

Perancangan Media Edukasi *Raso Jo Pareso* Dan *Malu Jo Sopan* Berbasis Ilustrasi Buku Anak Pada Anak – Anak Di Sumatera Barat

Ziqra Wahyu Illahi¹, Ahmad Akmal²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indoneisa Padangpanjang

¹ziqraganto67@gmail.com, ²ahmadakmal650@gmail.com

Abstrak

Perkembangan modernisasi yang semakin pesat telah membawa perubahan terhadap nilai-nilai budaya lokal, termasuk budaya Minangkabau. Salah satu nilai budaya yang mulai mengalami penurunan penerapan di kalangan anak-anak adalah *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, yang merupakan pedoman etika dan sopan santun dalam kehidupan bermasyarakat. Metode Perancangan ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa buku ilustrasi anak yang mengenalkan nilai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* kepada anak usia 6–12 tahun di Sumatera Barat.

Hasil perancangan berupa buku ilustrasi anak berjudul “Shadiq & Yasmin: Belajar Sopan Santun” yang mengangkat kehidupan sehari-hari anak-anak Minangkabau sebagai media penyampaian nilai budaya. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya Minangkabau sekaligus meningkatkan minat baca anak-anak.

Kata Kunci: Perancangan, Ilustrasi, Media Edukasi, Kato nan Ampek di Minangkabau.

PENDAHULUAN

Minangkabau merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia, tepatnya di Sumatera Barat. Minangkabau memiliki aturan dan nilai-nilai adat istiadat yang bersifat mengikat. Adat merupakan aturan yang memiliki tujuan untuk mengatur kehidupan bermasyarakat. Adat Minangkabau sangat dekat dengan ajaran agama Islam, maka tentu saja aturan yang mengikat masyarakat Minangkabau tidak terlepas dari ajaran agama Islam seperti semboyan “*adat basandi syara', syara' basandi kitabullah*” yang artinya adat bersumber dari agama, agama bersumber dari kitab Allah yaitu Al-Qur'an.

Adat Minangkabau merupakan dasar dari aturan yang mengatur kehidupan, adat mengatur hubungan baik individu maupun bermasyarakat, (Amir: 2003) mengatakan adat Minangkabau adalah peraturan hidup sehari-hari yang mengikat individu dan masyarakat untuk mematuhi, jika hidup tanpa aturan disebut dengan tidak beradat, tidak berbudaya atau tidak beradab. Pendapat ini menjelaskan bahwa sistem kehidupan dan norma-norma masyarakat Minangkabau di atur oleh sistem yang disebut dengan norma adat dalam bermasyarakat. Aturan-aturan tersebut dapat mewujudkan masyarakat Minangkabau yang beradat. Adat istiadat Minangkabau ini perlahan-lahan mulai pudar dikarenakan alur modernisasi.

Modernisasi merupakan salah satu bentuk budaya yang sudah melekat pada masyarakat Minangkabau pada saat ini, modernisasi seringkali membawa pengaruh dari luar terutama pengaruh yang bersifat negatif. (Rumbewas: 2017: 155) Mengatakan bahwa kebudayaan ditunjukkan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan luar dalam hal ini kebudayaan barat Amerika sedangkan kebudayaan lokal yaitu kebudayaan Indonesia. Secara tidak sengaja kebudayaan lokal mulai luntur perlahan-lahan oleh pengaruh kebudayaan barat yang cenderung bebas dan berkembang pesat. Pendapat ini menjelaskan bahwa modernisasi memiliki peran penting dalam terjadinya perubahan terhadap sebuah kebudayaan. Minangkabau menjadi salah satu kebudayaan yang terpengaruh akan modernisasi, terutama dari segi norma dan nilai-nilai. Salah satu contoh dari pengaruh modernisasi di Minangkabau adalah mulai hilangnya budaya tata krama atau biasa disebut dengan slogan *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*.

