CONCEPT ART KARAKTER DALAM GAYA VISUAL GAME *HONKAI: STAR RAIL* BERBASIS FILOSOFI MINANGKABAU PEPATAH *BATAMPEK*

KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain dari Universitas Negeri Padang

Oleh :
RANGGA FATRONI
20027141/2020

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

CONCEPT ART KARAKTER DALAM GAYA VISUAL GAME *HONKAI: STAR RAIL* BERBASIS FILOSOFI MINANGKABAU PEPATAH BATAMPEK

Nama	**: Rangga Fatroni**
NIM/BP	**: 20027141/2020**
Program Studi	**: Desain Komunikasi Visual**
Departemen	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Fakultas Bahasa dan Seni**

Padang, 2 Desember 2025

Disetujui dan Disahkan oleh :

Dosen Pembimbing

Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds
NIP. 19861023.201903.2.006

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP.19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul	**: *CONCEPT ART* KARAKTER DALAM GAYA VISUAL GAME *HONKAI: STAR RAIL* BERBASIS FILOSOFI MINANGKABAU PEPATAH *BATAMPEK***
Nama	**: Rangga Fatroni**
NIM/BP	**: 20027141/2020**
Program Studi	**: Desain Komunikasi Visual**
Departemen	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Fakultas Bahasa dan Seni**

Padang, 9 Februari 2026

Tim Penguji,

Nama/NIP	**Tanda Tangan**
1. Pembimbing : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds **NIP. 19861023.201903.2.006**	**1. .....**
2. Penguji I : Drs. Ir. Heldi, M.Si., Ph.D **NIP. 19610722.199103.1.001**	**2. .....**
3. Penguji II : Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. **NIP.19840909.201404.2.003**	**3. .....**

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa

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

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/KaryaAkhir dengan judul
   Concept Art Karakter Game Honkai: Star Rail Berbasis Budaya Minang Sebagai Representasi Pepatah Batampek
   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 penggarangnya 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, 2 desember 2025
Saya yang menyatakan,



Rangga Fatroni
NIM. 2002714

CONCEPT ART KARAKTER DALAM GAYA VISUAL GAME *HONKAI: STAR RAIL* BERBASIS FILOSOFI MINANGKABAU PEPATAH *BATAMPEK*

Rangga Fatroni[1] , Dwi Mutia Sari[2]
[1]Universitas Negeri Padang, Padang,
Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang
Sumatera Barat, 25171, Indonesia
Email: ranggafatroni16@gmail.com

ABSTRAK

Di tengah meningkatnya isu keberagaman dan diskriminasi global, nilai inklusivitas menjadi semakin relevan untuk disampaikan kepada generasi muda melalui media yang adaptif dan komunikatif. Pepatah Minangkabau *"Batampek"* mengandung pesan filosofis bahwa setiap individu memiliki fungsi dan peran apabila ditempatkan secara tepat. Namun, eksistensi pepatah ini semakin kurang dikenal akibat keterbatasan media penyampaian yang konvensional dan kurang sesuai dengan minat audiens modern. Perancangan ini bertujuan untuk mengadaptasi pepatah *"Batampek"* ke dalam bentuk *concept art* karakter game dengan pendekatan visual yang mengadaptasi gaya *Honkai: Star Rail* yang informatif, komunikatif dan efektif. Metode perancangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan analisis SWOT untuk mengidentifikasi potensi, tantangan, serta strategi pengembangan karya. Hasil perancangan menghasilkan enam desain karakter yang merepresentasikan enam bait pepatah *"Batampek"* yaitu: *Nan buto paambuih lasuang, nan pakak palapeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambaok baban, nan binguang disuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang,* melalui tahapan validasi dengan 3 orang ahli yang menghasilkan nilai 96,6% dari 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Media utama yang dihasilkan berupa *artbook* sebagai dokumentasi *concept art*, serta media pendukung berupa poster, *x-banner*, pembatas buku, gantungan kunci, dan stiker. Perancangan ini menunjukkan bahwa nilai kearifan lokal dapat diinterpretasikan secara visual dalam konteks industri kreatif modern tanpa menghilangkan makna filosofisnya.

Kata kunci: *Pepatah, Batampek , Desain, Karakter, Minangkabau*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Kuasa, Maha Penolong dan Pemberi Rahmat serta Kasih Sayang. Salawat dan salam tidak lupa dihadiahkan kepada nabi Muhammad SAW, atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga perancangan karya akhir yang berjudul "CONCEPT ART KARAKTER DALAM GAYA VISUAL GAME HONKAI: STAR RAIL BERBASIS FILOSOFI MINANGKABAU PEPATAH BATAMPEK" dapat diselesaikan. Karya akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, di Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan karya akhir ini ada banyak bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Perancang ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Hendra Afriwan, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang dan dosen Pembimbing Akademik penulis di Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah mengarahkan dan meluangkan waktunya, baik selama bimbingan karya akhir dan juga selama perkuliahan perancang di kampus ini.
3. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D. selaku Dosen Penguji I tugas akhir.
4. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds. selaku Dosen Penguji II tugas akhir.

