

Perancangan Media Informasi Tentang Kisah Cindua Mato Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter

Avicenna Cinduomato¹, Rajudin²

¹ Desain Komunikasi Visual, ² Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹ avicennacindo@gmail.com, ² sirajudinsiraj@gmail.com

Abstrak

Perancangan media informasi tentang Kisah Cindua Mato dilatarbelakangi oleh semakin berkurangnya minat remaja terhadap cerita rakyat dan budaya lokal Minangkabau. Padahal, Kisah Cindua Mato merupakan salah satu kaba klasik Minangkabau yang mengandung berbagai nilai pendidikan karakter, seperti religius, tanggung jawab, kemandirian, integritas, rendah hati, dan menghormati orang tua. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan Kisah Cindua Mato dalam bentuk animasi 2D yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan media yang dekat dengan remaja. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Hasil perancangan berupa animasi 2D berdurasi delapan menit yang mengadaptasi Kisah Cindua Mato karya Syamsuddin St. Rajo Endah dengan gaya visual semi-realis serta memadukan teknik frame by frame animation dan cut-out animation. Selain media utama berupa animasi, perancangan ini juga didukung oleh media pendukung seperti komik, poster, xbanner, standee karakter, dan media promosi lainnya. Melalui perancangan ini, Kisah Cindua Mato dapat disajikan dalam bentuk yang lebih komunikatif dan mudah dipahami sehingga dapat menjadi media informasi budaya sekaligus sarana penguatan pendidikan karakter bagi generasi muda.

Kata Kunci: Cindua Mato, animasi 2d, kaba minangkabau, pendidikan karakter, media informasi.

Abstract

The design of an information media about the story of Cindua Mato was motivated by the declining interest of teenagers in local folklore and Minangkabau cultural heritage. In fact, Cindua Mato is one of the classical Minangkabau kaba that contains various character education values, such as religiosity, responsibility, independence, integrity, humility, and respect for parents. This project aims to present the story of Cindua Mato through a 2D animation medium that is more appealing and relevant to the media consumption habits of today's teenagers. Data were collected through literature studies, observations, documentation, and questionnaires, then analyzed using the 5W+1H method. The result of this project is an eight-minute 2D animated film adapted from Cindua Mato by Syamsuddin St. Rajo Endah, utilizing a semi-realistic visual style and combining frame-by-frame animation and cut-out animation techniques. In addition to the main media, several supporting media were also produced, including a comic book, posters, X-banners, character standees, and other promotional materials. Through this design project, the story of Cindua Mato is presented in a more communicative and engaging form, serving not only as a cultural information medium but also as a means of strengthening character education among the younger generation.

Keywords: Cindua Mato, 2d animation, minangkabau kaba, character education, information media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara generasi muda memperoleh informasi dan mempelajari budaya. Di sisi lain, arus globalisasi menyebabkan minat terhadap sastra dan budaya lokal semakin berkurang sehingga berbagai warisan budaya, termasuk cerita rakyat, mulai kurang dikenal oleh kalangan remaja. Padahal, cerita rakyat merupakan bagian penting dari identitas budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai moral, sosial, dan pendidikan yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayati (2016), cerita rakyat berperan dalam membangun identitas budaya, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta memperkuat kebanggaan terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, pelestarian cerita rakyat melalui media yang sesuai dengan perkembangan zaman menjadi salah satu upaya penting untuk menjaga keberlangsungan nilai-nilai budaya bagi generasi muda.

Salah satu warisan sastra lisan masyarakat Minangkabau yang memiliki nilai budaya tinggi adalah *Kaba Cindua Mato*. Kaba merupakan bentuk sastra tradisional Minangkabau yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan dan disampaikan oleh seorang *tukang kaba* dengan gaya tutur khas yang sering dipadukan dengan dendang atau nyanyian tradisional. Menurut Zuriati (2010), kaba tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan serta penyebaran nilai-nilai budaya dalam masyarakat Minangkabau. Kisah *Cindua Mato* sendiri mengandung berbagai nilai karakter seperti keberanian, kesetiaan, tanggung jawab, kejujuran, kecerdasan, serta penghormatan terhadap adat dan

musyawarah. Dalam buku *Kaba Klasik Minangkabau: Cindua Mato* edisi revisi tahun 2004 karya Syamsudin St. Radjo Endah, tokoh Cindua Mato digambarkan sebagai sosok teladan yang mampu menjadi contoh bagi generasi muda dalam menerapkan nilai-nilai kehidupan yang berlandaskan adat dan moral.