Raso jo Pareso dan *Malu jo Sopan* merupakan pepatah petiti Minang tentang kebijaksanaan dalam berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Secara harfiah berarti “rasa dan periksa”. Menurut (Sjarifoedin: 2014: 75) dengan sikap saling menghargai perbedaan tersebut maka akan terjalin nilai-nilai pluralisme dalam kehidupannya, sehingga terjalin hubungan antar keluarga, antar masyarakat sesuku, sekampung, sebangsa dan negara. Berdasarkan pendapat di atas, *Raso jo Pareso* berarti menggunakan perasaan ketika berbicara apakah lawan bicara tersinggung atau tidak, pantas atau tidak kata-kata yang diberikan, saling menyegani dan tenggang rasa. Menurut (Yuliandani: 2021: 6) orang Minang memiliki *raso pareso* yang tinggi akan sikap dan perbuatan yang mereka lakukan terutama pada kata-kata yang mereka ucapkan agar tidak menyinggung orang lain. Malu akan hal-hal yang berbau pertentangan dengan adat dan kebudayaan serta malu ketika berperilaku tidak sopan terhadap orang lain, baik itu yang di depan orang rumah seperti *mamak*, ataupun orang lain yang berada di lingkungan tempat tinggal sendiri. Artinya, *malu jo sopan* merupakan budaya yang mengajarkan seseorang untuk tahu akan malu dan berperilaku sopan terhadap orang lain.

Hilangnya ajaran budaya Minangkabau, hilangnya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* dapat diamati pada zaman sekarang terutama terjadi pada kalangan anak-anak usia 6 sampai 12 tahun. Banyak ditemui khususnya di Sumatera Barat anak-anak sudah mulai meninggalkan budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, bahkan banyak kalangan anak-anak tidak mengetahui budaya tersebut dikarenakan pengaruh dari modernisasi. Berdasarkan kuesioner yang di sebarakan di SD Negeri 02 Sariak dan SD Negeri 04 Padangpanjang mengenai bagaimana anak-anak menanggapi budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* ini, sekitar 48 orang siswa dari 65 responden mengatakan tidak mengetahui sama sekali budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* dan sekitar 17 orang mengetahui budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, dan 42 orang dari siswa merasa budaya ini tidak di ajarkan di rumah.

Hilangnya ajaran budaya Minangkabau, hilangnya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* dapat diamati pada zaman sekarang terutama terjadi pada kalangan anak-anak usia 6 sampai 12 tahun. Banyak ditemui khususnya di Sumatera Barat anak-anak sudah mulai meninggalkan budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, bahkan banyak kalangan anak-anak tidak mengetahui budaya tersebut dikarenakan pengaruh dari modernisasi. Berdasarkan kuesioner yang di sebarakan di SD Negeri 02 Sariak dan SD Negeri 04 Padangpanjang mengenai bagaimana anak-anak menanggapi budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* ini, sekitar 48 orang siswa dari 65 responden mengatakan tidak mengetahui sama sekali budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* dan sekitar 17 orang mengetahui budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, dan 42 orang dari siswa merasa budaya ini tidak di ajarkan di rumah.

Melihat masalah yang terjadi di dalam bagaimana *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* kalangan anak-anak, maka penulis mengajukan "Perancangan Media Edukasi *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* Berbasis Ilustrasi Buku Anak Pada Anak-anak di Sumatera Barat" ini sebagai solusi untuk menyikapi hilangnya budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* kalangan anak-anak yang disebabkan oleh pengaruh modernisasi. Ilustrasi buku anak ini diharapkan mampu menjadi media yang mengedukasi agar anak-anak di Sumatera Barat kembali mengenal budaya Minangkabau dan melestarikannya.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Abdurrahmat, 2006:104). Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Observasi di lakukan pada objek atau subjek yang akan di rancang dengan mengamati tempat, wilayah serta keadaan. Dari hasil observasi di ketahui bahwa kasus *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* pada anak - anak usia 6-12 tahun di SD Negeri 02 Sariak masih banyak siswa yang masih tidak mengetahui apa itu *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*. Observasi dilakukan secara langsung dengan menanyakan perihal *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*.



