



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Dalam bukunya, Landa (2011) menyatakan bahwa desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang merupakan representasi visual dari sebuah informasi yang bertujuan untuk disampaikan kepada target yang sudah dituju agar memengaruhi perilaku audiens yang melihatnya (hlm. 2)

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2011), terdapat empat elemen dari desain dua dimensi, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 16).

2.1.1.1 Garis

Garis terdiri dari titik yang memanjang beredar lurus, melengkung, atau membentuk sudut. Garis biasanya diakui sebagai bentuk yang memanjang dan bukan lebar. Namun, garis memiliki kualitas ketebalan yang berbeda-beda seperti halus, tebal, teratur, dan berubah-ubah (Landa, 2011, hlm. 16).

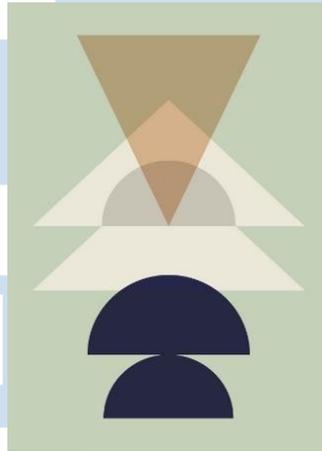


Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://www.crystalhinds.com/line.html>

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah outline dari suatu benda. Bentuk menggambarkan area permukaan suatu benda dua dimensional (*flat*) yang terbentuk dari susunan garis, warna, nada, atau tekstur. Bentuk tersusun dari tiga bentuk dasar: persegi, segi empat, dan lingkaran (Landa, 2011, hlm. 17-19).



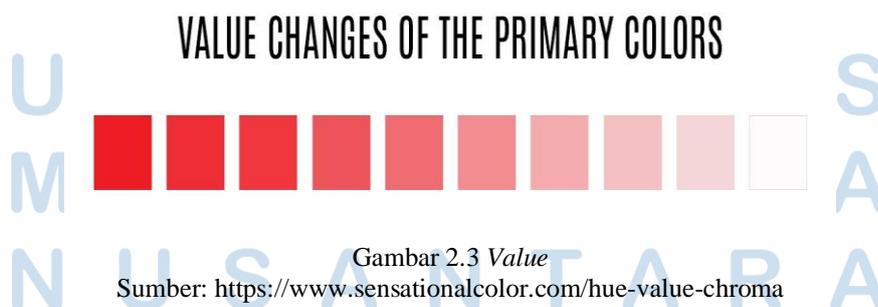
Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://www.trendland.com/ferm-living-geometry-posters/>

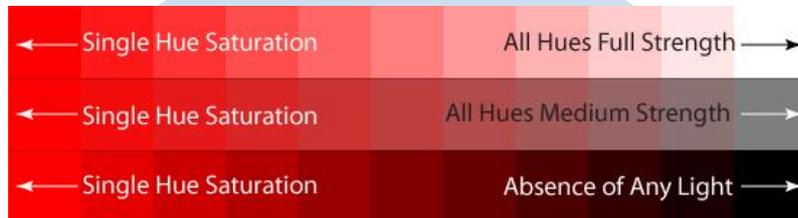
2.1.1.3 Warna

Warna adalah pantulan cahaya yang orang dapat lihat pada permukaan suatu benda yang hanya dapat dilihat bila terkena cahaya. Warna yang terdapat pada layar adalah warna primer. Ketiga warna primer tersebut adalah merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) (RGB). Di layar, ketiga warna tersebut dapat dicampur menjadi jutaan warna lain. (Landa, 2011, hlm. 20).

- 1) *Value* merupakan tingkat kecerahan dari warna.



