

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumatera Barat merupakan salah satu daerah kebudayaan Minangkabau yang memiliki adat dan tradisi yang berbeda-beda. Keanekaragaman ini membuat budaya Minangkabau menjadi lebih menarik dan penuh warna. Semua daerah Minangkabau memiliki kebudayaan dan adat istiadat yang mana berbagai tradisi diturunkan dari generasi ke generasi dan menjadi ciri khas tersendiri. Kebudayaan Minangkabau yang dimiliki tertuang dalam bentuk lisan maupun tulisan. Budaya yang melekat pada masyarakat dan telah diwariskan secara turun-temurun menjadi kepercayaan yang semakin terkonsep dalam kehidupan masyarakat dan sulit untuk dihilangkan. Masyarakat Minangkabau sebagai salah satu suku bangsa di Indonesia terkenal dengan tradisi kebudayaan lisan yaitu ungkapan larangan.

Sastra lisan menurut Soetarno (2008:6) adalah kesastraan yang hanya dituturkan dari mulut ke mulut dan disebarluaskan secara lisan. Ungkapan lisan sangat dekat dengan kehidupan masyarakat karena mengandung gagasan, pikiran ajaran dan harapan masyarakat. Carventers (dalam Danandjaja, 1991:28) berpendapat bahwa ungkapan adalah kalimat pendek yang disarikan dari kalimat yang panjang. Jadi, ungkapan tradisional adalah perkataan yang menyatakan makna atau suatu maksud tertentu dengan bahasa kias yang

mengandung nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat dan diwariskan secara turun temurun.

Ungkapan larangan adalah suatu ungkapan yang mengandung perintah yang melarang suatu perbuatan dan larangan itu diungkapkan dengan berbagai bentuk, antara lain dengan bentuk imperatif jangan atau frasa ingkar tidak dibenarkan. Ungkapan larangan merupakan bagian dari kepercayaan rakyat yang sering kali disebut sebagai takhayul. Hand (dalam Danandjaya, 1991:155) mengklasifikasikan takhayul atau ungkapan kepercayaan rakyat menjadi empat kelompok, yaitu: 1) sekitar lingkaran kehidupan manusia; 2) mengenai alam gaib; 3) mengenai terciptanya alam semesta dan dunia; 4) ungkapan kepercayaan lainnya. Takhayul atau ungkapan kepercayaan di sekitar lingkungan hidup manusia dibagi lagi ke dalam tujuh kategori, yakni (a) lahir, masa bayi, dan masa kanak-kanak, (b) tubuh manusia dan obat-obatan rakyat, (c) rumah dan pekerjaan rumah tangga, (d) mata pencaharian dan hubungan sosial, (e) perjalanan dan perhubungan, (f) cinta, pacaran, dan menikah, dan (g) kematian dan adat adat pemakaman.

Ungkapan larangan sebagai ungkapan kepercayaan rakyat merupakan salah satu cara orang dahulu memberikan pendidikan yang baik dari orangtua kepada anak-anak mereka, agar apa yang dilakukan masih sesuai dengan aturan norma dan adat istiadat yang ada. Pada zaman dulu, ilmu pengetahuan masih sangat terbatas. Oleh karena itu, setiap penjelasan terhadap suatu kepercayaan tradisional masih sangat kental. Sehingga tak ada alasan yang logis dari ungkapan larangan tersebut. Meskipun demikian ungkapan larangan

memberikan petunjuk kepada masyarakat bahwa terdapat hal-hal yang tidak baik dilakukan. Dalam ungkapan larangan terdapat pesan yang jika dilanggar akan menimbulkan dampak/karma yang tidak menyenangkan dan menakutkan, sehingga anak-anak akan merasa takut dengan dampak yang akan mereka dapatkan. Meskipun tidak sesuai dengan perkembangan zaman, dalam kehidupan masyarakat masih ditemukan sebagai masyarakat yang menggunakan ungkapan larangan, misalnya ungkapan larangan untuk duduk di atas bantal tidur “*Jan basiu malam, naik ula* (jangan bersiul pada waktu malam nanti naik ular). Sebenarnya tidak ada hubungan antara bersiul malam hari dengan kedatangan ular, namun kenyataannya dalam masyarakat masih meyakini ungkapan larangan tersebut sehingga masyarakat tidak mengerjakannya. Hal yang dimaksud dari ungkapan larangan tersebut adalah agar menjaga ketenangan di malam hari dan tidak berisik karena akan mengganggu orang sekitar. Jadi dapat disimpulkan bahwa seperti inilah cara orang tua terdahulu untuk mendidik anak-anak mereka melalui ungkapan larangan dengan makna yang memiliki dampak buruk jika dilakukan yang mana dapat membentuk karakter anak tersebut dalam masyarakat.

Seiring perkembangan dan kemajuan zaman pada saat sekarang ini, menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi kebutuhan dalam kehidupan masyarakat. Di era digital dengan arus informasi yang cepat, ungkapan larangan dianggap tidak relevan lagi. Hal ini mempengaruhi keadaan masyarakat Minangkabau terutama anak-anak dan remaja. Keberadaan ungkapan larangan pada zaman modern ini masih ada dalam kehidupan

masyarakat sehari-hari. Meskipun demikian masyarakat lebih disibukkan dengan teknologi yang semakin berkembang dan menganggap ungkapan larangan hanyalah takhayul belaka karena tidak masuk akal dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman.

Meskipun tidak dapat dibuktikan secara ilmiah, ungkapan larangan memiliki makna yang tersirat yang banyak mengandung nasehat, bimbingan dan tuntunan hidup. Setiap ungkapan larangan juga memiliki makna filosofis yang mendalam dan dapat mendidik masyarakat. Masyarakat banyak yang kurang paham dengan makna dari ungkapan larangan yang dituturkan nenek moyang, sehingga banyak yang salah menafsirkan arti dari ungkapan larangan tersebut. Hal ini yang membuat ungkapan larangan perlu diangkat kembali agar masyarakat terutama anak-anak paham dengan makna filosofi yang sarat akan nilai budaya dan pendidikan karakter yang terkandung dalam ungkapan larangan itu sendiri.

Ungkapan kepercayaan rakyat dapat dijadikan sebagai upaya pembentukan karakter atau sebagai Pendidikan karakter. Karakter pada dasarnya sudah ada ketika lahir akan semakin terbentuk dengan adanya rangsangan-rangsangan yang baik dari lingkungan sekitar. Salah satunya dengan adanya ungkapan kepercayaan sebagai bentuk aturan dalam kehidupan. Stephen Covey, seorang ahli psikologi mengatakan bahwa pembentukan karakter didasari oleh hukum aksi dan reaksi atau hukum stimulasi dan respon, atau disebut sebagai hukum rangsangan dan respon. Stimulasi dan respon lah yang membentuk jati diri seseorang. Ungkapan kepercayaan rakyat sebagai

bentuk stimulasi dalam pembentukan karakter akan menjadikan generasi tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, paham akan norma dan budaya yang berlaku dalam masyarakat, tidak mudah terpengaruh oleh globalisasi (Ramadhanti, 2017:73).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, media yang hendak dirancang merupakan solusi dari permasalahan yang ditemukan dilapangan. Media yang dirancang merupakan media edukasi yang menarik dan menambah pengetahuan generasi muda tentang ungkapan larangan Minangkabau, sehingga dapat melestarikan budaya Minangkabau dan memberikan edukasi pada anak mengenai makna dan pendidikan karakter yang terdapat dalam ungkapan larangan tersebut. Media tersebut adalah buku ilustrasi sebagai media edukasi juga meningkatkan kemampuan literasi mereka dengan membaca teks beserta visual yang menarik. Penggunaan media buku ilustrasi relevan dengan target audiens yaitu anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6 dengan usia 9-12 tahun. Sekaligus buku ini nantinya juga akan digunakan sebagai referensi pembelajaran kebudayaan tentang ungkapan larangan Minangkabau dan pendidikan karakter untuk anak-anak.

