

## PERANCANGAN MEDIA EDUKASI ADAT DAN NILAI-NILAI BUDAYA MINANGKABAU BAGI ANAK-ANAK PERANTAU UMUR 6-9 TAHUN

**Nadira Ramadhina**

**Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University**

Email: nadiraramadhina@student.telkomuniversity.ac.id

**Pembimbing:**

**Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn.**

Email: deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

---

**Abstrak:** Terdapat dua kebudayaan besar yang memiliki pengaruh kuat di Nusantara, salah satunya adalah kebudayaan Minangkabau. Memiliki arti “Kerbau yang Menang” kata Minangkabau berasal dari kata Manangkabau, diceritakan dalam Tambo bahwa kerajaan Pagaruyung akan ditaklukan oleh kerajaan Majapahit. Diadakan adu kerbau dan kerajaan Pagaruyung memenangkan adu kerbau tersebut sehingga masyarakat mulai menyebutnya sebagai Minangkabau. Suku Minang menganut sistem demokrasi, mereka menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah. Budaya Minangkabau memiliki banyak sekali keunikan, mulai dari kesenian, Bahasa, olahraga, rumah adat, makanan dan lain-lain. Tetapi pada zaman modern ini orang Minangkabau yang menjalankan adat dan nilai-nilai Minangkabau dan juga mengetahui asal-usul dan sejarahnya sudah sangat jarang, sedikitnya media untuk mempelajari budaya Minangkabau, budaya bercerita secara lisan yang sudah mulai menghilang dan juga masyarakat perantau Minangkabau yang sudah beradaptasi dengan budaya dimana mereka tinggal juga menjadi salah satu alasan kenapa budaya Minangkabau sudah mulai dilupakan perlahan-lahan. Metode pengumpulan data untuk perancangan laporan dan karya yang digunakan berupa studi pustaka dengan teori; ilustrasi, warna, layout, dan tipografi, dan juga pengetahuan budaya dan adat Minangkabau dan kuesioner. Metode Analisis yang digunakan dalam perancangan laporan dan karya adalah analisis SWOT dan analisis Matriks. Hasil dari perancangan ini akan menjadi media edukasi berupa buku aktivitas anak untuk umur 6-9 tahun. Diharapkan dari hasil perancangan tugas akhir ini dapat mengedukasi generasi muda tentang budaya Minangkabau.

**Kata kunci:** Budaya Minangkabau, Edukasi Anak-Anak, Ilustrasi

---

**Abstract:** *There are two major cultures that have a strong influence on the Indonesian archipelago, one of them being the Minangkabau culture. Having the meaning 'Buffalo that won' the word Minangkabau is derived from the word Manangkabau, it was told in Tambo that the kingdom of Pagaruyung would be conquered by the kingdom of Majapahit. A buffalo fight was held and the kingdom of Pagaruyung won the buffalo fight so the people started calling it Minangkabau. Minang tribe adheres to a democratic system, they solve problems by the way of deliberation. Minangkabau culture has a lot of uniqueness, ranging from art, language, sports, traditional houses, food, and much more. But in this modern era Minangkabau people who carry out Minangkabau customs and values who also understand their origins and history are very rare, there are little to no media to study the Minangkabau culture, storytelling about the ancestors has slowly dissipated, and also the Minangkabau wanderers who have adapted to the culture in where they live are also one of the reasons why Minangkabau culture has slowly begun to be forgotten. In the designing of the final project using data collection methods in the form of literature studies such as; illustration, color, layout, typography, and also the study of the Minangkabau culture and questionnaires. Analysis methods that are used in the making of this report and designing the designing of this artwork are the SWOT analysis and matrix analysis. The result of this design will be an educational medium in the form of an activity book for children ages 6-9. It is expected that the result of the final project can be used to educate the young about the Minangkabau Culture.*

