

**PERANCANGAN BUKU
CERITA RAKYAT *BAWI KUWU*
DENGAN PENDEKATAN *CONCEPT ART***



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Oleh
Nurhadi
NIM. 1921215411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI


**PERANCANGAN BUKU
CERITA RAKYAT *BAWI KUWU*
DENGAN PENDEKATAN *CONCEPT ART***

Oleh:
Nurhadi
NIM 1921215411

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Juni 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D


Ketua Tim Penguji

Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 26 JUN 2023


Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si
NIP. 197210232002122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya penciptaan yang berjudul **“Perancangan Buku Cerita Rakyat *Bawi Kuwu* Dengan Pendekatan *Concept Art*”** ini adalah benar-benar hasil karya sendiri, yang didukung dengan berbagai referensi dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Perguruan Tinggi lain. Menurut yang saya ketahui juga tidak terdapat karya maupun pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam tesis ini serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Mei 2023

Yang menyatakan,



Nurhadi

NIM. 1921215411

THE BOOK DESIGN OF BAWI KUWU FOLKLORE WITH A CONCEPT ART APPROACH

Written Responsibility of the Art Creation and Study Program

Graduate School of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2023

By: Nurhadi

ABSTRACT

In this thesis, the author explores the visual communication design in the context of the folklore book "Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit" using the Concept Art approach. This approach is based on the cultural heritage of the Dayak Ngaju tribe as a local wisdom in designing visual messages. The author finds it necessary to design this book because the knowledge of folklore from various regions in Indonesia is still unevenly distributed, and there are limitations in introducing these folktales through media. The Concept Art theory and folklore theory are the main foundations in solving this problem. In addition, the Design Thinking theory with its steps of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, as well as the 5W+1H approach (what, who, where, when, why, and how), are used to analyze the data. This approach involves data research, material collection, problem identification, formulation of visual strategies, and media design.

The title of the folklore book design is "The Art of Bawi Kuwu Adventure of Rakumpit Estuary Girl". In this design, the author applies a concept art approach in folklore, focusing on character design, asset and environment.

A semi-realistic style is used to visualize the folklore book with the Concept Art approach. Digital painting and matte painting techniques are employed to create detailed and captivating visuals based on the folklore of Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit. The goal is to make this book appealing to the target audience, provide entertainment, and capture attention so that the conveyed message can transcend space and time boundaries.

Keywords: Folklore, Concept Art, Artbook, Bawi Kuwu

**PERANCANGAN BUKU
CERITA RAKYAT *BAWI KUWU*
DENGAN PENDEKATAN *CONCEPT ART***

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023

Oleh: Nurhadi

ABSTRAK

Dalam tesis ini, penulis mengangkat perancangan komunikasi visual dalam konteks buku cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* melalui pendekatan *Concept Art*. Pendekatan ini didasarkan pada kebudayaan Suku Dayak Ngaju sebagai sumber kearifan lokal dalam merancang pesan visual. Penulis merasa perlu untuk merancang buku ini karena pengetahuan mengenai cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia masih belum merata, dan terdapat keterbatasan media dalam memperkenalkan cerita rakyat tersebut. Teori *Concept Art* dan teori cerita rakyat menjadi dasar utama dalam pemecahan masalah ini. Selain itu, teori *Design Thinking* dengan langkah-langkah *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*, serta pendekatan 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) digunakan dalam menganalisis data. Pendekatan ini melibatkan pencarian data, pengumpulan materi, identifikasi masalah, merumuskan strategi visual, dan merancang media.

Judul dari perancangan buku cerita rakyat ini adalah "*The Art of Bawi Kuwu Adventure of Rakumpit Estuary Girl*". Dalam perancangan ini, penulis menerapkan pendekatan *concept art* pada cerita rakyat, berfokus pada desain karakter, aset dan *environment*.

