

## Perancangan Media Informasi Budaya *Partuturan* Mandailing Pada Komunitas Masyarakat Desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu

Intan P<sup>1</sup>, Harissman<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

[intantata2704@gmail.com](mailto:intantata2704@gmail.com), [harismanomar@gmail.com](mailto:harismanomar@gmail.com)

### Abstrak

Budaya *Partuturan* Mandailing merupakan tradisi adat suku Mandailing yang mengatur tata krama atau etika dalam berinteraksi dengan orang lain. Budaya ini digunakan oleh komunitas Masyarakat Mandailing di desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu, akan tetapi budaya ini mulai dilupakan akibat perkembangan zaman dan semakin pesatnya perkembangan media digital. Perancangan ini bertujuan untuk menjadi alternatif solusi meningkatkan perluasan informasi mengenai kebudayaan Masyarakat Mandailing yaitu budaya *Partuturan* melalui media informasi yang inovatif. Solusi tersebut disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar untuk anak yang berisi tentang jenis-jenis *Partuturan*, filosofi *Partuturan*, dan cara penggunaannya menggunakan ilustrasi yang dinamis dan *colorfull*. Perancangan ini dinilai efektif untuk meningkatkan ketertarikan anak Sekolah Dasar terhadap bacaan yang memiliki unsur daerah, seperti cerita yang berisikan budaya. Alur dan penggunaan bahasa dalam buku anak mudah dimengerti, serta penggunaan visual atau ilustrasi yang relevan dapat membantu anak dalam memahami jalan cerita dan penjelasan terkait budaya masyarakat Mandailing. Berdasarkan hal tersebut, media informasi berbasis buku cerita bergambar anak dinilai efektif sebagai sarana penyampaian informasi terkait budaya *Partuturan* Mandailing pada komunitas Masyarakat Mandailing desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu.

**Kata Kunci:** Media Informasi, Buku Cerita Bergambar, Budaya *Partuturan*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagamannya, Keanekaragaman tersebut terwujud nyata dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari suku, bahasa, ras, agama, hingga adat istiadat dan sistem kepercayaan local (Dora et al., 2024). Salah satunya budaya *Partuturan* Mandailing, menurut pulungan dalam (Pulungan, 2016) *Partuturan* adalah aturan tata krama atau etika dalam berinteraksi dengan orang lain. *Partuturan* merupakan tradisi yang digunakan untuk menentukan sistem panggilan atau sapaan antara satu orang dengan orang lainnya (Desa et al., 2022). Sebagai bagian dari sistem kekerabatan, bahasa partuturan berfungsi sebagai sebutan atau sapaan untuk menjaga kesantunan dalam berbicara. Tradisi ini bersumber dari adat *Dalihan Na Tolu* yang tetap dijaga dan dipegang teguh oleh masyarakat lintas generasi (Saleh & Juliana, 2024). Istilah *Dalihan Na Tolu* ini menggambarkan tiga pilar utama dalam sistem sosial dan kekerabatan yang diwariskan secara turun-turun yaitu *Kahanggi*, *Anak Boru* dan *Mora* (Asnah & Dalimunthe, 2022). Secara garis besar, *Partuturan* mencakup standar sopan santun untuk berbicara yang digunakan oleh orang Mandailing untuk mengatur cara mereka berbicara, bertindak, dan berperilaku sesuai dengan adat dan tradisi mereka. *Partuturan* adalah tradisi yang luar biasa karena berasal dari kata "Tutur", yang merupakan cara untuk menyapa orang lain. Selain itu, posisi setiap orang dalam sistem kekerabatan *Dalihan na Tolu* ditentukan oleh *Partuturan*.

