

Analisis Desain Komunikasi Visual sebagai Subjek Pelestarian Seni Budaya dan Kearifan Lokal Minangkabau

Analysis of Visual Communication Design as a Subject in Preserving Minangkabau Cultural Art and Local Wisdom

Vernanda Em Afdhal¹, M. Sayuti²

^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

Article Info	ABSTRAK
<p>Genesis Artikel: Diterima, 05 Oktober 2023 Direvisi, 22 Oktober 2023 Disetujui, 04 November 2023</p>	<p>Penelitian ini berangkat dari analisis dan proses riview dari keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai salah satu keilmuan yang menjadi pelestarin budaya dan kearifan lokal. Dari beberapa hasil riset yang dilakukan bahwasanya DKV bisa menjadi sebuah keilmuan atau secara sempit media-media desain komunikasi visual dapat dijadikan sebagai subjek dalam melestarikan budaya dan kearifan lokal Minangkabau. Tujuan dari penelitian ini salah satunya untuk mempertegas bahwasanya keilmuan desain komunikasi visual sebagai subjek dapat digunakan untuk upaya pelestarian dan eksistensinya keilmuan ini dalam melestarikan budaya tersebut. Metode yang diadaptasi dari penelitian ini adalah kualitatif (studi literatur dan analisis konten), data dikumpulkan dari proses analisa dan riview dari buku, jurnal, artikel dan karya-karya yang dihasilkan dari media komunikasi visual. Hasil riset berupa pernyataan deskriptif yang bahwasanya desain komunikasi visual dapat menjadi salah satu media yang dapat melestarikan budaya dan kearifan lokal Minangkabau, disamping itu penelitian ini dapat dijadikan rujukan serta berkontribusi untuk pengembangan kurikulum yang ada di daerah studi kasus yaitu pada program studi DKV yang berada di Sumatera Barat.</p>
<p>Kata Kunci: Budaya, Desain Komunikasi Visual, Eksistensi, Kearifan Lokal, Minangkabau.</p>	
	ABSTRACT
<p>Keywords: Culture, Design, Existence, Visual Communication Local Wisdom, Minangkabau.</p>	<p><i>This research stems from the analysis and review process of the field of Visual Communication Design (VCD) as one of the disciplines that contribute to the preservation of Minangkabau culture and local wisdom. From several research findings, it is evident that VCD can be considered as an academic discipline, and more narrowly, visual communication design media can be employed as a subject in preserving Minangkabau culture and local wisdom. One of the objectives of this research is to underscore that the field of visual communication design, as a subject, can be utilized to promote efforts to preserve and enhance the existence of this discipline in conserving the culture. The research methodology adopted for this study is qualitative (literature review and content analysis). Data were collected through the process of analyzing and reviewing books, journals, articles, and works produced through visual communication media. The research results manifest in descriptive statements that emphasize visual communication design's potential as a medium for preserving Minangkabau culture and local wisdom. Furthermore, this research can be used as a reference and can contribute to the development of the curriculum in the case study area, namely the Visual Communication Design program located in West Sumatra.</i></p>
	<p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> 
<p>Penulis Korespondensi: Vernanda Em Afdhal, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Email: vernandaemafdhal@gmail.com</p>	

1 PENDAHULUAN

Analisis keilmuan Desain Komunikasi Visual pada penelitian ini, DKV menjadi subjek pelestarian budaya, seni, dan kearifan lokal Minangkabau, yang berarti DKV sebagai disiplin ilmu desain dan seni dapat digunakan untuk memvisualkan nilai kebudayaan, baik itu tradisi maupun warisan Minangkabau. Bisa berupa ilustrasi, desain grafis, audio visual, dan media-media lainnya.

