

PERANCANGAN ARTBOOK “RAJAWALI THE CONQUERER SINS” SEBAGAI MEDIA VISUALISASI CERITA RAKYAT SULAWESI

Muhammad Farras Dhifan Azaria, Ida Ayu Dwita Krisna Ari, Putu Wahyuning Sri Purnami

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indosenia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Bali, 80235, Indonesia

E-mail: muhammadfarrasdhifanazaria@gmail.com

Abstrak

Artbook merupakan media visual yang mampu menyajikan narasi, identitas visual, serta worldbuilding secara terpadu. Artikel ini membahas perancangan *artbook* “Rajawali The Conquerer Sins” sebagai media visualisasi cerita rakyat Sulawesi yang diadaptasi ke dalam ilustrasi digital bergaya kontemporer. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana cerita rakyat dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang komunikatif tanpa menghilangkan nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode practice-based research. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang meliputi riset literatur, observasi visual, pengembangan konsep naratif, perancangan karakter dan lingkungan, serta penyusunan *artbook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *artbook* mampu berfungsi secara efektif sebagai media visualisasi cerita rakyat, dengan menghadirkan interpretasi visual yang relevan dengan perkembangan industri kreatif sekaligus mempertahankan esensi budaya lokal.

Kata Kunci: *artbook*, ilustrasi digital, cerita rakyat Sulawesi, desain komunikasi visual

DESIGNING THE ARTBOOK “RAJAWALI THE CONQUERER SINS” AS A VISUAL REPRESENTATION OF SULAWESI FOLKLORE

Abstract

Artbooks serve as visual media that integrate narrative, visual identity, and worldbuilding into a cohesive form. This article examines the design of the artbook “Rajawali The Conquerer Sins” as a medium for visualizing Sulawesi folklore through contemporary digital illustration. The study aims to explore how folklore can be transformed into communicative visual representations while preserving the cultural values embedded within the original narrative.

This research employs a qualitative descriptive approach using practice-based research methods. The design process consists of pre-production, production, and post-production stages, including literature review, visual observation, narrative concept development, character and environment design, and artbook compilation. The findings indicate that artbooks can function effectively as a medium for folklore visualization by offering contemporary visual interpretations that remain culturally grounded and relevant to the creative industry.

Keywords: *artbook, digital illustration, Sulawesi folklore, visual communication design.*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif berbasis visual mendorong kebutuhan akan media yang tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga mampu menyampaikan narasi dan identitas budaya secara kontekstual. Dalam ranah desain komunikasi visual, media visual berperan penting sebagai sarana komunikasi makna, nilai, dan cerita kepada audiens melalui elemen ilustrasi, warna, komposisi, dan simbol visual (Sanyoto, 2011). Seiring dengan meningkatnya konsumsi konten visual digital, tantangan yang muncul adalah bagaimana mengadaptasi warisan budaya lokal agar tetap relevan dengan selera visual kontemporer tanpa kehilangan esensi nilai tradisional yang melekat di dalamnya.

Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya tak benda memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam medium visual. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai nilai moral, sosial, dan identitas budaya masyarakat pendukungnya (Alfarizi & Hasanudin, 2024). Namun, karakter cerita rakyat yang diwariskan secara lisan menyebabkan bentuk narasi dan representasinya bersifat dinamis dan kontekstual, sehingga terbuka untuk reinterpretasi visual sesuai dengan perkembangan zaman (Sumitri, 2024). Dalam konteks ini, ilustrasi menjadi medium strategis untuk menerjemahkan narasi verbal ke dalam bahasa visual yang lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens masa kini.

Salah satu media yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah *artbook*. *Artbook* tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan ilustrasi, tetapi juga sebagai media dokumentasi proses kreatif, eksplorasi visual, serta penyajian *worldbuilding* secara naratif (Anggraeni, 2018). Dalam kajian seni dan desain kontemporer, *artbook* diposisikan sebagai medium yang berada di antara karya seni

dan dokumen penelitian visual, sehingga relevan digunakan dalam pendekatan penelitian berbasis praktik (*practice-based research*).

Penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) menempatkan proses penciptaan karya sebagai bagian utama dari aktivitas penelitian, di mana pengetahuan dihasilkan melalui eksplorasi visual, eksperimen teknik, dan refleksi atas praktik kreatif yang dilakukan (Candy & Edmonds, 2018). Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara teori dan praktik secara langsung, khususnya dalam bidang seni dan desain yang menekankan pengalaman visual dan proses kreatif sebagai sumber pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas perancangan *artbook* “Rajawali The Conquerer Sins” sebagai media visualisasi cerita rakyat Sulawesi. *Artbook* ini mengadaptasi cerita rakyat ke dalam ilustrasi digital bergaya kontemporer dengan penekanan pada pengembangan karakter, lingkungan, dan suasana visual sebagai bagian dari *worldbuilding*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana *artbook* dapat berfungsi sebagai media visual yang efektif dalam menerjemahkan cerita rakyat ke dalam bentuk visual modern, sekaligus mempertahankan nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan desain komunikasi visual, khususnya dalam pemanfaatan *artbook* sebagai media representasi budaya berbasis riset.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*), di mana proses perancangan karya diposisikan sebagai inti dari kegiatan penelitian. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada

penciptaan *artbook* sebagai media visualisasi cerita rakyat, sehingga pengetahuan dihasilkan melalui praktik kreatif, eksplorasi visual, dan refleksi kritis terhadap proses perancangan yang dilakukan (Candy & Edmonds, 2018). Dalam konteks desain komunikasi visual, metode ini relevan untuk mengkaji keterkaitan antara teori visual dan implementasinya dalam karya.

Proses perancangan *artbook* “Rajawali The Conquerer Sins” dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi riset literatur dan observasi visual. Riset literatur dilakukan untuk memahami karakteristik cerita rakyat Sulawesi, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta landasan teoretis terkait ilustrasi, *artbook*, dan desain komunikasi visual. Observasi visual dilakukan dengan mengkaji referensi ilustrasi, desain karakter, dan *artbook* kontemporer guna memperoleh pemahaman mengenai gaya visual, komposisi, dan pendekatan ilustratif yang relevan dengan konteks industri kreatif.

Tahap produksi berfokus pada proses perwujudan konsep visual ke dalam ilustrasi digital. Kegiatan pada tahap ini meliputi pengembangan konsep naratif, perancangan karakter, perancangan lingkungan, serta pembuatan ilustrasi final. Proses dimulai dengan pembuatan sketsa awal secara manual sebagai tahap eksplorasi bentuk dan komposisi, kemudian dilanjutkan dengan digitalisasi menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital. Pada tahap ini, prinsip-prinsip desain komunikasi visual—seperti kesatuan, keseimbangan, kontras, dan hierarki visual—diterapkan untuk memastikan ilustrasi mampu menyampaikan narasi secara komunikatif dan koheren.

Tahap pasca-produksi mencakup proses penyusunan *artbook* dan evaluasi visual. Ilustrasi final disusun ke dalam tata

letak *artbook* dengan mempertimbangkan alur visual, keterbacaan, dan kesinambungan narasi antarhalaman. Evaluasi dilakukan secara reflektif dengan meninjau kesesuaian antara konsep awal, landasan teori, dan hasil visual yang dihasilkan. Refleksi ini bertujuan untuk menilai efektivitas *artbook* sebagai media visualisasi cerita rakyat serta mengidentifikasi kontribusi perancangan terhadap pengembangan praktik desain komunikasi visual berbasis budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Karakter dan Dunia Fantasi

Artbook “Rajawali: The Conquerer Sins” dimulai dengan pengembangan karakter utama, yaitu Rajawali, yang menjadi pusat cerita. Rajawali digambarkan sebagai makhluk ilahi dengan sayap besar, yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen fisik, tetapi juga simbol dari kekuatan ilahi dan tanggung jawab moral. Sayap besar ini melambangkan kebebasan dan kekuatan, sekaligus menggambarkan peran Rajawali sebagai penjaga antara dunia manusia dan dunia langit. Desain sayap yang besar tidak hanya menunjukkan kemampuan terbang, tetapi juga memberikan kesan keterpisahan dari dunia manusia.