Gaya semi realisme digunakan dalam memvisualisasikan buku cerita rakyat dengan pendekatan *Concept Art*. Teknik *digital painting* dan *matte painting* digunakan untuk menciptakan visual yang detail dan menarik berdasarkan cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*. Tujuannya adalah agar buku ini dapat disukai oleh target audiens, memberikan hiburan, dan menarik perhatian sehingga pesan yang disampaikan dapat menyebar melintasi batas ruang dan waktu.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, *Concept Art*, *Artbook*, *Bawi Kuwu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT tuhan semesta alam yang memberikan Berkah dan Rahmat-Nya serta Rezeki kemampuan berfikir kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul **“Perancangan Buku Cerita Rakyat *Bawi Kuwu* Dengan Pendekatan *Concept Art*”** yang merupakan syarat dalam mencapai gelar Magister pada program Magister Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini tepat waktu.

Banyak berkah pelajaran yang didapatkan dalam menyusun tesis ini. Hingga akhirnya perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Keluarga terimakasih Ibu Umi Habibah tercinta, Adik saya Muhammad Faqqih.
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si., sebagai ketua Tim Penguji.
4. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D., sebagai Penguji Ahli.
5. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn., sebagai Pembimbing Utama.
6. Bapak/ Ibu Kasubbag dan Staf Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Pebruarison Lampang S Tandang S. Sn., M. Si., sebagai Narasumber Ahli Materi.
8. Teman seperjuangan yang selalu menjadi tempat keluh kesah dan diskusi dalam penyelesaian tesis ini dan memberikan semangat dalam pengerjaan tulisan ini.

Semua sahabat, teman, kenalan, kolega, pribadi, kelompok, secara langsung atau tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas kenyamanan hati dan persaudaraan, penulis mengucapkan terimakasih atas segala-galanya.

Akhir kata mohon maaf atas segala kekurangan dalam proses berkarya ini. Kritik dan saran yang membangun akan kami terima dengan senang hati. Harapannya semoga karya ini dapat bermanfaat demi perkembangan seni rupa dan desain serta

masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 19 Mei 2023

Nurhadi



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
1. Objek Perancangan.....	6
2. Subjek Perancangan.....	6
3. Target Audiens	6
4. Media.....	6
5. Teknik.....	7
6. Lokasi	7
D. Keaslian/ originalitas.....	8
E. Tujuan dan Manfaat	8
1. Tujuan.....	8
2. Manfaat.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Sumber Pustaka	Error! Bookmark not defined.
1. Perancangan <i>Artbook</i> untuk meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia....	Error! Bookmark not defined.
2. Perancangan Artbook Tentang Redesain Karakter Hanuman dalam Bentuk Populer Sebagai Pengayaan Keragaman dalam Pengembangan Budaya dan Tradisi	Error! Bookmark not defined.
3. Panji Sakti “The King of Buleleng”: Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop	Error! Bookmark not defined.
B. Data Objek Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Cerita Rakyat <i>Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit</i> Sebagai Sumber Perancangan	Error! Bookmark not defined.
2. Gambaran Umum Kecamatan Rakumpit.	Error! Bookmark not defined.
3. Tempat Wisata di Kecamatan Rakumpit.	Error! Bookmark not defined.

