

ARTBOOK EKSOTIKA SENJATA TRADISIONAL MINANGKABAU

Muhammad Fauzi ¹, Haldi ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: mfauzi220300@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dkv.v17i1.xxxx

Abstrak

Budaya Minangkabau mempunyai banyak peninggalan, salah satunya adalah senjata tradisional. Senjata tradisional menjadi bukti keberadaan nenek moyang masyarakat Minangkabau yang digunakan sebagai alat untuk kehidupan sehari-hari, alat upacara adat dan simbol strata sosial. Zaman sekarang, kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat, namun belum optimalnya media dalam penyampaian informasi tentang senjata tradisional Minangkabau, menjadi faktor utama dalam perancangan *artbook* ini. Tujuan perancangan ini yaitu untuk memvisualisasikan bentuk senjata dan ilustrasi desain karakter serta mewujudkan media informatif, komunikatif, efektif, dan estetis yang dapat meningkatkan *awareness* masyarakat mengenai senjata tradisional Minangkabau.

Metode yang digunakan adalah *glassbox*, menggunakan empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi dengan pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Metode analisis data menggunakan pendekatan 5w+1H, yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Perancangan didukung media lainnya untuk memperkenalkan subjek kepada target audiens, seperti poster, x-banner, pembatas buku, t-shirt, dan totebag.

Kata Kunci: Buku, Artbook, Senjata Tradisional, Budaya, Minangkabau

PENDAHULUAN

Budaya Minangkabau ialah salah satu budaya yang ada di bagian wilayah Sumatera barat, Indonesia, yang memiliki sistem kehidupan sosial yang khas dan kaya akan budayanya. Menurut Prof. Nasrun (dalam Hasan, 1988) menyatakan bahwa sistem adat Minangkabau merupakan salah satu sistem adat tertua di Indonesia karena sistem adat ini juga terdapat pada masyarakat Toba kuno. Minangkabau memiliki banyak peninggalan budaya, baik berupa bangunan, tarian, musik hingga senjata tradisional. Peninggalan tersebut masih ada yang digunakan dan ada juga yang sudah tidak digunakan lagi, seperti senjata tradisional.

Senjata tradisional Minangkabau memiliki berbagai macam jenis. Senjata-senjata tersebut memiliki keunikan tersendiri pada masing-masingnya, baik dari segi bentuk maupun penggunaannya. Berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan

teknologi seperti saat sekarang ini membuat senjata tradisional sudah sangat jarang terlihat dan dipergunakan. Hanya sebagian kecil dari senjata tersebut yang masih digunakan sampai sekarang, seperti pisau dan parang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuknya pun juga berbeda dari peninggalan terdahulu. Hal ini mengakibatkan beberapa senjata tradisional berubah fungsi sebagai benda pusaka dan alat upacara adat.

Sebagian besar dari masyarakat Minangkabau maupun masyarakat Indonesia lainnya tidak mengetahui jenis-jenis senjata tradisional budaya Minangkabau. Hal ini juga terjadi karena belum optimalnya media informasi yang membahas tentang senjata-senjata tradisional Minangkabau secara khusus dan lengkap.

Penting bagi masyarakat untuk mengenal keanekaragaman peninggalan budaya, salah satunya senjata tradisional Minangkabau. Mengenalkan jenis-jenis senjata tradisional Minangkabau melalui desain karakter yang dirancang berdasarkan senjatanya dapat menjadi daya tarik dan diharapkan dapat meningkatkan *awareness* serta pengetahuan masyarakat terhadap senjata tradisional Minangkabau.

Menurut Wahyuningsih (2015) Merancang sebuah media informasi berupa buku, mengenai peninggalan budaya berupa jenis-jenis senjata tradisional Minangkabau yang informatif, komunikatif, efektif, dan estetis serta mudah dimengerti dan dapat diterima oleh target audiens dalam rentang usia 13-45 tahun seperti pelajar, penggiat seni, industri kreatif dan masyarakat umum, baik yang ada di Sumatera barat maupun seluruh Indonesia menjadi fokus dalam perancangan ini.