Gambar 1. Observasi di SD Negeri 02 Sariak

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu J. Moleong, Lexy (2007:186). Metode wawancara yang di lakukan adalah dengan Teknik *depth interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan di rancang. Wawancara dilakukan dengan diberikan pertanyaan langsung dan dicatat guna menjadi arsip oleh perancang.

Perancang memberikan beberapa pertanyaan kepada salah satu datuak yaitu Tasman "E. DT. Barabanso nan Kayo". Bapak Tasman menjelaskan bahwa "*sopan santun di minang tu ibaraik nan ketek di sayangi nan tuo di hormati, nan nan kuriak kundi nan merah sago. Kok nan laki laki tau jo adaik, kok nan padusi tau jo malu. Adaik di Minangkabau tu Syara' mangato adaik mamakai*" artinya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* merupakan budaya yang sudah semestinya tertanam pada masyarakat di minangkabau, dimana budaya ini mengajarkan bagaimana cara saling menghormati, menyayangi dan menghargai. Laki – Laki di Minangkabau harus tahu bagaimana adat dan aturan itu semestinya, sedangkan perempuan harus tau malu dan sopan santun di minangkabau.



Gambar 2. Wawancara dengan Tasman “ E. DT. Barabanso nan Kayo

c. Kuisioner

Selain observasi dan wawancara, penulis melakukan pembagian angket kuisioner secara langsung di SD Negeri 02 Sariak dan SD Negeri 04 Padangpanjang yang berisikan berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada target *audience*.

Pertanyaan yang dibagikan dalam kuesioner bertujuan untuk memperoleh informasi dan mengidentifikasi permasalahan yang valid pada objek penelitian. Menurut Arikunto (2007:211), validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 65 responden, pada Grafik 1 diketahui bahwa sebanyak 73,8% responden menyatakan tidak mengetahui nilai Raso jo Pareso dan Malu jo Sopan, sedangkan 26,7% menyatakan mengetahui. Selanjutnya, pada Grafik 2 diperoleh hasil bahwa 64,6% responden mengaku belum pernah diajarkan nilai Raso jo Pareso dan Malu jo Sopan, sementara 35,3% pernah mendapatkannya. Meskipun demikian, pada Grafik 3 terlihat bahwa sebagian besar responden, yaitu 81,5%, menyatakan nilai-nilai tersebut perlu dipelajari, sedangkan 18,4% menyatakan tidak perlu. Selain itu, berdasarkan Grafik 4 diketahui bahwa 58,4% responden menyukai buku cerita bergambar dan 41,5% menyatakan tidak menyukainya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang cukup diminati oleh anak usia 6–12 tahun, sehingga dinilai tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan edukasi dalam memperkenalkan nilai-nilai Raso jo Pareso dan Malu jo Sopan.



Gambar 3. Dokumentasi di SD Negeri 4 Padangpanjang

d. Studi Pustaka

Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan Nazir, M. (1988: 111). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti Sugiyono (2012: 291). Disimpulkan bahwa studi pustaka merupakan pemecahan masalah dengan melakukan penelaahan terhadap referensi yang ingin di teliti.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

1) Demografis

Target audiens dalam perancangan ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu target audiens primer dan target audiens sekunder. Target audiens primer adalah orang tua yang berperan sebagai pendamping anak dalam membaca, memahami, serta menanamkan nilai-nilai yang disampaikan melalui buku ilustrasi. Keterlibatan orang tua diharapkan dapat membantu proses edukasi sehingga pesan yang terkandung dalam buku dapat diterima dengan lebih baik oleh anak. Sementara itu, target audiens sekunder adalah anak-anak berusia 6–12 tahun. Rentang usia ini dipilih karena merupakan masa perkembangan di mana anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam menyerap pengetahuan, membentuk karakter, serta memahami nilai-nilai moral. Oleh sebab itu, anak-anak pada usia tersebut memerlukan bimbingan dan pendampingan dari orang tua maupun sekolah agar proses pembelajaran melalui buku ilustrasi dapat berlangsung secara efektif.

