



## PENERAPAN MOTIF RAGAM HIAS MELAYU DAN BATAK KE DALAM VISUAL *CHIBI* SEBAGAI EKSPRESI DARI BUDAYA LOKAL

### *APPLICATION OF MALAY AND BATAK DECORATIVE MOTIFS INTO CHIBI VISUALS AS AN EXPRESSION OF LOCAL CULTURE*

Ayu Putri Aprillia<sup>1</sup>, Raden Burhan Surya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: [ponselfalya20@gmail.com](mailto:ponselfalya20@gmail.com)<sup>1</sup>, [radenburhan@unimed.ac.id](mailto:radenburhan@unimed.ac.id)<sup>2</sup>

#### Article Info

##### Article history :

Received : 13-09-2025

Revised : 15-09-2025

Accepted : 17-09-2025

Published : 19-09-2025

#### Abstract

*This study aims to integrate Malay and Batak decorative motifs into chibi-style character illustrations as a medium for expressing local culture. The background of this research is the challenge of globalization, which has weakened the existence of traditional motifs in the lives of younger generations. Through character design, this study seeks to bridge traditional values with contemporary visual language that is more familiar and appealing to youth. The method employed follows the stages of artistic creation proposed by Gustami, namely exploration, design, and realization. The results of this research are chibi character designs applied to acrylic keychain products, featuring traditional motifs such as pucuk rebung, gorga, and songket. The analysis shows that incorporating local cultural motifs into chibi visuals is effective in preserving traditional identity while presenting modern aesthetics that resonate with contemporary audiences. Thus, the work not only carries artistic value but also serves as a strategic medium for cultural preservation through innovative and communicative visual design.*

**Keywords:** *Chibi, Malay Decorative Motifs, Batak Decorative Motifs*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan motif ragam hias Melayu dan Batak ke dalam ilustrasi karakter bergaya chibi sebagai media ekspresi budaya lokal. Latar belakang penelitian didasari oleh tantangan globalisasi yang menyebabkan melemahnya eksistensi motif tradisional dalam kehidupan generasi muda. Melalui pendekatan desain karakter, penelitian ini mencoba menjembatani nilai tradisi dengan bahasa visual kontemporer yang lebih akrab di kalangan anak muda. Metode yang digunakan mengacu pada tahapan penciptaan karya menurut Gustami, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil penelitian berupa rancangan karakter chibi yang dituangkan ke dalam produk gantungan kunci akrilik, dengan menampilkan detail motif tradisional seperti pucuk rebung, gorga, dan songket. Analisis menunjukkan bahwa penerapan motif budaya lokal ke dalam gaya chibi mampu mempertahankan identitas tradisional sekaligus menghadirkan estetika modern yang diminati generasi muda. Dengan demikian, karya ini tidak hanya bernilai artistik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana strategis pelestarian budaya melalui media visual yang inovatif dan komunikatif.

**Kata Kunci:** *Chibi, Ragam Hias Melayu, Ragam Hias Batak*

#### PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang terus berkembang pesat, arus budaya global—khususnya budaya populer dari luar negeri—semakin mendominasi kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama generasi muda. Kehadiran internet, media sosial, serta kemajuan teknologi informasi telah mempercepat penyebaran tren visual modern, mulai dari gaya berpakaian, musik, hingga desain grafis. Budaya lokal pun menghadapi tantangan besar untuk tetap eksis dan relevan di tengah



gelombang modernisasi tersebut. Banyak warisan budaya tradisional mulai kehilangan daya tariknya, bahkan terlupakan, karena dianggap ketinggalan zaman atau tidak sesuai dengan selera visual masa kini.