Artbook yang mengambil tema senjata tradisional Minangkabau dipilih karena dapat memberikan penjabaran konsep secara visual dengan deskripsi informasi yang ringkas namun jelas dan padat. *Artbook* atau *artist book* merupakan kumpulan karya seni yang dibuat dalam sebuah media buku dengan keunggulan yang didukung dari segi teknis maupun visualnya, karena *artbook* lebih banyak menggunakan visual gambar untuk mengekspresikan sebuah ide secara estetis, namun tidak terlepas dari pesan dan informasi yang ingin disampaikan di dalamnya, sehingga membuat pembaca tertarik dan mudah memahaminya.

Artbook berisikan gambar ilustrasi yang dilengkapi dengan deskripsi bentuk, motif, ukuran, dan fungsi senjata serta deskripsi dan makna warna pada rancangan desain karakter. Gambar ilustrasi senjata berdasarkan bentuk asli dari senjata tradisional Minangkabau, untuk desain karakter yang dibuat berdasarkan masing-masing senjatanya, sehingga dapat menjadi intelektual properti atau kekayaan intelektual dalam perancangan desain karakter. *Artbook* juga memuat gambar action pose bagaimana desain karakter menggunakan senjatanya.

Artbook ini diharapkan dapat meningkatkan *awareness* dan memberikan informasi serta pengetahuan tentang peninggalan budaya, berupa senjata tradisional Minangkabau kepada masyarakat. Selain itu, menurut Risti (2019) *artbook* ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi ilustrator, *Artist*, komikus, penggiat seni, dan industri kreatif lainnya yang dapat diterapkan kedalam penciptaan karyanya seperti komik, animasi, games, film atau karya lain, sehingga menciptakan suatu produk industri kreatif yang dilihat oleh banyak orang dan dapat mengangkat peninggalan dan budaya Minangkabau menjadi lebih luas.

Metode

Metode Perancangan

Perancangan karya akhir ini menggunakan metode glass box oleh Cristhopher Jones dalam bukunya *Design Method*, tahun 1972. Menurut Abioso dalam Ridho, jurnal Perancangan *Photobook* Eksotika Padang Kota Lama (2019), menyatakan bahwa metode desain ini digunakan oleh para perancang dan desainer dalam melakukan proses desain pembuatan karya melalui penaksiran dan perkiraan yang rasional dan sistematis, yang dapat dijelaskan dari pemahaman ilmu yang telah diperoleh. Metode perancangan melalui beberapa tahapan, tidak datang secara spontan. Metode berpikir yang dilakukan secara rasional, logis dan sistematis serta memiliki proses perancangan secara analitis dan evaluatif sehingga dapat memperoleh pemecahan masalah yang optimal.

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara observasi langsung ke museum Adityawarman yang ada di kota Padang dengan mengambil bukti foto dari koleksi yang ada disana. Menurut Nadya (2021) Data primer juga didapatkan dengan melakukan wawancara dengan narasumber, seperti Staff Konservasi dan Pengembangan Koleksi museum Adityawarman dan Kepala Seksi Pelayanan Autentikasi museum Adityawarman. Sedangkan pengambilan data sekunder guna melengkapi data primer yang sudah ada, diperoleh melalui buku, jurnal dan internet berupa website dari museum adityawarman.

Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan berupa analisis data 5W+1H, yaitu *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana). Menurut RIDHO (2019), metode ini diterapkan guna membantu, mempermudah, memperkuat serta melengkapi desain rancangan pembuatan karya akhir.

1. What (Apa masalah yang diangkat?)

Pengenalan tentang senjata tradisional Minangkabau serta perancangan desain karakter berdasarkan senjata tersebut dalam bentuk media *artbook*, karena masih kurangnya informasi dan referensi bagi masyarakat yang secara khusus membahas tentang senjata tradisional minangkabau.

2. Who (siapa target audien yang dituju?)

Target audiens dari pembuatan *artbook* ini adalah remaja awal hingga remaja akhir yang untuk referensi pembelajaran. Selain itu buku ini ditujukan kepada penggiat seni dan industri kreatif seperti komikus, ilustrator, animator, game maker, film maker dan sebagainya, serta masyarakat umum sebagai sumber referensi dan informasi dalam mengangkat budaya Minangkabau.