2) Psikografis

Target audiens yang dituju adalah masih belum terlalu memiliki minat baca, dengan gaya ilustrasi yang menarik bagi anak-anak sehingga dapat meningkatkan minat baca anak-anak usia 6 – 12 tahun.

3) Geografis

Target audiens yang dituju adalah masyarakat Sumatera Barat yang merupakan daerah *Luhak nan Tigo*, Kabupaten Tanah Datar, Kabupaten Agam, dan Kabupaten 50 Kota. Target audiens geografis yang dipilih berdasarkan dari permasalahan yang telah didapatkan seperti banyaknya Masyarakat Sumatra barat yang mulai meninggalkan budaya *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* pada anak-anak dan remaja usia 6 – 12 tahun.

b. Analiss 5W+1H1) *Who*

Target audiens yang dituju merupakan pelajar sebagai media edukasi tentang *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*.

2) *What*

Tujuan perancangan media edukasi *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* berbasis buku ilustrasi anak yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada pelajar khususnya kawasan Sumatera Barat. Mengenai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*.

3) *Where*

Perancangan media ini disesuaikan berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui tahap wawancara pada tokoh adat dan kuesioner.

4) *When*

Peluncuran media edukasi tentang *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* ini akan dilaksanakan bertepatan dengan kegiatan pameran yang akan dilaksanakan.

5) *Why*

Perancangan ini dibuat untuk menumbuhkan minat bacaan atau literasi kepada pelajar khususnya sumatera barat karena objek dari perancangan ini adalah *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*, hal ini juga akan menjadi edukasi tentang Pendidikan karakter pada pelajar usia 6 - 12 tahun.

6) *How*

Perancangan media edukasi ini dilakukan dengan beberapa media, yaitu media cetak dan media digital yang ditujukan kepada pelajar kawasan sumatera barat. Media digital dipilih sebagai media pendukung agar mencapai pendekatan kepada target audiens pada era digital seperti sekarang yang dimana pelajar lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*.

3. Konsep Verbal dan Visual**a. Konsep Verbal**

Dalam perancangan buku ilustrasi anak ini, konsep verbal di sampaikan melalui penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah di pahami oleh target audiens. Informasi disampaikan secara langsung agar tidak membingungkan pembaca dalam memahami pesan dan informasi yang ingin di sampaikan.

b. Konsep Visual

Konsep visual pada buku ilustrasi anak tentang *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* disampaikan melalui ilustrasi digital yang mendukung informasi dan pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi ini bertujuan untuk menarik minat baca dan mempermudah pembaca memahami isi dari buku. Dalam proses perancangan buku ilustrasi anak tersebut, ada beberapa unsur yang meliputi, tipografi, layout, teks, warna, dan ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan adalah jenis ilustrasi kartun dengan gaya Flat Art.

Setelah konsep karya ditetapkan, tahap berikutnya adalah penentuan judul serta penyusunan storyboard sebagai acuan visual dalam pengembangan cerita. Berdasarkan rancangan adegan yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan perancangan karakter tokoh yang akan berperan dalam alur cerita. Tahap berikutnya meliputi proses digitalisasi ilustrasi, pewarnaan, serta penataan elemen teks dengan memanfaatkan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Figma. Seluruh proses tersebut dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep dan tujuan perancangan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Hasil Karya****a. Ilustrasi Buku Anak**

Karya ini merupakan media utama dari “*Perancangan Media Edukasi Raso jo Pareso dan Malu jo Sopan Berbasis Ilustrasi Buku Anak pada Anak-Anak di Sumatera Bara*”. Buku ini memiliki total 29 halaman dengan tambahan 2 halaman sebagai cover. Buku ini bertujuan memberikan informasi dan edukasi yang mudah dan efisien kepada orang tua dan anak-anak.

