

Perancangan Media Informasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang Untuk Anak-Anak Di Sumatera Barat

Hady Hilmy¹, Izan Qomarats²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institusi Seni Indonesia Padang Panjang

² Desain Komunikasi Visual, Institusi Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}hadyhilmi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi sejarah tentang Datuk Parpatih Nan Sabatang yang ditujukan untuk anak-anak di Sumatera Barat. Datuk Parpatih Nan Sabatang merupakan tokoh penting dalam sejarah dan budaya Minangkabau, yang berperan dalam pengembangan sistem pemerintahan adat. Akan tetapi, pengetahuan anak-anak tentang tokoh ini masih minim, meskipun mereka menunjukkan minat terhadap sejarah. Melalui survei yang dilakukan, ditemukan bahwa banyak anak-anak yang belum memahami peran dan kontribusi Datuk Parpatih Nan Sabatang. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pembuatan media informasi berupa video animasi 2D yang menarik. Media ini diharapkan dapat mengenalkan sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak, serta berkontribusi terhadap pelestarian budaya Minangkabau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuesioner, dan studi pustaka, serta analisis 5W+1H dan AIDCA untuk menentukan konsep perancangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi generasi muda mengenai pentingnya mengenal tokoh sejarah beserta nilai-nilai budayanya.

Kata Kunci: Datuk Parpatih Nan Sabatang, media informasi, sejarah, anak-anak, video animasi

PENDAHULUAN

Datuk Parpatih Nan Sabatang adalah salah satu tokoh penting dalam sejarah dan budaya Minangkabau. Beliau merupakan seorang pemimpin adat yang sangat dihormati, terutama karena kontribusinya dalam pengembangan sistem pemerintahan adat Minangkabau yang masih berlaku hingga saat ini.

Datuk Parpatih Nan Sabatang lahir dari pasangan Cati Bilang Pandai dan Puti Indo Jalito, Jatang Sutan Balun adalah nama kecil yang di beri oleh orang tua nya. Beliau bersaudara dengan Datuk Ketumanggung yang satu ibu tetapi lain ayah. Gelar Datuk Parpatih Nan Sabatang diabadikan menjadi nama sebuah jalan di Kota Solok sekarang karena konon tokoh ini sangat berjasa bagi masyarakat Solok di bidang pertanian. Gelar ini juga diturunkan oleh kemenakan yang beraliran Bodi Caniago.

Datuk Parpatih Nan Sabatang memainkan peran penting dalam sistem pemerintahan dan penyelesaian masalah sosial di Minangkabau. Jabatan "Parpatih" mengacu pada posisi dalam struktur adat yang bertugas mengatur, menegakkan hukum, dan menyelesaikan perselisihan.

Saat dewasa, Jatang Sutan Balun (nama kecil Datuk Parpatih Nan Sabatang) mengembara ke berbagai wilayah seperti Pariaman, Aceh, Semenanjung Malaka, Vietnam, Thailand, Kamboja, dan Cina. Di Cina, beliau mempelajari berbagai bidang, termasuk ketatanegaraan, kemasyarakatan, teknik, dan pelayaran. Setelah merasa cukup dengan pengetahuannya, beliau kembali ke kampung halamannya. (Edison Piliang & Nasrun, 2019 : 60)

Dari kuesioner yang telah dibagikan kepada anak-anak yang berumur 9-11 tahun, daerah Solok dan Tanah datar, karena Datuk Parpatih Nan Sabatang dalam perjalanan nya pernah berada di Lokasi tersebut, total 210 lembar kuesioner dibagikan ke siswa, mengatakan mereka sangat suka belajar Sejarah, hampir semua siswa pernah mendengar tokoh Datuk Parpatih Nan Sabatang, tetapi mereka tidak bisa menjelaskan siapa Datuk Parpatih Nan Sabatang dan Sebagian besar tidak mengetahui peran Datuk Parpatih Nan Sabatang dalam Sejarah Minangkabau.

Datuk Parpatih Nan Sabatang merupakan tokoh penting dalam Sejarah Minangkabau, jika tidak ada media yang tepat dalam menyampaikan informasi tentang Sejarah dan jasa beliau maka, Datuk Parpatih Nan Sabatang bisa di lupakan oleh generasi muda karena kontribusi beliau yang masih berpengaruh sampai saat ini serta nilai-nilai yang beliau tinggalkan untuk generasi selanjutnya.

Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang saat ini hanya bisa di akses lewat media cetak seperti buku, sedangkan untuk media informasi berupa audio visual belum ada sama sekali, jadi dari data kuesioner dapat bisa ambil media informasi yang tepat dalam perancangan kali ini adalah video animasi yang di bisa akses melalui internet.

METODE

Konsep Verbal

Konsep verbal adalah proses menyusun ide cerita, karakter, alur, dan pesan moral ke dalam bahasa lisan maupun tulisan, yang dapat dikembangkan menjadi naskah atau skrip animasi. Ini merupakan langkah awal dalam proses produksi, sebelum masuk ke tahap visualisasi seperti storyboard atau animatik.

Dalam konteks proses penciptaan cerita animasi, konsep verbal merujuk pada pengembangan cerita melalui kata-kata: baik dalam bentuk narasi, dialog, maupun penjelasan verbal lainnya. Konsep ini menjadi dasar dari bagaimana cerita dikomunikasikan secara lisan atau tertulis sebelum diwujudkan dalam bentuk visual.

Perancangan ini menempatkan target utama maupun target kedua audience dalam sudut pandang seorang anak kecil yang memiliki rasa cinta pada Minangkabau. Dalam cerita yang diangkat mengisahkan bagaimana Datuk Parpatih Nan Sabatang adalah tokoh penting dalam adat Minangkabau yang melakukan pengembaraan ke berbagai negeri untuk menimba ilmu dan undang-undang baru yang lebih demokratis. Ia kemudian mengembangkan sistem pemerintahan “Kelelasan Bodi Caniago,” yang mengutamakan musyawarah rakyat. Video animasi ini juga menceritakan sudut pandang kehidupan Datuk Parpatih Nan Sabatang dalam mendapatkan gelarnya. Beberapa fungsi konsep verbal dalam perancangan kali ini , di antaranya:

a.Mengkomunikasikan Ide Cerita

Menceritakan gagasan secara runtut kepada tim kreatif (penulis, animator, sutradara).

b.Menentukan Alur dan Struktur Cerita

Membagi cerita dalam struktur: pembukaan, konflik, klimaks, dan penyelesaian.

c.Menekankan Nilai Budaya dan Moral

Melalui kata-kata, cerita dapat menyampaikan pesan seperti demokrasi, musyawarah, dan keadilan.

d.Menjadi Dasar Visualisasi

Narasi menjadi dasar storyboard, ilustrasi, dan animasi.

Konsep Visual

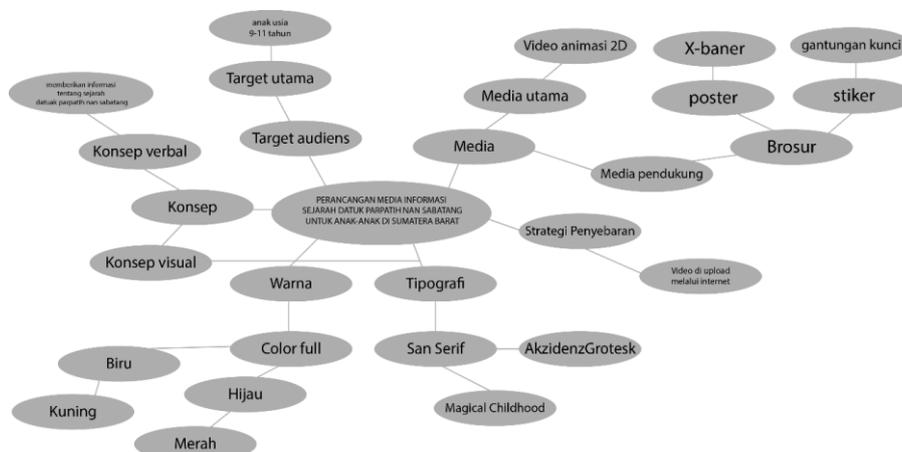
Konsep visual ini tidak diarahkan untuk mengubah perilaku, melainkan menyampaikan informasi secara menyenangkan dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Jadi, pendekatannya lebih informatif. Video animasi ini menggunakan gaya semi realisme. Cerita dalam video animasi ini diawali dengan kehidupan seorang anak kecil yang hidup layaknya anak-anak pada umum yang disayangi oleh orang tuanya. Saat tokoh dewasa, beliau memulai pengembaraan ke berbagai penjuru negeri untuk menuntut ilmu. Saat dalam perjalanan pulang hingga sampai ke rumah beliau terlibat dalam peristiwa penting dalam hidupnya.