Salah satu bentuk kekayaan budaya yang memiliki risiko pelunturan nilai adalah motif ragam hias tradisional. Motif ini bukan hanya unsur dekoratif semata, melainkan juga cerminan dari identitas, filosofi, dan nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat lokal. Di antara beragam motif yang ada di Nusantara, motif ragam hias dari etnis Melayu dan Batak di Sumatera Utara menjadi contoh dari warisan budaya visual yang sarat makna. Motif-motif tersebut mencerminkan hubungan manusia dengan alam, spiritualitas, serta norma-norma kehidupan dalam masyarakat adat. Sayangnya, terbatasnya media kreatif yang mampu mengemas dan menyampaikan nilai-nilai ini dalam bahasa visual modern masih sangat terbatas dan menjadi kendala dalam proses pelestariannya.

Untuk merespon tantangan tersebut, perlu dilakukan pendekatan yang mampu menjembatani dunia tradisional dengan dunia kontemporer, terutama yang dapat berbicara dalam "bahasa visual" yang dimengerti dan disukai oleh generasi muda. Salah satu strategi yang relevan dan komunikatif adalah melalui desain karakter bergaya *chibi*.

Secara umum, karakter adalah representasi dari tokoh atau individu yang memiliki ciri khas tertentu, baik dalam bentuk fiksi maupun nyata. Dalam berbagai bidang seperti sastra, film, dan seni visual, karakter berfungsi sebagai perwujudan dari ide, emosi, nilai, dan cerita yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Karakter dapat diciptakan berdasarkan manusia, hewan, makhluk mitologi, atau bahkan objek yang dianimasikan, dan biasanya dilengkapi dengan identitas yang kuat seperti nama, latar belakang, kepribadian, hingga tujuan tertentu dalam narasi.

Sementara itu, dalam konteks seni visual dan desain, karakter merujuk pada representasi tokoh dalam bentuk ilustrasi atau bentuk visual lainnya yang dirancang dengan identitas visual dan naratif yang khas. Karakter visual memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan atau tema tertentu kepada audiens, baik secara langsung maupun simbolis. Karakter yang kuat dapat menjadi ikon budaya baru, mudah dikenali, serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial maupun budaya secara visual.

Pemilihan gaya ilustrasi *chibi* sebagai pendekatan visual dipilih karena sifat visualnya yang imut, sederhana, namun sangat ekspresif. Gaya *chibi* dikenal luas di kalangan pecinta budaya pop Asia, terutama *anime* dan *manga*, sehingga gaya ini telah memiliki daya tarik tersendiri di kalangan generasi muda. Dengan tampilan proporsi tubuh mungil, kepala besar, dan ekspresi wajah yang menggemaskan, *chibi* mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan cara yang lebih ringan, menyenangkan, serta mudah diterima.

Selain itu, gaya *chibi* memberikan keleluasaan artistik untuk mengeksplorasi busana, motif, dan atribut khas budaya dengan cara yang imajinatif dan tidak terbatas pada realisme. Penulis ingin menampilkan motif Melayu dan Batak tidak sekadar sebagai hiasan, tetapi sebagai bagian integral dari identitas karakter itu sendiri. Dengan memadukan gaya *chibi* dan elemen budaya, maka desain dapat menjadi media *story telling* visual yang kuat, kreatif, dan menyenangkan. Gaya ini juga sangat efektif dalam konteks produk *merchandise* seperti gantungan kunci akrilik, karena tampilannya yang simpel namun menarik memudahkan untuk di produksi dalam berbagai media cetak maupun digital.

Sebagai bentuk implementasi, desain karakter ini akan dituangkan dalam bentuk produk gantungan kunci akrilik (*acrylic keychain*). Pemilihan media ini bukan tanpa alasan: selain bersifat fungsional dan praktis, gantungan kunci merupakan salah satu bentuk *merchandise* yang populer di kalangan anak muda. Ia dapat dengan mudah dibawa ke mana-mana, dipajang di tas, dompet, atau aksesoris pribadi lainnya, sehingga menjadi sarana promosi budaya yang kasual namun efektif. Melalui produk ini, karakter yang mengusung motif budaya lokal dapat tersebar lebih luas dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari pengguna.