Akan tetapi *Partuturan* ini sudah banyak digantikan dengan istilah-istilah yang trend dikalangan anak zaman sekarang. Anak-anak zaman ini lebih sering menggunakan kata Bestie, Bro dan kata sapaan lain untuk menyapa teman atau bahkan orang yang lebih tua dari mereka. Tanpa partuturan, anak-anak berisiko besar melanggar pantangan moral yang dianggap tabu (*na pantang*), seperti salah bersikap di depan mertua atau ipar, yang berujung pada pengucilan dan hilangnya kehormatan keluarga. Secara sistematis, ketidaktahuan ini juga dapat menciptakan kekacauan dalam upacara adat karena posisi duduk, hak bicara, dan tanggung jawab sosial menjadi tidak jelas, sehingga orang tersebut dianggap tidak beradab atau *na oto di adat*. Fenomena ditinggalkannya budaya *partuturan* bukan sekadar masalah hilangnya kosa kata, melainkan sebuah ancaman serius terhadap runtuhnya fondasi etika *Dalian Na Tolu* yang mengatur tata krama dan posisi sosial seseorang dalam adat masyarakat Mandailing.

Fenomena ini dapat terjadi karena beberapa sebab diantaranya adalah kurangnya pengarahan dan pemberian informasi mengenai bagaimana budaya *Partuturan* seharusnya digunakan, baik dari orang tua saat dirumah maupun orang-orang dilingkungan sekitar serta tidak adanya media pembelajaran yang relevan untuk mengajarkan Budaya *Partuturan* ini. Solusi

yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini berupa Perancangan Media Informasi tentang Budaya *Partuturan* Mandailing pada Komunitas Masyarakat di desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu. Bentuk aplikasi Media yang akan ditawarkan berupa buku cerita bergambar yang memberikan penjelasan secara detail mengenai *Partuturan* dalam Bahasa Mandailing. Dengan dilengkapi beberapa ilustrasi sebagai pendukung tersampainya informasi pada buku ini. Pemilihan media buku cerita bergambar didasarkan pada target audiens perancangan yaitu Anak-anak dengan kisaran usia 8-12 tahun. Buku cerita bergambar memiliki daya tarik tersendiri bagi pembaca anak. Menurut Nurgiyantoro dalam (Farenda, 2018) dengan gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, siswa akan membaca dengan penuh kesungguhan, mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, gambar tersebut akan menjadi salah satu daya gerak mengembangkan fantasi lewat imajinasi dan logika.

## METODE

### Metode Penciptaan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini bersifat kualitatif-deskriptif dengan pendekatan perancangan komunikasi visual. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi yang relevan, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik target audiens anak usia 8–12 tahun. Proses perancangan dilakukan secara bertahap dan sistematis, meliputi pengumpulan data, analisis data, perancangan konsep, perwujudan karya, hingga penyajian karya, sehingga hasil akhir mampu menjawab permasalahan mulai ditinggalkannya budaya *Partuturan* Mandailing di desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu.

### Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data melalui observasi, wawancara mendalam, dan penyebaran kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data serta mengamati fenomena yang ada di masyarakat berkaitan dengan permasalahan budaya *Partuturan*. Hal ini dilakukan karena pengkarya ingin merancang sebuah media informasi budaya *Partuturan* dalam bahasa masyarakat Mandailing. Kemudian pengkarya juga melakukan mewawancara beberapa narasumber seperti tetua kampung, guru sekolah dan warga sekitar, wawancara dilakukan untuk kelengkapan data. Pada kuisisioner ini respondennya berjumlah 121 orang, dengan rentang usia 8 sampai 12 tahun, kebanyakan berasal dari Sekolah Dasar 004 Bangun Purba dan sebagiannya lagi dari Sekolah Dasar 001 Bangun Purba. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui perilaku masyarakat desa Muarakatogan dalam menggunakan budaya *Partuturan* terutama anak-anak, kuesioner ini juga bertujuan untuk mengetahui apa media yang paling relevan untuk mengajarkan budaya *Partuturan* kepada anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis AIDA serta segmentasi target audiens secara geografis, demografis, dan psikologis, sebagai acuan perancangan media.

### Tahap Perancangan

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep verbal dan visual media informasi berupa bukucerita bergambar. Strategi verbal menggunakan Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami, efektif dan bahasa yang komunikatif agar mampu untuk membuat target audiens tidak merasa kebingungan dan salah informasi. Mengenai apa yang disampaikan, sementara strategi visual konsep desain dengan menampilkan warna dan ilustrasi yang menarik, sehingga anak-anak dapat mengingat isi dari buku dengan lebih mudah. Pada buku cerita bergambar ini menggunakan teknik pewarnaan colorful cocok untuk anak usia 8-12 tahun karena pada fase ini, perkembangan kognitif, psikologis, dan sosial mereka sedang mengalami transisi besar dari masa kanak-kanak menuju pra-remaja.