Keilmuan merujuk kepada bidang pengetahuan yang terhubung dengan suatu disiplin ilmu atau cabang ilmu tertentu yang secara khas dan sistematis mengadopsi metode dan pendekatan dalam akuisisi serta perkembangan pengetahuan [1]. Pada umumnya, keilmuan memiliki keterkaitan erat dengan pengamatan, penjelasan, dan prediksi atas fenomena yang terdapat dalam domain alamiah atau sosial, serta mencakup sejumlah elemen esensial seperti teori, konsep, metode penelitian, dan aplikasi praktis [2]. Keilmuan juga dapat mencakup proses pembuktian, pengujian, dan verifikasi atas pengetahuan yang telah diperoleh dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Sebagai akibatnya, keilmuan berperan sebagai dasar yang krusial dalam kemajuan pengetahuan dan teknologi, mampu menawarkan solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari [3].

Perkembangan keilmuan sangatlah cepat dan dinamis. Setiap tahunnya, banyak penemuan-penemuan baru dilakukan dan pengetahuan baru ditemukan. Perkembangan teknologi dan komunikasi juga turut mempercepat perkembangan keilmuan diberbagai bidang [4]. Perkembangan keilmuan juga dapat dilihat dari pergeseran paradigma atau cara pandang dalam suatu bidang ilmu tertentu. Paradigma baru biasanya muncul setelah terjadi perdebatan atau kontroversi di antara para ilmuwan mengenai konsep dan teori yang telah ada. Selain itu, perkembangan keilmuan juga terkait erat dengan penemuan alat dan teknologi yang baru [5]. Alat dan teknologi baru dapat membantu para ilmuwan untuk menemukan hal-hal yang sebelumnya sulit untuk diobservasi atau diukur [6]. Perkembangan keilmuan juga tidak terlepas dari interaksi antara para ilmuwan diberbagai negara dan lembaga penelitian [7]. Adanya pertukaran ide dan pengetahuan antara para ilmuwan dari berbagai negara dapat mempercepat perkembangan ilmu pengetahuan secara global [8].

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan keilmuan telah mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan kemunculan metode baru dalam analisis data, seperti big data, machine learning, dan artificial intelligence [9]. Metode-metode ini memungkinkan proses pengumpulan, analisis, dan pemanfaatan data menjadi lebih efisien dan efektif dalam berbagai domain ilmiah [10]. Secara keseluruhan, perkembangan keilmuan terus berlanjut, dan diharapkan mampu memberikan manfaat yang substansial bagi kehidupan manusia serta menawarkan solusi atas beragam tantangan yang mungkin dihadapi oleh manusia di masa mendatang

Lebih lanjut, dalam konteks desain, perhatian khusus diberikan pada aspek estetika atau keindahan, dengan tujuan agar hasil desain memiliki daya tarik yang memikat pengguna atau konsumen. Selain itu, dalam ruang lingkup yang lebih luas, desain juga dapat merujuk kepada berbagai bidang seni dan kreatif, seperti desain grafis, desain interior, desain mode, atau desain produk [11]. Di dalam bidang-bidang ini, proses desain menghasilkan karya seni atau produk yang tidak hanya memiliki nilai estetika yang tinggi tetapi juga memiliki nilai jual yang signifikan [12]

Desain komunikasi visual (DKV) merupakan subdisiplin dalam bidang desain yang berfokus pada penyampaian pesan atau informasi menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, tipografi, warna, dan bentuk. Tujuan utama dari desain komunikasi visual adalah untuk mentransmisikan pesan secara jelas dan efektif kepada audiens yang dituju [13]. Proses desain komunikasi visual melibatkan kegiatan kreatif dalam menciptakan konsep, mengembangkan ide, dan memilih elemen visual yang paling sesuai untuk menyampaikan pesan yang dimaksud. Beberapa contoh dari karya dan media desain komunikasi visual mencakup poster, brosur, majalah, buku, iklan, kemasan produk, dan desain logo. Keberadaan desain komunikasi visual relevan dalam berbagai bidang seperti periklanan, pemasaran, media massa, seni dan budaya.

