

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses kreatif yang telah dilaksanakan, perancang telah berhasil merealisasikan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Concept Art* Bergenre Fantasi Mengenai Kudapan Khas Payakumbuh” ke dalam wujud sebuah buku *concept art* utuh yang berjudul Payoka. Melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual yang berbasis riset terstruktur, perancangan ini menunjukkan bahwa elemen budaya lokal yang bersifat tradisional dapat dikemas ulang menggunakan estetika budaya populer agar lebih relevan dengan preferensi visual audiens kontemporer yaitu melalui *concept art*. Penggunaan genre fantasi bertindak sebagai jembatan komunikasi visual yang efektif, mengubah representasi kuliner yang awalnya bersifat realistis dan fungsional menjadi sebuah narasi visual yang imajinatif, sarat metafora, serta memiliki daya tarik universal bagi pencinta media kreatif modern seperti animasi, komik, dan gim.

Proses perancangan visual ini berhasil mentransformasikan karakteristik fisik, warna, tekstur, sekaligus nilai filosofis dari berbagai kudapan khas Payakumbuh termasuk batiah, galamai, pindik, bareh randang, dan randang talua ke dalam wujud penokohan dan elemen dunia fantasi yang komprehensif dalam bentuk buku *concept art* yang berjudul Payoka. Eksplorasi kreatif yang dilakukan tidak hanya terbatas pada penciptaan desain karakter yang mempersonifikasikan kudapan tersebut, tetapi juga meluas hingga pengembangan latar tempat, perancangan makhluk mitologi, serta perlengkapan imajinatif. Melalui integrasi teori-teori desain seperti penataan tata letak dan pemilihan tipografi yang sistematis, seluruh aset visual tersebut berhasil disatukan ke dalam media utama berupa sebuah hasil yang harmonis, ekspresif, dan memiliki nilai fungsional yang tinggi sebagai karya desain komunikasi visual.

Sebagai hasil akhir, perancangan ini menegaskan bahwa *concept art* tidak sekadar berfungsi sebagai karya ilustrasi estetis belaka, melainkan bertindak sebagai cetak biru visual yang memiliki nilai strategis bagi perkembangan industri kreatif. Buku yang dihasilkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam melestarikan warisan budaya Minangkabau dengan cara memperluas wawasan masyarakat dan meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap kuliner nusantara melalui media hiburan yang inovatif. Selain menjadi dokumentasi seni budaya yang adaptif, seluruh ekosistem visual fantasi yang telah diciptakan dalam perancangan ini juga siap digunakan sebagai acuan dasar konseptual bagi pengembangan karya-karya kreatif turunan yang lebih kompleks di masa depan, seperti produksi gim interaktif, serial animasi, maupun komik.

B. Saran

Selama proses melakukan perancangan ini, ada beberapa saran yang berguna, yang diharapkan dapat membantu perancangan *concept art*. Berikut adalah saran dan masukan yang disampaikan:

1. Pertimbangkan data yang akan dicari, baik dalam ketersediaan data atau kemudahan memperoleh data. Karena mempengaruhi proses perancangan yang dapat berjalan dengan lancar.
2. Gunakan konsep dan gaya yang familiar yang sesuai dengan ruang lingkup dan keahlian yang dimiliki agar proses perancangan lebih efisien.
3. Gunakan aplikasi yang familiar dan jangan lupa untuk melihat ukuran kertas yang akan di print, dan juga cek pewarnaan agar saat di print memiliki warna yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldhiusy. (2019). *English: Makanan khas payakumbuh yang tabuek dari katan putih* [Grafis]. Own work. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Batiah.jpg>
- Arti kata fantasi—Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.* (2025). <https://kbbi.web.id/fantasi>
- Arti kata khas—Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.* (2025). <https://kbbi.web.id/khas>
- Arti kata kudapan—Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.* (2025). <https://kbbi.web.id/kudapan>
- Badan Pusat Statistik Kota Payakumbuh. (2025). *Jumlah Penduduk Kota Payakumbuh menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin—Tabel Statistik.* <https://payakumbuhkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/NDAjMg==/jumlah-penduduk.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Barat. (2025). *Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Barat.* Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Barat. <https://sumbar.bps.go.id>
- Galamai, Dodol Khas Payakumbuh yang Kaya Rasa. (t.t.). *Indonesia Kaya.* Diambil 17 Maret 2026, dari <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/galamai-dodol-khas-payakumbuh-yang-kaya-rasa/>
- Geospatial Information Agency of Indonesia. (2022). *English: Atlas of West Sumatra, Indonesia extracted from “Indonesia and World Atlas for Middle School Students and the Equivalent” published by Geospatial Information Agency of Indonesia* [Grafis]. BIG Atlas. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlas_SMP_BIG_-_Sumatera_Barat.svg
- Kartika, S. (2019). *Bahasa Indonesia: Galamai sayak di Payakumbuh* [Grafis]. Own work. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galamai_sayak_2.jpg
- Kui, R. (2022). *Delicious in Dungeon World Guide: The Adventurer’s Bible.* Yen Press.

- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi*.
- Narny, Y., Marlina, M., & Havendri, A. (2018). *PAYAKUMBUH KOTA RANDANG*.
- Nintendo. (2018). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion* (1 ed.). Dark Horse Comics.
- Onyaso. (2019). *Bahasa Indonesia: Varian rendang telur* [Grafis]. Own work. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Randang_talua_kariang.jpg
- Read, H. E. (1977). *The Meaning of Art* (1st ed). Porirua Publishing.
- Sonia. (2019). *Bahasa Indonesia: Bareh randang merupakan makanan khas Minangkabau* [Grafis]. Personal file. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bareh_randang_\(1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bareh_randang_(1).jpg)
- Winda, N. T. (2025, Januari 9). 5 Makanan Tradisional Minangkabau yang Hampir Punah. <https://www.kabarsumbar.com/>. <https://www.kabarsumbar.com/berita/5-makanan-tradisional-minangkabau-yang-hampir-punah/>

