

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERGENRE  
FANTASI MENGENAI KUDAPAN KHAS  
PAYAKUMBUH**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Luthfi Diona Pratama**

**NIM 1912635024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERGENRE  
FANTASI MENGENAI KUDAPAN KHAS  
PAYAKUMBUH**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Luthfi Diona Pratama**

**NIM 1912635024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2026

Skripsi Perancangan berjudul:

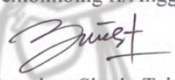
**PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERGENRE FANTASI MENGENAI KUDAPAN KHAS PAYAKUMBUH** diajukan oleh Luthfi Diona Pratama, NIM 1912635024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji pada 22 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Ketua

  
Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

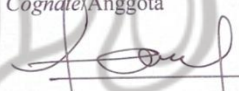
NUPTK 9241750651130143

Pembimbing II/Anggota

  
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9547768669230302


Cogndic/Anggota

  
Mochamad Faizal Rochman, S. Sn., M.T.

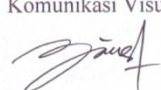
NUPTK 2553756657130102

Mengetahui,

  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muftamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain  
Komunikasi Visual

  
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 9547768669230302

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Diona Pratama

NIM : 1912635024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERGENRE FANTASI MENGENAI KUDAPAN KHAS PAYAKUMBUH" merupakan hasil karya perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak pernah di ajukan untuk perolehan gelar keserjanaan di perguruan tinggi maupun institut mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Luthfi Diona Pratama

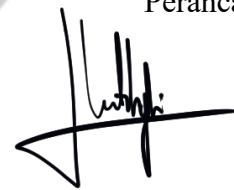
1912635024

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunianya yang diberikan kepada perancang untuk dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul “Perancangan *Concept Art* Bergenre Fantasi Mengenai Kudapan Khas Payakumbuh”. Laporan perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat akademis wajib dalam rangka menyelesaikan studi dan memperoleh gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini adalah mengeksplorasi sekaligus merekonstruksi potensi warisan budaya kuliner nusantara ke dalam medium pop-kultur modern yaitu *concept art*. Melalui pendekatan fiksi spekulatif, karakteristik visual, tekstur, serta nilai filosofis dari data yang dikumpulkan dari kudapan tradisional khas Payakumbuh dan menggunakan kaidah dari desain komunikasi visual. Dan juga terima kasih atas pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan tugas akhir ini. Terakhir, perancang izin untuk dimaafkan atas segala kesalahan baik dari segi penulisan maupun perancangan dalam laporan Tugas Akhir, serta perancang memberikan keleluasan berbagai macam saran dan kritik terhadap perancangan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Luthfi Diona Pratama

1912635024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur alhamdulillah dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, kesehatan, serta kelancaran lahir dan batin yang telah dianugerahkan dalam penyusunan karya ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sang pembawa cahaya dan syafaat yang telah membawa perubahan besar bagi peradaban dunia, Sebagai ungkapan syukur atas segala kemudahan dan ridhonya, serta ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah hadir memberi dukungan baik secara lahir maupun batin, halaman ini perancang persembahkan kepada pihak-pihak berikut:

1. Allah SWT atas segala bentuk rezeki, rahmat, ridho dan kebesaran hati-Nya baik secara lahir dan batin telah menjadi faktor dan alasan utama perancang menyelesaikan Tugas Akhir perancangan ini. Ajaran-ajaran yang ada dalam Agama Islam serta yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW menjadi penolong serta salah satu acuan daftar pustaka yang perancang gunakan sebagai salah satu ilmu yang digunakan untuk memberikan argumen serta data yang valid dalam topik perancangan yang telah diangkat oleh perancang.
2. Bapak Dr. Irwanadi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta jajarannya.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Fransisca Sherly Tajju, S.Sn., M.Sn selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, dan juga sebagai dosen pembimbing perancang yang sudah memberi dukungan, kritik, saran, dan membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing satu perancang yang sudah memberikan saya arahan yang terbaik dan membantu

saya dan mengingatkan saya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, baik dalam penulisan dan juga karya.