Budaya secara umum dapat didefinisikan sebagai kompleksitas cara hidup dan pola pikir yang dianut dan diamalkan oleh suatu kelompok masyarakat tertentu [14]. Budaya melibatkan sejumlah aspek signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk bahasa, agama, seni, musik, tata cara berpakaian, tradisi, struktur sosial, dan unsur-unsur lainnya [15]. Perkembangan dan karakteristik budaya sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti sejarah, geografi, agama, politik, serta faktor ekonomi. Masing-masing kelompok masyarakat memiliki budaya unik yang berkembang seiring berjalannya waktu dan dipengaruhi oleh sejumlah variabel tersebut [16].

Budaya juga dapat dilihat sebagai warisan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan merupakan komponen integral dari identitas sebuah kelompok masyarakat. Dalam budaya, terdapat nilai-nilai, norma, dan aturan yang mengatur dan membimbing perilaku serta interaksi antarindividu dalam masyarakat. Meski demikian, dalam konteks era globalisasi dan modernisasi, budaya mengalami perubahan dan perkembangan yang signifikan [17]. Perkembangan teknologi dan media sosial berperan penting dalam mempengaruhi pola pikir serta perilaku masyarakat, sambil membawa pengaruh budaya dari negara-negara lain [18].

Menjaga dan memelihara budaya merupakan suatu keharusan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari warisan manusia. Upaya pelestarian budaya dapat diwujudkan melalui sejumlah metode, termasuk pelestarian bangunan bersejarah, tradisi dan festival, seni pertunjukan seperti tarian dan musik, serta dokumentasi dan akuisisi informasi yang berkaitan dengan budaya tersebut. Budaya Minangkabau telah memunculkan keingintahuan banyak orang terkhusus kepada pengamat dan peneliti diberbagai disiplin ilmu.

Paling menarik perhatian adalah kajian tentang aspek sosial budaya dan politik. Informasi awal mengenai budaya dan masyarakat Minangkabau ke masyarakat luar sebenarnya telah dilakukan oleh orang Minang itu sendiri, baik dalam bentuk oral atau lisan maupun tulisan. Bahkan apabila informasi tersebut merujuk kepada bahasa lisan, diperkirakan upaya tersebut telah lama dilakukan oleh orang-orang Minang melalui para perantau-perantaunya. Upaya yang dilakukan untuk menyampaikan dan menyebarluaskan informasi tersebut ditandai dengan adanya tradisi ba-kaba atau bisa disebut tradisi menceritakan tentang sebuah kisah/cerita. [19].

Kebudayaan Minangkabau adalah warisan budaya yang berasal dari masyarakat etnis Minangkabau, yang merupakan salah satu kelompok etnis terbesar di Indonesia dan dikenal dengan kekayaan budayanya yang unik. Kebudayaan Minangkabau menonjolkan nilai-nilai adat yang sangat kental, termasuk sistem matriarki, semangat gotong-royong, serta prinsip adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah (yang berarti hukum adat mereka yang berdasarkan ajaran Islam, yang diambil dari Kitab Suci Alquran) [20]. Kearifan lokal Minangkabau adalah nilai-nilai dan tradisi yang dianut oleh masyarakat Minangkabau dan berkembang dari generasi ke generasi. Kearifan lokal tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan seperti keagamaan, sosial, adat istiadat, ekonomi, dan lingkungan. Dalam hal lingkungan, kearifan lokal Minangkabau mencakup tradisi adat yang melindungi lingkungan dan alam sekitar, seperti adat pepadun dan adat basandiang. Adat pepadun adalah tradisi yang mengatur tata cara pemanfaatan sumber daya alam secara lestari dan berkelanjutan, sedangkan adat basandiang adalah tradisi yang melindungi sumber mata air dan lingkungan sekitarnya. Kearifan lokal Minangkabau menjadi warisan budaya yang sangat berharga dan perlu dilestarikan. Dalam perkembangan zaman, kearifan lokal ini masih terus dipegang teguh oleh masyarakat Minangkabau sebagai bagian dari identitas budaya mereka. [21].

Desain komunikasi visual dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan produk-produk kreatif yang terinspirasi dari seni dan budaya Minangkabau, seperti kain tenun, ukiran kayu, atau kerajinan tangan. Dengan menggunakan desain komunikasi visual yang menarik, produk-produk tersebut dapat dijual dengan lebih menarik dan dapat membantu memperkenalkan keindahan seni dan budaya Minangkabau kepada masyarakat luas. Dengan demikian, keberadaan desain komunikasi visual sangat penting dalam mempertahankan kebudayaan Minangkabau. Desain komunikasi visual dapat menjadi sarana untuk mempromosikan, melestarikan, dan mengembangkan kebudayaan Minangkabau, sehingga kebudayaan tersebut dapat terus hidup dan berkembang di era modern ini.

Penelitian ini secara garis besar akan menganalisis desain komunikasi visual sebagai subjek pelestarian kebudayaan dan kearifan lokal Minangkabau. Melalui keilmuan desain komunikasi visual baik dilihat dari perspektif sempit seperti karya yang dihasilkan maupun mata kuliah yang ada pada keilmuan tersebut dapat dijadikan sebagai media komunikasi visual untuk mengangkat kelokalan baik budaya, produk seni, dan kearifan lokal dari Minangkabau itu sendiri. Media-media komunikasi visual selain dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan tentang Minangkabau. Tentunya riset ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum pada program studi desain komunikasi visual atau standar pengajaran seperti silabus dan bahan ajar yang mengadapatasi kearifan lokal setempat.

Setelah dilakukan riset dan analisis penelitian ini belum banyak dilakukan, maksudnya dalam hal menyatakan bahwasanya DKV bisa menjadi media untuk melestarikan kebudayaan lokal Indonesia terutama Minangkabau. Dibuktikan juga dari belum banyak artikel jurnal yang membahas tentang DKV sebagai keilmuan atau alat yang bisa digunakan untuk pelestarian budaya Minangkabau.

2 METODE PENELITIAN

Metode kualitatif adalah sebuah pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena atau masalah sosial melalui pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif dan tidak terukur secara numerik [22]. Metode ini digunakan untuk mengeksplorasi makna dan persepsi yang terkandung dalam interaksi sosial, serta untuk mengembangkan pemahaman tentang pandangan, nilai, dan kepercayaan yang mempengaruhi tindakan dan perilaku manusia. Penelitian kualitatif biasanya menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi partisipan, wawancara mendalam, dan studi kasus, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan induktif. Pendekatan induktif mengacu pada proses analisis yang berusaha memahami fenomena sosial dari data spesifik yang dikumpulkan, bukan berdasarkan hipotesis atau kerangka teoritis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Metode yang akan diadapatasi adalah penelitian kualitatif, pada dasarnya penelitian ini akan menghasilkan berupa hasil kajian deskriptif tentang bagaimana kelimuan desain komunikasi visual dapat dipadupandakan dengan kebudayaan lokal, terutama Minangkabau. Langkah awal yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data dan observasi lapangan. Setelah itu menganalisis data-data lapangan dan dideskripsikan untuk kemudian mendapatkan hasil dari penelitian ini.

3 HASIL DAN ANALISIS

Produk-produk dari keilmuan desain komunikasi visual akan dibagi menjadi tiga kelompok untuk dijadikan sebagai studi kasus. Pertama dilihat dari hasil-hasil karya mahasiswa yang telah dipamerkan. Kedua dari luaran mata kuliah pada program studi desain komunikasi visual yang mengadaptasi kebudayaan, kesenian, tradisi lokal Minangkabau. Ketiga dilihat dari perspektif artikel yang telah diterbitkan dalam bentuk jurnal.

Studi kasus pertama yaitu dilihat dari perspektif karya akhir, karya akhir desain komunikasi visual merupakan proyek akhir yang harus diselesaikan oleh mahasiswa program studi desain komunikasi visual. Karya akhir biasanya berupa sebuah karya desain visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak dengan cara yang efektif dan menarik. Gambar dibawah merupakan hasil dari karya akhir mahasiswa desain komunikasi visual yang telah selesai dipamerkan, dari *display*, tema, dan objek yang diangkat merupakan makanan tradisional Minangkabau, sebagai makanan yang hampir hilang maka mahasiswa sebagai perancang membuat kemasan atau *packaging* yang menarik secara visual ataupun estetika dan juga fungsinya.



Gambar 1. *Display* Pameran Desain Kemasan Makanan Tradisional
Dok. Vernanda Em Afdhal



Gambar 2. *Display* Pameran *Pop Up Book*
Dok. Vernanda Em Afdhal

Dengan menggunakan desain kemasan yang sesuai, pemasaran menjadi lebih efisien dan efektif, sekaligus menghasilkan peningkatan penjualan bagi pengrajin seni atau pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), serta meningkatkan apresiasi dari masyarakat atau pasar konsumen, baik yang berasal dari Minangkabau maupun yang datang dari luar Minangkabau, terhadap produk seni budaya Minangkabau [23].

Selanjutnya pada gambar 2 diatas, ini merupakan hasil karya akhir mahasiswa yang berangkat dari fenomena tentang kurangnya minat baca anak-anak zaman sekarang, maka dengan media *buku pop up* yang interaktif dengan objek sejarah dan tradisi Minangkabau, karya akhir ini dapat menjadi media alternatif untuk mempelajari tentang sejarah dan tradisi Minangkabau. Hasil- hasil karya mahasiswa desain komunikasi visual yang telah mereka rancang selanjutnya akan dipamerkan, kegiatan ini merupakan bagian yang sangat penting dalam proses akademik bagi mahasiswa DKV. Adapun manfaat dari pameran ini adalah untuk mengevaluasi kualitas, pengalaman praktis, meningkatkan kreativitas, bentuk pengakuan, portofolio, berbagi, dan meningkatkan kemampuan dalam presentasi. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



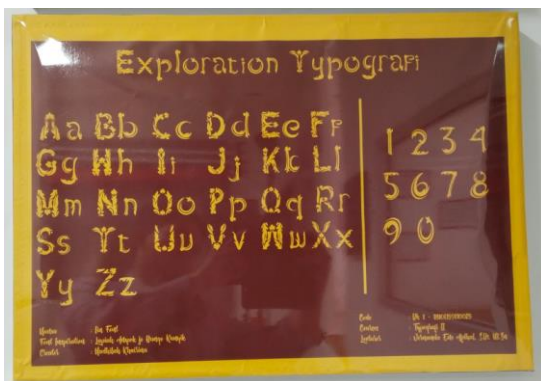
Gambar 3. Kunjungan dosen ke *stand* pameran film
Dok. Vernanda Em Afdhal



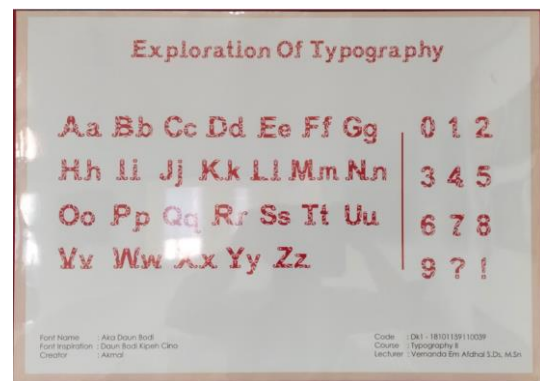
Gambar 4. Kunjungan dosen ke *stand* buku ilustrasi
Dok. Vernanda Em Afdhal

Bagian selanjutnya melihat eksistensi dari mata kuliah yang ada pada program studi DKV yang mana tradisi lokal Minangkabau diangkat sebagai studi kasus untuk dikolaborasikan dengan media-media desain komunikasi visual. Dari sini mahasiswa memungkinkan menyampaikan pesan, nilai, dan identitas budaya melalui elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan gambar. Dengan bahasa visual ini, budaya dapat diungkapkan dan dijelaskan dengan cara yang lebih kuat dan mengesankan daripada kata-kata.

Proses eksplorasi dan hasil akan menjadi media karya baru sehingga budaya dan tradisi Minangkabau dapat dilestarikan dengan cara yang berbeda. Misalnya, matakuliah tipografi yang bisa menghasilkan jenis-jenis *typeface* baru yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan desain dengan tema budaya. Berikut beberapa contoh hasil eksplorasi antara huruf latin dan motif ukir atau ornamen Minangkabau yang terdapat pada gambar 5 dan 6:



Gambar 5. *Typeface* terinspirasi motif ukir *lapiak ampek jo bungo kunyik*
Dok. Vernanda Em Afdhal

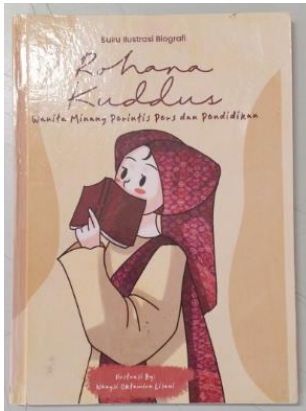


Gambar 6. *Typeface* terinspirasi motif ukir *daun bodi jo kipeh cino*
Dok. Vernanda Em Afdhal

Mata kuliah komik dan juga media buku ilustrasi, ada beberapa poin penting yang dihasilkan dari mengeksplorasi cerita lokal untuk ditransformasi ke dalam media komik maupun cerita sejarah kepahlawanan dari Minangkabau, seperti visualisasi budaya yang mungkin penggambaran visual yang kuat yang dapat menggambarkan dengan detail tradisi, kostum, arsitektur, dan elemen lainnya dalam kebudayaan Minangkabau. Narasi visual dalam media komik dan buku dapat memungkinkan pengarang atau kreator menyampaikan cerita yang menggambarkan situasi budaya dan interaksi antar karakter.

Bagian penting selanjutnya mata kuliah ini dapat juga sebagai upaya untuk deklarasi identitas, yang merupakan cara kuat untuk memperkenalkan kepada orang-orang luar budaya Minangkabau yang dilihat dari segi keindahan dan keunikan budayanya. Selanjutnya, bisa menjadi alat pengajaran tentang sejarah, nilai dan tradisi Minangkabau, pengenalan global, menghidupkan kisah-kisah tradisional. Dari karya pada gambar 7, 8, 9, dan 10

merupakan wujud visual yang sebelumnya hanya berbentuk bahasa verbal, sehingga dengan adanya visual yang menarik tentu diharapkan menambah minat baca dan ketertarikan generasi muda sekarang terhadap sejarah, cerita rakyat maupun ketokohan Minangkabau.



Gambar 7. Buku ilustrasi Rohana Kuddus
Dok. Vernanda Em Afdhal



Gambar 8. Buku Ilstrasi Pahlawan Bagindo Aziz Chan
Dok. Vernanda Em Afdhal

Desain komunikasi visual dapat digunakan untuk merepresentasikan identitas budaya. Ini termasuk identitas etnis, nasional, regional, atau kelompok. Misalnya, logo atau simbol khas dapat mencerminkan budaya tertentu dan menjadi pengenal yang kuat. Dapat juga mendukung pengembangan budaya dengan mempromosikan seni, budaya, dan ekonomi kreatif. Misalnya, melalui desain produk yang menggabungkan unsur-unsur budaya tradisional dengan modernitas.

Kearifan lokal semakin terperosok sejalan dengan merambahnya era globalisasi, di mana generasi penerus cenderung lebih akrab dengan budaya dari luar negeri daripada budaya dalam negeri. Salah satu contohnya adalah cerita rakyat. Sebagian besar cerita rakyat disampaikan secara lisan, sehingga tingkat literasi terhadapnya sangat terbatas bahkan dapat hilang seiring berjalannya waktu, maka komik menjadi media yang efektif untuk menyampaikan secara visual cerita-cerita tersebut [24].



Gambar 9. Komik permainan tradisional Minangkabau
sepak tekong
Dok. Vernanda Em Afdhal



Gambar 10. Komik fantasi diadaptasi dari cerita
rakyat Minangkabau *Siamang Putih*
Dok. Vernanda Em Afdhal

Artikel ilmiah tentang kebudayaan Minangkabau menyumbangkan pengetahuan baru atau pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Minangkabau. Ini membantu memperluas dan memperkaya pengetahuan manusia tentang berbagai aspek budaya, seperti sejarah, nilai, tradisi, dan praktik. Hal ini dapat membantu dalam

pemeliharaan dan pelestarian budaya. Mereka dapat memberikan pandangan tentang cara menjaga dan merawat warisan budaya agar tetap hidup dan relevan dalam konteks zaman modern.

Mempromosikan pemahaman antar budaya, sehingga dapat membantu orang memahami perbedaan budaya, meminimalkan stereotip, dan membangun jembatan komunikasi dan pemahaman antara kelompok budaya yang berbeda. Artikel ilmiah tentang kebudayaan dapat menginspirasi seniman, penulis, dan pencipta lainnya untuk menghasilkan karya-karya kreatif yang terinspirasi oleh budaya. Ini dapat memperkaya dunia seni dan kreativitas.

Penelitian ini mengambil beberapa sampel jurnal, beberapa hasil tangkapan layar artikel ilmiah pada jurnal yang berbeda, yang menjadi objek review yaitu jurnal dari program studi desain komunikasi visual yang ada di Sumatera Barat, pertama dari DKV Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. Jurnal dengan nama Judikatif: Jurnal Desain dan Komunikasi Kreatif dari beberapa terbitan ada dua artikel yang dipilih dengan seperti Perancangan *Pop Up Book* tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh dan Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Tradisional *Sipak Rago*, bisa dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Jurnal program studi DKV pada jurnal Judikatif.
Dok. Vernanda Em Afdhal



Gambar 12. Jurnal program studi DKV pada jurnal DEKAVE dan VCoDe.
Dok. Vernanda Em Afdhal

Pada jurnal yang terdapat pada gambar di atas terdapat pada Gambar 12, pertama jurnal dari Universitas Negeri Padang dan Institut Seni Indonesia Padang Panjang, dari judul artikel sangat jelas penelitian atau rancangan dari mahasiswa dan dosen menjadikan Minangkabau sebagai objek penelitian yang dibuat dalam perspektif komunikasi visual. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwasanya keilmuan desain komunikasi visual dapat menjadi salah satu keilmuan atau media yang dapat melestarikan Minangkabau. Kontribusi dalam penulisan riset ini juga hendaknya bisa memberikan sumbangan pemikiran terhadap subjek yaitu desain komunikasi visual dalam pengembangan kurikulum, bahan ajar, dan yang lainnya.

4 KESIMPULAN

Desain komunikasi visual sebagai keilmuan dapat mendukung pengembangan budaya dengan mempromosikan seni, budaya, dan ekonomi kreatif. Misalnya, melalui desain produk, komik, tipografi dan yang lainnya yang menggabungkan unsur-unsur budaya tradisional dengan modernitas. Minangkabau sebagai sebuah entitas dapat merujuk pada beberapa aspek termasuk budaya, geografis sejarah dan lain-lain dapat dilestarikan dengan adanya keilmuan desain komunikasi visual. Penelitian ini dilakukan untuk memperkuat keilmuan desain komunikasi visual yang dapat dijadikan sebagai subjek pelestarian budaya Minangkabau. Setelah melihat dari studi studi kasus yang ada dan riset kualitatif dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini merupakan deskripsi yang menyatakan keilmuan desain komunikasi visual sangat relevan dengan tujuan untuk melestarikan budaya lokal Indonesia terutama Minangkabau. Terakhir tentu tidak hanya tentang Minangkabau, penelitian ini harusnya bisa juga membuka diskusi-diskusi tentang pengembangan terkait kurikulum program studi desain komunikasi visual di Sumatera Barat. Diferensiasi penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah terkait penegasan lebih spesifik mengenai keilmuan desain komunikasi visual dapat menjadi sebagai subjek pelestarian budaya Minangkabau dan diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan kurikulum program studi desain komunikasi visual terutama yang berada di Sumatera Barat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Ketua Yayasan Pendidikan Komputer Padang, Rektor Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan LPPM Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Kepala Labor Studio dan Galeri DKV Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

