

PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENERAPAN *KATO NAN AMPEK*

DESIGNING GAME CONCEPT ART AS A LEARNING MEDIUM IN THE APPLICATION OF KATO NAN AMPEK

Egydia Andini Putri¹, Tiara Radinska Deanda², Arief Budiman³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
egydiaap@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id, ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Adat terdiri dari nilai-nilai seperti kebiasaan, norma, kebudayaan, dan hukum yang umum pada suatu daerah. Di dalam adat Minangkabau, Sumatera Barat terdapat adat etika dalam berbicara yang dikenal dengan *Kato nan Ampek*. Adat etika ini merupakan pemahaman dasar bagi masyarakat Minangkabau dikarenakan sudah diajarkan ketika masih kecil. Masuknya budaya asing beserta kurangnya media pembelajaran lain mengenai *Kato nan Ampek* di Kota Padang menyebabkan remaja mengikuti budaya luar yang menyimpang ajaran *Kato nan Ampek*. Diperlukannya pengenalan kembali tentang *Kato nan Ampek* untuk remaja agar ajaran-ajaran tersebut dapat memberikan nilai positif untuk lingkungan sekitar. Untuk itu gim bisa menjadi media pembelajaran untuk mengajarkan *Kato nan Ampek* karena gim dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi remaja. Sebelum merancang gim, terlebih dahulu merancang *concept art nya* dikarenakan gim dengan *concept art* yang menarik dapat meningkatkan daya minat remaja untuk bermain gim. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini berupa *concept art* gim yang bertemakan *Kato nan Ampek*.

Kata kunci: Adat, *Kato nan Ampek*, Gim, *Concept Art*, Remaja

Abstract: Tradition consists of values such as customs, norms, culture, and laws that are common to a region. In Minangkabau or West Sumatra tradition, there is a custom of ethics in speaking known as *Kato nan Ampek*. This ethical custom is a basic understanding for Minangkabau people because it has been taught when they were young. The decline in teenagers understanding of *Kato nan Ampek* due to the entry of foreign cultures and the lack of learning media about *Kato nan Ampek* in Padang City causes teenagers to follow outside cultures that deviate from *Kato nan Ampek's* teachings. It is necessary to reintroduction about *Kato nan Ampek* for adolescents so that these teachings can provide positive values for the surrounding environment. For this reason, games can be an learning medium to teach *Kato nan Ampek* because games can have a positive impact on youth performance and motivation. Before designing a game, first design the concept art because games with interesting concept art can increase the interest of teenagers to play games. This design uses qualitative research methods such as observation, interview, and literature studies as data collection methods. The result of this design is in the form of game concept art with the theme *Kato nan Ampek*.

Keywords: Tradition, *Kato nan Ampek*, Game, *Concept Art*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Adat adalah gagasan budaya yang terdiri dari nilai-nilai seperti kebudayaan, kebiasaan, norma, dan hukum adat yang umum dilakukan di suatu daerah. Kegagalan dalam melaksanakan adat dapat mengakibatkan kebingungan dan sanksi tidak tertulis oleh masyarakat bagi pelanggar yang dianggap menyimpang. Adat adalah ajaran-ajaran yang tidak hanya diketahui, diterima dan dihormati, tetapi juga ditaati. Setiap daerah di Indonesia mempunyai adat yang berbeda antara satu sama lain, yang dimana perbedaan tersebut menjadi keunikan tersendiri bagi adat di daerah itu.

Adat Minangkabau adalah ajaran-ajaran yang dilakukan dikalangan masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat. Masyarakat Minangkabau sudah lama hidup dengan adat mereka, di dalam adat Minangkabau terdapat etika dalam berbicara yang disebut dengan *Kato nan Ampek*. Terdapat empat *Kato* yang digunakan masyarakat Minangkabau untuk berkomunikasi antara lain *Kato Mandaki*, *Kato Manurun*, *Kato Malereang*, dan *Kato Mandata*. *Kato nan Ampek* merupakan suatu pemahaman yang dasar bagi masyarakat Minangkabau, karena etika ini sudah diajarkan sejak kecil. Masuknya budaya-budaya asing ke lingkungan masyarakat, menyebabkan masyarakat Minangkabau terutama remaja mulai melupakan *Kato nan Ampek* karena menganggap ajaran etika tersebut sudah kedaluwarsa. Menurunnya pengetahuan remaja tentang *Kato nan Ampek* berdampak besar terhadap kehidupan sehari-hari, karena menyebabkan remaja tidak memahami cara berkomunikasi dan tata bahasa yang digunakan saat berbicara kepada lawan bicara, *Kato nan Ampek* juga masih diperhatikan oleh tetua adat dan golongan orang tua.

Menurut Hurlock (1980), perubahan fisik pada remaja dapat ditandai dengan berfungsinya organ-organ reproduksi dan perubahan psikologi pada remaja dapat ditandai dengan naiknya emosi, minat, pola perilaku, dan ajaran-ajaran yang dianut. Tingkah laku seorang remaja bisa mendapatkan penilaian dari lingkungan sekitar secara baik atau buruk. Maka dari itu diperlukannya pemahaman kembali tentang *Kato nan Ampek* kepada remaja dapat memberikan harapan remaja tersebut kelak bisa menerapkan ajaran-ajaran tersebut dan dijadikan pola perilaku yang memberikan nilai positif bagi lingkungan sekitar. Salah satu lingkungan yang bisa menerapkan ajaran-ajaran tersebut berada di Kota Padang.

