

**PERANCANGAN *ARTBOOK* LEGENDA  
FANTASI INDONESIA**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Desain Komunikasi Visual*



**Oleh :  
Mahardika Wahyu Winata  
18027071 / 2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

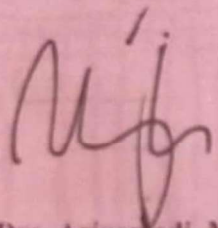
**HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

**PERANCANGAN *ARTBOOK* LEGENDA FANTASI INDONESIA**

Nama : Mahardika Wahyu Winata  
NIM/BP : 18027071/2018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

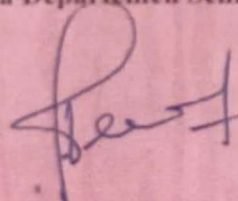
Padang, 09 Februari 2023

Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing



Drs. Ariusmedi, M.Sn.  
NIP. 19620602.198903.1.003

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

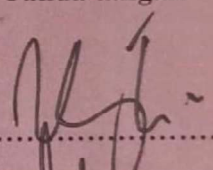
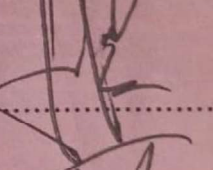
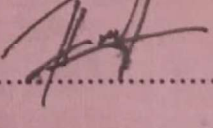
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Penguji  
Karya Akhir  
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang

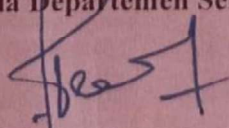
Judul : Perancangan *Artbook* Legenda Fantasi Indonesia  
Nama : Mahardika Wahyu Winata  
NIM/BP : 18027071/2018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Februari 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Drs. Ariusmedi, M.Sn.</u> NIP. 19620602.198903.1.003	1. .... 
2. Penguji 1	: <u>Dr. Jupriani, M.Sn.</u> NIP. 19631008.199003.2.003	2. .... 
3. Penguji 2	: <u>Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 19891111.202012.1.017	3. .... 

Mengetahui  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19830201.200012.2.001



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul

"Perencanaan Arsitek Landa Fantasi Indonesia"

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 08 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Mahardina Wahyu Wirata

NIM. 18027071

## Perancangan *Artbook* Legenda Fantasi Indonesia

Mahardika Wahyu Winata, Ariusmedi<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang

Email:  
mahardikaneri@gmail.com

### Abstrak

Legenda cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya yang ada di Indonesia, yang masih bertahan hingga sekarang. Adapun cerita rakyat diturunkan secara turun-menurun di sampaikan dalam bentuk lisan, maupun syairan syairan yang ditulis dibuku-buku. Pemilihan legenda sebagai objek perancangan, karena legenda merupakan cerita fantasi yang sudah dikenal dalam masyarakat, namun tidak ada penggambaran secara jelas mengenai karakter tersebut. Saat ini penggambaran cerita rakyat banyak ditemui hanya dalam bentuk ilustrasi buku anak, namun sedikit sekali yang menggambarkannya berupa konsep karakter dari legenda cerita rakyat itu sendiri. Beberapa cerita rakyat yang terkenal di Indonesia diantaranya seperti Malin Kundang (Sumatera Barat), Roro Jonggrang (Jawa Timur), Sangkuriang (Jawa Barat), Lok Si Naga (Kalimantan Timur) dan Biwar Sang Penakluk Naga (Papua). Konsep karakter atau yang lebih dikenal sebagai perancangan *concept art* merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan konsep *re-design* dari karya yang sudah ada dari ide dan kreasi perancang. Tujuan perancangan *artbook* ini adalah untuk memvisualisasikan konsep karakter atau *re-design* dari legenda cerita rakyat beserta ilustrasi adegan. Perancangan ini menggunakan metode *glass box*. Pengumpulan data melalui studi observasi. Serta menggunakan analisis pendekatan 5W + 1H (what, when, who, where, why dan how). Hasil dari perancangan ini adalah *artbook* yang di dalamnya terdapat rancangan konsep karakter dan ilustrasi adegan penggambaran legenda.