Media informasi ini dirancang agar dapat diterima dengan baik oleh anak anak melalui media video animasi yang bisa di akses melalui internet agar bisa di jangkau oleh banyak orang. Pendekatan visual dirancang untuk menginspirasi anak-anak melalui cara yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Sehingga meningkatkan minat mereka terhadap tokoh datuk Parpatih Nan Sabatang sekaligus menyadarkan pentingnya tokoh ini sebagai Sejarah dari Minangkabau.

a. Brainstorming

Brainstorming dilakukan sebagai langkah penting untuk menemukan solusi kreatif dalam proses perancangan. Melalui sesi ini, berbagai ide dan gagasan yang telah diperoleh dari hasil riset sebelumnya dianalisis, dan dikembangkan lebih lanjut. Tujuannya adalah untuk merumuskan konsep yang inovatif dan relevan sebagai dasar dalam membangun ide-ide berikutnya. Dengan kolaborasi dan eksplorasi yang intensif, brainstorming membantu menciptakan fondasi yang kuat untuk perancangan yang lebih terarah dan efektif.

Proses brainstorming dimana proses ini dilalui untuk menganalisis permasalahan, mencari solusi, menentukan konsep serta strategi perancangan serta menentukan pesan apa.



Gambar 1 brainstorming (sumber: Hady Hilmy, 2025)

b. Studi tipografi

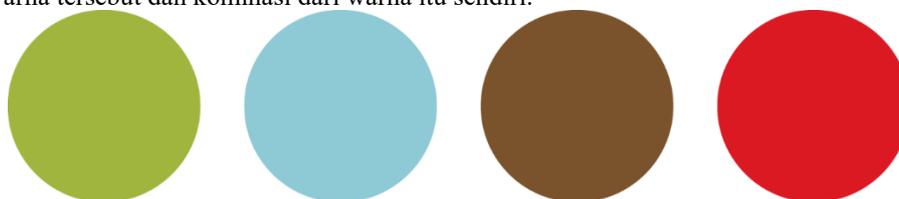
Selain itu untuk headline font yang digunakan adalah "Mermaid" yang dapat mengimplementasikan kesan modern dan minimalis agar informasi yang disampaikan dalam cerita mudah di pahami. Sedangkan bagian copywritingnya menggunakan font futura.

No	Jenis	Font
1	Judul	Mermaid
2	Bodytext	Futura

Nama huruf	Bentuk huruf
Mermaid	ABCDEFGHIJKLMNIOQRSTUVWXYZ
Futura	ABCDEFGHIJKLMNIOQRSTUVWXYZ

c. Studi warna

Palet warna yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi, warna yang diaplikasikan merupakan warna yang kontras. Warna yang digunakan pada media utama adalah full color. Warna yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi, warna yang diaplikasikan menggunakan tone warna yang tidak membuat mata sakit ketika melihatnya. Warna utama yang digunakan adalah warna biru, hijau, coklat, dan merah. Penggunaan warna merah, kuning, dan biru memberikan kesan emosional dan keoptimisan sementara warna hijau memberikan kesan alam yaitu suasana sekitar rumah dan langit. Warna kuning dan merah juga merupakan warna identik Minangkabau. Kemudian, warna pelengkap antaran lain adalah warna turunan dari warna tersebut dan kominasi dari warna itu sendiri.



Gambar 2 studi warna

Metode Pengumpulan Data

1. Obsevasi

Observasi dilakukan dengan melihat salah satu makam Datuk Parpatih nan Sabatang. Tujuan melakukan observasi yaitu meninjau langsung Makam Datuak Parpatih Nan Sabatang yang merupakan salah satu cagar budaya kabupaten Solok 2019 dan akan di tampilkan dalam perancangan ini . Terletak di Jalan Munggu Tanah, Jorong Batu Palano, Nagari Salayo, Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera barat . Secara geografis, situs Makam Datuak Parpatih Nan Sabatang berada di atas puncak bukit dan dikelilingi oleh lahan perkebunan masyarakat. Situs ini merupakan bukti bawah Datuak Parpatih Nan Sabatang memang pernah berada di daerah tersebut.