Gim merupakan salah satu media yang bisa membantu remaja untuk mempelajari pengetahuan, salah satunya *Kato nan Ampek*. Menurut Buckingham dan Scalon (2002), gim dapat mengajarkan banyak keterampilan secara tidak sadar dan gim dapat menjadi salah satu alternatif

edukasi. Gim merupakan suatu aktivitas yang dimana pemain terlibat di dalam suatu permasalahan yang kemudian hasilnya berupa menang atau kalah, gim juga menjadi media yang banyak diminati semua orang, terutama remaja. Gim sebagai media pembelajaran mempunyai peran dalam memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya. Menurut Melero (2004), pengalaman belajar melalui gim dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Namun, masih ada beberapa gim yang dianggap tidak menarik bagi remaja dengan alasan ilustrasi dari gim tersebut jelek atau tidak menarik. Gim dengan *concept art* yang menarik dapat meningkatkan daya minat remaja untuk bermain gim dan fokus ke dalam cerita gim tersebut, seperti yang dijelaskan oleh Setiabudi (2013) yaitu sebaik apapun gimnya, tidak akan diperhatikan oleh masyarakat apabila tidak memiliki gambar dan desain yang menarik. Dengan gim tersebut, perancang membangun sebuah *concept art* pada gim yang menceritakan masalah terhadap *Kato nan Ampek*, yang dimana pemain dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan adat tersebut dengan daerah Sumatera Barat sebagai latar tempat dari gim tersebut. Dengan perancangan, diharapkan hasil dari *concept art* gim ini dapat memberikan edukasi yang menarik mengenai *Kato nan Ampek* kepada remaja.

LANDASAN TEORI

Minangkabau

Secara sosial-kulturan, Minangkabau dapat diartikan sebagai wilayah suku bangsa yang menempati daerah Sumatera Barat, beserta dengan wilayah pengaruh Minangkabau seperti Riau dan Negeri Sembilan Malaysia di daerah utara dan timur, lalu daerah pedalaman Jambi dan daerah pesisir pantai sampai ke Bengkulu di daerah selatan dan timur, dan sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia (Couto dalam Arisman, 2001:56).

Wilayah Alam Minangkabau

Daerah yang ditempati oleh suku bangsa Minangkabau termasuk wilayah budaya Minangkabau. Masyarakat Minangkabau menyebut wilayah ini "Alam Minangkabau". Diketahui ada empat wilayah adat dalam Alam Minangkabau yang dimana wilayah ini merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik dari adat yang digunakan yaitu adat Minangkabau. Wilayah ini terdiri dari:

1. Pariangan – Padang Panjang
2. *Luhak Nan Tigo*
3. Rantau

4. Alam Surambi Sungai Pagu

Penduduk Minangkabau

Minangkabau mempunyai sistem sosial masyarakat yaitu sistem *matrilineal*. *Matrilineal* sendiri yaitu sistem kekeluargaan yang melihat hubungan kekeluargaan berdasarkan garis keturunan wanita atau ibu. Sistem *matrilineal* dapat dikatakan mempunyai karakteristik yang unik karena selaras dengan keyakinan yang teguh dalam Islam, dan hal ini terjadi kepada sebagian besar penduduk Minangkabau. Dengan kuatnya hubungan antara masyarakat Minangkabau dengan agama Islam, andaikan ada salah satu masyarakat yang murtad maka ia akan dibuang sepanjang adat dan tidak lagi dianggap masyarakat Minangkabau. Meskipun masih terjadi kejadian tersebut, tetapi yang jelas masyarakat Minangkabau dikenal sebagai masyarakat yang memegang teguh dan mempertahankan islam sebagai identitas sosial dan budaya mereka (Hamka, 1984).

Adat

Adat dapat diartikan sebagai aturan dan kebiasaan yang sudah dilakukan sejak dahulu oleh masyarakat. Adat adalah bentuk pemikiran kebudayaan yang mencakup nilai-nilai seperti budaya, norma, hukum, dan aturan yang terkait satu sama lain untuk membentuk suatu sistem (KBBI, 1995). Sementara menurut Amir (1987:18), adat di dalam Minangkabau adalah aturan hidup dalam sehari-hari masyarakat Minangkabau. Bagi masyarakat Minangkabau, mereka menerapkan duduk tegak beradat, berbicara beradat, dan berjalan beradat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Maka dari itu, seluruh aspek kehidupan masyarakat Minangkabau berdasarkan dari adat karena di dalam adat terdapat kebiasaan yang mencakup sistem nilai, etika dan aturan (Taufik Abdullah, 2003: 10).

Kato nan Ampek

Kato nan Ampek dalam bahasa Indonesia adalah kata yang empat. *Kato* dalam istilah diartikan sebagai aturan dalam berkomunikasi tentang bagaimana cara seseorang berbicara dengan orang lain. *Kato nan Ampek* secara keseluruhan adalah aturan etika masyarakat Minangkabau dari berbagai kalangan usia dalam berkomunikasi antara satu sama lainnya (Amir, 1987: 76). *Kato nan Ampek* sendiri memiliki pesan bahwa kita sebagai masyarakat harus berkomunikasi dengan sopan dan beradab di manapun dan kapanpun, karena ucapan adalah cerminan dari diri kita sendiri. Setiap ucapan yang kita bicarakan kepada orang lain mencerminkan perilaku kita sesungguhnya. Ketika masyarakat Minangkabau tidak menerapkan *Kato nan Ampek* dalam kehidupannya, masyarakat tersebut sering disebut dengan *indak tahu nan ampek* yang artinya tidak tahu adat. Maka dari itu masyarakat Minangkabau dituntut untuk memahami *Kato*

nan Ampek yang meliputi:

1. *Kato Mandaki* (Kata Mendaki)
2. *Kato Manurun* (Kata Menurun)
3. *Kato Malereang* (Kata Melereng)
4. *Kato Mandata* (Kata Mendatar)

Gim

Menurut Clark C. Abt (1970), gim adalah aktivitas yang melibatkan pilihan pemain dalam berusaha mencapai tujuan yang dibatasi oleh konteks tertentu di dalamnya. David Parlett (1999) juga menjelaskan "*games are systems of ends and means*" yang dimana terdapat tujuan dan sarana untuk mencapai hasil akhirnya. Gim merupakan salah satu bagian dari dampak perkembangan sebuah teknologi di dalam bidang hiburan. Berkat perkembangan teknologi tersebut gim yang dahulu hanya bisa dimainkan secara *offline*, kini bisa dimainkan secara *online*. Munculnya gim secara *online* membuat gim tidak hanya digunakan sebagai hiburan tetapi mulai digunakan juga di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan gim begitu cepat dengan jenis yang beragam, mulai gim yang dulunya dimainkan oleh satu orang saja hingga gim yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus (Putra & Muslim, 2013).