Proses perancangan karakter Rajawali dimulai dengan sketsa kasar untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dan ekspresi yang dapat menggambarkan konflik batin yang ia alami. Gambar yang diperoleh melalui sketsa tersebut memberikan gambaran mengenai kekuatan, namun juga ketegangan yang ada dalam diri Rajawali. Pilihan visual ini memperkuat tema cerita, yang berfokus pada perjuangan moral dan pilihan hidup yang mengubah nasib dunia.



Gambar 1. Karakter Suryaksha dalam bentuk elang raksasa
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)



Gambar 2. Ekspresi karakter Suryaksha halaman 21
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

Selain itu, dalam *artbook* ini, penggunaan warna memainkan peran kunci dalam membangun suasana dan menyampaikan emosi. Warna merah dan oranye digunakan secara dominan dalam adegan-adegan yang penuh ketegangan dan konflik, memberikan efek visual yang kuat dan menggambarkan kekuatan destruktif serta pengorbanan yang terjadi. Sebaliknya, warna biru dan hijau dipilih untuk adegan-adegan yang menggambarkan ketenangan, pemulihan, dan introspeksi karakter. Kontras warna ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memberikan pembaca pemahaman tentang keadaan emosional karakter dan kondisi dunia yang tergambar dalam cerita.



Gambar 3. Suryaksha dan Jinindra siap bertempur halaman 37
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

2. Penggunaan Warna dan Pencahayaan untuk Membangun Atmosfer

Penggunaan warna dalam *artbook* ini memiliki dampak yang signifikan terhadap atmosfer emosional yang ingin dibangun. Dalam adegan-adegan penuh ketegangan, warna merah dan oranye mendominasi, menciptakan kesan kehangatan yang menggambarkan konflik dan kekuatan. Sebaliknya, dalam adegan yang menggambarkan ketenangan batin atau perenungan, warna biru dan hijau digunakan untuk memberikan kedamaian dan menggambarkan karakter yang tengah berada dalam proses refleksi diri.

Pencahayaan dalam ilustrasi juga digunakan dengan sangat strategis. Pencahayaan dramatis diterapkan untuk menonjolkan elemen penting dalam cerita, seperti karakter yang berada dalam dilema moral atau momen-momen pertempuran. Dengan menambahkan bayangan dan highlight yang tepat, setiap ilustrasi dapat memperkuat emosi yang ingin disampaikan dan memberikan kedalaman visual yang meningkatkan pengalaman naratif pembaca.



Gambar 4. Pertemuan pertama Suryaksha dan Vinayuna halaman 11

(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

3. Worldbuilding dan Simbolisme Visual dalam Dunia Fantasi

Desain dunia dalam *artbook* ini lebih dari sekadar latar belakang; ia berfungsi sebagai simbol dan cermin dari konflik batin yang dialami karakter-karakter utama. Dunia ini dibagi menjadi dua dimensi yang bertolak belakang: dunia manusia yang terbatas dan dunia langit yang terbuka, menggambarkan kebebasan dan kekuasaan ilahi yang lebih luas. Dalam penggambaran dunia ini, elemen-elemen seperti hutan lebat, gunung tinggi, dan langit penuh energi gaib berfungsi sebagai simbol dualitas yang ada dalam cerita.

