

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *URANG BUNIAN* DALAM  
BUDAYA MINANGKABAU MELALUI MEDIA *ART BOOK***

**JURNAL**

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



**Oleh:**

**MUHAMMAD YAZID  
NIM. 1205477/2012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Maret 2018**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Jurnal**

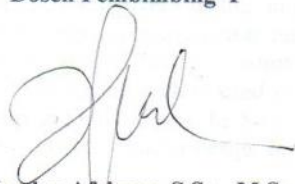
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *URANG BUNIAN* DALAM  
BUDAYA MINANGKABAU MELALUI MEDIA *ART BOOK***

Nama : Muhammad Yazid  
Nim : 1205477  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa Dan Seni ( FBS )

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Muhammad Yazid untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Februari 2018

**Dosen Pembimbing I**



**Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.**  
NIP : 19770401.200812.1.002

**Dosen Pembimbing II**



**Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.**  
NIP : 19840909.201404.2.003

## ABSTRAK

Minangkabau memiliki keunikan dan kebudayaan yang beragam, dimulai dari seni, budaya, lagu, dongeng, syair, keyakinan, penokohan maupun karakter visual. Salah satu keunikan di Minangkabau yaitu tentang keyakinan yang telah banyak diketahui oleh masyarakat dan jadi perbincangan dari masa ke masa hingga saat ini. Salah satu keyakinan yang menarik di Minangkabau adalah tentang mitologi *Urang Bunian*, akan tetapi kurangnya pemahaman target audien dan belum optimalnya media dalam penyampaian informasi tentang visualisasi *Urang Bunian* menjadi faktor utama penulis merancang desain karakter *Urang Bunian* dalam budaya Minangkabau melalui media *Art Book*.

*Urang Bunian* ini dibuat dalam bentuk media *Art Book* yang berisi tentang pembuatan desain karakter dari informasi-informasi yang didapat. Selain media *Art Book*, dalam penyampaian informasi ini juga didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media utama untuk memperkenalkan subjek kepada target audien yaitu poster, stiker, baju kaos, totebag, hologram, *x-banner*, *mini x-banner*. Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w+1h yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Dengan menggunakan teori 5w+1h, maka semua aspek yang terangkum dalam proses perancangan desain karakter dapat dilahirkan melalui media *Art Book*.

## ABSTRACT

Minangkabau has a unique and diverse culture, ranging from art, culture, songs, fairy tales, poems, beliefs, characterizations and visual characters. One of the uniqueness in Minangkabau is about beliefs that have been widely known by the community and so the conversation from time to time until today. One of the interesting beliefs in Minangkabau is about *Urang Bunian* mythology, but the lack of understanding of target audience and not optimal media in delivering information about *Urang Bunian* visualization become the main factor of authors to design *Urang Bunian* character design in Minangkabau culture through *Art Book* media.

*Urang Bunian* is made in the form of *Art Book* media which contains about making character design of the information obtained. In addition to the *Art Book* media, the delivery of this information is also supported by several other media that help the mainstream media to introduce the subject to the target audience is posters, stickers, t-shirts, totebags, holograms, *x-banners*, *mini x-banners*. The design method used is 5w + 1h which is what, who, who, where, why (why) and how. Using the 5w + 1h theory, all the aspects summarized in the design process of character design can be born through the *Art Book* media.

Keywords: *Art Book*, *Urang Bunian*, *Mythology*.

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *URANG BUNIAN* DALAM BUDAYA MINANGKABAU MELALUI MEDIA *ART BOOK*

Muhammad Yazid<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>, Dini Faisal<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: [yazidmuhammad08@gmail.com](mailto:yazidmuhammad08@gmail.com)

## ABSTRACT

Minangkabau has a unique and diverse culture, ranging from art, culture, songs, fairy tales, poems, beliefs, characterizations and visual characters. One of the uniqueness in Minangkabau is about beliefs that have been widely known by the community and so the conversation from time to time until today. One of the interesting beliefs in Minangkabau is about *Urang Bunian* mythology, but the lack of understanding of target audience and not optimal media in delivering information about *Urang Bunian* visualization become the main factor of authors to design *Urang Bunian* character design in Minangkabau culture through *Art Book* media.