Media Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Yusufhadi Miarso (2007: 457), media pembelajaran adalah gabungan dari berbagai komponen yang mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar di dalam lingkungannya. Media pembelajaran juga ikut berkembang mengikuti seiring berjalannya waktu beserta perkembangan ilmu teknologi mulai dari media visual, audio visual, televisi, komputer, dan teknologi lainnya. Media pembelajaran sendiri secara khusus diterapkan pada proses pembelajaran demi memperoleh tujuan tertentu yang telah ditentukan. Dengan adanya media pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi pesan dari pelajaran tersebut.

Teori Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting untuk *concept artist*. Menurut Prawira (1999), warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur visual yang lain. Sedangkan menurut Wong (1986), warna secara objektif dijelaskan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif dijelaskan sebagai pengalaman indra penglihatan. Warna secara subjektif juga dikelompokkan dalam *hue*, *value*, dan *chroma*. Warna dapat terlihat karena terjadinya proses cahaya yang mengenai objek kemudian objek tersebut memantulkan cahaya kembali ke retina (Nugroho, 2015).

Klasifikasi Warna

Menurut Wucius (1986), terdapat lima klasifikasi warna antara lain warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.

Unsur-Unsur Rupa

Dalam merancang sebuah karya seni dan desain dibutuhkan unsur-unsur rupa yang disusun dengan penuh kesadaran dan kejiwaan untuk mudah memahami dan memaksimalkan nilai estetik dari karya itu. Memahami estetika sendiri diartikan sebagai mempelajari bentuk seni yang bisa disebut dengan struktur desain atau struktur rupa. Unsur-unsur rupa terdiri dari:

Garis

Menurut Dharsono (2008:70), garis adalah gabungan dari dua titik. Garis dalam sebuah karya dapat memberikan kesan psikologis kepada audiensnya.

Arah

Pada sebuah garis terdapat arah yang memiliki peran untuk memberikan kesan gerak dan irama yang tidak keluar dari bidang gambar pada suatu rancangan. Penerapan arah terbagi dua antara lain:

1. Arah Komplementer
2. Arah Gelang-Gelang

Bidang

Bidang dapat terbentuk karena adanya beberapa garis berbeda arah yang saling berpotongan. Bidang bersifat dua dimensi karena tidak memiliki kedalaman, melainkan memiliki ukuran. Tampilan bidang dapat berubah secara tergradasi.

Ukuran

Ukuran terbentuk karena adanya perbedaan jarak antara garis dengan bidang. Ukuran dapat terlihat sama ataupun berbeda.

Tekstur

Tekstur adalah salah satu unsur yang dibikin untuk bisa merasakan rasa suatu permukaan bahan dengan indra peraba pada sebuah rancangan. Tujuan tekstur dalam sebuah rancangan adalah dapat memberikan kebutuhan artistik, mempertegas suasana, dan memberikan kesan luas atau sempit pada suatu bidang.

Ruang dan Waktu

Merupakan wujud trimatra yang terdapat panjang, lebar dan tinggi. Artinya, ruang dan

waktu mempunyai posisi yang penting di dalam karya karena bentuk karya yang hanya ada ruang dapat dimengerti dalam waktu secara bertahap (Partawijaya, 2017).

Warna

Menurut Dharsono, warna memiliki peran penting antara lain warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai lambang/symbol/tanda.

Concept Art

Menurut Suwasono (2017:3), *concept art* merupakan rancangan dalam bentuk ilustrasi yang digunakan untuk mengutarakan suatu ide yang dimanfaatkan dalam pembuatan film, gim, animasi, dan beberapa media lainnya sebelum dilanjutkan ke tahap produk akhirnya. Adams (2014) juga menjelaskan pada produksi film, gim, dan animasi terdapat tujuan dari *concept art* ini yaitu dapat menyampaikan ide yang dapat memberikan inspirasi, ide-ide baru beserta memicu diskusi dengan orang lain. Penjelasan tersebut juga didukung oleh penjelasan Sim (2017) yang dimana dengan adanya *concept art* itu dapat menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Secara umum *concept art* terdiri dari desain karakter dan desain *environment* di dalam gim. Dalam itu semua, baik karakter atau *environment* konsep dan penampilannya ditemukan oleh *concept artist* berdasarkan hasil gabungan dari tugas yang diberikan dan penelitian mereka.

Pipeline Concept Artist

Menurut Kennedy (2013:54), *concept artist* merupakan orang yang merancang semua yang ada dalam gim, mulai dari karakter, lokasi, objek, hingga properti. Dalam merancang sebuah *concept art* untuk gim, *concept artist* memiliki *pipeline* seperti berikut:

1. *Thumbnail Silhouettes*
2. *Adding Detail*
3. *Rough Value Painting*
4. *Iterations*
5. Bersiap untuk Merancang Apapun

Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu area di dalam *concept art*. Melalui desain karakter terlihat karakteristik fisik dan psikis yang memberikan keunikan pada karakter sehingga terhubung dengan audiens karena karakteristik tersebut (Seegmiller, 2008). Dalam perancangan desain karakter memusatkan terhadap kualitas yang baik dari pengamatan terhadap pengalaman manusia melalui penerapan estetika yang unik kepada karakter yang mendeskripsikan tujuan,

tingkah laku, kegunaan, kebiasaan, dan pandangannya terhadap dunia kepada audiens (Lankoski, 2003). Ada yang perlu di perhatikan saat merancang desain karakter antara lain *body shape*, *personality*, *gesture*, dan pakaian.