Nilai-nilai tersebut sejalan dengan kebijakan pemerintah mengenai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagaimana diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017. Program ini menekankan pentingnya integrasi nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas dalam proses pendidikan melalui berbagai sumber belajar, termasuk budaya lokal. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendidikan karakter menjadi sangat penting karena peserta didik berada pada fase awal remaja yang merupakan masa pembentukan identitas, pola pikir, serta sikap terhadap lingkungan sosial. Oleh sebab itu, pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pembelajaran dinilai mampu memperkuat pendidikan karakter sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah.

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap kisah *Cindua Mato* masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada siswa SMP N 5 Batusangkar dan SMP N 1 Padang Ganting tahun 2025, sebanyak 33,6% siswa di SMP N 5 Batusangkar dan 51,7% siswa di SMP N 1 Padang Ganting menyatakan tidak mengetahui kisah *Cindua Mato*. Lebih lanjut, pemahaman siswa mengenai alur cerita, karakter tokoh, serta nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut juga masih terbatas. Di SMP N 5 Batusangkar sebanyak 37,4% siswa menyatakan tidak mengetahui isi cerita secara keseluruhan, sedangkan di SMP N 1 Padang Ganting persentasenya mencapai 65%. Data tersebut menunjukkan bahwa pewarisan budaya melalui cerita rakyat belum berjalan secara optimal sehingga diperlukan media yang mampu menyampaikan cerita secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu alternatif media yang dinilai mampu menjawab permasalahan tersebut adalah animasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang sama, mayoritas siswa memilih animasi sebagai media yang paling menarik untuk mempelajari kisah *Cindua Mato*, yaitu sebesar 50,5% di SMP N 5 Batusangkar dan 55% di SMP N 1 Padang Ganting. Animasi memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, gerak, dialog, dan narasi sehingga penyampaian cerita menjadi lebih komunikatif, menarik, serta mudah dipahami oleh remaja. Menurut Wells (2002), animasi merupakan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan cerita, emosi, dan gagasan secara efektif, sedangkan Thomas dan Johnston (1995) menyebut animasi sebagai *the illusion of life* karena mampu menghidupkan karakter dan membangun keterlibatan emosional penonton. Dengan demikian, animasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, sebagian besar masih berfokus pada materi pelajaran umum dan belum banyak yang mengangkat cerita rakyat Minangkabau sebagai media pendidikan karakter. Selain itu, kajian mengenai adaptasi *Kaba Cindua Mato* ke dalam media animasi masih sangat terbatas, padahal cerita ini memiliki nilai budaya dan moral yang relevan dengan kehidupan generasi muda saat ini. Oleh karena itu, pengembangan animasi berdurasi sekitar delapan menit yang dilengkapi dengan *dubbing* karakter, narasi, musik, serta visual yang menarik diharapkan mampu menyampaikan esensi cerita tanpa mengurangi pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pengemasan budaya lokal dalam media digital juga menjadi salah satu strategi pelestarian budaya yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap kisah *Cindua Mato*, tingginya minat siswa terhadap media animasi, serta pentingnya penguatan pendidikan karakter melalui budaya lokal menjadi dasar perlunya pengembangan media animasi *Kisah Cindua Mato*. Penelitian ini bertujuan merancang media animasi sebagai sarana edukasi yang mampu memperkenalkan kembali salah satu warisan budaya Minangkabau kepada siswa SMP sekaligus menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter secara menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) berbasis penciptaan karya (*design creation*) yang bertujuan menghasilkan media edukasi berupa animasi 2D kisah Cindua Mato sebagai sarana penanaman pendidikan karakter bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Sarana Datar, Sumatera Barat, dengan pengambilan data pada SMP Negeri 5 Batusangkar dan SMP Negeri 1 Padang Ganting sebagai lokasi penelitian. Tahapan penelitian meliputi persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Pada tahap persiapan dilakukan pengumpulan data melalui studi literatur, kuesioner, dan observasi. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku *Cindua Mato* karya Syamsudin St. Rajo Endah serta berbagai referensi ilmiah mengenai animasi berbasis budaya, pendidikan karakter, dan media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menganalisis beberapa karya animasi serupa sebagai referensi dalam menentukan teknik visual dan penyampaian cerita. Pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan menggunakan Google Form kepada siswa SMP sebagai target audiens. Berdasarkan hasil pengumpulan data, kuesioner diikuti oleh 107 responden siswa SMP Negeri 5 Batusangkar, sedangkan data dari SMP Negeri 1 Padang Ganting digunakan sebagai pendukung dalam menentukan konsep desain. Observasi dilakukan terhadap dokumentasi budaya Minangkabau, meliputi busana adat, rumah gadang, motif ukiran, lingkungan, serta ikon budaya seperti Si Bunuang dan Si Gumarang sebagai acuan dalam merancang karakter, properti, dan latar animasi agar tetap sesuai dengan nilai budaya lokal.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, dan How*) untuk mengidentifikasi kebutuhan perancangan secara komprehensif. Analisis ini digunakan untuk menentukan tujuan pembuatan animasi, target audiens, latar cerita, media distribusi, strategi komunikasi visual, serta cara penyampaian nilai-nilai pendidikan karakter kepada remaja SMP. Hasil analisis selanjutnya menjadi dasar dalam penyusunan konsep visual bergaya semi-realistis dengan penggunaan warna-warna cerah yang disesuaikan dengan preferensi responden, konsep verbal berupa