B. Rumusan Penciptaan

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan penciptaan yaitu: Bagaimana merancang media edukasi tentang ungkapan larangan di Minangkabau dalam pembentukan karakter dan meningkatkan minat baca bagi anak-anak yang efektif dan menarik?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Melestarikan budaya Indonesia berupa ungkapan larangan Minangkabau sehingga dapat dikenal masyarakat terutama anak-anak.
- b. Memberikan pendidikan karakter kepada anak-anak melalui pembelajaran ungkapan larangan Minangkabau.
- c. Menghasilkan rancangan media edukasi yang menarik dan digemari anak-anak agar mudah dipahami.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Perancang

Mampu membuat perancangan media edukasi tentang ungkapan larangan di Minangkabau. Perancangan ini juga sekaligus dapat menambah wawasan serta sarana referensi ilmiah tentang perancangan media edukasi berbasis buku ilustrasi bagi perancang. Menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapatkan di perguruan tinggi dengan merancang media edukasi buku ilustrasi tentang ungkapan larangan di Minangkabau.

b. Bagi Instansi Akademik

Menambah koleksi akan referensi penelitian dan proses perancangan sebuah media edukasi yang berbasis buku ilustrasi. Terutama dengan identitas dan karakter budaya nasional berbasis kekhasan Minangkabau di Sumatera Barat.

c. Bagi Masyarakat

Membantu memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait nilai luhur dan Pendidikan moral yang terkandung dalam ungkapan larangan di Minangkabau. Sehingga dikenal oleh masyarakat luas terutama anak-anak masyarakat Minangkabau. Perancangan ini mengenalkan dan melestarikan warisan budaya lisan Minangkabau yaitu ungkapan larangan.

D. Tinjauan Karya

Perancangan sebuah karya perlu di tinjau dari keaslian karya, hal ini bertujuan sebagai pembandingan karya yang penulis ciptakan dengan karya yang telah ada dan menemukan perbedaan serta nilai nilai pembaharuan dalam karya yang akan diciptakan. Oleh sebab itu untuk memberikan keyakinan terhadap karya maka dicarilah referensi-referensi tentang media yang sejenis dari beberapa sumber data yang ada. Berikut beberapa referensi karya pembandingan diantaranya:

1. Ambo Urang Minang

Ambo Urang Minang merupakan buku ilustrasi tugas akhir karya dari Nadira Ramadhira dari Universitas Telkom. Buku ilustrasi Ambo Urang Minang mengedukasi anak-anak tentang budaya dan juga adat serta nilai-nilai budaya Minangkabau. Yang mana dalam buku ilustrasi ini juga terdapat pantun Minangkabau yang disertai dengan penjelasan makna filosofisnya. Hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan budaya dan

adat Minangkabau seperti adat sopan santun, norma kehidupan, pergaulan serta makna petatih petitih atau pantun Minangkabau.

Dalam perancangan buku ilustrasi tentang ungkapan larangan Minangkabau dibuat seperti perancangan “Ambo Urang Minang” dimana dari segi konsep juga memadukan konsep tradisional dan pada masa kini. Pada perancangan ini akan memasukkan unsur-unsur ciri khas Minangkabau seperti berpakaian dan penggunaan panggilan daerah. tetapi dari segi pakaian akan dibuat dengan menyesuaikan zaman sekarang agar pembaca khususnya anak-anak tetap menikmati membacanya. Perancangan ungkapan larangan Minangkabau dari segi teknik dibuat seperti pada perancangan “Ambo Urang Minang” dimana menggunakan warna *full color* dan juga perancangan menitikberatkan gambar dari pada tulisan, yang mana menjelaskan makna filosofis dan memberikan pendidikan karakter dari ungkapan larangan Minangkabau tersebut. Dalam buku ilustrasi ini terdapat permainan mengenai unsur budaya dan adat Minangkabau. Dalam perancangan ini juga akan dimunculkan ilustrasi jenis kartun dengan penggunaan warna yang cerah sehingga menarik bagi target audiens



Gambar 1

Buku ilustrasi “Ambo Urang Minang” karya Nadira Ramadhira
(Sumber: Nadira Ramadhira, 2022)

2. Seni Mengelola Emosi

Buku ilustrasi ini berisikan mengenai pengenalan emosi dan cara mengelola emosi itu sendiri pada anak-anak. Yang mana pada buku ilustrasi ini memberikan edukasi kepada anak untuk mengetahui, memahami dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain. Buku ilustrasi ini disajikan dengan nuansa yang menyenangkan dan menggunakan *full color*.

Buku ilustrasi di ini akan memiliki kesamaan dengan buku ilustrasi yang akan dirancang seperti menggunakan jenis ilustrasi kartun, serta menggunakan warna-warna yang cerah, sehingga menjadi lebih menarik untuk dibaca dan gambar-gambar yang bisa dinikmati oleh pembaca. teknik yang digunakan juga sama yaitu berupa teknik digital.



Gambar 2

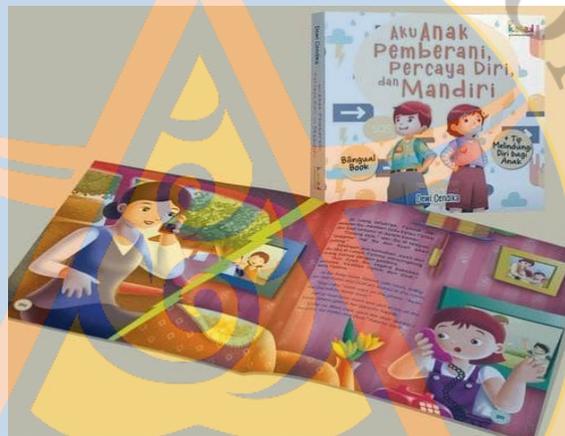
Buku ilustrasi "Seni Mengelola Emosi" karya Jennifer Moree-Mallinos dan Gustavo Mazali
(Dokumentasi: Ayu Febriani, 2022)

3. Aku Anak Pemberani, Percaya Diri dan Mandiri

Buku ilustrasi ini berisikan mengenai cara dan tips agar anak-anak mampu menjaga dirinya saat orang tua tidak bersama mereka. Buku ilustrasi ini juga memberikan tips bersikap selama diluar rumah sendirian atau tersesat, mengalami bencana alam atau bahkan diculik. Buku ilustrasi ini dikemas dengan warna yang menarik dan menggunakan karakter kartun yang membuat anak-anak berminat dan tertarik untuk membaca buku ini lebih lanjut. Edukasi yang diberikan dalam buku ilustrasi ini dimaksudkan agar dapat mengedukasi anak-anak dan menjadi pribadi yang mandiri.

Buku ilustrasi ini menjadi pembanding untuk karya yang akan digarap dimana memiliki tujuan yang sama seperti yang akan digarap perancang. Dalam buku ilustrasi ini menyampaikan edukasi bagaimana harus bersikap terhadap suatu situasi, sedangkan dalam konsep perancangan ungkapan larangan Minangkabau dibuat untuk mengedukasi mengenai ungkapan larangan Minangkabau dan pendidikan karakter yang

diajarkan pada ungkapan tersebut. Dalam buku ilustrasi ini terdapat tips mengenai cara bersikap terhadap situasi yang dihadapi, yang mana nantinya dalam perancangan yang akan dibuat juga terdapat tips mengenai ungkapan larangan Minangkabau yang disampaikan. Karakter dalam perancangan akan dibuat semenarik mungkin yang sesuai dengan target audiensnya yaitu anak-anak. bahasa yang disampaikan dibuat dengan sederhana dan mudah di mengerti.



Gambar 3

“Aku Anak Pemberani, Percaya Diri dan Mandiri” karya Dewi Cendika
(Sumber: Kepustakaan Jakarta, 2022)

E. Landasan Teori

1. Tinjauan Umum

a. Media

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari harfiah berarti Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima

pesan (*a receiver*), dapat disimpulkan bahwa Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada target audiens. (Hermawan, 2007:3). Menurut Djamarah (1995:136) adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Berdasarkan batasan-batasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat, sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Edukasi

Menurut Fitriani (2011:7) edukasi atau pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran, sehingga seseorang atau kelompok orang yang mendapat pendidikan dapat melakukan sesuai yang diharapkan pendidik, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mampu mengatasi kesehatan sendiri menjadi mandiri. Dapat disimpulkan edukasi atau pendidikan adalah suatu proses perubahan perilaku yang dinamis, dimana perubahan tersebut bukan sekedar proses transfer materi atau

teori dari seseorang ke orang lain dan bukan pula perangkat produser, akan tetapi perubahan tersebut terjadi karena adanya kesadaran dari dalam individu, kelompok atau masyarakat sendiri.