7. Bapak Dr., Petrus Gogor Bangsa , S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali perancang yang memberikan saya arahan selama saya dimasa perkuliahan dan juga di proses tugas akhir ini.
8. Keluarga Perancang, orang tua perancang Yonsrizal dan Novarina, saudara kandung perancang Habib dan Olivia yang sudah memberikan bantuan terbesar dari awal hingga titik sekarang, terima kasih atas Doanya mereka dan kesabaran mereka. Dan juga dukungan mereka dalam perkuliahan dan juga proses tugas akhir ini.
9. Dinas kebudayaan Payakumbuh selaku yang memberikan saya keringanan dan kemudahan dalam riset data perancangan ini.
10. Teman-teman dekat perancang selama masa perkuliahan di ISI Yogyakarta sampai saat sekarang, Rafif, Karang, Ilham, Ranny. Mereka yang selaku telah memberikan bantuan moral, saran dan menemani perancang dimasa tugas akhir.
11. Teman-teman tim Mbps di kampung halaman, rifky, igo, zano selaku teman perancang yang juga memberikan bantuan moral, saran dan menemani perancang. Terutama terima kasih kepada rifky verdian yang sudah sangat membantu saya dalam arahan proses tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap karya perancangan ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi bagi perkembangan dunia Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Luthfi Diona Pratama

1912635024

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

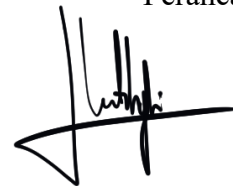
Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Luthfi Diona Pratama  
Tempat, Tanggal Lahir : Payakumbuh, 28 Februari 2001  
NIM : 1912635024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan *Concept Art* Bergenre Fantasi Mengenai Kudapan Khas Payakumbuh** saya berikan kepada UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut secara digital ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama pengarang. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Luthfi Diona Pratama

1912635024

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERGENRE FANTASI MENGENAI KUDAPAN KHAS PAYAKUMBUH

Kota Payakumbuh di Provinsi Sumatera Barat memiliki kekayaan kuliner tradisional yang sangat beragam, salah satunya yaitu kudapannya, seperti batiah, rendang telur, beras rendang pindik, dan galamai. Namun, seiring dengan arus globalisasi dan dominasi makanan cepat saji modern, popularitas kudapan tradisional ini kian menurun di kalangan generasi muda dan masyarakat luar daerah, bahkan beberapa di antaranya terancam punah. Perancangan ini bertujuan untuk merancang *concept art* bergenre fantasi mengenai kudapan khas Payakumbuh sebagai upaya memperkenalkan kembali kuliner lokal melalui pendekatan media visual yang imajinatif dan komunikatif bagi audiens muda. Metode perancangan yang digunakan meliputi pengumpulan data primer melalui identifikasi visual, filosofi, dan nilai budaya kudapan Payakumbuh, serta data sekunder berupa studi literatur mengenai teori *concept art*, genre fantasi, dan referensi desain. Melalui perancangan *concept art* ini, makanan tradisional ditransformasikan ke dalam elemen dunia fantasi yang meliputi visualisasi karakter, latar tempat, kostum, dan makhluk unik. Pendekatan genre fantasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan efektif dan referensi visual bagi industri kreatif, yaitu seperti film, animasi, gim, atau komik. Referensi visual juga digunakan dalam memperkuat identitas budaya Minangkabau serta meningkatkan apresiasi masyarakat luas terhadap kuliner khas Payakumbuh. Hasil dari perancangan ini berupa buku *concept art* fantasi yang berfokus pada kudapan khas Payakumbuh.

**Kata Kunci:** *Concept Art*, Fantasi, Kudapan, Payakumbuh.

## ABSTRACT

### DESIGN OF FANTASY-GENRE CONCEPT ART BASED ON TRADITIONAL SNACKS OF PAYAKUMBUH

Payakumbuh City in West Sumatra Province possesses a highly diverse wealth of traditional culinary heritage, particularly its unique traditional snacks, such as batiah, rendang telur, beras rendang, pindik, and galamai. However, along with the wave of globalization and the dominance of modern fast food, the popularity of these traditional snacks has continually declined among the younger generation and people outside the region, with some even facing the threat of extinction. This project aims to design fantasy-genre concept art based on the signature snacks of Payakumbuh as an effort to reintroduce local culinary heritage through an imaginative and communicative visual media approach for a younger audience. The design methodology encompasses primary data collection through the visual, philosophical, and cultural value identification of Payakumbuh snacks, alongside secondary data gathered from literature studies on concept art theories, the fantasy genre, and design references. Through this concept art design, traditional foods are transformed into elements of a fantasy world, including character visualizations, environments, costumes, and unique creatures. This fantasy genre approach is expected to serve as an effective bridge and visual reference for the creative industry, such as film, animation, games, or comics. Furthermore, these visual references serve to reinforce the Minangkabau cultural identity and elevate public appreciation for the unique culinary heritage of Payakumbuh. The final output of this design project is a fantasy concept art book focusing on the traditional snacks of Payakumbuh.

