



Pembuatan Gambar Ilustrasi Pada Sampul Buku Tulis Dengan Tema Kebudayaan Batak Toba Menggunakan Style Kartun Jepang (Anime) Versi 2

Greace Ananda Silaban¹, Raden Burhan S.N.D., S.Pd., M.Ds.², Drs. Onggal Sihite, M.Si.³,
Drs. Khaerul Saleh, M.Sn.⁴, Muslim, S.Pd., M.Pd.⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni

Email : greaceanachi4@gmail.com¹, radenburhan@unimed.ac.id²

Abstrack

This creative project was carried out at the Gallery of Universitas Negeri Medan. The idea stemmed from the author's interest in the anime drawing style, which is highly popular both internationally and within Indonesia. The aim of this project is to introduce Batak Toba culture through notebook cover illustrations, incorporating a more contemporary visual style namely, Japanese cartoons (anime). The method employed in this project is experimental design. The illustration process involved several stages: collecting references related to Batak Toba culture, sketching, adding detail, inking (line enhancement), colouring, and finalising the illustrations using the Ibis Paint X application. The primary objective is to present cultural elements of Batak Toba in a modern and visually engaging form that appeals to younger generations. Cultural elements such as traditional attire, ulos patterns, traditional Batak Toba snacks, and musical instruments are creatively adapted into an anime style, resulting in unique and meaningful illustrations. The author hopes this project demonstrates that blending Batak Toba culture with anime aesthetics not only results in visually compelling artwork, but also contributes to increased cultural awareness and appreciation among the youth. It is intended as an example of how contemporary art can be to preserve and promote Indonesia's cultural heritage.

Keywords: *Creation, Digital Illustration, Notebook Cover, Local Culture, Batak Toba, Japanese Cartoon (Anime)*

Abstrak

Karya ini dilaksanakan di Galeri Universitas Negeri Medan. Gagasan awalnya muncul dari ketertarikan penulis terhadap gaya gambar anime yang sangat populer baik di internasional maupun Indonesia. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk memperkenalkan kebudayaan Batak Toba melalui ilustrasi sampul buku tulis dengan pendekatan visual yang lebih modern, yakni gaya kartun Jepang (Anime). Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah desain eksperimental. Proses ilustrasi meliputi beberapa tahapan, yaitu: pengumpulan referensi budaya Batak Toba, pembuatan sketsa, penambahan detail, penegasan garis (inking), pewarnaan hingga akhir (finishing) dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Proyek ini bertujuan untuk memperkenalkan unsur-unsur budaya Batak Toba dalam bentuk yang lebih modern dan menarik bagi generasi muda. Unsur budaya seperti pakaian adat, motif ulos, jajanan khas Batak Toba, dan alat musik tradisional diadaptasi secara kreatif dalam gaya anime, sehingga menghasilkan ilustrasi yang unik dan bermakna. Penulis berharap bahwa karya ini dapat menunjukkan bahwa perpaduan antara budaya Batak Toba dan gaya anime tidak hanya menghasilkan karya yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan kesadaran serta apresiasi terhadap budaya lokal, khususnya di kalangan generasi muda. Proyek ini diharapkan menjadi contoh pemanfaatan seni kontemporer dalam melestarikan dan mempromosikan warisan budaya Indonesia.

Kata Kunci: *Pembuatan (Penciptaan), Ilustrasi Digital, Sampul Buku Tulis, Kebudayaan Lokal, Batak Toba, Kartun Jepang (Anime)*

PENDAHULUAN

Ada banyak sekali keberagaman budaya dan suku yang berbeda di Indonesia. Salah satunya yang ada di Indonesia yaitu suku Batak Toba yang berasal dari Sumatera Utara yang kebudayaannya bisa kita kembangkan. Namun, generasi muda saat ini lebih suka mengikuti dan menyukai budaya asing seperti film, game, dan anime daripada belajar tentang budaya bangsa mereka sendiri, termasuk budaya Batak Toba. Khasanah, K. N. (2023), mengatakan: “Badan Pusat Statistik mencatat bahwa lebih dari 40% penduduk Indonesia di bawah usia 18 tahun, adalah penonton setia anime. Kurangnya promosi dari masyarakat untuk memperkenalkan banyaknya suku ataupun etnis di Indonesia salah satu contohnya adalah kebudayaan etnis Batak Toba yang ada di Sumatera Utara.

Khasanah, K. N. (2023) juga menambahkan: “Industri kreatif Indonesia bisa belajar banyak dari anime, dari cara mereka menceritakan cerita, membangun karakter, hingga bagaimana mereka memasarkan dan mendistribusikan karya mereka. Dengan demikian, anime bisa menjadi inspirasi, bukan hanya ancaman, bagi industri kreatif kita. Tentu saja, ini tidak berarti kita harus meniru apa yang dilakukan oleh anime. Yang kita perlukan adalah pendekatan kreatif dan inovatif, memanfaatkan apa yang kita pelajari dari anime dan mengadaptasinya ke dalam konteks dan nilai lokal kita. Dengan cara ini, kita bisa menjadikan anime sebagai bagian dari kekayaan budaya kita, sebuah elemen yang memperkaya, bukan menggerus, identitas budaya kita. Sehingga, di antara hiburan dan pengaruh budaya, anime dapat menjadi jembatan yang menghubungkan, bukan jurang yang memisahkan.” Salah satu cara untuk melestarikan budaya kita dengan mengenalkan kebudayaan melalui gambar ilustrasi digital dengan merancangannya se-kreatif mungkin. Disini penulis, membuat produk kreatif seperti desain sampul buku karakter yang memperkenalkan kebudayaan Batak Toba lewat hal-hal unik untuk mengingatkan masyarakat bahwa di Indonesia ada kebudayaan Batak Toba yang menarik dan juga perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada anak generasi muda zaman sekarang. Hal ini terinspirasi dari popularitas anime (kartun Jepang) yang terkenal baik diluar negeri maupun di dalam negeri.

Sampul buku tulis sebagai perantara media pendidikan harus mampu menginspirasi dan merangsang kegiatan pembelajaran, membangkitkan minat dan keinginan baru, yang berdampak pada psikologi, dan membantu siswa dalam mengembangkan kesadaran yang lebih mendalam terhadap kebudayaannya. Saat ini, menulis buku menjadi tidak menarik jika hanya menggunakan warna-warna biasa saja tanpa ada unsur gambar ilustrasi yang menarik mata.

Unsur-unsur berupa tata letak, gaya, proporsi, dan penggunaan warna merupakan hal yang penting dalam membuat gambar ilustrasi.

Gambar ilustrasi pada sampul buku tulis bertujuan agar buku tulis terlihat bagus dan menarik perhatian membeli dan kemudian mereka ingin menggunakannya. Dalam karya penciptaan ini misalnya, penulis ingin memperkenalkan budaya Batak Toba kepada khalayak luas melalui sampul buku. Wujud yang diciptakan antara lain, berjudul: Tarup Na Bolon (Rumah Bolon yang megah), Gondang: Uning-Uningan Ni Suku Batak (Gondang: Musiknya Suku Batak), Si Butet (Panggilan Anak Perempuan Batak), Lungun Roha Na (Hati Yang Sedih), Si Ucok (Panggilan Anak Lelaki Batak), Si Gale-Gale (Tari Tradisional Khas Batak Toba), Panortor: Mardolondolon Tu Sada (Tari Tor-Tor: Gerakan Yang Harmonis), Dua Roha Sada Abahan (Dua Hati Satu Budaya), Partohap Paranggap Panjaean (Penjaga Warisan yang Berkharisma), Beta Hita Mangan! (Mari Kita Makan!), Banua Angan-Angan Tao Toba (Dunia Fantasi di Danau Toba), Tunggal Panaluan: Hangoluon Huhut Hasangapon di Bangso Batak (Tingkat Tunggal Panaluan: Kehidupan dan Kehormatan di Suku Batak).