4. Suku Dayak Ngaju.....	Error! Bookmark not defined.
5. Pakaian Tradisional Suku Dayak Ngaju..	Error! Bookmark not defined.
6. Senjata Tradisional Suku Dayak Ngaju...	Error! Bookmark not defined.
C. Landasan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Concept Art</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Prosedur Perancangan <i>Concept Art</i>	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Video Game Concept Art</i>	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Movie Concept Art</i>	Error! Bookmark not defined.
5. <i>Artbook</i>	Error! Bookmark not defined.
6. Ilustrasi.....	Error! Bookmark not defined.
7. <i>Folklore</i>	Error! Bookmark not defined.
8. Perancangan Buku.....	Error! Bookmark not defined.
9. Sampul Buku.....	Error! Bookmark not defined.
10. Layout.....	Error! Bookmark not defined.
11. Tipografi dan Nirmana.....	Error! Bookmark not defined.
12. Desain Karakter.....	Error! Bookmark not defined.
D. Konsep Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>What to Say</i>	Error! Bookmark not defined.
2. <i>How to Say</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENCiptAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pendekatan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
2. Alur Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tahapan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PERANCANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Elemen Tata Letak.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tahapan Desain Logotype.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tahapan Desain Karakter.....	Error! Bookmark not defined.
D. Perancangan Isi Buku.....	Error! Bookmark not defined.
E. Desain Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
Buku:.....	Error! Bookmark not defined.
Jurnal dan Penelitian:.....	Error! Bookmark not defined.
Informan:.....	Error! Bookmark not defined.

Webtografi:.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
1. Lembar Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
2. Transkrip Wawancara Ahli	Error! Bookmark not defined.
3. Dokumentasi Ujian Tesis	Error! Bookmark not defined.
4. Dokumentasi Pameran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Cover Artbook</i> Bawana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2. Ilustrasi Isi <i>Artbook</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3. Redesain Karakter Hanuman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4. Tampilan Menu Utama <i>Game "The King of Buleleng"</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5. Model Karakter Panji Sakti dan Karakter Ibu Panji Sakti.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6. Ilustrasi <i>Bawi Kuwu</i> dan Dua Dayangnya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7. Ilustrasi <i>Bawi Kuwu</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8. Ilustrasi Jata	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9. Ilustrasi Dayang <i>Bawi Kuwu</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10. Ilustrasi Kesah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 11. Peta Kecamatan Rakumpit.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 12. Sandung Bawi kuwu Tumbang Rakumpit	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 13. Baju Sangkarut.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14. Baju Adat Opak Nyamu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 15. Baju Adat Berantai.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 16. Baju Adat Tenunan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 17. Baju Adat Pawang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 18. Baju Adat Anyaman Tikar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 19. Busana Adat pengantin <i>Dayak Ngaju</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 20. Pakaian Adat Suku <i>Dayak Ngaju</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 21. Batik benang Bintik Khas Dayak ngaju.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 22. Senjata Tradisional Mandau	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 23. Senjata Tradisional Talawang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 24. Senjata Tradisional Sumpit.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 25. Senjata Tradisional Lonjo	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 26. Senjata Tradisional Dohong.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 27. Gaya kartun klasik <i>game Cuphead</i> tahun 1930-an	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 28. Suasana pada <i>game Limbo</i> yang menakutkan dan meresahkan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 29. Pemandangan kota dan interior <i>Art Deco</i> di <i>game BioShock</i> ..	Error! Bookmark not defined.

Bookmark not defined.

Gambar 2. 30. Pegunungan yang tertutup salju pada *game Skyrim* **Error!**

Bookmark not defined.

Gambar 2. 31. Koridor berpasir di *game Dead Space* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1. Graphic Standard Manual, Proses Pembuatan Ilustrasi Penduduk Rakumpit..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2. Selimut Cover Buku **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3. Buku “Bawi Kuwu Adventure of Rakumpit Estuary Girl” yang Sudah Jadi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4. Media Pendukung Poster Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5. Media Pendukung Katalog Bawi Kuwu..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6. Media Pendukung Pembatas Buku Bawi Kuwu ... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7. Media pendukung Kaos T-Shirt Bawi Kuwu. **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Finishing Cetak Buku..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2. Pendapat sampel target audiens mengenai Buku The Art of Bawi Kuwu Adventure of Rakumpit Estuary Girl..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1. *Font Open Sans* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2. *Font Calibri*..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3. *Font Papyrus* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4. Proses pembuatan Logotype **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Orang Tua Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 7. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Saudara Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Dayang Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Jata **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 10. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Penduduk Pria..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Penduduk Wanita. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12. Graphic Standard Manual, Desain Karakter Penduduk Wanita Kutai **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13. Graphic Standard Manual, Selimut Cover Artbook **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Pembuka dan Daftar Isi **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Kata Pengantar.. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Keluarga Bawi Kuwu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Masyarakat Rakumpit **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Jata . **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20. Graphic Standard Manual, Isi Buku Halaman Dukun dan Makhluk Mithologi..... **Error! Bookmark not defined.**