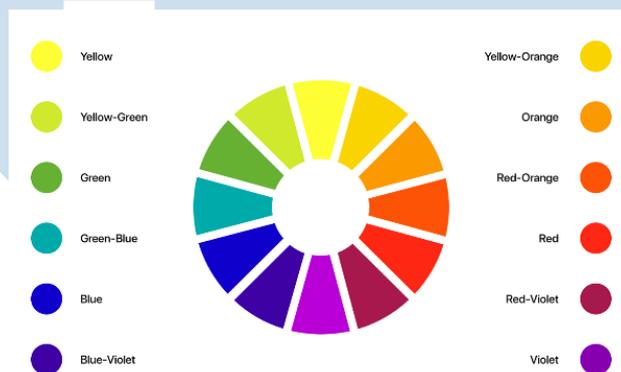
- 2) *Saturation* merupakan tingkat kepekatan dari warna yang dicampur dengan hitam atau putih.



Gambar 2.4 *Saturation*

Sumber: <http://learn.leighcotnoir.com/artspeak/elements-color/hue-value-saturation/>

- 3) *Hue* merupakan tingkat intensitas warna yang paling tinggi dan paling asli yang tidak dicampur dengan warna netral apapun.



Gambar 2.5 *Hue*

Sumber: <https://medium.com/design-team-insights/from-hue-to-color-story-a-basic-understanding-of-colors-e55058e6434e>

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah kualitas dari perabaan sebuah permukaan. Dalam seni visual, terdapat dua jenis tekstur, yang pertama adalah tekstur taktil. Tekstur taktil adalah tekstur yang secara fisik dapat diraba dan dirasakan. Tekstur taktil juga biasa disebut tekstur yang sebenarnya. Jenis tekstur yang kedua adalah tekstur visual. Tekstur visual dibuat berdasarkan tekstur yang sebenarnya menjadi ilusi yang dapat dilihat tetapi bila diraba tidak akan terasa seperti tekstur aslinya (Landa, 2011, hlm. 23).



Gambar 2.6 Tekstur

Sumber: <https://www.canva.com/learn/texture>

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam menjalankan komunikasi visual, terdapat prinsip yang diterapkan. Prinsip dasar desain saling bergantung satu sama lain. Seiring berjalannya waktu, prinsip desain akan menjadi kebiasaan seorang desainer dalam melatih mendesain (Landa, 2011, hlm. 24).

2.1.2.1 Format

Format adalah Batasan jelas yang membungkus suatu ruang (Landa, 2011, hlm. 24-25).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan visual yang beratnya di distribusikan secara merata untuk mencapai keharmonisan bagi yang melihatnya. (Landa, 2011, hlm. 25-26).

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah susunan yang menuntun audiens untuk memproses informasi visual sesuai urutan alur yang dimaksud oleh seorang desainer. Hierarki visual menggunakan elemen-elemen grafis sebagai penuntun para pembaca (Landa, 2011, hlm. 28).

2.1.2.4 Empasis

Empasis adalah bagian yang menentukan sebuah hierarki visual dengan cara menentukan prioritas komponen elemen visual menjadi sebuah flow bagi para pembacanya (Landa, 2011, hlm. 29).

2.1.2.5 Ritme

Dalam desain grafis, Ritme adalah pengulangan yang konsisten dari sebuah elemen grafis yang menciptakan pola sehingga menciptakan sebuah irama (Landa, 2011, hlm. 30-31).

2.1.2.6 Kesatuan

Kesatuan sebuah karya diciptakan dari kesinambungan elemen-elemen grafis dan tipe-tipe visual. Elemen-elemen visual tersebut belum tentu sama tapi mendukung satu sama lain sebagai suatu kesatuan utuh dari sebuah karya (Landa, 2011, hlm. 31).

- 1) *Proximity* adalah dimana elemen visual yang mirip dengan satu sama lain sehingga menimbulkan rasa kesatuan antar satu sama lain.
- 2) *Continuity* dihasilkan dari koneksi dari elemen-elemen visual yang muncul secara berlanjut sehingga menimbulkan rasa keberhubungan antara elemen-elemen visual tersebut.
- 3) *Closure* dihasilkan dari kecenderungan persepsi yang menyambungkan elemen-elemen individual menjadi sebuah kesatuan yang menyeluruh.
- 4) *Common fate* dihasilkan dari elemen-elemen yang searah sehingga dianggap menjadi sebuah kesatuan.
- 5) *Continuing line* adalah hasil dari garis-garis yang selalu dianggap mengikuti lajur yang paling sederhana sehingga audiens melihat pergerakannya secara keseluruhan walaupun terdapat garis yang terputus.