Dunia manusia digambarkan dengan elemen-elemen alam yang terbatas dan terikat, mencerminkan kekuatan dan keterbatasan manusia. Sebaliknya, dunia langit digambarkan sebagai ruang terbuka, luas, dan penuh dengan energi gaib, yang melambangkan kebebasan, pengorbanan, dan kekuatan yang melampaui dunia manusia. Setiap elemen dalam dunia ini dirancang untuk mencerminkan konflik internal yang dialami oleh karakter utama, terutama dalam menghadapi pilihan besar yang mempengaruhi nasib dunia mereka.



Gambar 5. Jinindra menatap gunung halaman 25
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

4. Ilustrasi Karakter dan Ekspresi Emosional

Selain desain karakter yang mencolok, ekspresi wajah karakter juga berperan besar dalam mengkomunikasikan emosi dan konflik internal mereka. Salah satu contoh yang menonjol adalah karakter Vinayuna, yang digambarkan dalam momen introspeksi. Ekspresi wajah Vinayuna yang tampak bingung, cemas, dan tertekan menunjukkan dilema moral yang besar yang harus dihadapinya. Pemilihan ekspresi ini menggambarkan perasaan terjebak dalam pilihan yang harus diambil, dan menjadi kunci untuk memahami karakter tersebut lebih dalam.

Ilustrasi ini mengingatkan kita bahwa desain visual bukan hanya tentang penampilan fisik, tetapi juga tentang bagaimana ekspresi dapat menyampaikan perasaan batin yang mendalam. Melalui visual, pembaca bisa merasakan ketegangan yang dialami karakter dan, pada gilirannya, lebih terhubung dengan cerita.



Gambar 6. Ekspresi Vinayuna tampak bingung halaman 17

(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad

5. Proses Pembuatan *Artbook*: Riset, Konsep, dan Implementasi

Proses pembuatan *artbook* ini dimulai dengan riset mendalam mengenai cerita rakyat Sulawesi, terutama mitos tentang Rajawali. Penulis mengumpulkan berbagai sumber tertulis dan visual untuk memastikan representasi yang akurat dari karakter dan elemen budaya yang ada dalam cerita. Riset ini bertujuan untuk menjaga agar elemen-elemen dalam *artbook* tetap autentik dengan budaya yang diwakilinya, sekaligus memberikan ruang untuk kreativitas dalam menyajikan cerita dengan cara yang lebih kontemporer.

Setelah riset selesai, langkah selanjutnya adalah pengembangan konsep visual untuk karakter utama dan dunia fantasi. Desain karakter dan elemen dunia dipikirkan secara matang, dengan banyak sketsa kasar yang dieksplorasi untuk menemukan tampilan visual yang paling sesuai dengan narasi cerita. Dunia fantasi yang dibangun dalam *artbook* ini juga dirancang untuk mencerminkan tema dualitas yang menjadi inti dari cerita.

Proses pembuatan ilustrasi dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak digital, yang memungkinkan penambahan detail dan tekstur untuk menciptakan gambar yang lebih hidup dan dinamis. Teknik layering dan pencahayaan digunakan untuk memberikan kedalaman visual yang memperkuat atmosfer yang ingin diciptakan.



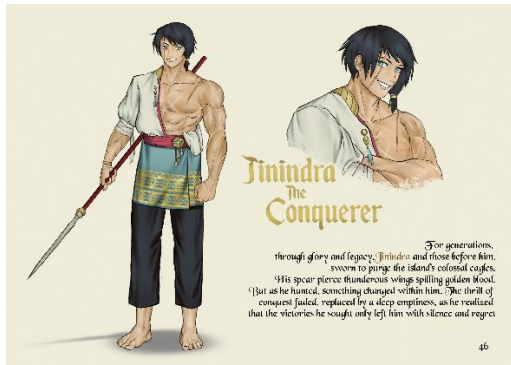
Gambar 7. Ilustrasi Karakter Suryaksha halaman 43
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)



Gambar 8. Ilustrasi Karakter Suryaksha bentuk elang halaman 44
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)



Gambar 9. Ilustrasi Karakter Vinayuna halaman 45
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)