**Keywords:** Concept Art, Fantasy, Snacks, Payakumbuh.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH..Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan .....	4
H. Skematika Perancangan .....	5
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan <i>Concept Art</i> .....	6
1. Pengertian <i>Concept Art</i> .....	6
2. Genre <i>Concept Art</i> .....	7
3. <i>Concept Art</i> Genre Fantasi .....	9
4. Ilustrasi dalam <i>Concept Art</i> .....	10
5. Tipografi Dalam <i>Concept Art</i> .....	12
6. Layout Dalam <i>Concept Art</i> .....	14
B. Tinjauan Literatur Tentang Kudapan Khas Payakumbuh.....	28
1. Wilayah Kota Payakumbuh di Sumatra Barat .....	28
2. Budaya dan Sejarah Kota Payakumbuh .....	30
3. Tinjauan kudapan khas Payakumbuh.....	32

<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
A. Konsep Kreatif .....	43
1. Tujuan Kreatif .....	43
2. Strategi Kreatif .....	43
B. Program Kreatif .....	45
1. Judul .....	45
2. Sinopsis .....	45
3. Karakter .....	46
4. <i>Environment</i> .....	49
5. Props & Equipment Design .....	50
6. Tipografi .....	54
7. <i>Gaya Layout</i> .....	55
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>56</b>
A. Studi Visual .....	56
1. Studi Gaya visual .....	56
2. Kudapan .....	69
3. Environment .....	78
4. Creature .....	83
5. Properti .....	88
6. Sampul Buku .....	89
7. tipografi .....	91
8. layout .....	92
B. media utama .....	93
C. media pendukung .....	103
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika perancangan (Sumber : Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir ISI Yogyakarta) .....	5
Gambar 2.1 Concept Art Princess Zelda bagian 1 – 7 (Sumber: Nintendo, 2018)	18
Gambar 2.2 <i>Concept Art Environment</i> bagian 1 – 4 (Sumber: Nintendo, 2018)	19
Gambar 2.3 Concept Art Monster bagian 1 – 4 (Sumber: Nintendo, 2018).....	21
Gambar 2.4 Concept Art Binatang bagian 1 – 3 (Sumber: Nintendo, 2018).....	22
Gambar 2.5 Concept Art Senjata bagian 1 – 4 (Sumber: Nintendo, 2018).....	23
Gambar 2.6 Concept Art material bagian 1 – 2 (Sumber: Nintendo, 2018) .....	24
Gambar 2.7 Penjelasan karakter Laios (Sumber: Kui, 2022).....	26
Gambar 2.8 Penjelasan latar dunia Delicious in Dungeon (Sumber: Kui, 2022) .	27
Gambar 2.9 Penjelasan Makhluk Delicious in Dungeon (Sumber: Kui, 2022)....	28
Gambar 2.10 Peta Sumatra Barat (Sumber: Geospatial Information Agency of Indonesia, 2022).....	29
Gambar 2.11 Batiah (Sumber: Aldhiusy, 2019).....	33
Gambar 2.12 Barih Randang (Sumber: Sonia, 2019).....	34
Gambar 2.13 Galamai (Sumber: Kartika, 2019) .....	37
Gambar 2.14 Pindik (Sumber, Google 2025).....	39
Gambar 2. 15 Randang Talua (Sumber: Onyaso, 2019) .....	40
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter Illian (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026).....	61
Gambar 4. 2 Proses Visualisasi Karakter Illian (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	62
Gambar 4. 3 Proses sketsa karakter Eilayu (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	64
Gambar 4. 4 Proses visualisasi karakter Eilayu (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	65
Gambar 4. 5 Sketsa karakter Aniago (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	67
Gambar 4. 6 Proses visualisasi karakter Aniago (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	68
Gambar 4.7 Proses visualisasi kudapan batiah (sumber: Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	71
Gambar 4.8 Proses visualisasi kudapan galamai (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	73
Gambar 4.9 Proses visualisasi kudapan Barih Randang (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	75
Gambar 4.10 Proses visualisasi kudapan Randang Talua (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	76
Gambar 4.11 Proses visualisasi kudapan Pindik (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	78
Gambar 4.11 Proses visualisasi latar tempat Ngalawu (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	80
Gambar 4.12 Proses visualisasi latar tempat Ana Ata (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	81
Gambar 4.13 Proses visualisasi latar tempat Palo Bada (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	82