3. When (kapan permasalahan ini muncul?)

Permasalahan muncul pada saat sekarang, karena berkembangnya zaman banyak dari senjata-senjata tradisional tersebut yang sudah tidak digunkakan lagi,

sehingga banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang senjata tradisional Minangkabau.

4. Where (dimana wilayah target audien yang dituju?)

Perancangan *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau dibuat khususnya untuk masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat sendiri serta untuk masyarakat umum yang ada di Indonesia.

5. Why (kenapa permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan terjadi karena belum optimalnya media informasi dan referensi berupa buku dan *artbook* yang secara khusus membahas tentang senjata tradisional Minangkabau

6. How (bagaimana memintasi permasalahan tersebut?)

Cara memintasi masalahnya adalah dengan merancang *artbook* atau *artist book* bertemakan senjata tradisional Minangkabau yang merupakan buku seni yang memuat desain bentuk senjata tradisional Minangkabau, rancangan desain karakter berdasarkan senjata, dan action pose bagaimana karakter yang didesain menggunakan senjatanya. *Artbook* lebih menonjolkan dan banyak memuat gambar ilustrasi beserta deskripsi singkat dan padat tanpa terlepas dari pesan informasi yang ingin disampaikan.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan Media Utama

Artbook merupakan media utama yang digunakan dalam perancangan ini. *Artbook* singkatan dari *artist book* yang di terjemahkan ke bahasa Indonesia berarti buku seni. Menurut Adisasmitho (2002 : 1-2), *artbook* atau buku seni pada dasarnya adalah media untuk mengekspresikan perasaan dari seniman yang diciptakan sebagai kreasi seni yang mengandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetik. Secara keseluruhan buku seni atau *artbook* ini merupakan rancangan manifestasi dari sebuah ide menjadi karya yang dibentuk dan disusun kedalam sebuah media buku. Menurut Supriyono (2010) *Artbook* dibuat dengan berbagai macam fungsi dan tujuan, baik sebagai media informasi, referensi maupun media conceptual yang biasanya berhubungan dengan konsep-konsep dalam film, fotografi, animasi, game, dan komik.

Perancangan *artbook* bertemakan senjata tradisional Minangkabau yang bertujuan sebagai media informasi, referensi, serta peningkatan *awareness* tentang senjata tradisional Minangkabau dengan rancangan desain karakter dan *action pose* dalam buku, sebagai daya tarik serta menciptakan intelektual properti darinya. Gambar visual yang digunakan dalam perancangan menggunakan gambar ilustrasi secara digital yang bentuk visualnya berdasarkan bentuk asli dari senjata-senjata tersebut. Pembuatan media utama *artbook* melalui beberapa tahapan dan proses agar hasil yang diciptakan dapat tampil lebih baik.

Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca yaitu remaja hingga orang dewasa. Penulisan deskripsi senjata dan desain karakter menggunakan bahasa Indonesia serta memuat informasi yang singkat dan padat tanpa terlepas dari maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

Pendekatan Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu wujud penggambaran dari sebuah hasil teknik gambar, lukisan, atau fotografi kedalam bentuk karya visual. Ilustrasi dapat menjadi karya desain visual yang sangat penting karena mampu mewakili atau memperkuat suatu pernyataan. Kusrianto (2009: 140), Ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan sebagai sarana penjelas maksud dan tujuan secara visual.

Pendekatan visual pada perancangan *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau menggunakan Jenis gaya ilustrasi *semirealis*, yaitu gaya bentuk gabungan dari gaya realis dan kartun. Umumnya gaya ini digunakan pada komik buatan Marvel, namun dalam perancangan ini dibuat menyesuaikan dengan ciri khas dan karakteristik orang Indonesia, khususnya Minangkabau.

a. Desain Senjata Tradisional Minangkabau



Gambar 1. Desain senjata tradisional Minangkabau
Muhammad Fauzi (2022)



Gambar 2. Desain Senjata Tradisional Minangkabau
Muhammad Fauzi (2022)

b. Desain Karakter



Gambar 3. Desain Karakter
Muhammad Fauzi (2022)



Gambar 4. Desain Karakter Muhammad Fauzi (2022)

c. *Desain Action Pose*



Gambar 5. Desain *Action Pose*
Muhammad Fauzi (2022)



Gambar 6. Desain *Action Pose*
Muhammad Fauzi (2022)

2. Tipografi

Desain Komunikasi Visual tidak lepas dari tipografi. Tipografi merupakan salah satu alat komunikasi berupa teks yang harus memiliki kejelasan dan tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga pesan dan informasi yang terkandung di dalamnya dapat diterima oleh audiens. Kusrianto (2009: 190) menjelaskan bahwa tipografi adalah kajian yang mempelajari segala sesuatu mengenai lambang huruf cetak.