dialog berbahasa Minangkabau yang dilengkapi subtitle bahasa Indonesia, penyusunan storyboard berdasarkan struktur cerita kaba, serta penulisan naskah yang menonjolkan nilai religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Selain itu, analisis target audiens juga dilakukan berdasarkan aspek demografis, geografis, psikografis, dan kebutuhan pengguna sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan mampu meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat Minangkabau.

Tahap perwujudan merupakan implementasi dari seluruh hasil analisis dan perancangan menjadi produk akhir berupa animasi 2D berdurasi delapan menit menggunakan teknik *frame-by-frame* dengan perangkat lunak Autodesk Sketchbook Pro. Proses produksi meliputi pembuatan desain karakter, ilustrasi latar, animasi gerak, pengisian suara (*dubbing*), penambahan efek visual, serta penyusunan musik tradisional Minangkabau untuk mendukung suasana cerita. Selain media utama berupa animasi 2D, penelitian ini juga menghasilkan media pendukung berupa poster, standee karakter, konten digital yang dipublikasikan melalui YouTube, Instagram, dan TikTok, serta merchandise berupa kaos, gantungan kunci, dan stiker sebagai media promosi. Tahap terakhir adalah penyajian karya dalam bentuk pameran dan publikasi digital sebagai upaya memperkenalkan hasil perancangan kepada masyarakat sekaligus menunjukkan bahwa animasi yang dikembangkan dapat menjadi media edukasi untuk melestarikan budaya Minangkabau serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada siswa SMP. Adapun waktu pelaksanaan penelitian tidak dicantumkan dalam dokumen sumber, sehingga informasi tersebut perlu ditambahkan sesuai pelaksanaan penelitian yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi

Hasil dari perancangan ini berupa media informasi tentang Kisah Cindua Mato dalam bentuk animasi 2D berdurasi 8 menit yang ditujukan kepada remaja tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang akan di publikasikan melalui media sosial seperti YouTube dan Instagram. Animasi ini mengadaptasi cerita Kaba Cindua Mato karya Syamsuddin St. Rajo Endah dengan menampilkan nilai-nilai pendidikan karakter seperti religius, integritas, kemandirian, dan nasionalisme. Animasi dibuat menggunakan kombinasi teknik *frame by frame animation* dan *cut-out animation* dengan gaya visual semi-realis yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens.

Animasi diawali dengan adegan pembuka yang menampilkan Istana Pagaruyung sebagai latar utama cerita. Pada adegan ini diperkenalkan tokoh Bundo Kandung sebagai pemimpin Kerajaan Pagaruyung dan Dang Tuanku sebagai putra sekaligus pewaris kerajaan. Selanjutnya ditampilkan tokoh Cindua Mato yang berjalan di tengah terpaan angin. Adegan ini bertujuan memperkenalkan tokoh utama sekaligus membangun suasana cerita agar terlihat lebih hidup dan menarik.