Desain Environment

Concept artist memiliki tugas menciptakan latar belakang dan pemandangan gim untuk membuat dunia yang realistis dimana karakter gim beroperasi di dalamnya. *Concept artist* bekerja dengan *game designer* untuk menciptakan *environment* yang cocok dengan konsep, memenuhi kebutuhan dan fungsi karakter, dan meningkatkan pengalaman pemain dalam merasakan gim (Kennedy, 2013). *Environment design* untuk gim dapat menentukan sebagian besar dari tampilan dan nuansa gim. Karena *environment* dapat mengatur suasana hati, menginspirasi, dan memikat para audiens Mitchell (2012:72).

Metode Penelitian Kualitatif

Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang diterapkan dalam meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dengan hasil penelitian lebih memfokuskan makna daripada generalisasi. Obyek yang alamiah tersebut adalah obyek yang tidak dimanipulasi oleh peneliti atau obyek yang apa adanya.

Remaja

Hurlock (2002) mengatakan bahwa masa remaja terjadi saat anak mulai matang secara seksual yaitu usia 13 tahun kemudian berakhir pada saat mencapai usia dewasa secara hukum yaitu usia 20 tahun. Menurut Hurlock masa remaja dapat dikategorikan menjadi masa remaja awal dan masa remaja akhir.

Siswa SMA

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan remaja yang sedang melaksanakan pendidikan formal sekolah menengah atas sebelum masuk ke pendidikan formal perkuliahan. Pada masa remaja terjadi perubahan mulai dari karakteristik fisik, seksual, emosi, moral, hingga kepribadian yang mempengaruhi sebagian besar perilaku remaja. Perubahan ini tergantung pada kemampuan dan kemauan remaja dalam mengungkapkan kecemasannya terhadap pandangan mereka kepada hal yang baru. Hurlock (1992) juga menjelaskan bahwa respons efektif remaja terhadap perubahan bergantung pada keterampilan komunikasi mereka. Karena berkomunikasi merupakan cara yang mampu mengatasi kecemasan yang dihadapi oleh remaja.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Perancang mengumpulkan data dengan carastudi pustaka, observasi langsung dan tidak langsung, wawancara, serta kajian visual.

Data dan Analisis Objek

Data Observasi

Observasi Kota Padang

Kota Padang merupakan bagian wilayah Rantau berdasarkan Alam Minangkabau. Berdasarkan informasi dari situs resmi pemerintahan Kota Padang, Kota Padang merupakan ibukota dan pusat pendidikan tinggi yang ada di Provinsi Sumatera Barat. Kota Padang membentang dari utara ke selatan dengan mempunyai pantai sepanjang 68,126 km beserta deretan Bukit Barisan dengan panjang daerah 486,209 km². Kota Padang merupakan daerah yang unik karena merupakan daerah Rantau dari Alam Minangkabau yang diapit oleh wilayah pesisir pantai dan perbukitan sehingga terdapat varian adat dari berbagai daerah kota, dan mengakibatkan arsitektur bangunan di beberapa tempat berbeda seperti wilayah yang dekat dengan pesisir banyak bangunan perkantoran dan banyak bangunan dengan struktur *modern* yang dimana terdapat tempat evakuasi apabila terjadi *tsunami* karena Kota Padang merupakan daerah yang sering terjadi gempa, sedangkan untuk wilayah yang berada di perbukitan terlihat dari jauh masih asri karena banyak pepohonan beserta rumah penduduknya yang memiliki perkarangan yang luas dan tempatnya tidak seramai wilayah pesisir.

Selain memiliki alam yang indah dan menarik, terdapat rumah adat Minangkabau yang berbeda dari rumah gadang yaitu rumat adat kajang padati. Rumah kajang padati ini merupakan rumah adat dari Kota Padang yang dimana atap ini tidak memiliki atap yang bergonjong, melainkan memiliki atap sepertis pedati. Kota Padang juga resmi menjadi pintu gerbang untuk negara-negara yang ada di wilayah Samudera Hindia oleh *Indian Ocean Rim Association (IORA)* yang dimana di Pantai Padang merupakan salah satu lokasi wisata yang terdapat simbol dari IORA.

Di Kota Padang sendiri, terdapat juga batik yang berbeda dari Minangkabau lainnya yaitu batik tanah liat. Batik tanah liat atau yang sering disebut *tanah liek* adalah batik yang menggunakan tanah liat sebagai bahan pewarna dasar pada batik yang memakan waktu kurang lebih satu minggu.

Observasi Remaja SMA di Kota Padang

Hampir semua SMA di Kota Padang memakai pakaian putih abu-abu pada umumnya di

Indonesia. Akan tetapi, para remaja SMA di Kota Padang menggunakan seragam baju kemeja putih berlengan pendek yang dimasukkan kedalam celana, celana abu-abu panjang, dan dasi berwarna abu-abu untuk busana anak laki-laki dan baju kemeja putih panjang yang dikeluarkan, rok abu-abu panjang, dan jilbab bergaya segi empat berwarna putih untuk busana anak perempuan.

