



Perancangan Media Informasi Pengenalan *Randai* Kepada Anak-Anak

Abdul Rafli¹, Roza Muliati²

^{1,2} Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia

Email: abdulraflil100@gmail.com

Article Info

Article history:

Received January 04, 2026

Revised January 14, 2026

Accepted January 23, 2026

Keywords:

Randai, Children's Storybook, Informational Media, Minangkabau Culture, Illustration

ABSTRACT

Randai is a traditional Minangkabau performing art that combines elements of dance, music, martial arts, and drama, and contains cultural values and character education. However, along with the development of modern times, randai has become less familiar to the younger generation. This design aims to introduce randai to children through an illustrated storybook as an educational and visually engaging information medium. The method used in this design is qualitative, employing data collection techniques such as observation, interviews, questionnaires, and literature study. The result of this design is a children's storybook as the main medium, which is expected to increase children's interest in randai and contribute to the preservation of Minangkabau cultural heritage from an early age.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received January 04, 2026

Revised January 14, 2026

Accepted January 23, 2026

Keywords:

Randai, Buku Cerita Anak, Media Informasi, Budaya Minangkabau, Ilustrasi

ABSTRACT

Randai merupakan seni pertunjukan tradisional Minangkabau yang memadukan unsur tari, musik, silat, dan drama serta mengandung nilai-nilai pendidikan karakter. Namun, seiring perkembangan zaman, kesenian randai semakin jarang dikenal oleh generasi muda. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan randai kepada anak-anak melalui media buku cerita bergambar yang edukatif dan menarik secara visual. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa buku cerita anak sebagai media utama yang diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap kesenian randai serta mendukung pelestarian budaya Minangkabau sejak usia dini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Abdul Rafli

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email: abdulraflil100@gmail.com

PENDAHULUAN

Randai merupakan salah satu kesenian tradisional Minangkabau yang memadukan unsur tari, musik, silat, dan cerita dalam satu pertunjukan. *Randai* tidak hanya berfungsi sebagai



hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya dan pendidikan karakter seperti kebersamaan, kerja sama, musyawarah, dan sopan santun. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya media hiburan modern, kesenian *randai* semakin jarang dikenal oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada anak-anak usia 7–12 tahun serta orang tua di Kenagarian Koto Baru Simalanggang, Kabupaten Lima Puluh Kota, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mengenal *randai* dengan baik. Anak-anak cenderung belum memahami apa itu *randai*, unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, serta nilai budaya yang terkandung dalam pertunjukan *randai*. Selain itu, anak-anak lebih sering terpapar media hiburan digital seperti video animasi, permainan daring, dan konten media sosial dibandingkan dengan pertunjukan seni tradisional. Hasil wawancara dengan orang tua dan pelaku seni *randai* menunjukkan bahwa kurangnya media pengenalan *randai* yang menarik dan sesuai dengan karakter anak menjadi salah satu penyebab rendahnya minat anak terhadap kesenian ini. Media informasi *randai* yang ada saat ini umumnya bersifat informatif dan ditujukan untuk orang dewasa, sehingga kurang efektif apabila digunakan sebagai media pengenalan untuk anak-anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media informasi yang mampu mengenalkan *randai* kepada anak-anak dengan cara yang lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Buku cerita bergambar dipilih sebagai media utama karena dinilai mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak-anak. Melalui pendekatan cerita dan visual yang menarik, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mengenal dan memahami kesenian *randai*.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi pengenalan *randai* kepada anak-anak dalam bentuk buku cerita bergambar yang informatif dan edukatif. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam mengenalkan serta melestarikan kesenian *randai* kepada generasi muda sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan perancangan desain komunikasi visual. Metode ini digunakan untuk memahami permasalahan secara mendalam serta menghasilkan solusi perancangan media informasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai target audiens.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi lingkungan serta mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal kesenian *randai*. Wawancara dilakukan kepada Guru dan orang tua untuk memperoleh informasi mengenai apakah mereka ada mengenalkan anak-anaknya terhadap *randai* serta bagaimana pertunjukan *randai* dikampung mereka dalam kurung waktu 3-5 tahun. Kuesioner disebarikan kepada anak-anak usia 7–12 tahun untuk mengetahui tingkat pengetahuan, minat, dan ketertarikan mereka terhadap kesenian *randai*. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal, dan sumber tertulis lain yang berkaitan dengan *randai*, media anak, dan desain komunikasi visual.



Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan digunakan sebagai dasar dalam perumusan konsep perancangan. Yang meliputi proses brainstorming, moodboard, Tahapan perancangan meliputi penentuan konsep cerita, perancangan karakter, penentuan gaya ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, serta penyusunan layout buku. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk buku cerita bergambar sebagai media utama, yang didukung oleh media pendukung seperti poster, x-banner, stiker, pin, dan kaos.

Konsep Perancangan

Perancangan media informasi pengenalan *randai* kepada anak-anak bertujuan untuk menghadirkan media edukatif yang mudah dipahami, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–12 tahun. Media utama yang dirancang berupa buku cerita bergambar, dengan pendekatan visual ilustratif dan alur cerita sederhana yang merepresentasikan nilai-nilai budaya Minangkabau, khususnya yang terkandung dalam seni pertunjukan *randai*. Konsep perancangan menekankan pada penyampaian informasi budaya melalui cerita naratif yang dekat dengan dunia anak, penggunaan ilustrasi bergaya semi kartun, warna cerah dan hangat, serta tipografi yang ramah anak. Pendekatan ini dipilih agar pesan budaya dapat diterima secara menyenangkan tanpa kesan menggurui.

Proses Perancangan

Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, mulai dari pengembangan ide hingga perwujudan karya akhir.

a. *Brainstorming*

Tahap awal dilakukan dengan brainstorming untuk menentukan ide dasar perancangan, konsep visual, serta pendekatan cerita. Proses ini bertujuan untuk merumuskan cara penyampaian informasi *randai* yang sesuai dengan dunia anak, sekaligus tetap mempertahankan nilai budaya yang autentik.

b. *Moodboard*

Moodboard digunakan sebagai acuan visual yang memuat referensi warna, suasana, karakter, dan elemen budaya Minangkabau. Moodboard membantu menjaga konsistensi visual serta memperkuat identitas budaya pada ilustrasi dan desain buku.

c. *Perancangan Tipografi dan Warna*

Tipografi dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan dan kesesuaian dengan karakter anak-anak, menggunakan jenis huruf yang sederhana, bulat, dan mudah dibaca. Warna yang digunakan didominasi warna cerah dan warna khas Minangkabau, yang berfungsi untuk menarik perhatian sekaligus membangun identitas visual budaya *randai*.

d. Perancangan Karakter dan Cerita



Gambar 1 Karakter Utama

Sumber : Penulis, 2026



Gambar 2 Karakter Pendukung

Sumber : Penulis, 2026

Perancangan karakter dilakukan dengan membuat sketsa tokoh utama dan tokoh pendukung yang merepresentasikan anak-anak Minangkabau. Cerita disusun melalui tahapan *premise*, *logline*, dan *storyline*, dengan alur maju dan konflik sederhana. Cerita menampilkan aktivitas *randai* sebagai sarana penanaman nilai kebersamaan, kerja sama, dan sopan santun.

e. *Storyboard* dan Sketsa Visual

Storyboard disusun untuk memvisualisasikan alur cerita ke dalam urutan halaman buku. Tahap ini berfungsi sebagai panduan dalam penempatan ilustrasi, teks, serta komposisi visual agar cerita tersampaikan secara runtut dan mudah dipahami.

Hasil dari proses perancangan ini adalah sebuah buku cerita anak yang berfungsi sebagai media informasi dan edukasi budaya, yang menyampaikan pengenalan *randai* secara visual, naratif, dan komunikatif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak terhadap kesenian tradisional serta menjadi sarana pelestarian budaya Minangkabau sejak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Media utama



Gambar 3 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis

Buku cerita *Minang Barandai* ini merupakan media utama dalam *Perancangan Media Informasi Pengenalan Randai kepada Anak-anak* yang terdiri dari 26 halaman. Buku dirancang untuk mengenalkan *randai* melalui alur cerita sederhana dan visual yang menarik, dengan tokoh utama Sutan sebagai anak yang baru mengenal budaya Minangkabau. Alur cerita dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pengenalan *randai*, proses latihan gerakan *randai*, dan penyampaian nilai serta pesan budaya, sehingga anak dapat memahami *randai* secara bertahap dan alami.