**Keywords:** *Minangkabau Culture, Children's Education, Illustration.*

---

## **1. Pendahuluan**

Terdapat dua kebudayaan besar yang memiliki pengaruh kuat di Nusantara, salah satunya adalah kebudayaan Minangkabau. Minangkabau terdiri atas daratan Sumatera Barat, separuh daratan Riau, barat dari Jambi, barat daya Aceh, bagian utara Bengkulu, pantai barat Sumatera Utara dan Negeri Sembilan pada Malaysia. Asal-usul penamaan Minangkabau itu dari sejarah yang ditulis dalam Tambo pada saat Kerajaan Pagaruyung akan ditaklukkan oleh kerajaan Majapahit. Oleh penasihat raja dicetuskan sebuah ide untuk menghindari pertempuran yaitu dengan adu kerbau, bila adu kerbau dimenangkan oleh kerajaan Majapahit maka kerajaan Pagaruyung akan menyerahkan kerajaannya dan bila yang terjadi sebaliknya maka kerajaan Majapahit akan kembali ke tanah Jawa. Adu kerbau dimenangkan oleh kerajaan Pagaruyung. Karena itulah masyarakat kerajaan Pagaruyung mulai menggunakan julukan "Minangkabau" atau "Manangkabau" yang berarti "Kerbau yang menang".

Minangkabau sering kali disamakan dengan orang Padang. Orang Minangkabau itu sendiri terdiri dari beberapa suku yang tinggal disepanjang Bukit Barisan pulau Sumatera, sementara itu orang-orang yang tinggal di kota Padang adalah orang Padang. Sebagai salah satu etnis yang berpengaruh suku Minang ini menganut sistem demokrasi, semua masalah diselesaikan dengan cara musyawarah. Tak hanya itu suku Minang juga menganut sistem matrilineal dimana garis keturunan merujuk pada sang ibu sedangkan ayah disebut ipar dan diperlakukan seperti tamu di dalam keluarga. Dalam hal kesenian suku Minang memiliki berbagai macam atraksi, salah satunya Tari Pasambahan, Tari Piring, Silek (Silatnya orang Minangkabau). Orang Minangkabau juga memiliki keunikan yang beragam mulai dari seni berkata-kata seperti Persembahan(Pasambahan), Salawat Dulang, Indang dan masih banyak lagi keragamannya.

Namun pada zaman modern sekarang ini orang Minang yang merantau sudah tidak mengetahui dan tidak menjalankan sebagian besar adat dan nilai-nilai dari budaya Minangkabau, bahkan asal-usul dan sejarah budayanya saja tidak diketahui. Hal ini disebabkan oleh keluarga perantau yang terpapar dan telah beradaptasi dengan budaya setempat. Kecanggihan teknologi yang ada dan semakin populernya budaya luar di kalangan masyarakat membuat budaya Minangkabau ini meredup dan perlahan-lahan dilupakan oleh generasi muda.

Mengamati fenomena ini, dimana budaya Minangkabau yang tidak begitu dikenali dan mulai dilupakan oleh generasi mudanya melatar belakangi dipilihnya judul perancangan tugas akhir penulis. Dengan adanya media edukasi kreatif bagi anak umur 6-9 tahun berupa buku aktivitas yang diharapkan dapat menarik anak-anak untuk mempelajari budaya Minangkabau dan mempermudah penyerapan informasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik.

## **2. Dasar Pemikiran**

### **2.1 Teori DKV**

Desain Komunikasi Visual itu adalah penyampaian sebuah gagasan secara visual dengan mendalami konsep komunikasi dan perumpamaan kreatif untuk mengolah elemen grafis agar buah pikiran dapat diterima oleh individu atau kelompok yang merupakan target audience pesan tersebut. (Kusrianto, 2007:2)

### **2.2 Teori Tipografi**

Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari karakteristik dan spesifikasi huruf. Untuk tujuan-tujuan tertentu bagaimana cara memilih dan mengelola huruf (Supriyono, 2019:20). Tipografi juga merupakan proses seni untuk merancang sebuah komposisi untuk mendapatkan efek tampilan yang diinginkan dengan menyusun menggunakan huruf cetak.

Menurut Sihombing (2015) Klasifikasi huruf itu dibuat berpedoman pada kejadian-kejadian penting dalam sejarah penciptaan dan pengembangan huruf latin. Klasifikasi huruf tersebut terdiri dari; *Old Style, Transitional, Modern, Egyptian,* dan *Sans serif*.