Situs ini merupakan sebuah kompleks pemakaman yang terdiri dari 6 makam yang dibangun dari arah timur ke barat. Keenam makam tersebut adalah Makam Datuak Parpatih Nan Sabatang sebagai Makam Utama, Makam Pangeran Rajo Bantan,

2. Kuesioner

Pada proses ini di lakukan Teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Kuesioner ini berisi tentang pengetahuan dan pemahaman terhadap sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang yang di bagikan ke siswa Solok dan Tanah Datar dengan jumlah 210 lembar kuesioner, dengan rentang umur 9-11 tahun.

3. Studi kepustakaan

Yang di lakukan perancangan ini di dapat dari beberapa sumber buku dan jurnal terlebih dahulu yang membahas tentang cerita Datuak Parpatih Nan Sabatang.

4. Metode analisis data

Teknik analisis yang digunakan adalah AIDCA dan 5W + 1H digunakan untuk mendapatkan konsep perancangan yang sesuai dengan target audiens dan mampu menyampaikan pesan yang hendak disampaikan di dalam media informasi.

1. AIDCA

a. Attention (Perhatian)

Tahapan ini digunakan untuk dapat menarik perhatian target audiens terhadap topik yang akan dibawakan ke dalam media informasi. Menarik perhatian anak-anak dengan membuka cerita dari kisah nyata tentang seorang tokoh hebat bernama Sutan Balun yang berani merantau jauh ke negeri Cina untuk menuntut ilmu. Perancangan ini menggunakan ilustrasi menarik seperti kapal layar, peta pengembaraan.

b. Interest (Ketertarikan)

Setelah berhasil menarik perhatian, perlu untuk tetap mempertahankan ketertarikan audiens untuk dapat menikmati media informasi dan meresapi pesan yang disampaikan di dalamnya. Cerita ini mengandung elemen petualangan dan keajaiban, seperti penemuan kayu berisi senjata ajaib (Perpatih) di laut. Kisah persaudaraan dan konflik adat juga memberikan daya tarik emosional dan dramatik bagi anak-anak.

c. Desire (Keinginan)

Tahapan berikutnya yakni menciptakan keinginan pada audiens untuk dapat lebih mencari tahu mengenai sejarah yang disampaikan. Hal ini diwujudkan melalui penyediaan informasi yang mampu dijangkau oleh audiens.

d. Conviction (Keyakinan)

Pada tahap ini, target audiens perlu diyakinkan bahwa sejarah tentang Datuk Parpatih Nan Sabatang penting bagi anak-anak. Tahap ini menguatkan nilai-nilai budaya Minangkabau seperti musyawarah, keadilan, dan kepemimpinan yang adil, dengan menjelaskan bahwa sistem Kelarasan Bodi Caniago yang diperjuangkan beliau jauh lebih awal muncul dibanding konsep demokrasi di Eropa. Ini membuktikan bahwa budaya lokal memiliki kedalaman dan keunggulan.

e. Action (Tindakan)

Aksi yang dapat dilakukan dalam perancangan ini ialah dengan menciptakan sebuah video animasi yang membahas tentang sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang.

2. 5W + 1H

a. What (Apa) Apa yang akan dirancang?

Sebuah media informasi yang tentang serjarah Datuk Parpatih Nan Sabatang untuk mengajak anak-anak di Sumatera Barat memulai mengenali pentingnya Sejarah dari kisah Datuk Parpatih Nan Sabatang.

b. Who (Siapa) Siapa target audiens nya?

Media informasi ini ditujukan kepada anak-anak rentang usia 9-11 tahun.

c. When (Kapan) Kapan media ini digunakan atau dibagikan?

Saat kegiatan pembelajaran, atau program literasi dan kunjungan edukatif di sekolah dasar.

d. Where (Di mana) Dimana media ini akan disebar luaskan?

Pada tahap ini media akan di disebar luaskan melalui media digital yaitu youtube agar mudah dan bisa di akses oleh semua orang

e. Why (Mengapa) Mengapa media ini penting untuk dibuat?

Untuk mengenalkan tokoh sejarah kepada anak-anak sejak dini, menanamkan nilai budaya Minangkabau, serta melestarikan warisan adat dan sistem demokrasi tradisional melalui pendekatan yang mudah dipahami dan menyenangkan.

f. How (Bagaimana) Bagaimana cara penyampaian informasi agar efektif?