Ilustrasi buku menggunakan teknik digital painting dengan gaya semi kartunis yang ramah anak yang dipadukan dengan teknik *brushing/grain* digunakan secara dominan pada latar belakang dan objek pendukung untuk menciptakan kesan visual yang lembut dan natural. Pemilihan warna hangat dan alami merepresentasikan lingkungan serta nilai budaya Minangkabau. Unsur-unsur *randai* seperti gerakan, musik, drama, dan nilai kebersamaan disampaikan secara visual dan naratif melalui tokoh Datuk sebagai penghubung antar generasi. Secara keseluruhan, buku ini berfungsi sebagai media edukatif yang komunikatif dan efektif dalam memperkenalkan *randai* kepada anak-anak.

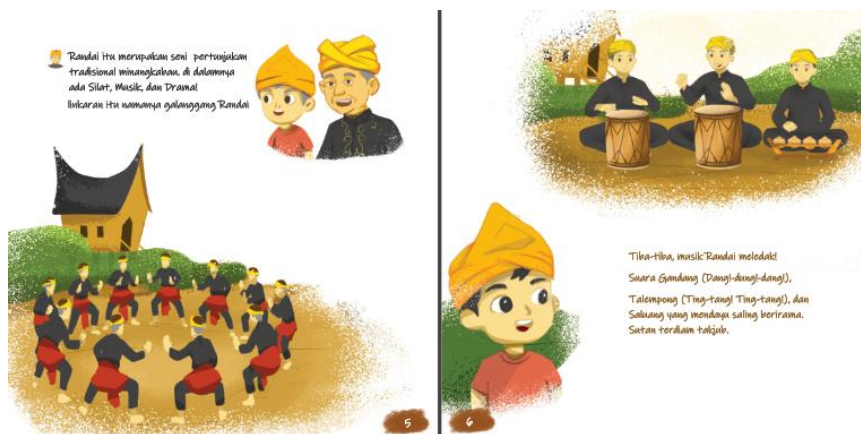
Berikut halaman hasil buku ini dari halaman 1-26



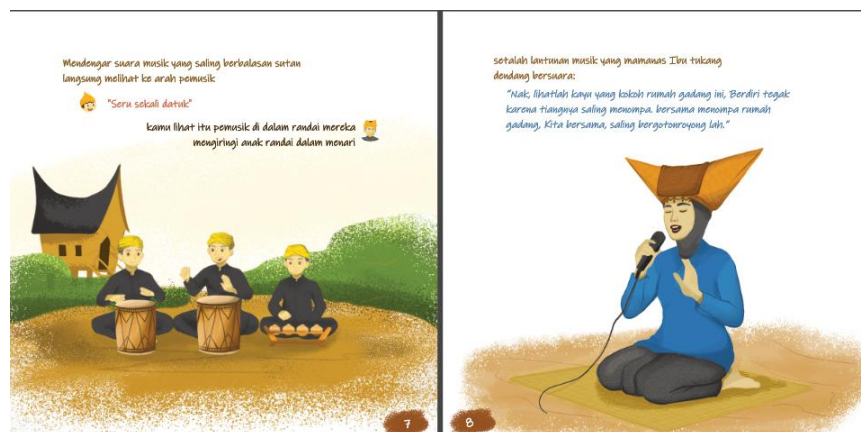
Gambar 4 Halaman 5-6 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 5 Halaman 5-6 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis 2026



