

**TRANSFORMASI TEKS *KABA SABAI NAN ALUIH* MENJADI
KOMIK *KABA SABAI NAN ALUIH***
Transformation of *Kaba Sabai Nan Aluih* Text into *Kaba Sabai Nan Aluih* Comic

Dina Ramadhanti^{a,*}, Diyan Permata Yanda^{b,*}

^{a*,b*}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Sumatera Barat, Jalan Gunung Panglun,
Padang, Sumatera Barat, Indonesia, Telepon/Faksimile (0751) 7053731
Pos-el: dina@stkip-pgri-sumbar.ac.id, diyan@stkip-pgri-sumbar.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal 2 Agustus 2018—Direvisi Akhir Tanggal 14 September 2018—Disetujui Tanggal 26 Oktober 2018)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses transformasi teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dan makna dari proses perubahan yang terjadi. Dengan menggunakan teori intertekstual dan metode perbandingan, transformasi itu dilihat melalui proses ekspansi, konversi, modifikasi, dan ekserp yang terdapat pada komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses transformasi pada komik *Kaba Sabai Nan Aluih* terdapat reduksi atau pengurangan tokoh cerita yang tidak terlalu berpengaruh di dalam cerita, penambahan latar untuk mempertegas alur cerita, dan perubahan pada akhir cerita. Secara umum, perubahan di dalam komik tampak pada reduksi atau pengurangan kata-kata atau verbal yang diubah menjadi gambar dan balon-balon teks dengan bahasa yang sederhana, mulai dari tokoh, latar, dan alur cerita. Melalui gambar-gambar tersebut pembaca dapat dengan mudah memahami tokoh, latar, alur cerita, dan pesan-pesan yang terkandung di dalam cerita. Perubahan ini dilakukan karena sasaran komik itu adalah pembaca anak-anak.

Kata-Kata Kunci: transformasi teks; hipogram; *Kaba Sabai Nan Aluih*

Abstract: The transformation process can be found in *Kaba Sabai Nan Aluih Text* when it is transformed into *Kaba Sabai Nan Aluih Comics*. Using intertextual studies, the process of expansion, conversion, modification, and excerpt is found in the *Kaba Sabai Nan Aluih Comic* and the meaning of the changing process that occurs. The process shows that in *Kaba Sabai Nan Aluih Comic* there is a reduction of story characters that are not too influential in the story, adding a setting to emphasize the storyline, and changes at the end of the story. In general, changes in comics can be identified as reduction of verbal that are converted into images and text balloons in simplified language, ranging from characters, settings, and storylines. Through these images the reader can easily understand the characters, settings, story lines, and messages contained in the story. This change was made because the comic target readers were children.

Key Words: text transformation; hypogram; *Kaba Sabai Nan Aluih*

How to Cite: Ramadhanti, D., Yanda, D.P. (2018). Transformasi Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* Menjadi Komik *Sabai Nan Aluih*. *Atavisme*, 21 (2), 194-208 (doi: 10.24257/atavisme.v21i2.484.194-208)

Permalink/DOI: <http://doi.org/10.24257/atavisme.v21i2.484.194-208>

PENDAHULUAN

Minangkabau dikenal kaya dengan tradisi lisan yang berkembang di masyarakat. Dari tradisi itu, masyarakat Minangkabau menghasilkan berbagai bentuk kesenian dan kesusasteraan, salah satunya

adalah *kaba*. *Kaba* merupakan tradisi lisan yang tumbuh, berkembang, dan diapresiasi oleh masyarakat Minangkabau (Navis, 1986). *Kaba* diceritakan kepada khalayak melalui pertunjukan yang dibawakan oleh *tukang kaba* (tukang cerita)

dengan ciri khas tertentu yang adakalanya diiringi dengan alat musik *saluang*, dan *rebab*. Bentuk penceritaan pada *kaba* biasanya berkisah dari kejadian masa lalu dan ada pula cerita yang dibawakan merupakan kejadian masa kini. Selanjutnya, setelah aksara mulai dikenal orang Minangkabau, *kaba* pun mulai berkembang ke arah tradisi tulis. Jenis karya sastra ini sejak abad ke-19 sudah ditulis oleh orang Minangkabau. Sejak mulai dituliskan, bentuk *kaba* saat ini sudah sampai pada rekaman audio maupun visual.

Kaba klasik Minangkabau semenjak abad ke-18 telah menarik perhatian para peneliti Belanda. Lebih dari 500 judul *kaba* berada di luar Sumatera Barat. Cerita *kaba* umumnya disajikan secara lisan dalam pertunjukan *randai*. Beberapa cerita *kaba* telah dibukukan oleh beberapa penulis *kaba*, seperti: Sjamsuddin St. Rajo Endah, M. Rasjid Manggis Dt. R. Penghulu, Ilyas Sutan Pangaduan, Ilyas Payakumbuh, Ambas Mahkota, Sultan Nasaruddin, Darwis St. Sinaro, dan Dt. Panduko Alam. Judul cerita *kaba* yang telah dibukukan tersebut antara lain: *Anggun Nan Tongga*, *Cindua Mato*, *Rancak di Labuah*, *Angku Kapalo Sitalang*, *Rambun Pamenan*, *Siti Baheram*, *Siti Kalasun*, *Siti Rasani*, *Si Gadih Ranti*, *Puti Nilam Cayo*, *Malin Deman*, *Laksamana Hang Tuah*, *Magek Manandin*, *Tuanku Lareh Simawang*, *Sabai Nan Aluih*, *Sutan Lembah Tuan*, *Si Umbuik Mudo*, dan *Si Buyuang Karuik*.

Selain didendangkan melalui *rabab* dan *randai*, beberapa teks *kaba* tersebut telah diadaptasi ke dalam bentuk teater, film, sinetron, dan komik, salah satunya *Kaba Sabai Nan Aluih*. Tahun 1998, teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diadaptasi menjadi cerita bersambung atau sinetron oleh stasiun televisi TVRI. Tahun 2014, teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diadaptasi menjadi naskah drama berjudul *Pembalasan Sabai Nan Aluih*. Tahun 2015, teks *Kaba*

Sabai Nan Aluih diadaptasi menjadi cerita komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Dengan demikian, teks *Kaba Sabai Nan Aluih* sudah beberapa kali mengalami alih wahana, mulai dari teks menjadi skenario sinetron, dari teks menjadi naskah drama, dan dari teks menjadi komik. Beberapa kali mengalami alih wahana, tentu teks *Kaba Sabai Nan Aluih* mengalami beberapa proses, seperti: penambahan, pengurangan/reduksi, penyimpangan/distorsi, pertentangan/oposisi, dan perubahan/permutasi. Proses ini dikaji melalui teori resepsi (Iser, 1978), alih wahana (Damono, 2012), adaptasi (Hutcheon, 2006), dan ekranisasi (Ernesto, 1991).

Alih wahana, adaptasi, dan ekranisasi termasuk kajian resepsi. Ekranisasi memiliki batasan kajian yang lebih khusus, yaitu dari sastra ke film. Berbeda dengan alih wahana, resepsi, dan adaptasi memiliki jangkauan kajian yang lebih luas.