Dengan demikian, proyek ini tidak hanya menciptakan karya desain yang menarik secara visual, tetapi juga memiliki misi kultural yang kuat. Integrasi antara gaya visual chibi dan motif ragam hias Melayu serta Batak diharapkan mampu menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Ini merupakan langkah nyata untuk membangun kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal melalui pendekatan yang lebih segar, akrab, dan kekinian. Diharapkan, proyek ini mampu menginspirasi lebih banyak upaya kreatif lainnya dalam pelestarian budaya, serta memperkuat identitas lokal dalam arus global yang terus bergerak maju.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam proses penciptaan karya kali ini, penulis menerapkan metode penciptaan karya yang dijelaskan oleh Gustami (2007:329). Menurutnya, penciptaan sebuah karya seni memerlukan tahapan metodologis yang meliputi: Eksplorasi (mencari sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (merancang desain karya), dan Perwujudan (merealisasikan karya).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Karya 1**



**Gambar 4. 1 Karya 1 Santun**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

Karya pertama yang ditampilkan adalah gambar digital dengan judul Santun. Deskripsi karakter chibi Santun dalam penelitian ini diuraikan dengan membaginya menjadi beberapa bagian :

#### **a. Konsep Awal**

Ide utama karya ini adalah mengaplikasikan motif Melayu melalui media digital, dengan memilih baju tradisional Melayu sebagai elemen sentral. Busana ini dipilih karena relevansinya dengan acara pernikahan, yang kaya akan nilai budaya dan makna. Referensi visual utama diambil dari seorang wanita yang mengenakan pakaian pengantin khas Melayu. Visualisasi ini menjadi fondasi bagi karya berjudul Santun, yang bertujuan merayakan kekayaan tradisi pernikahan Melayu.

Meskipun berfokus pada busana pernikahan, penggambaran karya ini juga dipengaruhi oleh konsep emosional yang mendalam. Alih-alih menampilkan kebahagiaan biasa, karakter digambarkan dengan ekspresi yang lebih kompleks. Raut wajahnya memadukan senyum sumringah dengan nuansa haru, menciptakan kedalaman emosional yang unik. Perpaduan visual antara motif Melayu dan ekspresi emosional inilah yang menjadi inti dari karya ini.



**Gambar 4. 2 Gambar pengantin Melayu**

(Sumber : <https://weddingmarket.com/artikel/jenis-baju-pengantin-adat-melayu>)

b. Riset dan referensi

Penggambaran Santun melibatkan penggunaan beberapa benda atau elemen adat, yaitu:

1) Suntieng rumbai

Suntieng dipilih sebagai salah satu elemen penting dalam ilustrasi Santun, karena melambangkan kemegahan dan identitas budaya Melayu yang kuat. Hiasan kepala ini tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris, melainkan juga sebagai penanda status dan simbol kehormatan dalam pernikahan adat. Dengan menempatkan suntieng di kepala karakter wanita, ilustrasi ini secara langsung mengkomunikasikan pesan tentang pentingnya tradisi dan kemuliaan seorang mempelai wanita. Penggunaan suntieng juga bertujuan untuk memberikan visualisasi yang otentik dan kaya detail, sekaligus memperkuat narasi karya tentang perayaan tradisi pernikahan Melayu yang anggun dan sakral.



**Gambar 4. 3 Detail karya (Suntieng rumbai)**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

2) Baju kurung atau Kebaya labuh

Busana yang dikenakan oleh karakter Santun adalah Baju Kurung Labuh yang anggun, didominasi warna toska yang menawan dan diperkaya dengan detail tenunan mewah berwarna kuning keemasan. Tenunan ini bukan sekadar hiasan, melainkan sebuah narasi visual yang kaya akan makna. Di dalamnya, terukir jelas motif pucuk rebung yang secara filosofis melambangkan harapan dan keberkahan yang tak pernah putus, serta pertumbuhan yang terus berlanjut. Lebih jauh lagi, desain ini diperkaya dengan motif geometris berupa garis-garis dan segitiga yang tersusun rapi dan harmonis, yang menyimbolkan keteraturan, keseimbangan, dan struktur dalam kehidupan. Dengan perpaduan antara warna, tekstur, dan makna mendalam ini, busana Santun berhasil menjadi representasi yang kuat dari keindahan dan filosofi budaya Melayu.