Jenis font tipografi yang terpilih untuk judul *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau adalah font Minangkabau sebagai judul besar dan font linglenglang sebagai sub judul.

ARTBOOK

EKSOTIKA SENJATA TRADISIONAL

MINANGKABAU

Gambar 7. Tipografi Judul
Muhammad Fauzi (2022)

Jenis font tipografi yang digunakan pada bagaian isi dalam buku harus memiliki unsur keterbacaan yang jelas, dengan begitu audiens dan para pembaca dapat dengan mudah menyerap dan mendalami isi dari bacaan yang ada di dalam *Artbook*. Jenis tipografi yang digunakan adalah *Century* untuk bagian judul dalam buku dan jenis *Futura Bk Bt* untuk bagian isi karena memiliki karning yang pas dan keterbacaan yang lebih jelas.

3. Warna

Warna merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari desain komunikasi visual. Rustan (2013) Warna menjadi peran penting dalam perancangan sebuah karya desain mupun ilustrasi karena warna mempunyai makna tersendiri dari masing-masingnya. Warna tersebut dapat berpengaruh terhadap manusia, seperti perasaan, suasana hati, emosi, dan perilaku manusia. Menurut Kusrianto, Adi. (2009) Kelompok warna yang dipakai dalam penciptaan karya adalah kelompok warna yang memiliki sifat natural dan berani. Kelompok warna tersebut diantaranya:

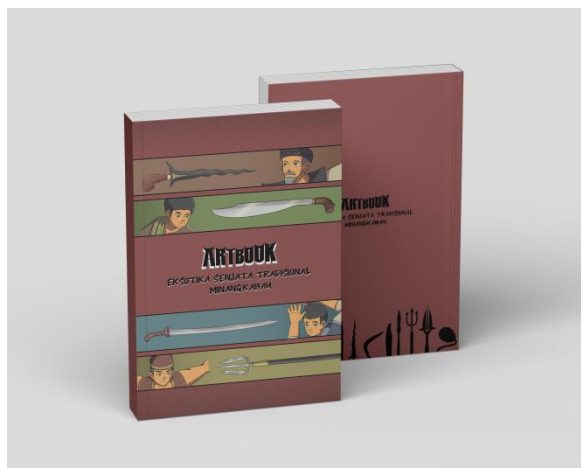
Nama	Warna	Makna warna
Merah		Gairah, kuat, energi, gembira, ambisi, pemimpin, sosialisme.
Putih		Rendah hati, suci, netral, lemah lembut.
Hijau		keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, pertumbuhan.
Biru		Kesatuan, harmoni, tenang, percaya, kebenaran.
Kuning		Gembira, bahagia, optimis, cerdas, idealisme,
Coklat		Tenang, berani, kedalaman, kesuburan, stabil, tradisi, sederhana.
Hitam		Kecerdasan, kekuatan, kesatuan, serius, profesional.

Tabel 1. Kelompok Warna
Muhammad Fauzi (2022)

Final Desain

1. Media Utama

Pemilihan *artbook* mejadi media utama dalam perancangan ini guna memberikan sumber informasi, referensi serta meningkatkan *awareness* mengenai macam-macam peninggalan senjata budaya Minangkabau, yang didukung dengan perancangan desain karakter dari masing-masing senjata dan *action pose* sehingga dapat menarik perhatian target audiense dan masyarakat umum. *Arbook* ini juga bertujuan sebagai media referensi bagi para penggiat seni dalam pembuatan karyanya seperti film, komik, ilustrasi dan sebagainya, sehingga dapat mengangkat peninggalan budaya minangkabau menjadi lebih luas.