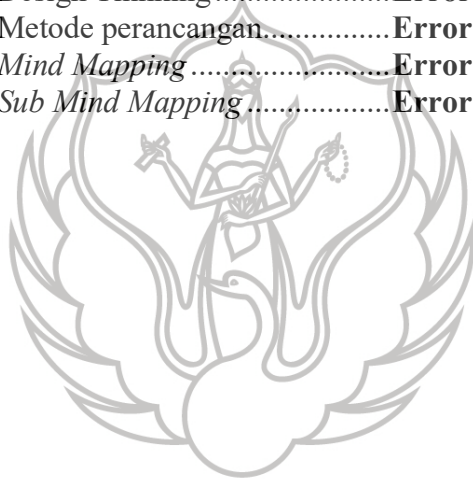
DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1. Skema Design Thinking **Error! Bookmark not defined.**

Bagan 3. 2. Skema Metode perancangan..... **Error! Bookmark not defined.**

Bagan 3. 3. Skema *Mind Mapping* **Error! Bookmark not defined.**

Bagan 3. 4. Skema *Sub Mind Mapping* **Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam cerita rakyat yang memuat begitu banyak unsur adat dan seni dari berbagai daerah. Cerita Rakyat merupakan media yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan serta mencintai alam dan makhluk hidup. Cerita Rakyat diwariskan turun temurun melalui beragam media, diawali media lisan dari mulut ke mulut, hingga beragam media literasi yang mengikuti perkembangan zaman, mulai dari media cetak hingga media audio visual (Hutomo,1991:4). Sayangnya saat ini cerita rakyat di Indonesia masih belum banyak mendapatkan respon sebagai adaptasi media modern. Hanya cerita rakyat tertentu yang selalu mendapat adaptasi di banyak media terutama cerita pewayangan dari Pulau Jawa. Padahal begitu banyak cerita rakyat di luar pulau jawa yang memiliki cerita yang menarik dan pesan moral yang dalam. Sebagai contoh adalah Cerita Rakyat dari Kalimantan Tengah yang berjudul *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*, yang sangat dikenal di daerahnya, namun belum banyak diketahui diluar daerah.

Di Kelurahan Mungku Baru, Kecamatan Rakumpit terdapat warisan budaya Sandung *Bawi Kuwu*. Namun, sayangnya kondisi warisan budaya tersebut sudah mengalami perubahan dan kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Kepala Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Kota Palangka Raya, Ikhwanudin, menjelaskan bahwa pihaknya telah menetapkan delapan cagar budaya di Kota Palangka Raya. Dalam penjelasannya, Ikhwanudin menyebutkan beberapa bangunan yang menjadi cagar budaya tersebut. Pertama,

gedung serba guna Tjilik Riwut, yang memiliki nilai historis dan kegunaan yang beragam. Selain itu, ada juga Rumah Tradisional Hai Mahin, Pesanggrahan Tjilik Riwut, Tower PDAM, Monumen Tiang Pancang sebagai simbol awal pembangunan Kota Palangka Raya, Sandung Ngabe Sukah, Rumah Tjilik Riwut, dan Rumah Tradisional Sei Gohong. Namun, Ikhwanudin menegaskan bahwa Sandung Bawi Kuwu tidak lolos dalam hasil verifikasi dan identifikasi yang dilakukan oleh Balai Budaya Kalimantan Timur. Hal ini menunjukkan bahwa Sandung Bawi Kuwu belum memenuhi kriteria sebagai cagar budaya yang diakui secara resmi.