Gambar 4.13 Proses visualisasi latar tempat Pasaribu (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	83
Gambar 4.14 Proses visualisasi makhluk Cockatrice (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	85
Gambar 4.15 Proses visualisasi makhluk Golem (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	86
Gambar 4.16 Proses visualisasi bermacam makhluk Floral (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	87
Gambar 4.17 Proses visualisasi bermacam properti karakter (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	89
Gambar 4.18 Proses visualisasi kover depan buku (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	91
Gambar 4.19 contoh <i>layout</i> buku <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	93
Gambar 4.20 kover depan belakang buku <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	93
Gambar 4.21 Halaman prakata, daftar isi dan sinopsis <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	94
Gambar 4.22 Halaman penjelasan karakter illian dan eilayu <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	95
Gambar 4.23 Halaman penjelasan karakter Aniago dan Properti <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	96
Gambar 4.24 Halaman penjelasan Kudapan Batiah dan Galamai <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	97
Gambar 4.25 Halaman penjelasan Kudapan Pindik dan Randang Talua <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026).....	98
Gambar 4.26 Halaman penjelasan Kudapan Bareh Randang dan makhluk floral <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	99
Gambar 4.27 Halaman penjelasan makhluk dan latar ngalawu <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	100
Gambar 4.28 Halaman Penjelasan latar ana ata dan Palo Bada <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	101
Gambar 4.29 Halaman Penjelasan latar Psaraibu dan Keyframe <i>concept art</i> Payoka (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026) .....	102
Gambar 4.30 Acrylic Standee karakter (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026)..	103
Gambar 4.31 Acrylic Standee karakter (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026)..	104
Gambar 4.31 Acrylic Standee karakter (sumber:Luthfi Diona Pratama, 2026)..	104

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Herbert Read dalam *The Meaning of Art* (Read, 1977) menjelaskan bahwa seni merupakan wujud kepekaan manusia yang mampu memadukan berbagai unsur sehingga menghasilkan keharmonisan sebagai bentuk akhir dari proses perancangan. Bagi seorang perancang, penciptaan karya seni tidak hanya bergantung pada logika, tetapi juga melibatkan aspek perasaan agar karya yang dihasilkan memiliki nilai ekspresif. Dalam ranah desain komunikasi visual, karya tidak sekadar menghadirkan bentuk visual yang estetis, melainkan juga harus mengandung pesan atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga memiliki nilai fungsional. Oleh karena itu, setiap perancang perlu melalui tahapan riset sebelum berkarya, sebagai dasar bahwa karya yang dirancang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Indonesia kaya dengan ragam kebudayaannya, salah satunya yaitu makanannya. Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang terkenal dengan makanannya, yang mana makanannya dapat dijumpai di rumah makan nasi Padang, seperti rendang dan sate Padang. Salah satu kota di Provinsi Sumatera Barat yang memiliki keunikan makanannya yaitu Kota Payakumbuh. Pada tahun 2018 kota ini dikenal dengan Kota Rendang atau Kampung Rendang, karena kota ini memiliki ragam rendang dan menjadi industri rendang yang didukung oleh gubernur Sumatera Barat. Tidak hanya itu, Kota Payakumbuh juga memiliki bermacam makanan khas berupa batiah, rendang telur, beras rendang, gelamai, kerupuk sanjai, dan berbagai variasi rendang (Narny dkk., 2018). Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila Kota Payakumbuh sendiri dikenal dengan kota batiah atau kota rendang.

Namun, dalam perkembangannya, makanan kudapan tradisional khas Payakumbuh kurang dikenal secara luas, terutama oleh masyarakat di luar daerah serta generasi muda. Globalisasi dan masuknya makanan cepat saji yang lebih praktis telah memengaruhi pola konsumsi masyarakat, khususnya generasi

muda yang cenderung lebih akrab dengan produk kuliner modern. Akibatnya, keberadaan makanan kudapan tradisional ini berisiko mengalami penurunan popularitas dan berpotensi terlupakan. Beberapa di antaranya bahkan hampir hilang dan terabaikan karena kurangnya peminat (Winda, 2025). Kurang dikenalnya makanan khas Payakumbuh serta rendahnya minat masyarakat terhadap makanan kudapan tradisional ini merupakan hal yang disayangkan.