Alih wahana merupakan bentuk interteks sebuah karya. Sebuah karya akan beralih wahana jika ada karya sebelumnya yang dijadikan sebagai hipogramnya. Teeuw (2013:113) menjelaskan bahwa dalam kajian intertekstual, setiap teks sastra dipahami dengan memahami latar belakang teks-teks lain dan tidak ada sebuah teks yang sungguh-sungguh mandiri. Hal yang demikian juga berlaku pada komik *Kaba Sabai Nan Aluih* yang dalam proses penciptaannya atau proses transformasinya tidak terlepas dari teks *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Dalam proses memahami dan menjelaskan proses transformasi teks, jenis hipogram juga menjadi perhatian utama. Riffaterre (1978) mengemukakan bahwa untuk memahami dan menjelaskan proses transformasi teks pada karya prosa ataupun drama, hipogram yang digunakan umumnya berbentuk hipogram aktual. Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dalam kajian ini berperan sebagai hipogram aktual untuk teks hasil transformasi komik

Kaba Sabai Nan Aluih. Teks hipogram menjadi teks transformasi melalui empat proses, yaitu ekspansi (perluasan), konversi (pemutarbalikan hipogram), modifikasi (perubahan), dan *ekserp* (Endraswara, 2013). Empat Proses ini sebelumnya telah dijadikan landasan untuk mengkaji transformasi teks *Lutung Kasarung* dari cerita lisan ke tulis (Pudentia, 1992) dan transformasi naskah *Kakawin Gadjah Mada* abad ke-20 (Pradotokusumo, 1986).

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* bertransformasi atau beralih wahana menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Alih wahana yang terjadi tentu mengalami proses penyesuaian dengan jenis wahana yang digunakan, misalnya dari teks menjadi komik. Perubahan alih wahana dari teks menjadi komik ini perlu dikaji lebih lanjut untuk mendapatkan gambaran dan interpretasi yang lebih luas tentang proses perubahan yang terjadi dari teks menjadi komik. Oleh karena itu, masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perubahan bentuk teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dan bagaimanakah makna perubahan itu. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses transformasi teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dan makna dari proses perubahan itu. Untuk memecahkan masalah proses transformasi dan maknanya, teori yang digunakan adalah teori intertekstual.

Beberapa penelitian terkait dengan kajian ini telah dilakukan oleh Dewi (2014), Supriatin (2014), Saraswati (2014), dan Karkono (2009). Dewi (2014) dengan menggunakan teori resepsi interteks dan teori kekuasaan mengkaji potret perlawanan kekuasaan tokoh Roro Mendut dari sastra lisan ke sastra tulis. Cerita Roro Mendut mengalami peralihan wahana dari wahana lisan ke wahana tulis. Sastra lisan yang

berjudul *Serat Pranacitra Rara Mendut* oleh Raden Ngabehi Ronggosutrasno pada abad ke-18 dialihaksarakan oleh Hendrato pada tahun 1978 dengan judul *Pranacitra Rara Mendut*. Lalu, cerita *Pranacitra Rara Mendut* dijadikan teks hipogram untuk penciptaan trilogi novel *Rara Mendut* (1983), *Genduk Duku* (1985), dan *Lusi Lindri* (1987) karya Y.B. Mangunwijaya. Peralihan dari sastra lisan ke sastra tulis dilakukan dengan tetap mempertahankan segi-segi historisnya yang berlandaskan *Babad Tanah Jawi*, dokumen-dokumen duta besar VOC, Rijckloff van Goens, dan data-data sejarah lainnya. Baik dalam sastra lisan maupun sastra tulis, Rara Mendut menggambarkan perlawanan rakyat kecil terhadap kekuasaan.

Supriatin (2014) dengan menggunakan teori interteks mengkaji makna drama *Jang Ok Jung* dengan cara mengamati variasi-variasi dalam drama dengan sejarah *Jang Ok Jung*. Proses interteks yang dikaji adalah ekranisasi dari novel ke film. Novel yang berjudul *Jang Ok Jung Live for Love* karya Choi Jung Mi dialihwahanakan menjadi drama televisi berjudul *Jang Ok Jung*. Proses ekranisasi yang terjadi memberikan perbedaan yang mencolok antara novel dan film. Dialog, motif, alur, dan gambar lebih bervariasi dalam drama dibandingkan dalam novel. Orientasi pasar menjadi pertimbangan utama perbedaan itu.

Saraswati (2014) dengan menggunakan teori interteks mengkaji distorsi yang terdapat pada dongeng "*Snow White*" karya Grimm Bersaudara ke dalam film *Snow White and The Seven Dwarfs* (1937) produksi Disney dan film *Snow White and The Huntsman* produksi Universal Pictures. Distorsi yang terjadi dalam film produksi Disney adalah dengan mengubah cerita yang mudah diterima dan sesuai dengan anak-anak, sedangkan distorsi yang terjadi dalam film produksi non-Disney adalah mengurangi

dan menambah alur cerita dari cerita asli untuk menarik perhatian penonton. Distorsi dilakukan karena pertimbangan penonton yang berbeda.

Karkono (2009) dengan menggunakan teori ekranisasi mengkaji perbedaan makna novel *Ayat Ayat Cinta* karya Habiburrahman El-Shirazy dan film *Ayat Ayat Cinta* yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo. Perbedaan yang muncul bukan karena perbedaan sistem sastra dan sistem film semata melainkan memang disengaja oleh tim produksi untuk tujuan tertentu. Film *Ayat Ayat Cinta* lebih menekankan persoalan poligami, sedangkan novel *Ayat Ayat Cinta* lebih menekankan perjuangan mahasiswa Indonesia yang kuliah di Mesir dan perjalanan kisah asmaranya.

Penelitian ini memiliki persamaan dari segi teori yang digunakan yaitu teori intertekstual, tetapi dengan aspek kajian yang berbeda. Jika penelitian sebelumnya menggunakan teori ekranisasi, teori resepsi, dan distorsi untuk mengkaji alih wahana dari novel ke film, maka penelitian ini untuk mengkaji proses transformasi dari teks menjadi komik dengan menggunakan teori empat proses transformasi, yaitu ekspansi, konversi, modifikasi, dan *ekserp*. Kajian ini memberikan interpretasi tentang perbedaan antara teks *Kaba Sabai Nan Aluih* sebagai teks hipogram dan teks hasil transformasinya, yaitu komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Selain itu, juga untuk memaknai proses transformasi yang terjadi dari bentuk teks menjadi bentuk komik.

METODE

Penelitian ini menggunakan teori intertekstualitas untuk membandingkan teks *Kaba Sabai Nan Aluih* karya Penghulu (2013) yang berbentuk cerita prosa tulis dengan komik *Kaba Sabai Nan Aluih* karya Parmato *et al.*, (2015). Prosedur kerja dalam proses pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan cara berikut ini.