*Urang Bunian* is made in the form of *Art Book* media which contains about making character design of the information obtained. In addition to the *Art Book* media, the delivery of this information is also supported by several other media that help the mainstream media to introduce the subject to the target audience is posters, stickers, t-shirts, totebags, holograms, x-banners, mini x-banners. The design method used is 5w + 1h which is what, who, who, where, why (why) and how. Using the 5w + 1h theory, all the aspects summarized in the design process of character design can be born through the *Art Book* media.

Keywords: *Art Book*, *Urang Bunian*, Mythology.

## A. PENDAHULUAN

*Urang Bunian* atau orang bunian adalah mitos sejenis makhluk halus dari wilayah Minangkabau, Sumatera Barat, Indonesia. Berdasar mitos tersebut, *Urang Bunian* berbentuk menyerupai manusia dan tinggal di tempat-tempat sepi, di hutan, rumah-rumah kosong yang telah ditinggalkan penghuninya dalam waktu lama.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup>Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

Menurut narasumber selaku paranormal M. Ali, 40 tahun, Lubuk Basung (wawancara pada tanggal 22 Januari 2017), hampir di seluruh masyarakat Minangkabau mengenal orang bunian sebagai makhluk yang antagonis, akan tetapi di beberapa daerah di Minangkabau mengenal orang bunian sebagai makhluk protagonis, karena orang bunian dikenal sebagai penjaga hutan ataupun alam dari manusia yang mencoba merusak alam.

Kehidupan dari *Urang Bunian* juga memiliki kampung nya sendiri, sistem kekerabatan dan kepala pimpinannya seperti hal nya manusia. Menurut narasumber *Urang Bunian* tidak memiliki agama dan bisa juga memiliki anak, jika *Urang Bunian* menikah dengan manusia maka anaknya masuk ke dalam golongan bangsa *Urang Bunian*, tidak bisa menjadi manusia. Meskipun keberadaan *Urang Bunian* ini tersebar ke berbagai daerah di Minangkabau seperti di Lubuk Basung, Solok, Pasaman, Pesisir dan lain-lain, akan tetapi menurut narasumber yang dia ketahui, pusat kampung *Urang Bunian* ini terletak di dalam Danau Singkarak beserta *Rajo* atau kepala pimpinannya, dan telah lebih dari satu dua orang yang mengakuinya. Informasi yang diberikan oleh narasumber selaku paranormal (M. Ali, 40 tahun, Lubuk Basung) ini nyata berdasarkan pengalamannya yang dia ketahui tentang *Urang Bunian*.

Menurut seorang Budayawan Minangkabau yang bernama Musra Dahrizal Katik jo Mangkuto (wawancara pada tanggal 12 Februari 2017), informasi mengenai wujud fisik tentang *Urang Bunian* yang penulis dapatkan ialah beliau mengatakan “*saumua iduik alun pernah ambo mancaliak urang yang sarancak iko lai do*” (seumur hidup belum pernah saya melihat orang

secantik ini), yang secara langsung menjelaskan bahwa wujud fisik dari *Urang Bunian* ini melebihi wujud fisik manusia biasa.

Menurut praktisi metafisis *A.T.O.M (Alternatif Theraphy or Metaphysic)* Alfian S. Dt. Paduko Sati (wawancara pada tanggal 6 Mei 2017), beliau mengatakan bahwa *Urang Bunian* memang mirip wujud manusia dan memiliki kampung serta dunianya sendiri dan hidup tinggal didalam pohon. *Urang Bunian* bisa hidup didunia manusia, tetapi hanya bersifat sementara. Selain wujud fisik yang membedakan *Urang Bunian* dengan manusia ialah pakaian yang digunakannya, didunia manusia *Urang Bunian* memakai pakaian yang sama dengan manusia, tetapi didunianya *Urang Bunian* memakai pakaian dari pelepah kayu.

