

ABSTRAK

Miguel Vicenso

Ilustrasi

Perancangan *Concept Art book* “Saktisangraha” untuk Meningkatkan Kesadaran Akan Senjata Tradisional Nusantara

Dalam era modern ini, minat generasi muda terhadap budaya Indonesia mengalami penurunan. Faktor-faktor seperti dampak globalisasi, pengaruh media massa internasional, perubahan gaya hidup, dan kurangnya karya budaya yang inovatif berkontribusi terhadap fenomena ini. Pelestarian budaya dilakukan sudah dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat, dengan fokus pada aspek-aspek seperti rumah adat, pakaian adat, tarian, dan lagu daerah. Namun, senjata tradisional sering terabaikan padahal memiliki makna dan nilai budaya yang penting. Senjata tradisional Indonesia mencerminkan identitas dan kekuatan, dan memiliki nilai asyarak yang tinggi. Untuk mempertahankan budaya ini, perlu asya kreatif dalam menghadirkannya kepada generasi muda yang lebih terpapar oleh media hiburan modern. *art book* “Saktisangraha” mengusulkan konsep senjata tradisional dalam cerita fiksi modern, menggabungkan ilustrasi dengan informasi mendalam tentang asyara dan makna simbolis. *art book* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap senjata tradisional Indonesia, memperkaya pengetahuan mahasiswa, mendukung pelestarian budaya, dan memiliki potensi sebagai produk pasar seni. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset naratif untuk mengumpulkan data melalui wawancara, survei, dan pengamatan. Penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan dan menyadarkan masyarakat tentang senjata tradisional nusantara, sehingga dapat diteruskan supaya warisan ini terus hidup dan tidak hilang.

Kata kunci: *Concept art book*, pelestarian, senjata tradisional, budaya, ilustrasi

ABSTRACT

Miguel Vicenso

Illustration

Designing Concept art book "Saktisangraha" to Increase Awareness of Indonesian Traditional Weapons

In this modern era, the interest of the younger generation in Indonesian culture has been on the decline. Factors such as the impact of globalization, the influence of international mass media, lifestyle changes, and the lack of innovative cultural works contribute to this phenomenon. Cultural preservation efforts are carried out by both the government and the community, with a focus on aspects such as traditional houses, traditional clothing, dances, and regional songs. However, traditional weapons are often overlooked despite their significant cultural meaning and value. Indonesian traditional weapons reflect identity and strength and possess high artistic value. To preserve this culture, creative efforts are needed to introduce it to the younger generation, who are more exposed to modern entertainment media. The art book "Saktisangraha" proposes the concept of traditional weapons in modern fiction stories, combining illustrations with in-depth information about their history and symbolic meanings. This art book aims to raise awareness and appreciation for Indonesian traditional weapons, enrich the knowledge of students, support cultural preservation, and has the potential as an art market product. This research uses a qualitative method with a narrative research approach to collect data through interviews, surveys, and observations. This study is expected to introduce and raise awareness among the public about traditional weapons of the Indonesian archipelago, so that this heritage can continue to thrive and not be lost.

Keyword: Concept art book, designing, traditional weapon, preservation, illustration

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan perancangan.....	3
1.4 Batasan lingkup perancangan.....	3
1.5 Manfaat perancangan.....	3
1.5.1 Bagi Target Audience.....	3
1.5.2 Bagi Institusi.....	4
1.5.3 Bagi Perusahaan.....	4
1.6 Metode penelitian.....	4
1.7 Data yang Dibutuhkan.....	5
1.7.1 Data Primer.....	5
1.7.2 Data Sekunder.....	5
1.8 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.8.1 Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	5
1.8.2 Metode Analisis Data.....	5
1.8.3 Skematika Perancangan.....	6
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
2.1 Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	7
2.2 Tinjauan Budaya dan Senjata Tradisional di Indonesia.....	9
2.2.1 Pengertian budaya.....	9
2.2.2 Senjata Tradisional Nusantara.....	10
2.2.3 Peran senjata tradisional dalam budaya dan sejarah Indonesia.....	10
2.2.4 Macam Senjata Nusantara.....	11
2.3.1 Pengertian Art book.....	16
2.3.2 Bentuk dan Jenis Art book.....	16
2.3.3 Peran Ilustrasi Dalam Art Book.....	17
2.3.4 Prinsip Desain.....	18