2.1.3 Tipografi

Dalam bukunya, Landa (2011) menyatakan bahwa tipografi adalah desain dari bentuk huruf yang disusun dalam bentuk dua dimensional untuk ditampilkan pada layar dan media cetak (hlm. 44).

2.1.3.1 Klasifikasi *Typeface*

Berdasarkan sejarah, terdapat beberapa klasifikasi kategori *typeface* berdasarkan gaya dan sejarahnya. (Landa, 2011, hlm. 47-48).

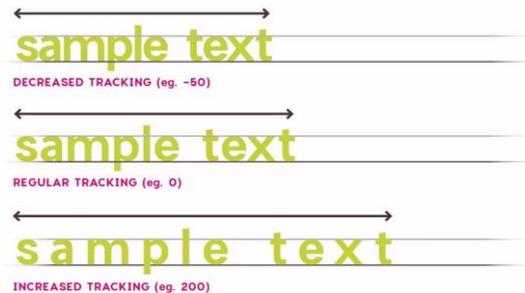
- 1) *Old style* adalah *typeface* bergaya romawi, diturunkan dari huruf yang dituliskan menggunakan pena yang berujung lebar menghasilkan huruf yang memiliki karakter ujung yang bersiku. Contohnya adalah *Garammond* dan *Palatino*.
- 2) *Transitional* adalah *typeface* serif yang melambangkan trasisi dari *old style* ke gaya *modern*. Memiliki karakteristik huruf dari *Old Style* dan *modern*. Contohnya adalah *Backersville* dan *Century*.
- 3) *Modern* merupakan *typeface* serif yang bentuknya lebih geometris dibandingkan dengan *typeface Old style*. Bentuknya dihasilkan dari pena yang ujungnya berbentuk pahat menghasilkan karakter yang lebih simetris dan garis tebal-tipis. Contohnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.
- 4) *Slab serif* merupakan *typeface* serif yang berkarakter tebal berbentuk seperti lempengan (*slablike*). Contohnya dari *Slab Serif* adalah *Memphis* dan *Clarendon*.
- 5) *Sans serif* berkarakter kebalikan dari Serif. *Typeface* tersebut tidak memiliki karakter Serif. Contohnya adalah *Futura* dan *Helvetica*.
- 6) *Gothic* adalah bentuk dari gaya abad pertengahan yang memiliki karakteristik *stroke* yang tebal, huruf yang padat, dan memiliki lengkungan yang sedikit. Contoh dari *typeface* ini adalah *Textura* dan *Fraktur*.
- 7) *Script* merupakan *typeface* yang paling mirip dengan tulisan tangan asli. Memiliki karakteristik huruf sambung yang miring. *Typeface* ini meniru bentuk huruf yang dituliskan menggunakan pena berujung tajam dan pena berujung kuas. Contohnya adalah *Brush Script*.

Display adalah *typeface* yang utamanya digunakan untuk judul dan *headlines*. Tidak digunakan sebagai teks bacaan karena akan sulit untuk dibaca karena biasanya di hias, elaborasi, dan dibuat secara khusus.

2.1.3.2 Spacing (Jarak)

Landa (2011) menyatakan bahwa *spacing* berguna untuk meningkatkan tingkat pemahaman pembaca, bahkan *spacing* dapat meningkatkan kualitas pengalaman pembaca karena dapat mempermudah pembaca untuk menangkap pesan dalam sebuah teks. Dalam desain, *spacing* ada tiga jenis yaitu *letterspacing*, *word spacing*, dan *line spacing* (hlm. 57).

- 1) *Letterspacing* adalah jarak antar huruf yang berpengaruh dalam keterbacaan.