5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Seni Rupa dan Prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Padang.
6. Orangtua beserta keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungannya kepada perancang, sehingga perancang dapat menyelesaikan karya akhir ini.
7. Teman-teman Mahasisiwa/I Program Studi Desain Komunikasi Visual khususnya angkatan 2020 yang selalu memberi dukungan dan semangat serta masukan dalam karya akhir yang perancang buat.

Dalam rangka penyempurnaan karya akhir ini, perancang mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritikan dan saran, sehingga karya akhir ini dapat dijadikan bahan bacaan, sumber referensi dan acuan bagi siapapun yang membacanya di masa yang akan datang.

Padang, 2 Desember 2025

Rangga Fatroni

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT Yang Maha Esa, Mengetahui Isi Langit dan Bumi dan Maha Memberi Berkah kepada perancang untuk menyelesaikan pendidikan.
2. Ayahanda Maryunis dan Ibunda Alm. Asni Untung yang telah mendedikasikan hidupnya untuk memberikan dukungan beserta doa.
3. Saudara laki-laki Daniel Ferdian yang telah memberikan dukungan moril dan materil kepada saya sehingga saya masih dapat bertahan hidup hingga sekarang.
4. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah mengarahkan dan meluangkan waktunya, baik selama bimbingan karya akhir dan juga selama perkuliahan perancang di kampus ini.
5. Kepada narasumber serta validator ahli media yang sudah bersedia untuk berkontribusi dalam keperluan data di perancangan karya akhir saya.
6. Kepada Uriel, José Hernández Argüello, dan teman-teman online lain yang saya hanya tahu nama penanya.
7. Kepada teman-teman angkatan 20 DKV UNP yang sudah banyak membantu saya melalui perancangan karya akhir ini.

Padang, 2 Desember 2025

Rangga Fatroni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....**i**
HALAMAN PERSETUJUAN.....**ii**
HALAMAN PENGESAHAN.....**iii**
SURAT PERNYATAAN.....**iv**
ABSTRAK.....**v**
KATA PENGANTAR.....**vi**
HALAMAN PERSEMBAHAN.....**viii**
DAFTAR ISI.....**ix**
DAFTAR GAMBAR.....**xii**
DAFTAR BAGAN.....**xx**
DAFTAR TABEL.....**xxi**
BAB I PENDAHULUAN.....**1**
A. Latar Belakang.....**1**
B. Identifikasi Masalah.....**5**
C. Batasan Masalah.....**5**
D. Rumusan Masalah.....**6**
E. Orisinalitas.....**6**
F. Tujuan Perancangan.....**7**
G. Manfaat Perancangan.....**7**
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....**8**
A. Kajian Praksis.....**8**
1. *Honkai: Star Rail*.....8
2. Pepatah *Batampek*.....10
B. Kajian Teoritis.....**14**
1. *Concept Art*.....14
2. Desain Karakter.....15
3. *Artbook*.....18
4. Ilustrasi.....20
5. Warna.....21

6. Layout..... 22
7. Tipografi..... 22
C. Karya Relavan..... 24
1. *Artbook* "BAWANA"..... 24
2. *The Art of League Of Legends*..... 26
D. Kerangka Konseptual Perancangan..... 28
BAB III METODE PERANCANGAN..... 29
A. Metode Perancangan..... 29
1. *Define*..... 29
2. *Design*..... 31
3. *Develop*..... 32
4. *Dissminante*..... 32
B. Metode Pengumpulan data..... 33
1. Data Primer..... 33
2. Data Skunder..... 34
C. Metode Analisis Data..... 34
1. *Strength* (Kekuatan)..... 34
2. *Weakness* (Kelemahan)..... 35
3. *Opportunity* (Peluang)..... 35
4. *Threat* (Ancaman)..... 35
BAB IV PERANCANGAN VISUAL..... 36
A. Define..... 36
1. Konsep Desain..... 36
2. Strategi Kreatif..... 37
3. Strategi Media..... 45
B. Design..... 48
1. *Nan Buto Paambuih Lasuang*..... 48
2. *Nan Pakak Palapeh Badia*..... 62
3. *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*..... 78
4. *Nan Kuaik Pambaok Baban*..... 92
5. *Nan Binguang Disuruah-Suruah*..... 106

6. *Nan Cadiak Lawan barundiang*.....120
7. Uji Validasi.....133
C. Develop.....139
1. Media Utama.....139
2. Media Pendukung.....145
D. Dissaminate.....164
1. Media Utama.....164
2. Media Pendukung.....165
BAB V PENUTUP.....168
A. Kesimpulan.....168
B. Saran.....169
DAFTAR RUJUKAN.....171
LAMPIRAN.....173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . *Artbook* Bawana…...…….…….24

Gambar 2. *The Art of League of Legends: Volume I*…….…….26

Gambar 3.*Mind Mapping Pepatah Batampek*…….…….……..39

Gambar 4. *Mind Mapping Honkai: Star Rail*……..…….……..40

Gambar 5. Beragam……41

Gambar 6. Budaya……..42

Gambar 7. Fantasi……...43

Gambar 8. *Fashion*……...……..44

Gambar 9. *Moodboard Nan Buto Paambuih Lasuang*……...49

Gambar 10. Sketsa Postur *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….……...…..……49

Gambar 11. Eksekusi Postur *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….….50

Gambar 12. Komprehensif Postur *Nan Buto Paambuih Lasuang*……..50

Gambar 13. Final Postur *Nan Buto Paambuih Lasuang.*……51

Gambar 14. Sketsa Wajah *Nan Buto Paambuih Lasuang*……...…..……..51

Gambar 15. Eksekusi Wajah *Nan Buto Paambuih Lasuang.*……....52

Gambar 16. Komprehensif Wajah *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….52

Gambar 17. Final Wajah *Nan Buto Paambuih Lasuang*……...……53

Gambar 18. Sketsa Mimik *Nan Buto Paambuih Lasuang*……..53

Gambar 19. Komprehensif Mimik *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….54

Gambar 20. Final Mimik *Nan Buto Paambuih Lasuang*……55

Gambar 21. Sketsa Pakaian *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….…...55

Gambar 22. Eksekusi Pakaian *Nan Buto Paambuih Lasuang*……55

Gambar 23. Komprehensif Pakaian *Nan Buto Paambuih Lasuang.*……..56

Gambar 24. Final Pakaian *Nan Buto Paambuih Lasuang*……..56

Gambar 25. Sketsa Senjata *Nan Buto Paambuih Lasuang*…….……57

Gambar 26. Eksekusi Senjata *Nan Buto Paambuih Lasuang*..... .57

Gambar 27. Komprehensif Senjata *Nan Buto Paambuih Lasuang*.....58

Gambar 28. Final Senjata *Nan Buto Paambuih Lasuang*..... .58

Gambar 29. Fina*l Nan Buto Paambuih Lasuang*…….....59

Gambar 30. *Moodboard Nan Pakak Palapeh Badia*..…..……...63

Gambar 31. Sketsa Postur *Nan Pakak Palapeh Badia*………63

Gambar 32. Eksekusi Postur *Nan Pakak Palapeh Badia*…….……64

Gambar 33. Komprehensif Postur *Nan Pakak Palapeh Badia*……..…..…64

Gambar 34. Final Postur *Nan Pakak Palapeh Badia*……..…....65

Gambar 35. Sketsa Wajah *Nan Pakak Palapeh Badia*……..….65

Gambar 36. Eksekusi Wajah *Nan Pakak Palapeh Badia*……..….66

Gambar 37. Komprehensif wajah *Nan Pakak Palapeh Badia*……66

Gambar 38. Final Wajah *Nan Pakak Palapeh Badia*……..…..……..67

Gambar 39. Sketsa Mimik *Nan Pakak Palapeh Badia*……..…67

Gambar 40. Komprehensif Mimik *Nan Pakak Palapeh Badia*…….68

Gambar 41. Final Mimik *Nan Pakak Palapeh Badia*…….68

Gambar 42. Sketsa Pakaian *Nan Pakak Palapeh Badia*…….69

Gambar 43. Eksekusi Pakaian *Nan Pakak Palapeh Badia*…….69

Gambar 44. Sketsa Pakaian *Nan Pakak Palapeh Badia*…….....70

Gambar 45. Final Pakaian *Nan Pakak Palapeh Badia*…….……..…70

Gambar 46. Sketsa Senjata *Nan Pakak Palapeh Badia*..……..71

Gambar 47. Eksekusi Senjata *Nan Pakak Palapeh Badia*..……..71

Gambar 48. Komprehensif Senjata *Nan Pakak Palapeh Badia*…….72

Gambar 49. Final Senjata *Nan Pakak Palapeh Badia*……72

Gambar 50. Sketsa Kekuatan *Nan Pakak Palapeh Badia*……..73

Gambar 51. Eksekusi Kekuatan *Nan Pakak Palapeh Badia*……..73

Gambar 52. Komprehensif Kekuatan *Nan Pakak Palapeh Badia*…….74

Gambar 53. Final Kekuatan *Nan Pakak Palapeh Badia*……74

Gambar 54. Final *Nan Pakak Palapeh Badia*…….……75

Gambar 55. *Moodboard Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..79

Gambar 56. Sketsa Postur *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….…..…79

Gambar 57. Eksekusi Postur *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….…..…80

Gambar 58. Komprehensif Postur *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..……80

Gambar 59. Final Postur *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……81

Gambar 60. Sketsa Wajah *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..81

Gambar 61. Eksekusi Wajah *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..82

Gambar 62. Komprehensif Wajah *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..82

Gambar 63. Final Wajah *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……83

Gambar 64. Sketsa Mimik *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……..83

Gambar 65. Komprehensif Mimik *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….…..84

Gambar 66. Final Mimik *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……84

Gambar 67. Sketsa Pakaian *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……85

Gambar 68. Eksekusi Pakaian *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……85

Gambar 69. Komprehensif Pakaian *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….…...86

Gambar 70. Final Pakaian *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….…..86

Gambar 71. Sketsa Kekuatan *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….87

Gambar 72. Eksekusi Kekuatan *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….87

Gambar 73. Komprehensif Kekuatan *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……88

Gambar 74. Final Kekuatan *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*……....88

Gambar 75. Final *Nan Lumpuah Paunyi Rumah*…….89

Gambar 76. *Moodboard Nan Kuaik Pambaok Baban*…..……..93

Gambar 77. Sketsa Postur *Nan Kuaik Pambaok Baban*…….93

Gambar 78. Eksekusi Postur *Nan Kuaik Pambaok Baban*…….94

Gambar 79. Komprehensif Postur *Nan Kuaik Pambaok Baban*…….94

Gambar 80. Final Postur *Nan Kuaik Pambaok Baban*……...95

Gambar 81. Sketsa Wajah *Nan Kuaik Pambaok Baban*…….95

Gambar 82. Eksekusi Wajah *Nan Kuaik Pambaok Baban*…….96

Gambar 83. Komprehensif *Wajah Nan Kuaik Pambaok Baban*……96

Gambar 84. Final Wajah *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..97

Gambar 85. Sketsa Mimik *Nan Kuaik Pambaok Baban*……97

Gambar 86. Komprehensif Mimik *Nan Kuaik Pambaok Baban*……98

Gambar 87. Final Mimik *Nan Kuaik Pambaok Baban*……...98

Gambar 88. Sketsa Pakaian *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..99

Gambar 89. Eksekusi Pakaian *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..99

Gambar 90. Komprehensif Pakaian *Nan Kuaik Pambaok Baban*……100

Gambar 91. Final Pakaian *Nan Kuaik Pambaok Baban*……...100

Gambar 92. Sketsa Kekuatan *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..…101

Gambar 93. Eksekusi Kekuatan *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..101

Gambar 94. Komprehensif Kekuatan *Nan Kuaik Pambaok Baban*……..102

Gambar 95. Final Kekuatan *Nan Kuaik Pambaok Baban*……102

Gambar 96. Final *Nan Kuaik Pambaok Baba*n……103

Gambar 97. *Moodboard Nan Binguang Disuruah-Suruah*…....……....107

Gambar 98. Sketsa Postur *Nan Binguang Disuruah-suruah*……107

Gambar 99. Eksekusi Postur *Nan Binguang Disuruah-suruah*……108

Gambar 100. Komprehensif Postur *Nan Binguang Disuruah-suruah*..……108

Gambar 101. Final Postur *Nan Binguang Disuruah-suruah*…..……..…109

Gambar 102. Sketsa Wajah *Nan Binguang Disuruah-suruah*…..……109

Gambar 103. Eksekusi Wajah *Nan Binguang Disuruah-suruah*…..…...….110

Gambar 104. Komprehensif Wajah *Nan Binguang Disuruah-suruah*…..…110

Gambar 105 Final Wajah *Nan Binguang Disuruah-suruah*……111

Gambar 106. Sketsa Mimik *Nan Binguang Disuruah-suruah*…….111

Gambar 107. Komprehensif Mimik *Nan Binguang Disuruah-suruah*…….112

Gambar 108. Final Mimik *Nan Binguang Disuruah-suruah*……112

Gambar 109. Sketsa Pakaian *Nan Binguang Disuruah-suruah*……113

Gambar 110. Eksekusi Pakaian *Nan Binguang Disuruah-suruah*……113

Gambar 111. Komprehensif Pakaian *Nan Binguang Disuruah-surua*h…...114

Gambar 112. Final Pakaian *Nan Binguang Disuruah-suruah*……..114

Gambar 113. Sketsa Kekuatan *Nan Binguang Disuruah-suruah*…….115

Gambar 114. Eksekusi Kekuatan *Nan Binguang Disuruah-suruah*…….115

Gambar 115. Komprehensif Kekuatan *Nan Binguang Disuruah-suruah*….116

Gambar 116. Final Kekuatan *Nan Binguang Disuruah-suruah*……...116

Gambar 117. Final *Nan Binguang Disuruah-suruah*……117

Gambar 118. *Moodboard Nan Cadiak Lawan Barundiang.*……121

Gambar 119. Sketsa Postur *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……...121

Gambar 120. Eksekusi Postur *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……...122

Gambar 121. Komprehensif Postur *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..122

Gambar 122. Final Postu*r Nan Cadiak Lawan Barundiang*…….123

Gambar 123. Sketsa Wajah *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..123

Gambar 124. Eksekusi Wajah *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..124

Gambar 125. Komprehensif Wajah *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..124

Gambar 126. Final Wajah *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…….125

Gambar 127. Sketsa Mimik *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..125

Gambar 128. Komprehensif Wajah *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…....126

Gambar 129. Final Mimik *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…...…….126

Gambar 130. Sketsa Pakaian *Nan Cadiak Lawan Barundiang*..……..127

Gambar 131. Eksekusi Pakaian *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…..……..127

Gambar 132. Komprehensif Pakaian *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……128

Gambar 133. Final Pakaian *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…...……...128

Gambar 134. Sketsa Kekuatan *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..129

Gambar 135. Eksekusi Kekuatan *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……..129

Gambar 136. Komprehensif Kekuatan *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…..130

Gambar 137. Final Kekuatan *Nan Cadiak Lawan Barundiang*……130

Gambar 138. Final *Nan Cadiak Lawan Barundiang*…….131

Gambar 139. Sketsa Cover *Artbook*……..139

Gambar 140. Eksekusi Cover *Artbook*……....139

Gambar 141. Komprehensif Cover *Artbook*……....140

Gambar 142. Final *Artbook*……140

Gambar 143. Sketsa *Layout Artbook*……143

Gambar 144. Eksekusi *Layout Artbook*……....143

Gambar 145. Komprehensif *Layout Artbook*……144

Gambar 146. Final Layout *Artbook*……....144

Gambar 147. Sketsa Poster 1……145

Gambar 148. Eksekusi Poster 1……145

Gambar 149. Komprehensif Poster 1……146
Gambar 150. Final Poster 1……..146
Gambar 151. Sketsa Poster 2……147
Gambar 152. Eksekusi Poster 2……147
Gambar 153. Komprehensif Poster 2……148
Gambar 154. Final Poster 2……..148
Gambar 155. Sketsa Poster 3……149
Gambar 156. Eksekusi Poster 3……149
Gambar 157. Komprehensif Poster 3……150
Gambar 158. Final Poster 3……..150
Gambar 159. Sketsa Poster 4……151
Gambar 160. Sketsa Poster 4……151
Gambar 161. Komprehensif Poster 4……152
Gambar 162. Final Poster 4……..152
Gambar 163. Sketsa Poster 5……153
Gambar 164. Eksekusi Poster 5……153
Gambar 165. Komprehensif Poster 5……154
Gambar 166. Final Poster 5……..154
Gambar 167. Sketsa Poster 6……155
Gambar 168. Eksekusi Poster 6……155
Gambar 169. Komprehensif Poster 6……156
Gambar 170. Final Poster 6……..156
Gambar 171. Sketsa *X-banner*……..157
Gambar 172. Eksekusi *X-banner*……..157
Gambar 173. Komprehensif *X-banner*……..158

Gambar 174. Final *X-banner*……158
Gambar 175. Sketsa Pembatas Buku……159
Gambar 176. Eksekusi Pembatas Buku……129
Gambar 177. Komprehensif Pembatas Buku……160
Gambar 178. Final Pembatas Buku……..160
Gambar 179. Sketsa Gantungan Kunci…….161
Gambar 180. Komprehensif Gantungan Kunci……161
Gambar 181. Final Gantungan Kunci…….……..162
Gambar 182. Sketsa Stiker…….……..162
Gambar 183. Komprehensif Stiker…….……..163
Gambar 184. Final Stiker…….…….163
Gambar 185. *Artbook* Fisik……..164
Gambar 186. Promosi *Artbook*…….164
Gambar 187. Poster *Offline*……..165
Gambar 188. Poster *Online*……...165
Gambar 189. *X-banner*…….166
Gambar 190. Pembatas Buku……166
Gambar 191. Gantungan Kunci……167
Gambar 192. Stiker……...167

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konspetual Perancangan…….……28

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Validator Ahli……..…133

Tabel 2. Persentase Kelayakan……..…134

Tabel 3. Uji Validasi Bapak Hendra Afriwan, M.Sn.(Lampiran 3)……..…135

Tabel 4. Uji Validasi Ibu Dra. Zubaidah A., M.Sn. (Lampiran 4)……136

Tabel 5. Uji Validasi Bapak Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn (Lampiran 5)...137

Tabel 6. Hasil Akhir Validasi…...……138

Tabel 7. Font Perancangan……141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah pesatnya arus globalisasi, isu keberagaman dan perbedaan antar individu menjadi topik yang semakin relevan, terutama bagi generasi muda. Perbedaan ras, kemampuan, latar belakang, serta peran sosial sering kali menjadi sumber konflik maupun diskriminasi apabila tidak dipahami secara bijak. Laporan SDG Indicators PBB (2025) menunjukkan bahwa sekitar 1 dari 5 orang di dunia melaporkan bahwa mereka mengalami diskriminasi dalam 12 bulan terakhir berdasarkan alasan yang dilarang oleh hukum hak asasi manusia internasional. Diskriminasi paling umum terjadi karena warna kulit, agama, jenis kelamin, usia, dan status disabilitas[1].

Dalam konteks tersebut, kearifan lokal Indonesia sesungguhnya telah lama menawarkan pandangan yang inklusif terhadap perbedaan individu. Salah satu kearifan lokal yang memuat nilai tersebut terdapat dalam pepatah Minangkabau *"Batampek"* yang terdiri dari: *Nan buto paambuih lasuang, nan pakak palapeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambaok baban, nan binguang disuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang*[2]. Setiap bait dalam pepatah ini merepresentasikan satu individu dengan kondisi dan karakteristik yang berbeda. Secara filosofis, pepatah ini menegaskan bahwa setiap individu memiliki fungsi, nilai, dan peran apabila ditempatkan pada situasi dan kondisi yang tepat. Tidak ada individu yang sepenuhnya tidak berguna, yang ada hanyalah ketidaktepatan dalam menempatkan peran.

Namun, pada kenyataannya, Pepatah *"Batampek"* saat ini kurang dikenal terlebih oleh generasi muda, berangkat dari survei yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, terungkap bahwa penyebab utama sulitnya eksistensi pepatah Minangkabau seperti pepatah *"Batampek"* antara lain adalah media penyampaiannya yang masih konvensional dan kurang relevan dengan minat generasi muda. Selain itu adanya anggapan bahwa budaya tradisional bersifat eksklusif, serta minimnya media kreatif seperti game, animasi, dan komik yang dapat menjadi sarana penyebaran budaya secara menarik. Sementara itu, negara lain telah berhasil memanfaatkan media kreatif seperti game, animasi, dan komik untuk memperkenalkan budaya mereka ke ranah global. Hal ini menunjukkan bahwa media visual interaktif seperti game memiliki potensi besar sebagai jembatan antara tradisi dan audiens modern. Dalam satu dekade terakhir, game mengalami evolusi signifikan dari segi teknologi, visual, maupun naratif, sehingga mampu membangun dunia fiktif yang merepresentasikan nilai, filosofi, dan identitas budaya tertentu[3].

Salah satu elemen terpenting dalam proses adaptasi budaya dalam game adalah desain karakter. Karakter tidak hanya berperan sebagai tokoh cerita, tetapi juga sebagai representasi nilai dan gagasan yang mampu membangun keterhubungan emosional antara pemain dan dunia yang dihadirkan. Desain karakter dipilih sebagai fokus perancangan karena merupakan tahap pra-produksi yang menjadi fondasi dari berbagai media hiburan populer. Karakter juga merupakan titik awal keterikatan emosional

pemain terhadap sebuah game. Melalui desain karakter, nilai, filosofi, serta identitas budaya dapat divisualisasikan secara simbolik dan estetis.

Dibandingkan pepatah lain, pepatah *"Batampek"* memiliki kekuatan naratif dan konseptual yang unik karena struktur baitnya sudah bersifat individual dan personifikatif. Setiap baris menggambarkan karakter yang berbeda, sehingga secara konseptual sangat potensial untuk diterjemahkan menjadi desain karakter. Selain itu, pesan utamanya sangat relevan dengan konteks global saat ini yang mengajarkan sikap saling menghargai, inklusivitas, dan pemahaman terhadap keberagaman. Oleh karena itu, penyebaran pepatah *"Batampek"* dengan cara ini tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian budaya lokal, tetapi juga sebagai kontribusi nilai universal yang dapat dipahami lintas budaya.

Salah satu game yang cukup digemari dan menonjol dalam pengembangan karakter dan gaya visual adalah *Honkai: Star Rail*, game role-playing berbasis turn-based yang dirilis pada 26 April 2023 oleh HoYoverse. Game ini mengusung konsep *Bubble Universe*, yaitu sistem dunia paralel yang memungkinkan keberadaan berbagai planet dengan peradaban, nilai, dan budaya yang unik. Setiap dunia dalam semesta ini memiliki karakteristik visual dan naratif tersendiri yang mencerminkan kepercayaan dan filosofi hidup yang terinspirasi dari dunia nyata[4]. Contohnya, karakter dari Xianzhou Luofu menampilkan budaya Tiongkok klasik dan modern, Belobog merepresentasikan budaya industrial Eropa Timur, Penacony menggambarkan nuansa gemerlap khas Amerika, Amphoreus yang

menggambarkan Yunani dan Romawi kuno dengan simulasi komputer, serta Planarcadia yang menggunakan estetika Jepang moderen. Melalui pendekatan tersebut, *Honkai: Star Rail* menunjukkan bagaimana nilai budaya dapat diadaptasi menjadi identitas visual yang menarik dan relevan dengan estetika modern. Konsep multiverse yang dihadirkan membuka peluang besar bagi pengembangan dunia baru yang berakar pada budaya lain, termasuk kemungkinan dunia yang merepresentasikan nilai dan filosofi Minangkabau melalui desain karakter pepatah "Batampek".

Sebagai pendekatan konseptual, perancangan ini membayangkan kemungkinan hadirnya sebuah dunia dalam semesta game seperti *Honkai: Star Rai*l, yang mengadaptasi nilai budaya Minangkabau sebagai fondasi naratif dan visualnya. Pendekatan ini bukan dimaksudkan sebagai proyek resmi, melainkan sebagai studi visual untuk menunjukkan bahwa filosofi lokal dapat diterjemahkan ke dalam estetika modern yang relevan secara global.

Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya berorientasi pada eksplorasi visual, tetapi juga pada upaya reinterpretasi dan penyebaran nilai pepatah *"Batampek"* sebagai pesan universal tentang keberagaman dan fungsi setiap individu. Berdasarkan landasan tersebut, disusunlah karya akhir berjudul: **"Concept Art Karakter Dalam Gaya Visual Game *Honkai: Star Rail* Berbasis Filosofi Minangkabau Pepatah *Batampek.*"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tingginya angka diskriminasi di era global menunjukkan bahwa nilai inklusivitas dan penghargaan terhadap perbedaan belum terinternalisasi secara optimal, khususnya pada generasi muda, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu menanamkan kembali pemahaman mengenai fungsi dan peran individu dalam keberagaman.
2. Pepatah Minangkabau *"Batampek"* mengandung nilai filosofis tentang peran setiap individu dalam struktur sosial yang beragam, namun kurang dikenal oleh generasi muda akibat media penyampaian yang kurang relevan dan minim adaptasi ke media populer.
3. Diperlukan pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti game, animasi, dan komik, dengan desain karakter sebagai tahap awal representasi visual guna menjembatani nilai budaya Minangkabau dengan audiens modern secara kontekstual.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini difokuskan pada pembuatan desain karakter konseptual yang mengadaptasi pepatah "*Batampek"* sebagai dasar utama pengembangan karakter. Adaptasi unsur budaya Minangkabau dibatasi pada elemen visual, simbolik, dan naratif yang relevan untuk memperkuat identitas karakter. Perancangan tidak mencakup aspek teknis

pengembangan game, pemrograman, animasi, maupun implementasi gameplay, tetapi hanya berfokus pada eksplorasi visual, konseptualisasi karakter, dan representasi budaya dalam bentuk *concept art* yang terinspirasi dari gaya visual *Honkai: Star Rail.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka bagaimana perancangan mentransformasikan pepatah *Batampek* ke dalam konsep desain karakter yang kontekstual dan bermakna, mengintegrasikan unsur budaya Minangkabau agar selaras dengan gaya dan estetika dunia *Honkai: Star Rail* yang informatif, komunikatif dan efektif serta diminati generasi muda.

E. Orisinalitas

Perancangan ini merupakan karya orisinal yang mengadaptasi pepatah *Batampek* dan nilai budaya Minangkabau ke dalam desain karakter bergaya *Honkai: Star Rail*. Seluruh ide, konsep, dan visual dikembangkan secara mandiri tanpa unsur penjiplakan, serta merupakan karya baru yang belum pernah dibuat sebelumnya. Kebaruan *(novelty)* perancangan ini terletak pada adaptasi pepatah tradisional yang bersifat verbal ke dalam bentuk visual *personifikatif* berbasis konsep *multiverse,* sehingga nilai kearifan lokal tidak hanya dilestarikan, tetapi juga dikontekstualisasikan dalam estetika game modern sebagai jembatan antara budaya Minangkabau dan media global interaktif.

F. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan menjadikan pepatah *Batampek* ke dalam bentuk *concept art* karakter game dengan mengadaptasikan unsur budaya lokal ke dalam pendekatan visual bergaya *Honkai: Star Rail.* Melalui perancangan ini, filosofi tradisional diterjemahkan secara modern dalam konteks desain karakter sekaligus menghadirkan hilirisasi visual yang yang informatif, komunikatif efektif, dan diminati generasi muda.

G. Manfaat Perancangan

1. Akademisi: Menjadi referensi ilmiah mengenai integrasi budaya lokal dalam desain karakter modern berbasis media game.
2. Mahasiswa Desain: Menjadi rujukan konseptual dalam mengembangkan karya berbasis riset budaya dan reinterpretasi visual tradisional.
3. Pelaku Industri Kreatif: Memberikan inspirasi bagi ilustrator, komikus, *concept artist,* dan *game artist* untuk mengangkat nilai budaya Indonesia ke dalam media populer.
4. Institusi Pendidikan dan Penggiat Budaya: Mendorong pemanfaatan media visual modern sebagai sarana pelestarian dan penyebaran kearifan lokal.
5. Generasi Muda: Membantu mengenalkan kembali nilai pepatah *Batampek* melalui pendekatan visual yang lebih relevan dan menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan industri game modern menunjukkan bahwa desain karakter memiliki potensi besar sebagai sarana representasi budaya. Contoh keberhasilan adaptasi budaya dalam game seperti *Honkai: Star Rail* membuktikan bahwa filosofi, identitas visual, dan nilai-nilai suatu kebudayaan dapat diterjemahkan secara menarik bagi audiens global. Melihat peluang tersebut, perancangan ini mengeksplorasi bagaimana budaya Minangkabau, khususnya pepatah *"Batampek"* dapat diinterpretasikan ke dalam desain karakter dengan pendekatan visual kontemporer. Pepatah ini dipilih karena memuat nilai keberagaman peran individu yang relevan dengan isu generasi muda saat ini dan memiliki potensi kuat untuk divisualisasikan dalam dunia game. Media *artbook* digunakan untuk mendokumentasikan gagasan visual dan filosofis secara sistematis agar mudah diakses dan dimanfaatkan oleh kreator kreatif lainnya.

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tugas akhir ini berhasil menghasilkan enam desain karakter yang merepresentasikan peribahasa Minangkabau melalui pendekatan visual modern yang relevan bagi industri kreatif. Setiap karakter dikembangkan melalui tahap analisis budaya, eksplorasi visual, perumusan konsep, pembuatan desain, hingga penyusunan cerita (lore) yang mendukung kekuatan karakter sebagai *intellectual property (IP)*.

Proses validasi yang melibatkan ahli desain dan ahli budaya mendapatkan hasil 96,67%, menunjukkan bahwa desain karakter "sangat layak" untuk digunakan. Sehingga *desain* ini dinyatakan mampu menjadi media penyampaian pesan budaya yang menarik, informatif, dan dapat menginspirasi pengembangan media turunan seperti komik, game, atau animasi. Selain itu, perancangan ini juga memberikan kontribusi berupa alternatif metode untuk memperkenalkan nilai budaya Minangkabau kepada generasi muda melalui visual yang dekat dengan media populer. *Artbook* sebagai berfungsi sebagai dokumentasi ide, panduan desain, serta referensi yang dapat dimanfaatkan oleh desainer, ilustrator, dan kreator IP dalam pengembangan lanjutan.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan dan kesimpulan, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

1. Penelitian dan perancangan ini masih memiliki ruang pengembangan. Walaupun berangkat dari gaya desain game *Honkai: Star Rail,* penulis berharap agar karakter-karakter ini dikembangkan lebih jauh ke bentuk prototipe komik, animasi pendek, atau konsep permainan (*game prototype*) agar cakupan penyebaran nilai budaya Minangkabau semakin luas. Penambahan karakter baru dari peribahasa lain juga dapat memperkaya dunia cerita (*universe*) yang dibangun.

2. Beberapa masukan validator terkait detail visual, konsistensi proporsi, dan eksplorasi warna dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lanjutan.
3. Artbook ini dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi budaya di sekolah atau komunitas kreatif. Selain itu, penyebarannya dapat diperluas melalui publikasi digital, pameran karya, serta kegiatan kolaborasi dengan pelaku industri kreatif agar pesan budaya Minangkabau dapat diakses masyarakat yang lebih luas.
4. Diharapkan karya ini dapat menginspirasi kreator lokal untuk terus menggali budaya Indonesia sebagai sumber gagasan. Kolaborasi antara desainer, peneliti budaya, dan studio kreatif sangat diperlukan untuk mengangkat warisan budaya ke media modern dan menghasilkan IP lokal yang kompetitif.

DAFTAR RUJUKAN

[1] United Nations, "The Sustainable Development Goals Report 2025: Goal 10 – Reduced Inequalities," United Nations Statistics Division, 2025. Available: https://unstats.un.org/sdgs/report/2025/goal-10/?utm_source

[2] M. Nasroen, *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*, Jakarta: Bulan Bintang, 1971.

[3] H. Zheng and M. Oliva, *Analysis of Female Character Design in Honkai: Star Rail* (Thesis, Universitat Pompeu Fabra), 2023/2024. [Online]. Available: https://repositori.upf.edu/items/830c25af-3ca4-40a8-883f-88f759bded0b

[4] M. Maurinsa, Suryati, and Manalullaili, "Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai: Star Rail," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, vol. 1, no. 2, pp. 1–13, 2024.

[5] Agogos, *Peribahasa, Majas, Pantun*, Jakarta: Agogos Publishing, 2012.

[6] D. Kristantohadi, *Peribahasa Lengkap & Kesusastraan Melayu Lama*, Yogyakarta: TaboraMedia, 2010.

[7] M. Nasroen, *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*, Jakarta: Bulan Bintang, 1971.

[8] M. Nasroen, *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*, Jakarta: Bulan Bintang, 1971.

[9] N. D. Adisasmito, "Buku Seniman," *J. Wacana Seni Rupa*, vol. 2, no. 4, May 2002.

[10] Carrot Academy Illustration School, "Apa Itu Concept Art?," 2024. [Online]. Available: http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/

[11] S. Hall, Representation: Cultural Representations and Signifying Practices, London: Sage Publications, 1997.

[12] L. Hutcheon, A Theory of Adaptation, New York: Routledge, 2006.

[13] R. Barthes, Mythologies, Paris: Éditions du Seuil, 1957.

[14] P. Ricoeur, The Rule of Metaphor, Toronto: University of Toronto Press, 1975.

[15] L. Sheldon, *Character Development and Storytelling for Games*, Boston, MA: Course Technology, 2004.

[16] N. D. Adisasmito, "Buku Seniman," *J. Wacana Seni Rupa*, vol. 2, no. 4, May 2002.

[17] N. D. Adisasmito, "Buku Seniman," *J. Wacana Seni Rupa*, vol. 2, no. 4, May 2002.

[18] J. M. Y. D. A. Keytimu, "Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9–10 Tahun," *ResearchGate*, vol. 5, no. 2, pp. 156–162, Dec. 2023.

[19] S. Rustan, *Layout 2020*, Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia, 2020.

[20] S. Gumelar, "Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya," *Jurnal Bahasa Rupa*, 2017. [Online].

[21] E. Nugroho, *Pengenalan Teori Warna*, Yogyakarta: Andi, 2018.

[22] Kasmir, *Analisis Laporan Keuangan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

[23] S. Rustan, *Layout 2020*, Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia, 2020.

[24] D. Sihombing, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Buana Printing, 2003.

[25] G. Ambrose and P. Harris, *Basics Design Layout*, 2nd ed., Lausanne: Ava Publishing, 2011.

[26] I. L. Budianto, "Bawana Artbook," *Adiwarna Exhibition*, 2020. [Online]. Available: https://adiwarna.petra.ac.id/2020/exhibition/project.php?pro=49

[27] Riot Games, *The Art of League of Legends: Volume I*, Riot Games Publishing, 2024.

[28] S. Wahyuningsih, *Desain Komunikasi Visual*, Madura: UTM Press, 2015.

[29] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.