**Gambar 4. 4 Detail karya (Kebaya labuh)**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

**3) Kain atau Kain Bawahan**

Pada bagian bawahan busana, rok karakter Santun menampilkan keindahan motif wajik yang sangat khas. Motif ini, yang tersusun dari bentuk belah ketupat berulang secara geometris, tidak hanya memperkaya estetika visual tetapi juga sarat makna. Penggunaan motif wajik melambangkan keteraturan, keharmonisan, dan keseimbangan dalam kehidupan. Setiap detail dalam pola wajik ini ditenun dengan cermat, menciptakan tekstur dan kedalaman yang menarik, sehingga rok bukan hanya pelengkap busana, melainkan juga bagian integral yang menceritakan kekayaan seni tenun Melayu.

**Gambar 4. 5 Detail karya (Kain bawahan)**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

**4) Sepatu**

Melengkapi keanggunan busana tradisionalnya, sepatu yang dikenakan karakter Santun juga dirancang dengan detail yang selaras. Sepatu berwarna tosca gelap ini dihiasi dengan motif geometris berulang, menyerupai pola bunga kecil atau sulur-suluran yang diadaptasi secara sederhana. Detail motif ini memberikan sentuhan elegan pada alas kaki, menciptakan kontinuitas visual dengan tenunan pada baju kurung dan rok. Dengan demikian, sepatu tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen desain yang memperkuat konsistensi estetika dan kekayaan budaya Melayu pada keseluruhan tampilan karakter.

**Gambar 4. 6 Detail karya (Sepatu)**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)



### 5) Gelang

Untuk melengkapi penampilannya Karakter di pasangkan dengan gelang yang simpel namun elegan. Gelang tersebut memiliki desain yang menyerupai motif ulir atau gelang emas polos, yang lazim ditemukan dalam perhiasan tradisional Melayu. Kehadiran gelang ini menambahkan sentuhan kehalusan dan detail pada tangan karakter, menegaskan bahwa keanggunan Melayu tidak hanya terletak pada busana utama, tetapi juga pada setiap aksesoris yang dikenakan.



**Gambar 4. 7 Detail karya (Gelang)**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

### c. Proses Karya

#### 1) Tahap sketsa

Pada tahap sketsa, ide-ide dan referensi yang telah dikumpulkan kemudian dibentuk menjadi visual awal menggunakan media digital atau manual. Proses ini bertujuan untuk memetakan komposisi, pose, dan detail karakter secara kasar sebelum masuk ke tahap pewarnaan dan penyelesaian.

- a) Aset Yang digunakan :  
Sketching pencil brush (1,5).
- b) Ukuran Media :  
70 x 105 cm.



**Gambar 4. 8 Tahap Sketsa Santun**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

#### 2) Tahap *Line-art*

Tahap *line-art* adalah proses menggambar ulang sketsa dengan garis yang tegas dan rapi. Langkah dilakukan dengan tujuan untuk memberikan garis-garis yang tegas pada karakter santun, sehingga mempermudah tahapan pewarnaan dan *shading* selanjutnya.

- a) Aset yang digunakan :  
Felt tip pen (12) in black
- b) Ukuran media :  
70 x 105 cm

**Gambar 4. 9 Tahap *Line-art* Santun**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

**3) *Base color***

Setelah proses *line art*, tahap selanjutnya adalah pewarnaan dasar (*base color*). Pada tahap ini, warna-warna utama diaplikasikan untuk menentukan palet warna keseluruhan dan menjadi fondasi sebelum menambahkan *shading* dan detail.

**Gambar 4. 10 Tahap *Base color* Santun**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

Berikut adalah palet warna yang digunakan pada proses pewarnaan dasar (*base color*) untuk karakter Santun.