Gambar 10. Ilustrasi Karakter Jinindra halaman 46
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)



Gambar 11. Photocard *Rajawali: The Conquerer Sins* karakter Suryaksha
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

MEDIA PENDUKUNG KARYA

Selain *artbook* sebagai media utama, perancangan *Rajawali: The Conquerer's Sins* juga dilengkapi dengan berbagai media pendukung yang berfungsi untuk memperluas jangkauan visual, memperkuat identitas karya, serta meningkatkan keterlibatan audiens terhadap dunia dan karakter yang dibangun. Media pendukung ini dirancang tidak sebagai elemen terpisah, melainkan sebagai bagian integral dari sistem visual yang konsisten dengan konsep, warna, simbol, dan karakter yang terdapat dalam *artbook*.

Salah satu media pendukung yang dikembangkan adalah *photocard*, yang menampilkan ilustrasi karakter utama dan simbol-simbol penting dari dunia Rajawali. *Photocard* ini dirancang dengan komposisi visual yang ringkas namun kuat, sehingga mampu berfungsi sebagai media koleksi sekaligus sarana pengenalan karakter. Pemilihan format *photocard* memungkinkan audiens untuk memiliki representasi fisik dari karakter dan dunia cerita, yang secara tidak langsung memperkuat kedekatan emosional antara audiens dan karya.

Media pendukung berikutnya adalah *keychain*, yang mengadaptasi bentuk karakter Rajawali ke dalam format ilustrasi yang lebih sederhana dan aplikatif. *Keychain* ini dirancang dengan mempertimbangkan keterbacaan bentuk, siluet, dan karakteristik visual agar tetap mudah dikenali meskipun dalam ukuran kecil. Kehadiran *keychain* sebagai media pendukung berfungsi sebagai perpanjangan identitas visual karya ke dalam kehidupan sehari-hari audiens, sekaligus menjadi medium diseminasi visual yang bersifat informal namun efektif.



Gambar 12. Keychain *Rajawali: The Conquerer Sins*
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

Selain itu, pembatas buku dirancang sebagai media pendukung yang memiliki keterkaitan langsung dengan aktivitas membaca *artbook*. Secara visual, pembatas buku ini memanfaatkan elemen ilustrasi karakter dan simbol matahari serta sayap

Rajawali, yang menjadi motif utama dalam keseluruhan karya. Fungsi pembatas buku tidak hanya bersifat utilitarian, tetapi juga memperkuat pengalaman membaca dengan menghadirkan kembali atmosfer dunia Rajawali setiap kali pembaca berinteraksi dengan *artbook*.



Gambar 13. Pembatas buku *Rajawali: The Conquerer's Sins*

(Sumber: *Rajawali: The Conquerer's Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

Media pendukung lainnya adalah poster, yang dirancang sebagai sarana diseminasi visual dan promosi karya. Poster ini menggabungkan ilustrasi utama, tipografi judul, serta komposisi visual yang menekankan kesan epik dan sakral dari dunia Rajawali. Poster berfungsi untuk menarik perhatian audiens dalam konteks pameran, presentasi akademik, maupun ruang publik, sekaligus memperkenalkan tema besar dan nuansa cerita secara instan melalui visual.



Gambar 14. Poster *Rajawali: The Conquerer's Sins*
(Sumber: *Rajawali: The Conquerer's Sins* oleh Muhammad Farras Dhifan Azaria, 2026.)

Sebagai penutup dari rangkaian media pendukung, desain cover buku menjadi elemen kunci yang merepresentasikan keseluruhan isi *artbook*. Cover dirancang dengan komposisi simetris, penggunaan warna hijau dan emas yang dominan, serta simbol matahari dan sayap Rajawali sebagai pusat visual. Desain cover tidak hanya berfungsi sebagai pelindung fisik buku, tetapi juga sebagai identitas visual utama yang mencerminkan tema, dunia, dan karakter dalam *artbook*. Melalui cover ini, audiens dapat menangkap kesan awal mengenai sifat epik, mitologis, dan spiritual yang menjadi inti dari *Rajawali: The Conquerer's Sins*.