(1) Naskah atau sumber data, yaitu teks dan komik dibaca dengan cermat dan teliti. (2) Menelaah data yang diperoleh dari sumber data sesuai indikator dalam kajian intertekstualitas, yaitu ekspansi, konversi, modifikasi, dan *ekserp*. (4) Mendeskripsikan teks hipogram yaitu teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dan teks transformasi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. (5) Menginterpretasikan proses transformasi yang terjadi, dari bentuk narasi/verbal ke dalam teks menjadi bentuk nonverbal dalam komik, serta keterjalinan cerita antara teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dan komik *Kaba Sabai Nan Aluih*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hipogram (Teks *Kaba Sabai Nan Aluih*) dan Teks Transformasi (Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*)

Teks yang menjadi hipogram dalam penciptaan komik *Kaba Sabai Nan Aluih* adalah teks *Kaba Klasik Minangkabau*. *Kaba Sabai Nan Aluih* pada awalnya disajikan secara lisan oleh *tukang kaba* (tukang cerita) dengan cara berdedang dan diiringi *rabab* (alat musik gesek Minangkabau) dan *saluang* (alat musik tiup Minangkabau). Cerita juga disajikan secara lisan dalam pertunjukan *randai*. Kemudian, cerita *kaba* dalam bentuk lisan ini diceritakan kembali dalam bentuk teks *kaba Sabai Nan Aluih* oleh Penghulu, (2013).

Kaba Sabai Nan Aluih versi Penghulu (2013) bercerita tentang seorang gadis Minangkabau bernama Sabai Nan Aluih, anak perempuan Sabai Saridun dan Rajo Babandiang. Ia dipinang oleh Rajo Nan Panjang, sahabat ayahnya sendiri. Rajo Nan Panjang sudah terlalu tua untuk menjadi suami Sabai Nan Aluih dan terkenal beristri banyak. Rajo Babandiang tidak menyetujui pinangan tersebut. Akibat dari penolakan itu, Rajo Babandiang harus berhadapan dengan Rajo Nan Panjang dalam

perang tanding (adu silat) di Padang Pahaunan. Rajo Nan Panjang itu tidak jujur dalam perang tanding, akibatnya ayah Sabai Nan Aluih terbunuh dalam perang tanding tersebut. Melihat kenyataan itu, Sabai Nan Aluih sangat sedih. Ia pun berniat menuntut balas kematian sang ayah. Tindakan ini dilakukannya sendiri karena adiknya terlalu penakut untuk menghadapi pembunuh ayahnya. Akhirnya Rajo Nan Panjang mati tertembak oleh Sabai Nan Aluih.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Minangkabau dengan ciri khas adanya pantun dan *mamangan* adat. Setiap tokoh yang terlibat dalam cerita juga menggunakan berbagai pilihan kata, gaya bahasa, dan kalimat berbentuk pantun dan syair. Tuturan tokoh yang menggunakan gaya bahasa yang khas tampak pada kutipan Data 1 berikut ini.

Lapehlah bapak malangkah, jan ado maro malintang, karano Sabai ka tingga bisuak, elok-elok manjago diri, elok-elok manjago mandeh, jan tacenai anjuang nan tinggi, pandai-pandai Sabai baradiak, hatinyo lakeh tasingguang, bak ayia di daun taleh. Kalian baduo badunsanak, Si Sabai ibarat panghubuang nyawo, panyambuang tali nak jan putuih, kaik-kaik nak jan sakah. Adok si Buyuang Mangkutak Alam, sajak kaciak dinanti gadang, jikok gadang lai Baraka, inyo manjadi mamak rumah, ka mamacik tukua jo pahek, ka mamagang pangkua jo sabik, mangampuangkan rimah nan taserak, jan kalian batingkuah-tingkuah, kok singkek uleh mauleh, uleh jo aka da-ngan budi, kok kurang tukuak manukuak, tukuak bicaro jo usaho, kusuik bulu paruah manyalasaikan, kusuik rambuik minyak manyalasaikan, kusuik banang patamukan ujuang jo pangka. Jikok dipakai nan bak itu, indak ado kusuik nan indak salasai, indak ado karuah nan indak janiah (Penghulu, 2013: 30-31).

Izinkanlah ayah pergi, doakan jauh dari marabahaya. Karena Sabai akan tinggal sendiri, pandai-pandai menjaga diri,

pandai-pandai menjaga ibu, jangan sampai salah melangkah, pandai-pandai dengan adik, hatinya mudah tersinggung, seperti air di daun talas. Kalian berdua bersaudara, Si Sabai ibarat penghubung nyawa, penghubung tali yang putus, kait berkait supaya tidak putus. Si Buyung Mangkutak Alam, dari kecil dibesarkan, jika besar nanti dan berakal akan menjadi mamak rumah, akan memegang tanggung jawab. Jangan sampai kalian bertengkar, jika ada masalah rundingkan. Jika seperti itu, tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan.

Kutipan Data 1 tersebut merupakan nasihat Rajo Babandiang kepada Sabai Nan Aluih sebelum berangkat ke Padang Pahaunan untuk memenuhi tantangan Rajo Nan Panjang. Rajo Babandiang mengatakan hal demikian karena ia menyadari firasat buruk Sabai Nan Aluih akan dirinya. Ia meminta Sabai Nan Aluih untuk senantiasa menjaga Sadun Saribai dan Mangkutak Alam yang sangat ia manjakan. Bagi Rajo Babandiang, Mangkutak Alam sangat berharga dalam keluarganya. Meskipun kecilnya begitu manja, besar nanti ia akan menjadi mamak rumah yang sangat berperan dalam keluarga. Ayahnya berpesan agar Sabai Nan Aluih dan Mangkutak Alam saling menjaga. Tuturan Rajo Babandiang tersebut lebih cenderung menggunakan gaya bahasa perbandingan, seperti perumpamaan dan metafora.

Pantun juga banyak ditemukan dalam *kaba Sabai Nan Aluih* seperti pada kutipan Data 2 berikut ini.

*Lah masak padi rang Ngungun
Lah rabah tanggua jarami
Amal lai guluangkan tanun
Bapak Si Sabai garan lah mati*
(PENGHULU, 2013:50).

Sudah masak padi Orang Ngungun
Sudah rebah tanggua jerami
Ibu telah menggulung tenun
Ayah Sabai telah mati

Kutipan pantun tersebut merupakan salah satu pantun yang disampaikan oleh *tukang kaba* di sela-sela cerita *kaba*. Pantun tersebut disampaikan oleh *tukang kaba* untuk mempertegas alur cerita. Anak gembala menyampaikan kabar tentang kematian Rajo Babandiang, Sabai Nan Aluih yang sedang menenun sangat terkejut dan meminta ibunya menggulung tenunan yang belum jadi. Ia segera meminta izin kepada ibunya untuk melihat keadaan ayahnya di Padang Pahaunan.

Teks transformasi dari *Kaba Sabai Nan Aluih* adalah komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Selain terjadi proses transformasi teks juga terjadi alih wahana. Transformasi terjadi dalam bentuk *ekserp*, modifikasi, ekspansi, dan konversi. Alih wahana terjadi dalam bentuk teks menjadi komik dengan adanya pemadatan cerita, seperti pada Gambar 1.