Disampaikan dengan visual penuh warna, ilustrasi tokoh dan hewan, alur naratif dan narasi yang mudah dipahami yang menggugah rasa ingin tahu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis karya video Animasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang

Motion graphic ini dibuat sebagai media penyampaian informasi mengenai Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang kepada anak-anak di Sumatera Barat. Penggabungan antara ilustrasi, motion, dan suara menjadikan motion graphic lebih menonjol dari media lainnya. Selain itu, media ini juga relevan dengan pola konsumsi digital anak-anak masa kini, sehingga sangat tepat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada kalangan tersebut.

Dari aspek cerita, motion graphic ini mengangkat kisah tentang Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang. Datuk Parpatih Nan Sabatang adalah tokoh penting dalam adat Minangkabau yang melakukan pengembaraan ke berbagai negeri untuk menimba ilmu. Sekembalinya ke tanah Minangkabau, ia menghadapi persidangan terkait insiden anjing peliharaannya yang menyerang seorang hulubalang. Persidangan ini memunculkan undang-undang baru yang lebih demokratis. Ia kemudian mengembangkan sistem pemerintahan “Kelarasan Bodi Caniago,” yang mengutamakan musyawarah rakyat. Di akhir hidupnya, ia menetap di Nagari Selayo, meninggalkan warisan pemikiran demokratis yang berpengaruh bagi masyarakat Minangkabau.

Karya motion graphic ini didominasi oleh penggunaan warna-warna cerah yang dipilih secara sengaja untuk menciptakan nuansa hangat dan bersahabat. Pemilihan palet warna tersebut bertujuan untuk merepresentasikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam perjalanan Datuk Parpatih Nan Sabatang, seperti Ilmu harus dicari tanpa batas, Hukum harus dibuat untuk rakyat. Dan kebijaksanaan lahir dari hati yang sabar, bukan dari kemarahan.

Pergerakan dalam motion graphic ini memang dibuat dengan tingkat yang terbatas, namun hal tersebut dikompensasi melalui narasi yang informatif sebagai pendukung utama penyampaian pesan. Ilustrasi yang sederhana membantu pesan mudah

tersampaikan. Kombinasi elemen visual dan verbal ini diharapkan mampu menyampaikan informasi secara efektif meskipun dengan gerakan yang minimal.

Penggunaan transisi dalam karya motion graphic ini dipilih secara terarah untuk mendukung pembangunan suasana yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Transisi fade out digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih serius dan mendalam, dengan ritme visual yang cenderung lambat. Sementara itu, transisi daun yang menutup kamera dimanfaatkan sebagai penanda perpindahan antar aktivitas, sekaligus memberikan kesan yang lebih enerjik dan ceria. Pemilihan jenis transisi ini membantu memperkuat alur narasi serta menjaga keterlibatan emosi audiens sepanjang video.

Narasi dalam motion graphic ini memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Selain berfungsi sebagai penjelas visual, narasi juga membantu membangun alur cerita dan memperkuat nuansa emosional dari setiap adegan yang ditampilkan. Pemilihan intonasi dalam narasi dirancang agar selaras dengan suasana cerita.

Backsound menjadi elemen yang sangat penting untuk memperkuat penyampaian pesan secara emosional dan estetis. Motion graphic ini menggunakan backsound musik tradisional Minangkabau yang dikombinasikan secara harmonis dan disesuaikan dengan alur cerita yang disampaikan. Pemilihan musik tradisional bertujuan menegaskan konteks budaya minang. Penyesuaian tempo, ritme, dan instrumen dalam backsound dilakukan agar selaras dengan perubahan visual dan narasi, sehingga tercipta kesatuan antara unsur audio dan visual.

- B. Banner
- 1) Hasil karya banner



Gambar 4 hasil karya banner (sumber: Hady Hilmy, 2025)

- 2) Analisis karya banner

Banner berfungsi sebagai media pendukung dalam proses launching video Animasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang. Dalam banner terdapat ilustrasi dari tokoh, dilengkapi dengan Judul, barcode Link Video serta dilengkapi dengan background yang berwarna langit cerah disiang hari.

Pada bagian atas banner terdapat sinopsis dan penjelasan singkat tentang video Animasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dan seruan yang mengajak untuk mengetahui cerita Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang tersebut. Banner ini bertujuan untuk mengajak audience mengetahui sejarahnya dari Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dengan kalimat persuasif. X banner ini mengandung unsur ajakan.