Jika dibandingkan sekadar warna saja atau teks, visualnya tentu akan lebih menarik bagi khalayak umum. Terutama pada generasi muda yang lebih meminati gambar ilustrasi yang memanjakan mata dibandingkan warna yang solid dan membosankan. Menurut Bobby Hartanto, M.Psi., dalam acara konferensi Smart Parents Membantu Orangtua Gali Potensi Anak pada Golden Periode di Annex Building Wisma Nusantara Complex, (2010), mengatakan: "Otak manusia itu lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna, karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup". Maka dari itu penulis membuat sampul buku tulis ini berilustrasi anime dan dilengkapi dengan warna-warna agar lebih menarik. Penulis juga menjelaskan gambar pendukung di belakang buku tulis yaitu berupa gambar penting dari ilustrasi gambar yang ditampilkan dari sampul buku tulis agar anak akan lebih mengerti, gambar yang dijelaskan pada belakang sampul buku tulis antara lain: pengertian rumah bolon, pengertian gondang dan lainnya yang bisa dilihat di bab 4 (Pembahasan). Jika dibandingkan sekadar warna atau teks, visualnya tentu akan lebih menarik bagi khalayak umum. Terutama pada generasi muda yang lebih meminati gambar ilustrasi yang memanjakan mata dibandingkan warna yang solid dan membosankan. Solid dalam konteks seni rupa mengacu pada penggunaan satu warna tunggal tanpa adanya variasi warna atau gradasi.

Khusus untuk anak usia sekolah, buku tulis sangat diperlukan. Sampul buku adalah hal pertama yang diperhatikan pembeli, terutama mereka yang berusia muda, ketika mereka membeli atau mencari buku tulis. Alasan penulis memilih gambar ilustrasi pada sampul buku untuk proyek penelitian adalah karena ilustrasi adalah media visual untuk berkomunikasi dan sering digunakan untuk menjelaskan konsep atau memberikan representasi visual dari suatu objek.

Maka dari itu perlunya art style (gaya dalam menggambar) yang mendukung, penulis membuat art style yang mirip dengan anime (kartun Jepang) namun penulis memodifikasi dengan gaya sendiri, dimana berbeda dengan proporsi tubuh manusia normal, art style anime yang penulis terapkan pada gambar ini lebih berfokus pada karakter anime semi realis wanita, pria dan chibi. Dalam proses penciptaan gambar ilustrasi pada sampul buku tulis ini, penulis bereksplorasi melakukan pengembangan-pengembangan gambar karakter dimana penulis menggunakan art style anime yang lebih menarik di mata anak-anak karena menggunakan desain yang imut dan menggemaskan. Penulis mempertimbangkan untuk mengangkat topik “Pembuatan Gambar Ilustrasi pada Sampul Buku Tulis Menggunakan Style Anime (kartun Jepang)” sebagai potensi produk yang mungkin dapat membantu dalam memperkenalkan kebudayaan Batak Toba.

Dalam pembuatan karya penciptaan gambar ilustrasi pada sampul buku tulis ini, penulis memilih software Ibis Paint X. Karena Ibis Paint X memiliki banyak fitur yang mudah digunakan, efisien, dan gratis, serta karena penulis mempunyai keahlian dalam membuat karya gambar ilustrasi digital maka penulis memilih judul tersebut.

RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana merancang gambar ilustrasi pada sampul buku tulis bertema kebudayaan Batak Toba dengan gaya kartun Jepang (anime) agar menarik minat generasi muda?
2. Bagaimana efektivitas media sampul buku tulis dalam meningkatkan minat, pengetahuan, dan keingintahuan generasi muda terhadap kebudayaan Batak Toba?
3. Bagaimana penggabungan elemen tradisional Batak Toba ke dalam gaya anime namun tetap mempertahankan makna simbolis dan nilai budaya tersebut?

TEORI DASAR

1. Pengertian Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “penciptaan” mengacu pada kemampuan pikiran untuk memunculkan sesuatu yang baru melalui pemikiran yang imajinatif dan kreatif.

Aprianta et al. (2024:52) mendefinisikan metode penciptaan sebagai pendekatan metode dalam menghasilkan karya seni, tahapan menghasilkan suatu karya seni yang menggambarkan struktur proses artistik sejalan dengan tahapan inspirasi (pembangkitan ide), desain, dan realisasi karya seni.

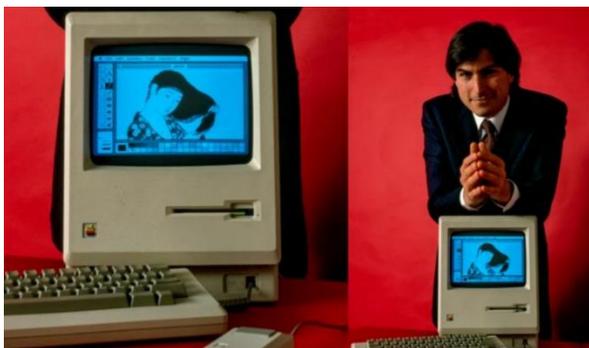
Oleh karena itu, ide dan desain memegang peranan penting dalam terwujudnya proses penciptaan, sehingga menghasilkan produk yang lebih inovatif, kreatif, dan dikenal luas oleh semua kalangan.

2. Pengertian Ilustrasi Digital

Menurut Tim Wahana Komputer dalam buku “Menjadi Seorang Desain Grafis” (2007;108) Gambar ilustrasi adalah jenis visualisasi yang menggunakan isyarat visual untuk menceritakan sebuah cerita atau menjelaskan suatu konsep. Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris “*Illustration*” dengan bentuk kata kerjanya “*to illustrate*”.

Penulis kemudian dapat menarik kesimpulan bahwa gambar ilustrasi adalah representasi visual menggunakan bentuk atau menggunakan gambar sebagai hiasannya.

Menurut Yusa et al. (2024;13) Istilah seni digital mulai dikenal pada awal 1960an ketika seniman mulai mengadopsi komputer sebagai media untuk berkarya seni visual. Salah satu yang memulainya adalah John Whitney yang menciptakan animasi abstrak (Anderson, 2023).



contoh Gambar Ilustrasi Digital karya Bernard Gotfryd

(Sumber: <https://nationalgeographic.grid.id/read/133715199/kilas-balik-sejarah-seni-digital-dari-john-whitney-hingga-nft?page=all>)

Restuningsih et al. (2021;958) menjelaskan seni ilustrasi digital merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan *pen tablet*. Teknik ilustrasi digital mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya tidak memerlukan alat dan bahan yang banyak, dan dapat dengan mudah menggunakan berbagai kuas, warna dan efek yang sudah tersedia sehingga hanya menggunakan suatu *software* atau aplikasi seperti Ibis Paint X, Procreate, Medibang, dan sebagainya.

Segala bentuk karya digital biasanya berwujud data atau file, yang dimana persebarannya dilakukan melalui penggandaan data secara manual melalui *flash disk*, namun juga dapat digandakan dari situs yang digunakan pencipta untuk mengunggah gambar.

Perbedaan unsur dan elemen dalam gambar ilustrasi:

Aspek	Unsur Seni Rupa	Elemen Seni Rupa
Pengertian	Komponen dasar pembentuk karya seni rupa yang menjadi fondasi dalam menciptakan bentuk visual.	Bagian yang lebih spesifik atau turunan dari unsur, yang berfungsi memperkaya dan mengarahkan visual karya.
Cakupan	Bersifat umum dan mendasar.	Bersifat detail dan teknis.
Fungsi	Menjadi dasar penciptaan karya, menentukan karakter visual secara keseluruhan.	Menambahkan kekayaan detail, variasi, dan penekanan dalam karya seni.
Contoh	Garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang.	Garis lurus, garis lengkung, warna primer, warna sekunder, bentuk geometris, bentuk organik.
Peran dalam Karya	Menentukan struktur utama dan identitas visual karya.	Memberi variasi, aksen, dan penekanan untuk memperkuat pesan visual.

Perbedaan unsur dan elemen dapat dijelaskan sebagai berikut:

Menurut Geby (2024) dalam *website* gramedia.com dengan judul “Memahami 9 Unsur Seni Rupa serta Prinsip dan Fungsinya”: Unsur adalah bagian terkecil atau komponen dasar yang langsung terlihat dan menjadi bahan dasar dalam pembentukan sebuah karya seni rupa. Contoh unsur dalam seni rupa meliputi titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang. Unsur ini adalah komponen fisik yang dapat diamati langsung pada karya seni rupa.

