



## Perancangan Skin *Outfit* Minangkabau Pada *Game* *PUBG Mobile* Sebagai Bentuk Promosi Konten Lokal Minangkabau

Hafizatul Ismi

Universitas Negeri Padang

Dwi Mutia Sari

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis : [hafizatulismi4@gmail.com](mailto:hafizatulismi4@gmail.com)

**Abstract.** *Minangkabau has a variety of cultures, starting from clothing, architecture, motifs, beliefs, songs, and visual characters. One of the uniqueness of Minangkabau is that it has traditional clothing that is its own characteristic. One of the famous traditional clothes in Minangkabau is Bundo Kanduang clothing. Skins have various types, one of which is Skin outfit which is a skin for characters in the game. This Minangkabau skin outfit is designed for the PUBG mobile game or known as Player Unknown's Battleground mobile. The delivery in designing this skin outfit uses the main media Manual Book. Manual book that contains history, making skin outfits, skin items and supporting media, namely T-shirts, posters, stickers, x banners, totebags, hangers / merchandise and Instagram social media to promote. The compounding method used is Glassbox with a 5w + 1h data analysis method, namely what, who, when, where, why, and how. With the completion of this Manual Book, it is hoped that it can become a media that has effective and communicative information for the target audience.*

**Keywords:** *Minangkabau, Bundo Kanduang Clothing, PUBG Mobile Skin, Skin Outfit.*

**Abstrak.** Minangkabau memiliki berbagai macam kebudayaan, dimulai dari pakaian, arsitektur, motif, keyakinan, lagu, dan karakter visual. Salah satu keunikan Minangkabau yaitu memiliki pakaian adat yang menjadi ciri khasnya tersendiri. Salah satu pakaian adat yang terkenal di Minangkabau adalah pakaian Bundo Kanduang. Pakaian adat Minangkabau ini merupakan faktor utama dalam merancang skin outfit Minangkabau, Skin merupakan salah satu bentuk visual untuk memperindah sebuah item-item yang ada dalam sebuah gim, skin memiliki berbagai jenis salah satunya Skin outfit yang merupakan skin untuk karakter dalam permainan gim. Skin outfit Minangkabau ini dirancang untuk gim PUBG mobile atau dikenal Player Unknown's Battleground mobile. Penyampaian dalam perancangan skin outfit ini menggunakan media utama Manual Book. Manual book yang berisi tentang sejarah, pembuatan skin outfit, skin item serta media pendukung yaitu T-shirt, poster, sticker, x banner, totebag, gantungan/merchandise dan media sosial Instagram untuk mempromosikan. Metode perancangan yang digunakan yaitu Glassbox dengan metode analisis data 5w + 1h yaitu what(apa), who(siapa), when(kapan) where(dimana) why(kenapa) dan how(bagaimana). Dengan diselesainya Manual Book ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang memiliki informasi-informasi yang efektif dan komunikatif bagi target audien.

**Kata Kunci :** Minangkabau, Pakaian Bundo Kanduang, Skin PUBG Mobile, Skin Outfit.

### LATAR BELAKANG

Perkembangan *game mobile* di Indonesia terbilang cukup pesat, menurut data dari Redbull.com pada tahun 2021, Indonesia masuk kategori 17 Negara terbesar dengan penggunaan *game mobile* terbanyak. Salah satu *game mobile* terkenal ialah *Player Unknown's Battleground Mobile* atau dikenal dengan *PUBG Mobile*. *PUBG mobile* merupakan *game battle royale* yang dimainkan dengan cara *solo* (1 orang), *duo* (2 orang) dan *squad* (4 orang), setiap pertandingan berisikan 100 orang untuk memperebutkan kemenangan yang disebut dengan *winner winner chicken dinner*.