Edukasi terdiri dari 3 macam, dimana setiap bagian tersebut memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda (Darmadi dkk, 2018:28).

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Formal

Merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan pada suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Dalam proses pembelajaran sendiri terdapat aturan yang harus ditaati saat mengikuti pembelajaran yang dimaksudkan. Proses edukasi yang dilakukan pada sebuah lembaga formal sendiri akan ada pengawasan di setiap pembelajaran.

2) Non-formal

Pendidikan non-formal adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan menambah, mengganti dan melengkapi pendidikan formal. Aturan yang dibuat untuk edukasi non-formal pun tidak terlalu berbelit, tidak ada pengawasan seperti halnya pendidikan formal.

3) Informal

Edukasi informal merupakan suatu pembelajaran atau pendidikan yang berada di dekat dan sekitar kita, seperti keluarga dan

lingkungan masyarakat. Dalam proses edukasi ini dilakukan secara mandiri dengan adanya tanggung jawab yang tinggi.

c. Pendidikan Karakter

Menurut Parwez (dalam Yaumi, 2018:8) Karakter adalah moralitas, kebenaran, kebaikan, kekuatan dan sikap seorang yang ditujukan kepada orang lain melalui tindakan. sulit dipungkiri bahwa karakter seseorang terpisah dari moralitasnya, baik atau buruknya karakter tergambar dalam moralitas yang dimiliki. moralitas dan kebenaran yang telah terbentuk merupakan perwujudan dari perbuatan baik yang mendatangkan segala kemaslahatan bagi lingkungan. Menurut Fryke (dalam Yaumi, 2018:8) pendidikan karakter adalah upaya sengaja untuk membantu orang mengerti, peduli tentang, dan berbuat atas dasar nilai-nilai etik. Menurut Berkowitz dan Bier (dalam Yaumi, 2018:9) pendidikan karakter adalah mengajar peserta didik tentang nilai-nilai dasar kemanusiaan termasuk kejujuran, kebaikan, kemurahan hati, keberanian, kebebasan, kesetaraan dan penghargaan terhadap orang lain. Tujuannya adalah untuk mendidik anak-anak menjadi bertanggung jawab secara moral dan disiplin. Menurut Thomas Lickona (dalam Yaumi, 2018:10) pendidikan karakter adalah usaha yang disengaja untuk mengembangkan karakter baik berdasarkan nilai-nilai ini yang baik untuk individu dan baik untuk masyarakat.

Terdapat pilar Pendidikan karakter yang dapat dibangun disebut dengan olah pikir, olah rasa, olah hati dan olah raga. Keempat pilar ini terintegrasi secara menyeluruh dalam kesatuan karakter. Berikut penjelasan dari masing-masing pilar Pendidikan karakter (Yaumi, 2018:45):

- 1) Olah pikir, upaya dalam pendidikan berfikir mengaju pada setiap aktivitas mental dan intelektual yang melibatkan kesadaran subjektif individu. Pengembangan Pendidikan karakter melalui domain olah pikir terdiri atas cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berfikir terbuka, produktif, berorientasi iptek, dan reflektif.
- 2) Olah rasa, pengolahan rasa untuk menjelaskan perasaan fisik dari sentuhan pengalaman dan persepsi. Kecerdasan emosional yaitu potensi bawaan untuk merasakan, menggunakan, berkomunikasi, mengenali, mengingat, belajar mengelola emosi. Pengembangan karakter terbentuk dari olah rasa adalah ramah, saling menghargai, suka menolong, sederhana, toleran, nasional, mengutamakan kepentingan umum, sopan santun, kerja sama.
- 3) Olah hati, merupakan upaya yang dilakukan untuk mengelola aspek spiritual yang dapat membentuk karakter yang bersumber dari hati dalam bentuk kodrat untuk dikembangkan dan ditumbuhkan dalam mengatasi berbagai kesulitan hidup. Pengembangan karakter terbentuk dari olah hati adalah beragama,

alim, jujur, Amanah, adil, bertanggung jawab, tulus, loyal, empati, murah hati teguh pendirian.

- 4) Olah raga, pembelajaran karakter dihubungkan dengan pengolahan fisik dan raga. Olah raga suatu bentuk aktifitas fisik yang terstruktur melibatkan gerakan tubuh. Pengembangan karakter terbentuk dari olah raga yaitu disiplin, sportif, Tangguh, andal, berdaya tahan, ceria, gigih, nekerja keras, berdaya saing.

Menurut Muhammad Yaumi (2018:60) nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang harus dibangun melalui proses pembelajaran mencakup 18 karakter yaitu:

- 1) Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
- 3) Toleransi, yaitu sikap dan perilaku yang menghargai agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

- 5) Kerja Keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaiknya.
- 6) Kreatif, yaitu berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas.
- 8) Demokratis, yaitu cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
- 10) Semangat kebangsaan, yaitu cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta tanah air, yaitu cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik negara.
- 12) Menghargai prestasi, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.

- 13) Bersahabat/ komunikatif, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
- 14) Cinta damai, yaitu sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.
- 15) Gemar membaca, yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- 16) Peduli lingkungan, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam dan sekitarnya, dan mengembangkan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Peduli sosial, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 18) Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap dirinya, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan karakter dimaknai sebagai Pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai

anggota masyarakat dan warga Negara yang religious, nasionalis, produktif dan kreatif. Pendidikan karakter secara rinci memiliki lima tujuan. Pertama, mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga Negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa. Kedua mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religious. Ketiga, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Keempat, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan. Kelima, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (Zubaedi, 2011:20)

Pendidikan karakter dari sisi substansi dan tujuannya sama dengan pendidikan budi pekerti, sebagai sarana untuk mengadakan perubahan secara mendasar, karena membawa perubahan individu sampai ke akar-akarnya. Istilah budi pekerti mengacu pada moralitas. Moralitas mengandung beberapa pengertian antara lain: adat-istiadat, sopan santun dan perilaku. Budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya melalui norma agama, norma hukum, tata krama dan sopan santun, norma budaya dan adat-istiadat masyarakat. Etika bagian dari Pendidikan

karakter, dalam bahasa Yunani dengan istilah ethos atau ethikos atau etika yang mengandung arti: usaha manusia untuk memakai akal budi dan daya pikirannya untuk memecahkan masalah bagaimanaharus hidup kalua mau menjadi baik. Etika adalah studi tentang cara-cara penerapan hal-hal baik bagi hidup manusia. Menurut Solomon, etika mencakup dua aspek. Pertama, disiplin ilmu yang mempelajari nilai-nilai dan pbenarannya. Kedua, nilai-nilai hidup nyata dan hukum tingkah laku manusia yang menopang nilai-nilai tersebut. (Zubaedi, 2011:25). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang disengaja untuk mengembangkan karakter baik berdasarkan nilai-nilai ini yang baik untuk individu dan baik untuk masyarakat dengan tujuan mendidik anak-anak menjadi bertanggung jawab secara moral terhadap diri sendiri dan juga lingkungan.

d. Perkembangan Psikologi Anak

Pada anak usia 7-12 tahun tergolong dalam masa sekolah. Masa ini adalah masa, dimana anak-anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah. Adapun beberapa perkembangan yang terjadi pada usia 9-12 tahun (Rochmah, 2011:22), yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir dan intelektual. Anak telah mengembangkan system pemikiran logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi, pemikiran anak dapat

menganalisis masalah dari berbagai segi. Untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya, terutama pembentukan pengertian konsep dilakukan dengan benda-benda konkret atau menggunakan alat peraga dalam pembelajaran. Jadi pada tahap perkembangan kognitif anak sudah menerapkan logika berfikir pada persoalan konkret, namun belum bersifat abstrak apalagi hipotetis.

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (Pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya. Adapun Hurlock mengutarakan bahwa perkembangan sosial yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial. Perkembangan sosial, anak meniru menggunakan ungkapan-ungkapan verbal untuk menarik perhatian lingkungan. Anak mempelajari dan mulai memahami kebutuhannya dalam kebersamaan. Dalam kelompok anak mengembangkan pola perilaku sosial, mereka pada umumnya masih didasari aturan dalam keluarganya. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak merupakan proses pembentukan kepribadiannya dalam kehidupan bermasyarakat dan mulai membentuk kelompok bermain yang dapat berkembang menjadi kelompok belajar dan melakukan aktivitas pada masa anak-anak

serta awal bagi perkembangan dan perilaku sosial sekarang dan selanjutnya pada masa remaja dan dewasa.