Sedangkan, elemen dalam seni rupa merujuk pada unsur-unsur yang sama, yaitu bagian penyusun karya seni yang membentuk keseluruhan karya. Elemen mencakup titik, garis, bidang, warna, dan tekstur. Elemen lebih menekankan pada fungsi bagian-bagian tersebut sebagai komponen penting yang disusun secara artistik dalam karya seni rupa, menurut Tim Editor (2023) dalam *website* kumparan.com dengan judul “Ulasan mengenai Elemen dan Prinsip Seni Rupa.”

Secara ringkas, penulis mengambil kesimpulan bahwa: Unsur dan elemen sebenarnya hampir dianggap sama karena keduanya merujuk pada komponen dasar pembentukan karya seni yang membedakannya hanya unsur merupakan elemen dasar pembentuk sedangkan elemen keseluruhan dari pembentuk elemen dasar. Contohnya, misalnya dalam unsur hanya dikatakan titik, garis, bidang, warna, bentuk, warna, gelap terang, tekstur. Sedangkan, dalam elemen garis putus-putus, garis melekung, lingkaran, persegi dan sebagainya atau bisa dikatakan elemen diperjelaskan apa saja elemen yang digunakan.

3. Pengertian Sampul Buku Tulis

Gunawan (2014:4) menyatakan bahwa sampul depan jurnal berasal dari kata bahasa Inggris “*cover book*” yang berarti “*Put something on top of or in front of (something) in order to protect or conceal it*” (*Oxford Dictionary*) artinya, sampul berfungsi sebagai pelindung. Sampul buku yang didasarkan pada karya Allan Powes pertama kali muncul di Inggris pada abad ke 19, pada saat masyarakat sedang menyelidiki sifat konsumerisme.

(Gunawan, 2014:5) Sampul buku menjadi standar sekitar tahun 1900. Sebelum Perang Dunia I, beberapa genre buku khususnya buku cerita anak-anak mulai menggunakan unsur gambar ilustrasi pada sampul depannya. Namun seiring berjalannya waktu, gambar menjadi semakin umum ditemukan di sampul buku.

Agar sampul buku menonjol dan bersaing dengan buku lain di pasaran, sampul buku harus diperbarui agar mencerminkan tren saat ini, seperti halnya produk lainnya. Evolusi desain

sampul buku juga sejalan dengan perkembangan budaya daerah sebarannya. Beberapa contoh sampul buku tulis bergambar karakter:



contoh Sampul Buku Tulis

(Sumber: <https://www.tokopedia.com/idolmartsurabaya/idolmart-buku-tulis-kiky-isi-38-lembar-1-pack-isi-10-buku-cowok>)

4. Tentang Batak Toba

Asal Mula

Sebelum menjelaskan asal-usul suku Batak, penulis ingin menjelaskan arti suku dan nenek moyang:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), suku diartikan sebagai golongan bangsa, sedangkan suku bangsa adalah kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan sosial lain berdasarkan kesadaran identitas perbedaan kebudayaan, khususnya bahasa, perilaku, atau ciri-ciri biologis.

Dikutip dari buku *Biology Volume II* oleh Cembell, dkk (2020), dalam teori evolusi, spesies yang memiliki leluhur yang sama disebut sebagai turunan bersama. Yang mana nenek moyang juga dapat dikatakan sebagai leluhur, turunan, atau kelompok manusia yang hidup di masa lalu. Menurut tesaurus bahasa Indonesia, kata lain dari nenek moyang yakni: asal mula, leluhur, pendahulu, ataupun sesepuh.

Masuk ke pembahasan, menurut buku Margondang Sabangunan Manerser Sauduran 1.300 Umpama, Umpasa dan Pandohan Adat Budaya Batak, karya Drs. R.M. Simatupang (2017): Suku Batak telah menerima bahwa nenek moyangnya berasal dari Sianjur Mulamula, Dolok Pusuk Bukit, di pinggiran Danau Toba. Dari *huta* (kampung) Sianjur Mulamula itulah kemudian menyebar ke seluruh penjuru di Tapanuli bahkan penyebarannya sampai

ke Gayo, Alas, Komeriing, Lampung dan Filipina tepatnya di desa Batak, Provinsi Ilocos Utara. Sudah diakui sepenuhnya dikarenakan berbagai benda bersejarah terdapat di Sianjur Mulamula seperti Batu Hobon, Losung Pusuk Buhit, Batu Partonggoan, Batu Pargasipan Muat Siboru Pareme, dan masih banyak lagi. Dilihat dari segi ukuran batu-batu tersebut digolongkan sebagai batu zaman Megalitikum yang ukurannya besar-besar. Di Pulau Samosir pula terdapat situs arkeologi, fosil-fosil atau tulang belulang makhluk hidup dan lain sebagainya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan Lembaga Bahasa, kata Batak memiliki arti petualang, pengembara. Sedangkan dalam kata kerja pembatak yang berarti bertualang, melanglang, dan menggembara.

Ada kelompok ahli yang mengatakan bahwa suku Batak datang dari Negrito, Hindia Belanda, terus ke Asia Tenggara melalui daerah segitiga diantara Burma (sekarang Myanmar), Laos dan Thailand. Versi kelompok ahli yang lain mengatakan bahwa orang Batak datang dari Yunan, dataran Tiongkok (Cina), menyebrang ke Taiwan terus ke Filipina menyebrang ke Sulawesi dan perjalanan diteruskan ke Pulau Sumatera, masuk ke Barus ke daerah pegunungan Humbang dan terus ke Sianjur Mulamula. Ada kelompok ahli yang mengatakan bukan dari Taiwan dulu melainkan dari Teluk Tonkin, setelah itu melalui Vietnam terlebih dahulu. Ada juga yang mengatakan dari Vietnam bagian Utara masuk ke daerah Champa yang terletak di Kamboja dan Thailand menyeberangi Selat Malaka terus ke Sianjur Mulamula. Semua pendapat yang dijelaskan tadi masih terus dikaji dan masih memerlukan penelitian karena pendapat diatas dikaji dari berbagai sudut seperti kesamaan dalam bahasa, bentuk tubuh, adat budaya, karakter, dan lain-lain.

Kesamaan budaya antara suku bangsa tersebut terlihat dari adanya “budaya sapa” atau tempat makan bersama semua anggota keluarga besar, ada juga budaya “saong-saong” atau tutup kepala agar tidak terkena panas swak menjunjung beban berat disawah, dan juga “Sangsang” yaitu makanan khas suku Batak yang biasanya terbuat dari daging babi cingcang yang dicampur darah terdapat juga di daerah Guang Dong, China Selatan.

Letak Geografis

Tim Penyusun Buku Kebudayaan dan Pariwisata Sumut (2021;161-162) menyatakan bahwa masyarakat Batak Toba adalah sekelompok masyarakat yang bertempat tinggal di dekat Danau Toba. Namun seiring dengan berlangsungnya interaksi sosial dan pertumbuhan wilayah, masyarakat Batak Toba berpindah ke berbagai daerah khususnya:

- a. Kabupaten Tapanuli Utara, ibukota Tarutung.

- b. Kabupaten Humbang Hasundutan, ibukota Dolok Sanggul.
- c. Kabupaten Toba, ibukota Balige. Sebelumnya kabupaten ini bernama Toba Samosir, namun mengalami perubahan nama menjadi kabupaten Toba yang disahkan melalui PP (Peraturan Pemerintah) No. 14 Tahun 2020 dan ditanda tangani oleh bapak Presiden Joko Widodo tanggal 26 Februari 2020.
- d. Kabupaten Samosir, merupakan satu-satunya kabupaten yang berada di Pulau Samosir dengan ibu kota Pangururan.
- e. Kabupaten Dairi, ibukota Sidikalang.