Gambar 2.7 *Letterspacing*

Sumber: <https://indesignskills.com/tutorials/letter-spacing-tracking-typography>

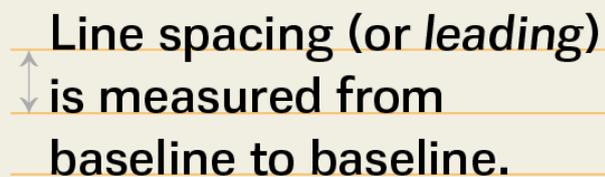
- 2) *Word spacing* adalah jarak yang terdapat diantara satu kata dengan kata yang lain.



Gambar 2.8 *Word spacing*

Sumber: <https://creativepro.com/the-complete-guide-to-word-spacing/>

- 3) *Line spacing* dapat disebut juga dengan *leading* merupakan jarak yang bisa diatur untuk menentukan ruang antar baris.



Gambar 2.9 *Line Spacing*

Sumber: <https://www.365typo.com/the-complete-guide-to-line-spacing/>

2.1.4 Grid

Grid adalah pemandu komposisi yang terdiri dari gari vertikal dan horizontal yang membagi menjadi kolom-kolom dan margin (Landa, 2011, hlm. 158-159).

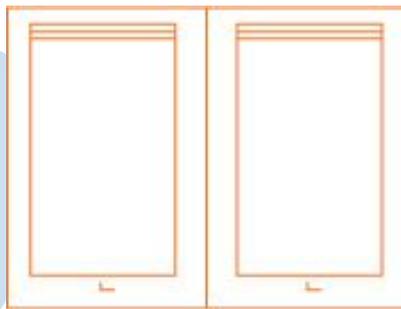
2.1.4.1 Margin

Margin adalah garis tepi yang ada di sisi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman pada media cetak dan juga media digital. Margin berfungsi sebagai bagian yang membingkai mengitari elemen visual dan tipografi (Landa, 2011, hlm. 161-162).

2.1.4.2 Kolom

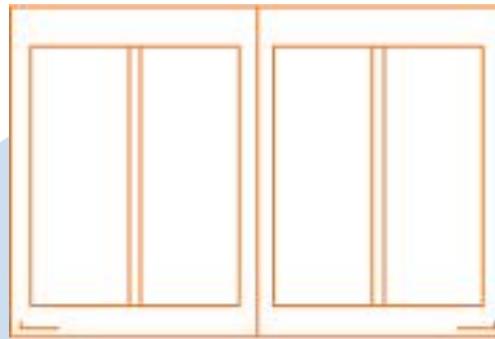
Kolom adalah garis-garis vertikal yang menampung teks dan gambar yang lebarnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan desainer dalam menyampaikan pesan (Tondreau, 2019, hlm. 10).

- 1) *Single-column grid* biasa digunakan untuk teks yang banyak dan berkelanjutan seperti esai dan buku bacaan.



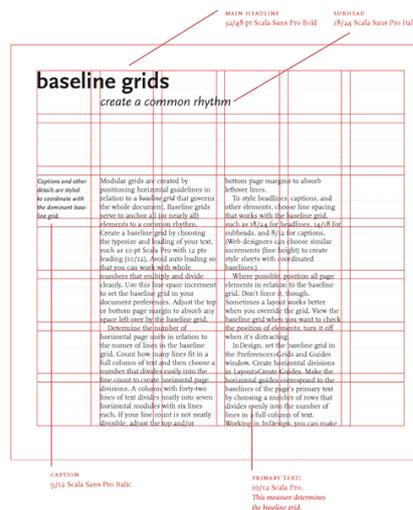
Gambar 2.10 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

- 2) *Two-column grid* dapat digunakan untuk mempresentasikan teks yang berisikan informasi yang berbeda, ukuran antar grid tersebut dapat menggunakan proporsi yang berbeda-beda.