PUBG *mobile* memiliki *item-item* yang dapat digunakan, disetiap *item* memiliki desainnya sendiri, Item itu terbagi atas *skin outfit* (pakaian), *skin* senjata, *skin* kendaraan dan *skin* pelengkap untuk *game* PUBG *mobile* itu sendiri. *Skin outfit* merupakan sebuah desain *item* yang membuat penampilan karakter pada *game* terlihat bagus dan menarik, *skin outfit* pada *game* PUBG *mobile* itu terfokuskan kepada *outfit* (pakaian untuk karakter *game* tersebut oleh karena itu banyak *skin outfit* yang ada di *game* PUBG terbentuk dari ide desain yang terinspirasi dari sebuah keunikan di suatu negara, warisan dunia dan kegiatan keagamaan yang dikemas dalam sebuah *event-event* yang diselenggarakan oleh *game* PUBG *mobile*.

Di Indonesia memiliki beragam suku bangsa dan budaya salah satunya ialah suku Minangkabau. Daerah tersebut juga memiliki berbagai macam kebudayaan upacara adat, pakaian adat, rumah adat dan ciri khas masakannya. Minangkabau memiliki lambang dengan tiga warna, yaitu : 1. Merah, 2. Kuning, 3. Hitam, yang disebut dengan Marawa Minang, yang berartikan dalam bahasa Indonesia “ Bendera Minang”. Suku ini tak hanya memiliki kebudayaan tapi juga memiliki hewan kebanggaannya, yaitu kerbau. Kerbau merupakan asal usul dari nama “Minangkabau” dalam sejarahnya disebutkan nama Minangkabau berasal dari peristiwa adu kerbau antara kerbau orang Jawa dengan kerbau orang asli penduduk di daerah ini.

Dengan *item-item* yang ada di *game* PUBG *Mobile* ini semakin banyak dan berkembang maka dari itu penulis merancang desain *skin outfit* di *game* PUBG *Mobile* dengan menyatukan ide-ide dan rancangan dari kebudayaan yang ada di Minangkabau untuk mempromosikan kebudayaan Minangkabau melalui *game mobile*. Dikarenakan PUBG *mobile* ini mencakup *global* atau dunia maka dari itu alasan penulis memilih kebudayaan Minangkabau diantaranya penulis terinspirasi dari *skin* Nyi Roro Kidul yang merupakan *skin outfit* yang berasal dari Indonesia, dan dikarenakan P.D.P PUBG *mobile* menerima semua karya yang berasal dari manapun maka penulis memilih kebudayaan Minangkabau dengan alasan penulis lebih dekat, dan merupakan tempat lahir penulis sehingga mudah untuk di jangkau dan penulis memiliki dasar pengetahuan lebih dari pada daerah lain.

Dari latar belakang diatas, penulis merancang karya akhir yang berjudul “**Perancangan Skin Outfit Minangkabau Pada Game PUBG Mobile Sebagai Bentuk Promosi Konten Lokal Minangkabau**”.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara *visual*. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin. Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu kata desain dan kata grafis. Desain adalah suatu metode perancangan estetika. Metode perancangan ini didasarkan pada kreativitas.

Menurut Jessica Helfand dalam situs aiga.com mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

### 2. Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), Ilustrasi bisa berbentuk macam - macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir - akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto. Ilustrasi biasanya berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

Menurut Soedarso (2014) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

- a) Gambar ilustrasi naturalis yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*realis*) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau penambahan
- b) Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat dengan gaya tertentu sebagai *style*)
- c) Ilustrasi Khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

### 3. Sketsa

Sketsa adalah suatu gambar atau lukisan yang masih kasar atau belum selesai untuk mengawali sebuah penggarapan karya lukis, arsitektur, animasi, dan lainnya. Secara etimologis, kata “sketsa” berasal dari bahasa Inggris “sketch” yang awalnya berasal dari bahasa Yunani “shedis estempore“, yang mana artinya adalah “sebuah gagasan tanpa persiapan”. Secara umum, sketsa dapat kita bedakan ke dalam dua kelompok, yaitu :

- a. Seni Rupa Murni; yaitu seni yang tidak memperhatikan fungsi dan kegunaannya, hanya berfungsi sebagai hiasan saja.
- b. Seni Rupa Terapan; yaitu seni yang memperhatikan fungsi dan kegunaannya, sekaligus memperhatikan keindahannya.

