

## PERANCANGAN *ARTBOOK* VISUAL KARAKTER KABA ANGGUN NAN TONGGA

**Aulia Rahman<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Padang  
Universitas Negeri Padang  
Email : [aulia.od49@gmail.com](mailto:aulia.od49@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan perancangan *artbook* visual karakter dalam Kaba Anggun Nan Tongga adalah untuk remaja mengenal lebih dekat mengenai penokohan di dalam cerita Anggun Nan Tongga, serta sebagai promosi budaya agar remaja ikut mencintai budayanya sendiri. Sedikitnya media informasi tentang Kaba Anggun Nan Tongga membuat banyak remaja saat ini tidak mengetahui Kaba Anggun Nan Tongga, apalagi karakter Anggun Nan Tongga itu sendiri.

Perancangan ini menggunakan teori-teori, seperti teori ilustrasi, media cetak (buku), desain komunikasi visual, *layout*, warna, adalah teori yang digunakan dalam perancangan *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga. *Research and Development (R&D)*, yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan *artbook*, dan menguji keefektifan *artbook* Kaba Anggun Nan Tongga itu sendiri Dengan menggunakan analisis SWOT untuk memperoleh data-data yang didapat pada perancangan *artbook*.

Luaran perancangan adalah *artbook* yang menjadi media utama juga disertai dengan media pendukung untuk menarik perhatian orang pada proses *lauching artbook* Kaba Anggun Nan Tongga, seperti *x-banner*, *t-shirt*, stiker, poster, dan *bookmark*. Luaran perancangan ini juga berupa artikel yang terbit pada jurnal DKV FBS UNP.

**Kata kunci** : kaba, *artbook*, karakter, media

## PERANCANGAN *ARTBOOK* VISUAL KARAKTER KABA ANGGUN NAN TONGGA

**Aulia Rahman<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Padang  
Universitas Negeri Padang  
Email : [aulia.od49@gmail.com](mailto:aulia.od49@gmail.com)

### ABSTRAK

The purpose of designing the visual character *artbook* the saga of Anggun Nan Tongga is for teenagers to know more about the characterizations in the Anggun Nan Tongga story, as well as cultural promotion so that youth participate in loving their own culture. The lack of media information about Kaba Anggun Nan Tongga makes many teenagers currently not aware of Kaba Anggun Nan Tongga, let alone the character of Anggun Nan Tongga itself.

This design uses theories, such as illustration theory, print media (books), visual communication design, layout, color, is the theory used in the visual *artbook* design of Kaba Anggun Nan Tongga characters. *Research and Development* (R&D), the research method used to produce the *artbook*, and test the effectiveness of the Kaba Anggun Nan Tongga *artbook* itself, using SWOT analysis to obtain data obtained in the design of the *artbook*.

The design output is that *artbook* which is the main media is also accompanied by supporting media to attract people's attention to the *launching* process of Kaba Anggun Nan Tongga's *artbook*, such as *x-banners*, t-shirts, stickers, posters, and *bookmarks*. The design output is also in the form of articles published in the journal DKV FBS UNP.

**Kata kunci** : *saga*, *artbook*, character, media

## A. Pendahuluan

Indonesia merupakan sebuah bangsa dengan beragam kebudayaan yang dapat dibuktikan dengan banyaknya peninggalan-peninggalan masa lalu yang masih bisa dijumpai, yang beberapa diantaranya masih dilestarikan hingga saat ini.

Kaba Anggun Nan Tongga adalah salah satu budaya cerita rakyat yang berkembang di kalangan masyarakat Minangkabau. Cerita rakyat cenderung milik bersama oleh masyarakat, perkembangannya melalui lokal pada daerah tertentu, diturunkan secara turun temurun secara lisan dari generasi kegenerasi, terdapat perubahan-perubahan sesuai dengan penyebarannya, dan susah dipertahankan dalam jangka waktu yang lama (Arya Janottama, 2017). Dalam perkembangan cerita rakyat, khususnya cerita Kaba Anggun Nan Tongga yang ada di Pariaman, sangat sedikit informasi-informasi mengenai cerita maupun karakter Anggun Nan Tongga itu sendiri. Padahal jika dilihat lebih dalam, karakter tokoh dalam cerita kaba Anggun Nan Tongga ini membawa banyak pesan-pesan moral yang dapat dijadikan acuan remaja zaman sekarang dalam bermasyarakat.

Dalam Kaba Anggun Nan Tongga tersebut memiliki banyak sekali karakter-karakter yang membuat alur cerita menjadi lebih halus, namun penulis tidak mengangkat keseluruhan karakter dalam Kaba tersebut, melainkan hanya beberapa tokoh utama yang sangat berpengaruh dalam cerita untuk lebih menonjolkan karakter utama.