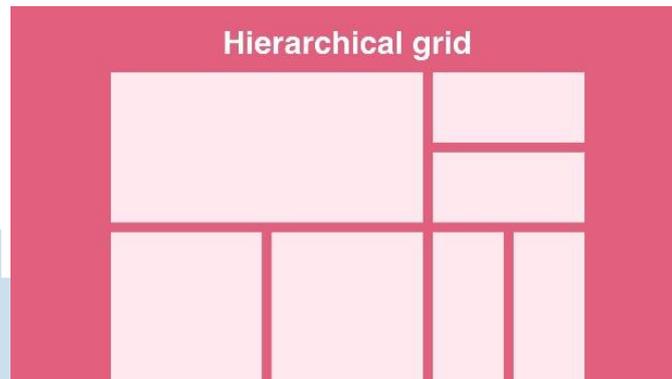
Gambar 2.11 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

- 3) *Modular grid* digunakan untuk menampung informasi yang kompleks sehingga menghasilkan zona-zona yang berbeda untuk tiap informasi.



Gambar 2.12 *Modular Grid*
Sumber: <https://www.viljamis.com/2012/modular-grids/>

- 4) *Hierarchical grid* adalah grid yang terbagi menjadi bagian horizontal yang biasa digunakan untuk website sederhana dimana informasi yang tersedia tersusun secara urut sehingga audiens lebih mudah untuk membaca informasi.



Gambar 2.13 *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://uxplanet.org/getting-started-with-grids-in-digital-design-7aa3bcc8c881>

2.1.4.3 Flowliness

Flowliness adalah garis bayangan yang membagi bagian menjadi bagian horizontal. Ini adalah metode menggunakan ruang dan elemen-elemen visual untuk memandu pembaca menyeberangi halaman (Tondreau, 2019, hlm. 10).

2.1.4.4 Grid Modules

Grid modules adalah bagian tersendiri yang tercipta dari garis-garis yang membagi bagian tersebut. Biasanya *grid modules* merupakan bagian yang teratur dan berulang dan bila digabungkan dengan modul lain akan tercipta kolom dan baris (Tondreau, 2019, hlm. 10).

2.1.4.5 Spacial Zones

Spacial Zones merupakan area yang dihasilkan dari gabungan beberapa modul atau kolom yang berguna untuk menampung informasi berupa teks, gambar, iklan, dan informasi lainnya (Tondreau, 2019, hlm. 10).

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Mahon (2010), ilustrasi adalah sebuah interpretasi visual personal suatu hal yang digambarkan seakurat mungkin dengan keadaan aslinya. Ilustrasi digunakan di keadaan tertentu dimana suatu informasi tidak dapat digambarkan hanya dengan fotografi. Saat kondisi tertentu, informasi cenderung lebih condong kearah gambaran secara ilustratif.

Dengan adanya media digital, desainer dapat menggabungkan kedua hal tersebut bila dibutuhkan (hlm. 97).

2.1.5.1 Ilustrasi Tradisional

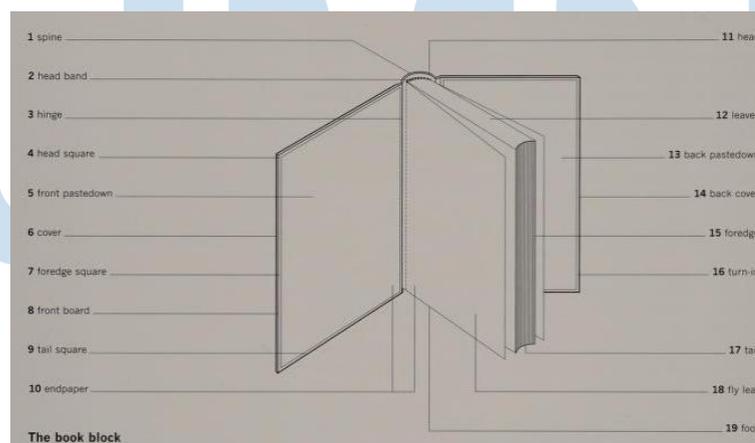
Menurut Bennett, Chan, dan Hattersley (2012), Ilustrasi tradisional adalah ilustrasi yang dibuat menggunakan media tradisional seperti kertas dan kanvas dengan menggunakan alat-alat seperti kuas, pensil, krayon, pahatan, dan lainnya (hlm. 9).