**Gambar 4. 11 Warna dasar yang digunakan pada karya Santun**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

**4) Detail dan *shading***

Pada tahap *shading*, warna yang lebih tua ditambahkan di atas warna dasar. Langkah ini berfungsi untuk menciptakan dimensi dan volume, membuat gambar tidak terlihat datar.



- a. Aset yang digunakan :  
Felt tip pen (13) in black
- b. Ukuran media :  
70 x 105 cm



**Gambar 4. 12 Tahap Detail dan *Shading* Santun**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

5) Evaluasi dan finishing

Tahap ini merupakan proses peninjauan ulang terhadap keseluruhan karya yang telah selesai. Tujuannya adalah untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis dan semua elemen visual, mulai dari warna hingga *shading*, telah menyatu dengan baik. Setelah evaluasi selesai, dilakukan tahap finalisasi, yang mencakup pemberian sentuhan akhir. Salah satu sentuhan akhir yang penting adalah pewarnaan pada *line art*. Garis yang sebelumnya berwarna hitam disesuaikan warnanya agar tidak terlalu kontras, sehingga karakter terlihat lebih halus dan menyatu dengan keseluruhan palet warna.

## 2. Karya 2



**Gambar 4. 13 Karya 2 Wibawa**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

Dalam penelitian ini, karya kedua yang ditampilkan adalah gambar digital yang diberi judul "Wibawa". Gambar ini menampilkan karakter dengan gaya *chibi* yang dideskripsikan secara rinci. Deskripsi karakter *chibi* wibawa ini diuraikan dengan membaginya menjadi beberapa bagian utama, meliputi tahapan pembuatan, elemen visual yang digunakan, serta makna dari setiap detail karakter yang digambarkan.

a. Konsep awal

Penciptaan karya ini didasari oleh gagasan untuk merepresentasikan nilai-nilai keteguhan dan kesiapsiagaan yang terkandung dalam budaya Melayu. Konsep utamanya adalah merancang figur seorang pria dalam pose "bersiap", di mana ia berdiri tegak dengan sikap siaga. Gestur ini tidak hanya mencerminkan kesiapan fisik, tetapi juga komitmen dan tekad yang kuat, menjadi fondasi narasi visual dari karya.



Untuk memperkuat identitas budaya, karakter ini mengenakan busana khas Melayu, yang dilengkapi dengan songket. Kain songket dipilih secara khusus karena memiliki makna simbolis yang mendalam sebagai penanda status dan kehormatan. Dengan memadukan pose yang penuh arti dengan atribut busana tradisional, ide dasar karya ini berpusat pada perpaduan makna dan visual untuk mengkomunikasikan nilai-nilai luhur leluhur secara efektif.



**Gambar 4. 14 Kain Songket**

(Sumber : <https://shopee.co.id/sucirizqinelda?entryPoint=ShopByPDP>)

b. Riset dan referensi

Penggambaran Santun melibatkan penggunaan beberapa benda atau elemen adat, yaitu:

1) Tanjak

Pemilihan tanjak sebagai bagian dari busana karakter ini didasarkan pada makna simbolisnya yang mendalam dalam budaya Melayu. Tanjak bukan sekadar penutup kepala, melainkan sebuah lambang kehormatan, kewibawaan, dan identitas seorang pria Melayu. Atribut ini secara tradisional dikenakan pada acara-acara formal dan adat, menegaskan status dan kedudukan pemakainya. Untuk melengkapi makna tersebut, motif yang dipilih pada tanjak adalah awan larat, pola yang menyerupai sulur-suluran atau ukiran yang saling melilit. Motif ini sangat populer dalam seni ukir dan tenun Melayu, melambangkan keindahan yang tak terputus, dinamisme, serta kesinambungan hidup.



