrix* dan *Super Manga Matrix*. Menyilangkan elemen-elemen dalam diagram tersebut, peluang untuk merancang berbagai karakter sangat luas, mulai dari karakter orisinal, makhluk-makhluk khas, hingga monster-monster yang lebih kompleks.[5] *Grid system* ini digunakan sebagai metode pengerangkaan identitas visual Sakerah. Proses pengerangkaan tersebut melalui berbagai tahapan, meliputi; *form matrix* (matriks bentuk), *costume matrix* (matriks kostum), *personality matrix* (matriks kepribadian).[6]



Gambar 1. Alur Penelitian



Gambar 2. Metode *Matrix system* Hiroyoshi Tsukamoto
(Sumber: Rahmadianto dan Mansoor)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedua karakter yang dirancang memasukkan unsur folklore Kerinci ke dalam bagian *form*, *costume*, dan *personality* dengan mempertimbangkan konsep tentang *Datuk Singarapi Putih*. Berikut penjabaran hasil observasi penelitian.



Gambar 3. Pintu gerbang Luhah Datuk Singarapi Putih
(Sumber: <http://Kerinci-Sakti.Blogspot.com>)

Kegiatan adat yang diselenggarakan di Kerinci salah satunya yaitu *kenduri sko* merupakan suatu acara adat yang dilaksanakan oleh masyarakat Kerinci dalam melestarikan budaya yang sudah ada sejak zaman nenek moyang mereka. *kenduri pusaka* dan *kenduri sko* adalah suatu rangkaian acara adat yang saling berhubungan satu sama lain. Sebab disaat *kenduri pusaka* dilaksanakan maka *kenduri sko* pun harus dilaksanakan. *Kenduri pusaka* dan *kenduri sko* dilaksanakan setiap sepuluh tahun sekali. *Kenduri sko*

secara adat kerinci adalah suatu acara pengukuhan gelar suku atau kepala adat.

Sedangkan kenduri pusaka merupakan semua pusaka yang dari nenek moyang mereka dikeluarkan dari tempat penyimpanannya untuk disucikan atau dibersihkan oleh para suku atau kepala adat yang telah dikukuhkan disaat kenduri sko dan disaksikan oleh seluruh masyarakat kerinci. Warisan”sko”atau gelar pusaka kelebu (suku) yang turun temurun ,di sandang oleh mamak kelebu. Gelar *sko* mamak *kelebu* merupakan titel jabatan selaku raja adat, tetua adat atau kepala suku. Gelar tetua adat tersebut akan di pakai seumur hidup, tidak di gilir di ganti antara saudara–saudara senenek. Sedang kerinci bagian hilir gelar adat di gilir di ganti pada setiap upacara kenduri sko.

Perhelatan kenduri *sko* merupakan rangkaian kegiatan yang memiliki tujuan antara lain: 1). Pengukuhan dan penobatan orang adat seperti depati, hulubalang, rio dan ninik mamak sebagai pengganti pemangku adat yang telah berhenti sesuai dengan ketentuan adat, 2). Pembersihan dan penurunan benda-benda pusaka adat untuk dapat dilihat oleh masyarakat kampung, 3). Mengikat dan menjalin silaturahmi, persatuan dan kesatuan antara masyarakat dalam satu kampung dengan masyarakat dari kampung lain; 4). Pembacaan naskah asal-usul yang dinobatkan dan warga setempat agar warga tahu terutama kaum muda dari mana mereka berasal dan 5). Memohon keselamatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga kepada roh nenek moyang, roh “*orang gunung*” agar diberi rezeki yang melimpah karena setelah kegiatan kenduri sko penduduk akan kembali bersawah dan berladang.[7]



Gambar 4. Pengukuhan Gelar Adat dalam acara keduri sko
(Sumber: H. Alimin. Dpt)



Gambar 5. Membawa Pusaka
(Sumber: H. Alimin. Dpt)



Gambar 6. Peragaan tari tradisional Kerinci “Iyo-iyu”
(Sumber: H. Alimin. Dpt)

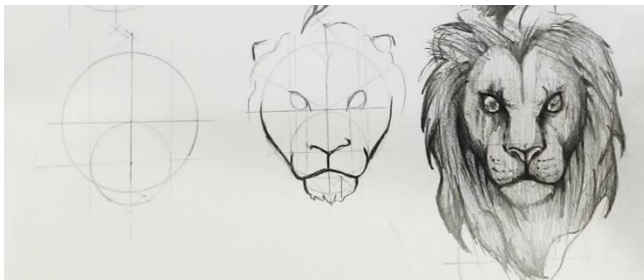


Gambar 7. Peragaan Silat Khas Kerinci dengan latar belakang bendera Datuk Singarapi Putih
(Sumber: H. Alimin. Dpt)