“*Sandung Bawi Kuwu* adalah salah satu dari 20 cagar budaya yang kami usulkan ke Balai Budaya Kalimantan Timur, namun hasil pengamatan ahli peneliti tim verifikator balai budaya, sandung tersebut belum lolos sebagai cagar budaya,” (<https://kalteng.prokal.co/read/news/50160-jeritan-dari-rakumpit-kecamatan-terjauh-di-palangka-raja-sandung-bawi-kuwu-tak-seindah-dulu>).

Hal ini menjadi perhatian bagaimana peran desainer dalam menyikapi kurang terperhatikannya situs budaya yang menjadi ikon dalam cerita rakyat. Diharapkan dengan dilakukannya perancangan ini mampu untuk memupuk kembali kecintaan masyarakat akan kebudayaan dan mengajak untuk menjaga dan melestarikan peninggalan budaya yang ada dimanapun di Indonesia.

Cerita Rakyat *Bawi Kuwu* membawakan isu emansipasi dan kesetaraan gender bagi wanita. Beberapa hukum adat di masa lampau membatasi kebebasan masyarakatnya, terutama bagi wanita, dimana tujuan hukum adat itu adalah untuk melindungi, karena di zaman dahulu masih sangat rawan bagi wanita untuk melakukan kegiatan secara bebas. Sedangkan pesan moral yang dapat diambil dari orang tua *Bawi Kuwu* adalah tentang larangan yang diberikannya kepada *Bawi*

Kuwu. Bawi Kuwu menjalani hidup yang terbatas karena larangan yang sangat ketat tersebut. Larangan itu membuat *Bawi Kuwu* menjadi sangat penasaran akan dunia luar, sehingga ia nekat mencari celah untuk pergi jauh ke dalam hutan. Dari isu yang dibawakan dan pesan moral tersebut memiliki benang merah. Relasi antara orang tua dan anak yang terlalu ketat dapat membawa petaka bagi keduanya (<https://www.kompasiana.com/severinoleo5163/5ffb0790d541df2a35374c92/bawi-kuwu-tumbang-rakumpit-cerita-rakyat-kalimantan-tengah>).

Alur cerita yang kental dengan hukum adat dan mitologi yang kental merupakan nilai positif untuk membawa adaptasi cerita rakyat ini menjadi *Concept Art*. Beberapa penyesuaian baik didalam latar cerita dan desain dapat di terapkan untuk menyesuaikan pasar market saat ini. Pencarian ide visual yang menarik dari referensi kebudayaan asli menjadi tujuan utama dalam pembuatan *concept art* sehingga visual yang disajikan bukan hanya autentik namun juga dapat diterima secara luas di masyarakat.

Seni Konsep atau *Concept Art* di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. *Concept Art* sendiri gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan ide atau konsep dari suatu proyek. Biasanya digunakan dalam industri film, video game, dan animasi sebagai panduan visual untuk memandu pengembangan produk tersebut (<https://agate.id/2023/04/14/game-concept-art-the-first-step-in-bringing-a-game-to-life/>). Seniman *concept art* di Indonesia sudah memiliki reputasi di beragam industri kreatif internasional. Misalnya, seniman *concept art*, Richard Suwono, yang telah mengerjakan konsep karakter dalam *game* populer seperti *Overwatch*, *Diablo III*, dan *Heroes of the Storm*. Perkembangan *Concept Art* di Indonesia juga didukung oleh semakin

banyaknya sekolah dan kursus seni yang menyediakan program pembelajaran *concept art*. Hal ini memberikan kesempatan bagi para seniman muda untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang konsep dan desain. Perkembangan teknologi juga memungkinkan para seniman *concept art* di Indonesia untuk memanfaatkan *software* dan alat yang lebih canggih untuk membuat karya mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat desain yang lebih detail dan realistis, sehingga dapat meningkatkan kualitas dari *concept art* yang mereka buat.

Saat ini banyak berkembang game yang membawa latar belakang kebudayaan dari cerita rakyat negara tertentu. Sebagai contoh adalah game God of War yang mengadaptasi cerita mithologi dari bangsa Yunani dan Nordik, kemudian ada Assassin Creed yang mengambil beragam budaya dan sejarah bangsa, mulai dari sejarah Eropa, Mesir dan yang terbaru adalah kebudayaan Viking. Game-game ini menggambarkan kembali desain artistik dari masa lampau, mulai dari karakter hingga arsitektur latar ceritanya. Konsep game yang membangun ide mengadaptasi kultur budaya ini sangat diminati, selain karena gameplay yang disuguhkannya, alur cerita, nilai budaya dan gaya atau style desain dan arsitektur yang disajikan memiliki daya tarik tersendiri. Sebagai pemain kita dapat mempelajari banyak hal melalui kebudayaan suatu daerah, apalagi kita dapat mempelajarinya melalui Video Game, secara tidak langsung terjadi akulturasi kebudayaan yang membuat budaya didalamnya semakin dikenal luas.

Beberapa game yang membawakan cerita rakyat tidak semua sukses dalam pemasarannya. Kendala utama dalam dalam adaptasi cerita rakyat adalah konsep yang kurang matang. Kematangan konsep, mulai dari tahap *Briefing*, *Research* hingga menghasilkan ide dalam pembuatan game merupakan hal utama yang harus

dipaerhatikan. Dengan konsep yang matang maka akan terlihat jelas bagaimana *game* ini akan dirancang, tahap selanjutnya adalah memvisualkan konsep setelah mereview ide untuk menghidupkan ide menjadi bentuk gambaran yang detail (*Final Artwork*) pada tahap Produksi *Artwork*. Tahapan inilah yang menjadi poin utama sehingga *game* siap untuk di tawarkan kepada *investor*, klien maupun *developer*.

Melihat potensi dari perkembangan *Concept Art* sebagai salah satu solusi dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), perancangan ini akan mengangkat cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*. Aspek-aspek kebudayaan dan tradisi, seperti adaptasi kostum atau pakaian adat, tampilan latar cerita yang mencakup pemandangan alam dan berbagai bangunan, serta interaksi antar penduduk, akan dikolaborasikan dengan unsur-unsur mitologi dan fantasi dalam bentuk *Concept Art*.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku yang berisi kumpulan gambar dan ilustrasi *Concept Art* yang dinamakan *Artbook*. *Artbook* merupakan kumpulan gambar, konsep seni, desain karakter, lingkungan, seni konseptual, *storyboard*, dan ilustrasi lainnya yang digunakan selama proses produksi *game*. *Artbook* memberikan kesempatan bagi penggemar *game* untuk menikmati seni visual yang ada di balik layar dan memperdalam pemahaman mereka tentang proses kreatif dalam pengembangan *game* (<https://www.gamedeveloper.com/business/function-is-form-i-moon-hunters-i-and-art-books-as-game-design>).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pembahasan latar belakang sebelumnya adalah sebagai berikut; Bagaimana menyajikan *Final Artwork Concept Art* cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* ke dalam bentuk media Buku?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini diantaranya adalah:

1. Objek Perancangan

Objek dari perancangan ini adalah Buku yang berisikan karya *Final Artwork* dari *Concept Art* cerita rakyat Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit dari Kalimantan Tengah.

2. Subjek Perancangan

Subjek dari perancangan ini adalah cerita rakyat Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit yang merupakan cerita rakyat populer di Kalimantan Tengah namun masih belum banyak di ketahui di luar daerah, sehingga perlu diperkenalkan dalam bentuk perancangan game pada tahapan konsep visual.