**Gambar 4. 15 Detail karya (Tanjak)**

(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

2) Baju cekak musang

Karakter ini mengenakan Baju Melayu model Cekak Musang, sebuah gaya busana tradisional yang sangat dihargai. Pilihan ini didasarkan pada ciri khas kerahnya yang tegak dan kokoh, yang secara visual memancarkan aura kerapian dan ketegasan. Lebih dari sekadar pakaian adat, Baju Cekak Musang ini berfungsi sebagai elemen kunci yang menegaskan citra karakter yang berwibawa dan terhormat. Dengan demikian, busana ini secara efektif merepresentasikan nilai-nilai luhur dan identitas budaya Melayu.



**Gambar 4. 16 Detail karya (*Baju cekak musang*)**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

3) Samping atau rumpak

Samping atau rumpak yang dipakai oleh karakter ini adalah komponen vital yang melengkapi busana adatnya. Kain ini menampilkan motif pucuk rebung sebagai corak utamanya, sebuah pola yang kaya akan makna filosofis. Pucuk rebung menyimbolkan harapan akan pertumbuhan, pembaharuan, dan kehidupan yang berkelanjutan. Pola utama ini tidak tampil sendirian, melainkan didampingi oleh motif-motif pendukung yang lebih kecil, seperti bunga atau sulur-suluran. Kolaborasi artistik antara motif utama dan pengisinya ini menghasilkan komposisi visual yang sarat akan nilai estetika dan budaya, menjadikan samping ini sebagai narasi simbolis yang kuat.



**Gambar 4. 17 Detail karya (*Samping*)**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

4) Seluar

Seluar yang dikenakan oleh karakter ini merupakan komponen esensial dari busana Baju Melayu. Dengan modelnya yang longgar, seluar berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kebebasan bergerak. Selain fungsi praktisnya, warna merah yang berani pada seluar memiliki peran simbolis yang kuat. Dalam budaya Melayu, warna merah melambangkan semangat, keberanian, dan kekuatan. Dengan demikian, meskipun desain seluar terlihat sederhana, warnanya secara efektif menegaskan karakter yang tangguh, sekaligus menjadi latar belakang yang harmonis bagi keindahan motif pada samping dan tanjak.



**Gambar 4. 18 Detail karya (*Seluar*)**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)



## c. Proses karya

## 1) Tahap Sketsa

Pada tahap sketsa, ide-ide dan referensi yang telah dikumpulkan kemudian dibentuk menjadi visual awal menggunakan media digital atau manual. Proses ini bertujuan untuk memetakan komposisi, pose, dan detail karakter secara kasar sebelum masuk ke tahap pewarnaan dan penyelesaian.

- a) Aset yang digunakan :  
Sketching pencil brush (1,5)
- b) Ukuran media :  
70 x 105 cm



**Gambar 4. 19 Tahap Sketsa Wibawa**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

2) Tahap *Line-art*

Tahap *line-art* adalah proses penting dalam menggambar, yaitu memperjelas dan menyempurnakan garis-garis sketsa. Tujuannya adalah untuk menghasilkan garis yang bersih dan tegas sebagai fondasi sebelum masuk ke tahap pewarnaan. Selain menebalkan garis, proses ini juga bertujuan untuk memberikan kesan volume dan kedalaman pada karakter melalui variasi ketebalan garis.

- a) Aset yang digunakan :  
Felt tip pen (13) *in black*
- b) Ukuran media ;  
70 x 105 cm



**Gambar 4. 20 Tahap *Line-art* Wibawa**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

## 3) Base color

Tahap selanjutnya setelah proses *line-art* adalah pewarnaan dasar (*base color*). Pada tahap ini, warna-warna utama diaplikasikan sebagai fondasi sebelum



menambahkan *shading* dan detail, serta untuk menentukan palet warna secara keseluruhan.



**Gambar 4. 21 Tahap *Base color* Wibawa**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

Berikut adalah palet warna yang digunakan pada proses pewarnaan dasar (*base color*) untuk karakter wibawa.