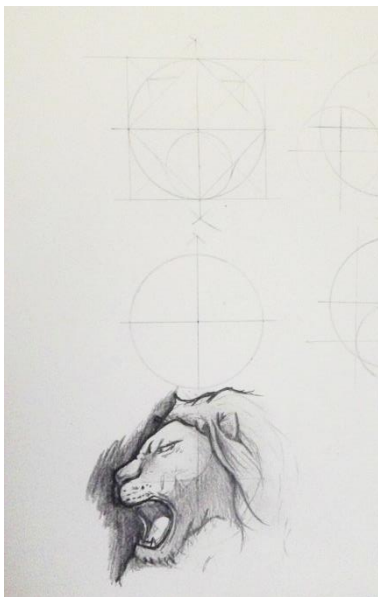
Berdasarkan hasil kajian observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian dilanjutkan kedalam desain karakter dengan metode *manga matrix*. Berikut penjabaran hasil desain karakter tentang Luhah Datuk Singarapi Putih.



Gambar 8. Studi visual karakter wajah tampak samping



Gambar 9. Studi visual karakter wajah tampak depan



Gambar 10. Studi visual karakter wajah emosi tampak samping.

a. Karakter 1

Karakter Pertama menghasilkan sebuah karakter seekor singa dengan proporsi tubuh yang anatomis yang terdiri dari kepala, tubuh, kaki, dan ekor. Posisi singa menghadap ke kanan dengan kepala tegap sambil mengaum. Hal tersebut menandakan bahwa Singa merupakan raja hutan yang sangat ditakuti, baik itu kawan maupun oleh lawan. Bagi sesama hewan yang hidup dialam liar, singa

merupakan sosok sedikit bersuara, tapi ketika mengaum sangat ditakuti.



Gambar 11. Karakter Singa 1

b. Karakter 2

Karakter kedua merupakan karakter singa dengan anatomi lengkap dari bagian kepala terdiri dari 2 mata, hidung, mulut, 2 telinga, kumis, rambut. Bagian badan terdiri dari 4 kaki, dan ekor semuanya dibentuk dengan kesatuan proporsi yang anatomis. Posisi singa didesain dengan posisi berdiri dengan ekspresi yang emosional ditambah mimik wajah yang menyeramkan. Hal tersebut memiliki harmoni dengan konsep bahwa Singa adalah raja hutan rimba. Singa identik dengan kekuatan, kegagahan dan kepemimpinan.



Gambar 12. Karakter Singa 2

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses yang dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa Desain karakter khas Indonesia dapat dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian dilanjutkan dengan metode manga matrix dalam menjabarkan *form*, *costume*, dan *personality*.

V. SARAN

Hasil desain ini diharapkan dapat menambah kekayaan karakter lokal di Indonesia serta dapat dijadikan inspirasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dan Junjungan kita Muhmmad SAW karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Politeknik PalComTech yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Ruyattman, Melissa. 2013. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*, Jurnal DKV adiwarna, vol 1 No. 2
- [2] Arzham. 2016. Gelar adat di Kerinci ditinjau dari Ilmu Sosial. Jurnal Al-Qishthu Vol 14, No 1, ISSN: 1858-1099.
- [3] di Kota Sungai Penuh, P.J. and Azwar, M.S., Implikasi Proses Asimilasi dan Akulturasi Masyarakat Minangkabau dengan Kerinci.
- [4] Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Medpress
- [5] Alvini, T. and Guntur, T., 2014. PERANCANGAN KARAKTER ANTROPOMORFIK EKA DASA RUDRA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FOLKLOR BALI. *Visual Communication Design*, 3(1).
- [6] Rahmadiano, Sultan Arif dan Mansoor, Alvanov. 2015. Pengerangkaan Identitas Visual Sekerah Sebagai Represenasi Etnis Madura. Kreatif. Jurnal Desain Komunikasi Visual. Vol. III No.1 Edisi 4
- [7] Helida, A., 2016. Perhelatan kenduri sko sebagai sebuah pesan kebudayaan masyarakat Kerinci di taman nasional Kerinci Seblat. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 29(1), pp.34-43.