Data Hasil Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada Herry Nur Hidayat, M.Hum., salah satu dosen Sastra Minangkabau Universitas Andalas. Wawancara dilaksanakan pada 27 Mei 2023 melalui tatap muka secara langsung di Universitas Andalas, perancang menggunakan metode wawancara tidak terpimpin. Pembahasan yang dibicarakan saat wawancara meliputi tentang seputar Budaya Alam Minangkabau. Data Meliputi pembahasan mengenai *Kato nan Ampek*, ciri khas alam dan masyarakat yang ada di Minangkabau, rumah adat Minangkabau, karya kreatif yang pernah dikeluarkan yang mengangkat Minangkabau seperti komik, baju, cerita pendek, dan sebagainya. Herry mengatakan bahwa *Kato nan Ampek* merupakan adat yang bersifat verbal, adat ini juga memperlihatkan perilaku tuturan berbicara masyarakat Minangkabau. Dulunya *Kato nan Ampek* biasanya diajarkan oleh orang tua terlebih dahulu kepada anaknya, akan tetapi semakin berkembangnya zaman terlihat orang tua sudah mulai sibuk sehingga tidak sempat mengajarkan anaknya mengenai *Kato nan Ampek*. Maka dari itu diperlukannya media edukasi lain untuk mengajarkan adat kepada anak untuk mengganti orang tua, contohnya di Jepang menggunakan media seperti *anime* dan *manga* sebagai media edukasi dan hiburan untuk anak dalam mengenali adat dan budaya Jepang. Herry juga mengatakan, dalam merancang sebuah media kreatif khususnya mengambil sebuah tema adat suatu daerah kita harus memperhatikan dan mengenali daerah tersebut. Contohnya Kota Padang, Sumatera Barat yang dimana kita mengenali bahwa tempat itu adalah Kota Padang adalah bangunan yang atapnya menggunakan struktur atap bagongjong seperti Rumah Gadang, tetapi ada beberapa bangunan tidak menggunakan atap gonjong lagi setelah kejadian gempa pada tahun 2009 lalu. Satunya lagi dapat berupa surau yang biasanya terdapat di daerah pemukiman perkampungan yang ada di Kota Padang. Merancang sebuah media kreatif contohnya komik, animasi dan gim harus menarik agar target audiens tidak cepat bosan dengan hasil rancangan.

Analisis Karya Sejenis

<i>The Sun Shines Over Us</i>	<i>Ensemble Stars</i>	<i>Honkai Impact 3rd</i>
-------------------------------	-----------------------	-------------------------------------



Dalam menganalisis karya sejenis, didapatkan data yang dijadikan sebagai referensi untuk karya yang dirancang. Seperti dalam gim *The Sun Shines Over Us*, penggambaran karakter, pakaian dan *environment* yang mengambil tempat di SMA di Indonesia menjadi referensi yang kuat. Gim ini juga menjadi referensi utama untuk merancang karya. Pada gim *Ensemble Stars*, penggambaran ekspresi dan karakter yang seperti animasi Jepang menjadi referensi tambahan dalam merancang karakter laki-laki. Pengayaan warna didalam gim ini juga menjadi referensi hasil karya. Dalam gim *Honkai Impact 3rd* penggambaran *gesture* dan karakter yang seperti animasi Jepang menjadi referensi tambahan dalam merancang karakter perempuan untuk karya.

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Perancangan *concept art* gim ini merupakan salah satu upaya media pembelajaran memperkenalkan adat Minangkabau lagi khususnya kepada remaja SMA di Kota Padang karena sudah mulai tidak mengenal dan memahami adat Minangkabau salah satunya yaitu *Kato nan Ampek*. Terdapat maksud dan tujuan dalam perancangan ini yaitu bagaimana cara beretika berbicara yang baik dan benar dengan berbagai kalangan mulai dari yang muda hingga yang tua. Dengan memahami etika tersebut, remaja menjadi seseorang yang memiliki etika bahasa dan bicara yang baik kepada lawan bicaranya. Dalam perancangan *concept art* ini, menggunakan visual campuran *modern* dan tradisonal mulai dari lingkungan tempat tinggal, karakter, busana, dan lainnya sesuai dengan latar tempat cerita. Alasannya karena memudahkan *target audiens* mengenal dan memahami lebih lanjut alur ceritanya.

Konsep Kreatif

Pada perancangan karakter dan *environment* menggunakan hasil dari kajian visual, observasi secara langsung dan tidak langsung, dan referensi. Perancangan *concept art* digunakan untuk menyampaikan pesan dari gim secara visual. Maka dari itu analisis data sebelumnya, perancang mengambil suasana *modern* yang dimana *setting* nya berada di Kota Padang dengan masih menampilkan bangunan lama dan tradisionalnya beserta bangunan gedung *modern*. Dalam

perancangan karya menggunakan pengayaan animasi Jepang..

Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini adalah *concept art*. Dalam pembuatan karakter menggunakan aplikasi Clip Studio Paint mulai dari tahap sketsa hingga warna, untuk pembuatan *environment* menggunakan aplikasi Procreate mulai dari tahap sketsa hingga warna.

Media publikasi yang digunakan untuk perancangan *concept art* ini adalah *ArtBook*. *ArtBook* akan berisikan proses perancangan awal sketsa hingga hasil akhir dari *concept art*. Di dalam halaman *concept art* juga diberikan deskripsi singkat mengenai konsep perancangan tersebut.

Konsep Visual

Karakter

Perancangan karakter dalam *concept art* ini menggunakan pengayaan animasi Jepang yang dimana pengayaan ini menyesuaikan dengan target audiens yaitu remaja SMA. Karakter disini mengambil karakteristik remaja SMA yang ada di Kota Padang.

Environment

Perancangan *environment* mengambil tempat di Kota Padang mulai dari arsitektur bangunannya rumaharganya yang masih ada menggunakan rumah adat tapi sudah di renovasi menjadi *modern*. Kemudian ada *interior* kantor yang juga sudah *modern*, untuk kelas sendiri terdapat meja dan kursi di sekolah masih menggunakan kayu.

Proses Pembuatan Rancangan

Pada pembuatan karakter, tahapan pertama yang dilakukan adalah observasi dan menganalisis wajah remaja SMA yang ada di Kota Padang yang dimana dijadikan sebagai karakter utama. Dalam *concept art* ini terdapat karakter Hisyam dan Aini yang merupakan remaja SMA di Kota Padang. Terdapat lima karakter dalam perancangan ini karena empat dari lima karakter tersebut merupakan representasi dari arti *Kato Mandaki*, *Kato Manurun*, *Kato Malereang*, dan *Kato Mandata*.

Pada pembuatan *environment*, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi langsung dan tidak langsung di Kota Padang. Observasi yang dilihat mulai dari kondisi geografis, bangunannya, dan lainnya yang memperlihatkan ciri khas yang ada di Kota Padang.

Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan, maka didapatkan hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Karakter



Environment

Rumah Terbengkalai



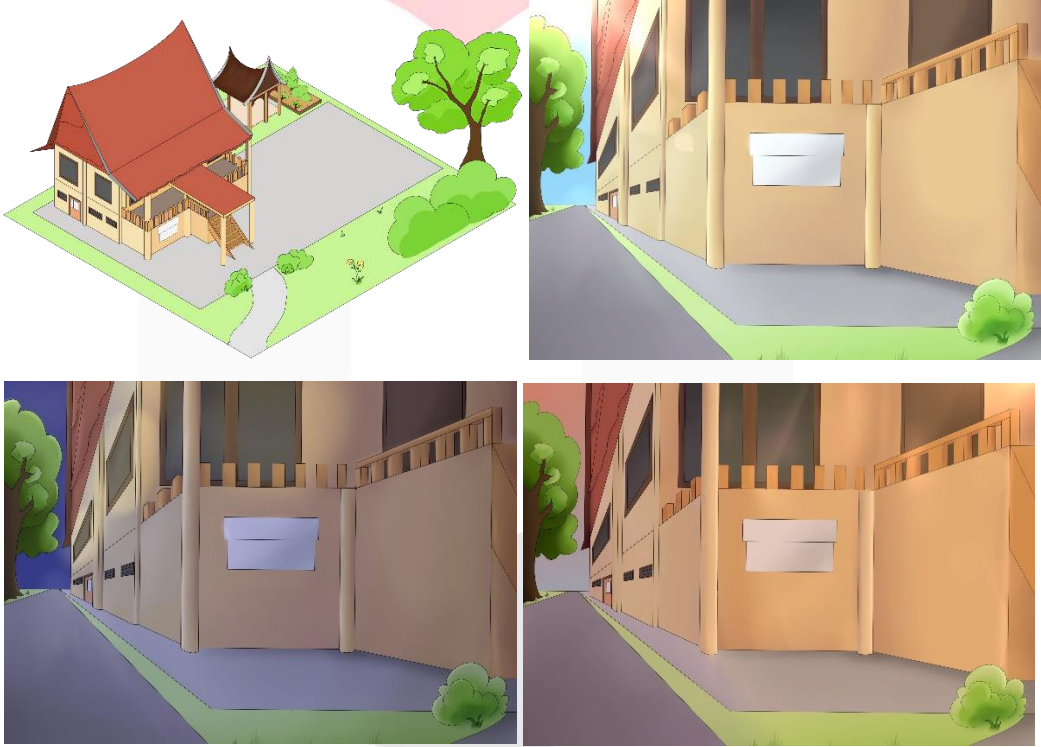
Ruangan

Rizal

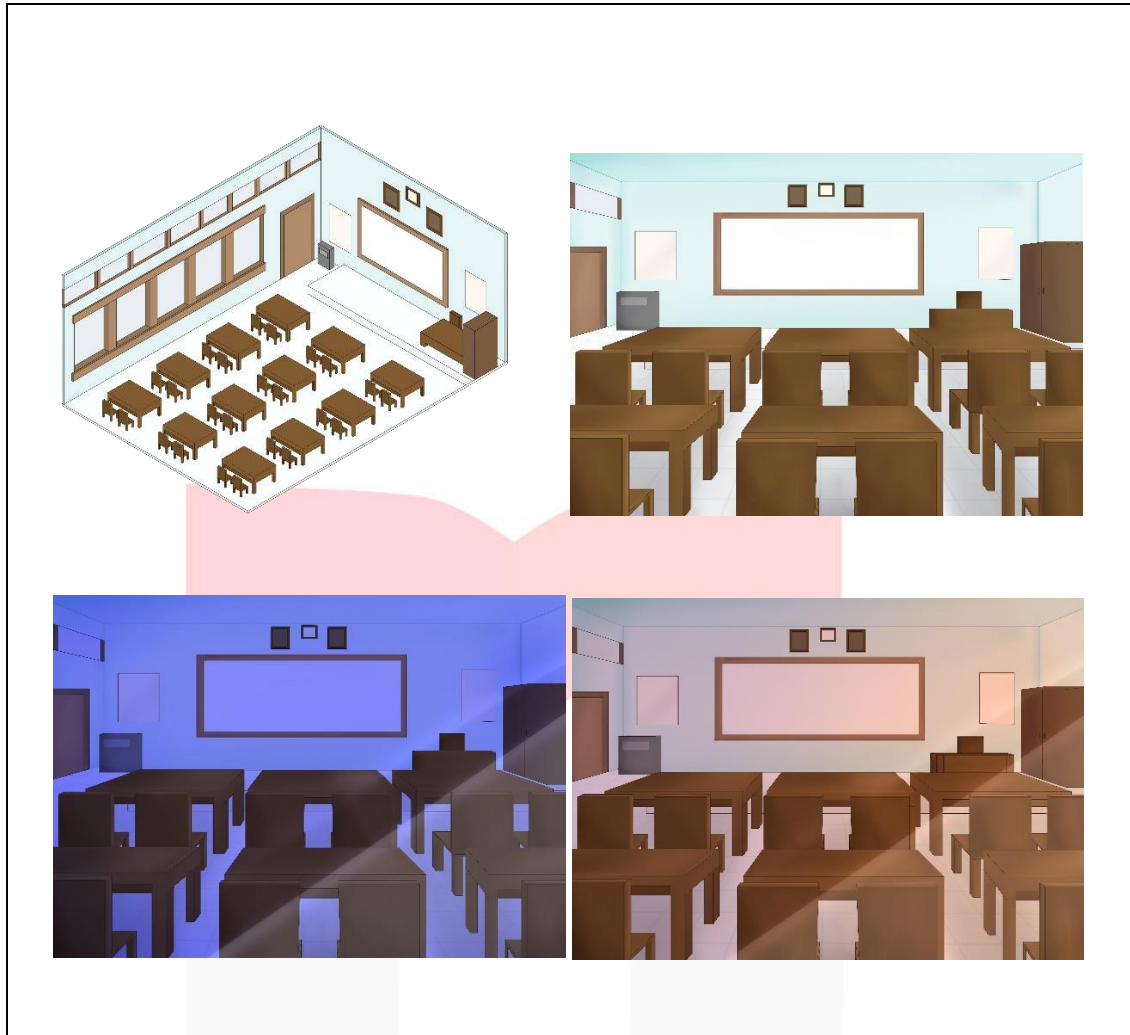




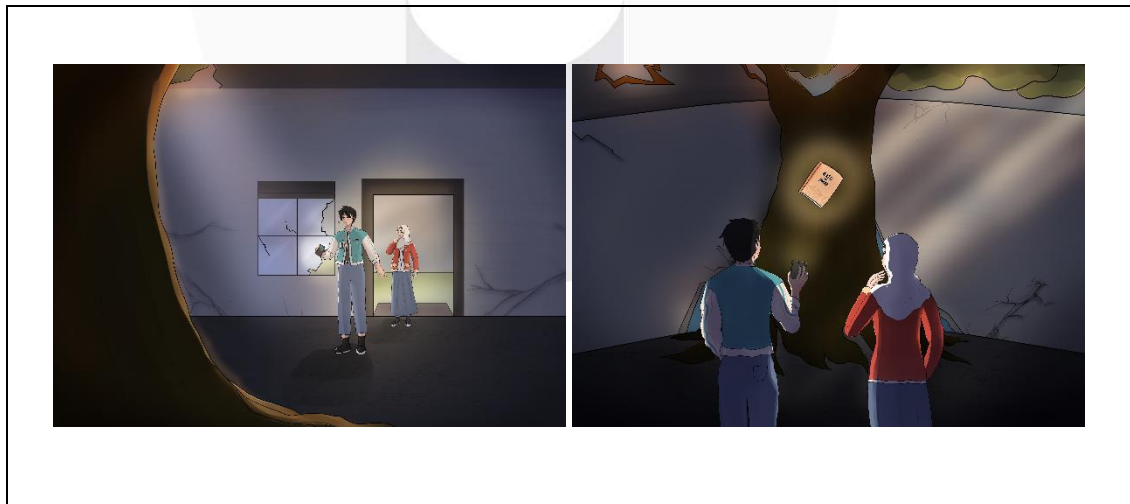
**Rumah
Pak Atuak**

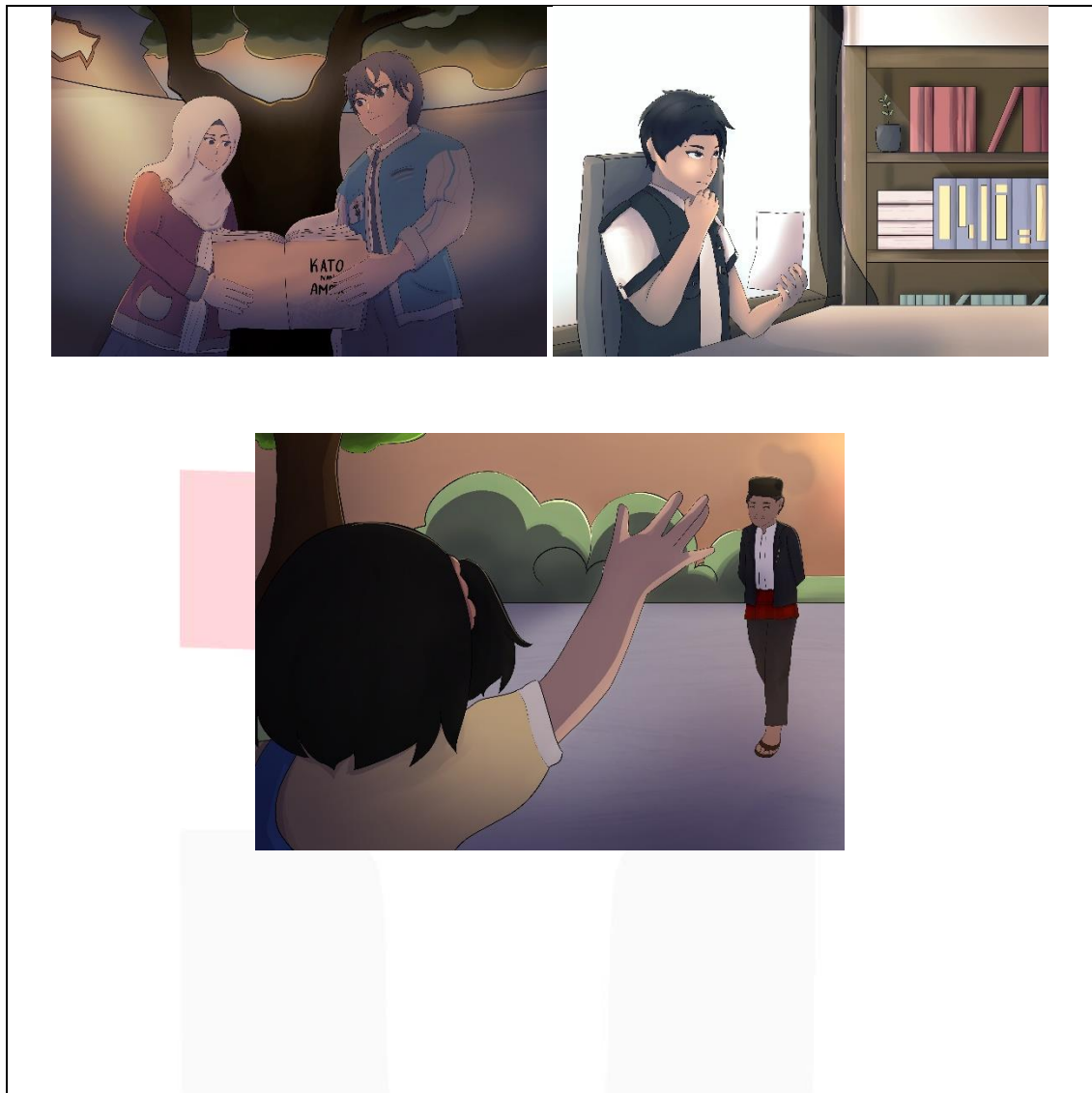


Kelas



KeyArts





KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan didapatkan kesimpulan bahwa dalam merancang sebuah karakter atau *environment* terutama menggambarkan kehidupan seseorang dalam sehari-hari diperlukan data dan observasi yang jelas. Untuk merancang karakter khususnya remaja SMA diperlukannya observasi langsung ke lokasi untuk mengobservasi mulai dari wajah, bentuk tubuh, warna kulit, hingga pakaian, setelah mendapatkan hasilnya kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa dan kemudian terbentuklah desain karakter yang berbasis dari hasil data penelitian. Sama seperti desain karakter, desain *environment* juga diperlukan data dan observasi yang jelas mulai dari lingkungannya, arsitektur bangunannya, desain interior dan desain eksteriornya. Hasil data tadi kemudian dibuatkan juga sketsa beserta alternatifnya sampai akhirnya menjadi sebuah desain *environment*.

SARAN

Diharapkan kedepannya *concept art* ini dapat menjadi gim, animasi, buku, dan media visual lainnya sebagai media edukasi tambahan untuk remaja SMA tidak hanya di Kota Padang, melainkan Sumatera Barat untuk mengedukasi dan memperkenalkan kembali kepada remaja tentang *Kato nan Ampek*. Diharapkan juga kedepannya lebih banyak data yang mengangkat *Kato nan Ampek* yang difokuskan kepada remaja, bukan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 136.
- A.A. Navis. (1986). Alam Takambang Jadi Guru, Adat Kebudayaan Minangkabau. Jakarta. PT Mutiara Sumber Widya.