Menurut Estidianti dan Lakoro (2014) menjelaskan: Karakter terdiri dari semua karakter yang mendukung jalannya cerita, berupa karakter protagonis, antagonis dan karakter pembantu. Karakter merupakan sebuah hasil pemikiran penciptanya yang berdasarkan sebuah inspirasi, baik kejadian yang dirasakan langsung oleh sang pencipta ataupun hasil dari stimulus membaca sebuah cerita dalam karya literatur maupun bidang seni lainnya seperti musik dan film.

Dalam hal karakter, *Urang Bunian* layak divisualisasikan karena memunculkan perdebatan gambaran atau karakter visual, maupun sifat dari *Urang Bunian* oleh masyarakat Minangkabau. Desain karakter *Urang Bunian* menarik sekali untuk di visualisasikan karena merupakan salah satu keunikan dari budaya dan kepercayaan masyarakat, sebab telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Minangkabau, sehingga cerita *Urang Bunian* layak

diangkat dan divisualisasikan dalam bentuk desain karakter melalui media *Art Book*.

Dalam [https://en.wikipedia.org/wiki/Book\\_Art](https://en.wikipedia.org/wiki/Book_Art) (online) diakses pada 2 Februari 2018. Menjelaskan:

*Art Book* adalah bidang seni yang melibatkan penciptaan karya yang menggunakan atau mengacu pada sifat struktural dan konseptual dari buku. Istilah ini juga digunakan untuk menggambarkan karya seni yang diproduksi di bidang ini. Karya-karya ini mungkin berisi teks dan / atau gambar, atau mungkin berupa pahatan. *Art Book* telah ada selama ribuan tahun, dan dapat dilihat dalam gulungan, buku dan tulisan-tulisan dari orang-orang Mesir, Cina, Jepang dan Korea, kodeks Mesoamerika, dan dalam satu bentuk atau lainnya, melalui seluruh sejarah manusia. Istilah "*Art Book*" mengacu pada disiplin kreatif dan kerajinan yang digunakan untuk menghasilkan *art book*, seperti percetakan, seni grafis, pembuatan kertas, tipografi dan penjilidan buku. Sebagai bidang seni kontemporer, *Art Book* telah mengalami pertumbuhan eksplosif sejak tahun 1960an.

*Art Book* biasanya bertujuan untuk mengenalkan sebuah desain karakter yang berisikan tentang ilustrasi atau sket awal dalam pembuatan desain karakter, mulai dari wajah, rambut, mata, warna kulit, pakaian dan lain-lain. Desain karakter dari *Urang Bunian* yang diangkat dari salah satu mitologi Minangkabau tidak hanya untuk mengenalkan ilustrasi maupun pembuatan desain karakter saja, tetapi juga bertujuan sebagai sumber ide untuk kepentingan-kepentingan dalam pengembangan industri kreatif lainnya seperti pembuatan film animasi, pembuatan desain karakter game, komik dan lain-lain.

Penggunaan media *Art Book* dalam perancangan desain karakter *Urang Bunian* memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat dibawa dan dibaca kapanpun karena *Art Book* dapat bertahan lama dalam keadaan yang terawat, adapun kelemahan dari *Art Book* desain karakter *Urang Bunian* ini adalah belum terkenalnya desain karakter *Urang Bunian* yang penulis buat. Untuk menutupi kelemahan tersebut beberapa media pendukung dibuat untuk menunjang media utama dan diharapkan agar desain karakter dari *Urang Bunian* tersebut dapat dikenal dan diterima dengan baik oleh target audien.