**Gambar 4. 22 Warna dasar yang digunakan pada karya Wibawa**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

#### 4) Detail dan *shading*

Untuk memberikan dimensi dan volume pada gambar, tahap *shading* dilakukan dengan menambahkan warna yang lebih gelap pada warna dasar. Dengan begitu, gambar akan terlihat lebih nyata dan tidak kaku.

- a) Aset yang digunakan :  
Felt tip pen (13)
- b) Ukuran media :  
70 x 105 cm



**Gambar 4. 23 Tahap Detail dan *Shading* Wibawa**  
(Sumber : Ayu Putri Aprillia, 2025)

#### 5) Evaluasi dan *finishing*

Pada tahap evaluasi, penulis melakukan peninjauan ulang yang mendalam terhadap keseluruhan karya yang telah selesai. Tahap ini sangat penting untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis dan semua elemen visual, mulai dari komposisi, pemilihan warna, hingga *shading*, telah menyatu dengan baik dan harmonis. Penulis juga membandingkan karya dengan referensi yang digunakan



sebagai acuan serta merevisi pilihan warna secara signifikan pada tahap ini untuk menemukan kombinasi yang paling cocok. Setelah evaluasi selesai dan semua revisi yang diperlukan sudah dilakukan, karya dilanjutkan ke tahap finalisasi. Tahap ini adalah proses memberikan sentuhan akhir yang membuat karya terlihat lebih sempurna dan profesional. Salah satu sentuhan akhir yang paling penting adalah penyesuaian warna pada *line art*. Garis-garis yang sebelumnya berwarna hitam disesuaikan warnanya agar tidak terlalu kontras, misalnya garis pada rambut diubah menjadi coklat tua. Penyesuaian ini bertujuan agar karakter terlihat lebih halus, natural, dan menyatu dengan palet warna secara keseluruhan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah pada penulisan skripsi ini, penulis menarik kesimpulan diantaranya yaitu:

1. Penelitian ini berhasil merumuskan sebuah kerangka kerja sistematis untuk perancangan karakter bergaya *chibi* yang mengintegrasikan secara sinergis elemen-elemen ragam hias budaya Melayu dan Batak dari Sumatera Utara. Metodologi yang diterapkan mencakup proses interpretasi visual terhadap motif-motif tradisional seperti Pucuk Rebung dan Gorga, yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk karakter yang terpersonalisasi.
2. Analisis terhadap hasil visual menunjukkan bahwa penerapan motif ragam hias tersebut pada produk fungsional seperti gantungan kunci akrilik memiliki efektivitas yang tinggi. Desain yang dihasilkan tidak hanya mempertahankan keaslian identitas budaya, tetapi juga mampu menyajikan estetika yang relevan dan menarik bagi audiens kontemporer, terutama generasi muda.
3. Secara lebih lanjut, studi ini mengidentifikasi bahwa produk inovatif berbasis budaya seperti ini berfungsi sebagai medium strategis untuk menumbuhkan ketertarikan dan kecintaan generasi muda terhadap warisan budaya lokal. Transformasi nilai-nilai tradisional ke dalam format produk yang modern dan akrab dengan kehidupan sehari-hari terbukti efektif dalam mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan ragam hias Melayu dan Batak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, S. A., & Susanto, G. (2020). Eksplorasi Gaya Ilustrasi Karakter Chibi pada Media Komik Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(2), 54-60.
- Arimbawa, M. S. (2004). Pertimbangan Fungsi Dan Nilai Tradisional Dalam Menciptakan Produk Souvenir. *Jurnal Seni Rupa Denpasar*. Bali: ISI Denpasar.
- Atmojo, W. T. (2013). Penciptaan batik melayu Sumatera Utara. *Panggung*, 23(1).
- Atmojo, W. T. (2013). Rekayasa industri dan budaya dalam penciptaan batik untuk mendukung industri kreatif di Kota Medan. Laporan Penelitian, Skim Hilirisasi, Lemlit Unimed.
- Damayanti, R. (2018). Media Visual sebagai Sarana Ekspresi Budaya di Era Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Kreasi*, 4(1), 25-32.
- Gallian, J. (2021). *Contemporary Abstract Algebra*. Chapman and Hall/CRC.
- Gustami, S. P. (1980). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia.
- Hasanah, U., & Erdansyah, F. (2020). Prinsip Seni Rupa Dalam Menggambar Ornamen Melayu. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 444-450.
- Haryanto, D. (2020). *Komunikasi Visual dalam Representasi Budaya Lokal*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Hery Suhersono. (2005). *Desain Bordir Motif Geometris*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Jasi, F. E., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2016). Perancangan karakter tokoh superhero Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 1.