**Kata kunci:** *Konsep, Visual, Legenda, Fantasi, art.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas ridanya perancang dapat menyelesaikan pengerjaan karya akhir yang berjudul “Perancangan *Artbook* Legenda Fantasi Indonesia”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Salallahu ‘alaihi wassalam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama menyelesaikan karya akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan terbaik kepada :

1. Bapak. Drs. Ariusmedi, M.Sn., selaku dosen pembimbing karya akhir Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Jupriani, M. Sn., selaku tim penguji prodi desain komunikasi visual fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn., selaku tim penguji prodi desain komunikasi visual fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dini Faisal, S. Ds., M. Ds., selaku ketua prodi desain komunikasi visual Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M. Sn., selaku dosen pembimbing akademik Universitas Negeri Padang.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih banyak melakukan kesalahan dalam pengerjaan dan penyusunan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang diperbuat.

Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk pengembangan diri menjadi lebih baik. Kebenaran datangnyanya dari Allah Ta'ala dan kesalahan datangnyanya dari diri penulis sendiri. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan ridhanya kepada kita semua. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Ilahi.

Padang, Juli 2023

Mahardika Wahyu Winata  
Nim. 18027071

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Orisinalitas.....	4
F. Tujuan Perancangan .....	4
G. Manfaat Perancangan .....	
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
A. Kajian Praksis.....	5
Cerita Rakyat di Indonesia.....	5
1. Malin Kundang .....	5
2. Sangkuriang .....	6
3. Roro Jonggrang.....	6
4. Lok si Naga .....	9
5. Biwar Sang Penakluk Naga.....	10
B. Kajian Teoritis.....	11
1. Cerita Rakyat.....	11
a. Mite ( <i>myth</i> ) .....	11
b. Legenda ( <i>legend</i> ) .....	11
c. Dongeng ( <i>folktale</i> ) .....	11
2. Teori <i>Artbook</i> .....	11
3. Teori <i>Concept Art</i> .....	12
a. <i>Character Design</i> .....	12
b. <i>Environment Concept Art</i> .....	13
c. <i>Equipment Design</i> .....	13
4. Teori Ilustrasi .....	14
5. Jenis Ilustrasi.....	14
a. Realis.....	15
b. Kartun .....	15
c. Semirealis.....	15
6. Karya Relevan.....	15
7. Kerangka Konseptual .....	17
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>18</b>
A. Metode Perancangan.....	18
B. Metode Analisis Data .....	19
C. Pendekatan Kreatif .....	21
<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>24</b>
A. Media Utama .....	24
1. Proses Pembuatan Karya.....	24
a. Tahap Persiapan .....	24