## **B. Metode Analisis Data**

### 1) Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan untuk memulai perancangan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Data primer yaitu wawancara dengan beberapa narasumber.
- b. Data sekunder yaitu merujuk beberapa buku dan internet dimana pentingnya studi karakter dalam penciptaan suatu identitas budaya.

### 2) Metode Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan yaitu komunikasi langsung seperti dialog tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak untuk mendapatkan data-data yang akurat mengenai *Urang Bunian*, sehingga penulis mendapatkan informasi tentang *Urang Bunian* untuk divisualisasikan agar dapat diterima oleh masyarakat.



## b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan, penelitian, pengolahan penyampaian data sebagai bukti-bukti, dan keterangan seperti gambar/foto, catatan.sebagai acuan untuk merancang sebuah karya seperti perancangan desain karakter *Urang Bunian*.

Dalam Strategi yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan kearah yang lebih baik guna membantu dan memudahkan dalam pembuatan visualisasi desain karakter di dalam sebuah karya yang dapat dirumuskan dalam 5W+1H yaitu: *what, who, when, why, and how*.

### 1. *What* (apa)

*Urang Bunian* merupakan salah satu mitologi yang terdapat di Minangkabau, dalam pembuatan karakter dari *Urang Bunian* disini akan menyajikan bagaimana tata cara dan proses dalam penciptaan wujud fisik dari *Urang Bunian* sehingga dapat divisualisasikan dengan baik dan dapat diterima oleh masyarakat.

### 2. *Who* (siapa)

Target audien dari pembuatan karakter *Urang Bunian* ini para pengembang-pengembang industri diantaranya komikus, *illustrator*, *animator*, *game maker*, dan lain-lain.

### 3. *When* (kapan)

*Urang Bunian* sudah ada sejak dahulu bahkan jauh sebelum kita dilahirkan sehingga menjadi mitologi sampai sekarang dan menjadi perbincangan turun temurun di Minangkabau, maka dari itu di buat lah visualisasi dari *Urang Bunian* tersebut.

4. *Where* (dimana)

Keberadaan *Urang Bunian* ini tersebar diberbagai daerah di Minangkabau.

5. *Why* (kenapa)

*Urang Bunian* adalah salah satu mitologi yang dimiliki Minangkabau yang sampai sekarang masih menjadi pembicaraan masyarakat, karena *Urang Bunian* berpotensi menjadi intelektual properti dalam desain karakter di Minangkabau.

6. *How* (bagaimana)

Karakter dari *Urang Bunian* ini akan diperkenalkan melalui media *Art Book* serta disebarakan melaui media-media sehingga dapat mudah diterima oleh masyarakat.

### **C. Pembahasan**

Media adalah penempatan atau alat yang berisi pesan kepada target *audience*. Pesan tersebut berupa informasi untuk masyarakat mengetahui memahami dan mengerti apa yang kita tawarkan.

#### **1) Media Utama**

Media utama adalah media inti dari karya akhir penulis yaitu perancangan desain karakter *Urang Bunian* dalam budaya Minangkabau melalui media *Art Book*. Tujuan dalam perancangan *Art Book* desain karakter *Urang Bunian* ini dibuat untuk memperkenalkan bagaimana wujud fisik dari *Urang Bunian* tersebut kepada target audien yang merujuk pada data-data wawancara dari informan yang berkompeten dan digambar dengan gaya perancang sendiri.

Proses perancangan *Art Book Urang Bunian* dilanjutkan dengan membuat desain karakter tokoh wanita dan laki-laki bergenre fantasi dengan anatomi tubuh realis seperti manusia asli yang dimulai dari wajah, mata, rambut dan warna kulit. Pakaian yang digunakan dalam pembuatan desain karakter merujuk pada pakaian adat Minangkabau, supaya identitas dari budaya Minangkabau sendiri masih dapat dirasakan.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan media *Art Book* adalah tipografi yang merujuk pada *font-font* klasik namun mudah dibaca, karena *Urang Bunian* sendiri merupakan mitologi turun temurun yang sudah ada sejak dahulu di kalangan masyarakat Minangkabau, maka dari itu digunakanlah *font* manual atau buatan sendiri untuk *cover Art Book* dan *font* klasik untuk kata keterangan didalam media *Art Book* supaya mendukung kesan klasik dari desain karakter *Urang Bunian* itu sendiri.