3. Perkembangan Moral

Semakin tumbuh berkembang fisik dan psikisnya, anak mulai dikenalkan terhadap nilai-nilai, ditunjukkan hal-hal yang boleh dan tidak boleh, yang harus dilakukan dan yang dilarang. Perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran atau penilaian. Anak mulai mempertimbangkan keadaan tertentu berkaitan dengan suatu pelanggaran moral. Perkembangan moral menyangkut orientasi perbuatan yang dinilai baik atau tidak baik oleh orang lain. Perbuatan yang diperlihatkan bukan hanya agar dapat diterima oleh lingkungan masyarakatnya, melainkan bertujuan agar dapat ikut mempertahankan aturan atau norma.

4. Perkembangan Literasi

Kemampuan bahasa terus tumbuh selama masa kanak-kanak akhir. Anak-anak usia sekolah lebih mampu memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tertulis serta membuat diri mereka paham. Belajar membaca dan menulis membebaskan anak-anak dari keterbatasan komunikasi tatap muka, memberikan mereka akses kepada berbagai ide dan imajinasi orang-orang di tempat yang nun jauh dan pada masa silam. Setelah anak-anak dapat menerjemahkan objek pada sebuah halaman menjadi pola-pola suara dan makna, mereka dapat mengembangkan strategi yang

kian bertambah untuk memahami apa yang mereka baca, serta mereka dapat menggunakan kata-kata tertulis untuk mengungkapkan berbagai ide, pikiran, dan perasaan. Para pemerhati bahasa menegaskan bahwa anak-anak belajar membaca dan menulis dengan pemahaman yang lebih baik dan lebih menyenangkan jika mereka melakukan bahasa tulis dari awal sebagai cara untuk memperoleh informasi dan mengungkapkan berbagai ide dan perasaan (Mulyadi dkk, 2015:127).

e. Buku

Buku merupakan buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, menarik dan juga dilengkapi dengan gambar serta daftar pustaka (Kusniasih, 2014:60). Buku atau buku pelajaran dalam bidang studi tertentu, yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional, yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya disekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran (Tarigan, 1986:13)

fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi tergantung jumlah halaman yang dimilikinya. Jadi, berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa buku adalah

kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar.

f. Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *illustrare* yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan secara terminology, ilustrasi merupakan suatu gambar yang sifatnya dan fungsinya yaitu untuk menerangkan pada suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Fariz (2009:14) Ilustrasi bersumber dari kata *illusion*, yaitu sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi diciptakan untuk menarik perhatian pembaca akan suatu cerita yang digambarkan. Ilustrasi juga memperjelas teks ataupun kalimat dengan cara menggambarkan adegan dari setiap cerita sehingga gambar tersebut merangkum secara keseluruhan isi dari cerita.

Salah satu prinsip mendasar dalam ilustrasi adalah Gambar. Gambar merupakan landasan mengapa pencitraan dari ilustrasi itu terbentuk. Gambar mengkomunikasikan secara visual dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, menghibur, dan menyampaikan pandangan secara dramatis untuk menambah nilai estetis yang dapat mempengaruhi target audience terhadap suatu karya.

1) Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

- a) Ilustrasi Naturalis, yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.
- b) Ilustrasi Dekoratif, yaitu gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias sesuatu bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan.
- c) Kartun, adalah gambar yang memiliki bentuk ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghias majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar. Karikatur, adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
- d) Cerita bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
- e) Ilustrasi buku pelajaran, yang mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
- f) Ilustrasi khayalan, adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini

banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

Adapun ilustrasi yang akan digunakan untuk perancangan buku ini adalah jenis ilustrasi kartun, menggunakan warna yang cerah sehingga diminati oleh anak-anak yang merupakan target audiens.

2) Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009:70), fungsi-fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi Deskriptif: Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga mudah untuk dipahami
- b) Fungsi Ekspresif: Ilustrasi juga bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- c) Fungsi Analitis atau Struktural: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.

d) Fungsi Kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol.

g. Desain Komunikasi Visual

Menurut Sachari (1986:27) desain merupakan gagasan awal, rancangan, perancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, menciptakan, menyiapkan, Menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan, dan seterusnya. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Menurut Kusrianto (2007:2) desain komunikasi visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, dan komposisi warna serta layout (tata letak atau

perwajahan). Menurut Supriyono (2010:87) terdapat beberapa prinsip desain yaitu:

1) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam prinsip desain merupakan pembagian antara segi visual dan optik. Keseimbangan dapat diciptakan melalui dua cara. Pertama, penyusunan unsur-unsur visual yang sama berat di semua sisi baik kanan-kiri atau atas bawah secara simetris (formal balance). Kedua, penyusunan unsur-unsur visual yang dibuat tidak simetris baik kanan-kiri atau atas-bawah tetapi masih terasa seimbang (informal balance).

2) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip desain yang menekankan keselarasan atas unsur-unsur visual yang disusun, baik berupa wujudnya ataupun ide-ide yang melandasinya. Kesatuan diperuntukan untuk menyusun setiap elemen grafis, sehingga menjadikan desain tersebut lebih nyaman untuk dipandang. Dengan adanya kesatuan maka setiap elemen grafis yang ada akan dapat saling mendukung untuk memperoleh fokus yang diinginkan.

3) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak yang mengalir, teratur dan terus menerus. Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen visual secara berulang ulang. Penyusunan irama dalam desain bisa dilakukan dengan pola repetisi dan variasi.

Repetisi adalah irama yang dibuat dengan menyusun unsur-unsur visual secara berulang kali dengan konsisten. Sedangkan variasi adalah pengulangan unsur-unsur visual disertai perubahan bentuk, posisi, dan ukuran.

4) Proporsi (*Proportional*)

Proporsi adalah perbandingan antara suatu bilangan dari sebuah objek atau komposisi. Proporsi merupakan kesesuaian bentuk dan ukuran dalam menciptakan keselarasan pada sebuah bidang. Ada tiga hal yang berkaitan dalam pembentukan proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan bentuk dan ukuran yang tepat, dan penetapan skala agar dapat disusun sebaik mungkin.

5) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah menonjolkan salah satu elemen pada desain yang mana menarik perhatian pengamat. Penekanan bisa pada logo, judul, slogan atau elemen lainnya yang dianggap paling penting untuk disampaikan. Penekanan elemen bisa diciptakan dengan kontras warna, ukuran, ilustrasi dan *white space*.

h. Layout

Menurut Suriyanto Rustan (2009:2) layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Melayout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Menurut Suriyanto Rustan

pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaannya (Rustan, 2009:0). Menurut Rustan (2009:27) elemen layout dibagi menjadi 3:

- 1) *Element text*, element teks ini terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, *subjudul*, *caption*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *nameplate*.
- 2) *Element visual*, merupakan semua elemen bukan buku teks yang terdiri dari foto, *artwork*, infografis, garis, kotak inset dan poin.
- 3) *Invisible element*, merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout seperti margin dan grid.

i. Tipografi

Menurut Surianto Rustan dalam buku Huruf Font Tipografi (2010:16) Teks merupakan salah satu elemen penting. Elemen teks memiliki peran penyampaian pesan komunikasi yang dibutuhkan target audience. Membicarakan teks berarti membicarakan tipografi. Tipografi kini dimaknai sebagai segala disiplin yang berkaitan dengan huruf. Kaitan tipografi pada layout yaitu memilih jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf.

Menurut Adi Kusrianto (2009:190) dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu kata menyusun meliputi merancang banyak huruf cetak sehingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan tipografi yang sesuai dalam sebuah karya desain akan menyampaikan informasi dan pesan dengan baik, dapat dipahami, dan memunculkan efek yang diinginkan. Penataan tipografi dan pola dalam tipografi harus sinkron sesuai dengan apa yang ingin disampaikan.

j. Warna

Warna merupakan unsur visual yang terdapat pada sebuah karya desain. Menurut Adi Kusrianto (2009:31) Warna merupakan unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Warna akan menentukan kesan terhadap suatu karya. Penggunaan warna dari sebuah karya desain biasanya disesuaikan dengan konsep karya desain tersebut. Warna menjadi salah satu elemen penting dalam sebuah karya menjadi paripurna dalam esensi visualnya. Selain menarik perhatian warna juga berperan untuk memperkuat makna pesan yang disampaikan. Penggunaan warna yang tepat akan membantu menciptakan mood atau kesan yang membuat teks lebih berbicara.