2.1.5.2 Ilustrasi Digital

Menurut Bennett, Chan, dan Hattersley (2012), ilustrasi digital menggunakan software digital dan didukung oleh digital *imagery*. Namun, dalam mengerjakan ilustrasi digital juga membutuhkan *skills* yang dibangun dari ilustrasi tradisional (hlm. 9).

2.2 Buku

Dalam buku berjudul *Book Design* Haslam (2006) menyatakan bahwa definisi buku adalah salah satu bentuk dari dokumentasi informasi, kepercayaan, pengetahuan, dan ide yang sudah ada sejak zaman dahulu. Walaupun definisi buku di zaman modern ini bergeser, namun dari buku tersebut, definisi buku juga dari komponen-komponen fisiknya (hlm. 6).



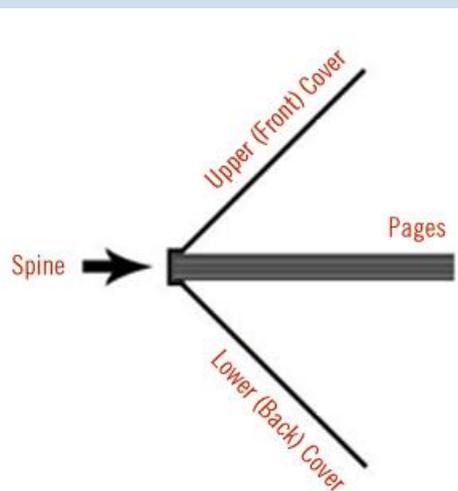
Gambar 2.14 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

2.2.1 Sampul Buku

Menurut Guan (2012), Sampul sebuah buku merupakan bentuk ekspresi dari suatu buku. Sampul merupakan yang pertama kali memengaruhi penjualan sebuah buku. Sampul buku menjadi kunci utama yang menarik mata para pembeli (hlm 8).

2.2.2 Book Spine

Guan (2012) menyatakan dalam bukunya bahwa, bagian punggung buku yang menentukan apakah buku tersebut akan dilihat kemudian diambil oleh calon pembeli atau tidak. Punggung buku menjadi Bahasa visual kedua bagi para calon pembeli karena di toko buku, buku diletakkan secara vertikal dan hanya terlihat bagian punggung buku saja untuk para calon pembeli (hlm 9).



Gambar 2.15 Punggung Buku

Sumber: https://www.abaa.org/images/glossary_terms//Spine_Book_Glossary_ABAA.jpg

2.2.3 Fly Page

Fly Page adalah yang menjadi jembatan bagi sampul buku dengan bagian yang berisikan konten. Fungsi dari *fly page* adalah meningkatkan estetika dari sebuah buku yang membawa keistimewaan bagi orang yang gemar membaca. Selain membawa estetika tambahan bagi sebuah buku, *fly page* juga berfungsi sebagai pembawa nuansa dari konten buku (hlm 9).

2.2.4 Konten

Dalam bukunya, Guan (2012) menyatakan bahwa warna berperan besar dalam mendukung isi sebuah buku. Ia menyatakan bahwa warna lebih baik tidak menonjol dan membiarkan warna natural dari buku itu mendukung isi konten dari buku tersebut. Hal itu ia sarankan karena warna yang berlebihan akan membuat mata pembaca lelah (hlm 10).

2.2.5 Layout

Layout atau tata letak menurut Guan (2006) harus orisinil dan sederhana untuk dapat memperlihatkan keharmonisan dengan isi konten dari buku. Menurutnya kesimetrisan *layout* membuat buku tampak membosankan dan kurang mengalir. Buku dengan ilustrasi atau gambar yang banyak akan sangat memengaruhi tata letak sebuah buku. Sebuah gambar akan terlihat lebih mencolok bila diletakkan pada komposisi yang tepat seperti pada bagian tengah-tengah antara dua halaman (hlm 11).