Gambar 1
Cuplikan Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* setiap tokoh dideskripsikan dalam bentuk narasi, tetapi dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* pembaca memahami masing-masing tokoh dari gambar yang

disajikan. Gambar 1 memperlihatkan tokoh Sabai Nan Aluih sedang berbincang-bincang dengan orang tuanya, Rajo Babandiang dan Sadun Saribai. Di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* (hipogram), Sabai Nan Aluih digambarkan sebagai gadis cantik yang tidak ada tandingannya, seperti kutipan Data 3 berikut ini.

Lorong kapado Sabai Nan Aluih, jikok dipandang-pandang bana, jaranglah gadih katandingannyo, badannyo rampiang lamah sumampai, mukonyo bunda daun bodi, rambuik karitiang guluang tigo, kaniangnyo kiliran taji, mato ketek jo lindoknyo, pancaliak an sirauik jatuh, bulu mato samuik bairiang, talingo jarek tatahan, pipinyo pauah di layang, hidu-angnyo bak dasun tungga, muluiknyo dalimo rangkah, bibianyo asam sauleh, giginyo rapi putiah manggewang, lidahnyo mampalam masak, dagunyo labah bagantuang, kulik nan kuniang kemerahan, bak udang kapalang panggang, jarinyo aluih bak duri landak, karek kuku bulan ka habih, batihnyo bak paruik padi, tumik nan bagai talua buruang. Kok pandai Sabai bajalan, langkahnyo si ganjua luluah, malenggang indak tapampeh, bak undan turun ka talago. Dek garak gariknyo sagalo aluih, sampai kapado tagua sapo, sarato budi dangan bahaso, Sabai baruliah namo julukan, iyolah Sabai Nan Aluih (Penghulu, 2013: 14-15).

Sabai Nan Aluih, jika dipandang tidak ada gadis lain sebagai tandingannya, tubuhnya ramping lemah gemulai, wajahnya bulat seperti daun bodi, rambutnya keriting gulung tiga, keningnya kiliran taji, matanya kecil, bulu matanya bagai semut beriring, telinganya seperti jarek tatahan, pipinya bagai pauh dilayang, hidungnya bagai dasun tunggal, bibirnya bagai delima merekah, giginya rapi dan putih, lidahnya bagai buah matang, dagunya bagai lebah bergantung, kulitnya kuning kemerahan, seperti udang matang sebagian, jarinya halus bagai duri landak, kukunya setengah bulan, betisnya seperti perut padi, tumitnya bagai telur burung. Kalau berjalan, langkahnya

diganjur luluh, melenggok tidak terhempas, seperti undan turun ke telaga. Karena gerak-geriknya yang segala halus, sampai kepada tegur sapa, serta budi bahasa, Sabai diberi julukan Sabai Nan Aluih.

Dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* karya Parmato, *et al* (2015), deskripsi lengkap tokoh ditiadakan dan diganti dengan gambar yang memperlihatkan deskripsi fisik tokoh. Memang tidak sepenuhnya memperlihatkan detail seperti dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Deskripsi dan gambar tokoh tidak mengurangi esensi cerita *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dari segi tampilan disebut jenis komik buku karena komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dikemas dalam bentuk buku dengan jalinan cerita yang utuh. Cerita yang tersaji dibagi menjadi delapan bagian cerita, yaitu "Pituah Mandeh", "Main Layang-layang", "Rajo Nan Panjang", "Pinangan, Padang Pahaunan", "Manuntuik Bela I", "Manuntuik Bela II", dan "Pakuburan". Cerita itu sedikit mengalami perbedaan dengan teks *Kaba Sabai Nan Aluih* (teks hipogram) yang hanya terdiri atas lima bagian cerita, yaitu "Pituah Bapak dan Mandeh", "Rajo Nan Panjang", "Di Padang Pahaunan", "Manuntuik Bela", dan "Mangkutak Alam".

Dari segi isi, komik *Kaba Sabai Nan Aluih* tergolong jenis komik nyata/klasik (Nurgiyantoro, 2010). Cerita ini berupa karya fiktif yang mungkin saja pernah terjadi dalam keluarga dan masyarakat Minangkabau, yaitu laki-laki Minang yang kaya, sudah tua, tetapi mempunyai banyak istri. Hal yang sama dengan perbedaan motif cerita juga terjadi dalam novel *Sitti Nurbaya* karya Marah Roesli (2008). Kalau cerita *Sabai Nan Aluih* berlatar masyarakat tradisional Minangkabau, *Sitti Nurbaya* berlatar masyarakat Minangkabau modern yang terjadi pada zaman penjajahan Belanda. Salah satu bagian cerita yang memiliki kemiripan

adalah kebiasaan laki-laki terhormat dan sudah berumur di Minangkabau yang gemar beristri banyak, yaitu Rajo Nan Panjang dalam cerita *Kaba Sabai Nan Aluih* dan Datuak Maringgih dalam novel *Sitti Nurbaya*. Rajo Nan Panjang hendak mempersunting *Sabai Nan Aluih*, sedangkan Datuak Maringgih ingin mempersunting *Sitti Nurbaya*. Perbedaannya, Rajo Nan Panjang mati ditembak dengan senjata oleh *Sabai Nan Aluih*, sedangkan Datuak Maringgih mati karena kalah berduel dengan Samsul Bahri, sementara Sitti Nurbaya meninggal karena diracuni oleh orang suruhan Datuak Maringgih.

Cerita lain di Minangkabau yang juga menceritakan laki-laki Minang yang gemar beristri banyak adalah Cerita Si Palalok (Nafis, 2004). Si Palalok gemar beristri banyak tetapi pemalas dan tidak bertanggung jawab sehingga istrinya sering marah-marah dan tidak ramah kepadanya (Yanda, 2018:26). Berbeda dengan Rajo Babandiang yang memiliki istri yang perhatian kepadanya, seperti Rangkayo Narawatu.

Dari segi pembaca, komik ini tergolong jenis komik anak karena disajikan dengan bahasa yang sederhana (Nurgiyantoro, 2010). Tujuannya agar anak mengenal cerita-cerita masa lalu dalam masyarakat tradisional dengan bentuk yang lebih menarik, khususnya anak-anak yang hidup di era modern saat ini. Jika dalam teks kaba klasik, anak akan merasa bosan dengan cerita yang disajikan karena perbedaan zaman. Dengan dikemas dalam bentuk komik anak, cerita *Sabai Nan Aluih* lebih mudah dipahami oleh anak. Mereka pun dapat dengan mudah memetik hikmah dari cerita yang disampaikan meskipun masih menggunakan bahasa Minang karena bahasa Minang yang digunakan dalam komik adalah bahasa Minang yang lebih sederhana dibandingkan bahasa Minang dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Proses Transformasi Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* Menjadi Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Tekas *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi hipogram teks transformasi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Untuk mengubah teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* digunakan kaidah hipogram, yaitu ekspansi, konversi, modifikasi, dan *ekserp*.

Proses Ekspansi dalam Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Pada tahap ekspansi dilakukan perluasan dan pengembangan terhadap teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dengan mengubah unsur pokok menjadi unsur yang lebih kompleks, meliputi perluasan dan pengembangan tokoh, latar, dan alur.