Warna-warna utama yang merupakan pantulan kebudayaan Minangkabau menurut (Darmaprawira, 2002:167) adalah hitam, merah, kuning kejinggaan, merah, dan warna emas. Warna pelengkapanya antara lain biru, merah jambu, ungu, merah tua, dan hijau muda. Bila ditemukan warna yang sifatnya analog atau nada warna, maka hal itu terjadi karena pengaruh dari luar. Teori brewster di 1831 (Hendratman, 2017:111) menyatakan bahwa warna menjadi 4 kelompok warna yaitu primer, sekunder, tersier dan netral.

- 1) Warna Primer, merupakan warna dasar yang tidak merupakan warna campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru dan kuning.
- 2) Warna Sekunder, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misal warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, hijau adalah campuran warna biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.
- 3) Warna Tersier, merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru.
- 4) Warna Netral, merupakan campuran ketiga warna dasar dalam kadar/perbandingan yang sama. Hasilnya berupa warna gelap

kecoklatan, warn aini bersifat alami sehingga sering digunakan untuk warna make up wajah.

2. Tinjauan Khusus

a. Folklor

Kata folklor adalah pengindonesiaan kata Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata dasar folk dan lore. Folk adalah sinonim dengan kata kolektif, yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial dan kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat. Sedangkan lore adalah tradisi folk, yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. (Danandjaya, 1991:1)

Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaya, 1991:2). Menurut Chaer (1986:29) folklor adalah kepercayaan legenda dan adat-istiadat suatu bangsa yang sudah ada sejak lama yang diwariskan turun-temurun secara lisan maupun tertulis. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa folklor adalah suatu kebudayaan yang dimiliki oleh sekelompok

masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun minimal dua generasi. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan folklor adalah suatu kebudayaan kolektif yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun.

Ciri utama pengenalan folklor pada umumnya yaitu: (1) Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan; (2) Folklor bersifat tradisional, yakni disebarkan relatif tetap atau dalam bentuk standar; (3) Folklor ada (*exist*) dalam versi bahkan varian-varian yang berbeda; (4) Folklor bersifat anonim; (5) Folklor mempunyai bentuk berumus dan berpola; (6) Mempunyai kegunaan (*function*); (7) Bersifat pralogis; (8) Milik bersama; (9) Bersifat polos dan lugu (Danandjaya, 1991:3)

Menurut Jan Harold Brunvand, ahli folklor dari Amerika Serikat (dalam Danandjaya, 1991:21) menggolongkan folklore dalam tiga kelompok yaitu folklor lisan (*verbal folklore*), folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan folklor bukan lisan (*non verbal folklore*)

1) Folklor Lisan

Folklore lisan merupakan folklore yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk-bentuk folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini antara lain (a) bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan titel kebangsawanan; (b) ungkapan tradisional seperti peribahasa, pepatah, dan pameo; (c) pertanyaan tradisional, seperti teka-teki; (d) puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair; (e) cerita

prosa rakyat, seperti mite, legenda, dan dongeng; dan (f) nyanyian rakyat.

2) Folklor sebagian lisan

Folklor sebagian lisan adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Folklor sebagian lisan ini ditambah dengan gerak isyarat yang bermakna gaib atau mengandung asosiasi. Folklor sebagian lisan terdiri dari (a) kepercayaan rakyat (*folk Belief*) dan (b) permainan rakyat seperti teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, dan pesta rakyat.

Kepercayaan rakyat atau seringkali disebut takhayul adalah kepercayaan yang oleh orang berpendidikan barat dianggap sederhana bahkan pandir, tidak berdasarkan logika sehingga secara ilmiah tidak dapat dipertanggungjawabkan. Berhubung kata takhayul mengandung arti merendahkan atau menghina maka ahli folklor modern lebih senang mempergunakan istilah kepercayaan rakyat (*folk belief*) atau keyakinan rakyat. Ungkapan larangan merupakan bagian dari kepercayaan rakyat menurut Koentjaraningrat (dalam Danandjaya, 1991:154) disebut sebagai kepercayaan rakyat karena ada hubungan asosiasi di dalamnya yaitu persamaan wujud.

Ungkapan larangan merupakan bagian dari folklor sebagian lisan. Ungkapan adalah aspek fonologis atau grafemis dari unsur

bahasa yang mendukung makna (Kridalaksana, 2008:250). Ungkapan dapat berarti (1) apa-apa yang diungkapkan, (2) kelompok kata atau gabungan kata yang menyatakan makna khusus (makna unsur-unsurnya sering kali menjadi kabur). Larangan menurut Kridalaksana (2008:140) adalah makna ujaran yang bersifat melarang; diungkapkan dengan pelbagai bentuk, antara lain dengan bentuk imperatif negatif jangan atau dengan frase ingkar tidak dibenarkan.

a) Kategori Ungkapan Larangan

Ungkapan larangan termasuk ke dalam kepercayaan rakyat atau biasa disebut takhayul dan juga bagian dari folklor sebagian lisan. Hand (dalam Danandjaya, 1991:155) menggolongkan takhayul (kepercayaan rakyat) ke dalam empat golongan besar yaitu: (1) takhayul di sekitar lingkaran hidup manusia, (2) takhayul mengenai alam gaib, (3) takhayul mengenai terciptanya alam semesta dan dunia, (4) jenis takhayul lainnya.

Takhayul di lingkungan hidup manusia dibagi ke dalam tujuh kategori: (1) lahir, masa bayi, dan masa kanak-kanak; (2) tubuh manusia, dan obat-obatan rakyat; (3) rumah, dan pekerjaan rumah tangga; (4) mata pencaharian, dan hubungan sosial; (5) perjalanan dan perhubungan; (6) cinta, pacaran, dan menikah; (7) kematian, dan adat pemakaman.

b) Fungsi Ungkapan Larangan

Menurut Danandjaya (1991:169) ungkapan larangan memiliki lima fungsi untuk masyarakat yaitu: (a) sebagai penebal emosi keagamaan atau kepercayaan, (b) sistem proyeksi khayalan suatu kolektif, (c) sebagai alat pendidikan anak atau remaja, (d) sebagai penjelasan yang dapat diterima akal suatu folk terhadap gejala alam yang sangat sukar dimengerti sehingga sangat menakutkan, (e) untuk menghibur orang yang sedang mengalami musibah.

c) Makna Ungkapan Larangan.

Hornby (dalam Sudaryat, 2009:13) menjelaskan bahwa makna merupakan apa yang kita artikan atau dimaksudkan oleh kita. Dajasudarma (1999:5) menjelaskan bahwa makna merupakan pertautan antara unsur-unsur bahasa itu sendiri. Sedangkan Purwadarminto menjelaskan bahwa makna yaitu arti atau maksud. Menurut Poerwadarminta (dalam Chaer 1986:77) menyatakan penggunaan istilah kiasan sebagai oposisi dari arti sebenarnya. Oleh karena itu semua bentuk bahasa (baik kata, frase, maupun kalimat) yang tidak merujuk pada arti sebenarnya (arti leksikal, arti konseptual, atau arti denotatif) disebut mempunyai arti kiasan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka ungkapan larangan termasuk ke dalam bentuk makna kias karena dalam

ungkapan larangan tidak mengarah pada arti yang sebenarnya namun memiliki arti yang berbeda. Salah satu contoh ungkapan larangan yang ditemukan pada masyarakat Minangkabau yaitu “*jan manjaik baju di badan ndak lapeh dari hutang hiduik*” (jangan menjahit baju yang sedang dikenakan nanti hidup tidak lepas dari hutang). Sebenarnya tidak ada hubungan antara menjahit dengan hutang yang tak pernah lepas dari hidup. Dari ungkapan itu dapat diartikan bahwa tidak boleh menjahit saat baju melekat di badan hal itu dapat melukai diri tertusuk jarum. maksud dari ungkapan diatas tidak merujuk pada makna atau arti yang sebenarnya.