### Final Desain *Art Book*



Tampak depan *cover Art Book*

Tampak belakang *cover Art Book*

	<p>Font <i>cover Urang Bunian</i> dirancang secara manual atau buatan sendiri, agar mempunyai ciri khas tersendiri yang sesuai dengan tema dalam karya <i>Art book</i> ini, serta menjaga keorisinilan dari karya desain karakter <i>Urang Bunian</i>.</p>
<p><i>Sebagian ekspresi Kutan yang ditunjukkan dalam pembuatan desain karakter Urang Bunian. Ekspresi ekspresi yang ditunjukkan tidak dibuat berlebihan agar kegagahan dari sosok Kutan tidak</i></p>	<p>Salah satu deskripsi di dalam <i>Art book</i> yang menggunakan font <i>Alegreya</i> yang terkesan klasik agar sesuai dan selaras dengan tema serta tingkat dari keterbacaan font jelas.</p>
	<p>Konsep desain dari pakaian Urang Bunian ini adalah pakaian yang kental akan kebudayaan adat Minangkabau sendiri, yang dibalut dengan motif, warna dan gaya yang dibuat khusus untuk menunjukkan ciri khas dari pakaian karakter Urang Bunianya. Untuk desain pakaiannya sendiri mengacu pada referensi pakaian adat Nagari Padang Magek, Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, karena desain pakaiannya sangat cocok untuk menonjolkan keanggunan dari sisi karakter. Dalam pakaian Urang Bunian ini juga ditunjang dengan sebuah selendang untuk melengkapi kesan mistis serta menambah sisi kecantikan dari karakter. Dan untuk warna pakaiannya diambil dari warna kayu dan</p>

	<p>warna tanah untuk mewakili dari segi tempat kehidupan Urang Bunian yaitu di hutan.</p>
	<p>Final desain karakter dan pakaian dari <i>Urang Bunian</i> yang dirancang berdasarkan informasi yang didapat tanpa menghilangkan unsur-unsur kebudayaan agar menjadi intelektual properti di Minangkabau.</p>

## 2) Media Pendukung

Media pendukung juga dibuat untuk memperkuat media utama dalam bentuk media cetak, seperti hologram, poster, *x-banner*, mini *x-banner*, baju kaos, stiker, totebag.

### a. Hologram

Hologram merupakan media yang menimbulkan kesan tiga dimensi yang memungkinkan seseorang melihat objek dari depan,

samping, dan belakang yang menggabungkan material *handphone* sebagai proyeksi video dan kotak kaset cd berbentuk prisma dengan ukuran 6cm x 1cm x 3,5cm.

**b. Baju Kaos**

Baju kaos merupakan pakaian sederhana yang dipakai seseorang dan biasanya baju kaos bisa disablon sesuai desain yang diinginkan.

**c. Stiker**

Stiker merupakan media yang dapat ditempelkan dan bisa berguna sebagai promosi suatu karya dengan ukuran 7cm x 7cm.

**d. Poster**

Poster merupakan media dari lembaran kertas yang berisi tulisan dan gambar dengan ukuran poster A3 (29.7cm x 42cm) yang menggunakan bingkai agar bisa dipajang di dinding.

**e. X-banner**

X-banner merupakan salah satu media yang biasanya ditempatkan didalam maupun diluar ruangan pada acara tertentu atau suatu pameran.