Tokoh Cerita

Dari segi tokoh tidak tampak perubahan, teks hipogram hanya beralih wahana saja menjadi komik. Tokoh-tokoh yang terlibat masih sama dengan teks hipogram, seperti Sabai Nan Aluih, Sabai Saridun, Mangkutak Alam, Rajo Babandiang, Rajo Nan Panjang, anak gembala, anak buah Rajo Babandiang (Palimo Padang Tarok dan Bujang Salamaik), dan anak buah Rajo Nan Panjang (Palimo Banda Dalam, Rajo nan Kongkong, dan Lompong Batuah). Akan tetapi, di dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*, tokoh Rangkayo Narawatu yang merupakan salah seorang istri Rajo Nan Panjang mengalami reduksi atau penghilangan. Proses reduksi itu terjadi dengan mengubah alur cerita. Sabai Nan Aluih menemui Rajo Nan Panjang ke rumahnya untuk menuntut balas. Setelah perang mulut, Sabai Nan Aluih melepaskan tembakan kepada Rajo Nan Panjang. Rajo Nan Panjang meninggal karena tertembak Sabai Nan Aluih di rumahnya sendiri. Dengan demikian, peran tokoh Rangkayo Narawatu tidak diperlukan lagi di dalam cerita komik.

Berbeda dengan komik, dalam teks *kaba Sabai Nan Aluih* (hipogram), Rangkayo Narawatu menyusul Rajo Nan Panjang ke Padang Pahaunan. Ia melarang Rajo Nan Panjang bertengkar mulut dengan Sabai Nan Aluih karena ia memandang Sabai Nan Aluih sebagai gadis kecil yang tidak tahu apa-apa dan tidak pantas pula rasanya kalau Rajo Nan Panjang melawan seorang perempuan. Ketika Rajo Nan Panjang bersikukuh ingin menjadikan Sabai Nan Aluih sebagai istrinya, Rangkayo Narawatu segera meninggalkan Padang Pahaunan. Akan tetapi, ia segera kembali ke Padang Pahaunan setelah mendengar suara tembakan senjata. Ia mendapati suaminya telah meninggal bersimbah darah di Padang Pahaunan. Ia menghampiri Sabai Nan Aluih yang masih di sana bersama dengan Mangkutak Alam dan jenazah Rajo Babandiang. Rangkayo Narawatu menghina Sabai Nan Aluih, seperti kutipan Data 4 berikut ini.

Oi upiak Sabai Nan Aluih, pandai bana kau marayu, ikolah gadih nan indak bamalu, hati tasiak bak palapah, jantuang bak pisang, manga kau bunuah tuan denai?

Bak cando nangko jinih parangai, sia urang nan ka namuah, isuak jadi rando gadih, sampai tuo manjuuang uban, den sangko gariang ikan jinak, buayo gadang mah kironyo (Pengahulu, 2013: 74).

Hei...Sabai Nan Aluih, pandai sekali kau merayu, inilah gadis yang tidak ada rasa malu. Mengapa kau bunuh suami saya? Seperti ini rupanya perangai, akan jadi perawan tua, disangka ikan jernih, buaya besar malah rupanya.

Bagian cerita tersebut merupakan bagian akhir cerita teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Bagian tersebut tidak ditemukan di komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Tokoh Rangkayo Narawatu hanya tokoh bawahan sehingga ketidakhadirannya dalam cerita tidak mempengaruhi esensi

pokok cerita *Sabai Nan Aluih*. Berbeda dengan tokoh tambahan lain seperti anak gembala. Kehadiran anak gembala dalam cerita sangat mempengaruhi esensi cerita karena dialah yang memberikan informasi kepada tokoh utama (Sabai Nan Aluih) perihal keadaan Rajo Babandiang yang telah dibunuh oleh Rajo Nan Panjang melalui tangan Rajo nan Kongkong. Hal yang demikian untuk deskripsi tokoh secara umum.

Secara khusus cara penokohan atau tampilan tokoh dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* berbeda dengan deskripsi tokoh dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Sabai Nan Aluih digambarkan sebagai gadis Minangkabau yang sempurna, cantik luar dan dalam. Akan tetapi, hal tersebut tidak terlihat dari gambar tokoh dalam komik. Di dalam komik, Sabai Nan Aluih digambarkan berambut sebauh dan tidak menggunakan pakaian khas tradisional Minangkabau, tidak menggunakan penutup kepala.

Selain itu, Tokoh Rajo Nan Panjang pun tidak digambarkan sesuai dengan deskripsi di dalam teks *kaba*. Rajo Nan Panjang dideskripsikan sebagai seorang yang ditakuti, mempunyai pengawal, dan memiliki istri banyak. Akan tetapi, tampilan Rajo Nan Panjang di dalam komik tampak bersahaja sama halnya dengan Rajo Babandiang. Hal itu menimbulkan perbedaan pandangan akan deskripsi tokoh di dalam teks dengan gambar tokoh di dalam komik.

Latar Cerita

Dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* terjadi penambahan beberapa latar seperti: di balai atau pasar, lapangan tempat bermain layang-layang, rumah Rajo Nan Panjang, dan Pandam Pekuburan. Hal ini dipengaruhi oleh perluasan alur cerita dengan tetap mempertahankan ide cerita dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Beberapa latar tersebut tidak ditemui di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Balai atau pasar merupakan latar dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Di balai atau di pasar itulah Rajo Nan Panjang melihat dan terpesona dengan keanggunan Sabai Nan Aluih. Hal ini sedikit berbeda dengan teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Sabai Nan Aluih diceritakan sebagai seorang gadis Minang yang selalu berada di rumah. Ia mempunyai kesibukan menenun di rumahnya. Bahkan, ketika dia menyusul ayahnya yang dikabarkan telah dibunuh oleh Rajo Nan Panjang, saat itulah pertama kali ia keluar rumah, seperti kutipan Data 5 berikut ini.

Sadanglah Sabai Nan Aluih, dek pintu lah tabukak, janjang takanak salamonyo, turunlah inyo ka laman, tadayuang pinggang nan lamah, tadodong bahu nan kambang, marantak subang di talingo, gumiro cincin di jari. Lapeh nan dari pintu kaporo, bajalan panjang hanyo lai, takajuik urang di kampuang, tacangang urang nan banyak, maliek Sabai Nan Aluih, turun rumah baru sakali nangko" (Penghulu, 2013: 52).

Begitu pintu terbuka, Sabai Nan Aluih segera berlari ke halaman, ia pergi dengan tubuh lemah. Ia pergi menyusul ayahnya, terkejut orang kampung karena baru pertama kali melihat Sabai Nan Aluih keluar rumah

Lapangan tempat bermain layang-layang juga muncul di komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Adik Sabai Nan Aluih bernama Mangkutak Alam sangat dimanjakan oleh ayahnya, yang ia tahu hanya membuat dan bermain layang-layang. Di dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* diceritakan setelah ia memperlihatkan layang-layang baru yang telah dibuatnya kemudian meminta izin kepada Sabai Nan Aluih untuk bermain layang-layang. Sabai Nan Aluih tidak memberi izin karena pada hari Jumat Mangkutak Alam seharusnya pergi ke masjid untuk beribadah sholat Jumat, bukan pergi bermain

layang-layang. Apalagi, cuaca sangat panas di tengah hari, seperti ungkapan larangan yang berkembang dalam masyarakat tradisional "*indak buliah kalua rumah tengah hari, beko sakit*" (Ramadhanti, 2017b). Mangkutak Alam menangis karena dilarang pergi bermain layang-layang. Tak lama Rajo Babandiang pulang dari masjid dan memberi izin Mangkutak Alam untuk pergi bermain layang-layang. Ketika Mangkutak Alam bermain layang-layang di lapangan, layangannya putus, lalu layangan itu dikejar dan diambil oleh anak-anak yang kebetulan berada di lapangan tersebut.