3) Folklor bukan lisan

Folklor bukan lisan adalah folklor yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Kelompok besar ini dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu yang material dan yang bukan material. Bentuk-bentuk folklor tergolong ke yang material antara lain: arsitektur rakyat (bentuk rumah asli daerah, bentuk lumbung padi, dan sebagainya), kerajinan tangan rakyat, pakaian dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, dan obat-obatan tradisional. Sedangkan, yang termasuk yang bukan material adalah: gerak isyarat tradisional (*gesture*), bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, dan musik rakyat.

b. Alam Takambang Jadi Guru

Masyarakat Minangkabau menganut falsafah alam takambang jadi guru. ajaran dan pandangan hidup itu dijadikan ke dalam pepatah-petitih, petuah, mamangan dan bidal (Navis, 1984:59). Pada masa sebelumnya, ajaran dan pandangan hidup itu berkembang secara lisan. Ini terjadi karena masyarakat Minangkabau memiliki tradisi lisan. Dalam suatu masyarakat yang bertradisi lisan, pepatah atau ungkapan yang mengandung berbagai ajaran dan pandangan hidup sangat penting. Ini digunakan sebagai medium untuk menyampaikan berbagai pesan moral. Makna dan nilai yang menjadi panutan bagi masyarakat yang bertradisi lisan berkembang melalui ungkapan-ungkapan yang mengandung kiasan. Dalam suatu masyarakat yang budaya tulisnya datang kemudian, aturan adat, ajaran moral dan pedoman hidup sehari-hari, yang didasarkan pada pengamatan yang tajam terhadap fenomena alam, diwariskan kepada generasi berikutnya dalam bentuk pepatah yang masih kerap digunakan (Oktavianus, 2002:13)

Menurut Navis (1984:286), kiasan adalah kata-kata yang ditujukan secara tidak langsung kepada sasaran dan dinilai sebagai suatu bahasa yang sopan tanpa merendahkan siapapun. Ungkapan kiasan dikenal masyarakat secara turun-temurun, tidak lagi dikenal siapa penciptanya pertama kali disebabkan penyampaiannya secara lisan. Ungkapan-ungkapan yang terdapat dalam bahasa Minangkabau disampaikan sesuai dengan sifat dan tingkah laku masyarakat. Sifat dan

tingkah laku serta kepribadian orang Minangkabau tergambar dari bahasa dan tuturan serta kata-kata yang diucapkan dengan bahasa kias, terutama dalam tuturan yang terselubung. Kepentingan bertutur secara metaforikal bahkan sering mengabaikan kelogisan makna. Ketidaklogisan makna tampaknya tidaklah terlalu dipermasalahkan sepanjang ungkapan yang bersifat metaforis dapat diekspresikan. Penggunaan kalimat larangan untuk mengungkapkan makna kias erat kaitannya dengan pemberian nasihat, petuah, dan larangan untuk tidak melakukan sesuatu yang merugikan. Di samping itu, konstruksi seperti ini juga terkait dengan pesan dan ajakan yang terkandung dalam suatu kias (Oktavianus, 2002:117).

c. Ungkapan larangan Minangkabau

Berikut beberapa ungkapan larangan di Minangkabau yang memiliki nilai pendidikan karakter bagi anak-anak, sebagai berikut:

1. Pembentukan karakter berhubungan dengan olah hati/ religius

1) *Jan manyapu sanjo/maghrib, tailak rasaki* (jangan menyapu saat senja/maghrib jauh dari rezeki) Maknanya adalah tidak boleh menyapu pada waktu senja karena senja adalah waktu untuk ibadah shalat maghrib dan jika di dahulukan menyapu rumah maka akan meninggalkan shalat karena waktu salat magrib singkat (Willa, 2016:38).

2) *Jan lalok sanjo, panyakitan wak* (jangan tidur saat senja nanti penyakit) Maknanya ungkapan ini adalah orang tidak boleh

tidur di saat senja karena itu adalah waktu untuk beribadah shalat maghrib dan juga bukan waktu untuk tidur (Willa, 2016:39).

3) *Jan mamanuang sanjo nyo baik lari di dubilih/setan.* (jangan termenung saat senja/sore hari, nanti dibawa lari oleh setan atau iblis) Maknanya tidak boleh bermenung karena akan menyebabkan pikiran menjadi kosong dan tidak fokus. Serta dianjurkan mempersiapkan diri untuk ibadah sholat maghrib saat sore hari. (Ramadhanti, 2017:74)

2. Pembentukan Karakter berhubungan dengan olah pikir/ etika

1) *Jan duduk di ateh banta, kanai bisua wak* (jangan duduk di atas bantal nanti bisa bisulan kita) Fungsinya adalah mengajarkan anak-anaknya untuk bersikap sopan dan menggunakan barang sesuai dengan fungsinya dan tidak sembarangan. Maknanya duduk di atas bantal adalah hal yang tidak bagus di lihat karena bantal adalah tempat untuk alas kepala saat berbaring, jadi tidak bagus dilihat jika diduduki (Willa, 2016:42).

2) *Jan mangambang payuang di ateh rumah, beko di tembak dek patuih* (jangan membuka payung di dalam rumah, nanti disambar petir) Mengembangkan payung di dalam rumah tidak pantas karna digunakan diluar rumah saat hujan. Maknanya mendidik anak anak yang suka bermain-main payung di dalam rumah supaya mereka berhenti melakukan hal itu, makanya

dibuatlah sebuah alasan bahwa nanti akan disambar petir bila bermain-main payung didalam rumah (Willa, 2016:41).

3) *Jan basiu malam, naik ula* (jangan bersiul pada waktu malam nanti naik ular) Fungsinya adalah larangan untuk tidak bersiul dengan memberikan rasa takut, karena jika bersiul pada malam hari itu sangat berisik dan mengganggu orang lain karena pada malam hari adalah waktu orang untuk shalat dan juga beristirahat (Willa, 2016:35).

4) *Jan makan banyak rimah, beko manangih nasi* (jangan makan banyak rimah, nanti nasinya menangis) Fungsi dari ungkapan tersebut adalah mendidik anak-anak untuk lebih beretika dan lebih berhati-hati saat makan agar nasi tidak berserakan dan mubazir (Atniyanti, 2012:207)

5) *Indak buliah lalok ditangah-tangah rumah, biko dilangkahi setan* (jangan tidur di tengah-tengah rumah, nanti dilangkahi setan) berfungsi untuk mendidik agar anak tidak tidur di tengah-tengah rumah karena mengganggu penghuni rumah, karena ruang tengah adalah tempat kumpul keluarga dan mengajarkan agar tidur ditempat yang seharusnya (Ramadhanti, 2017:77)

6) *Kok siap makan jan kariang pinggan, biko bansaik iduik* (setelah makan piring jangan kering, baiknya disiram, nanti hidup serba kekurangan). Makna ungkapan ini diajarkan untuk mengingat saat susah dan tidak berlebihan saat ada. Diajarkan

menyiram piring setelah makan, selain memudahkan menyuci juga mengajarkan etika bahwa orang Minang bukanlah orang yang rakus atau tamak (Ramadhanti, 2017:75).

7) *Jan mandikan kucing, biko hujan labek turun* (jangan memandikan kucing, nanti hujan lebat). Makna ungkapan ini adalah jangan menyiksa Binatang. Berfungsi untuk mendidik anak-anak agar tidak usil terhadap hewan (Andheska, 2018:26).

3. Pembentukan karakter berhubungan dengan olah raga/ diri sendiri

1) *Jan mandi tengah hari tasapo beko* (jangan mandi saat tengah hari nanti sakit) Fungsinya adalah mendidik karena pada ungkapan ini terdapat didikan terhadap anak untuk tidak mandi di tengah hari karena tengah hari cuaca sangat panas terik tepat diatas kepala dan bisa menyebabkan sakit (Willa, 2016:43).

2) *Ndak buliah lalok manilungkuik, mati amak* (jangan tidur tengkurap nanti orang tuanya meninggal) Fungsinya adalah mendidik karena pada ungkapan ini terdapat didikan yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya untuk tidak melakukan hal yang dapat menyakiti dirinya sendiri dan tidak mencerminkan etika berperilaku yang baik. Maknanya adalah kalau tidur menelungkup itu akan membuat dada sakit karena tertindih oleh tubuh dan juga akan membuat kita susah untuk bernapas (Willa, 2016:50).