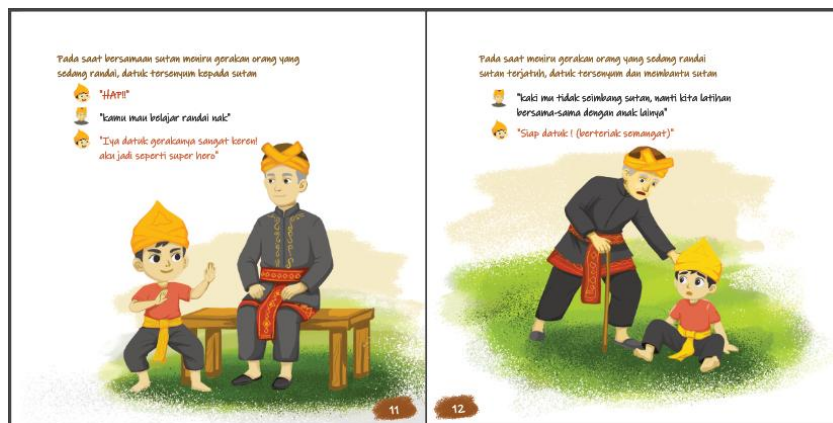
Gambar 6 Halaman 5-6 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



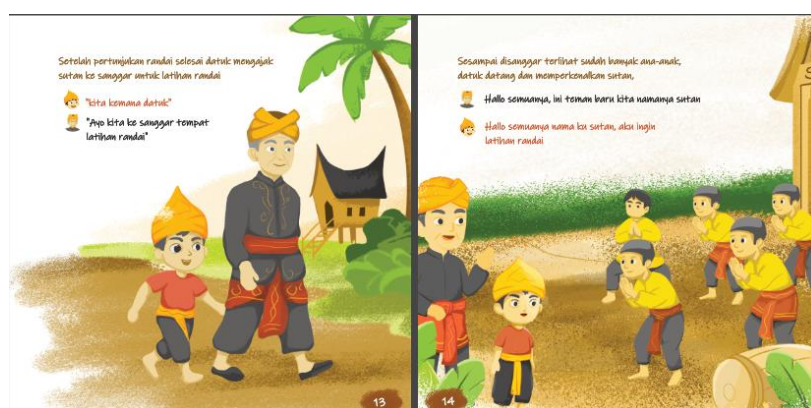
Gambar 7 Halaman 7-8 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 8 Halaman 9-10 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 9 Halaman 11-12 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



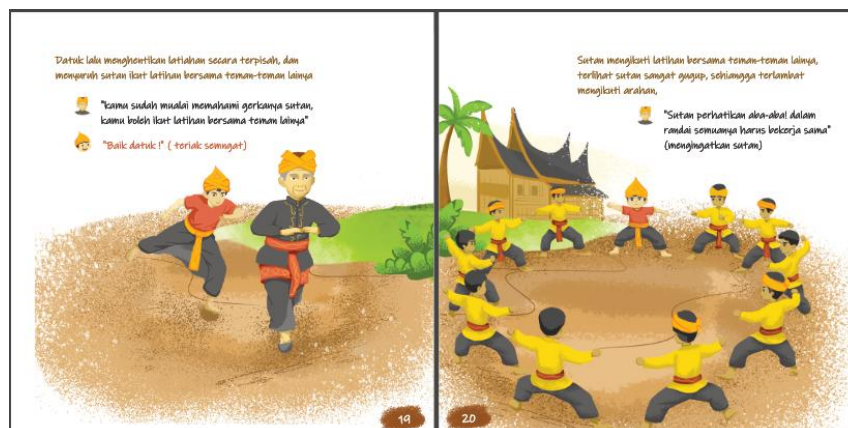
Gambar 10 Halaman 13-14 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 11 Halaman 15-16 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