Menurut KBBI, pengertian sketsa adalah lukisan yang cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar sebuah rancangan, rengrenan, denah, bagan; pelukisan dengan kata-kata yang terkait sesuatu hal berupa sebuah garis besar, tulisan singkat, dan ikhtisar ringkas.

### 4. Desain Karakter

Menurut Scott Rogers (2010:14) *game artist* adalah mereka yang membuat visual pada game. Mulai dari aset karakter, *background*, *user interface*, dan item dalam *game*. *Video game artist* dapat bekerja sebagai *concept artist*, *storyboard artist*, *environment artist*, *texture artist*, *UI artist*, *animator*, dan lain-lain. Perancangan ini terfokus pada pembuatan skin *outfit* untuk karakter pada *game PUBG mobile*.

#### a) Desain Karakter Game

Pada game karakter adalah tokoh-tokoh yang ada di dalamnya, baik karakter pemain, karakter pembantu, ataupun karakter lawan

#### b) Pembuatan Skin Karakter untuk game mobile

Menurut Anna Kolodeyskaia (2020), perancangan dalam game mobile sendiri memerlukan tahapan-tahapan yang terdiri dari:

- 1) Desain secara naratif dan riset
- 2) Riset khalayak
- 3) Pengumpulan *moodboard* dan referensi
- 4) Pembuatan sketsa
- 5) *Basic shape* dan *volume*
- 6) Pencahayaan dan *rendering*

## 5. Warna

Menurut Dameria (2007), warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer (dapat berupa mata ataupun alat ukur). Jenis-jenis Warna Menurut Nugraha (2008), penjelasan mengenai klasifikasi warna tersebut adalah sebagai berikut: Warna primer atau warna dasar adalah warna yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain.

- a) Warna sekunder adalah pencampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1.
- b) Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder.
- c) Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu.

## 6. Layout

*Layout* merupakan tata letak yang menjadi acuan pada saat menyusun halaman sebuah desain. Layout juga merupakan perhitungan posisi objek dalam ruang desain, penataan ruang desain harus memperhatikan komposisi dari elemen-elemen yang dibuat agar tercipta susunan yang artistik.

## METODE PENELITIAN

Dalam perancangan skin outfit Minangkabau ini menggunakan Metode Glass Box mengarahkan designer berpikir secara rasional, objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan bebas dengan pertimbangan yang tidak rasional (Afriwan, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas menyatakan bahwa perancangan ialah kegiatan bereksperimen, berfikir kreatif dengan menghasilkan solusi dari setiap masalah.

### 1. Metode analisis data

Teknik analisis data yang sudah dikumpulkan akan diproses dengan menggunakan analisis data yang cocok untuk perancangan ini, dan dipikirkan analisis dengan menggunakan metode 5W+1H:

- a) *What* (Apa) permasalahan yang terjadi ?

Permasalahan yang dijadikan rujukan yaitu kurangnya skin yang berasal dari keunikan kebudayaan suatu negara maupun daerah tertentu. Pasalnya *PUBG Mobile* menyelenggarakan kontes dengan konsep dari pemain untuk pemain dengan ide-ide yang memiliki keunikan dan ciri khasnya masing-masing seperti bentuk, warna dan tempat.

b) *Who* (Siapa) yang menjadi target *audience* ?

Yang menjadi target *audience* dalam perancangan ini adalah seluruh pemain *PUBG mobile* baik secara *global* maupun dari negara Indonesia sendiri.

c) *Where* (Dimana) permasalahan terjadi?

Permasalahan yang terjadi karena *skin outfit* yang ada di *PUBG mobile* sendiri masih sedikit yang berasal dari kebudayaan suatu daerah maupun Negara serta pengembangan yang terbatas sehingga *PUBG mobile* sendiri banyak mengadakan kontes desain serta merekrut para desainer baru.

d) *When* (Kapan) masalah terjadi?