Maka berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin merancang sebuah *Artbook* desain 3 karakter visual dalam Kaba Anggun Nan Tongga

untuk memvisualisasikan tokoh dalam cerita rakyat Kaba Anggun Nan Tongga agar remaja mengenal lebih dekat mengenai penokohan di dalam cerita Anggun Nan Tongga dan berguna nantinya untuk kepentingan-kepentingan industri kreatif, dengan harapan perancangan *artbook* ini dapat mengintreprestasikan tokoh dalam cerita Kaba Anggun Nan Tongga berdasarkan dengan pedoman tradisi yang ada dipariaman, sehingga mampu menambah pemahaman mengenai cerita rakyat Pariaman, yang mampu menarik perhatian muda mudi dan masyarakat lebih mengenal karakter dalam Kaba Anggun Nan Tongga.

Selain menggunakan *artbook* pada media utama untuk mengenalkan kembali cerita Kaba Anggun Nan Tongga, terdapat beberapa media pendukung untuk mempromosikan cerita bergambar yaitu *x-banner*, *t-shirt*, poster, stiker, dan *bookmark*.

Perancangan visual karakter dalam media *artbook* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh MUHAMMAD YAZID (2018) yang merancang visual karakter dari cerita atau mitos yang berkembang dalam masyarakat Minangkabau, namun yang membuat berbeda dengan perancangan yang penulis buat adalah tentang cerita dan pesan yang penulis angkat, yakni cerita Kaba Anggun Nan Tongga.

## **B. Metode Perancangan**

### *a. Metode Perancangan*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D), yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (dalam Wijaya, A. B. 2017) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.

Pendekatan difokuskan kepada remaja Kota Pariaman atau remaja yang tau dengan Kota Pariaman. Setelah itu dilakukan pengujian gaya gambar ke target untuk menemukan konsep dan gaya yang efektif.

### *b. Metode Analisis Data*

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, karena metode ini mendeskripsikan data yang telah terkumpul, setelah itu memfokuskan apa kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman dari desain karakter kaba anggun nan tongga

#### *a. Kekuatan (Strength)*

1. Ilustrasi karakter sangat penting dalam mempermudah khalayak memahami cerita.
2. Visualisasi kebudayaan minang yang akan ditonjolkan pada desain karakter ini akan menambah daya tarik masyarakat. Sehingga muncul rasa sadar akan budaya sendiri dimata remaja minang.

b. Kelemahan (*Weaknes*)

Kurangnya akses masyarakat minang terhadap media cetak.

c. Kesempatan (*Opportunity*)

Tingginya antusias masyarakat akan akses sosial media sekarang, sehingga buku ilustrasi memiliki peluang di publikasikan selain melalui media cetak juga melalui media digital.

d. Ancaman (*threat*)

Kurangnya peminat cerita rakyat.

### C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan karya ini adalah *Artbook*. Muatan yang disajikan dalam cerita *Artbook* ini berisi tentang visual disain karakter, sifat, dan sedikit cerita tentang kepribadian 3 karakter dalam Kaba Anggun Nan Tongga. Proses perancangan dimulai dengan pemilihan gaya gambar, lalu tahap layout, dan di akhiri dengan finishing berupa komprehensif.

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan *Artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga menggunakan bahasa sederhana yang nyaman dan mudah dimengerti.

3. Pendekatan Visual

Perancangan *artbook* diawali dengan penentuan konsep. Konsep yang digunakan yakni mewujudkan bentuk visual dari tiga karakter dalam cerita Kaba Anggun Nan Tongga.

Perancangan *artbook* terdiri dari 24 halaman dengan ilustrasi dan penjelasan tiga karakter dalam Kaba Anggun Nan Tongga.

a. Ilustrasi

Pendekatan visual segi ilustrasi pada perancangan *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga adalah menggunakan jenis ilustrasi semi-realis. Perancang memilih jenis ilustrasi semi-realis karena sangat familiar dan digemari remaja sekarang.

b. Warna

Warna-warna yang digunakan pada *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga adalah warna-warna netral dan tersier seperti putih, hitam, abu-abu, dan coklat, dan tersier pencampuran tiga warna untuk mendapatkan warna kulit. Pada *cover* perancang menggunakan warna *vintage* yang memberi kesan tenang, dan zaman dulu.

c. Tipografi

Pada perancangan *artbook* Kaba Anggun Nan Tongga, font yang digunakan ada 2, yaitu *font minion pro* dan *font hello vintage*.

1) Judul

Judul pada *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga menggunakan *font hello vintage*. Pemilihan font ini berdasarkan karakter hurufnya yang terlihat tua, seperti lengkungan tulisan kuas yang menjadi ikon peradaban lampau ciri tulisan zaman dulu, tidak kaku dan seirama

dengan konsep awal.