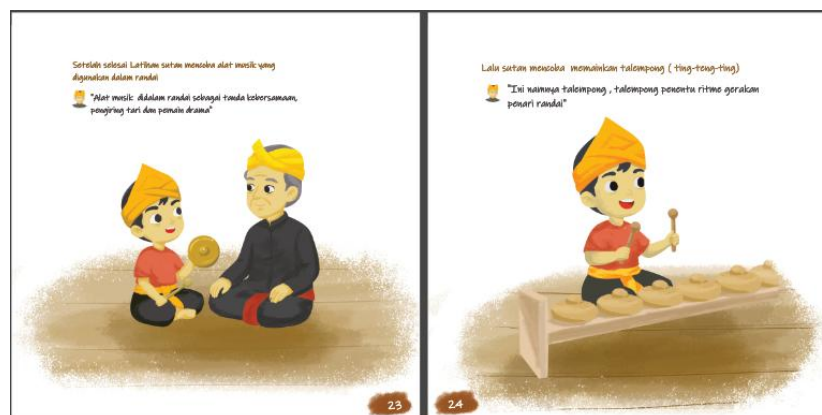
Gambar 12 Halaman 17-18 Buku Cerita *Minang Baranda*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 13 Halaman 19-20 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 14 Halaman 21-22 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 15 Halaman 23-24 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026



Gambar 16 Halaman 25-26 Buku Cerita *Minang Barandai*
Sumber : Penulis, 2026

b. Media pendukung

1. X-banner



Gambar 17 X-Banner Media Pendukung

Sumber : Penulis, 2026

X-Banner yang digunakan dalam perancangan Media Informasi Pengenalan *Randai* kepada Anak-anak ini berukuran 60×160 cm dan dicetak menggunakan bahan albatros. Media ini berfungsi sebagai sarana promosi untuk peluncuran buku cerita *Minang Barandai*, yang menjadi media utama dalam mengenalkan *randai* kepada anak-anak. X-Banner ini akan ditampilkan pada saat acara peluncuran berlangsung. Yang ditunjukkan dengan terapat gambar cover buku *Minang Barandai* pada bagian tengah X-Baner, dibagian bawah Terdapat gambar sutan yang sedang melakukan gerakan tapuak galembong yang merupakan gerakan yang sangat identik dengan *randai*. dan gambar rumah gadang yang menunjukan *randai* kebudayaan minangkabau.

2. Poster



Gambar 18 Media Pendukung Poster

Sumber : Penulis, 2026

Poster ini dirancang sebagai media informasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan buku cerita tentang *Minang Barandai*. Tujuan utama dari poster ini adalah untuk mengajak masyarakat, terutama anak-anak untuk membaca buku tersebut yang ditunjukkan dengan tulisan *Minang Barandai* yang dicetak tebal dengan font yang ramah anak, yang diperkuat dengan ilustrasi sutan dengan gerakan tapuak galembong mengenali *randai* yang merupakan kebudayaan tradisional miangkabau. Konsep utama dari poster ini adalah " Informasi, Edukasi, dan Pelestarian Budaya."

3. Poter kedua



Gambar 19 Media Pendukung Poster 2

Sumber : Penulis, 2026

Poster ini dirancang sebagai media informasi pengenalan *randai* kepada anak-anak yang digambar dengan bentuk sutan yang sedang melakukan gerakan tapuak galembong dan dibelakangnya terdapat gambaran rumah gadang dan lingkaran *randai*, hal ini seolah menggambarkan langkah gerakantapuak galembong tersebut mewakili *randai* merupakan pertunjukan miangkabau yang sangat indah, Tujuan utama dari poster ini adalah untuk mengajak masyarakat, terutama anak-anak untuk mengenali *randai* yang merupakan kebudayaan tradisional miangkabau. Konsep utama dari poster ini adalah " Informasi, Edukasi, dan Pelestarian Budaya." Poster ini dirancang untuk memberikan informasi dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya mengenali dan melestarikan budaya mereka melalui membaca buku. Bahan yang digunakan untuk penerapan poster ini merupakan kertas albatross.

4. T-Shirt



Gambar 20 Media Pendukung *T-Shirt*

Sumber : Penulis, 2026

T-shirt ini dirancang bertujuan untuk menampilkan dan melestarikan pertunjukan *randai* sebagai kebudayaan tradisional minangkabau melalui media fashion, fashion digunakan masyarakat setiap hari sehingga sangat cocok untuk media penyampaian informasi, pada baju terdapat tokoh utama yang sedang melakukan gerakan tapuak galembong gerakan khas dalam pertunjukan *randai* dan dilengkapi dengan rumah gadang sebagai icon kebudayaan minangkabau.