### Tahap Perwujudan

Perancangan Media Informasi tentang Budaya *Partuturan* Mandailing pada Komunitas Masyarakat di desa Muarakatogan Kabupaten Rokan Hulu ini diwujudkan dalam beberapa bauran media yang berisikan informasi mengenai budaya *Partuturan* dalam bahasa masyarakat Mandailing. Tujuan dari pembuatan beberapa bauran media ini agar dapat memberikan informasi secara efektif dan komunikatif agar audiens mampu menangkap informasi dengan mudah. Bauran medianya berupa Buku Cerita Bergambar sebagai media Utama, beberapa media pendukung seperti poster, *x-banner*, dan lainnya.

### Tahap Penyajian

Bentuk penyajian karya yang pengkarya sajikan adalah pameran. Dengan menampilkan beberapa media yang digunakan pada perancangan media informasi buku cerita bergambar budaya *Partuturan*. Yaitu berupa buku cerita bergambar dengan judul “Aku Harus Panggil Apa?” yang sudah dicetak sebagai media utamanya, menampilkan bauran media poster dicetak dengan ukuran A2, dan beberapa media pajang lainnya. Semua ditata serapi dan sedemikian mungkin agar terlihat menarik selama pameran berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Buku Cerita Bergambar



Gambar 1 Buku Cerita Bergambar



Gambar 2 Cuplikan Cerita

Menurut Mitchell dalam (Adipta et al., 2016) buku cerita bergambar merupakan perpaduan antara ilustrasi dan teks yang saling melengkapi serta tidak dapat dipisahkan demi membangun satu kesatuan alur cerita. Bagi anak usia sekolah dasar, media ini menjadi pilihan yang sangat tepat karena pada fase tersebut mereka cenderung lebih tertarik pada narasi yang kaya akan visual dan warna-warni yang memikat. Oleh sebab itu pada perancangan ini dipilihlah media utama berupa buku cerita bergambar dengan judul “Aku Harus Panggil Apa?” dengan jumlah 50 halaman berukuran 22 x 29,7 cm. Buku ini berisikan tentang jens-jenis *Partuturan*, cara menggunakan *Partuturan*, dan Filosofinya. Yang disederhanakan dan visual ilustratif yang dominan, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia 8–12 tahun. Secara konten, alur cerita difokuskan pada panggilan-panggilan *Partuturan* yang Umum digunakan sehari-hari, kehangatan keluarga, serta pesan moral tentang pentingnya menjaga budaya *Partuturan*. Pendekatan visual menggunakan teknik digital painting *colorful* dengan gaya ilustrasi ramah anak.

Dari aspek desain, penerapan prinsip tata letak, keseimbangan visual, keterbacaan teks, dan penggunaan ruang kosong dilakukan secara konsisten untuk mengarahkan alur baca dan menjaga fokus pembaca pada emosi tokoh. Teks dibuat lebih dominan dibanding ilustrasi karena ilustrasi di sini bertindak sebagai pendukung (*supporting element*) untuk memperjelas poin teks tersebut. Kemudian tipografi, sebagai salah satu metode visual, tipografi berfungsi menerjemahkan deretan kata menjadi bentuk atau gambaran nyata (Ahmad Zainudin, S.Kom., n.d.). Pada buku cerita bergambar digunakan “Aku Harus Panggil Apa?” font yang digunakan adalah font Fredoka One sebagai *headline* dan Montserrat sebagai *bodycopy* karena keduanya menciptakan keseimbangan sempurna antara daya tarik visual dan kenyamanan membaca serta ramah untuk anak. Hal ini diharapkan dapat menjadikan buku cerita bergambar sebagai media informatif dan edukatif yang komunikatif, sekaligus menjadi sarana pengenalan budaya lokal yang relevan dengan perkembangan visual anak masa kini.