### 2.3 Teori Ilustrasi

Agar sebuah ilustrasi dapat dirasakan secara langsung oleh pembaca, penggambaran suatu elemen rupa harus dapat lebih menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks. (Rohidi, 1984). Fungsi Ilustrasi menurut Salam (2017) adalah; Menjelaskan, Mendidik, Menceritakan, Mempromosikan, Menghibur, Menyampaikan opini, Memperingati, Memuliakan, Menyampaikan rasa simpati atau empati, dan mencatat peristiwa.

### 2.4 Teori Warna

Warna merupakan impresi yang didapat oleh mata dari pantulan cahaya terhadap benda yang dikenainya (KBBI). Warna adalah pelengkap suatu gambar dan juga sebagai sarana untuk mengekspresikan keadaan jiwa pelukis. Warna dapat dikategorikan sebagai berikut; Primer (Merah, Kuning, dan Biru), Sekunder (Jingga, Ungu, Hijau), Tersier (Jingga kekuningan, Biru kehijauan), dan Komplementer (Merah dan hijau, Kuning dan ungu, dan Biru dan jingga).

### 2.5 Teori Layout

Layout merupakan komposisi elemen perancangan terhadap suatu bidang pada sebuah media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa. (Rustan, 2008:1) Layout memiliki prinsip sebagai berikut; *Sequence, Emphasis, Balance,* dan *Unity*.

### 2.6 Kebudayaan Minangkabau

Luas Sumatera Barat yang sekarang ini diperkirakan sebagai asal dari kebudayaan Minangkabau, tetapi pandangan orang Minangkabau itu sendiri daerahnya dibagi menjadi bagian-bagian khusus. Tak hanya di daerah asal tetapi

orang Minangkabau juga tersebar di beberapa tempat di Sumatra. Setiap daerah yang menggunakan bahasa Minangkabau dianggap sebagai daerah pendatang Minangkabau. Orang Minangkabau, terutama laki-laki banyak merantau keluar daerah, ini disebabkan oleh dua sebab utama, yaitu salah satunya adalah keinginan untuk mendapatkan kekayaan sendiri tanpa mengandalkan harta warisan keluarga karena didalam adat Minangkabau anak laki-laki tidak memiliki hak waris tanah, karena hak waris tanah adalah hak milik pihak perempuan dan perselisihan yang menyebabkan orang yang kalah untuk berpindah ketempat lain. Orang Minangkabau menggunakan bahasa Minangkabau yang memiliki hubungan erat dengan bahasa Melayu. Bahasa Melayu dan bahasa Minangkabau dapat ditemukan kata-kata yang memiliki kesamaan dengan mengubah bunyi-bunyi suatu kata tertentu saja.

## 2.7 Adat Minangkabau

Dalam Minangkabau, adat merupakan peraturan hidup sehari-hari. Orang Minang yang hidup tanpa peraturan merupakan orang yang 'tak beradat'. Adat sopan santun dalam Minangkabau merupakan hal-hal yang fundamental seperti landasan berpikir, nilai-nilai dalam kehidupan, norma-norma pergaulan, filsafah hidup, hukum, dan semua itu harus di patuhi. Peraturan-peraturan yang ada biasanya berupa pepatah-petitih.

## 3. Pembahasan

Produk yang akan dibuat adalah buku aktivitas anak-anak yang mempelajari tentang pantun adat budaya Minangkabau dan juga bisa digunakan untuk bermain bagi anak-anak umur 6-9 tahun.

### 3.1 Data Khalayak Sasaran

Dalam pemilihan target audiens perancangan buku aktivitas anak ini dapat dilihat dari segmentasi geografis, demografis, psikografis, dan perilaku konsumen (behavioral) sebagai berikut;

#### 1. Segmentasi Demografis

Usia	: 6-9 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan dan Laki-laki
Tingkat Ekonomi	: Menengah
Tingkat Pendidikan	: Kelas 1-3 SD

#### 2. Segmentasi Psikografis

Sasaran khalayak dari perancangan buku aktivitas anak ini adalah anak-anak dari keluarga perantau Minangkabau.

### 3. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen yang menjadi target adalah anak-anak yang rasa ingin tahunya tinggi.