5. Kartun Jepang (Anime)

Menurut Aryani (2014; iii), Anime atau animasi adalah salah satu yang gaya menggambar yang berasal dari Jepang. Setiap anime memiliki banyak *style* (gaya) dan berbeda tergantung siapa yang membuatnya. Citra budaya populer seringkali menjadi tempat berkembangbiaknya seni komersial dan seni rupa. Mode dan trendi budaya sering kali berdampak langsung pada seni dan desain suatu gambar. Seiring berjalannya waktu, karya-karya tersebut dapat menjadi representasi ikonik dari budaya tersebut, dan nantinya dapat berdiri sendiri sebagai karya seni yang hebat. Sebagian besar anime memiliki visual efek khusus yang membuat gambar ini begitu unik dan menakjubkan secara visual. Visual efek adalah cara terbaik untuk menghadirkan kesan drama dan ketertarikan pada setiap karya. Hal itu yang membuat menarik perhatian dan harus selalu menawan secara visual.

Style Menggambar Anime

a. *Chibi*

Menurut Espinosa & Robert (2023;5), *chibi* adalah gaya menggambar anime dimana karakter diberikan sentuhan menggemaskan yang menyerupai anak-anak (dengan badan kecil, kepala besar, dan mata besar). Contoh *chibi* antara lain:



artstyle chibi dua kepala, artstyle chibi empat kepala

(Sumber: <https://www.deviantart.com/sasucchi95/art/chibi-commission-747092525>)

(Sumber: <https://www.deviantart.com/hyanna-natsu/art/Video-Commission-Magic-Potion-774533020>)

b. Anime biasa

Anime adalah gaya gambar dari kartun yang mana penggambarannya biasanya menggunakan fitur mata besar, dagu lancip, figur hidung dan bibir hanya digambarkan dengan garis tanpa *shading* karena lebih mengutamakan kesan imut



artstyle anime biasanya (Sailor Moon)

(Sumber: <https://www.deviantart.com/maffo1989/art/Sailor-Moon-258641109>)

c. Anime Semi Realistis

Anime semi realistis adalah gabungan dari gambar kartun yang mana anime biasanya digambar dengan menggunakan *style* bermata besar namun tidak memiliki fitur seperti hidung dan mulut yang jelas. Yang berarti semi realistis adalah gabungan dari seni

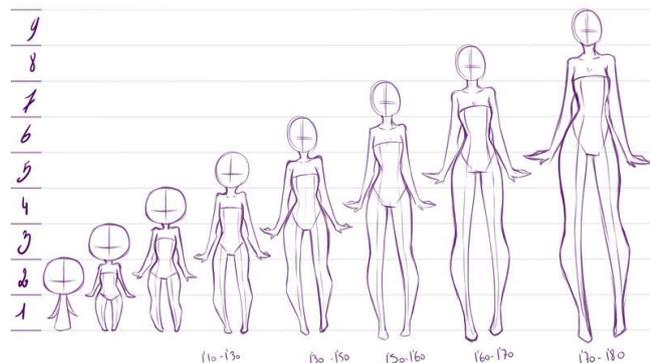
gambar kartun dan gaya realistis seperti memiliki fitur hidung dan bibir selayaknya manusia pada umumnya namun tetap menggambarkan mata yang agak besar tidak seperti manusia pada umumnya.



artstyle semi Realis anime

(Sumber: Instagram: @viveryllis)

Berikut proporsi dalam menggambar anime dan *chibi*, jika dibuat skemanya:



Skema proporsi tubuh *anime* mulai dari *chibi* sampai dewasa

(Sumber: [https://www.deviantart.com/rika-dono/art/2-to-9-heads-MY-LIKES-](https://www.deviantart.com/rika-dono/art/2-to-9-heads-MY-LIKES-ABOUT-ANIME-ANATOMY-494431607)

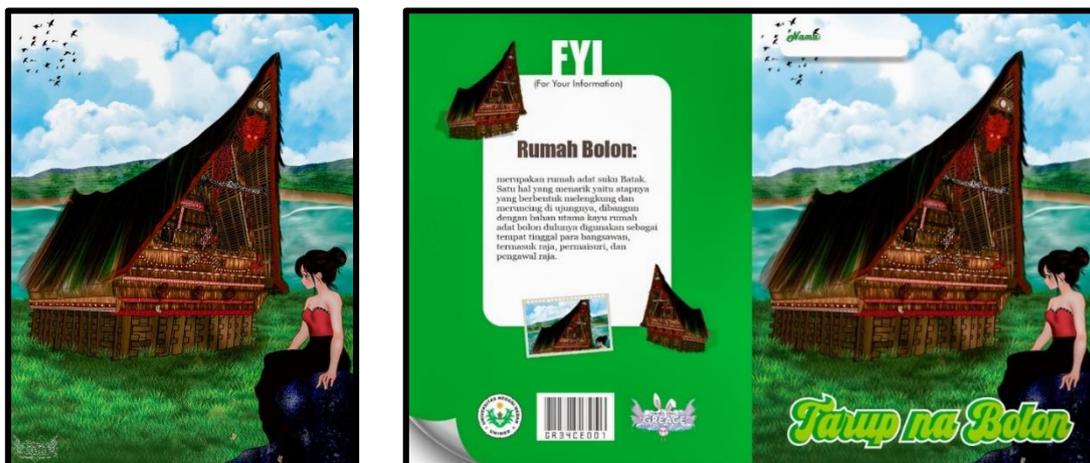
ABOUT-

ANIME-ANATOMY-494431607)

HASIL PENCIPTAAN

Penulis menghasilkan 12 (dua belas) karya. Semua karya di desain dan dirancang semenarik serta sekreatif mungkin, berikut adalah hasil karyanya:

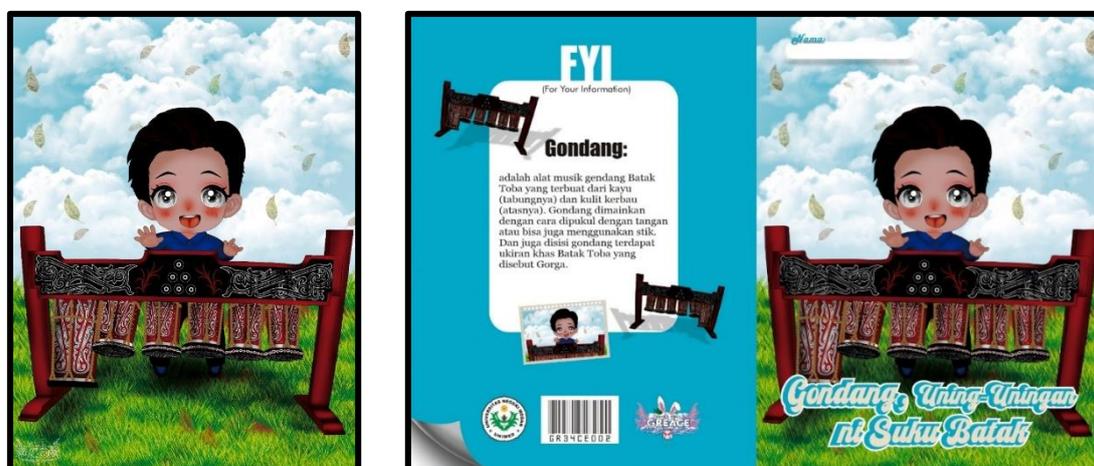
Karya 1: Tarup na Bolon



Dekripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari Rumah Bolon (rumah adat khas Batak Toba) yang tenang namun megah dan kuat. Danau Toba dan Bukit Barisan sebagai *background* yang digambarkan secara detail dan penuh warna khas Batak yaitu merah, putih dan hitam. Rumah Bolon tampil sebagai simbol warisan budaya dengan atap yang tinggi, dan hiasan gorga yang khas. Penggambaran gadis kecil yang duduk dibatu dihadapan Rumah Bolon itu seperti penjaga setia mengingatkan bahwa rumah itu bukan hanya milik satu generasi tapi milik masa lalu, masa kini dan masa depan. Dimana gadis kecil itu mewakili generasi muda yang mulai melihat budaya bukanlah sesuatu yang kuno tetapi sesuatu yang unik dan penuh makna untuk dipertahankan ataupun diperkenalkan.