Gambar 1. Scene menampilkan Kerajaan Pagaruyung
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 2. Scene Bundo Kandung dan Dang Tuanku
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 3. Scene Karakter Cindua Mato
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Adegan berikutnya menampilkan suasana pasar yang ramai sebagai representasi kehidupan masyarakat. Dalam adegan ini, Cindua Mato berjalan menyusuri pasar dan secara tidak sengaja mendengar perbincangan dua orang yang sedang membahas suatu permasalahan. Melalui adegan tersebut, konflik utama cerita mulai diperkenalkan kepada penonton.



Gambar 4. Scene Cindua Mato berjalan di pasar
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 5. Scene warga sedang bergunjing dan cinduaomato mendengarkan
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Setelah memperoleh informasi tersebut, Cindua Mato kembali ke istana dan melaporkannya kepada Bundo Kandung. Adegan ini menggambarkan karakter Cindua Mato sebagai sosok yang jujur, amanah, dan bertanggung jawab. Selanjutnya

Bundo Kandung memberikan tugas kepada Cindua Mato untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi. Hal ini menunjukkan hubungan antara pemimpin dan hulubalang yang dilandasi rasa saling percaya.



Gambar 6. Scene Cindua Mato melapor ke Bundo Kandung
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 7. Scene Bundo Kandung terkejut
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 8. Scene Bundo Kandung memerintahkan Cindua Mato
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Pada adegan berikutnya ditampilkan pergantian waktu menuju keesokan hari. Sebelum berangkat menjalankan tugas, Cindua Mato berpamitan dan bersalaman dengan Bundo Kandung sebagai bentuk penghormatan kepada orang yang lebih tua. Adegan ini mengandung nilai karakter berupa sikap hormat, sopan santun, dan berbakti kepada orang tua.



Gambar 9. Scene Cindua Mato salam kepada Bundo Kandung
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

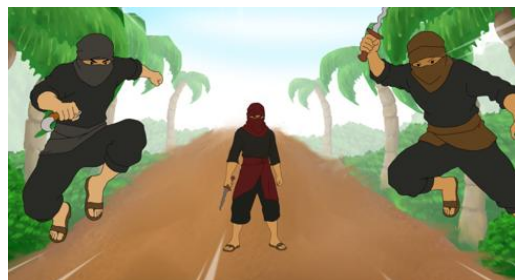


Gambar 10. Scene Cindua Mato berangkat dengan si Binuang dan si Gumarang
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Perjalanan Cindua Mato kemudian dimulai dengan menunggangi Si Gumarang. Dalam perjalanan tersebut ia dihadap oleh sekelompok perampok. Setelah berhasil mengalahkan mereka, Cindua Mato memilih untuk memaafkan dan mengampuni para perampok tersebut. Adegan ini menunjukkan sikap rendah hati, pemaaf, serta nilai religius yang tercermin dari kemampuannya menahan amarah dan memilih jalan damai.



Gambar 11. Scene Cindua Mato menunggangi si Gumarang
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 12. Scene Cindua Mato diserang ekelompok penyamun
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 13. Scene Cindua Mato meinterogasi salah satu penyamun
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 14. Scene Cindua Mato memberi nasehat kepada para penyamun
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Perjalanan berlanjut hingga Cindua Mato tiba di Kerajaan Sungai Ngiang. Di sana ia bertemu dengan Rajo Mudo, Imbang Jayo, dan Putri Bungsu. Dalam upayanya menjalankan tugas, Cindua Mato berpura-pura sakit agar dapat keluar dari lingkungan istana dan berbicara secara langsung dengan Putri Bungsu. Adegan ini menggambarkan kecerdasan, kecermatan, dan kemampuan Cindua Mato dalam menyusun strategi.