Gambar 3 Bauran Media

Selain media utama, perancangan ini didukung oleh bauran media pendukung berupa *motion comic*, poster, *x-banner*, serta *merchandise* seperti stiker, pin, *keychain*, dan *totebag*. Poster dan *x-banner* berperan sebagai media informasi dan promosi visual yang memperkenalkan budaya *Partuturan* serta isi buku kepada audiens secara ringkas. *motion comic* berfungsi sebagai media perluasan informasi (*extended media*) yang menjembatani konten cetak tradisional menuju media digital yang dapat dijangkau kalangan yang lebih luas, sementara *merchandise* berfungsi sebagai media pendukung promosi sekaligus meningkatkan kedekatan emosional anak dengan karakter dalam buku.

*Motion comic* sebagai elemen promosi audiovisual, berdurasi 1.50 menit dirancang menggunakan aplikasi *capcut*. *Motion comic* dilengkapi dengan narasi dan latar suara (*background*) yang berfungsi untuk menciptakan serta memperkuat suasana, sehingga mampu menghadirkan pengalaman yang khas dan berbeda bagi pembaca atau audiens sasaran (Kasus et al., 2025). *Motion comic* ini dibuat dengan format berasio 9:16. *Motion comic* ini berfungsi sebagai media perluasan informasi (*extended media*) yang menjembatani konten cetak tradisional menuju digital. Dalam konteks edukasi adat *Partuturan* Mandailing, kegunaan utama *motion comic* ini adalah untuk meningkatkan pemahaman materi yang bersifat verbal dan abstrak bagi anak-anak usia 8–12 tahun. Elemen sapaan adat yang mungkin terasa asing ketika hanya dibaca dalam bentuk teks cetak, menjadi lebih mudah diserap dan dipahami oleh anak ketika divisualisasikan lewat karakter yang bergerak serta intonasi suara yang nyata pada video *motion comic*.

Poster pada perancangan berfungsi sebagai media informasi kepada khalayak umum namun dengan target utama anak-anak dengan kisaran usia 8-12 Tahun. Poster ini dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai informasi yang efektif tanpa terkesan menggurui, meskipun informasi yang disampaikan berupa ajakan atau arahan untuk melakukan sesuatu (Nanik Sumarsih, 2018). Pada perancangan ini pengkarya menggunakan tiga desain poster, poster pertama adalah rangkuman tentang sistem kekerabatan *Partuturan* sebagai gambaran visual dari keseluruhan isi buku yang menggambarkan panggilan-panggilan yang ada dalam budaya *Partuturan* Mandailing. Sedangkan kedua poster lainnya bersifat promosi tentang bagaimana gambaran dari isi buku. Ilustrasi pada poster menggunakan gaya ilustrasi digital dengan pendekatan gaya kartun yang lembut dan ekspresif, sesuai dengan karakteristik visual untuk anak-anak. Penggunaan warna pada poster didominasi oleh warna coklat sebagai latar utamanya serta penggunaan warna lain seperti merah maroon, kuning dan biru. Sentuhan identitas budaya yang otentik namun modern dihadirkan melalui bentuk geometris di empat sudut poster yang mengadopsi motif ornamen tradisional Mandailing sebagai bingkai komposisi desain.

*X-banner* merupakan media luar ruang yang efektif untuk menyajikan pesan secara singkat, padat, dan pastinya mudah diingat (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). *X-banner* berfungsi sebagai media pendukung dalam proses *launching* buku cerita bergambar *Aku Harus Panggil Apa?*. Dalam *banner* terdapat ilustrasi dan background yang berwarna coklat dan merah maroon di kombinasikan dengan ilustrasi buku. Pada bagian atas banner terdapat judul dan tagline. Selanjutnya pada bagian bawah terdapat *mock up* buku cerita bergambar *Aku Harus Panggil Apa?*.