*Anggun Nan Tongga*

font pada cover *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga

## 2) Narasi

Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan informasi *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga adalah jenis huruf *serif* dengan menggunakan font *minion pro*. Pemilihan pada font ini karakter font yang enak dibaca.

*Minion pro*

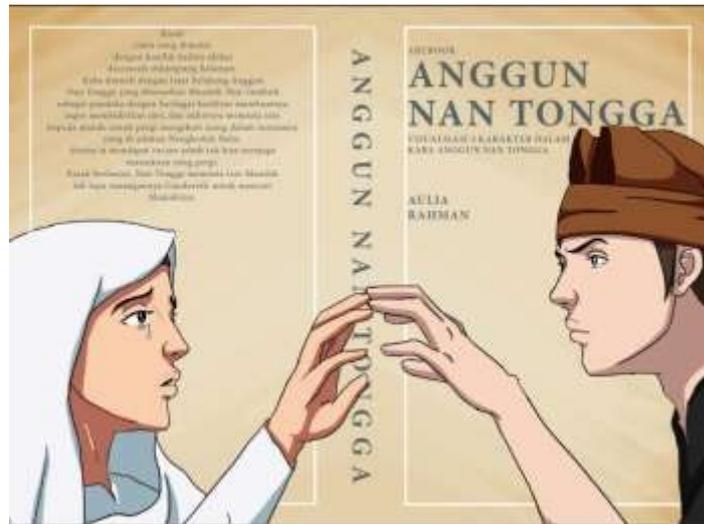
font pada untuk ini *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga

## d. Layout

Layout dibuat dengan simple dan bersih agar nyaman bagi pembaca. Layout yang baik dapan membuat nyaman pembaca.

## D. Final Perancangan

### a. Cover Artbook

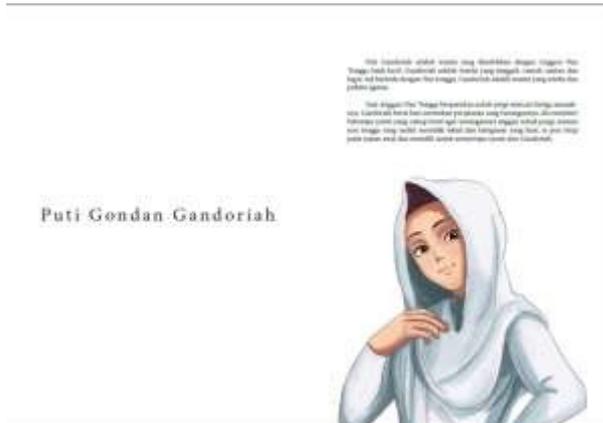


Gambar Cover

### b. Isi Artbook



Final Artbook hal 5-6



Final Artbook hal 13-14



Final Artbook hal 21-22

c. Media Pendukung



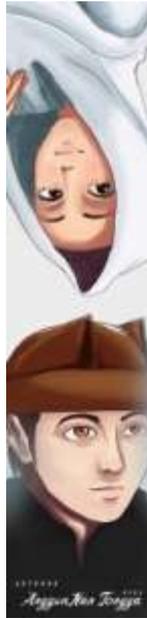
X-Banner



*T-Shirt*



Poster



Bookmark



Stiker

## E. Kesimpulan

### 1. Kesimpulan

hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan perancang terhadap cerita rakyat khususnya Kaba Anggun Nan Tongga dapat disimpulkan bahwa remaja kurang mengetahui cerita rakyat ini. Penyebabnya adalah kurangnya publikasi dan tidak banyak lagi muncul hiburan seperti drama dan randai yang biasanya mengangkat cerita Kaba Anggun Nan Tongga ini, serta munculnya berbagai hiburan yang lebih modern yang menarik mengaburkan Kaba Anggun Nan Tongga dari pembicaraan masyarakat.

Melalui Perancangan *artbook* ini diharapkan dapat menarik perhatian untuk remaja mengenal lebih dekat mengenai penokohan di dalam cerita Anggun Nan Tongga dan kembali mengenalkan budaya

dan nilai tradisi kepada masyarakat Minangkabau, terkhusus kepada remaja.

## 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan *artbook* visual karakter Kaba Anggun Nan Tongga perancang mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Kaba Anggun Nan Tongga dapat dikenal lagi dalam lingkungan masyarakat Minangkabau, khususnya para remaja.
2. *Artbook* ini dapat lanjutkan pembuatan hiburan seperti Animasi bahkan Video Game.

## DAFTAR RUJUKAN

- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5.
- Wijaya, A. B. (2017). Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott. *Telematika*, 10(1), 23-35.
- MUHAMMAD YAZID, H. A., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2018). Perancangan desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media art book. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).