Latar cerita di rumah Rajo Nan Panjang juga dimunculkan dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Setelah ayahnya terbunuh di Padang Pahaunan, Sabai Nan Aluih meminta adiknya, Mangkutak Alam untuk membalas perbuatan Rajo Nan Panjang. Akan tetapi, adiknya tidak mempunyai keberanian. Sabai Nan Aluih memarahi adiknya yang tidak bisa berbuat apa-apa, padahal ia laki-laki yang seharusnya melindungi keluarga. Sabai Nan Aluih meminta adiknya untuk segera pulang. Sementara itu, ia pergi ke rumah Rajo Nan Panjang untuk menuntut balas. Di rumah Rajo Nan Panjang terjadi perang mulut antara Sabai Nan Aluih dan Rajo Nan Panjang. Rajo Nan Panjang mengarahkan tembakan ke Sabai Nan Aluih, Sabai Nan Aluih dapat menghindari tembakan itu. Rajo Nan Panjang malah yang akhirnya meninggal setelah terkena tembakan senjata Sabai Nan Aluih. Latar cerita di rumah Rajo Nan Panjang tidak ditemukan dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Rajo Nan Panjang terkena tembakan Sabai Nan Aluih dan meninggal di Padang Pahaunan, tidak di rumah Rajo Nan Panjang.

Pandam pekuburan merupakan latar cerita yang terdapat pada bagian akhir cerita komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Setelah Rajo Babandiang dikuburkan,

Sabai Nan Aluih, Sabai Saridun, dan Mangkutak Alam sangat sedih. Sabai Nan Aluih dan Mangkutak Alam terbayang dan teringat semua nasihat ayahnya, Rajo Babandiang, semasa hidup. Latar cerita di Pandam pekuburan ini tidak ditemui di teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Setelah Rajo Babandiang meninggal di Padang Pahaunan karena ditembak oleh Rajo Nan Kongkong, Rajo Nan Panjang juga meninggal karena ditembak oleh Sabai Nan Aluih. Peristiwa tersebut menjadi akhir cerita dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Secara umum, latar di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dideskripsikan dengan menggunakan kata-kata atau verbal, sedangkan komik *Kaba Sabai Nan Aluih* latar digambarkan dengan sedemikian rupa menggunakan gambar-gambar. Dari gambar-gambar latar tersebut dapat dibedakan penambahan latar yang terjadi di dalam komik dan latar mana yang tidak ditemukan di dalam teks. Penambahan latar ini bertujuan untuk mempertegas alur cerita.

Alur Cerita

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* (hipogram), cerita disajikan dalam lima bagian cerita, yaitu Pituah Bapak dan Mandeh, Rajo Nan Panjang, Di Padang Pahaunan, Manuntuik Bela, dan Mangkutak Alam. Komik *Kaba Sabai Nan Aluih* mengalami perluasan alur cerita. Perluasan alur cerita tampak pada perluasan bagian cerita menjadi delapan bagian, yaitu Pituah Mandeh, Main Layang-layang, Rajo Nan Panjang, Pinangan, Padang Pahaunan, Manuntuik Bela I, Manuntuik Bela II, dan Pekuburan.

Perluasan alur cerita pada komik *Kaba Sabai Nan Aluih* yang tampak berbeda adalah sebagai berikut. (1) Cerita diawali dengan perbincangan antara Rajo Babandiang dan Sadun Saribai, padahal dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*, Rajo Babandiang sedang berada di

masjid. (2) Mangkutak Alam sebelum pergi bermain layang-layang memperlihatkan layang-layang barunya kepada Sabai Nan Aluih. Selain itu, juga dijelaskan cerita ketika Mangkutak Alam bermain layang-layang di lapangan. Padahal, dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* bagian tersebut hanya cerita pendukung dan tidak diceritakan di bagian bab terpisah seperti di dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. (3) Pasar menjadi tempat pertama kali Rajo Nan Panjang melihat Sabai Nan Aluih, padahal dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diceritakan bahwa Rajo Nan Panjang pertama kali melihat Sabai Nan Aluih di rumah pingitannya. (4) Sebelum mendatangi rumah Rajo Babandiang untuk meminang Sabai Nan Aluih, Rajo Nan Panjang menyampaikan maksudnya itu terlebih dahulu kepada Lompong Batuah. Pada saat yang sama Sabai Nan Aluih bersin-bersin tanpa sebab di rumahnya, padahal hal yang demikian tidak ada di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. (5) Mangkutak Alam menemui Sabai Nan Aluih di Padang Pahaunan sebelum Sabai Nan Aluih menuntut balas kematian ayahnya. Di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diceritakan bahwa Mangkutak Alam menemui Sabai Nan Aluih setelah Sabai Nan Aluih telah membalaskan kematian ayahnya kepada Rajo Nan Panjang. (6) Sabai Nan Aluih menuntut balas kematian ayahnya dengan mendatangi Rajo Nan Panjang di rumahnya, di rumahnya itulah Rajo Nan Panjang meregang nyawa karena terkena tembakan senjata Sabai Nan Aluih. Di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diceritakan bahwa Rajo Nan Panjanglah yang menemui Sabai Nan Aluih di Padang Pahaunan dan meninggal di sana karena terkena tembakan senjata Sabai Nan Aluih. (7) Cerita diakhiri dengan pemakaman Rajo Babandiang, Sabai Nan Aluih dan Mangkutak Alam teringat dengan semua nasihat Rajo Babandiang semasa hidupnya. Di komik *Kaba Sabai*

Nan Aluih tokoh Rangkayo Narawatu, istri Rajo Nan Panjang malah dihilangkan tetapi tidak mengurangi inti cerita utama. Di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* cerita diakhiri dengan Rangkayo Narawatu berbicara dan menghina Sabai Nan Aluih karena tidak terima dengan kematian Rajo Nan Panjang. Pandam Pekuburan tidak ditemui di dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Proses Konversi dalam Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Pada tahap konversi, dilakukan pemu-taran teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* dengan tetap mempertahankan struktur cerita. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memadatkan cerita yang ada dalam teks *kaba* klasik Minangkabau menjadi lebih sederhana di dalam komik *kaba*.

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* banyak menggunakan ungkapan dan pantun Minangkabau. Pendeskripsian masing-masing tokoh disampaikan oleh *tukang kaba*, sedangkan dalam komik *kaba* pendeskripsian masing-masing tokoh disajikan dalam bentuk gambar. Ungkapan dengan gaya bahasa Minang dan pantun disederhanakan dalam bentuk balon-balon teks. Balon-balon teks dan gambar karakter tokoh menjadikan komik *kaba* lebih mudah dipahami dibanding teks *kaba*.