3. Target Audiens

a. Target Primir

Target audiens primer adalah usia sekolah (remaja), dengan karakteristiknya sebagai berikut:

- Demografis: Pria dan Wanita dengan rentang usia 13-18 tahun.
- Geografis: Tinggal di wilayah Yogyakarta
- Psikografis: Menyukai *Video Game* dan memiliki kecintaan terhadap kearifan lokal, khususnya cerita rakyat yang syarat akan kearifan budaya lokal Indonesia.

b. Target Skunder

Masyarakat umum yang ada di kota Yogyakarta.

4. Media

a. Media Utama

Perancangan ini akan mengambil Buku sebagai media Utama. Buku ini

nantinya akan berisikan beragam karya konsep visual yang menjadi komponen dalam membangun sebuah game. Penggunaan media ini merupakan sarana menyampaikan ide-ide visual berupa *Final Artwork* pada tahap Produksi *Artwork* perancangan *concept art* dan sebagai upaya untuk mengkampanyekan pelestarian cerita rakyat kepada para audiens.

b. Media Pendukung

Media pendukung adalah beragam media sebagai penunjang untuk memperkenalkan media utama, dalam hal ini dipilihlah beberapa media pendukung seperti merchandise, poster sebagai media promosi yang dapat ditempatkan di berbagai platform baik itu cetak dan digital.

5. Teknik

Teknik Visualisasi karya yang digunakan adalah gaya semi realisme dengan teknik *digital painting* dan *matte painting*. Sumber data visual berupa data pustaka akan di visualisasikan dalam bentuk ilustrasi dengan sentuhan gaya yang imajinatif.

6. Lokasi

Lokasi yang menjadi batasan dari perancangan ini berfokus pada wilayah kota Yogyakarta sebagai wilayah penyebaran media. Cakupan wilayah dibatasi untuk mengetahui respon dari target audiens di wilayah luar Provinsi Kalimantan Tengah. Kota Yogyakarta sebagai kota multi kultural dan kota pendidikan mengakomodasi orang-orang dari beragam wilayah di Indonesia, hal ini menjadi representasi miniatur Indonesia, sehingga tujuan yang dicapai untuk memperkenalkan cerita rakyat Bawi Kuwu di luar wilayah Kalimantan Tengah dapat terwujud.

D. Keaslian/ originalitas

Perancangan *Video Game Concept Art* dengan mengambil adaptasi cerita rakyat Bawi Kuwu yang diterapkan pada media Buku ini adalah inovasi yang dihadirkan untuk memberikan bahan pembelajaran dan gambaran perancangan bagaimana tahapan pembuatan konsep visual sebuah *game* di kumpulan dan terapkan pada sebuah media cetak.

Saat ini beberapa cerita rakyat dari beragam daerah di Indonesia belum mendapat respon visual yang disepakati. Salah satu permasalahan ini juga terjadi di Kalimantan Tengah. Kalimantan Tengah memiliki beragam cerita rakyat bahkan pembukuan cerita rakyat telah ada di perpustakaan-perpustakaan namun respon visual atau sentuhan visual masih jarang ditemui baik itu berupa cerita bergambar, komik, video animasi dan lainnya. Untuk merespon hal ini maka studi visual mendalam akan dilakukan untuk mendapatkan gambaran konkrit yang sesuai dengan kultur budaya setempat sehingga kesalahan visual dalam pembuatan *Concept Art* untuk *Game* dapat diminimalisir.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Perancangan Buku *Video Game Concept Art* cerita rakyat *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* akan menghadirkan beragam gambaran visual dari elemen dalam cerita rakyat yang ditemui secara lisan dan tekstual. Adaptasi visual disajikan dalam bentuk konsep yang dikompilasi ke dalam media cetak berupa buku. Perancangan ini akan menggabungkan data visual dari berbagai sumber yang berkaitan dengan tema latar pada masa lampau dan sejarah dari cerita rakyat *Bawi*

Kuwu Tumbang Rakumpit sebagai output utamanya.