Gambar 8. Cover *Artbook* Muhammad Fauzi (2022)



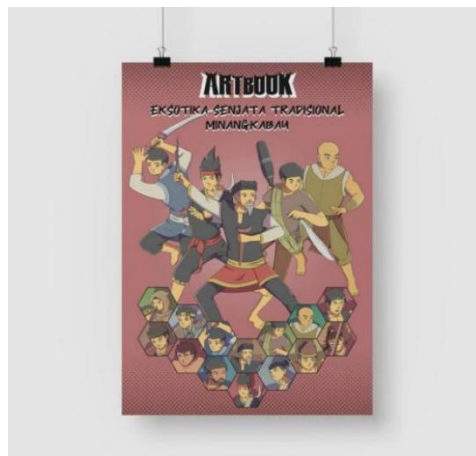
Gambar 9. Tampilan *Layout* isi Desain Senjata Dan Desain Karakter Muhammad Fauzi (2022)



Gambar 10. Tampilan *Layout* isi Desain *Action Pose* Muhammad Fauzi (2022)

2. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 11. Final desain Poster Muhammad Fauzi (2022)

b. X-Banner



Gambar 12. Final desain x-banner Muhammad Fauzi (2022)

c. Pembatas buku



Gambar 13. Final desain pembatas buku Muhammad Fauzi (2022)

d. T-Shirt



Gambar 14. Final desain t-shirt Muhammad Fauzi (2022)

e. Totebag

Gambar 15. Final desain totebag
Muhammad Fauzi (2022)

Kesimpulan

Desain komunikasi visual berperan penting dalam perancangan sebuah buku, termasuk dalam perancangan *Artbook* ini. Pentingnya menerapkan unsur-unsur dan elemen desain dalam penciptaan sebuah media, sehingga tampak menarik dan target audiens dapat memahami isi pesan yang ingin dinyatakan, baik dalam bentuk elemen teks maupun bentuk gambar ilustrasi. Dengan menerapkan kaidah-kaidah desain komunikasi visual tersebut maka terbentuklah sebuah media informasi berupa *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau.

Perancangan *Artbook* Eksotika Senjata Tradisional Minangkabau ini dapat memberikan dan menambah gambaran referensi mengenai senjata peninggalan budaya Minangkabau disertai desain karakter dari senjata dalam pembuatan dan pengembangan sebuah karya di bidang Desain Komunikasi Visual seperti dalam pembuatan ilustrasi, komik, animasi, dan film sehingga dapat mengangkat budaya minangkabau lebih jauh lagi. Selain itu, penggunaan rancangan desain karakter dalam *artbook* ini diharapkan untuk lebih meningkatkan minat dan ketertarikan audiens untuk mengenal peninggalan senjata tradisional Minangkabau.

Rujukan

- Adisasmito, Nuning. D. (2002). Wacana Seni Rupa - Jurnal Seni Rupa dan Desain Vol.2, 4 Mei 2002. Bandung: STISI
- Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). PERANCANGAN ARTBOOK UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS MASYARAKAT TERHADAP KELANGKAAN FAUNA INDONESIA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 11.
- Hasan, Firman (Eds). (1988). Dinamika Masyarakat dan Adat Minangkabau. Padang: Pusat Penelitian Universitas Andalas.
- Jantoro, Fajar Dwi. (2018). Perancangan Artbook “The Ultimate Fire Rescue” Sebagai Superhero Alternatif Untuk Anak-Anak & Remaja. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- MUHAMMAD RIDHO, I., & Haldi, M. S. (2019). PERANCANGAN PHOTOBOOK EKSOITIKA PADANG KOTA LAMA. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Nadya, dan Lusi Santoso. (2021). Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You”. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1).
- Risti, Septia Fakhira. (2019). Perancangan Karakter Tokoh Visual Novel Dark Night. Karya Akhir. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rustan, Suriyanto. (2013). Mendesain Logo. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Wahyuningsih, Sri. (2015). Desain Komunikasi Visual. Bangkalan: UTM Press.
- Yazid, Muhammad. (2018). Perancangan Desain Karakter *Urang Bunian* Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media *Artbook*. Karya Akhir. Padang: Universitas Negeri Padang.