5. Sticker dan pin



Gambar 21 Media Pendukung Stiker Dan Pin

Sumber : Penulis, 2026

Pemilihan sticker dan pin sebagai media informasi pendukung karena sticker dan pin, kerana kebanyakan anak-anak sangat menyukain sticker dan pin sebagai gantungan kuncinya, dalam desain stiker dan pin ilustrasi ini dirancang agar menarik bagi anak anak dan mampu menggugah minat mereka untuk mengetahui lebih banyak tentang *randai* dan budaya minangkabau. Stiker bukan hanya sebagai hiasan, tetapi



juga sebagai alat media informasi yang dapat memperkenalkan anak-anak pada warisan budaya miangkabau. Pesan yang dapat disampaikan melalui gambar tapuak galembong yang di identikan dengan gerakan khas *randai*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan penelitian dalam tugas akhir “Perancangan Media Informasi Pengenalan *Randai* kepada Anak-anak”, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media informasi yang efektif untuk mengenalkan *randai* kepada anak-anak. Penggunaan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakter anak membuat penyampaian informasi tentang *randai* menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media edukatif yang membantu anak-anak memahami dan menghargai budaya mereka. Dukungan media pendamping seperti poster, x-banner, stiker, T-shirt, dan pin turut membantu memperluas penyebaran informasi kepada masyarakat. Selain itu, buku cerita bergambar ini juga berperan dalam meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak melalui kegiatan membaca bersama. Secara keseluruhan, buku cerita bergambar menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap budaya *randai*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsih, F., Zubaidah, S., Suwono, H., & Gofur, A. (2019). The exploration of educational value in *randai* Minangkabau art, Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1225-1248.
- Arzul. (2015). “Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam *randai* Bujang Sampai”. *Jurnal Peradaban Melayu*, (10), 108—122.
- Bahardur, I. (2018). Kearifan Lokal Budaya Minangkabau dalam Seni Pertunjukan Tradisional *randai*. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 7(2), 145-160.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). An Introduction To Information Design. *London: Laurence King Publishing Ltd.*
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Erlyana, Y., & Hansen, Y. (2017). Tinjauan Tipografi Pada Poster Film Horor Indonesia Garapan Rizal Mantovani (Analisa Dengan Prinsip Pokok Tipografi). *Rupa Rupa*, 3(1).
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.



- Handayani, F., & Nuzuli, A. K. (2021). Analisis Semiotika Logo Dagadu. *Ishlah: Jurnal Ilmu Ushuluddin, Adab dan Dakwah*, 3(1), 58-72.
- Herawati, I. (2023). *Penerapan media visual untuk memudahkan pembelajaran anak usia dini*. Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2).
- Masganti, Sit. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenamedia Group. Jakarta.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). *Academic Press*.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73-82.
- Mulyani, F. A., Ma'arif, B. S., & Kamil, P. (2020). Pengaruh Desain Grafis Sebagai Media Dakwah Pada Akun Instagram@ TAQWART Terhadap Akhlak Followers.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : *Gadjah Mada University Press*.
- Nodelman, Perry. 2008. *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*. Baltimore, MY: *John Hopkins University Press*.
- Paramita, N. W. S. P. (2021). Pendidikan karakter anak usia dini melalui mainan edukatif amigurumi berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 1(2), 67-77.
- Pradopo, Rachmat Djoko. (2009). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putri, D. P., & Salam, N. E. U. (2015). Makna Simbolik *randai* Sebagai Kesenian Masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh Provinsi Sumatera Barat. *Jom Fisip*.
- Sayuti, Suminto A. (2008). Berkenalan dengan Prosa Fiksi. Yogyakarta: *Gama Media*.
- Salam, N. E., & Putri, D. P. (2021). *Makna Simbolik Randai sebagai Kesenian Masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh Provinsi Sumatera Barat* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sarumpaet, Riris K. Toha. (2002). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sastra, Y.(2023). Seni *randai* Alami Kemunduran. *Sumber* : <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/09/23/seni-randai-alami-kemunduran>.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.