Pemadatan cerita tampak pada alur cerita di bagian akhir. Pemadatan cerita tersebut dilakukan dengan cara menghilangkan tokoh bawahan yang tidak terlalu berpengaruh terhadap ide cerita. Ada tidaknya tokoh bawahan dalam cerita tidak terlalu mempengaruhi alur cerita. Pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca tidak berubah karena ide utama cerita telah disampaikan, misalnya penghilangan tokoh bawahan, Rangkayo Narawatu, istri Rajo Babandiang di akhir cerita.

Proses Modifikasi dalam Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Pada tahap modifikasi, dilakukan perubahan tataran linguistik dengan memanipulasi kata dan urutan kalimat dengan tetap mempertahankan tema dan jalan cerita dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*. Modifikasi ini dilakukan dengan menyederhanakan kalimat yang ada dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* di dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Di dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* kata dan kalimat dimanipulasikan dalam bentuk gambar dan balon-balon teks. Gambar lebih banyak untuk menggantikan fungsi kata-kata atau verbal. Dialog tokoh dalam bentuk balon-balon teks lebih disederhanakan dengan tidak mengurangi pesan yang ingin disampaikan.

Pendeskrripsian tokoh dalam bentuk kata-kata juga disajikan dalam bentuk gambar tokoh, meskipun beberapa gambar tokoh di dalam komik tidak sesuai dengan deskripsi tokoh di dalam teks. Pertarungan antara Rajo Babandiang dan Rajo Nan Panjang disajikan melalui gambar-gambar pertarungan silat, tidak lagi berbentuk deskripsi panjang seperti di dalam teks.

Dengan menggunakan gambar, pembaca menjadi mudah memahami cerita tanpa perlu memahami teks yang panjang. Pada dasarnya di dalam komik, balon teks digunakan untuk mempertegas jalan cerita di samping gambar-gambar tokoh, ekspresi, dan latar yang menjadi bagian dari cerita.

Modifikasi juga tampak pada penyelesaian cerita komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Komik *Kaba Sabai Nan Aluih* menyajikan akhir cerita yang berakhir di Pandam Pekuburan Rajo Babandiang. Sabai Nan Aluih, Sadun Saribai, dan Mangkutak Alam sangat sedih dengan kematian Rajo Babandiang. Berbeda dengan teks *Kaba Sabai Nan Aluih* yang berakhir dengan kesedihan Sabai Nan Aluih di Padang Pahaunan. Ia menangis

dan meminta tolong kepada siapa saja agar dapat membantunya membawa pulang jenazah Rajo Babandiang. Cerita berakhir dengan kegelisahan Sabai Nan Aluih, di samping sedih dengan kematian ayahnya, ia juga merasa terpukul karena tidak tahu cara membawa jenazah ayahnya. Cerita di dalam teks dibiarkan menggantung begitu saja sehingga pembaca harus menafsirkan sendiri akhir cerita Sabai Nan Aluih.

Berbeda dengan teks, komik *Kaba Sabai Nan Aluih* disajikan dengan akhir cerita yang jelas. Pembaca disuguhkan dengan pesan yang disampaikan oleh Rajo Babandiang kepada kedua anaknya. Pesan tersebut teringat oleh Sabai Nan Aluih dan Mangkutak Alam ketika berada di pemakaman Rajo Babandiang.

Proses *Ekserp* dalam Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Pada tahap *ekserp*, dilakukan dengan penyadapan intisari cerita *Kaba Sabai Nan Aluih* oleh pengarang dan perubahan motif cerita pada komik *Kaba Sabai Nan Aluih* sebagai hasil transformasi. Pada dasarnya inti cerita *Kaba Sabai Nan Aluih* adalah seorang perempuan Minang yang memiliki watak layaknya perempuan Minang, gerak-gerik serta budi bahasanya sangat halus. Dia perempuan Minang yang sangat menjunjung tinggi martabat keluarga dan dengan berani menghadapi Rajo Nan Panjang karena telah membunuh ayahnya, Rajo Babandiang. Penyusun komik *Kaba Sabai Nan Aluih* melakukan penyadapan cerita tersebut dan mengembangkannya menjadi cerita bergambar dalam bentuk komik anak. Meskipun terjadi penyadapan dan pemadatan cerita, inti cerita tidak berubah. Pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca sebagaimana dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* tetap dapat dipahami oleh pembaca meskipun disajikan dengan bahasa dan sajian lebih sederhana dalam bentuk komik. Justru

sajian yang sederhana melalui balon teks dan dilengkapi gambar ilustrasi menjadikan anak lebih mudah memahami pesan yang terkandung di dalam cerita.

Keterjalinan Cerita antara Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dan Komik *Kaba Sabai Nan Aluih*

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dan komik *Kaba Sabai Nan Aluih* mengandung ide cerita dan pesan yang relatif sama. Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dipandang sebagai cerita prosa klasik yang disampaikan oleh *tukang kaba* (tukang cerita). Gaya bahasa yang digunakan adalah pepatah dan pantun dalam bahasa Minang. Banyaknya penggunaan ungkapan bahasa Minang dipandang sulit dipahami oleh para generasi yang saat ini lebih mengenal teknologi informasi. Bahkan beberapa kosakata Minangkabau sulit dipahami oleh generasi saat ini. Oleh karena itu, muncul komik *Kaba Sabai Nan Aluih* berbahasa Minangkabau sebagai upaya memperkenalkan kepada generasi saat ini tentang cerita-cerita yang berkembang dalam kebudayaan Minangkabau di masa lalu.

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* bertransformasi menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Cerita yang awalnya disajikan dalam format teks, yaitu tukang kaba yang bercerita menjadi cerita bergambar dalam bentuk komik anak. Gambar ilustrasi dan balon-balon teks menjadi daya tarik bagi anak khususnya generasi saat ini untuk memahami ide cerita yang disampaikan. Kaidah hipogram dalam proses transformasi teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*, seperti ekspansi, konversi, modifikasi, dan *ekserp* menjadi perhatian bagi penyusun komik *kaba* dalam menyajikan cerita yang lebih sesuai dengan pola perkembangan generasi saat ini. Proses ekspansi atau perluasan motif cerita yang ditandai dengan penambahan latar cerita tidak mempengaruhi esensi utama

cerita dan pesan yang terkandung. Begitu pula dengan proses konversi, modifikasi, dan *ekserp*. Tujuan penyusunan komik *kaba* semata-mata agar generasi saat ini dapat dengan mudah memahami makna cerita.

