

Perancangan Media Edukatif Tentang Surau Minangkabau

Alfitrah Maghribi, Yuliarni, Khairunnisa, Izan Qomarats

Desain Komunikasi Visual

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Alfitrahmaghribi@gmail.com, yuliarni2807@gmail.com, khairunnisarasya19@gmail.com, izanqomarats1508@gmail.com.

Abstrak

Surau merupakan elemen penting dalam kebudayaan Minangkabau, tidak hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai ruang pendidikan, sosialisasi, dan pembentukan karakter generasi muda. Namun, perkembangan zaman telah menyebabkan pergeseran nilai dan berkurangnya minat generasi saat ini terhadap institusi tradisional tersebut. Oleh karena itu, perancangan animasi edukatif ini bertujuan untuk mengangkat kembali nilai-nilai budaya surau Minangkabau melalui pendekatan visual yang menarik dan relevan bagi anak-anak dan remaja sebagai audiens utama.

Perancangan dilakukan dengan metode kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara dengan narasumber budaya, serta studi pustaka. Gaya visual yang digunakan adalah semi-realistis dengan ekspresi non-verbal (tanpa dialog) yang berfokus pada emosi dan pengalaman personal tokoh utama. Pemilihan warna, tekstur, komposisi, dan atmosfer visual dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan suasana reflektif namun tetap ramah anak. Selain itu, media pendukung berupa poster, infografis, dan merchandise turut dikembangkan untuk kebutuhan pameran karya.

Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah film animasi pendek berdurasi ± 3 menit yang berhasil menggambarkan makna surau secara simbolik dan emosional. Perancangan ini menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi sarana efektif dalam pelestarian budaya lokal jika disajikan dengan pendekatan visual yang kontekstual dan menyentuh.

Kata Kunci: Surau Minangkabau, Animasi Edukatif, Budaya Lokal, Media Visual, Anak dan Remaja

PENDAHULUAN

Surau merupakan elemen penting dalam kebudayaan Minangkabau. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, surau juga memiliki peran sentral sebagai pusat pendidikan, pembentukan karakter, dan pelestarian nilai-nilai adat. Dalam sistem sosial matrilineal masyarakat Minangkabau, anak laki-laki yang menginjak usia remaja akan tinggal dan belajar di surau untuk memperdalam ilmu agama, adat, serta keterampilan bela diri seperti silek.

Namun, modernisasi dan perubahan gaya hidup telah menggeser peran surau. Fungsi edukatif dan kultural surau mulai terpinggirkan oleh sistem pendidikan formal dan media hiburan digital, menyebabkan generasi muda kehilangan kedekatan emosional maupun intelektual terhadap warisan budaya tersebut. Jika kondisi ini dibiarkan, maka dikhawatirkan nilai-nilai luhur Minangkabau yang diwariskan melalui surau akan hilang secara perlahan.

Berbagai upaya telah dilakukan dalam pelestarian budaya lokal melalui media digital. Di antaranya adalah *serial animasi "Asal Nama Nagari Minangkabau"* (Kenaris Animation, 2015), *"Alif & Anis"* (Aras Mega, 2023), serta *"Nusa dan Rara"* (Little Giant, 2018), yang menggabungkan nilai edukasi dan religius dengan pendekatan visual yang ramah anak. Akan tetapi, belum banyak media edukatif berbasis animasi 3D yang secara spesifik mengangkat nilai-nilai surau Minangkabau secara simbolik dan kontekstual.

Gap tersebut menjadi dasar perancangan media edukatif ini, yakni menciptakan sebuah animasi pendek berbasis budaya yang mampu mengenalkan kembali makna surau kepada anak-anak dan remaja dengan pendekatan visual yang menarik, narasi non-verbal, dan atmosfer reflektif. Diharapkan media ini dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif yang kontekstual serta mendorong pelestarian budaya lokal melalui metode visual yang relevan dengan generasi digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- Mendesain media edukatif berupa animasi yang mengangkat nilai-nilai surau Minangkabau.
- Mengintegrasikan elemen desain komunikasi visual untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan budaya.
- Merancang strategi visualisasi dan narasi yang sesuai dengan preferensi audiens muda dalam konteks digital saat ini.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** dalam bentuk penciptaan karya berbasis studi lapangan, observasi visual, wawancara mendalam, dan studi literatur. Metodologi ini dipilih untuk menggali makna simbolik dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam institusi surau di Minangkabau, serta mengemasnya dalam bentuk animasi edukatif. Penelitian terdiri atas tiga tahapan utama: **Persiapan, Perancangan, dan Penyajian Karya.**

a. Tahap Persiapan

Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data kualitatif yang menjadi dasar perancangan visual dan naratif dalam karya. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

1. Studi Literatur

Literatur yang dikaji mencakup topik mengenai budaya Minangkabau, konsep surau, pendidikan karakter, serta teori animasi dan desain komunikasi visual. Sumber-sumber akademik dan non-akademik yang relevan digunakan sebagai acuan dalam memahami konteks sosial budaya dan visual yang akan diangkat dalam animasi.

2. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan ke beberapa surau aktif di wilayah Pariaman dan sekitarnya, antara lain:

- a) Surau Gonjong, Nagari Kurai Taji
- b) Surau Sungai Kasai
- c) Surau Katapiang
- d) Surau Annuur Ampalu

**Gambar 1. Surau Bagonjong di Pariaman
(Dokumentasi : Alfitriah Maghribi, 2025)**



Aktivitas yang diamati meliputi kegiatan shalat berjamaah, belajar mengaji, interaksi sosial remaja dan tokoh masyarakat, serta elemen visual dan arsitektur surau.

3. Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan dengan:

- a) Bapak Syafei, tokoh adat sekaligus pengurus Surau Gonjong
- b) Ust. Panji Moamar Hakiqie, pengajar dan aktivis pemuda surau di Pariaman Selatan

Pertanyaan wawancara berfokus pada makna simbolik surau, peran sosialnya terhadap pembentukan karakter generasi muda, serta tantangan pelestarian budaya dalam konteks modern.

- c) Anak-anak dan remaja yang ditemui di surau

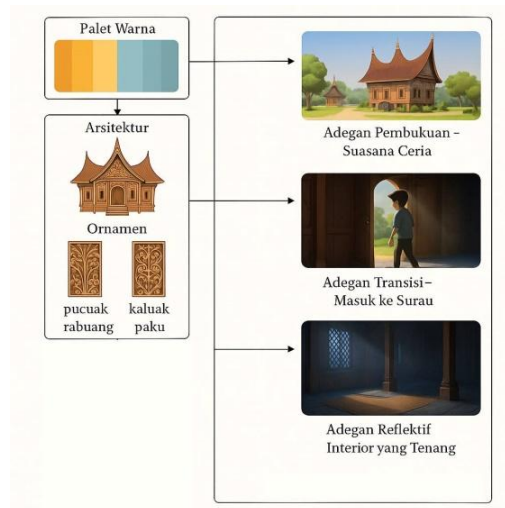
b. Tahap Perancangan

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, tahapan ini berfokus pada konversi nilai budaya menjadi bentuk visual dan naratif yang komunikatif. Sub-tahapan yang dilakukan meliputi:

Konsep Verbal dan Visual

Perancang menyusun konsep cerita berbasis *silent narrative* (tanpa dialog), dengan tokoh utama seorang anak laki-laki yang mengalami perjalanan spiritual di surau. Visualisasi karakter, latar, dan atmosfer dibuat agar mampu membangkitkan refleksi emosional, tanpa narasi verbal.

**Gambar 2. Skema Visual
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)**



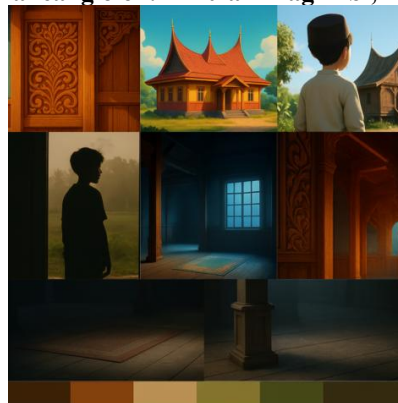
Gambar 3. Konsep Visual
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)



1. Eksplorasi Visual

Dilakukan eksplorasi gaya visual semi-realistis dengan tekstur lembut dan palet warna yang terinspirasi dari ukiran serta ornamen Minangkabau. Pembuatan *moodboard* digunakan untuk merumuskan arah visual.