Karya 2: Gondang, Uning-Uningan Ni Suku Batak



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari seorang anak lelaki kecil berdiri dibalik deretan gondang (alat musik tradisional khas Batak Toba) yang biasanya dimainkan dalam upacara adat dan perayaan suku Batak Toba. Dengan penggambaran chibi dimana mata yang berkilauan, besar dan senyuman lebar. Yang menggambarkan semangat dan rasa cinta pada budaya yang diwariskan kepada generasi muda. Gondang yang digambarkan disini tergantung berjajar berhiasakan ornamen gorga yang menggunakan warna khas Batak yaitu: merah, putih, dan hitam. Gaya visual chibi yang imut memberikan kesan bahwa budaya dapat terus hidup dan berkembang dari tangan-tangan generasi muda yang penuh rasa ingin tahu. Awan-awan putih yang ada di langit biru dan daun-daun kering yang melayang tertiuip angin menghadirkan suasana ringan tampak seakan alam ikut menari mengikuti irama gondang dengan penuh keceriaan.

Karya 3: Si Butet

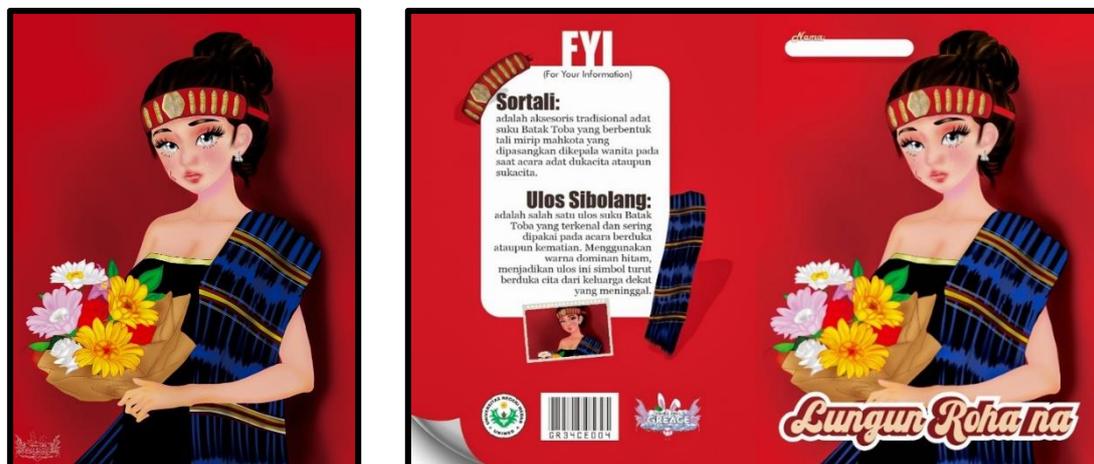


Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari gadis muda yang berdiri anggun dipinggir Danau Toba dengan ekspresi wajah yang lembut namun penuh makna. Kedua lengannya menyilang di depan dada, seolah-olah sedang meresapi hembusan angin dan keindahan tenangnya Danau Toba. Ia mengenakan ulos ragi hotang yang biasanya digunakan pada saat upacara suka dimana melambangkan kekuatan. sesuai dengan warnanya yaitu merah yang berpadu dengan garis-garis emas dalam tenunan ulos ini menegaskan martabat, keberanian yang dapat diwariskan secara turun-temurun. Di kepalanya dipakaikan sortali khas Batak berwarna merah dengan ornamen yang terbuat dari emas dan hiasan daun sirih di sisi kepalanya mewakili simbol keterhubungan dengan alam. Tangannya memegang setangkai mawar putih melambangkan kemurnian ataupun harapan yang suci. Di lehernya menggunakan kalung, yang mewakili

kekuatan spiritual dan perlindungan dari leluhur. Latar belakang Bukit Barisan yang menghiasi Danau Toba dengan air Danau yang memantulkan cahaya matahari.

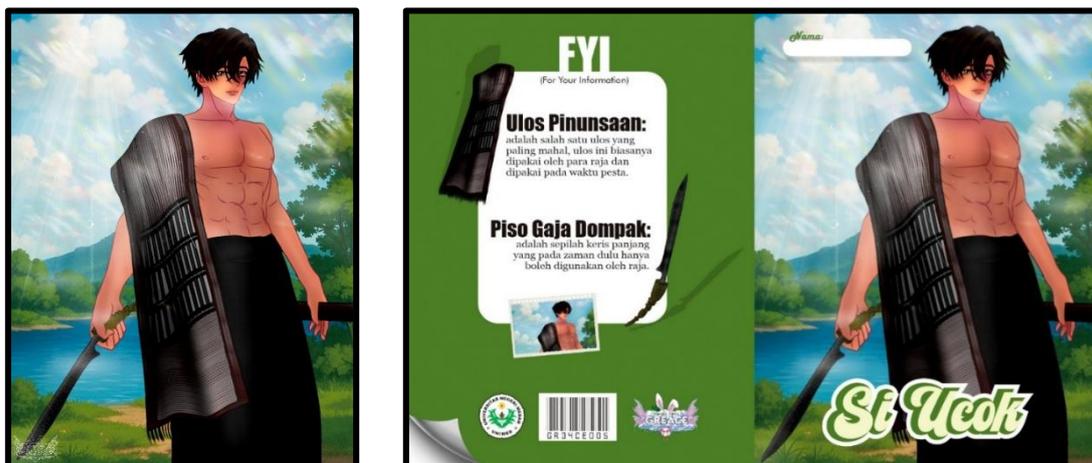
Karya 4: Lungun Roha Na



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari seorang perempuan yang berdiri dihadapan latar merah polos, menggambarkan suasana batin, ekspresi wajah yang penuh air mata yang menyuarakan duka namun tertahan. Yang Ia mengenakan busana adat Batak Toba dengan nuansa kontemporer, diantaranya: balutan kain hitam dilengkapi ulos Sibolang, salah satu jenis ulos yang identik dengan warna biru tua dengan pola garis yang berulang. Ulos ini secara tradisional digunakan dalam upacara penting, seperti situasi berduka atau penghormatan yang memperkuat suasana batin sosok tersebut. Ditangannya memegang sebuket bunga berwarna-warni dibungkus kertas coklat sederhana. Bunga- bunga ini menjadi kontras yaitu kehidupan, harapan dan penghormatan, yang dimaknai persembahan dan bentuk penghormatan terhadap seseorang yang telah tiada atau kenangan yang tidak terlupakan. Kepalanya dihiasai dengan sortali yang membingkai wajahnya secara megah. Anting mutiara menambahkan sentuhan kelembutan dan elegan, mempertegas perpaduan antara kekuatan dan keanggunan seorang perempuan Batak Toba.

Karya 5: Si Ucok



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari sosok laki-laki muda, yang penuh dengan kharisma, dimana ia dapat menyatu dengan alam sekitarnya. Matahari pagi yang menembus awan, menciptakan sorotan cahaya seperti mendapat restu dari langit kepada sang tokoh. Sosok ini mengenakan Ulos Pinunsaan, salah satu jenis ulos paling sakral dalam budaya Batak Toba. Ulos ini dipakai menyilang di bahu kirinya yang memancarkan wibawa dan makna simbolis yang mendalam karena ulos ini sering kali diberikan kepada orang yang sangat dihormati, seperti raja atau pemimpin adat, yang penuh makna spiritual dan simbol kehangatan dan warisan yang tidak lekang oleh waktu. Sarung hitam yang dipakai di bagian bawahnya memperkuat citra yang kuat. Di tangannya memegang Piso Gaja Dompok, senjata pusaka Batak Toba yang melambangkan kekuasaan, kehormatan dan semangat juang. Sosok ini adalah visualisasi dari pemimpin dari generasi muda yang berdiri diantara dunia modern namun masih memegang teguh adat istiadat.