- Juliana, N., Selamat Triono, F. R., & Hayadi, B. H. (2019). Development Of Batik Toba Gorga Simeol-Meol Of Design On Photoshop. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8, 6-9.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, S. D. (2012). *Mengenal Aneka Batik*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).
- Mesra, M., & Soeprayogi, H. (2020). Penerapan ornamen Batak Toba dengan teknik kolase pada kerajinan pot bunga sebagai elemen interior. *Bahas*, 3, 30.
- Mesra, M., Ibrahim, A., & Sumarsono, S. (2024, January). Decorative Lamps with North Sumatra Ornaments. In *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture, ICIESC 2023, 24 October 2023, Medan, Indonesia*.
- Mesra, M., Kartono, G., & Ibrahim, A. (2022). Penerapan Ornamen Tradisional Sumatera Utara Pada Toples Makanan Sebagai Sarana Revitalisasi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 81-88.
- Misgiya, M. (2018). Eksplorasi dan implementasi ornamen Sumatera Utara dalam karya batik. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 1(1).
- Munandar, A. A. (2008). *Ragam Hias Tradisional Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Panjaitan, M. C., Kartika, D., Suwanto, F. R., & Niska, D. Y. (2022, February). Kajian etnomatematika motif songket Melayu Deli berdasarkan pola frieze dan pola kristalografi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 675-684).
- Prihatin, P. (2007). Seni ornamen dalam konteks budaya Melayu Riau. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 8(3).
- Purnomo, A. (2017). *Ilustrasi Tradisional dalam Media Digital*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Rahmanto, B. (2018). Penerapan Gaya Chibi dalam Desain Karakter untuk Media Animasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1), 31-38.
- Saragi, D., Sinaga, O., & Tarigan, N. (2022). *Metode Penelitian Kesenirupaan*. Medan: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
- Setiawan, A. (2013). *Media Visual dan Pesan Budaya*. Yogyakarta: Media Pustaka.
- Silalahi, R., Kartika, D., Suwanto, F. R., & Niska, D. Y. (2022, February). Pola frieze dalam kain batik Sumatera Utara. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 667-674).
- Siregar, D. (2015). *Estetika Ragam Hias Batak Toba*. Medan: USU Press.
- Soedarsono. (2000). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suhersono, H. (2004). *Desain Bordir Motif Flora dan Dekoratif*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Tambunan, J., & Misgiya, M. (2024). Penciptaan Souvenir Jam Dinding Ornamen Batak Toba Khas Samosir Berbahan Dasar Kayu dengan Teknik Ukir. *Serupa The Journal of Art Education*, 13(2).
- Wulandari, A. (2022). *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yuliana, T., & Azhari, M. (2019). Perancangan Karakter Maskot Chibi untuk Promosi Produk Lokal. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Atrium*, 5(1), 20-27.
- Zulkifli, Z., Mesra, M., & Misgiya, M. (2010). Pengembangan Desain Produk Cenderamata Pariwisata Sumatera Utara Berbasis Karakteristik Pariwisata Alam, Pantai, Dan Budaya. *Universitas*, 19660113(199303), 1-003.
- Zulkifli, G., Kartono, A., Ibrahim, B., Kifli, & Misgiya. (2022). Revitalisasi Identitas Melayu Melalui Eksplorasi Bentuk Arsitektur Ikoniknya dalam Pengembangan Miniatur Sebagai Cenderamata Pariwisata Kota Medan.