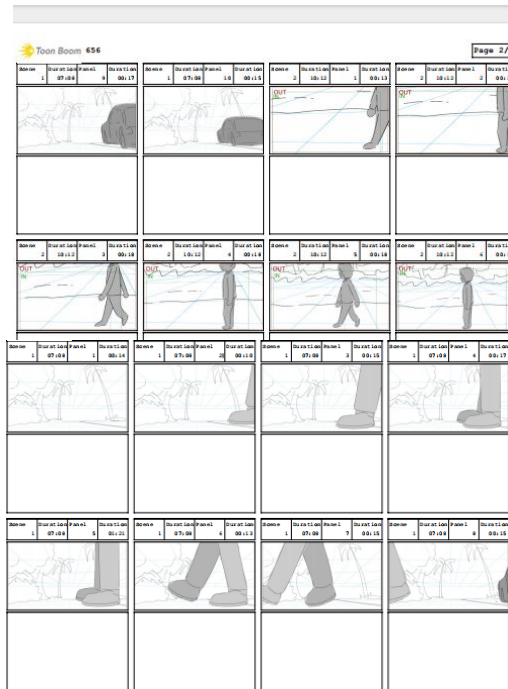
Gambar 4. Moodboard
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)



2. Storyboard dan Animatic

Storyboard menggambarkan urutan naratif dan komposisi frame. *Animatic* disusun sebagai video kasar untuk menguji ritme cerita dan timing adegan, sebelum masuk ke tahap produksi penuh.

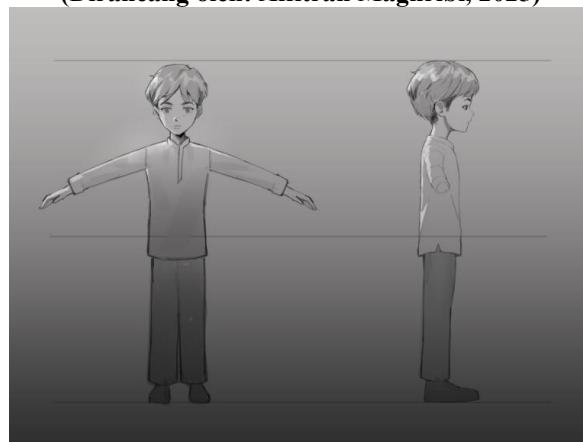
Gambar 5. Storyboard/Animatic
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)



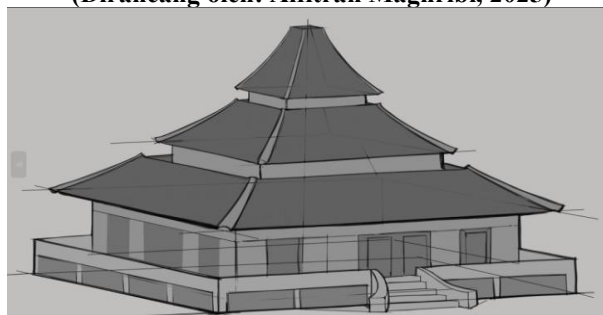
3. Desain Aset Visual

Karakter dan environment didesain menggunakan software 3D dengan tahapan modeling, rigging, texturing, dan layouting. Seluruh elemen dirancang dengan prinsip-prinsip desain edukatif yang ramah anak dan kontekstual.

Gambar 6. Konsep Karakter
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)



Gambar 7. Konsep Surau
(Dirancang oleh: Alfitriah Maghribi, 2025)



c. Tahap Penyajian Karya

Karya utama berupa **film animasi 3D** berdurasi ± 3 menit, yang diproduksi melalui tahapan teknis sebagai berikut:

1. Produksi

Pengerjaan teknis meliputi rigging karakter, animasi, penataan kamera, lighting, rendering, dan compositing.

Penekanan diletakkan pada visual ekspresif dan atmosfer emosional yang menggambarkan keintiman spiritual dan sosial dalam kehidupan surau.

2. **Pasca-produksi**

Tahap akhir mencakup color grading, sound design, dan sinkronisasi visual dengan audio ambient. Musik dan efek suara digunakan sebagai pengganti dialog untuk membangun emosi dan nuansa narasi.

3. **Pengembangan Media Pendukung**

Sebagai pelengkap, dikembangkan juga media seperti poster, X-banner, stiker, tote bag, dan infografis. Tujuannya untuk memperluas jangkauan edukatif dan menjangkau audiens melalui pameran atau media sosial.