#### 3.2 Kuesioner

Kuesioner terdiri dari 21 pertanyaan dan mendapatkan responden sebanyak 141 orang. Dari 141 responden ada 80 responden dari generasi muda dan 61 responden generasi tua.

#### 3.3. Analisis Produk Sejenis

	<b>Greek Myths and Mazes</b>	<b>Ancient Greeks Sticker Book</b>
<b>Jenis</b>	Buku aktivitas labirin	Buku aktivitas stiker
<b>Style</b>	Kartun	Kartun
<b>Konsep</b>	Menelusuri labirin-labirin dari legenda dan mitologi Yunani.	Buku sejarah Yunani kuno untuk anak-anak dengan stiker sebagai pendukung.

Dari perbandingan matriks diatas, dapat disimpulkan bahwa;

1. Kedua buku merupakan media cetak.
2. Keduanya memiliki gaya visual yang simpel dan lucu agar menarik perhatian anak-anak.
3. Keduanya menggunakan warna-warna sederhana agar mudah dimengerti oleh anak-anak.

#### 3.4 Analisis Kuesioner dan SWOT

##### 3.4.1 Analisis Kuesioner

Hasil dari kedua analisis kuesioner mengatakan bila berasal dari keluarga perantau diatas generasi kedua pengetahuan adat dan nilai-nilai budaya Minangkabau sudah semakin menurun karena pengaruh adat dan nilai-nilai kebudayaan daerah rantau mereka sudah menjadi bagian dari hidup anak-anak rantau

ini. Adat dan nilai-nilai budaya Minangkabau yang dijalankan juga lebih disaring. Tetapi dari kedua generasi mereka setuju bahwa mengetahui tentang pengetahuan, adat dan nilai-nilai Minangkabau itu sangat penting. Dan biarpun berbeda generasi sebagian besar responden juga menyetujui bahwa style ilustrasi yang bagus buat buku kreatif anak-anak adalah yang ‘lucu, gaya ilustrasi anak-anak’.

### 3.4.2 Analisis SWOT

Analisis yang berdasarkan akal sehat untuk mengoptimalkan kekuatan dan peluang dan mengurangi kelemahan dan ancaman merupakan analisis SWOT. Berikut adalah hasil yang didapatkan penulis, berdasarkan data yang ada:

#### 1. *Strength* (Kekuatan):

Kekuatan (*Strength*) dari produk yang akan dikerjakan oleh penulis adalah buku aktivitas anak yang bertema Minangkabau belum ada dan menggunakan gaya ilustrasi anak-anak agar lebih mudah dicerna oleh target audiens.

#### 2. *Weakness* (Kelemahan):

Kelemahan (*Weakness*) dari produk yang dikerjakan adalah, karena menggunakan media yang lebih tradisional berupa media cetak berarti harus bersaing dengan buku aktivitas anak lainnya yang dalam bentuk cetak maupun sudah dalam digital.

#### 3. *Opportunity* (Peluang):

Peluang (*Opportunity*) dari produk ini adalah buku aktivitas anak yang belum di angkat sebelum-sebelumnya, ini dapat menarik minat audiens untuk mencari tahu tentang produk yang akan dibuat.

Penyampaian dengan gaya ilustrasi anak-anak juga dapat menarik minat audiens untuk menggunakan buku aktivitas anak-anak yang akan dibuat.

#### 4. *Threat* (Ancaman):

Ancaman (*Threat*) yang dihadapi adalah buku aktivitas anak dengan konten yang lebih familiar dan lebih populer kepada anak-anak generasi sekarang yang cenderung kebarat-baratan.

### 3.5 Analisis Matriks SWOT

	<i>Strengths</i> (S)	<i>Weakness</i> (W)
	1. Belum ada buku aktivitas anak dengan tema Minangkabau. 2. Menggunakan gaya ilustrasi ‘kartun’	1. Menggunakan media tradisional yaitu media cetak, dimana sekarang sudah banyak

	agar lebih mudah diterima oleh anak-anak.	yang dalam bentuk digital.
<b>Opportunities</b>	<b>S-O</b>	<b>W-O</b>
1. Karena belum pernah digunakan sebelumnya, dapat menarik minat audiens untuk mencari tentang produk yang akan dibuat.	- Memanfaatkan belum adanya buku aktivitas anak bertema Minangkabau untuk menarik minat audiens.	- Melakukan promosi pada media sosial dan juga promosi <i>mouth to mouth</i> .
<b>Threat</b>	<b>S-T</b>	<b>W-T</b>
1. Banyak buku aktivitas anak dengan konten yang lebih familiar dan lebih populer untuk anak-anak.	- Fokus pada ilustrasi yang menarik untuk perancangan produk	- Promosi ke audiens untuk mengenalkan produk pada target audiens