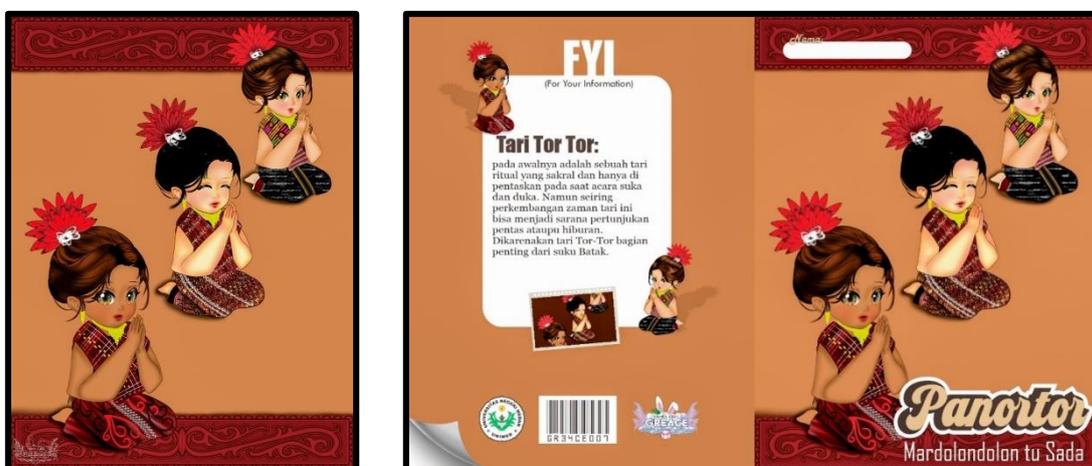
Karya 6: Si Gale-Gale



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari patung si Gale-Gale berdiri dengan megah ditengah panggung kecil, mengenakan ulos yaitu simbol kehormatan dalam adat Batak. Dahulu, ia menari dalam upacara kematian (pengganti anak yang telah tiada). Kini ia menjadi pusat perhatian dari anak-anak dari berbagai belahan dunia, yang menari bukan karena duka, tetapi karena kekaguman, maka dari itu digambarkan dalam gaya chibi yang ceria. Dengan kustom bernuansa Batak yang dihiasi ulos, mereka bergerak dalam berbagai harmoni, mengikuti gerakan tari si Gale-Gale. Setiap ayunan tangan dan langkah kaki membawa semangat baru bagi warisan tradisional. Latar karya berupa padang rumput yang luas dan langit biru yang cerah menambahkan kesan damai. Bunga-bunga yang tumbuh di padang rumput itu menjadi simbol kehidupan yang terus berkembang dari akar tradisi.

Karya 7: Panortor: Mardolondolon Tu Sada



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari Tari Tor-Tor, sebuah tarian tradisional suku Batak Toba yang sakral dengan tangan yang dirapatkan di dada dan duduk dalam posisi bersila ini menggambarkan bagian awal dari rangkaian awal yang biasanya dilakukan dalam pesta adat Batak seperti mengulos ataupun pesta adat lainnya. Mereka mengenakan busana adat dengan sentuhan tenunan Batak yang digambarkan dengan berbagai motif yang bukan yang mempercantik tampilan visual tetapi juga sebagai filosofi hidup. Di kepala penari terdapat hiasan bunga merah diatas sanggul, menciptakan kesan anggun sekaligus ceria ditambah aksesoris seperti kalung, anting yang keemasan memberikan kesan anggun dan megah. Latar belakang yang polos dengan ornamen gorga Batak dibagian atas dan bawah yang menekankan fokus penuh pada ekspresi pada penari Tor-Tor dan digambarkan dengan sosok chibi (anak kecil) dimana karakter ini menghadirkan semangat dan penuh keceriaan, sehingga di tangan generasi yang akan datang terus hidup dan berkembang.

Karya 8: Dua Roha Sada Abahan

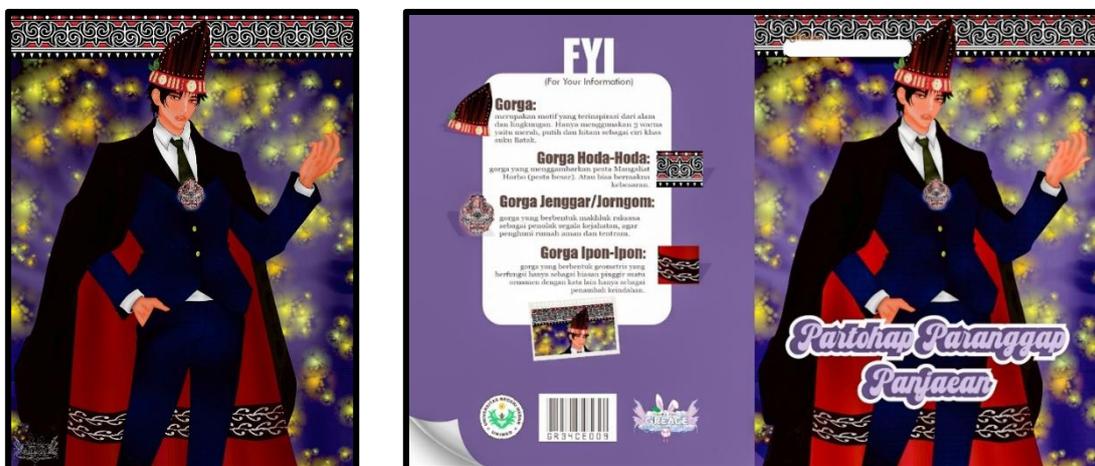


Deskripsi Karya:

Karya ini menggambarkan sepasang anak kecil, laki-laki dan perempuan dalam balutan busana adat Batak Toba yang kaya akan makna dan budaya. Terinspirasi dari semangat cinta akan budaya sejak usia dini, keduanya digambarkan dalam gaya visual chibi berwajah imut, mata besar berkilau dan senyum ceria. Penggambaran ini mencerminkan kehangatan dan harapan akan keberlanjutan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Dimana laki-laki mengenakan ulos dan ikat kepala yang terbuat dari kain ulos yang disebut Tali Ragi Sakkar yang hampir sama dengan topi namun ujungnya tajam ke atas yang menjadi tanda pemimpin dengan penuh ornamen emas serta membawa tongkat Tunggal Panaluan bersimbol perlindungan. Sementara perempuan mengenakan balutan ulos rapi lengkap dengan Sortali

dihiasi ornamen emas dan daun sirih menyiratkan kesuburan dan keluhuran dalam budaya Batak Toba.

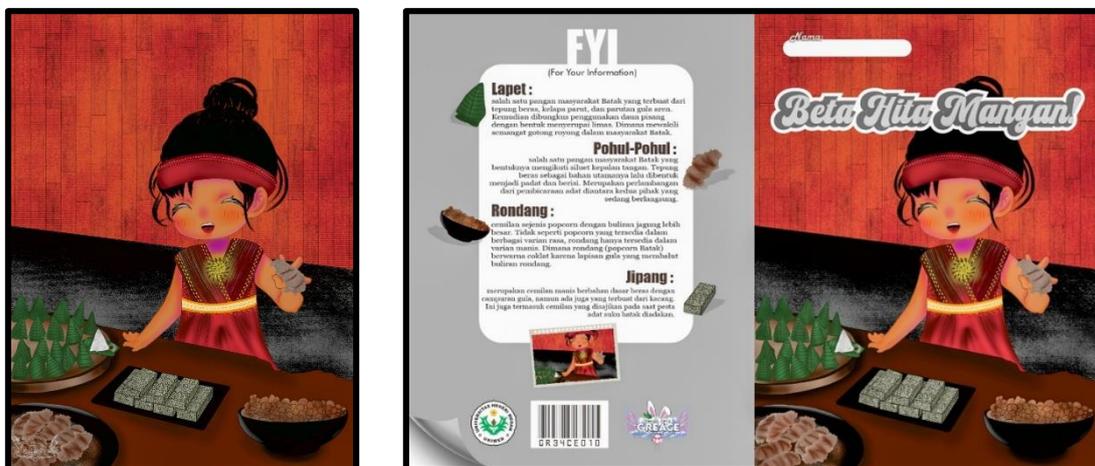
Karya 9: Partohap Paranggap Panjaean



Deskripsi Karya:

Karya ini menggambarkan sosok lelaki berpenampilan gagah, mengenakan jas biru tua dan juga jubah merah dengan motif gorga khas Batak Toba. Ia berdiri gagah dengan bonang-bonang (penutup kepala yang menjulang tinggi) yang merupakan elemen tradisional khas Batak Toba sebagai penanda identitas budayanya. Motif gorga diantaranya motif gorga hoda-hoda, gorga jenggar/jorngom, dan gorga ipon-ipon yang menghiasi bagian atas dan bagian dalam jubahnya, yang menciptakan harmoni antara kekuatan budaya dan estetika masa depan. Latar belakang penuh percikan cahaya kuning keemasan dan ungu menambahkan nuansa spiritual dan magis yang memperkuat kesan bahwa sang lelaki adalah pelindung nilai-nilai warisan.