Tabel 1. Alur Metodologi
(Tabulasi oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)

Tahap	Aktivitas	Tujuan
Persiapan	Studi literatur, observasi lapangan, wawancara narasumber	Mengumpulkan data budaya dan visual terkait surau
Perancangan	Konsep visual-verbal, desain karakter dan lingkungan, storyboard, animatic	Menyusun struktur dan bentuk media edukatif
Penyajian	Produksi animasi, pascaproduksi, pengembangan media pendukung	Mewujudkan karya dalam bentuk animasi dan media pameran

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. **Hasil Karya: Animasi Surau Tuo: Jejak Masa Kecil yang Tersisa**

Produk akhir dari penelitian ini adalah film animasi pendek berdurasi ±3 menit yang mengangkat nilai-nilai edukatif dan budaya dari lembaga surau dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Animasi ini menceritakan seorang anak laki-laki bernama **Buyuang**, yang secara simbolik menjalani proses kedekatan spiritual dan sosial dengan surau. Film ini disusun dalam format *silent storytelling*, di mana narasi disampaikan melalui gestur, ekspresi wajah, dan suasana visual tanpa menggunakan dialog verbal.

Gambar 8. Media Utama (SurauTuo : Langkah Masa Kecil Yang Tersisa)
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



Gaya visual yang diusung adalah **semi-realistis dengan pendekatan ekspresif**. Hal ini memungkinkan adanya keseimbangan antara daya tarik visual untuk anak-anak dan kedalaman simbolik untuk penyampaian nilai budaya.

b. **Proses Desain dan Visualisasi**

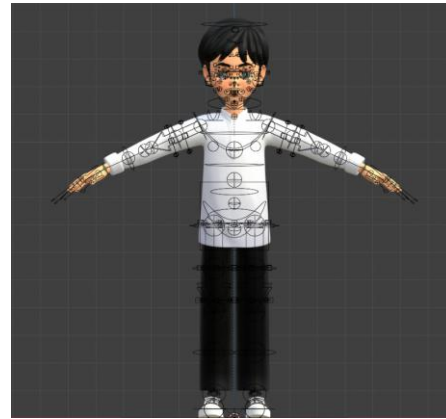
1. **Desain Karakter**

Karakter utama, Buyuang, dirancang dengan tubuh proporsional, pakaian tradisional, dan ekspresi wajah yang kaya. Desain dilakukan melalui tahapan:

- a) *Modeling 3D* menggunakan topologi low-poly untuk efisiensi produksi.
- b) *Rigging* dengan kontrol IK/FK serta sistem blendshape untuk ekspresi wajah.
- c) *Texturing* sederhana namun khas, dengan warna kulit sawo matang dan pakaian tradisional Minang.

Karakter pendukung seperti tokoh orang tua, anak-anak lain, dan tokoh ulama divisualisasikan secara minimal namun komunikatif.

Gambar 9. Model Karakter
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)

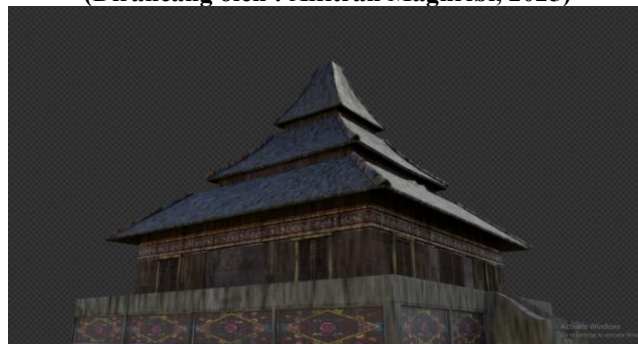


2. Desain Lingkungan

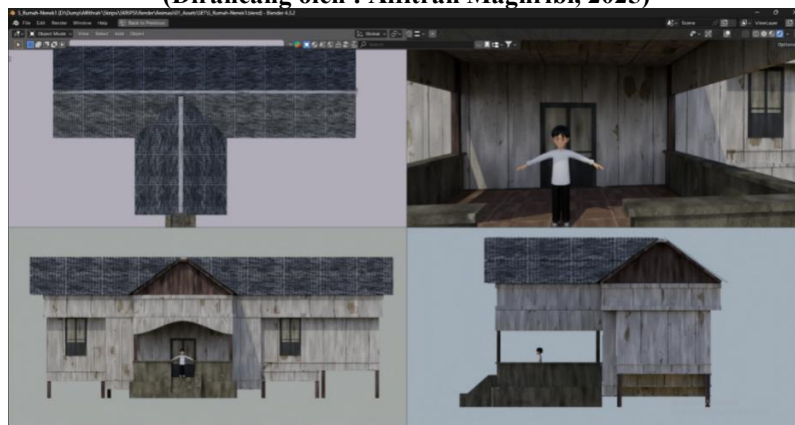
Environment utama berupa surau tradisional yang dibangun dari observasi lapangan langsung. Detail arsitektural seperti atap bergonjong, motif ukiran kayu sirih gadang, dan jendela kayu lebar ditampilkan untuk memperkuat identitas Minangkabau. Teknik yang digunakan:

- Modeling bangunan 3D berdasarkan dokumentasi lapangan.
- Texturing dengan PBR material (wood grain, moss, brick).
- Lighting natural (HDRI dan sunset setup) untuk suasana maghrib yang reflektif.