b. Tahap Inkubasi.....	25
c. Tahap Luminasi.....	27
d. Tahap Verifikasi.....	29
2. Hasil Karya .....	30
a. Malin Kundang.....	30
b. Roro Jonggrang .....	31
c. Lok Si Naga.....	32
d. Biwar Sang Penakluk Naga.....	33
e. Sangkuriang.....	34
<i>Artbook</i> .....	35
B. Media Pendukung .....	46
1. Poster.....	46
2. <i>X-banner</i> .....	46
3. Kartu Ilustrasi.....	46
4. Web Karya .....	46
5. <i>T-Shirt</i>	
6. <i>Tote Bag</i>	
7. <i>Sticker</i>	
C. <i>Layout</i> .....	47
<i>Layout Kasar</i> .....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sketsa Thumbnail.....	16
Gambar 2. Karakter desain Nyi Blorong.....	22
Gambar 3. Kumpulan referensi Malin Kundang.....	25
Gambar 4. Kumpulan referensi Roro Jonggrang .....	26
Gambar 5. kumpulan Referensi Biwar.....	26
Gambar 6. Kumpulan referensi Lok Si Naga.....	26
Gambar 7. Kumpulan referensi Sangkuriang.....	27
Gambar 8. Sketsa Kasar Malin Kundang.....	27
Gambar 9. Sketsa Kasar Sangkuriang.....	29
Gambar 10. Sketsa Kasar Roro Jonggrang.....	30
Gambar 11. Sketsa Malin Kundang.....	30
Gambar 12. Sketsa Kasar Malin Kundang.....	31
Gambar 13. Sketsa Warna.....	32
Gambar 14. Sketsa Warna.....	33
Gambar 15. Sketsa Warna.....	38
Gambar 16. Sketsa Warna.....	39
Gambar 17. Sketsa Warna.....	44
Gambar 18. Kumulan Warna Ilustrasi”.....	57
Gambar 19. Karya 1 yang berjudul ”Mslin Kundang”.....	45
Gambar 20. Karya 2 yang berjudul ”Roro Jonggrang”.....	45
Gambar 21. Karya 3 yang berjudul ”Lok Si Naga”.....	45
Gambar 22. Karya 4 yang berjudul ”Biwar”.....	45
Gambar 23. Karya 5 yang berjudul ”Sangkuriang”.....	45
Gambar 24. Layout kasar poster.....	47
Gambar 25. Layout kasar X banner.....	48
Gambar 26. Layout kasar <i>postcard</i> .....	48
Gambar 27. Layout kasar Web.....	48
Gambar 28. <i>Layout</i> komprehensif poster.....	49
Gambar 29. <i>Layout</i> komprehensif x banner.....	49
Gambar 30. <i>Layout</i> komprehensifKartu Ilustrasi.....	50

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai macam suku, ras, bahasa, agama dan juga keanekaragaman hayati. Tiap-tiap daerah atau suku suku di Indonesia memiliki berbagai macam bentuk kebudayaan dan keyakinan, mulai dari senjata tradisional, pakaian, lagu khas , rumah adat, dan juga kisah kisah legendanya masing masing.

Legenda atau yang lebih dikenal sebagai cerita rakyat merupakan cerita fantasi dan fiksi dari kejadian-kejadian masa lampau yang diceritakan secara turun temurun dan tidak diketahui siapa pengarangnya. Legenda atau cerita rakyat sering dikaitkan dengan peristiwa sejarah tertentu, penggambaran cerita dari tokoh cerita rakyat yang disampaikan tersebut bisa dalam bentuk manusia, binatang, dan sesuatu yang bersifat fantasi. Adapun cerita rakyat diturunkan secara turun-menurun di sampaikan dalam bentuk lisan, maupun syairan syairan yang ditulis dibuku-buku. Pemilihan legenda sebagai objek perancangan, karena legenda merupakan cerita fantasi yang sudah dikenal dalam masyarakat, namun tidak ada penggambaran secara jelas mengenai karakter tersebut. Beberapa cerita rakyat yang terkenal di Indonesia diantaranya seperti Malin Kundang (Sumatera Barat), Roro Jonggrang (Jawa Timur), Sangkuriang (Jawa Barat), Lok Si Naga (Kalimantan Timur) dan Biwar Sang Penakluk Naga (Papua). Dari beberapa

cerita legenda yang disebutkan, menarik perhatian perancang untuk mengambil cerita legenda sebagai referensi dasar untuk melakukan perancangan karakter dalam media *artbook*.

Dalam *Artbook* terdapat isi rancangan seperti karakter desain dan juga ilustrasi adegan. Karakter desain yang dirancang merupakan *re design* rancangan dari bentuk pemvisualisasian karakter yang sudah ada sebelumnya, namun dengan penggambaran berdasarkan kreasi si pembuat dan tidak melupakan bagian keterbacaan desain karakter yang sudah ada.