- Abdullah, T. (2003). Sebuah Diktum Keramat dalam Sejarah Intelektual Minangkabau". In Makalah pada seminar "Reaktualisasi Adat Basandi Syara" Syara" Basandi Kitabullah dalam Pembangunan Sumatera Barat", Bukittinggi (pp. 22-23).
- Agustina. 2005. "Bahasa Minangkabau: Khasanah BAM yang Terlupakan", dalam Menuju Pembelajaran BAM yang Berkualitas. Padang: Sukabina Offset.
- Amir M.S. (1987). Tonggak Tuo Budaya Minang. T.K.P: C.V. Karya Indah.
- Badan Pusat Statistik Kota Padang. (2020). Jumlah Penduduk Kota Padang. Retrieved from BPS Kota Padang: <https://padangkota.bps.go.id/>.
- Bambang, I., & Tamara, P. (2013). Dasar-dasar desain. *Jakarta: Griya kreasi*.
- Buckingham, D. (2013). Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture. John Wiley & Sons.
- Chand, A. (2016). Breathing Life into a Character: Conceptual Tools for Understanding the Relationship between Illustrator and Character Design. *The International Journal of Arts Theory and History*, 11 1, 11.
- Clark, H. H. (1970). Word associations and linguistic theory. *New horizons in linguistics*, 1, 271-286.
- El-Shamy, S. (2001). Training games: Everything you need to know about using games to reinforce learning. Routledge.
- Haq, H. S. (2020). Pengantar Hukum Adat Indonesia. Penerbit Lakeisha.
- Hasan, H. (2007). Rumah adat minangkabau—falsafah, pembangunan, dan kegunaan. Jakarta:

Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

Hurlock, E. B. 2002. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (Alih Bahasa : Istiwidiyanti dan Soedjarwo). Jakarta : Airlangga.

Kennedy, S. R. (2013). How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world. Watson-Guptill.

Kosasih, A. (2013). Upaya penerapan nilai-nilai adat dan syarak dalam penyelenggaraan pemerintahan nagari. *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Humaniora*, 12(2), 107-119.

Lionardi, A., Lawe, I. G. A. R., Rahma, F. A., Firdaus, Y. Z., & Tobing, S. L. (2022). VISUAL CONCEPT FOR 2D ANIMATION "MIRA DAN PERI PEMBATIK: BATIK SAWAT PENGANTIN". In *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)* (Vol. 4, No. 1).