Perkembangan *skin* dalam game ini mengalami banyak perubahan dengan diselenggarakannya kontes desain menjadikan perkembangan *skin* saat ini jadi semakin pesat, dalam banyaknya karya yang tercipta sekarang masih kurangnya karya yang di berasal dari keunikan suatu daerah dan kebudayaan yang ada secara *global* maupun di Indonesia sendiri.

e) *Why* (Mengapa) masalah ini bisa terjadi?

Semakin berkembangnya game *PUBG mobile* dan semakin banyak nya dibutuhkan desain baru pada game *PUBG mobile* sehingga akhirnya *PUBG mobile* membuka wadah untuk para desainer agar mengirimkan karya mereka dengan ide dan kreativitas yang terinspirasi dari manapun melalui kontes desain yang diselenggarakan.

f) *How* (Bagaimana) mengatasi masalah ini?

Dari paparan diatas, penulis menyimpulkan merancang Desain *Skin Outfit* dengan mengangkat keunikan kebudayaan dari salah satu daerah di Indonesia yaitu kebudayaan Minangkabau guna untuk mengenalkan kebudayaan Minangkabau melalui sebuah game dan juga mempromosikan melalui media sosial Instagram.



Dibentuknya perancangan *skin outfit* Minangkabau dengan maksud membangun citra dan pengetahuan tentang kebudayaan Minangkabau yang diharapkan mudah di ingat atau sebagai pengetahuan bagi penikmat permainan game *PUBG mobile* dikancah nasional atau pun internasional. Dikarenakan Indonesia memiliki kedudukan tersendiri dan sangat dipandang dalam dunia game di dunia dikarenakan banyaknya pengguna dan banyaknya *pro player game* yang berasal dari Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Perancangan

Pada desain perancangan Skin Outfit Minangkabau memiliki elemen-elemen yang ada pada pakaian adat Bundo Kandung.

**Tabel 2.** Analisis elemen Skin outfit Bundo Kandung

No.	Deskripsi	Unit Analisis
1.	Berdasarkan perancangan ini merupakan perancangan dengan elemen baju batubue yang merupakan baju kurung dalam pakaian adat Bundo kanduang dengan menggunakan warna Marawa dengan bagian atas yang menyerupai kepala dan tanduk kerbau serta penambahan hiasan Baju Batubue dengan warna emas	
2.	Perancangan ini merupakan perancangan selendang pada pakaian Bundo kanduang dengan bentuk di modern-an kan menyesuaikan dalam bentuk skin-skin yang ada dalam permainan gim. Menggunakan motif batik bungo tanjuang.	
3.	Perancangan ini merupakan tingkuluak tanduk dalam pakaian adat Bundo Kandung yang berguna sebagai atasan kepala pakaian adat Bundo kanduang yang merupakan ilustrasi dari tanduk kerbau.	
4.	Perancangan ini merupakan perancangan Minsie yang merupakan hiasan pada tangan dalam pakaian adat Minangkabau.	
5.	Perancangan ini merupakan kain songket yang di rancang berdasarkan pengamatan pada bagian kain songket yang ada dalam pakaian adat bundo kanduang dengan menggunakan motif saik wajik babungo dan bungo tanjuang dengan bentuk vertikal.	

## 2. Pembahasan

### a) Bentuk Visual



**Gambar 1.** Skin Outfit Bundo Kandung

Desain *skin* ini dirancang dengan mengoptimalkan pakaian adat wanita Minangkabau yaitu pakaian adat Bundo Kandung dengan dirancang lebih modern dan sesuai dengan *genre skin* pada game *online* terutama game *PUBG Mobile*. *Skin outfit* ini menyesuaikan dengan lima ciri khas pakaian bundo kanduang yaitu penggunaan Tingkuluak tanduak, Minsie perhiasan atau aksesoris di lengan pakaian, lambak pakaian bawahan pada pakaian bundo kanduang yang sering disebut sarung terbuat dari kain songket dengan motif khas Minangkabau.