Perancangan karakter *re design* bertujuan untuk merancang karakter menjadi lebih menarik dan berbeda dari desain sebelumnya, menstimulasi secara visual dan menciptakan karakter yang unik dengan aspek keterbacaan desain yang sama, seperti pakaian yang tidak melupakan asal daerah asli karakter, dan juga diperkuat dengan penggambaran cerita karakter. Dalam *artbook* ini terdapat penjelasan diantaranya karakter desain dan ilustrasi adegan. Desain karakter berfungsi sebagai sandaran dalam membuat sebuah cerita ilustrasi untuk menciptakan karakter. Ilustrasi adegan dimasukkan ke dalam *artbook* ini bertujuan untuk memperkuat cerita dari karakter dalam bentuk ilustrasi. Perancang *artbook* dipilih karna masih kurangnya yang membahas perancangan *re design* karakter dari legenda Indonesia dalam media *artbook*, oleh karena itu perancang memilih *artbook*.

Pengambilan tema fantasi bertujuan untuk menciptakan desain karakter gabungan antara desain yang sudah ada, dengan pengambilan dan penggabungan tema fantasi, sehingga menciptakan karakter desain yang

lebih terbaharukan tetapi tidak meninggalkan unsur penggambaran legenda cerita rakyatnya.

Berdasarkan hal tersebut, hasil akhir yang penulis pilih adalah perancangan karakter desain dan ilustrasi adegan legenda cerita rakyat, yang divisualkan dalam media *Artbook*, dikarenakan dengan adanya rancangan *artbook* yang berisi karakter desain dan ilustrasi, diharapkan mampu mendorong citra karakter legenda cerita rakyat mengikuti perkembangan industri ilustrasi, dari yang sebelumnya hanya sekedar ilustrasi penggambarannya berupa ilustrasi kartun atau buku anak, menjadi ilustrasi yang lebih terkonsep dengan mengikuti kaidah penggambaran karakter desain (Semi Realis). *Artbook* sendiri berfungsi sebagai penjabaran konsep ide visual seperti karakter desain dan ilustrasi yang dijadikan satu dan kemudian di bukukan secara padat dan jelas di dalam *Artbook*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya terdapat permasalahan beberapa permasalahan yaitu :

1. Kurangnya perancangan *re-deisign* karakter secara konsep yang mengambil latar belakang legenda fantasi cerita rakyat.
2. Kurang banyaknya rancangan konsep karakter desain yang dituangkan dalam bentuk *artbook*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dibuatlah batasan masalah untuk mempersempit dan memfokuskan

permasalahan yang akan dibahas, maka penulis memfokuskan pada **Perancangan *Art Book* Legenda Fantasi Indonesia**. Sebagai media penyampaian karakter cerita rakyat secara terkonsep yang terdiri dari karakter desain dan ilustrasi adegan ke dalam *artbook*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana **Perancangan *Art Book* Legenda Fantasi Indonesia** diperkenalkan sebagai bentuk pengenalan legenda cerita rakyat yang lebih terkonsep sesuai dengan tambahan tema fantasi yang digambarkan dalam visual karakter desain dan ilustrasi adegan, yang dituangkan kedalam *artbook*.

#### **E. Orisinalitas**

Perancangan pembuatan *artbook* ini, mangadaptasi cerita rakyat sebagai landasan ide dalam membuat perancangan konsep karakter, tetapi tidak melupakan ide dari desain yang sudah ada. Sehingga bisa me *re design* gambaran visual legenda cerita rakyat yang baru dan terkonsep sesuai dengan tema fantasi berdasarkan hasil gabungan imajinasi penulis dan desain yang sudah ada.

#### **F. Tujuan Perancangan**

Untuk merancang penyampaian legenda cerita rakyat, secara terkonsep melalui konsep visual yang terdiri dari karakter desain, dan ilustrasi adegan, ke dalam *Artbook* sebagai media kreatif penyampaian visual.



### **G. Manfaat Perancangan *Motion Comic***

1. Untuk meningkatkan daya tarik minat perancang lainya dalam perancangan desain karakter bertema Indonesia.
2. Untuk menjadikan sarana sumber referensi perancangan desain karakter selanjutnya.