Marni, S. (14 Maret 13). Pelestarian Bahasa Minangkabau Sebagai Pembentuk Pribadi Yang Santun. Retrieved from STKIP PGRI Sumbar: <https://indonesia.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/berita-dan-artikel/11-berita-dan-artikel/3-pelestarian-bahasa-minangkabau-sebagai-pembentuk-pribadi-yang-santun>.

Montes, R., & Melero, F. J. (2004). A multimedia 3D game for museums. *Beyond the artifact: digital interpretation of the past: proceedings of CAA2004*, Prato, 13-17.

Octavia, S. A. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*. Deepublish.

Partawijaya, L. A. (2017). *PEGANTAR SEJARAH DAN KONSEP ESTETIKA*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Prawira, S. D. (1989). Warna sebagai salah satu Unsur Seni dan Desain. *Jakarta: Depdiknas*.

Putra, E. (2012). Adat Dan Syara'. *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum*, 7, 1-12.

Putra, Y. S., Muslim, M. A., & Naba, A. (2013). Game chicken roll dengan menggunakan metode forward chaining. *Jurnal EECCIS (Electrics, Electronics, Communications, Controls, Informatics, Systems)*, 7(1), 41-46.

Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2015). *Character Transformation Of Cepot*. Bandung Creative Movement (BCM), 2(1).

Rouse III, R. (2004). *Game Design: Theory and Practice: Theory and Practice*. Jones & Bartlett Learning.

Sayuti, M. Dt. Rajo Penghulu. 2005. *Tau Jo Nan Ampek*. Padang: Mega Sari.

Setiabudi, F. B. (2013). *Perancangan Visual Artwork pada Game Simulasi Food Web* (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Komunikasi Visual FTI-UKSW).

Soegiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1-19.

Syrén, D. (2016). *Creating Concept Sketches for Game Developers: Sketches that inform and inspire.*

White, Tony. (2009). *How To Make Animated Films.* Oxford, UK: Elsevier Inc.