Gambar 15. Scene Cindua Mato tiba di kerajaan Sungai Ngiang
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 16. Scene Rajo Mudo, Imbang Jayo dan Putri Bungsu
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 17. Scene Cindua Mato pura pura batuk
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

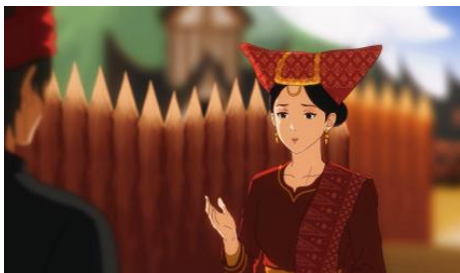


Gambar 18. Scene Cindua Mato dikeluarkan dari Istana
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 19. Scene Putri bungsu menghampiri cindua mato
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Setelah berhasil menyampaikan maksud kedatangannya kepada Putri Bungsu, Cindua Mato membawa putri tersebut keluar dari kerajaan. Peristiwa ini memicu kemarahan Imbang Jayo. Adegan kemudian beralih pada rapat kerajaan yang dihadiri para pemimpin dan pembesar kerajaan. Kehadiran adegan tersebut bertujuan memperlihatkan sistem pemerintahan dan musyawarah yang menjadi bagian dari budaya Minangkabau. Pada adegan yang sama, Dang Tuanku tampil membela tindakan Cindua Mato karena mengetahui kebenaran yang sebenarnya.



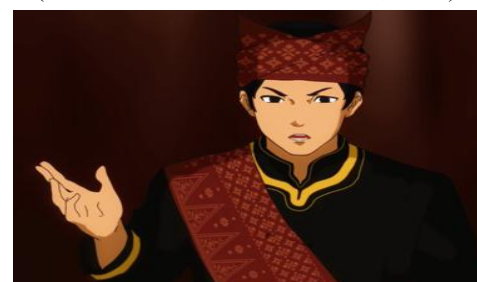
Gambar 20. Scene Putri bungsu dan Cindua Mato berbincang
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 21. Scene Cindua Mato membawa kabur Putri Bungsu
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 22. Scene Musyawarah
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 23. Scene Dang Tuanku menyangga
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Konflik kemudian berlanjut ketika suasana kerajaan yang mulai damai kembali terusik oleh kemunculan Tiang Bungkuak. Tokoh ini menjadi ancaman baru yang harus dihadapi oleh Cindua Mato. Dalam pertarungan pertama, Cindua Mato secara

sengaja mengakui kekalahannya dan menyerahkan diri kepada Tiang Bungkuak. Tindakan tersebut bukanlah bentuk kelemahan, melainkan strategi untuk mencari kelemahan lawannya.



Gambar 24. Scene warga menghalangi Tiang Bungkuak
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

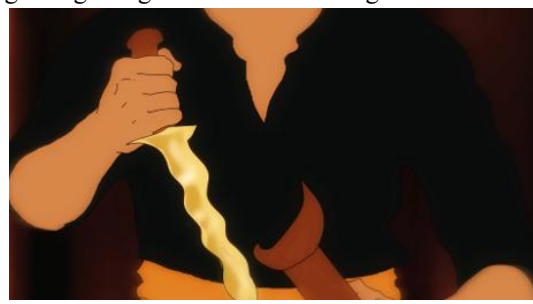


Gambar 25. Scene Tiang Bungkuak menyerang Cindua Mato
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Selama menjadi tawanan, ditampilkan adegan Cindua Mato selesai melaksanakan salat dan berdoa kepada Tuhan. Adegan ini menonjolkan nilai religius yang menunjukkan bahwa setiap permasalahan hendaknya disertai dengan usaha dan doa. Setelah itu, Cindua Mato mengetahui bahwa Tiang Bungkuak memiliki kelemahan pada bagian rusuk kirinya. Berbekal informasi tersebut, ia mengambil kembali keris miliknya dan menantang Tiang Bungkuak untuk bertarung.



Gambar 26. Scene Cindua Mato berdoa
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 27. Scene Cindua Mato mendapat keris
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Pada puncak cerita, terjadi pertarungan antara Cindua Mato dan Tiang Bungkuak. Setelah berhasil mengalahkan lawannya, Cindua Mato tidak memilih balas dendam, melainkan menawarkan perdamaian. Adegan ditampilkan melalui uluran tangan Cindua Mato yang kemudian diterima oleh Tiang Bungkuak. Bagian ini menunjukkan nilai integritas, kebijaksanaan, dan sikap pemaaf yang menjadi karakter utama tokoh Cindua Mato.