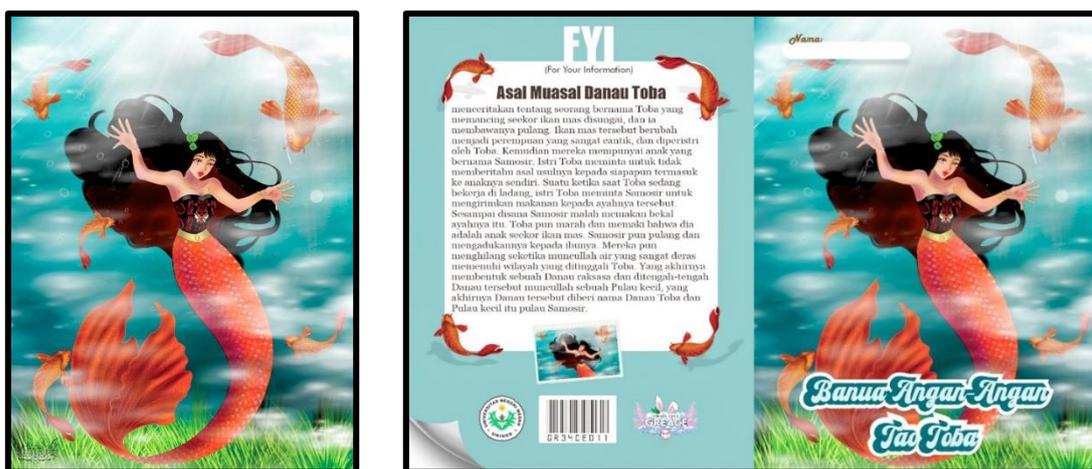
Karya 10: Beta Hita Mangan!



Deskripsi Karya:

Karya ini menggambarkan seorang gadis kecil yang ceria dan tersenyum di hadapan aneka jajanan tradisional khas Batak Toba. Ia mengenakan busana adat berwarna merah dengan aksesoris peyet khas yang dipakai dibaju Batak, serta Sortali (ikat kepala Batak) yang menjadi simbol identitas. Di atas meja tersedia lapet (kue kukus dari tepung beras dan kelapa dengan balutan daun pisang), pohul-pohul (kue dari tepung beras yang dikepal dengan tangan sebagai simbol keteguhan), rondang (jajanan mirip *popcorn* khas Batak yang tersedia hanya dalam rasa manis, serta jipang (olahan jajanan yang terbuat dari olahan beras ketan dan gula merah yang melekat). Latar belakang tekstur kayu memperkuat kesan hangat dari ruang keluarga tradisional Batak.

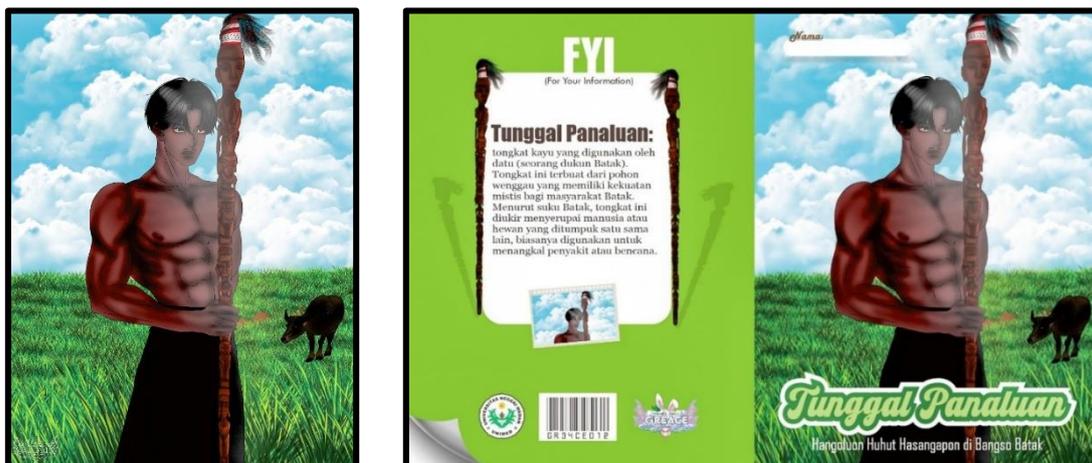
Karya 11: Banua Angan-Angan Tao Toba



Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari legenda asal usul Danau Toba, dimana disini penulis menggambarkan ikan mas menjadi sosok perempuan cantik berwujud duyung dengan *style* anime yang lebih menarik. Dengan rambut hitam panjang yang terurai di kedalaman Danau Toba dengan ekor duyung yang merah keemasan yang seperti berenang karena ia menari bersama ikan mas lainnya. Penutup dadanya bermotif gorga Batak Toba seperti gorga jenggar dan gorga hoda-hoda yang menjadi penanda identitas budaya yang kuat.

Karya 12: Tunggal Panaluan: Hangoluon Huhut Hasangapon di Bangso Batak



Deskripsi Karya:

Karya ini menggambarkan seorang bertubuh tegap dan kuat digambarkan memegang Tunggal Panaluan (tongkat sakral dalam budaya Batak Toba yang di ukir menyerupai bentuk manusia ataupun hewan yang di tumpuk menjadi satu), sosok lelaki ini menjadi gambaran penjaga adat dan pewaris nilai-nilai luhur yang diwariskan. Sosok lelaki disini berdiri tegap ditengah padang rumput menyimbolkan kekuatan, kewibawaan dan keterhubungannya dengan roh leluhur. Untuk latar belakang, seniman menggambarkan hamparan padang rumput yang luas dan awan-awan yang cerah di langit pagi. Ditambah seekor kerbau yang menjadi simbol kehidupan agraris masyarakat Batak yang dapat menyatu dengan alam. Anatomi yang digambarkan kuat menambahkan kesan heroik dan sakral dari karya ini.

KESIMPULAN

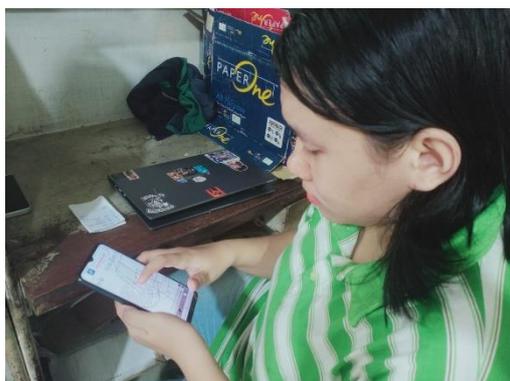
Pembuatan gambar ilustrasi pada sampul buku tulis dengan tema kebudayaan Batak Toba menggunakan (*style*) gaya kartun Jepang (anime) merupakan inovasi dalam bidang seni rupa yang bertujuan untuk melestarikan budaya suku Batak Toba melalui media populer yaitu *art style* anime. Oleh karena itu, penggabungan antara elemen budaya tradisional dengan penggambaran anime menjadi strategi yang relevan untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal secara kreatif dan efektif.