#### 4. Konsep dan Hasil Perancangan

##### 4.1 Konsep Pesan

Dalam perancangan buku aktivitas anak ini, penulis ingin menyampaikan pesan bahwa mempelajari budaya itu tidak harus dengan cara yang membosankan tetapi bisa dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak. Pesan disampaikan dengan cara menggabungkan ilustrasi dan narasi menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Minang dan juga dalam bahasa Indonesia agar target audiens yang tidak mengerti bahasa Minang tetapi ingin mempelajari tentang adat dan nilai-nilai Minangkabau bisa memahami juga. Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui buku aktivitas anak-anak dyang berjudul 'Ambo urang Minang' ini menyampaikan

tujuan dari kata kuncinya yaitu 'Kenali, Pelajari, Terapkan'. Dengan mengenali budaya Minangkabau kita bisa mengenali tanda-tanda yang ada pada kehidupan keseharian, jika sudah mengenali budayanya dapat di dalam dengan mempelajarinya dengan cara yang menyenangkan, dan jika sudah dipelajari dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian pesan disampaikan dengan menampilkan ilustrasi, kalimat-kalimat yang mudah dimengerti oleh anak berumur sekitar 6-9 tahun, dan permainan yang dapat menimbulkan keinginan target audiens untuk menggunakan buku sampai halaman terakhir.

#### **4.2 Konsep Kreatif**

Pesan yang ingin dikomunikasikan oleh penulis pada buku 'Ambo Urang Minang' ini adalah dimanapun berada dan bagaimanapun keadaan asal-usul seseorang akan selalu menjadi bagian dari orang itu, untuk itu mempelajari adat, nilai-nilai, dan atribut-atribut budaya Minangkabau sangat penting bagi identitas orang yang berketurunan Minang. Dan dengan adanya buku aktivitas kreatif anak bertema budaya Minangkabau ini, mempelajari budaya Minangkabau tidak harus membosankan tetapi bisa dengan menyenangkan sambil bermain.

#### **4.3 Konsep Media**

Dalam perancangan karya media utama yang akan digunakan adalah media cetak berupa buku aktivitas anak berukuran A4(21x29,7cm) horizontal diawali dengan narasi yang memperkenalkan karakter utaman dan diikuti dengan sebuah cerita yang akan mengiringi dari awal sampai dengan akhir buku. Tidak hanya berupa cerita saja tetapi diantara jalan cerita akan diselipkan permainan-permainan yang tidak hanya mengajarkan tentang adat dan nilai-nilai budaya Minangkabau tetapi juga atribut budayanya juga seperti seni, rumah adat, baju adat, dan atribut-atribut lainnya. Permainan-permainan yang ada dalam buku aktivitas anak ini diharapkan dapat menstimulasi otak sang anak dan tentunya juga mengajari tentang budaya Minangkabau dengan cara yang lebih menarik.

#### **4.4 Media Pendukung**

Dalam perancangan karya media utama yang akan digunakan adalah media cetak berupa buku aktivitas anak berukuran A4(21x29,7cm) horizontal diawali dengan narasi yang memperkenalkan karakter utaman dan diikuti dengan sebuah cerita yang akan mengiringi dari awal sampai dengan akhir buku. Tidak hanya berupa cerita saja tetapi diantara jalan cerita akan diselipkan permainan-permainan yang tidak hanya mengajarkan tentang adat dan nilai-nilai budaya Minangkabau

tetapi juga atribut budayanya juga seperti seni, rumah adat, baju adat, dan atribut-atribut lainnya. Permainan-permainan yang ada dalam buku aktivitas anak ini diharapkan dapat menstimulasi otak sang anak dan tentunya juga mengajari tentang budaya Minangkabau dengan cara yang lebih menarik.