Di masa sekarang, terdapat berbagai media yang mengangkat tema makanan atau memiliki unsur makanan, baik dalam film, animasi, gim ataupun komik. Salah satu media yang memiliki unsur makanan adalah film animasi *Ratatouille*, yang mempopulerkan hidangan masakan dari Italia. Selain itu, dalam media komik terdapat komik *Delicious in Dungeon*, yang memberikan macam ragam makanan fantasi yang memberikan visual yang menarik. Di dalam gim *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, juga terdapat ragam makanan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan narasi dalam permainan.

Untuk menghasilkan media tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan popularitas makanan kudapan khas Payakumbuh yaitu dengan *concept art*. *Concept art* merupakan media visual yang digunakan untuk merancang ide, suasana, karakter, atau objek sebagai dasar pengembangan dan acuan karya dalam industri kreatif seperti film, animasi, gim, maupun komik (Maharsi, 2018). Dengan mengangkat kudapan khas Payakumbuh ke dalam bentuk *concept art* yang dipadukan dengan genre fantasi, karya ini tidak hanya menampilkan makanan sebagai objek nyata, tetapi juga menghadirkannya dalam dunia imajinatif yang sarat dengan simbolisme, mitologi, dan visualisasi kreatif. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media kreatif seperti film, animasi, gim dan komik yang menarik minat masyarakat serta memperkenalkan masyarakat luas akan keberadaan makanan kudapan khas Kota Payakumbuh.

Genre fantasi menawarkan dunia imajinatif yang kaya akan simbol, makhluk unik, serta visualisasi kreatif yang memikat. Bagi audiens muda yang akrab dengan budaya populer seperti anime, gim, dan film CGI, genre fantasi

terasa lebih dekat dan menarik dibanding dengan representasi realistis biasa. Hal ini membuat fantasi dapat menjadi “jembatan” efektif untuk memperkenalkan hal-hal tradisional dengan sentuhan modern.

Dengan demikian, perancangan *concept art* bergenre fantasi mengenai makanan kudapan khas Payakumbuh menjadi relevan untuk dikembangkan. Melalui representasi fantasi, kuliner tradisional dapat dihadirkan sebagai bagian dari dunia imajinatif yang kaya akan simbol, nilai, dan daya tarik, sehingga berpotensi meningkatkan minat masyarakat untuk mengonsumsi kudapan khas Payakumbuh. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya Minangkabau, meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap kuliner tradisional, serta memperluas jangkauan promosi kuliner khas Payakumbuh ke tingkat nasional bahkan global.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang *concept art* bergenre fantasi mengenai kudapan khas Payakumbuh yang dapat menarik minat masyarakat?

#### **C. Batasan Masalah**

Perancangan berfokus pada memvisualisasikan karakter, latar tempat, elemen dunia, kostum dan makanan

#### **D. Tujuan Perancangan**

Merancang *concept art* bergenre fantasi mengenai kudapan khas Payakumbuh yang dapat menarik minat masyarakat

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi Masyarakat yaitu dapat memberikan informasi dan menambah wawasan terkait dengan kudapan yang berasal dari Kota Payakumbuh, serta memberikan hiburan yang menarik.
2. Manfaat bagi Mahasiswa desain komunikasi visual yaitu dapat mempelajari dan menambah wawasan untuk merancang sebuah *concept art* dengan mengangkat genre fantasi pada makanan khas Payakumbuh.

3. Manfaat bagi perusahaan yaitu diharapkan untuk dapat dijadikan sebagai referensi visual maupun media siap guna dalam pengembangan karya *concept art* di bidang industri kreatif.