Gambar 28. Scene Cindua Mato berduel dengan Tiang Bungkuak
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 29. Scene Tiang Bungkuak kalah
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 30. Scene Cindua Mato berdamai dengan Tiang Bungkuak
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Sebagai penutup cerita, ditampilkan suasana bahagia ketika Dang Tuanku menikah dengan Putri Bungsu. Pada saat yang sama, Cindua Mato juga dipersatukan dengan Upiak Lenggogeni. Adegan akhir ini menjadi simbol berakhirnya konflik, terciptanya perdamaian, serta terwujudnya kebahagiaan bagi para tokoh setelah melalui berbagai ujian dan perjuangan.



Gambar 31. Scene Dang Tuanku menikah dengan Putri Bungsu



Gambar 32. Scene Cindua Mato menikah dengan Upiak Lenggogeni

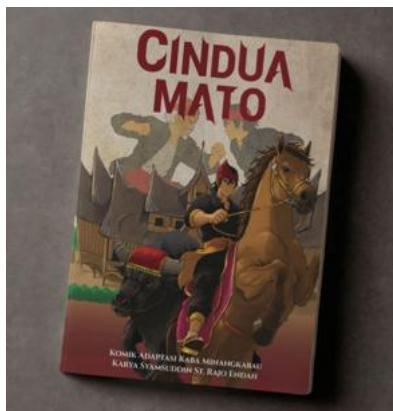
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Komik

Komik dirancang sebagai salah satu media pendukung dalam perancangan media informasi Kisah Cindua Mato. Media ini dibuat dalam ukuran A5 agar praktis, mudah dibawa, dan nyaman dibaca oleh target audiens. Pemilihan komik sebagai media pendukung didasarkan pada karakteristik remaja yang cenderung lebih tertarik pada media visual yang ringan, menarik, dan mudah dipahami dibandingkan dengan teks yang panjang. Secara visual, komik menggunakan gaya ilustrasi (*art style*) yang sama dengan animasi untuk menjaga konsistensi identitas visual pada seluruh media perancangan. Karakter, warna, kostum, latar tempat, serta elemen budaya Minangkabau yang ditampilkan dalam komik disesuaikan dengan desain yang terdapat pada animasi sehingga audiens dapat mengenali keterkaitan antara kedua media tersebut.

Isi komik merupakan adaptasi ringkas dari alur cerita utama Kaba Cindua Mato yang disajikan dalam bentuk panel-panel naratif dan dialog. Penyampaian cerita dilakukan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh remaja, sehingga informasi mengenai tokoh, konflik, serta nilai-nilai pendidikan karakter dapat diterima dengan lebih efektif. Selain berfungsi sebagai media hiburan, komik juga menjadi sarana edukasi yang mengenalkan salah satu karya sastra klasik Minangkabau kepada generasi muda.



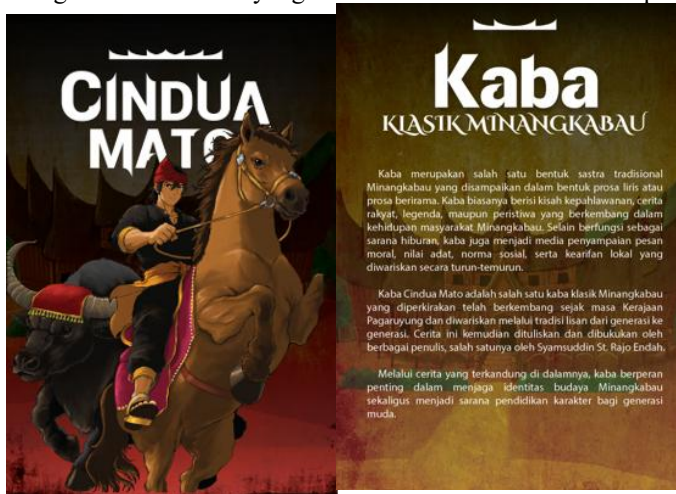
Gambar 33. Komik Cindua Mato
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 34. Preview Komik
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Poster