2.3 Media Informasi

Menurut Katz (2008), media adalah alat pemenuhan kebutuhan informasi dan hiburan. Dalam periklanan, media mengandung pesan spesifik terhadap suatu produk atau jasa. Manusia cenderung mengandalkan media untuk mengetahui informasi terbaru dan lengkap ataupun hiburan yang ingin dilihat. Media banyak bermain peran dalam segala bidang terutama dalam bisnis dan berperan penting bagi pelaku bisnis dan juga konsumennya (hlm. 2-4).

2.3.1 Media Informasi

Menurut Katz (2008), terdapat tiga peranan dalam media, yaitu:

- 1) Merencanakan bagaimana media yang dipilih mampu menyampaikan pesan kepada konsumen.
- 2) Membeli ruang dan waktu untuk pesan yang dikandung (*media buyer*).
- 3) Menjual ruang dan waktu kepada penyampai pesan (*the media seller*).

2.3.2 Media Informasi

Dalam bukunya Katz (2008) membagi jenis media menjadi dua, yaitu:

1) Media Cetak

Media yang mencakup informasi dalam bentuk cetak seperti majalah, buku, brosur, dan lainnya.

2) Media Elektronik

Media elektronik adalah media yang menyampaikan pesan informasinya melalui alat elektronik seperti televisi, radio, dan internet.

2.4 Pernikahan

Menurut Soumena (2012), perkawinan adalah salah satu fase kehidupan yang penting dijalani orang masyarakat, dimana perkawinan tidak hanya menyangkut mempelai pria dan wanita saja. Namun, pernikahan juga menyangkut orang-orang sekitar kedua mempelai tersebut. Pernikahan begitu penting dan dianggap ibadah rohani sehingga penting untuk mengikuti segala peraturan pernikahan sesuai dengan ajaran agama yang dianut (hlm. 2).

Usia menikah sangat berpengaruh kepada target audiens bagi media informasi yang akan dirancang ini. Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional), usia siap menikah adalah 21-25 tahun. Sedangkan menurut Statistik di Jakarta, rata-rata usia menikah bagi masyarakat Jakarta adalah 25 tahun.

2.5 Pernikahan Adat

Adat Indonesia beragam dan memiliki beragam aturan juga. Oleh karena itu, pernikahan adat memiliki berbagai peraturan tergantung daripada adat yang dianut. Sesuai dengan batasan masalah yang telah dituliskan, adat yang akan dibahas adalah adat Jawa, Sunda, Betawi, Tionghoa, dan Minang.

2.5.1 Pernikahan Adat Sunda

Pada awalnya, perkawinan adat Sunda hanya dilakukan oleh kaum bangsawan. Seiring berjalannya waktu dan memudarnya zaman kerajaan, prosesi tersebut menyebar luas ke masyarakat umum dan dapat dilakukan oleh masyarakat luas. Prosesi pernikahan adat tersebut tetap dijalankan dengan cara yang sama. Namun, banyak perubahan terhadap tata rias pengantin (Aprilia & Giadi, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.16 Pernikahan Adat Sunda

Sumber: <https://idewedding.com/prosesi-pernikahan-adat-sunda-yang-menginspirasi>

2.5.2 Pernikahan Adat Jawa

Pernikahan adat Jawa dibagi menjadi dua yaitu Keraton Surakarta dan Keraton Yogyakarta.

1) Keraton Surakarta

Pernikahan Adat Solo diwariskan kepada masyarakat Solo dari Keraton, Surakarta. Salah satu jenis perkawinan yang diwariskan tersebut adalah Solo Basahan. Ciri khas nya adalah, pakaian pengantin yang terkesan agung dengan busana *dodotan*, aksesoris mewah, dan riasan menggunakan paes hijau yang khas digunakan pada pernikahan Solo. Namun, seiring berjalannya waktu tradisi tersebut mendapatkan sentuhan dari zaman modern (Martha, 2013. hlm. 5).