Menurut penulis sendiri, pemilihan sampul buku tulis sebagai media penerapan ilustrasi memiliki pertimbangan strategis. Buku tulis merupakan salah satu perlengkapan belajar yang digunakan hampir setiap hari oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan. Strategi ini efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, mengajak siswa mengenal lebih dalam kebudayaan suku Batak Toba, dan membangun rasa bangga terhadap identitas lokal mereka. Karya ini

menunjukkan bahwa pengenalan budaya dapat dilakukan melalui pendekatan visual yang kreatif, memadukan antara seni tradisional dan seni kontemporer untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih dekat dengan generasi muda. Penulis ingin karya ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sekolah terhadap identitas lokal dan mendorong mereka untuk mempelajari, memahami, serta melestarikan budaya leluhur mereka.

Secara keseluruhan, pembuatan ilustrasi pada sampul buku tulis bergaya anime ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya Batak Toba, tetapi juga memperkuat identitas budaya Indonesia di tengah arus globalisasi. Model penggabungan seni tradisional dan modern seperti ini diharapkan dapat menginspirasi penciptaan karya-karya lain yang mengangkat kekayaan budaya daerah, sehingga keberagaman budaya bangsa dapat terus hidup, berkembang, dan diwariskan kepada generasi mendatang. Dengan demikian, keberagaman budaya bangsa dapat terus hidup, berkembang, dan diwariskan kepada generasi berikutnya, sekaligus menjadi bagian dari kebanggaan nasional yang dikenal di kancah internasional.

LAMPIRAN GAMBAR PROSES PEMBUATAN



Tahap Sketsa (menggunakan *smartphone* Samsung)



Tahap Penambahan Detail (menggunakan *smartphone* Samsung)



Tahap Inking (menggunakan *laptop* ASUS)



Tahap Pewarnaan (menggunakan *laptop* ASUS)

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Aryani, E.D. 2014. Mudah Belajar Bahasa Jepang Melalui Anime. Jagakarsa: Transmedia.
- Brenner, R.E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. United States of America: Greenwood Publishing Group.
- Dianawati, A. 2002. Mengenal Alam & Budaya Indonesia. Jakarta Selatan: WahyuMedia.
- Espinosa, R. & Robert A. 2023. *How to Draw Chibi*. San Antonio: Antarctic Press Production.
- Leong, S. 2019. *Drawing Manga Heroines & Heroes: An interactive guide to drawing anime characters, props, and scenes step by step*. United States of America: Quarto Publishing Group.
- Jannah, Mella. 2023. Desain Grafis Itu Ada Ilmunya, Sebuah Panduan Lengkap tentang Desain dan Komposisi. Bantul: Anak Hebat Indonesia.
- Situmorang, J. 2021. Asal-Usul, dan Tradisi Budaya Batak Toba. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Studio Imagiks. 2006. *The Mechanics of Anime and Manga: Drawing an Anime or Manga Character from Concept to Color*. United States of America: Wordware Publishing, Inc.
- Tim Penyusun. 2021. Budaya dan Kepariwisata Sumatera Utara. Medan: Unimed Press.
- Wahana Komputer. 2007. Menjadi Seorang Desain Grafis. Yogyakarta: CV. Andi Offset (Penerbit Andi).
- Yulianto. 2018. Buku Sakti Kuasai Desain Grafis. Yogyakarta: Penerbit Start Up.

Jurnal:

- Alvionita, M. et al. 2023. Perancangan Art Book Desain Karakter untuk Melestarikan Pakaian dan Kesenian Tradisional Jawa. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*. 8 (1) 169-182.
- Djatiprambudi D. 2017. Penciptaan Seni sebagai Penelitian. Seminar Nasional Seni dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain". 1 (1) 24-30.
- Firdausya, L.Z. dan Dicky P.O. 2023. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Era Digital Abad 21. *Talijagad: Journal Unusida*. 1 (3) 14-18.
- Fiqhri, Z. 2024. Pesan Ilustrasi Karakter Ikan Lumba-lumba pada Visual Karya Arsitektur. *Jurnal Citra Dimensi: "Meditation in Futuristic Dolphin Cabin Forest"*. 1 (2) 7-13.
- Gunawan, G.S. 2014. Pengaruh Sampul Depan Novel *Teenlit* Terhadap Minat Beli Masyarakat. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1 (4) 1-13.
- Hermita, R. & Noprita E.S. 2020. Penerapan Ornamen Motif Gorga pada Hiasan Dinding. *Jurnal Proporsi*. 6 (1) 44-55.

- Nofia, V.S.S. dan Muhammad R.B. 2022. Analisis Semiotika Roland Barthes pada Sampul Buku Five Little Pings Karya Agatha Christie. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. 2 (2) 143-154.
- Rahmat S.P.N. 2021. Transformasi Dokumen Komunikasi Visual Sampul Buku Digital dalam Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Sosial Budaya Bidang Desain Komunikasi Visual. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*. 10 (1) 172-183.
- Restuningsih, J. et al. 2021. Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Al-Hakim*. 14 (2) 957-971.
- Saragih, D. et al. 2019. Kajian Ornamen Gorga di Rumah Adat Batak Toba (Studi Kasus: di Kawasan Desa Wisata Tomok, Huta Siallagan dan Huta Bolon di Kabupaten Samosir. *Jurnal Arsitektur Alur*. 2 (1) 1-14.
- Simanjuntak, I.A.J. et al. 2017. Perlindungan Hukum Akibat Pembatalan Pendaftaran Hak Cipta. Studi Kasus Pembatalan Pendaftaran Hak Cipta Seni Motif Sampul Buku Tulis di Pengadilan Niaga Semarang. 6 (2) 1-14.
- Sonjaya, F. 2022. Pesan Ilustrasi Karakter Ikan Lumba-lumba pada Visual Karya Arsitektur. *Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 4 (2) 110-116.
- Tarigan, K.E. 2020. *Semiotic Ideology of Translation in the Culture Text*. *Jurnal Education and development*. 8 (3) 250-255.
- Teng, Muhammad. 2017. Filsafat kebudayaan dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah). *Jurnal Ilmu Budaya*. 5 (1) 69-75.
- Sitanggang, Natalia. 2020. Etnomatematika: Eksplorasi Alat Musik Tradisional Khas Batak Toba. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*. 4 (1) 57-62.

Web:

- <https://tirto.id/mengenal-rumah-adat-bolon-sumatera-utara-konstruksi-fungsinya-gm2q>. 10 Juli 2024/07:59:30.
- <https://travel.kompas.com/read/2019/12/12/200600027/14-jenis-ulos-kain-kebanggaan-suku-batak>. 15 Juli 2024/08:09:01.
- <https://sumut.idntimes.com/science/discovery/doni-hermawan-1/mengenal-tari-sigale-gale-pengiring-upacara-kematian-di-samosir?page=all>. 15 Juli 2024/08:20:25.
- <https://www.gramedia.com/literasi/tari-tor-tor/>. 17 Juli 2024/10:01:57.
- <https://www.pariwisatasumut.net/2014/11/dalam-balutan-busana-batak-toba.html>. 17 Juli 2024/10:42:05.
- <https://buku.kompas.com/read/4293/mengenal-kue-lapet-khas-batak-kue-tradisional-nusantara-yang-autentik>. 20 Juli 2024/13:05:11.
- <https://parboabo.com/pohul-pohul>. 20 Juli 2024/15:20:24.
- <https://lifestyle.bisnis.com/read/20210508/223/1392069/antara-bipang-dan-jipang-kuliner-indonesia-yang-punya-kemiripan-nama>. 20 Juli 2024/15:35:24.
- <https://food.detik.com/berita-boga/d-6763436/rondang-popcorn-batak-yang-jadi-suguhan-khas-pesta-adat>. 20 Juli 2024/15:40:32.

Greace Ananda Silaban, Raden Burhan S.N.D., S.Pd., M.Ds., Drs. Onggal Sihite, M.Si., Drs. Khaerul Saleh, M.Sn., Muslim, S.Pd., M.Pd. : Pembuatan Gambar Ilustrasi Pada Sampul Buku Tulis Dengan Tema Kebudayaan Batak Toba Menggunakan Style Kartun Jepang (Anime) Versi 2

<https://www.kbbi.divedigital.id/2020/09/apa-itu-alat-dan-bahan-mengetahui.html>. 21 Juli 2024/10:00:04.