#### 4.5 Konsep Visual

Konsep visual merupakan acuan penulis dalam penyampaian informasi kepada target audiens. Penulis mencari banyak referensi untuk dijadikan contoh bagi karya yang akan dirancang di amati, ditiru, dan dimodifikasi(ATM) dan digabungkan dengan gaya ilustrasi penulis sendiri. Dalam buku kreatif anak ini ditampilkan dengan ilustrasi yang cerah, riang, dan simpel untuk memudahkannya diterima dan dicerna anak-anak berumur 6-9 tahun.

##### 1. Konsep Karakter

Buku aktivitas anak yang berjudul “Ambo Urang Minang” ini akan memiliki beberapa karakter, terdapat satu karakter utama, dua karakter pendukung, dan juga karakter latar belakang. Berikut adalah penjelasan dari para karakter:

##### a. Karakter Utama

- Amir
  - Nama : Amir
  - Umur : 8 Tahun
  - Sifat : Ceria, supel, ramah, rasa ingin tahu sangat tinggi, pintar, atletis.
  - Deskripsi Fisik : Kulit terak, rambut ikal, badan berisi, mata belo, dan senyuman yang cerah.

##### b. Karakter Pendukung

- Ibu Amir
  - Nama : Siti
  - Umur : *Mid 30's*
  - Sifat : Ramah, Rendah hati,
  - Deskripsi Fisik : Kulit putih, ukuran dan tinggi badan rata-rata, murah senyum.
- Ayah Amir
  - Nama : Burhanuddin
  - Umur : *Late 30's*
  - Sifat : Bijaksana, ramah, Dermawan.
  - Deskripsi Fisik : Rambut ikal, badan berisi, coklat muda, gagah.

##### c. Maskot

- Mibo

Mibo si kerbau adalah maskot yang akan menemani Amir dan anak-anak yang menggunakan buku kreatif anak ini dalam setiap permainan yang ada. Mibo itu singkatan dari Minangkabau.

d. Karakter Latar Belakang

Karakter latar belakang dalam buku aktivitas “Ambo Urang Minang” hanya sebatas untuk melengkapi cerita dan tidak ada signifikansi yang cukup untuk dibuat menjadi karakter pendukung.

2. Konsep Permainan

Dalam buku “Ambo Urang Minang” akan ada beberapa macam permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak yang menggunakan buku ini, yang diharapkan dapat membantu mengedukasi anak-anak tentang budaya dan juga adat dan nilai-nilai budaya Minangkabau. Berikut adalah beragam aktivitas yang bisa dilakukan anak-anak pada buku “Ambo Urang Minang”; *Story, Connect the dots, Coloring, Sticker Activity, Find the match.*

3. Konsep Warna

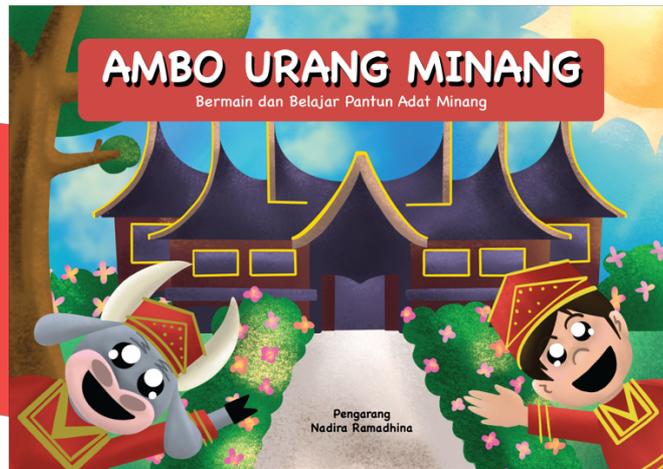
Dalam perancangan karya, warna khas Minangkabau adalah warna utama yang digunakan dalam perancangan. Warna khas budaya Minangkabau terdiri dari warna; merah, kuning, dan hitam. Tidak hanya itu saja, tetapi didukung juga dengan warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian sang anak dan juga dapat membuat mereka tidak cepat bosan dengan warna yang itu-itu saja.