3) *Jan jujuang tangan ka ateh kapalo, palupo wak* (jangan letakkan tangan ke atas kepala nanti pelupa) Fungsinya adalah sebagai didikan dari orangtua yang mengajarkan kepada anak untuk melakukan hal yang baik dan lebih beretika lagi. Maknanya adalah meletakkan tangan di atas kepala adalah suatu hal yang tidak bagus di pandang karena orang yang suka meletakkan tangan ke atas kepala adalah orang yang pemalas (Willa, 2016:37).

4) *Jan makan sabalum mandi, buncik paruik* (jangan makan sebelum mandi nanti perutnya bisa buncit) Maknanya adalah dalam melakukan suatu hal harus secara runtut karena jika makan dilanjutkan mandi maka rasa lapar akan terasa kembali (Willa, 2016:42).

5) *Jan manunjuak pelangi, biko bengkok tangan* (jangan menunjuk Pelangi, nanti bengkok tangan). Tidak ada hubungan Pelangi dengan tangan manusia. Bengkok tangan disini hanya jawaban sementara dari pikiran manusia terhadap gejala alam yang sedang terjadi yang sulit dipahami oleh akal. Sebagai penjelas yang diterima akal suatu folk terhadap gejala alam yang sangat sukar dimengerti sehingga menakutkan dan dapat diusahakan penanggulangannya (Andheska, 2018:26)

4. Pembentukan karakter berhubungan dengan olah rasa/ sosial

1) *Indak buliah galak gadang-gadang, biko manangih kasudahnyo*

(jangan tertawa terbahak-bahak, nanti menangis) Berfungsi untuk mengajarkan anak tata krama, baik dalam bersikap dan bertingkah laku. Maksudnya agar selalu menjaga kesopanan, tidak berlebihan apalagi sampai menyalahi norma kesopanan (Ramadhanti, 2017:76).

2) *Siap diagiah jan mintak baliak taulua lidah* (setelah diberi

jangan diminta kembali menjulur lidah keluar) Maksudnya adalah mendidik anak untuk tidak mengambil kembali barang yang sudah diberi karena itu akan membuat orang tersinggung dan sakit hati (Willa, 2016:44).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam memperoleh hasil yang baik dalam perancangan buku ilustrasi tentang mitos larangan di Minangkabau, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Data yang telah diperoleh melalui tahapan tersebut digunakan untuk mendukung informasi penelitian perancangan buku ilustrasi tentang ungkapan larangan di Minangkabau.

Adapun tahapan persiapan yaitu:

a. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati wilayah/tempat, mengamati sikap perilakunya, dan karakteristik masyarakat. observasi dilakukan langsung untuk mewawancarai atau memberikan pertanyaan kepada anak dan guru. Dari data yang diperoleh banyak anak-anak kelas 4-6 SD tidak mengetahui ungkapan larangan Minangkabau, hal ini disebabkan oleh mata pelajaran BAM (Budaya Alam Minangkabau) sudah tidak diajarkan lagi.

2) Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan Teknik *Indepth Interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dimulai dengan mengemukakan topik yang umum secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip penulis.

a) Bapak Eriswan Dt. Rajo Mangkuto

Wawancara bersama Bapak Eriswan Dt. Rajo Mangkuto berusia 63 tahun merupakan Datuak serta sekaligus pengajar mata kuliah filsafat Minangkabau di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Wawancara dilakukan di kampus ISI Padangpanjang pada tanggal 17 Januari 2023. Beliau

mengatakan ungkapan kepercayaan orang Minang terdahulu selalu mempunyai nilai, karena berpegang teguh pada filsafat alam yang selalu memiliki makna kiasan didalamnya. Penggunaan ungkapan larangan dan kiasan pada ungkapan sebagai nilai estetika yang mempengaruhi etika dan menjadikan alam sebagai sumber belajar orang Minang zaman dahulu hingga sekarang. Fungsi dari ungkapan kepercayaan tersebut mengingatkan dan mengantisipasi supaya tidak terjadi hal buruk dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

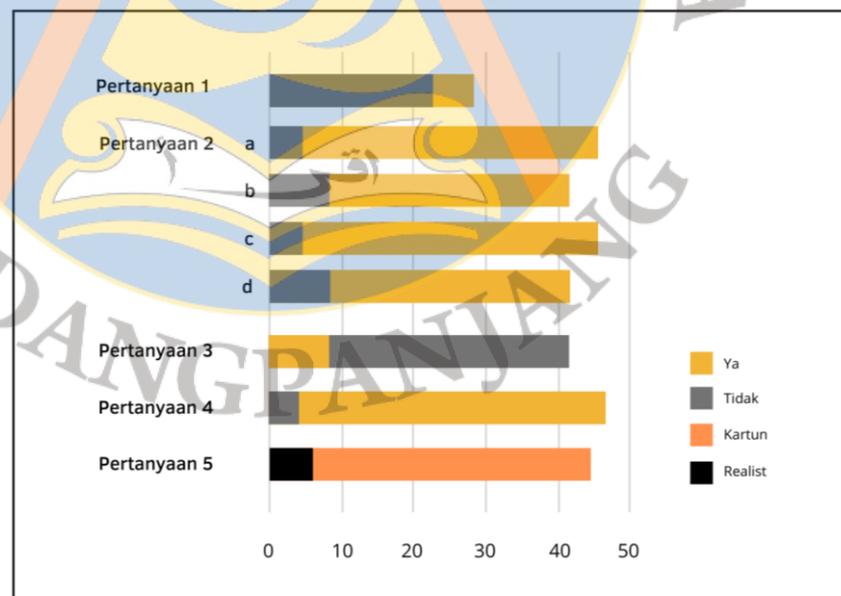
b) Ibu Yusmiarti

Wawancara bersama Ibu Yusmiarti yang merupakan bundo kanduang di Nagari Taluak IV Suku, Jambu Aia. Wawancara dilakukan pada 18 Januari 2023, dimana beliau mengatakan bahwa keyakinan terhadap ungkapan kepercayaan tersebut dianggap benar oleh orang dahulu karena hal magis yang disangkutpautkan dalam ungkapannya. Ungkapan itu digunakan sebagai nasehat yang digunakan dalam aturan hidup. Walaupun ungkapan tersebut dianggap mitos dan tidak memiliki kebenaran yang kongkrit, tetapi merupakan budaya kepercayaan rakyat yang diturunkan secara turun-temurun oleh nenek moyang Minangkabau.

3) Angket/ Survey

Penulis melakukan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. kuesioner merupakan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan untuk mengetahui apakah anak-anak di Minangkabau mengetahui tentang ungkapan larangan Minangkabau. Kuesioner yang dibagikan kepada 50 Anak-anak:

- a) Siswa/i kelas 4 SD 04 Guguak Malintang pada tanggal 12 Desember 2022.
- b) Siswa/i kelas 6 SD 06 Taluak IV Suku pada tanggal 13 Desember 2022.



Gambar 4

Diagram kuesioner mengenai pengetahuan siswa/i SD tentang ungkapan larangan Minangkabau (Sumber: Ayu Febriani, 2023)

Pertanyaan yang diajukan saat melakukan kuesioner:

- a) Pertanyaan 1: Apakah kamu tahu apa itu ungkapan larangan Minangkabau?

Dari 50 orang, terdapat 28 orang yang mengetahui tentang ungkapan larangan Minangkabau dan 22 orang lainnya tidak mengetahui ungkapan larangan Minangkabau.