Media utama dalam perancangan ini berupa buku ilustrasi anak yang dirancang dengan ukuran 29,7 cm × 21 cm menggunakan format *landscape*. Pemilihan ukuran tersebut bertujuan untuk memberikan ruang visual yang lebih luas sehingga ilustrasi dan elemen cerita dapat ditampilkan secara optimal. Buku ini dicetak menggunakan kertas *art paper* 170 gsm yang dipilih karena mampu menghasilkan kualitas cetak warna yang baik serta mendukung tampilan ilustrasi yang lebih menarik. Selain itu, buku dilengkapi dengan sampul *hardcover* untuk meningkatkan daya tahan, melindungi isi buku, serta memberikan kesan yang lebih eksklusif dan berkualitas.



Gambar 4. Ilustrasi buku anak

b. Poster

Poster yang dirancang sebagai media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi anak mengenai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* memiliki ukuran 42×60 cm dan dicetak menggunakan bahan albatros sebanyak tiga buah. Poster ini berfungsi sebagai media promosi dan informasi yang digunakan pada saat peluncuran buku. Melalui penyajian elemen visual dan informasi yang menarik, poster diharapkan mampu menarik perhatian target audiens sekaligus menyampaikan pesan edukatif yang berkaitan dengan isi buku. Selain itu, penggunaan poster juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan buku serta memperkuat penyampaian nilai-nilai budaya yang diangkat dalam perancangan.



Gambar 5. Poster

c. X-Banner

X-Banner yang dirancang dalam perancangan buku ilustrasi anak mengenai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* memiliki ukuran 60×160 cm dan dicetak menggunakan bahan albatros. Media ini berfungsi sebagai salah satu sarana promosi yang digunakan untuk memperkenalkan buku kepada masyarakat pada saat kegiatan peluncuran. Desain *X-Banner* disusun dengan mengacu pada konsep visual media utama sehingga mampu menciptakan keselarasan identitas visual dalam keseluruhan media promosi.



Gambar 6. X-Banner

d. Sosial Mediaa

Media ini dirancang sebagai sarana edukasi daring yang ditujukan kepada orang tua untuk mendukung proses penanaman nilai-nilai *Raso jo Pareso* serta *Malu jo Sopan* pada anak-anak. Melalui penyediaan informasi dan panduan yang relevan, media ini diharapkan dapat membantu orang tua memahami pentingnya nilai-nilai budaya Minangkabau tersebut serta cara mengajarkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, orang tua dapat berperan lebih aktif dalam membimbing anak untuk menerapkan sikap yang santun, penuh pertimbangan, serta menghargai norma dan etika yang berlaku di lingkungan masyarakat.



Gambar 7. Sosial Media

e. Merchandise

T-shirt, *totebag*, *stiker*, *keychain*, dan *pin* digunakan sebagai merchandise pendukung dalam perancangan buku ilustrasi anak mengenai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan*. Merchandise tersebut dirancang dengan tampilan visual yang menarik guna meningkatkan daya tarik buku sekaligus memberikan nilai tambah bagi konsumen. Produk-produk ini dapat diperoleh bersamaan dengan pembelian buku ilustrasi sebagai bentuk media promosi dan penguatan identitas karya. Setiap merchandise menampilkan ilustrasi karakter utama dalam gaya ilustrasi dua dimensi yang konsisten dengan konsep visual media utama. Khusus pada *totebag*, bagian belakang desain dilengkapi dengan judul buku sebagai upaya memperkuat identitas dan meningkatkan pengenalan karya kepada masyarakat.