- C. Poster
- 1) Hasil karya poster



Gambar 5 hasil karya poster (sumber: Hady Hilmy, 2025)



Gambar 46 hasil karya poster (sumber: Hady Hilmy, 2025)



Gambar 47 hasil karya poster (sumber: Hady Hilmy, 2025)



Gambar 48 hasil karya poster (sumber: Hady Hilmy, 2025)

2) Analisis karya poster

Poster berperan sebagai media pendukung yang efektif dalam perancangan media informasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang, karena fleksibilitasnya untuk dipajang di berbagai lokasi strategis seperti lingkungan sekolah, taman bacaan masyarakat, hingga di rumah. Poster dirancang untuk menarik perhatian target audience, dengan visualisasi dalam perancangan ini.

Ilustrasi ini menampilkan adegan penting dalam video animasi. Selain itu, poster ini diperkaya dengan kata-kata motivasi yang kuat dan mengajak, bertujuan untuk mendorong siapa pun yang melihatnya bisa mendapat Pelajaran dari cerita ini. Visual yang menarik dan pesan yang inspiratif diharapkan dapat memperkuat dampak dari tokoh Datuk Parpatih Nan Sabatang.

- D. Brosur
1) Hasil karya brosur



Gambar 49 hasil karya brosur
(sumber: Hady Hilmy, 2025)

- 2) Analisa karya brosur

Brosur berfungsi sebagai media pendukung dalam proses launching video Animasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang. Dalam banner terdapat ilustrasi dari tokoh, dilengkapi dengan Judul, barcode Link Video serta dilengkapi dengan background yang berwarna langit cerah disiang hari. Pada bagian atas banner terdapat sinopsis dan penjelasan singkat tentang Video Animasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dan seruan yang mengajak untuk mengetahui cerita Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang tersebut. Brosur ini bertujuan untuk mengajak audience mengetahui sejarah dari Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dengan kalimat persuasif. Brosur ini mengandung unsur ajakan.

- E. Stiker
1) Hasil karya stiker



Gambar 50 hasil karya stiker
(sumber: Hady Hilmy, 2025)

- 2) Analisa karya stiker

Perancangan media pendukung stiker menggunakan aset ilustrasi karakter yang terdapat pada video animasi, stiker berukuran 6x6 cm. Stiker nantinya dikhususkan untuk menambah ketertarikan anak dengan video animasi, juga sebagai media promosi dan kenang kenangan saat pameran.

- F. Gantungan kunci
1) Hasil karya gantungan kunci



Gambar 51 hasil karya gantungan kunci
(sumber: Hady Hilmy, 2025)

2) Analisa karya gantungan kunci

Menyajikan gambaran visual dari karakter pada video dengan bentuk karakter siluet tokoh dan anjing peliharaannya berguna menarik minat pengunjung pada saat pameran berlangsung. Ukuran Gantungan kunci yaitu 6x6 cm.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai “Perancangan Media Informasi Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang di Sumatera Barat”, dapat disimpulkan bahwa media informasi yang dirancang efektif dalam memperkenalkan serta menyampaikan Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang, khususnya kepada kalangan anak – anak di Sumatera Barat. Kehadiran media ini mampu menarik perhatian audiens, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan melekat dalam ingatan mereka.

Perancangan ini menghasilkan serangkaian produk desain komunikasi visual yang mencakup media digital dan cetak, antara lain, video animasi, poster, banner, brosur serta produk merchandise seperti gantungan kunci, dan stiker. Keberagaman bentuk media ini memungkinkan informasi mengenai sejarah Sejarah Datuk Parpatih Nan Sabatang dapat menjangkau khalayak yang lebih luas, baik dari kalangan lokal maupun luar daerah. Penyebaran informasi melalui media online memberikan daya jangkau yang optimal dalam upaya mengingatkan tokoh penting di Sumatera Barat.