Salempang merupakan kain yang diletakkan pada bahu yang biasa digunakan oleh wanita Minangkabau yang sudah menikah, terakhir yaitu baju Batubue merupakan baju kurung yang memiliki taburan hiasan dan benang berwarna emas. Dengan konsep ini menghasilkan *skin outfit* yang sesuai dengan konsep kebudayaan Minangkabau.

### b) Makna warna Marawa

Warna Marawa yaitu Merah, Emas, dan Hitam. Makna warna merah melambangkan keberanian dan keagungan, orang-orang Minangkabau adalah orang-orang yang berani dalam memperjuangkan hak mereka. Makna warna kuning dilambangkan sebagai Nan Tuo atau orang yang dituakan di daerah tersebut. Makna warna hitam melambangkan tahan tapo sarato punyo aka budi yang artinya kuat dalam menghadapi sesuatu, berlapang dada sesuai akal dan budi.



## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

### Kesimpulan

Proses perancangan skin *outfit* minangkabau ini diawali dengan observasi. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan data primer yang nantinya dioalah menjadi karya. Dengan melakukan observasi pada *game* secara langsung diharapkan dapat memahami dan memfokuskan ide-ide rancangan yang sesuai dengan tahapan selanjutnya.

Setelah observasi pada *game* secara langsung dan mendapatkan data primer, penulis menggali data sekunder dengan dukungan website resmi dari internet dan sebagainya. Menyeleksi ide-ide yang dirasa relevan dengan segmentasi yang telah ditentukan sebelumnya dan menjadi acuan pokok dalam perancangan skin *outfit* minangkabau ini.

Dalam membangun perancangan skin *outfit* minangkabau ini menggunakan desain karakter sebagai tanda grafis. Desain karakter pada perancangan skin *outfit* minangkabau dirancang dengan cara mengoptimalkan pakaian adat bundo kanduang. Dalam pemilihan warna utama yang ditetapkan ada 3 warna yaitu kuning, merah dan hitam sebagai warna Marawa khas kebudayaan Minangkabau yang nantinya juga akan ditetapkan pada media-media pendukung seperti manual book, skin senjata air drop, senjata melee, T-shirt, poster, sticker pack dan *social* media Instagram.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penulis berharap dengan adanya perancangan skin outfit ini pada game *PUBG Mobile* diharapkan *audience* dapat mengenal budaya Minangkabau dan menagpresiasi skin tersebut.

2. Dengan adanya skin *outfit* Minangkabau diharapkan dapat memperkenalkan kebudayaan suatu daerah yang ada di Indonesia.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahmal. (2015). Kabau. Dalam Kehidupan Masyarakat Minangkabau. *e-journal UNRI 10(1)*, 24.
- Amelia, Nadya., Ngusman., & Novia. (2017). Nama Dan Makna Bagian-Bagian Pakaian Penghulu Minangkabau Di Kenagarian Kacang Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. *Jurnal UNP*.
- Berlian , Alberta dan Rahmat syam Lakoro. (2016). Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi. *Jurnal SAINS dan SENI ITS (5(2)*, 131-132.
- Brillyan Jeniza Maulia & Hendro Aryanto. (2022) Perancangan Desain Karakter Mobile Game “Pasaran Jawa” Untuk Edukasi Remaja. *Jurnal Barik UNESA 4(2)*, 104-114.
- Kompasiana. 2022. Online. Mengenal Adat Istiadat yang Ada di Minangkabau. Tersedia : <https://www.kompasiana.com/mengenal-adat-istiadat-dan-kebudayaan-yang-ada-di-minangkabau> (Diakses : 10 November 2022)
- Kurniati , Yovi., Efrizal., Jupriani (2017). Bentuk, Fungsi Dan Makna Motif Pada Pakaian Adat Bundo Kanduang Di Kecamatan Gunung Talang, Kabupaten Solok. *Jurnal UNP*, 1-2.
- Marthala, Agusti Elfi. (2013). *Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitek Minangkabau*. Bandung : Humaniora.
- Monica. (2017). Pengaruh Warna, Tipografi, Dan Layout Pada Desain Situs. *Jurnal BINUS Universiy*, 461-468.