Stiker dirancang menggunakan aset ilustrasi yang telah ada yaitu ilustrasi dari karakter yang terdapat pada buku cerita bergambar, stiker pack berukuran 5 x 5 cm. Stiker nantinya dikhususkan untuk menambah ketertarikan anak dengan buku, juga sekaligus sebagai media promosi yaitu *merchandise*. Perancangan media pendukung Pin & *Keychain* menggunakan warna dan beberapa desain. Desain menggunakan karakter pada buku. Penggunaan media pin & *keychain* juga diperuntukkan sebagai media promosi berupa *merchandise* yang dapat digunakan untuk promosi *launching* buku. *Totebag* ini dirancang secara sebagai *merchandise* atau produk pelengkap yang berfungsi sebagai media promosi sekaligus suvenir bagi buku cerita bergambar "Aku Harus Panggil Apa?". Penggunaan strategi ini dinilai efektif karena *merchandise* berperan penting sebagai media promosi untuk meningkatkan *awareness* masyarakat luas terhadap perancangan buku cerita bergambar ini (Nasution et al., 2022).

Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa perpaduan antara buku cerita bergambar dan media pendukung berhasil membentuk kesatuan media informasi yang saling menguatkan. Tidak hanya menjadi media bacaan visual, perancangan ini bertindak sebagai sarana pelestarian tradisi sekaligus penguat identitas budaya lokal. Pendekatan visual yang relevan dan narasi yang informatif di dalamnya dikembangkan untuk memicu minat baca anak, sekaligus memperkenalkan nilai luhur serta adat daerah secara lebih efektif dan berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan media informasi *partuturan* Mandailing melalui buku cerita bergambar "Aku Harus Panggil Apa?" menjawab kebutuhan sosial yang mendesak di masyarakat. Melalui pendekatan naratif yang berfokus pada keseharian karakter Sutan yang berusia sembilan tahun, materi kebudayaan tradisional yang semula terasa abstrak dan rumit berhasil dikonversikan menjadi visual yang fungsional, aplikatif, dan ramah anak tanpa sedikit pun meluluhkan esensi kesantunan serta nilai luhur adat. Hal ini juga didukung penuh pendukung, mulai dari poster, *X-banner*, *motion comic* hingga produk *merchandise* seperti *keychain* dan lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
2. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
3. Bapak Dosen Drs. Harissman, M.Si. selaku Pembimbing yang saya hormati.
4. Seluruh staf Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu dalam membelakangi penulis ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Semua teman teman yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan proposal kedepannya.

Padangpanjang, 9 Juni 2026  
Intan P

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan, 1*(Buku Cerita Bergambar), 989–992.
- Ahmad Zainudin, S.Kom., M. K. (n.d.). *TIPOGRAFI*.
- Asnah, & Dalimunthe, L. A. (2022). Kearifan Lokal Partuturan Masyarakat Tapanuli Selatan Dalam Menjaga Kerukunan Antar Umat Beragama. *LWSA Conference Series, 5*(2), 35. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v5i2.1354>
- Desa, M., Serai, P., & Perspektif, L. (2022). NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial °. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 9*(4), 1483–1490.
- Dora, N., Lingga, A. S., Audry, F., & Husna, F. (2024). Tradisi Markobar Sebagai Identitas dan Kearifan Lokal Masyarakat Batak Mandailing. *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2*(2), 110–121.
- Farenda, M. F. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Sains di Sekolah Dasar. *FKIP Universitas*

Jambi, 1–22.

- Kasus, S., Putusan, K., & Konstitusi, M. (2025). *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT) Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*. 187–201.
- Nanik Sumarsih. (2018). *Strategi Dan Fungsi Tindak Tutur Direktif Dalam Poster Pendidikan Strategy And Function Of Directive Speech Act In Educational Poster*. 49–60.
- Nasution, R. I., Sarjani, N. K. P., & Indira, W. (2022). *Perancangan Desain Merchandise Sebagai Media Promosi Yayasan Janahita Mandala Ubud*. 1–6.
- Pulungan, H. R. (2016). Mencegah Terjadinya Pernikahan Sedarah Dengan Memahami Partuturon Dalam Masyarakat Batak Angkola-Mandailing. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 307–324.  
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.321>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *KAMPANYE ANTI PERUNDUNGAN DI SMPN 19 SURABAYA MELALUI PEMASANGAN X-BANNER ANTI PERUNDUNGAN*. 2(04), 306–312.
- Saleh, R., & Juliana, E. (2024). *DALAM MENGATUR ETIKA BERBICARA*. 18–33.