Gambar 8. T-Shirt



Gambar 9. Totebag



Gambar 10. Stiker



Gambar 11. Keychain



Gambar 12. Pin

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses penelitian dan perancangan yang telah dilaksanakan dalam tugas akhir berjudul *Perancangan Media Edukasi Raso jo Pareso dan Malu jo Sopan Berbasis Ilustrasi Buku Anak untuk Anak-Anak di Sumatera Barat*, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini berhasil menghasilkan buku ilustrasi anak sebagai media edukasi yang efektif dalam mengenalkan nilai-nilai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* kepada anak-anak di Sumatera Barat. Melalui penyajian visual yang menarik dan cerita yang edukatif, media ini mampu mempermudah penyampaian nilai-nilai budaya Minangkabau sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi anak, buku ilustrasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta

keterlibatan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan sopan santun sejak usia dini, sehingga pelestarian budaya Minangkabau dapat berlangsung secara berkelanjutan melalui lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil perancangan tersebut, disarankan agar pengembangan media edukasi serupa dilakukan dengan perencanaan yang lebih matang pada setiap tahapan agar menghasilkan karya yang semakin berkualitas. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan penelitian selanjutnya. Bagi institusi pendidikan, buku ilustrasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar-mengajar sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya Minangkabau. Sementara itu, bagi masyarakat, khususnya orang tua, media ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai *Raso jo Pareso* dan *Malu jo Sopan* kepada anak sejak dini, sehingga hubungan orang tua dan anak semakin erat serta upaya pelestarian budaya Minangkabau dapat terus terjaga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, serta bantuan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi, dan arahan yang sangat berarti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden, narasumber, keluarga, sahabat, serta semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, serta menjadi salah satu upaya dalam melestarikan nilai-nilai budaya Minangkabau melalui media edukasi berbasis buku ilustrasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat & Fathoni. (2006). Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agus, S., (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem, Yogyakarta: Remaja Rosda Karya.
- Amir M.S, (2003). Adat Minangkabau (Pola dan Tinjauan Hidup Orang Minangkabau, Jakarta: PT Mutiara Sumber Widya.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ke-4, hlm. 247). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Briggs & Leslie J. (1977). Instructional Design, Educational Technology Publications Inc. New Jersey : Englewood Cliffs.
- Cullen, K. (2012). Design elements: Typography fundamentals. Massachusetts: Rockport.
- Gunawan & Heri. (2021). "Edukasi dan produktivitas masyarakat di masa pandemi" (Amar Ali Aulia (ed.)). LP2M UIN SGD.
- Harkins, M. (2010). Basics typography 02: Using type. Switzerland: AVA Publishing
- Ibrahim. DT, S, D. (2009). Tambo Alam Minangkabau. Bukittinggi: Kristal Media.
- Iswanto & Rendy. (2023). "Perancangan Buku Ajar Tipografi .Surabaya": Universitas Ciputra Citraland CBD Boulevard.
- J. Moleong & Lexy. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kesiman, M. W. A. (2018). "Benchmarking of document image analysis tasks for palm leaf manuscripts." Journal of Imaging, 4(2), 28. MDPI.
- Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko. (2017). "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing." Jurnal BK Unesa, 8 (1).
- Notoatmodjo. (2014). Definisi Tingkat Pendidikan. EGC.
- Paksi, D. N. F. (2021). "Warna dalam Dunia Visual". Jakarta: Institut Kesenian Jakarta
- Rumbewas, V. P., & N. H. (2017). "Pengaruh modernisasi terhadap dinamika kebudayaan masyarakat Suku Maya Kabupaten Raja Ampat (Studi pada Bahasa Abel Suku Maya di Kampung Kali Toko Distrik Teluk MayaLibit)". GRADUAL, 155.
- Sanyoto, S. E. (2005). Dasar-dasar tata rupa dan desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sitepu, B.P. (2012). Penulisan Buku Teks Pelajaran .Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sjarifoedin, A. (2014). Minangkabau. Jakarta: PT. Gria Media Prima.
- Suharsimi & Arikunto. (2007). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto. (2013). Dasar-Dasar Desain Grafis. Yogyakarta: Andi.
- Witabora. (2020). Peran dan Perkembangan Ilustrasi, Jakarta, Universitas Bima Nusantara.
- Yuliandani & Fadli. (2021). "Ajaran Raso jo Pareso Dalam Lirik Lagu yang Dinyanyikan Oleh Ody Malik Sebuah Analisis Sosiologi Sastra." Diploma thesis, Universitas Andalas.