Gambar 2.17 Pernikahan Adat Keraton Surakarta

Sumber: <https://thebridedept.s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/2018/03/10-1482387297-828x552.jpg>

2) Keraton Yogyakarta

Dinyatakan oleh Purwaningsih dalam artikel dari Dpad.jogjaprov.go.id, seperti beberapa adat lain, Pernikahan adat Yogyakarta tadinya hanya dilakukan oleh keturunan bangsawan Keraton. Namun, pada zaman sekarang, tradisi pernikahan tersebut dapat dilakukan oleh masyarakat luas. Pernikahan adat Yogyakarta tersebut disebut dengan upacara perkawinan *Gragag* Yogyakarta yang memiliki lima tahapan, yaitu *Tarub*, *Nyantri*, *Siraman*, *Ngerik*, *Midodareni*, *Ijab*, dan *Panggih*.



Gambar 2.18 Pernikahan Adat Keraton Yogyakarta

Sumber: http://www.seputarpernikahan.com/wp-content/uploads/2015/11/IMG_2545-Small.jpg

2.5.3 Pernikahan Adat Betawi

Menurut Meisa dalam makalahnya yang berjudul “Kebudayaan Betawi”, pernikahan adat Betawi melalui berbagai prosesi, sebagai berikut:

1) *Ngedelengin*

Ini adalah masa kedua calon mempelai mengenal satu sama lain dengan menjalin hubungan pacaran. Dalam fase ini, kedua orang tua dari pihak laki-laki dan perempuan juga mulai mengenal calon mempelai untuk anak-anaknya. Namun, bisa juga orang tua dari kedua belah pihak tidak mengetahui.

2) *Ngelamar*

Tahapan ini adalah dimana pihak laki-laki secara resmi meminta keluarga pihak wanita untuk melamar sang wanita. Persyaratan wanita untuk bisa menerima lamaran tersebut adalah sudah tamat membaca Al-Quran.

3) *Bawa Tande Putus*

Tanda putus dinyatakan dari pihak laki-laki kepada keluarga pihak perempuan. Hal ini adalah penanda calon mempelai perempuan tidak dapat diganggu gugat oleh pihak manapun.

4) Akad Nikah

Pada tahapan ini, laki-laki dan perempuan resmi menjadi suami-istri dan dinikahkan menurut agama Islam. Akad nikah juga melalui beberapa prosesi.



Gambar 2.19 Pernikahan Adat Betawi

Sumber: <https://www.popbela.com/relationship/married/hyrasti-kayana/prosesi-pernikahan-adat-betawi>

2.5.4 Pernikahan Adat Tionghoa

Sejak masa kolonial, bangsa Tionghoa sudah ada di Indonesia. Sejak dulu Tionghoa di Indonesia dibagi menjadi dua yaitu, *totok* dan peranakan. Etnis Tionghoa saat ini sudah mengalami akulturasi dengan budaya Indonesia (Ibrahim. 2013). Menurut artikel Kompas.com, Adat Tionghoa memiliki banyak ritual yang bersifat sakral. Tahapan yang ada dalam pernikahan maupun jalan sebelum pernikahan adat Tionghoa mulai dari tradisi *match maker*, *sangjit* (seserahan), *tea pai*, hingga resepsi pernikahan.



Gambar 2.20 Pernikahan Adat Tionghoa

Sumber: <https://fs.genpi.co/uploads/data/images/2020/06/sanjit1.jpg>

2.5.5 Pernikahan Adat Minang

Menurut Putri (2018) adat daerah Padang (Minang) menganut sistem matrilineal, yaitu garis keturunan dan suku dihitung dari garis keturunan ibu atau sistem kekeluargaan yang diambil dari garis keturunan pihak wanita (hlm. 2-4).



Gambar 2.21 Pernikahan Adat Minangkabau

Sumber: <https://www.tokopedia.com/blog/susunan-acara-pernikahan-adat-padang-minangkabau-rlt/>