BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya maka didapatkan kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

A. Kesimpulan

Beranjak dari masalah yang diangkat yaitu tentang kurang nya informasi mengenai senjata tajam *kurambiak* maka terciptalah sebuah karya tentang perancangan media informasi dan filosofi senjata tajam *kurambiak* khas minangkabau berbasis buku ilustrasi yang telah dibuat dengan hasil yang sesuai ekspetasi. *Kurambiak* menjadi salah satu peninggalan atau benda budaya yang syara akan nilai sejarah dan nilai-nilai keluhuran budaya. Dalam prakteknya *kurambiak* hanya dikenal sebagai bentuk dan nama saja dikalangan msayarat luas. Kalau kita tilik lebih dalam maka terdapat hal-hal yang sebenranya tidak banyak orang ketahui.gerakan silat *kurambiak* yang semakin hari semakin susah menenmukan perguruan atau sekedar guru yang melatih gerakan khas minangkabau tersebut. Dari cara penggunaan senajata *kurambiak*, gerakan anggta badan sampai pada membela atau menyerang menggunakan *kurambiak* itu diajarkan dalam silat. Diharapkan dengan adanya media informasi ini dalam bentuk *offline* dan *online* memberikan informasi dan menjadi bahan pembelajaran tentang senjata tajam rahasi *kurambiak* khas Minangkabau serta mampu menjaga dan merawat kelesatrian

nilai budaya dan sejarah yang melingkar pada *kurambiak* sebagai penginggalan budaya khas daerah sumatera barat.

B. Saran

Pada perancangan media informasi tentang *kurambiak*, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk terciptanya sebuah karya, diantaranya:

1. Sebaiknya menentukan masalah yang tepat dan akurat untuk menciptakan sebuah karya.
2. Perlunya memilih media yang tepat dari sebuah perancangan agar pesan yang disampaikan dapat dengan mudah di terima oleh target audiens.
3. Sebagai desainer harus memahami bagaimana pesan dari karya tersebut bisa sampai kepada target audiens.
4. Melalui perancangan ini, dapat menambah pengalaman membaca dan menjadi referensi dalam perancangan buku ilustrasi berupa materi pembelajaran. Serta menambah wawasan warga Minangkabau atau sumatera barat tentang senjata tajam rahasi *kurambiak*

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Kominfo.2017. "Survey Penggunaan TIK Serta Implikasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat". E-Book penelitia dan pengembangan aplikasi informatika dan informasi,

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Morisan. 2004. *Komunikasi dan pemasaran terpadu*. Jakarta: Salemba Empat

Philip Kotler. 2000. *Manajemen Pemasaran Jilid 2 Edisi Kesebelas*. Jakarta :PT. Prehallindo, 119

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Samara, Timothy. 2014. *Design elements a graphic style manual: Understanding the rules and knowing when to brak them*. New York: Timothy Samara

Tang, roger-fawcett. 2015. *New book design*. london

Jurnal

Abdullah, Taufik. (1998). *Budaya Tradisioal Minangkabau*. Bukittinggi : penerbit : Usaha Ikhlas

Anwar, Chairul. (1997). *Hukum Adat Minangkabau*. Jakarta, Cv Art Print

Arifin, Bistanul. (1997) *Budaya Alam Minangkabau. Jakarta*, Cv Art Print

Carter, D.E. (2003). The Big Book Of Color in design. New York:HDI

Dunn,K 2011. Creatibe Illustration Workshop. United Stated Of America: Quarry Books

Fernando, Ferry. 2013. "Perancangan Buku Senjata *Kurambiak* Khas Minangkabau Sumatera Barat". *Jurnal DeKaVe Volume 3, Nomor 6, halaman 15-30 Tahun 2013*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

Rohamdi, Bagus. 2020. "eksplorasi Bentuk Kurambit dengan Motif Batik Mega Bendung Sebagai Karya Seni". Yogyakarta: ISI Yogyakarta

Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Yogyakarta: C.V Andi Offset

website

https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page=all (diakses pada tanggal: 05 September 2021)

https://mentawaikab.bps.go.id/backend/images/Angkatan-Kerja-ind.PNG (diakses pada tanggal: 10 September 2021)

https://www.bkkbn.go.id/search/umur-produktif (diakses pada tanggal: 10 September 2021)

https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html

https://www.facebook.com/maketekRG (diakses pada tanggal: 20 September 2021)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG