



Perancangan *Artbook* sebagai *Concept Art* dan *Character Design* dari Kisah *Legenda Danau Kembar* di Sumatera Barat

Artbook Design as Concept Art and Character Design from The Story of *Legenda Danau Kembar* in West Sumatera

Fauzan Alwinata*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: fauzanata7@gmail.com

Paper received: 10-05-2022; revised: 30-10-2023; accepted: 30-11-2023

Abstrak

Industri kreatif di Indonesia sangat berkembang pesat dalam kurun waktu 5 tahun belakangan ini terutama dalam bidang *entertainment*. Ada banyak *industry entertainment* di Indonesia namun yang penulis fokuskan adalah *industry entertainment* visual yang dapat kita lihat di sekitar kita mulai dari film, animasi dan, game. Banyak kesuksesan yang sudah diraih namun demikian juga yang menghadang industri kreatif untuk berkembang. *Developer* besar dalam negeri di *industry entertainment* sendiri masih banyak melakukan kebiasaan buruk dalam hal perancangan Alur cerita, scenario, konsep yang terlalu klise dan sering di ulang-ulang atau repetitive. Selalu menggunakan pola dan ritme yang sama mulai dari meniru hingga menjiplak sesuatu yang sudah terbukti keberhasilannya. Tujuan dari perancangan buku *Art Book/Concept Art* ini adalah untuk memvisualisasikan sebuah cerita rakyat yang dari Sumatra barat kedalam bentuk *Concept Art* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk hal-hal di masa depan seperti pembuatan film, animasi, atau game bagi developer di dalam negeri hingga luar negeri jika ingin mengangkat cerita legenda danau kembar tersebut untuk dijadikan sebuah produksi bagi media *entertainment*. Dengan menggunakan metode Sadjiman Ebdi Sanyoto yang dimodifikasi sesuai kebutuhan proses perancangan *Artbook* sebagai *concept art* dan *character design*. Model hasil dari perancangan yang diharapkan dapat menghasilkan produk dari sebuah judul kreatif diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian dan pemahaman bahwa dalam menciptakan sesuatu produk memerlukan proses yang begitu rumit dan lama dalam pengerjaannya sehingga pemahaman atas karya yang dapat dihargai akan juga ditumbuhkan di dalam masyarakat era sekarang.

Kata kunci: perancangan; *artbook*; *concept art*; disain karakter; Legenda Danau Kembar

Abstract

The creative industry in Indonesia has grown rapidly in the last 5 years, especially in the entertainment sector. There are many entertainment industries in Indonesia, but what the author focuses on is the visual entertainment industry that we can see around us, starting from films, animation, games. Many successes have been achieved, but so have the creative industries to develop. Big domestic developers in the entertainment industry themselves still have a lot of bad habits in terms of designing storylines, scenarios, concepts that are too cliché and often repeated or repetitive. Always use the same pattern and rhythm from imitating to copying something that has been proven to work. The purpose of designing this *Artbook/Concept Art* book is to visualize a folklore from West Sumatra into the form of *Concept Art* that can be used and utilized for things in the future such as making films, animations, or games for developers at home and abroad. the country if you want to raise the legend of the twin lakes to be made into a production for entertainment media. By using the Sadjiman Ebdi Sanyoto method which was modified according to the needs of the *Artbook* design process as *concept art* and *character design*. The model resulting from the design which is expected to produce a product from a creative title is expected to foster a sense of care and understanding that creating a product requires a very complicated and long process in its execution so that an understanding of works that can be appreciated will also be grown in today's society.

Keywords: design; *artbook*; *concept art*; Legenda Danau Kembar

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak suku dan budaya hingga bahasa, hal-hal tersebut yang menjadi salah satu tolak ukur hingga sekarang Indonesia menjadi sangat pesat perkembangannya dalam bagian industri kreatif terutama entertainment, entertainment sendiri memiliki arti sebuah prinsip dalam menerima seni dan media dalam kata lain entertainment sendiri adalah sebuah ide yang secara historis dan kultural untuk bertujuan menarik perhatian, kesenangan, kegembiraan, dengan pertunjukan atau hiburan. Ada banyak industri entertainment namun dalam hal ini yang saya maksud adalah industry entertainment visual yang dapat kita lihat di sekitar kita. Mulai dari industri perfilman Indonesia yang sedang berkembang pesat hingga sudah mulai masuk ke kancah internasional. Selain film juga ada industri animasi dari anak-anak bangsa yang sudah mendunia, banyak animator-animator muda Indonesia sudah mengerjakan film animasi dari luar. Ada juga industri kreatif hingga yang terakhir dari industri game yang saat ini menjadi sangat digemari di dunia terlebih Indonesia yang dimana game buatan anak bangsa juga sudah banyak menjadi pilihan yang untuk dimainkan oleh masyarakat dunia. Dengan banyaknya kesuksesan yang diraih tersebut namun masih banyak hal yang menghadang industri entertainment di Indonesia menjadi kurang cepat dalam berkembang. Developer besar dalam negeri di industri entertainment sendiri masih banyak melakukan kebiasaan buruk dalam hal perancangan Alur cerita, skenario, konsep yang terlalu klise dan sering diulang-ulang atau repetitive. Selalu menggunakan pola dan ritme yang sama mulai dari meniru hingga menjiplak sesuatu yang sudah terbukti keberhasilannya. Dalam hal ini banyak contoh yang diberikan dari tontonan yang diberikan dan dilihat oleh masyarakat. Dan hal-hal tersebut dapat memicu yang menjadi turunnya kualitas dari industry entertainment dalam negeri.

Untuk mencegah/menghindari ini, sebenarnya cukup banyak hal yang dapat dilakukan, seperti di awal disebutkan bahwa Indonesia memiliki banyak ragam di dalamnya dari orangnya yang bahkan memiliki cerita dan latar belakang sendiri dari masing masing daerah, Indonesia kaya akan hal-hal yang kreatif dari dahulu sebagai contoh lagu daerah yang begitu banyak dari masing-masing daerah lalu tarian daerah hingga busana khusus daerah mereka masing-masing yang sebenarnya menjadi kunci bahwa orang Indonesia itu banyak yang kreatif untuk merancang sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari karya-karya yang disebutkan tadi dan karya-karya pada zaman sekarang ini seperti novel dari penulis hebat yang menghasilkan karya yang bagus namun tidak terlihat karena kurang terkenal lantaran beberapa masyarakat Indonesia masih belum menghargai karya anak negeri sendiri. Dengan demikian, si penulis terpanggil untuk membuat buku *Art Book Concept Art*. *Concept Art* adalah tampilan ilustrasi yang bertujuan untuk mengekspresikan visual demonstrasi untuk digunakan dalam film, video game, animasi, untuk memvisualisasikan sebuah konsep sebelum produk akhir. *Concept Art* juga diartikan sebagai gambaran tentang perkembangan visual dan desain konsep dari imajinasi si seniman. Walaupun *Concept Art* digunakan untuk memvisualisasikan konsep (*visual development*) namun tetapi *concept art* harus memberikan gambaran yang jelas. Oleh karena itu banyak proses yang harus dilakukan di dalamnya dari sketsa thumbnail hingga hasil akhir yang menjadi memudahkan untuk dilanjutkan ke proses selanjutnya lalu disusun untuk dijadikan *artbook* dan *concept design*.

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terdiri dari beribu-ribu pulau dengan keanekaragaman suku, budaya, ras, agama, dll. Indonesia memiliki banyak sekali bahasa, dialek, aksen. Dan hal-hal tersebut menjadikan Indonesia memiliki banyak sekali ragam cerita mulai dari dongeng, legenda, dan cerita rakyat yang dimana masing-masing dari setiap daerah

di Indonesia memiliki ceritanya sendiri dengan ciri khas dan nilai moral bagi setiap daerah di Indonesia. Walaupun Indonesia memiliki semua kekayaan kultural seperti itu tidak menutup kemungkinan untuk Indonesia terhindar dari penurunan anak muda pada generasi mendatang untuk melupakan budaya dan cerita dari daerah mereka masing-masing. Terlebih anak muda terbukti memang tidak gemar membaca yang akan lebih membuat karya cerita-cerita rakyat yang berada di daerahnya tidak akan diingat di masa yang akan datang.

Penurunan minat dalam mengerti budaya daerah mereka terjadi karena pada masa sekarang banyak sekali sumber-sumber yang dapat menghadirkan content yang menarik dengan lebih cepat dimana pada era sekarang semuanya serba cepat. Padahal potensi cerita rakyat Indonesia dapat dijadikan suatu content yang bisa menjadi menarik jika di bawa ke ranah kreatif dengan keyakinan dan dukungan penuh. Indonesia merupakan sebagian besar target pasar dari karya-karya luar yang dimana karya tersebut membawa cerita dari Negara luar, mengapa tidak kita tekankan cerita-cerita kreatif dari Negara ibu pertiwi ini untuk lebih dapat diminati oleh kalangan masyarakat sekarang yang akan sekaligus mendorong minat dan ketertarikan untuk lebih mengenal budaya dari daerah masing-masing bahkan daerah lainya yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu dengan ini penulis ingin membuat perancangan sebuah artbook dari kisah daerah di Indonesia bagian barat (Sumatera barat) "LEGENDA DANAU KEMBAR" yaitu cerita rakyat Sumatera barat yang sudah ada sejak dahulu lalu ditulis oleh penulis Pinto Anugrah. Karena memiliki alur cerita yang menarik dan terlebih ini merupakan cerita dari kebudayaan yang ada di Sumatera Barat, Indonesia yang dapat dikembangkan development-nya untuk menjadi bagian dalam memperkenalkan budaya kepada para generasi muda yang tidak gemar dalam lisan namun tertarik dengan visual. Terlebih rancangan visual untuk cerita rakyat ini dapat dijadikan sebuah patokan untuk nantinya jika cerita tersebut digunakan untuk hal banyak lebih lanjut. Menurut saya cerita legenda danau kembar cocok untuk saya jadikan untuk subjek perancangan tugas akhir ini.

Tujuan dari perancangan buku *Art Book/Concept Art* ini adalah untuk memvisualisasikan sebuah cerita rakyat yang dari Sumatra Barat ke dalam bentuk Concept Art yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk hal-hal di masa depan seperti pembuatan film, animasi, atau game bagi developer di dalam negeri hingga luar negeri jika ingin mengangkat cerita legenda danau kembar tersebut untuk dijadikan sebuah produksi bagi media entertainment. Hal tersebut diharap dapat membuat kualitas dari potensi kreatifitas anak bangsa mulai dari penulisan hingga hasil akhir berupa visual dapat dilirik oleh bahkan bersaing dengan negara luar.

2. Metode

Untuk menunjang penulis dalam merancang buku ilustrasi *concept art book* harus memiliki aspek metode yang saling bersinergi. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W 1H. Latar belakang merupakan langkah awal dalam menentukan rumusan masalah dalam pembuatan perancangan buku ilustrasi digital. Kurangnya perhatian terhadap cerita rakyat yang dimana merupakan kekuatan terbesar bangsa Indonesia dalam merancang sebuah cerita yang sangat unik dan berbeda hingga tidak mengakibatkan pola berulang dengan meniru konsep dari luar Negara. Oleh karena itu penulis membuat buku Perancangan Artbook sebagai *Concept Art dan Character Design* Dari Kisah Legenda Danau Kembar di Sumatera Barat. Strategi media sebagai penyokong dari tujuan media, dengan mengatur strategi-strategi hingga taktik yang diperlukan untuk mencapai target media. Mulai

dari bagaimana perancangan media lalu bagaimana pesan dapat sampai ke target segmen hingga pemilihan bahan media yang diperlukan untuk perancangan buku ilustrasi digital ini agar audiens dapat merasakan pesan dan kualitas yang dapat dihadirkan dari buku konsep dari cerita Indonesia. Menentukan program media bagaimana dan kapan buku akan di sebarakan untuk dipasarkan. Dan menentukan berapa banyak buku yang akan diterbitkan untuk dapat di konsumsi bagi segment yang sudah dituju.

Pada dasarnya perancangan buku ini dibuat berdasarkan pemikiran kreatif dari kere-sahan penulis rasakan sehingga memiliki tujuan kreatif yang jelas dimana tujuan kreatif perancangan ini adalah untuk memberi opsi hingga membuka mata masyarakat Indonesia terutama muda-mudi yang berkecimpung di dalam dunia kreatif bahwa sumber pemikiran kreatif dapat hadir dari Negara kita sendiri yang kaya akan budayanya. Sebuah produk kreatif dalam pembuatan dan perancangannya harus memiliki nilai cerita dan konsep yang sangat kuat dan cerita rakyat merupakan salah satunya. Strategi kreatif dengan mempersiapkan in-formasi yang tepat untuk menentukan rencana pemasaran dan komunikasi lalu target kon-sumen hingga data produk. Menentukan tema yang cocok untuk perancangan buku ilustrasi agar tidak keluar dari pakam cerita rakyat yang berlatar waktu yang sedikit masih bernuansa lama. Termasuk untuk penataan dan konsep bukunya. Pada buku nantinya akan berisi tentang cerita kisah dari danau kembar yang beredar di masyarakat Sumatra barat, mulai dari lokasi tempat, pengenalan karakter yang ada pada cerita rakyat tersebut, untuk diperlihatkan dan dipernalkan kepada audiens. Penulisan buku tetap menggunakan gaya bahasa yang formal na-mun tetap dengan nuansa sekarang tidak mengikuti visual yang terlalu baku agar bahasa dapat diterima bagi audiens. Penataan buku juga menjadi elemen penting yang akan menarik per-hatian para pembaca.

Buku Perancangan akan berjudul *“The Art of Legend Twin Lakes”* yang akan menjelaskan tentang cerita singkat cerita rakyat tentang danau kembar hingga perancangan karakter yang ada pada cerita mulai dari konsep jika pun ada hingga karakter masih dalam perancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dengan Ibu yang berasal dan lahir di padang Sumatera Barat pada No- vember 2021, yang menyatakan sedikit banyaknya mengetahui tentang cerita rakyat tentang legenda danau kembar. Beliau mengatakan sudah mendengar cerita tersebut dari kecil namun karena cerita-cerita tersebut dikatakan sebagai cerita rakyat untuk memberi sedikit banyak-nya informasi bagaimana sebuah hal diluar kemampuan manusia dapat terjadi. Beliau menga- takan cerita tersebut sangatlah berpotensi jika diangkat menjadi sebuah cerita laga yang mung- kin akan menarik jika di kerjakan, dikarenakan pada cerita terdapat sebuah perseteruan antara dua mahluk yaitu manusia dan seekor ular naga yang sangat besar yang mengakibatkan terla- hirnya danau kembar tersebut. Selama ini beliau hanya pernah melihat buku cerita untuk anak tentang cerita rakyat tersebut dan hanya verbal namun jika pun ada visualnya hanya secuil dari beberapa lisan yang dapat digambarkan lalu visualnya juga tidak terlalu memperlihatkan suasana dan bagaimana kedetailannya yang terlihat seperti sketsa-sketsa kasar. Seperti video- video tentang cerita rakyat yang berada di internet lebih tepatnya YouTube, dimana visual yang di dihadirkan memang memiliki target audiens untuk anak-anak. Akan menarik jika cerita- cerita tersebut di angkat dengan serius yang akan mungkin menyaingi cerita fiksi fantasi luar lainnya yang mengandalkan sejarah sebuah tempat/daerah, tokoh, keyakinan, dan hal-hal lainnya. Pada dasarnya beliau mengatakan bahwa cerita-cerita tersebut ada untuk memberi kewaspadaan pada anak-anak agar tidak terlalu sembarangan dalam melakukan hal dan jika

berada di suatu tempat. Beliau menceritakan bahwa banyak sekali hal-hal yang dapat divisualisasikan pada cerita tersebut, mulai dari karakter utamanya yaitu inyik gadang hingga kapaknya yang sangat besar, lalu ular naga yang dimana jika divisualisasikan secara semi realis seperti scene fiksi fantasi maka akan sangat menakjubkan untuk di nikmati visualnya.

Dikarenakan kondisi sekarang yang sedang dilanda oleh pandemi yang mengakibatkan tidak dapat melihat lokasi di lapangan maka observasi yang dilakukan dengan melalui buku cerita yang ada di e-book dan data-data lainnya melalui internet. Banyak sekali data yang di dapat melalui observasi tersebut yang memudahkan perancangan pemvisualisasian buku, berikut hasil observasi:

(1) Lokasi

Cerita rakyat tentang legenda danau kembar bermula dari Sumatera barat lebih tepatnya lokasi danau kembar terletak di sebuah kecamatan di kabupaten solok, Sumatra barat, Indonesia. Kecamatan ini merupakan hasil pemekaran dari kecamatan lembang jaya dan terdiri dari nagari kampuang (kampung) batu dalam serta simpang tanjuang nan IV. Sedangkan di dalam cerita rakyatnya sendiri lokasi latar belakang tempat cerita sering disebut sebagai Andalas yaitu nama pada zaman dahulu untuk pulau Sumatra.

(2) *Synopsis*

Pada zaman sebelum sekarang terdapat cerita yang diyakini oleh orang setempat di daerah Sumatera barat bahwa danau kembar yang berada di kabupaten solok terbentuk oleh sebuah pertarungan besar antara Inyik Gadang bahan yang seorang manusia namun memiliki fisik yang lebih di antara orang-orang pada umumnya dengan seekor ular naga besar yang dapat menyemburkan api. Hal ini menjadi cerita yang beredar dalam cerita rakyat daerah Sumatera barat.

(3) Karakter

Pada sebuah cerita pada umumnya terdapat sebuah pengenalan pada suatu hal yang dapat menjelaskan tentang semua hal yang berhubungan dengan cerita agar para pembaca mengerti dan memahami apa yang sedang terjadi dan yang akan terjadi hingga yang telah terjadi sesudahnya pada cerita. Penjelasan dan pengenalan pada cerita dapat dilakukan dengan menjelaskan karakter, latar tempat, latar waktu, benda, situasi/keadaan, dll.

Berikut adalah tokoh-tokoh karakter yang ada pada dalam cerita legenda danau kembar:

(1) Inyik Gadang Bahan

Seorang kakek yang hidup di salah satu hutan lebat yang berada di pulau Andalas (Sumatra). Arti kata Inyik adalah kakek, Inyik Gadang Bahan begitulah orang-orang memanggilnya. Ia dipanggil Inyik Gadang Bahan karena ia mempunyai kapak yang teramat sangat besar yang sama besarnya dengan badannya. Inyik Gadang sendiri memiliki badan yang besar. Walaupun usianya sudah tua namun Inyik Gadang Bahan masih mampu menebang banyak pohon hanya dengan sekali tebasan dikarenakan Inyik Gadang Bahan masih sangat kuat dan memiliki badan yang gagah, tangannya yang besar dan berotot begitu juga kakinya yang sebesar batangan kayu.

Dia adalah sosok yang sangat ramah, rajin, dan pekerja keras. Walaupun badannya besar menyeramkan dan menakutkan namun ia suka menolong warga yang ada di kampung sekitar hutan. Inyik Gadang memiliki sebuah kapak yang sangat tajam yang memiliki panjang dan

sebesar badanya kira-kira yang digunakan untuk menebang pohon yang akan digunakan sebagai kayu bakar. Kapak ini selalu membawanya kemanapun dan memiliki ketahanan yang sangat kuat yang digunakan untuk menebang pohon yang hanya dengan satu tebasan saja.

(2) Ular naga

Sosok makhluk yang berada disekitar hutan tempat Inyik Gadang Bahan tinggal. Bedanya memiliki panjang yang amat terangat sangat panjang yang ular naga dapat berbicara jika ia mau dengan suaranya yang berat itu bahkan dengkuranya dapat membuat *environment* seperti ranting dan dedaunan hingga semak belukar disekitarnya bergetar. Ular naga memiliki mata tajam besar yang berwarna hijau terang seperti bercahaya, kulitnya yang bersisik keemasan, hingga nafasya yang dapat mengeluarkan percikan api dan membuat hawa di sekitarnya menjadi sedikit berasap dan menjadi hangat. Dikarenakan badanya yang sangat besar jika ular naga melewati kawasan hutan dengan ketinggian rendah dengan merayap atau melata dapat menumbangkan dan memporak porandakan pohon-pohon di sekitarnya. Dikarenakan ular naga yang hanya bernafas saja dapat mengeluarkan percikan api itu menandakan ia dapat menyemburkan kobaran api kepada apapun yang ia kehendaki untuk di lahap oleh amukan api panasnya yang dapat menjalar-jalar. Ular naga juga memiliki ekor yang sangat kuat, hanya dengan mengibas-ngibaskan ekornya saja dapat merusak hutan di sekitarnya.

Ular naga dapat merayap atau melata dan juga terbang sesuka yang ia mau. Dikarenakan hal ini itulah yang membuatnya sangat menyeramkan bahwa ia dapat menuju suatu tempat dengan terbang di langit-langit karena dengan merayap atau melata di darat saja ia dapat bergerak sangat cepat bagaimana dengan juga terbang. Dan dikarenakan ia dapat terbang ia memiliki kesempatan yang sangat luas untuk mencari santapan makanannya di hutan dikarenakan ia dapat melihat mangsanya dengan leluasa dan langsung menerkamnya atau dengan menyemburkan hembusan api langsung ke dataran yang ia ingin bakar dengan api. Namun ular naga masih jarang memperlihatkan dirinya secara utuh kepada warga-warga sekitar secara terbuka, biasanya warga hanya mengetahui bahwa di hutan terdapat seekor sosok yang berbahaya atau menyeramkan dan diharapkan untuk berhati-hati untuk warga yang lainya jika hendak ke hutan. Ada yang mendengar seperti suara suara gesekan yang sangat keras seperti sisiknya yang bergesekan dengan bebatuan atau ranting ranting sekitar, lalu ada yang mendengar suara yang sangat besar seperti nafas atau dengkur makhluk yang kira-kira memiliki bentuk yang sangat besar, lalu juga ada yang menyinggung ular naga dengan sering menceritakan bahwa hutan sering berkabut tebal terkadang.

(3) Nenek tua renta

Karakter pembantu tambahan pada cerita rakyat yang ceritanya ditulis pada buku oleh Pinto Anugrah. Pada penulisanya nenek tua renta adalah salah satu warga yang berinteraksi langsung oleh inyiak gadang bahan saat berada di sekitar hutan. Pada perancangan konsep karakter nenek tua akan tetap digambarkan karena menjadi salah satu karakter pembantu dapat menyampaikan ceritanya. Nenek tua renta berasal dari desa-desa perkampungan yang ada di sekitar hutan. Nenek tua memiliki sifat yang baik dan ramah kepada orang disekitar termasuk Inyik Gadang Bahan yang memiliki postur badan lebih besar daripada orang-orang di sekitar kampung.

(4) Warga

Beberapa karakter tambahan yang menjadi peran tambahan di antara cerita rakyat Legenda Danau Kembar. Beberapa para warga yang menyampaikan informasi tentang isu-isu yang

ada di hutan akhir-akhir sering terjadi yang memberikan sedikit informasi tentang makhluk berbahaya yang ada di hutan.

3.1. Target Sasaran

Target sasaran dari perancangan ini adalah para anak muda Indonesia yang akan terjun kedalam dunia industri kreatif ini terutama yang berbasis visual ilustrasi. Yang pada dasarnya permasalahan dalam membuat ilustrasi atau merancang sebuah karakter diperlukan yang namanya sebuah cerita atau latar belakang karakter. Perancangan ini dapat membantu sedikit banyaknya dalam menentukan sebuah rancangan karakter dari narasi atau data yang sudah ada dan perancangan ini juga dapat menarget sasaran dan para wisatawan atau masyarakat Indonesia yang tertarik tentang sejarah-sejarah Indonesia yang dapat dituangkan melalui visual ini. Dengan perancangan ini diharap para pembaca dapat melihat gambaran setidaknya secara kasar bagaimana cerita rakyat Legenda Danau Kembar.

3.2. Konsep Desain

Konsep pada perancangan buku artbook cerita rakyat legenda danau kembar ini adalah untuk berupaya mendorong dan mendukung potensi dari cerita-cerita yang ada di Indonesia terutama cerita rakyat dari salah satu kabupaten di Sumatera barat ini. Media ilustrasi atau visual sebagai salah satu media penyampaian informasi yang sangat baik untuk para pembaca ini akan menjadi salah satu poin penting bahwa Indonesia memiliki jutaan sejarah yang dapat di olah kembangkan menjadi sesuatu hal yang sangat cemerlang dan kreatif. Dengan menggunakan gaya seni ilustrasi semi-realis akan mendorong informasi menjadi akan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dengan menggunakan konsep ilustrasi digital akan memberikan sedikit keunikan dalam penyampaiannya dibandingkan dengan fotografi. Dengan setidaknya menggunakan teks yang akan menjelaskan apa visual yang sedang di sajikan yang akan memberikan informasi tentang konsep ilustrasinya.

3.2.1. Judul Buku

Buku berjudul “The Art of Legend Twin Lakes” yang menggunakan bahasa inggris. Bahasa inggris dipilih dan digunakan karena merupakan bahasa yang universal dan umum pada masa sekarang dan bahasa inggris digunakan kerana dapat mencakup target audiens yang luas nantinya. “The Art of Legend Twin Lakes” diterjemahkan menjadi “Seni dari Legenda Danau Kembar” yang memiliki arti kumpulan beberapa hasil karya seni yang memperjelas cerita rakyat legenda danau kembar.

3.2.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan memberi informasi tentang cerita rakyat Legenda Danau Kembar dari Sumatera Barat. Dengan tujuan untuk mendorong konsep-konsep kreatif tentang cerita-cerita rakyat dapat lebih diperhatikan dan menjadi kebanggaan anak muda bangsa dalam mengangkat sebuah cerita kedalam industri kreatif atau dalam industri lainnya. dengan digital painting yang informatif dan menarik hingga mudah dipahami sebagai upaya mendukung potensi kreatif anak bangsa dan mendorong kisah rakyat di Sumatera Barat.

Buku perancangan diharapkan bertujuan untuk memvisualisasikan sebuah cerita rakyat yang dari Sumatra Barat kedalam bentuk *Concept Art* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan

untuk hal-hal di masa depan seperti pembuatan film, animasi, atau game bagi developer di dalam negeri hingga luar negeri jika ingin mengangkat cerita legenda danau kembar tersebut untuk dijadikan sebuah produksi bagi media *entertainment*. Dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan dapat juga membantu sektor wisata ke Danau Kembar atau Sumatra barat dikarenakan diangkatnya cerita-cerita tersebut ke permukaan hiburan layar kaca atau layar lebar di Indonesia.

3.2.3. Konsep Layout Buku

Konsep *layout* buku dibuat sesederhana mungkin agar memudahkan para pembaca dapat memahami isi buku yang berisi informasi tentang karya-karya perancangan dari cerita danau kembar. *Layout* buku berencana digambarkan hanya dengan unsur ilustrasi dan teks sebagai informasi terhadap ilustrasi. Itu dilakukan karena elemen visual pada buku artbook dapat memakan ruang kosong pada *layout* buku dikarenakan gambar atau ilustrasi merupakan instrument utama dalam perancangan buku ini yang dimana menjadi hal pertama yang akan menjadi poin fokus para pembacanya. Teks tulisan akan disusun dengan menyesuaikan ukuran yang tidak terlalu memakan ruang dan mengatur peletakan badan teks di dekat element visual yaitu termasuk gambar dan ilustrasi.

3.2.4. Gambar Sketsa

Gambar sketsa akan dibuat pada media kertas, namun beberapa proses ada langsung melalui sketsa digital dengan *software*. Dikarenakan pada buku perancangan akan lebih terlihat sangat baik jika menggunakan digital sekaligus. Sketsa manual akan menggunakan bantuan pensil dan alat menggambar lainnya. Akan tetapi media sketsa manual akan tetap membantu proses digitalisasi karena dapat menjadi acuan dasar dalam melakukan sketsa kembali di digital.

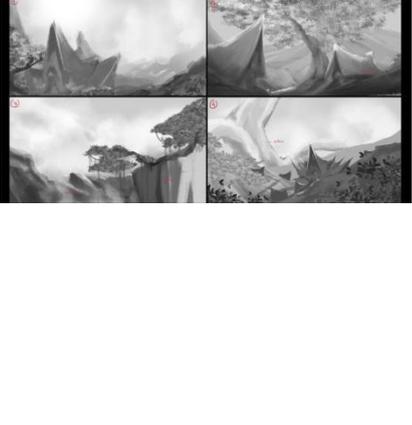
3.2.5. Digital

Proses digital dilakukan setelah melakukan sketsa. Dengan menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CC 2017. Dengan menggunakan sketsa kasar sebelumnya proses di digital akan memperhalus sketsa sebelumnya dan juga melanjutkan proses hingga selesai termasuk *lining, light & Shadow, gray scaling, coloring, rendering, detailing, finishing*. Setelah proses tersebut digital juga membantu dalam menyusun teks dalam buku dan penyusunan ilustrasi hingga proses selesai dan menjadi sebuah produk final.

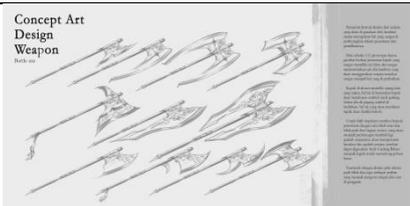
Tabel 1. Layout Buku

No	Layout buku	Penjelasan
1		Cover buku didesain menggunakan ilustrasi yang berunsur pada tentang cerita dan menggunakan warna <i>monochrome</i> sesuai dengan ilustrasinya dan cover diisi dengan memanfaatkan sisi negatif dari sebuah <i>layout</i> dengan memiliki bagian kosong putih. Hal ini bertujuan untuk memberi ruang bernafas terhadap aset yang ada di dalam cover tidak memberi informasi yang terlalu banyak pada pembaca dengan melihat cover buku sehingga pesan dari ilustrasi dan judul memiliki tambahan <i>fokus</i> bagi pembaca untuk dilihat.

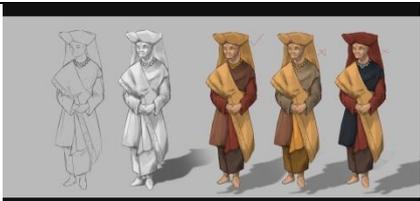
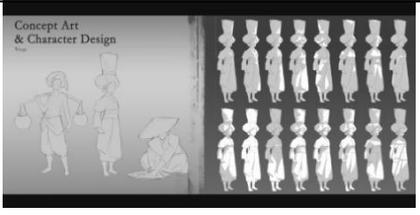
Tabel 1. Layout Buku (Lanjutan)

No	Layout buku	Penjelasan
2		<p>Kemudian postingan video kedua merupakan video yang menginformasikan bahwa produk bekas bisa menjadi produk baru melalui cuplikan video yang menampilkan kata-kata yang diharapkan dapat mempengaruhi audiens untuk penasaran apa yang akan dilakukan terhadap usaha ini.</p>
3		<p>Info penulis merupakan isi konten tentang penyusun, perancangan, dan penulis buku. Halaman ini akan dijumpai di halaman setelah halaman awal. Ditujukan untuk sedikit <i>intermezzo</i> dengan pembuat ilustrator buku.</p>
4		<p>Cerita merupakan isi konten pembuka dari buku yang diawali dengan cerita tentang legenda danau kembar. Hal berikut ditujukan untuk para pembaca agar lebih terhubung dengan isi konten lainya pada buku dan memahami terlebih dahulu cerita rakyat tentang legenda danau kembar di Sumatera barat.</p>
5		<p>Environment merupakan menciptakan landscape fantasi ruang lingkup pada daerah pada suatu daerah pada cerita ini maka landscape pada cerita Legenda Danau Kembar di Sumatera Barat. Dimulai dengan desain 2D yang dapat dibuat menggunakan imajinasi dan foto. Konsep di pertimbangkan dengan melihat data-data yang harus di pertimbangkan untuk menggambarkan landscape pada cerita yang disampaikan.</p>
6		<p>Pada tahap awal konsep 2D environment penulis membuat beberapa rancangan terhadap lokasi pada cerita yang dapat ditarik kesimpulan bahwa environment harus memiliki aset-aset yang mendukung untuk menggambarkan tentang Sumatra barat dan penulis menetapkan untuk membuat environment tentang keadaan sekitar desa. Yang dimana rumah pada masa itu masih banyak yang menggunakan desain atap yang tinggi menjulai ke atas yang menggambarkan tanduk seekor kerbau dan ini menjadi acuan yang tidak dapat diubah . selanjutnya untuk lokasi desa akan dikelilingi oleh pepohonan yang menggambarkan kondisi lingkungan yang masih asri oleh hutan tropis yang lebat.</p>
7		<p>Dari beberapa konsep sebelumnya di ambillah satu konsep yang akan dilanjutkan ke proses yang lebih detail. Konsep no 4 di pilih di karenakan dapat menggambarkan suasana pada desa dimana Inyik Gadang tinggal, yaitu penggambaran rumah, landscape lokasi daerah yang masih berwarna hijau dan tumbuhan yang lebat, serta pohon keramat yang menjulang tinggi yang dapat menggambarkan bahwa gambar tersebut dilihat melalui kaca mata yang lebih luas dengan perbedaan ukuran dari dua buah objek.</p>

Tabel 1. Layout Buku (Lanjutan)

No	Layout buku	Penjelasan
8		<p>Berikut merupakan hasil final desain dari salah satu environment di cerita Legenda Danau Kembar. Proses final desain dari konsep kasar thumbnail sebelumnya yang selanjutnya di masuk ke tahap lebih lanjut rendering final menghasilkan gambar di atas berikut.</p>
9		<p>Environment <i>concept</i> adalah halaman yang menjelaskan bagaimana penulis merancang sebuah ilustrasi environment tersebut. Pada gambar di atas adalah rancangan environment kedua pada cerita Legenda Danau Kembar.</p>
10		<p>Concept art character ini adalah halaman yang menjelaskan Inyik Gadang Bahan yaitu karakter utama pada cerita itu sendiri. Beserta latar belakang yang dimiliki oleh Inyik Gadang Bahan</p>
11		<p>Expressions adalah halaman berikutnya setelah konsep karakter Inyik Gadang Bahan yang menampilkan beberapa ilustrasi dari ekspresi karakter utama yang bertujuan untuk menambah aset ilustrasi karakter utama sebagai referensi jika diperlukan untuk tahap lebih lanjut.</p>
12		<p>Coloring art character adalah proses dalam perancangan untuk menentukan final desain karakter dengan menggunakan pewarnaan yang ditentukan dari kode warna dan kiat-kiat konsep untuk karakter. Gambar berikut di atas merupakan beberapa konsep pewarnaan untuk busana karakter.</p>
13		<p><i>Concept art design weapon battle axe</i> adalah halaman yang menunjukkan konsep dari senjata yang digunakan nantinya oleh karakter utama Inyik Gadang Bahan pada cerita dan <i>concept art</i>. Proses pendesainan melalui tahapan yang dapat dilihat di gambar di atas dengan begitu banyak sketsa untuk masing masing kapak.</p>
14		<p>Inyik Gadang Bahan battle axe adalah final desain dari senjata karakter utama yang sudah melewati tahap seleksi dari setiap sketsa kapak sebelumnya dengan pertimbangan yang dapat dilihat saat digunakan oleh karakter dan jika kapak akan digunakan pada tahap yang lebih matang untuk industri kreatif.</p>

Tabel 1. Layout Buku (Lanjutan)

No	Layout buku	Penjelasan
15		Dragon Snake adalah halaman yang dikhususkan untuk splash art karakter ular naga yang menjadi karakter antagonis pada cerita Legenda Danau Kembar. Halaman ini akan menjelaskan konsep final yang dipilih dari data-data yang dirasa penulis cocok menjadi konsep utama karakter utama untuk di ilustrasikan.
16		Proses sketsa & desain karakter nenek tua menampilkkan sketsa ilustrasi dari karakter pendukung pada cerita yaitu nenek tua. Sketsa menampilkan beberapa ekspresi juga dari karakter nenek tua dan busana tudung yang digunakan. Pada halaman ini juga terdapat sketsa desain untuk pakaian yang dipakai nenek tua.
17		Proses selanjutnya setelah desain konsep dari sketsa busana karakter nenek tua terpilih maka akan dilanjutkan untuk tahap grayscale penentuan cahaya dan pewarnaan dan menentukan kembali warna apa yang akan cocok dan digunakan oleh karakter nenek tua.
18		Concept art & character design warga adalah halaman dimana memperlihatkan desain ilustrasi bagi konsep dan kriteria untuk karakter para warga yang ada pada dalam cerita untuk memperkaya aset pada cerita Legenda Danau Kembar jika akan dilanjutkan ke tahap yang lebih serius dalam produksi. Konsep warga berguna untuk menjadi patokan dan referensi seperti apa busana pada latar cerita dan seperti apa orang-orang melihat masa pada saat itu.
19		Pada halaman di atas adalah menjelaskan apa saja aksesoris hingga busana yang dipakai warga dalam konsep cerita Legenda Danau Kembar. Target audiens juga akan memahami konteks karakter para warga yang ada pada halaman awal cerita pada buku ini yang sekali lagi bertujuan untuk memberi referensi tambahan pada audiens untuk memahami lebih dalam konsep pada cerita Legenda Danau Kembar.
20		Extra merupakan konten tambahan pada buku yang dimana berisikan dari sketsa-sketsa kasar dari konsep yang muncul oleh penulis namun sebagai penambah imajinasi dan referensi yang dapat memperkaya konsep dengan sedikit rancangan untuk masing-masing konten sebelumnya.

3.3. Media Promosi

Dengan target sasaran yang cukup memiliki sasaran yang tersendiri maka perancangan buku artbook ini membutuhkan media yang dapat mempromosikannya demi menunjang kebutuhan atas target sasaran. Dengan media-media berikanlah promosi terhadap buku akan dibuat semenarik mungkin, yang di antaranya:

3.3.1. Tote bag

Tote bag dapat menjadi media eksternal yang dapat membantu untuk digunakan membawa buku dalam jumlah yang lumayan banyak dan menjadi wadah untuk menjaga buku agar awet dan tidak mudah rusak. Tote bag akan diberikan desain yang akan menyesuaikan tema pada buku artbook yang akan menambah value terhadap tote bag sebagaimana menjadi kesatuan terhadap perancangan.



Gambar 1. Implementasi tote bag

3.3.2. Poster

Poster menjadi media promosi yang dapat menyampaikan informasi secara singkat dan sesuai (Wahyudi, Wardhana, & Sutrisno, 2021), terlebih media poster dapat digabungkan dengan unsur visual didalamnya yang dapat didesain juga sama dengan tema buku *artbook*.



Gambar 2. Implementasi poster

3.3.3. Y-banner

Media promosi y-banner juga dapat menyampaikan informasi secara singkat di dalamnya dan dapat diposisikan berada di dekat buku *artbook*. Y-banner yang digunakan tidak akan terlalu besar dan mungkin akan menyesuaikan sesuai ukuran buku karena diletakan di atas meja.

3.3.4. Pembatas buku

Pembatas buku dapat menjadi media promosi (Ulfa, dkk. 2021) karena terlebih yang memiliki fungsi yaitu untuk membatasi sebuah halaman pada buku yang dibaca dan pembatas buku yang di desain dengan tema *artbook* Legenda Danau Kembar berkesempatan untuk digunakan penikmat dan pembaca buku untuk koleksi mereka dalam buku-buku lainnya.



Gambar 3. Implementasi pembatas buku

3.3.5. Cindra mata (*merchandise*)

Media promosi ini menjadi salah satu yang sangat digemari dan diminati para target sasaran (Shuang, 2017) yang dimana *merchandise* dapat disimpan dan koleksi oleh para penikmat dan menjadikannya sebuah buah tangan yang dapat menandakan value lebih dari kepemilikan suatu barang atau benda yang berbeda dalam kata lain unik. Merchandise yang akan digunakan adalah sticker, disc cover, t-shirt, Pin.

3.3.6. Sosial media

Media sosial menjadi media promosi yang sangat digemari pada saat ini (Puspitarini & Nuraeni, 2019). Dikarenakan dapat mencakup sarana informasi yang sangat luas dan secara bersamaan. Dengan kemudahan yang dapat dijangkau banyak kalangan saat ini untuk mengkonsumsi informasi bahkan mengelola media promosinya. Oleh karena itu media sosial menjadi tonggak utama dalam mempromosikan buku arbook dengan banyak keuntungan dan kemudahannya tersebut.

4. Simpulan

Dengan perancangan buku ilustrasi ini dapat disimpulkan bahwa perancangan *artbook* ini sangat penting karena dapat digunakan untuk upaya mendukung proses kreatif bagi para seniman muda di dalam negeri dan dengan banyaknya persaingan didalam industri kreatif dengan itu diharap dapat menjadi sebuah hal yang dapat memunculkan sebuah identitas terhadap sebuah karya seni untuk didorong lebih jauh atas hak perancangannya dan ada pula untuk digunakan sebagai bahan referensi yang bermanfaat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Berbarengan dengan untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia bahwa proses kreatif dari sebuah produk dan sebuah judul yang dapat dinikmati para khalayak tersebut harus melewati proses yang begitu rumit dan kompleks hingga usaha dan kemampuan para orang-orang hebat di baliknya.

Daftar Rujukan

- Ambrose, G. (2007). *The layout book*. London, United Kingdom: Fairchild Books AVA.
- Anugrah, P. (2017). *Legenda Danau Kembar cerita rakyat Sumatera Barat* (1 ed.). (I. Hadi, & J. Syahputra, Eds.) Padang, Sumatra Barat, Indonesia: Balai Bahasa Sumatera Barat.
- Ardjaka, S. (2018). *Desain Komunikasi Visual* (1 ed.). Malang, Jawa Timur, Indonesia: Universitas Negeri Malang.
- Brewer, R. (1972). *An approach to print: A basic guide to the printing processes*. London, United Kingdom: Transatlantic Arts.
- Cullen, K. (2005). *Layout workbook* (2007 ed.). United States, America: Rockport Publishers.
- Dameria, A. (2007). *Color basic: Panduan dasar warna untuk desainer dan industri grafika*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: link match graphic.
- Fabry, G. (2005). *Anatomy for fantasy artist an illustrator's guide to creating action figures and fantastical forms* (1 ed.). (H. Harrison, & M. Groom, Eds.) New York, New York, United States America: Barron's Educational Series, Inc.

- Greenway, T. (2011). *Digital painting techniques practical techniques of digital art masters: v. 2*. Worcester, England, United Kingdom: 3d Total Publishing.
- Kaniuga, T. (2018). *The world of twilight monk* (Vol. 1). United States, America: Acuatiq Moon.
- Lawson, B. (2017). *Bagaimana Cara Berpikir Desainer* (2017 ed.). (A. Adlin, Ed., & H. Widiawati, Trans.) Yigya-karta, DI Yogyakarta, Indonesia: JALASUTRA.
- Maharishi, I. (2016). *Ilustrasi/ Indira Maharshi* (1 ed.). Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia: Badan penerbit ISI.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan media sosial sebagai media promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71-80.
- Rosmawati, D. A. (2012). *Digital painting & desain karakter dengan Adobe* (1 ed.). Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia: ANDI.
- Sanyoto, A. (2005). *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia: Arti Bumi Intaran.
- Shuang, C. (2017). Compound reading and promotion strategy in all media environment. [全媒体环境下复合阅读与推广策略] *Journal of Library and Information Sciences in Agriculture*, 29(8), 145-147. doi:<https://doi.org/10.13998/j.cnki.issn1002-1248.2017.08.035>
- Ulfa, K., Pribadi, U., Herizal, & Suswanta. (2021). Implementation of E-tourism in Aceh province for future sustainable development through media promotion. *IOP Conference Series. Earth and Environmental Science*, 717(1) doi:<https://doi.org/10.1088/1755-1315/717/1/012015>
- Valentine, D. E. (2019). *Tematik- jurnal teknologi informasi dan komunikasi vol 6 no 2*. Pekanbaru, Riau, Indonesia: Politeknik LP3I kampus K. pekanbaru.
- Wahyudi, H. A., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Infografis sebagai Media Informasi tentang Penyakit-Penyakit Kronis bagi Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(6), 794-807.