Pesan moral atau makna yang terkandung dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* adalah seorang perempuan yang sangat pandai bersikap, lemah lembut, dan sangat menyayangi keluarganya. Meskipun gadis Minang memiliki sifat yang lemah lembut serta halus budi bahasa, ia tak akan terima begitu saja ketika keluarganya diusik oleh orang lain. Perempuan Minang yang halus serta lembut akan berubah menjadi seorang yang pemberani demi membela kehormatan keluarganya. Selain itu, nilai-nilai budaya orang Minangkabau yang tersirat dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* adalah: orang Minang sangat memuliakan tamu, orang Minang sangat mudah bergaul dalam kehidupan masyarakat, gadis Minang mempunyai sifat yang sopan; tutur bahasa yang lemah lembut; serta mempunyai rasa malu, orang Minang di dalam kehidupan keluarga dituntut untuk senantiasa menghargai saudara, khususnya saudara laki-laki, orang Minang patuh kepada suami, orang Minang mempunyai sifat sabar dalam kehidupan, dan laki-laki Minang mempunyai tugas sebagai ayah bagi anaknya dan mamak bagi kemenakannya (Ramadhanti, 2017a).

SIMPULAN

Proses transformasi teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih* terjadi melalui proses ekspansi, konversi, modifikasi, *ekserp*. Ekspansi merupakan perluasan tokoh, latar, dan alur cerita teks *Kaba Sabai Nan Aluih* dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Konversi terjadi dalam bentuk pemutaran hipogram, yaitu mengubah teks menjadi balon-balon teks dan gambar ilustrasi

dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Modifikasi yang terdapat dalam komik *Kaba Sabai Nan Aluih* terlihat pada penyelesaian cerita yang jelas tidak menggantung seperti dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih*, modifikasi juga tampak pada penambahan latar sehingga lebih mempertegas cerita yang disajikan. *Ekserp* tampak dari pengembangan inti-sari cerita dalam teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi komik *Kaba Sabai Nan Aluih*.

Teks *Kaba Sabai Nan Aluih* ditujukan untuk semua kalangan sehingga akhir cerita yang menggantung menjadi tugas pembaca untuk menafsirkannya. Komik *Sabai Nan Aluih* ditujukan untuk anak-anak. Cerita di dalam komik disajikan dengan akhir yang tidak menggantung agar anak-anak lebih memahami makna yang terkandung di dalam cerita. Perluasan cerita, pengurangan tokoh dan penambahan latar tampaknya disengaja karena sasarannya pembacanya adalah anak-anak. Cerita di dalam komik tidak menggantung seperti di dalam teks. Cerita diakhiri dengan Sabai Nan Aluih dan Mangkutak Alam kembali teringat pesan yang disampaikan ayah mereka semasa hidup. Pesan ini secara tidak langsung disampaikan kepada pembaca anak-anak agar lebih memahami nilai-nilai kehidupan dalam budaya Minangkabau. Penambahan latar cerita, misalnya di lapangan tempat bermain-main mengandung makna agar anak-anak zaman sekarang yang hidup dengan teknologi dapat mengenal permainan layang-layang sebagai salah satu bentuk permainan tradisional yang dapat melatih kreativitas, kesabaran, dan kerja sama. Penghilangan tokoh Rangkayo Narawatu tampaknya juga disengaja karena salah satu dialognya dalam teks kaba berisi umpatan kepada Sabai Nan Aluih. Ada tidaknya tokoh tersebut tidak mempengaruhi esensi cerita.

Dengan demikian, proses transformasi atau alih wahana dari teks menjadi komik memberikan gambaran bahwa telah terjadi reduksi/pengurangan tokoh cerita, yaitu tokoh Rangkayo Narawatu yang tidak ditemukan di dalam komik. Penambahan latar cerita di dalam komik yaitu balai atau pasar tradisional dan lapangan tempat Mangkutak Alam bermain layang-layang. Perubahan/permutasi terjadi pada akhir cerita. Di dalam teks Rajo Nan Panjang meninggal karena ditembak oleh Sabai Nan Aluih di Padang Pahaunan, sedangkan dalam komik, Rajo Nan Panjang meninggal karena tertembak di rumahnya sendiri. Perubahan/permutasi secara umum terjadi pada teks verbal yang diubah menjadi nonverbal atau gambar-gambar untuk menyederhanakan cerita. Gambar menyederhanakan bentuk verbal dalam teks. Melalui gambar itu pembaca dapat dengan mudah memahami tokoh, latar, alur cerita, dan pesan-pesan yang terkandung di dalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, S. D. (2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Dewi, T. K. S. (2014). Rara Mendut dari Sastra Lisan ke Sastra Tulis: Potret Perlawanan terhadap Kekuasaan. *Atavisme*, 17 (2), 218–231. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24257/atavisme.v17i2.11.218-231>
- Endraswara, S. (2013). *Metode Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Caps Publishing.
- Ernesto, P. (1991). *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Hutcheon, L. (2006). *Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. London: The Johns Hopkins University Press.

- Karkono. (2009). Perbedaan Makna Novel dan Film Ayat-Ayat Cinta: Kajian Ekranisasi. Diperoleh dari <https://doi.org/10.24257/atavisme.v12i2.168.167-180>
- Nafis, A. (2004). *Si Palalok*. Padang: Pusat Pengkajian Islam dan Minangkabau.
- Navis, A. . (1986). *Alam Takambang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Pustaka Grafiti Press.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Parmato, Y. J., Arianti, L. S., & Novita, D. F. (2015). *Sabai Nan Aluih: Sebuah Komik Kaba Minangkabau*. Padang: SURI (Surau Institute for Conservation) Bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang.
- Penghulu, M. R. M. D. R. (2013). *Kaba Klasik Minangkabau: Kaba Sabai Nan Aluih*. Bukittinggi: Kristal Multimedia.
- Pradotokusumo, P.S. (1986). *Kakawin Gajah Mada sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20: Suntingan Naskah serta Telaah Struktur Tokoh dan Hubungan Antarteks*. Bandung: Bina Cipta
- Pudentia, M.P.S.S. (1992). *Transformasi Sastra: Analisis atas Cerita Rakyat Lutung Kasarung*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ramadhanti, D. (2017a). Pembelajaran Karya Prosa Klasik sebagai Cara Menumbuhkan Perilaku Berkarakter. Dalam S. G. Attas, N. S. F. Asih, Santia, R. Purbasari, Ratna, A. Sumiati, & A. Wahyu (Eds.), *Proceedings 1st International Conference on Education, Literature, and Arts (ICELA)* (2407–2416). Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
- _____. (2017b). Pembentukan Karakter Melalui Ungkapan Kepercayaan Rakyat dalam Masyarakat Minangkabau. *Basindo: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajaranannya*, 1 (2), 72–78.
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. Bloomington & London: Indiana University.
- Roesli, M. (2008). *Sitti Nurbaya: Kasih Tak Sampai (Cetakan 44)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saraswati, R. (2014). Distorsi dalam Film Adaptasi “Snow White” Versi Disney dan Non-Disney terhadap Karya Grimm Bersaudara. *Metasastra*, 7 (1), 85–96. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2014.v7i1.85-96>
- Supriatin, Y. M. (2014). Representasi Antara Fakta dan Fiksi Jang Ok Jung: Sebuah Drama Sejarah Korea. *Metasastra*, 7 (2), 241–252. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2014.v7i2.241-252>
- Teeuw, A. (2013). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Yanda, D. P. (2018). Teks Cerita si Palalok: Kajian Pemahaman Nilai-Nilai Kehidupan Melalui Metode Literasi Kritis. *Bahastra*, XXXVIII (1), 20–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/bahastra>