Poster dirancang sebagai salah satu media pendukung yang berfungsi untuk mempromosikan animasi *Cindua Mato* sekaligus menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita. Desain poster menggunakan ilustrasi karakter dan adegan yang diambil dari animasi sehingga memiliki kesatuan visual dengan media utama. Poster dirancang dalam beberapa seri dengan tema yang berbeda. Sebagian poster berfungsi untuk memperkenalkan tokoh dan cerita *Cindua Mato*, sementara poster lainnya berfokus pada penyampaian nilai-nilai karakter yang ditampilkan melalui adegan-adegan penting dalam animasi. Dengan demikian, poster tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai media edukasi yang membantu audiens memahami pesan moral yang terkandung dalam Kisah Cindua Mato.



Gambar 35. Poster 1
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Gambar 36. Poster 2
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 37. Poster 3
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

Gambar 38. Poster 4
(Sumber: Avicenna Cinduomato, 2026)

X-Banner

X-Banner dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memberikan informasi singkat mengenai animasi *Cindua Mato* sekaligus menarik perhatian pengunjung selama kegiatan pameran. Media ini menampilkan ilustrasi karakter utama, judul karya, sinopsis singkat, serta informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang diangkat dalam animasi. Secara visual, X-Banner menggunakan gaya ilustrasi yang konsisten dengan media utama dan media pendukung lainnya, yaitu gaya semi-realis dengan dominasi warna-warna yang terinspirasi dari budaya Minangkabau. Penggunaan ilustrasi karakter, ornamen tradisional, dan tipografi khas Minangkabau bertujuan untuk memperkuat identitas visual karya serta memudahkan pengunjung mengenali tema yang diangkat.



Gambar 39. X banner
(Sumber : Avicenna Cinduomato, 2026)

Merchandise

Stiker dan gantungan kunci merupakan media pendukung yang dirancang untuk memperkuat penyebaran informasi mengenai animasi *Kisah Cindua Mato* sekaligus meningkatkan kedekatan audiens dengan karakter yang ditampilkan. Visual merchandise menggunakan ilustrasi bergaya *chibi*, yaitu gaya ilustrasi dengan proporsi kepala yang lebih besar daripada tubuh, ekspresi wajah yang sederhana, serta bentuk tubuh yang kecil. Pemilihan gaya ini didasarkan pada pertimbangan komunikasi visual dan karakteristik target audiens, yaitu remaja SMP. Menurut McCloud (1993), penyederhanaan bentuk karakter membuat visual lebih mudah dikenali dan diingat karena mengurangi detail yang tidak diperlukan. Selain itu, teori *Baby Schema* yang dikemukakan oleh Lorenz (1943) menjelaskan bahwa karakter dengan kepala besar, mata besar, dan proporsi tubuh kecil mampu menimbulkan kesan lucu, ramah, dan mengundang simpati sehingga lebih mudah menarik perhatian audiens.

Penerapan gaya *chibi* pada merchandise juga mempertimbangkan aspek fungsional. Ukuran stiker dan gantungan kunci yang relatif kecil membutuhkan karakter dengan bentuk sederhana agar tetap mudah dikenali. Oleh karena itu, proporsi kepala yang besar serta ekspresi wajah yang jelas membuat karakter tetap komunikatif meskipun diaplikasikan pada media berukuran terbatas. Penyederhanaan bentuk tersebut tidak menghilangkan identitas budaya Minangkabau karena setiap karakter tetap mempertahankan atribut khas, seperti pakaian adat berwarna hitam dan kuning, destar, serta atribut Si Gumarang dan Si Binuang yang menjadi bagian penting dari *kisah Cindua Mato*.



Gambar 40. Stiker
(Sumber : Avicenna Cinduomato, 2026)



Gambar 41. Gantungan Kunci
(Sumber : Avicenna Cinduomato, 2026)

KESIMPULAN

Perancangan media informasi Kisah Cindua Mato telah diwujudkan dalam bentuk animasi 2D berdurasi sekitar 8 menit yang ditujukan kepada remaja tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Animasi ini mengadaptasi salah satu kaba Minangkabau, yaitu Kisah Cindua Mato, dengan mengangkat nilai-nilai pendidikan karakter seperti religius, mandiri, tanggung jawab, rendah hati, dan menghormati orang tua. Nilai-nilai tersebut disampaikan melalui alur cerita, dialog, perilaku tokoh, serta berbagai peristiwa yang terjadi dalam animasi sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi audiens.