Concept Art cerita rakyat dengan format cetak ini diharapkan menjadi template yang dapat dikembangkan nantinya pada cerita-cerita rakyat dari daerah-daerah lain di Indonesia sehingga cerita rakyat dapat terus lestari mengikuti perkembangan zaman.

Produksi *Artwork* yang menghasilkan *final artwork* sebagai salah satu tahapan Proses Konsep pada perancangan *Concept Art* memiliki peran penting, terutama sebagai media yang digunakan untuk memperkenalkan Konsep kepada klien atau investor sehingga mereka tertarik untuk merealisasikan konsep tersebut.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dalam perancangan ini adalah karya perancangan dapat digunakan sebagai rujukan metode dalam memvisualkan cerita rakyat dalam bentuk *Concept Art*. Fokus pada bentuk visual dari cerita rakyat yang akan di tampilkan menjadi hal yang sangat di perhatikan dan merupakan bagian utama pada perancangan kali ini. Sumber-sumber data visual merupakan gabungan dari beragam sumber informasi, baik itu wawancara dari berbagai narasumber yang merupakan bagian pelestarian kebudayaan terutama cerita rakyat dan narasumber lain yang membukukan cerita rakyat. Sumber visual dari museum daerah yang berhubungan dengan penggambaran cerita rakyat serta video pementasan cerita rakyat yang menampilkan penokohan-penokohan dalam cerita rakyat.

b. Manfaat Praktis

1) Pemerintah

Pemanfaatan Media ini sebagai salah satu rujukan untuk mendukung

program pemerintah dalam melestarikan budaya cerita rakyat melalui media baru dan modern, sehingga ketertarikan masyarakat terutama generasi muda untuk mempelajari kebudayaannya semakin meningkat.

2) *Game Developer*

Game Developer akan dibantu dengan adanya perancangan ini, terutama pada tahapan pra produksi. Pada tahapan pra produksi konsep visual akan menjadi preview untuk nantinya di aplikasikan pada game pada tahap *developing*. Penyajian *Concept Art* berupa *Final Artwork* yang detail dan menarik dengan data penunjang yang valid maka *Game Developer* dapat memangkas waktu produksinya.

3) Masyarakat

Bagi Masyarakat, perancangan ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran dan referensi visual yang nantinya dapat dipergunakan sebagai rujukan dalam melihat perancangan konsep visual game cerita rakyat yang menarik dan dapat dipilih untuk dimainkan nantinya ketika *game* akan diproduksi.

4) Civitas Akademi Desain Komunikasi Visual

Data visual ini sangat penting untuk menguatkan karya penciptaan jika nantinya hasil karya penciptaan akan di publis dan akan mendapatkan respon dari berbagai kalangan. Terutama untuk menghindari penolakan di kalangan masyarakat yang mensakralkan adat dan kebudayaan leluhur mereka. Sebagian besar masyarakat saat ini beranggapan bahwa cerita rakyat dengan tokoh-tokoh yang ada didalamnya merupakan hal yang sakral dan menggambarkannya dalam bentuk visual haruslah sesuai dengan patokan data adat yang ada. Sebagai contoh

adalah penggunaan senjata, pakaian dan aksesoris yang dikenakan haruslah sesuai dengan penggambaran karakter, apa gelar yang diemban, darimana karakter itu berasal, karena setiap daerah memiliki keunikan dan perbedaannya masing-masing.

5) Bisnis

Dalam lingkup bisnis, perancangan ini merupakan rujukan untuk memulai membangun *Concept Art* yang mengangkat cerita rakyat, sehingga mempermudah *developer* dalam mendvelop hasil karya yang memiliki tema serupa.

6) Media

Manfaat bagi media yang dihadirkan dalam buku *Concept Art* cerita rakyat ini adalah sebagai inside baru dan pemecahan permasalahan dalam memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat melalui media baru sebagai respon perkembangan teknologi saat ini.