REFERENSI

- [1] M. R. Hendrawan, *Pengantar Pengorganisasian dan Temu Balik Informasi: Pendekatan, Konsep, dan Praktik*. Universitas Brawijaya Press, 2021.
- [2] A. S. Hamdi and E. Bahruddin, *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish, 2015.
- [3] C. G. Haryono, *Ragam metode penelitian kualitatif komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- [4] M. I. N. Halut and M. Utara, "Dinamika Perkembangan Kurikulum di Indonesia Nuraini Soleman," pp. 1–14, 2020.
- [5] T. A. Ahmad, *Sejarah kontroversial di Indonesia: Perspektif pendidikan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016.
- [6] M. Dr. Umar Sidiq, M. Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, vol. 53, no. 9. 2019. [Online]. Available: <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>
- [7] E. Nuravipah, M. S. Assabana, W. Nugroho, and S. Seipah, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul," *KASTA J. Ilmu Sos. Agama, Budaya dan Terap.*, vol. 2, no. 3, pp. 139–147, 2022, doi: 10.58218/kasta.v2i3.376.
- [8] R. A. Purnomo, *Ekonomi kreatif pilar pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media, 2016.
- [9] et al. Muhammad Wali, S. T., *Penerapan & Implementasi Big Data di Berbagai Sektor (Pembangunan Berkelanjutan Era Industri 4.0 dan Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [10] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [11] M. Fitriah, *Komunikasi pemasaran melalui desain visual*. Deepublish, 2018.
- [12] N. Migotuwio, *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara, 2020.
- [13] S. Mamis and et al., "Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual," PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [14] D. Hariyanto and F. A. Dharma, *Buku Ajar Komunikasi Lintas Budaya*. Umsida Press, 2020.
- [15] R. J. Nur, D. Wildan, and S. Komariah, "Kekuatan Budaya Lokal: Menjelajahi 3S (," vol. 4, no. 2, pp. 166–179, 2023.
- [16] A. Azhar, A. Agussabti, and I. Indra, "Model Kearifan Lokal dalam Konteks Pembangunan Pariwisata," *Pariwisata Budaya J. Ilm. Agama Dan Budaya*, vol. 3, no. 2, p. 62, 2018, doi: 10.25078/pba.v3i2.605.
- [17] R. Ardiwidjaja, *Arkeowisata: Mengembangkan daya tarik pelestarian warisan budaya*. Deepublish, 2018.
- [18] T. Hendra, "Media Massa Dalam Komunikasi Pembangunan," *J. at-Taghyir J. Dakwah dan Pengemb. Masy. Desa*, vol. 1, no. 2, pp. 136–152, 2019, doi: 10.24952/taghyir.v1i2.1723.
- [19] V. E. Afdhal, F. Edwardi, and D. Aldina, "Perancangan Motion Comic Kaba Minangkabau Puti Nilam Cayo," *J. Desain*, vol. 9, no. 1, pp. 120–130, 2021, [Online]. Available: https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/10597

- [20] S. Rosa, "Bias Patriarki Di Balik Pelaksanaan Tradisi Tunduk Di Minangkabau," *Semiot. J. Ilmu Sastra dan Linguist.*, vol. 22, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.19184/semiotika.v22i1.17892.
- [21] F. Yulika, *Epistemologi Minangkabau: Makna Pengetahuan dalam Filsafat Adat Minangkabau*. ISI Padangpanjang, 2017.
- [22] M. Ramdhan, "Metode penelitian," Cipta Media Nusantara, 2021.
- [23] V. E. Afdhal, "Perancangan E-Commerce Berbasis Marketplace Produk Seni Budaya Minangkabau," *J. KomtekInfo*, vol. 5, no. 1, 2018, doi: 10.35134/komtekinfo.v5i1.13.
- [24] V. E. Afdhal, "Siamang Putih: Komik Fantasi Kearifan Lokal Cerita Rakyat Minangkabau," *Judikatif J. Desain Komun. Kreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 46–50, 2019, doi: 10.35134/judikatif.v1i2.32.