Dalam proses perancangan, unsur budaya Minangkabau diterapkan melalui desain karakter, pakaian adat, arsitektur Rumah Gadang, penggunaan Bahasa Minangkabau pada dialog. Penggunaan gaya visual semi-realis dengan warna-warna cerah juga disesuaikan dengan karakteristik target audiens sehingga cerita dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain media utama berupa animasi, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung seperti komik, dan poster, yang berfungsi untuk memperluas penyebaran informasi kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, animasi Cindua Mato mampu menjadi media informasi yang mengemas cerita rakyat Minangkabau ke dalam bentuk yang lebih modern dan komunikatif. Melalui media ini, masyarakat khususnya generasi muda dapat mengenal kembali salah satu warisan budaya Minangkabau sekaligus memahami nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan pendidikan karakter melalui media animasi.

Perancangan ini memiliki keterbatasan dalam durasi dan pengembangan cerita sehingga pada karya selanjutnya dapat dilakukan pengembangan yang lebih mendalam baik dari segi cerita maupun kualitas animasi. Selama proses penciptaan, penulis mengalami beberapa kendala, seperti lamanya proses animasi, keterbatasan perangkat, serta sinkronisasi audio dengan animasi. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penyederhanaan gerakan, optimalisasi proses rendering, dan penyesuaian durasi animasi. Selain itu, media informasi berbasis budaya lokal diharapkan dapat terus dikembangkan melalui berbagai media kreatif agar lebih mudah diterima oleh generasi muda. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa maupun perancang lain yang ingin mengangkat budaya daerah sebagai media informasi dan edukasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan dan kemampuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi Tentang *Kisah Cindua Mato* Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter”. Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada orang-orang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis,. Serta keluarga besar yang selalu mendoakan penulis.
2. Bapak Prof Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
3. Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang
4. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Rajudin, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing skripsi. Terimakasih atas arahan, masukan, kritikan, dan saran yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Dosen-dosen dan seluruh staf pengajar Jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu dan pengetahuan selama masa kuliah.

8. Teman-teman penulis yang ada di Prodi Desain Komunikasi Visual dan Televisi dan Film angkatan 2021 yang telah membantu penulis dalam proses penggarapan karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aimifrina, A. 2013. "Minangkabau dalam Kaba Cindua Mato". Jurnal Antropologi Sosial Budaya, 5(2), 45-60.
- Aminuddin. 2002. *Sastra Lisan Minangkabau: Kajian Struktur dan Fungsi*. Bandung: Angkasa.
- Bascom, William R. 1965. "The Forms of Folklore: Prose Narratives." *Journal of American Folklore* 78(307): 3-20.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, James. 2007. *Cerita Rakyat dari Sumatra Barat*. Jakarta: Grasindo.
- Djamaris, Edwar. 2002. *Randai: Teater Tradisional Minangkabau*. Padang: UNP Press.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Ombak.
- Hidayati, Nurul. 2016. "Cerita Rakyat sebagai Media Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Karakter* 6(1): 45-56.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.
- Melalatoa, M. Junus. 1995. *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratt, Douglas. 2007. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Berkeley: University of California Press.
- Suryadi. 2000. *Kaba: Sastra Lisan Minangkabau*. Padang: UNP Press.
- Sutopo, Ari, dan Irwansyah, Deddy. 2020. "Animasi Budaya sebagai Media Edukasi Identitas Nasional." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 18(2): 155-169.
- Syamsudin St. Rajo Endah. 2004. *Kaba Klasik Minangkabau: Cindua Mato*. Edisi Revisi. Penyunting: H. Arfizar Indramaharaja. Padang Panjang: Dinas Kebudayaan Sumatra Barat.
- Thomas, Frank, dan Johnston, Ollie. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion.
- Wells, Paul. 2002. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.
- Zuriati. 2010. "Kaba dalam Masyarakat Minangkabau: Fungsi dan Makna." *Jurnal Humaniora* 22(2): 120-135.
- Zuriati. 2015. *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah dalam Kaba Minangkabau*. Padang: UNP Press.