Dengan demikian, diharapkan perancangan media informasi ini tidak hanya menjadi sarana hiburan dan pengetahuan, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian generasi muda terhadap warisan budaya mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses perancangan karya ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penulisan. Terima kasih sebesar-besarnya kepada para rekan-rekan, keluarga, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampera Salim Patimarajo. 2009. Nagari Selayo Dahulu Selangkah dalam <http://amperasalim.wordpress.com/2009/04/01/nagari-selayo-dahulu-selangkah/> di akses 1 Desember 2024
- Amsyah, Zulkifli. 2005. Manajemen Sistem Informasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anisa, Nahli. 2021. Implementasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran Mahara Istana. Jurnal Procceding Arabic Education Conference, Vol 1 No. 1 Surakarta : UIN Raden Mas Said Surakarta
- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Diedit oleh Asfah Rahman. Edisi 1, Cetakan ke-4. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Citra, Iis Ariska Rosalinda, Indri, Siti Nurhayati, Yessi Frecilia, Yeti Faradisa. (n.d.). Media Informasi. Perguruan Tinggi Raharja.
- Cullen, K. 2012. Design elements: Typography fundamentals. Massachusetts: Rockport
- Fernando, Ronal . 2022. Cerita Prosa Rakyat Datuak Parpatiah Nan Sabatang Di Kanagarian Salayo Kecamatan Kubung Kabupaten Solok dalam <http://scholar.unand.ac.id/99189/2/BAB%20I.pdf> diakses 1 Desember 2024,

- Fleishman, J.2004. *The Role of Illustration in Art and Media*. New York: Art Publishers
- Hamzah, Amir. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran dan Penyuluhan*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Inoki Ulma Tiara, Bunyamin Maftuh, Elly Malihah & Didin Saripudin. 2022. *Kelarsan Bodi Caniago Ajaran Datuak Parpatiah Nan Sabatang*. *Jurnal Empirika* Vol 7 No 1 : Universitas Pendidikan Indonesia dalam <http://journalempirika.fisip.unsri.ac.id/index.php/empirika/article/view/124>
- Maximilliano Yohanes, Shania (2021) *BAB II 2.1. Media Informasi*. Universitas Multimedia Nusantara. https://kc.umn.ac.id/16577/4/BAB_II.pdf
- Meilani. 2013. *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana*. Humaniora.
- Nugroho, Sathyahadi. 2021. *Logo Yang Efektif*. Kemendikbud
- Nurjanah, Ismi. 2012. *Upaya Pengenalan Warna Melalui Praktik Langsung Di Tk Aba Purwodiningratan Yogyakarta* dalam <https://eprints.uny.ac.id/9885/5/COVER%20-%2008111247016.pdf> diakses 23 November 2024
- Nuraini, Tri (2018) *BAB II Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Kelas Viii Smp Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak*. Other thesis, Universitas Islam Riau.(hal 2-3) <https://repository.uir.ac.id/3464/5/bab2.pdf>
- Paramita, Chano, dkk. 2020. *Kebebasan Media Mengancam Literasi Politik*. Malang: Intrans Publishing Group.
- Pawit, M.Yusuf. 2004. *Teori dan Praktis Penelusuran Informasi*. Jakarta : Prenda Media Group
- Pendit, Putu Laxman. 2003. *Penulisan Ilmu Perpustakaan Dalam Informasi Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jakarta : JIPFSUL
- Piliang dan Nasrun . 2019. *Budaya dan Hukum Adat di Minangkabau*. Bukittinggi : Buku Alam Minangkabau
- Radin, Rhoni. 2020. *Informasi dalam Konteks Sosial Budaya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahman, S. (2005). *Adat Minangkabau: Pengaruh, Perkembangan dan Konservasi*. Padang: Universitas Andalas Press.
- Rima, Ega Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Rohidi, E.1984. *Ilustrasi dalam Seni Rupa: Pengertian, Fungsi, dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit Seni
- Sadiman, Arief S., dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sambudi Hamali, Aisyah Widya Nur Shadrina, Astika Alivia Pramesti & Fransisca Fortunata Handoyo. 2019 . *Desain Tata Letak (Layout Design) dalam* <https://bbs.binus.ac.id/management/2019/11/desain-tata-letak-layout-design/> diakses 22 November 2024.
- Thejahanjaya, David, and Yusuf Hendra Yulianto. 2022. *Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto*. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Wahyu, Arief Putra. 2023. *Edukasi Literasi Investasi Pasar Modal Syariah Pada Siswa Kelas 3 SMA Pancasila Kota Bengkulu* dalam <http://repository.uinfabengkulu.ac.id/1654/3/BAB%20II.pdf> diakses 22 November 2024
- Widjaja. 1993. *Komunikasi*. Jakarta : Bumi Aksara.