2.4 Tinjauan Minat Generasi Muda.....	20
2.4.1 Turunnya minat generasi muda terhadap kebudayaan Indonesia.....	20
2.4.2 Tren Industri Kreatif.....	20
2.5 Tinjauan Art Book Pesaing.....	21
2.5.1 Tinjauan Aspek Bentuk.....	22
2.5.2 Tinjauan Aspek Visual.....	22
2.5.3 Tinjauan Aspek Content-Massage.....	22
2.5.4 Data Visual.....	22
2.6 Analisis Data Lapangan.....	24
2.6.1 Profil Pembaca.....	24
2.6.2 Analisis Kelemahan dan Kelebihan.....	25
2.7 Prediksi Dampak Positif.....	25
2.8 Kesimpulan Data.....	25
2.9 Usulan Pemecahan Masalah.....	26
3. KONSEP PERANCANGAN.....	27
3.1. Konsep Kreatif.....	27
3.1.1. Tujuan Kreatif.....	27
3.1.2. Konsep Pesan.....	27
3.1.3. Strategi Kreatif.....	27
3.1.3.1. Target Audience.....	27
3.1.3.2. Format dan Ukuran Buku.....	27
3.1.3.3. Isi dan Tema.....	27
3.1.3.4. Jenis Art Book.....	28
3.1.3.5. Gaya Visual.....	28
3.1.3.6. Tipografi.....	29
3.1.4. Program Kreatif.....	29
3.1.4.1. Judul Buku.....	29
3.1.4.2. Sinopsis.....	30
3.1.4.3. Studi Visual dan Deskripsi Senjata.....	30
a. Karambit.....	30
b. Patrem.....	31
c. Parang Salawaku.....	32
d. Larik.....	32
e. Mandau.....	33
f. Celurit.....	34
3.1.4.4. Studi Visual dan Deskripsi Karakter.....	34
a. Reindrah Kukuara (Karambit).....	34
b. Dara (Patrem).....	36

c. Haruna dan Mawai (Parang Salawaku).....	37
d. Manggarang (Mandau).....	39
e. Barak (Celurit).....	40
3.1.5. Biaya Kreatif.....	41
4. PROSES DESAIN.....	42
4.1. Penjaringan Ide.....	42
4.1.1. Penjaringan Ide Senjata dan Karakter.....	42
4.1.2. Desain Final.....	42
4.1.3. Karya Final Karakter.....	46
4.1.4. Layout Cover depan dan Belakang.....	49
4.1.5. Layout Buku.....	50
4.2. Evaluasi.....	60
5. PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan.....	61
5.2. Saran.....	61
DAFTAR REFERENSI.....	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	6
Gambar 2.1 . Cover art book Noyer Van Java.....	22
Gambar 2.2 . Salah satu ilustrasi Noyer Van Java.....	23
Gambar 2.3 . Ilustrasi tempat tinggal dalam Noyer Van Java.....	23
Gambar 2.4 . Desain karakter dalam Noyer Van Java.....	24
Gambar 3.1 Gaya Desain Karakter.....	28
Gambar 3.2 Splash Art.....	28
Gambar 3.3 Karambit.....	30
Gambar 3.4 Karambit modern.....	31
Gambar 3.5 Patrem.....	31
Gambar 3.6 Parang Salawaku.....	32
Gambar 3.7 Larik.....	33
Gambar 3.8 Mandau.....	33
Gambar 3.10 Celurit.....	34
Gambar 3.11 Pernikahan Sumatera Barat.....	35
Gambar 3.12 Pakaian Silat.....	35
Gambar 3.13 Ninja.....	36
Gambar 3.14 Baju adat Jawa.....	36
Gambar 3.15 Kebaya.....	37
Gambar 3.16 Samurai Wanita.....	37
Gambar 3.17 Tari Cakalele.....	38
Gambar 3.18 Tarian Cakalele.....	38
Gambar 3.22 Baju Adat Dayak.....	39
Gambar 3.23 Shaman.....	39
Gambar 3.24 Hunter.....	40
Gambar 3.25 Baju Adat Madura.....	41
Gambar 4.1 Karambit modifikasi fantasi.....	43
Gambar 4.2 patrem modifikasi fantasi.....	44
Gambar 4.3 Parang modifikasi fantasi.....	44
Gambar 4.4 Salawaku modifikasi fantasi.....	45
Gambar 4.5 Larik modifikasi fantasi.....	45
Gambar 4.6 Mandau modifikasi fantasi.....	46
Gambar 4.7 Celurit modifikasi fantasi.....	46
Gambar 4.8 Design character Reindra Kukuara yang menggunakan karambit.....	47
Gambar 4.9 Design character Dara yang menggunakan patrem.....	47
Gambar 4.11 Design character Haruna yang menggunakan parang.....	48
Gambar 4.10 Design character Mawai yang menggunakan salawaku.....	48
Gambar 4.12 Design character Manggarang yang menggunakan mandau.....	49

Gambar 4.13 Design character Barak yang menggunakan celurit.....	49
Gambar 4.14 Cover depan.....	50
Gambar 4.16 Pembuka.....	51
Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	51
Gambar 4.17 Pembuka dan Daftar isi.....	51
Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	51
Gambar 4.18 Kata Pengantar.....	52
Gambar 4.19 Pengenalan.....	52
Gambar 4.20 Penjelasan dan Ilustrasi Karambit.....	53
Gambar 4.21 Penjelasan dan Ilustrasi Karakter Reindrah Kukuara.....	53
Gambar 4.22 Ilustrasi Karambit dan Reindrah Kukuara.....	53
Gambar 4.35 Penjelasan dan Ilustrasi Celurit.....	58
Gambar 4.42 Persiapan Pameran.....	61
Gambar 4.43 Dokumentasi Pameran.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Kreatif..... 41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. PRESENSI BIMBINGAN.....	67
LAMPIRAN 2. PRESENSI BIMBINGAN.....	68