Gambar 10. Model Surau
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



Gambar 11. Model Rumah
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



3. Komposisi dan Atmosfer Visual

Visual dikomposisikan dengan prinsip “golden ratio” dan “leading line” untuk memandu perhatian penonton. Framing kamera statis dan cinematic digunakan untuk menekankan momen reflektif. Warna yang dominan:

Gambar 12. Komposisi
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



- a) Coklat tua dan emas → kehangatan dan kesakralan
- b) Hijau dan biru langit → kesejukan dan ketenangan
- c) Gradient lighting dari terang ke gelap → simbol perjalanan spiritual Buyuang

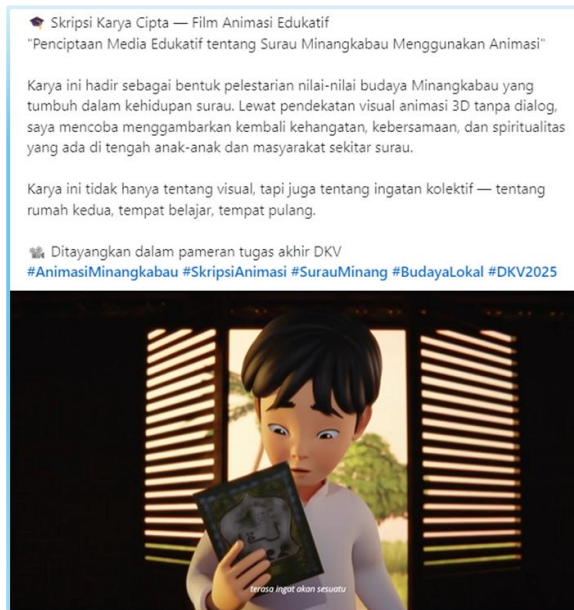
Gambar 13. Atmosfer Visual
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



c. Media Pendukung

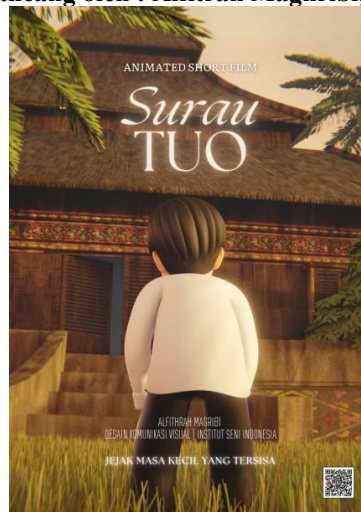
Agar nilai budaya lebih tersebar dan diterima secara luas, dibuat media pendukung visual yang dikembangkan dari elemen utama animasi:

Gambar 14. (SurauTuo: Langkah Masa Kecil Yang Tersisa)
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



1. Poster:

Gambar 15. Poster
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



2. X-Banner: Untuk kebutuhan pameran dan edukasi publik.

Gambar 15. Poster
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



3. Merchandise:

Gambar 15. Tshirt

(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



Gambar 15. Totebag
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



Gambar 16. Totebag
(Dirancang oleh : Alfitrah Maghribi, 2025)



Efektivitas Visual dan Pesan Edukatif

Uji coba terbatas dilakukan melalui sesi pemutaran internal dan wawancara ringan terhadap beberapa anak usia 8–13 tahun dan pengunjung pameran. Hasilnya menunjukkan bahwa:

- a) Audiens anak-anak mampu memahami inti cerita meskipun tanpa dialog.
- b) Gaya visual menarik perhatian mereka lebih lama dibandingkan gambar statis atau cerita bergambar biasa.
- c) Unsur musik latar dan ambient sound dianggap menyentuh dan memperkuat kesan spiritual.

Hal ini menguatkan bahwa pendekatan non-verbal visual storytelling cocok untuk penyampaian pesan budaya secara universal dan emosional.

d. Relevansi dengan Audiens dan Tujuan Budaya

Animasi ini dirancang untuk menjangkau anak-anak dan remaja usia 7–15 tahun sebagai target utama, dan guru, orang tua, serta komunitas seni-budaya sebagai target sekunder.