- b) Pertanyaan 2: apakah kamu pernah mendengar ungkapan larangan Minangkabau berikut ini:

i. Jan mangambang payuang di ateh rumah, beko di tembah patuih. Dari 50 orang, terdapat 45 orang yang mengetahui ungkapan larangan ini, dan 5 orang lainnya tidak mengetahui ungkapan larangan tersebut.

ii. Jan mandi tengah hari, biko tasapo. Dari 50 orang, terdapat 42 orang yang mengetahui ungkapan larangan ini, dan 8 orang lainnya tidak mengetahui ungkapan larangan tersebut.

iii. Jan duduak i ateh banta, kanai bisua wak. Dari 50 orang, terdapat 45 orang yang mengetahui ungkapan larangan ini, dan 5 orang lainnya tidak mengetahui ungkapan larangan tersebut.

iv. Jan basiu malam hari, naiak ula. Dari 50 orang, terdapat 42 orang yang mengetahui ungkapan larangan ini, dan 8

orang lainnya tidak mengetahui ungkapan larangan tersebut.

c) Pertanyaan 3: Apakah kamu tahu makna dari ungkapan larangan Minangkabau tersebut? Dari 50 orang, terdapat 8 orang yang mengetahui makna ungkapan larangan ini, dan 42 orang lainnya tidak mengetahui makna ungkapan larangan tersebut.

d) Pertanyaan 4: Apakah kamu setuju ungkapan larangan Minangkabau dilestarikan melalui media edukasi? Dari 50 orang, terdapat 47 orang yang mengatakan iya, dan 3 orang lainnya mengatakan tidak.

e) Pertanyaan 5: Karakter Manakah yang kamu sukai untuk terdapat dalam buku ilustrasi yang akan digunakan dalam media edukasi tentang ungkapan larangan Minangkabau ini? Dari 50 orang, 44 memilih kartun, dan 6 memilih realist.

4) Studi Kepustakaan

Tinjauan Pustaka membantu peneliti untuk melihat ide-ide, pendapat, dan kritik tentang topik tersebut yang sebelumnya dibangun dan dianalisis oleh ilmuwan sebelumnya. Penelitian didapatkan dari beberapa sumber seperti pustaka dan juga jurnal. Hal tersebut bertujuan untuk menyempurnakan perancangan ini, sehingga dapat menambah wawasan pengkarya dalam proses penggarapan perancangan karya tugas akhir ini. Adapun studi

kepustakaan yang dilakukan perancang didapat dari beberapa sumber buku dan jurnal yaitu buku Desain Komunikasi Visual, Buku Folklore, buku Pendidikan Karakter, Skripsi dan jurnal terdahulu mengenai ungkapan larangan.

b. Metode Analisis Data

1) Analisis Target Audience

Perancangan media edukasi ungkapan larangan di Minangkabau memiliki ruang lingkup perancangan target audience terdiri dari geografis, demografis dan psikologis.

a) Geografis

Perancangan media informasi berupa Buku Ilustrasi Ungkapan Larangan di Minangkabau ditargetkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 4-5 dengan rentang usia 9-12 tahun di daerah Sumatera Barat.

b) Demografis

i. Target Audiens Primer

Target pembaca untuk buku ilustrasi ini adalah siswa Sekolah Dasar yang sudah mengenal huruf dan bisa membaca. Selain itu, para guru dan orang tua diharapkan bisa membantu agar para siswa ingin dan tertarik untuk membaca buku ini.

Usia : Anak 9-12 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status : Sekolah Dasar

Ekonomi : Semua Kalangan

ii. Target Audiens Sekunder

Target audiens sekunder merupakan target tambahan di luar target audiens utama. Target sekunder ini merupakan para pendidik (guru) yang mengajar tentang mata pelajaran budaya dan juga orang tua siswa.

Usia : 17-50 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status : Pendidik (guru) dan Orang tua

Ekonomi : Semua Kalangan

c) Psikografis

Pada usia 9-12 tahun, siswa Sekolah Dasar sudah memiliki kecenderungan berimajinasi yang tinggi, belajar bergaul dengan teman sebaya, mengembangkan moralitas, nurani dan suatu skala nilai, membentuk sikap terhadap kelompok bermain, mencapai kemandirian pribadi, anak-anak sangat berenergi dan mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung. Walaupun begitu para siswa tetap membutuhkan dorongan dan bimbingan dari guru dan orang tua untuk tau bagaimana bersikap dan mengenal buku tersebut.

2) Analisis SWOT

a) *Strength* (Kekuatan)

Ungkapan larangan Minangkabau sudah jarang digunakan oleh masyarakat dan banyak yang tidak mengetahui makna dan pesan yang terdapat didalamnya. Ungkapan larangan Minangkabau memiliki nilai luhur yang dapat dijadikan pelajaran bagi anak-anak dalam pembentukan karakter anak.

b) *Weakness* (Kelemahan)

Kurangnya media yang menarik minat anak-anak terhadap mitos larangan mianngkabau, sehingga membuat mitos larangan sudah jarang dikenal lagi.

c) *Opportunity* (Peluang)

Selain menjadi media edukasi dari pendidikan karakter dan nilai luhur dalam ungkapan larangan Minangkabau, juga untuk melestarikan budaya lisan Minangkabau melalui buku ilustrasi.

d) *Threat* (Ancaman)

Keberadaan tradisi kebudayaan lisan ungkapan larangan Minangkabau semakin hilang karena perkembangan zaman.

2. Perancangan

Dalam tahap perancangan ini dilakukan strategi perancangan, yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

a. Pendekatan Verbal

Konsep Verbal dari perancangan media edukasi tentang ungkapan larangan Minangkabau ini terfokus pada penyampaian nilai-nilai kearifan lokal yang berguna dalam pembentukan karakter anak. didukung dengan narasi singkat dan terdapat pesan yang harus disampaikan mengenai makna dibalik ungkapan larangan tersebut. Buku ilustrasi yang dirancang menggunakan konsep yang *childish*, *playfull* dengan penyampaian yang ringan dan mudah dipahami melalui alur cerita yang dibuat berdasarkan hal yang disukai anak-anak. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yaitu Bahasa Indonesia dan beberapa panggilan daerah Minangkabau. Sehingga anak-anak paham terhadap makna dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam ungkapan larangan Minangkabau tersebut.

b. Pendekatan Visual

Konsep visual yang ditampilkan pada media edukasi ungkapan larangan Minangkabau adalah berupa ilustrasi digital painting yang mendukung konsep verbal, dimana dapat membuat tampilan menjadi mudah dipahami dan dapat menarik perhatian target audience. Perancangan ilustrasi dibuat dengan sederhana sesuai dengan keseharian target audiens, hal ini bertujuan agar target audience lebih mudah memahami makna dan nilai-nilai pembentukan karakter yang disampaikan. Penggunaan warna sangat diperhatikan dalam perancangan ini. warna yang digunakan yaitu warna *full color*,

disesuaikan dengan psikologi warna, agar menghasilkan ilustrasi yang menyenangkan dan disukai target audiens. Perancangan ini menampilkan karakter-karakter kartun dengan gaya yang disenangi oleh anak-anak.

3. Perwujudan

Untuk mewujudkan tujuan dari perancangan media edukasi tentang ungkapan larangan di Minangkabau ini, pemilihan media utama adalah bentuk media buku ilustrasi. Tahapan dari perwujudan perancangan media edukasi ini diawali dengan mencari ide dari materi perancangan media edukasi ini yang diperoleh dari berbagai sumber. Ide dan isi materi buku ini bersumber dari berbagai studi literatur, analisis wawancara, survey angket yang didapatkan dari lapangan.

4. Penyajian Karya

Dalam perancangan media edukasi ungkapan larangan di Minangkabau ini, dibutuhkan strategi media yang terperinci dan fokus. Agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik pada target audience. Media merupakan alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikasi kepada khalayak sasaran dengan perencanaan yang sistematis. Strategi media dibagi dua yaitu media utama dan media pendukung, media pendukung digunakan untuk membantu efektifitas media utama.

a. Media Utama

Media utama yang digunakan untuk menyampaikan informasi yaitu berupa Buku Ilustrasi Ungkapan Larangan di Minangkabau. Buku ilustrasi ini akan banyak terdapat tulisan dan gambar-gambar yang menjelaskan mengenai ungkapan larangan di Minangkabau. hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan menjadi jelas dan mudah dimengerti oleh anak-anak dengan menggunakan gambar-gambar seperti karakter kartun, warna yang cerah dan *full colour*.

b. Media Pendukung

Selain media utama terdapat juga media pendukung dalam perancangan Buku Ilustrasi Ungkapan Larangan di Minangkabau. Media pendukung gunanya untuk mendukung media utama agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami target audiens. Media pendukung yaitu berupa stiker, poster, pembatas buku, totebag, t-shirt dan x-banner.