4. Konsep Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan adalah sans serif yaitu Chalkboard SE. Karakter *font* Chalkboard SE adalah jenis *font* untuk anak-anak yang hangat dan ramah dengan bentuk huruf yang sederhana, dirancang khusus untuk anak-anak sehingga lebih mudah dicerna.

#### 4.6 Hasil Perancangan

Berikut ini adalah hasil dari perancangan buku aktivitas anak-anak budaya Minangkabau oleh penulis:



Gambar 4.1 Cover depan Ambo Urang Minang



Gambar 4.2 Pengenalan tokoh Ambo Urang Minang



Gambar 4.3 Story Telling



Gambar 4.4 Story Telling 2



Gambar 4.5 Adat Jika Ada Tamu



Gambar 4.6 Rendah Hati



Gambar 4.26 Find the match



Gambar 4.27 Connect the dots

## 5. Kesimpulan dan Saran

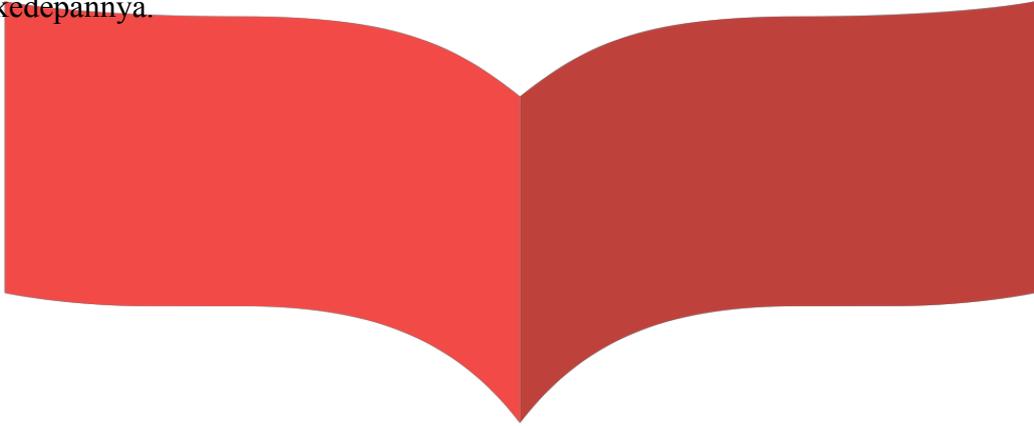
### 5.1 Kesimpulan

Dari semua data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa keturunan Minangkabau perantau rawan untuk melupakan budaya asal mereka, karena telah beradaptasi dengan budaya yang mereka tinggali. Kurangnya bahan untuk mempelajari budaya pun juga menjadi satu masalah bagi yang ingin mempelajari budaya Minangkabau terutama bagi generasi muda yang hanya mengetahui kebudayaan dari daerah rantau orang tua mereka. Generasi muda sekarang jika disuruh belajar dengan materi yang seadanya enggan untuk mempelajari, oleh karena itu buku aktivitas kreatif anak menjadi solusi dari masalah tersebut.

### 5.2 Saran

Meskipun penulis mengharapkan perancangan yang dilakukan sempurna, tetapi pada kenyataannya masih banyak kekurangan yang ada pada perancangan ini

yang harus diperbaiki penulis. Hal ini karena pengetahuan penulis masih tidak seberapa, kritik dan saran diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk kedepannya.



## Daftar Pustaka

1. Darmaprawira, W.A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB
2. Fauzia, Z., & Hidayat, S. (2018). *Perancangan Media Edukasi Penumbuhan Akhlak Mulia Pada Anak Dengan Menggunakan Metode Pendidikan Qur'ani*. eProceedings of Art & Design, 5(3).
3. Koentjaraningrat. 2002. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Djambatan.
4. Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
5. M.S, Amir. 1997. *Adat Minangkabau: Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*. Jakarta Pusat: PT. Mutiara Sumber Widya.
6. Rangkuti, Freddy. 2018. *Teknik Membedah Kasus Bisnis: Analisis SWOT*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
7. Rustan, Suriyanto.2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
8. Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan Sunrise.
9. Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
10. Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.