Konteks karya selaras dengan kebutuhan akan:

1. Media pembelajaran berbasis budaya lokal
2. Alternatif edukasi karakter di luar sistem formal
3. Rebranding nilai-nilai lama menjadi bentuk baru yang relevan

Karya ini membuktikan bahwa media visual yang dirancang dengan pendekatan budaya dan desain edukatif yang matang dapat menjadi alat pelestarian budaya yang efektif dan membekas secara emosional.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah karya animasi edukatif berjudul “Surau Tuo: Jejak Masa Kecil yang Tersisa” sebagai media pembelajaran berbasis budaya Minangkabau yang dirancang secara visual dan naratif untuk menjangkau audiens anak-anak dan remaja. Melalui pendekatan silent storytelling dan visual semi-realistis, karya ini berhasil menyampaikan pesan-pesan moral, nilai adat, dan spiritualitas yang terkandung dalam lembaga surau secara simbolik dan emosional. Proses perancangan dimulai dari riset lapangan, pengumpulan data kualitatif, hingga produksi animasi 3D dan media pendukung lainnya, dengan mengacu pada prinsip desain edukatif yang kontekstual dan ramah anak.

Kehadiran karya ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal jika dirancang dengan pendekatan visual yang tepat. Visualisasi yang menyentuh, atmosfer yang reflektif, serta karakter yang kuat membuat pesan budaya lebih mudah dipahami dan diterima oleh generasi muda. Selain itu, media pendukung seperti poster dan merchandise turut memperluas daya sebar pesan budaya dalam ruang-ruang publik.

Dengan demikian, perancangan media edukatif ini memberikan kontribusi dalam pengembangan desain komunikasi visual berbasis budaya serta menawarkan alternatif inovatif dalam pendidikan karakter dan pelestarian tradisi melalui media digital. Harapannya, karya ini dapat menjadi pemicu lahirnya produk-produk serupa yang mengangkat nilai-nilai lokal secara kreatif, mendalam, dan relevan dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian dan penciptaan karya ini. Terima kasih disampaikan kepada Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan penuh dedikasi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Syafei dan Ust. Panji Moamar Hakiqie yang telah memberikan wawasan berharga mengenai budaya dan kehidupan surau di Minangkabau.

Tidak lupa, penghargaan diberikan kepada rekan-rekan di Piapi Animation atas dukungan teknis dan moril selama proses produksi. Terima kasih juga kepada anak-anak dan remaja di Surau Gonjong, Sungai Kasai, dan Katapiang yang menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karakter dan suasana cerita. Semoga karya ini dapat bermanfaat sebagai media edukatif dan turut serta dalam pelestarian budaya Minangkabau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. (2016) *Tiga Sepilihan Surau Solusi Untuk Bangsa*. Yogyakarta: Cv. Gre Publishing.
- Aras Mega (2023) *Alif & Anis* [Video]. Tersedia di: <https://www.youtube.com/@ArasMegaOfficial> (Diakses: 8 Agustus 2025).
- Azra, A. (2003) *Surau Pendidikan Islam Tradisional dalam Transisi dan Modernasi*, diterjemahkan oleh Iding Rosyidin. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Beane, A. (2012) *3D Animation Essentials*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Bogdan, R. and Biklen, S.K. (1992) *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn & Bacon.
- Creswell, J.W. (2014) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th edn. California: SAGE Publications.
- Daryanto (2016) *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eldarifai, H. and Samad, A.D. (2022) ‘Sejarah, Karakteristik dan Kelembagaan Surau di Minangkabau’, *Jurnal Kolaboratif Sains*, pp. 3020–3021.
- Fadli, M. (2013) *Arsitektur Tradisional Minangkabau: Filosofi dan Simbolisme*. Padang: Andalas University Press.
- Kenaris Animation (2015) *Asal Nama Nagari Minangkabau* [Video]. Tersedia di: <https://www.youtube.com/@KenarisAnimation> (Diakses: 8 Agustus 2025).
- Little Giant (2018) *Nusa dan Rara* [Video]. Tersedia di: <https://www.youtube.com/@LittleGiantz> (Diakses: 8 Agustus 2025).
- Mayer, R.E. (2009) *Multimedia Learning*. 2nd edn. Cambridge: Cambridge University Press.