**f. Mini X-banner**

Mini X-banner merupakan x-banner dalam ukuran kecil yang biasanya ditempatkan diatas meja dengan material *photo paper* berukuran 26cm x 28cm yang kegunaannya untuk menunjang dari *x-banner*.

### g. Totebag

Totebag merupakan tas jinjing berbahan *canvas* berukuran 32cm x 5cm x 35cm, yang digunakan untuk membawa barang seperti buku atau *Art Book* dan alat tulis, bisa juga untuk kegunaan lain.

### Final Desain Media Pendukung

#### 1) Hologram



#### 2) Baju kaos



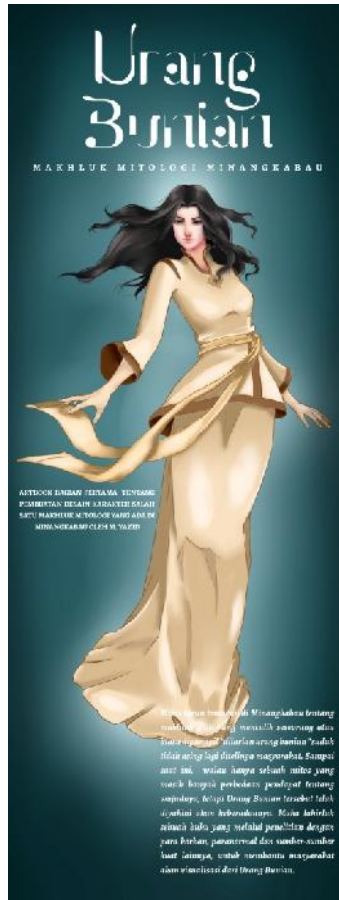
#### 3) Stiker



#### 4) Poster



5) X-banner



6) Mini x-banner



7) Totebag





## **D. Penutup**

### **1) Kesimpulan**

Media *Art Book* ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan pengenalan kepada masyarakat tentang desain karakter *Urang Bunian* dalam budaya Minangkabau, agar masyarakat dapat mempertahankan salah satu kebudayaan daerah. Perancangan Desain Karakter *Urang Bunian* Dalam Budaya Minangkabau Melalui *Media Art Book* diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, sehingga menciptakan ketertarikan dan kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai budaya sebagai suatu yang harus di jaga atau dilestarikan bersama. *Art Book* ini digunakan sebagai pengenalan visualisasi karakter *Urang Bunian* kepada masyarakat yang mampu memberikan efek untuk menghilangkan perbedaan pendapat.

Media *Art Book* yang memberikan informasi dan visualisasi tentang perancangan desain karakter *Urang Bunian* dalam budaya Minangkabau diharapkan dapat memberikan kesan yang merespon positif oleh masyarakat Sumatera Barat yang akhirnya mampu berfungsi sebagai media informasi yang efektif dan komunikatif yang ditujukan kepada semua masyarakat khususnya Sumatera Barat.

### **2) Saran**

Dari kesimpulan di atas dengan adanya media *Art Book* ini, diharapkan dapat mendorong kesadaran masyarakat maupun kreator-kreator penggiat seni di Indonesia khususnya Sumatra Barat dapat melestarikan dan mengangkat berbagai macam karya dari keunggulan-keunggulan budaya di Minangkabau.

**Catatan** : artikel ini disusun berdasarkan skripsi Muhammad Yazid dengan :

pembimbing I **Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn.**

pembimbing II **Dini Faisal, S.Ds. M.Ds.**

## **E. DAFTAR RUJUKAN**

Estidianti, Brigitta Rena., Rahmatsyam Lakoro. 2014. Perancangan Karakter *Game Novel “Tikta Kavya”* dengan Konsep Visual Bishonen. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits Vol. 3 No. 2.*

Wikipedia, Ensiklopedia. 2017. *Book Art.* (Online).  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Book\\_Art](https://en.wikipedia.org/wiki/Book_Art), diakses 2 Februari 2018).