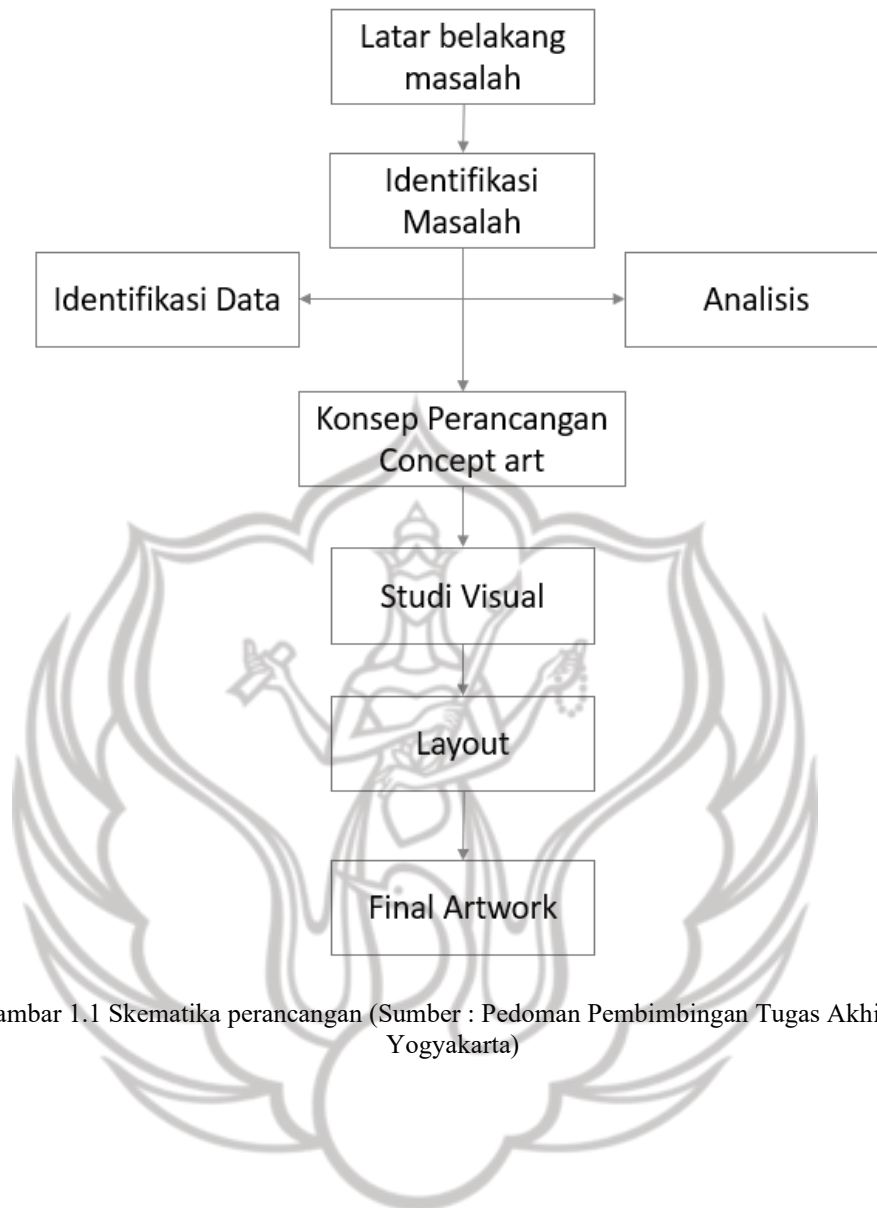
#### **F. Definisi Operasional**

1. *Concept Art* dalam pengertian secara umum bisa dikatakan sebagai bentuk ilustrasi yang digunakan untuk memvisualkan konsep sebuah kreatif baik yang berupa game, animasi, komik, bahkan film. *Concept art* ini yang akan menjadi dasar acuan untuk produksi final dari game, animasi, komik, film ataupun yang lain. Sehingga ilustrasi dalam *concept art* ini jelas dan penting sebagai acuan dan konsep dasar tokoh, latar, adegan, peristiwa dalam media lain yang akan diwujudkan (Maharsi, 2018).
2. Fantasi dalam kamus besar berarti gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan (*Arti kata fantasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, 2025*).
3. Makanan Kudapan atau sinonim dengan camilan yaitu panganan yang dimakan di luar waktu makan. Kudapan juga berarti makan kecil (*Arti kata kudapan - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, 2025*).
4. Arti kata Khas dalam KBBI yaitu khusus; teristimewa, yang juga berarti sesuatu hal yang tidak dimiliki oleh yang lain (*Arti kata khas - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, 2025*).
5. Payakumbuh adalah kota yang berasal dari provinsi Sumatera Barat dan berada di kabupaten Lima Puluh Kota.

#### **G. Metode Perancangan**

1. Data primer, berupa informasi mengenai jenis-jenis makanan kudapan khas Kota Payakumbuh (misalnya galamai, batiah, lamang tapai, karupuk sanjai), bentuk visual, filosofi, serta nilai budaya yang terkandung.
2. Data sekunder, berupa literatur terkait teori *concept art*, genre fantasi, tren visual remaja, serta referensi desain sejenis (film, game, ilustrasi fantasi dengan tema kuliner atau budaya lokal).

## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika perancangan (Sumber : Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir ISI Yogyakarta)