Gambar 15. Cover Artbook *Rajawali: The Conquerer Sins* (Sumber: *Rajawali: The Conquerer Sins* oleh Muhammad Faras Dhifan Azaria, 2026.)

Secara keseluruhan, kehadiran media pendukung berupa *photocard*, *keychain*, pembatas buku, poster, dan cover buku memperkuat posisi *artbook* sebagai sebuah karya desain komunikasi visual yang utuh. Media-media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas narasi visual, menjaga konsistensi identitas karya, serta meningkatkan daya jangkau dan daya ingat audiens terhadap dunia dan karakter Rajawali.

KESIMPULAN

Perancangan artbook *Rajawali: The Conquerer's Sins* menunjukkan bahwa media visual berbasis ilustrasi memiliki potensi yang kuat sebagai sarana penyampaian narasi, nilai budaya, dan ekspresi artistik secara terpadu. Melalui pendekatan perancangan yang berangkat dari riset cerita rakyat dan simbolisme budaya Sulawesi, artbook ini tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan karya ilustrasi, tetapi juga sebagai medium naratif yang membangun dunia, karakter, dan atmosfer cerita secara konsisten dan bermakna. Integrasi antara konsep cerita, desain karakter, pemilihan warna, serta komposisi visual membentuk pengalaman membaca

yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga emosional dan reflektif.

Hasil perancangan memperlihatkan bahwa penggunaan *visual narrative* mampu menggantikan peran teks panjang dalam menyampaikan konflik, emosi, dan perkembangan karakter. Karakter Rajawali, beserta dunia yang mengitarinya, berhasil direpresentasikan melalui simbol-simbol visual seperti sayap, matahari, warna, dan pencahayaan, yang secara kolektif membangun makna tentang kekuasaan, pengorbanan, dan dilema moral. Proses kreatif yang dilakukan, mulai dari riset, pengembangan konsep, eksplorasi sketsa, hingga ilustrasi digital dan penyusunan tata letak, menegaskan bahwa perancangan artbook merupakan bentuk *practice-based research* yang menuntut keseimbangan antara eksplorasi artistik dan pemahaman konseptual.

Keberadaan media pendukung seperti *photocard*, *keychain*, pembatas buku, poster, dan desain *cover* memperkuat artbook sebagai sistem desain komunikasi visual yang utuh. Media-media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen promosi atau pelengkap, tetapi juga sebagai perpanjangan identitas visual dan narasi dunia Rajawali ke dalam berbagai konteks interaksi audiens. Dengan demikian, karya ini menunjukkan bahwa perluasan media dapat meningkatkan daya jangkau dan daya ingat audiens terhadap sebuah dunia cerita yang dibangun secara visual.

Secara keseluruhan, artbook *Rajawali: The Conquerer's Sins* membuktikan bahwa penggabungan ilustrasi, narasi visual, dan pendekatan budaya lokal dapat menghasilkan karya yang relevan secara artistik maupun akademik. Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perancangan artbook dan karya visual serupa, sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut dalam bentuk media naratif lain seperti komik,

animasi, atau media interaktif berbasis dunia dan karakter yang telah dibangun.

DAFTAR RUJUKAN

- Azaria, M. F. D. (2026). *Rajawali: The Conquerer's Sins* [Artbook]. Karya tidak dipublikasikan.
- Barrett, T. (2012). *Criticizing art: Understanding the contemporary*. McGraw-Hill Education.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures. *Leonardo*, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471
- Eisner, E. W. (2008). Art and knowledge. In J. G. Knowles & A. L. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research* (pp. 3–12). SAGE Publications.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Meyer, M., Sedlmair, M., & Munzner, T. (2014). Criteria for rigor in visualization design study. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 20(1), 87–97. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2013.126>
- Niederer, S., & Colombo, G. (2019). Visual methodology: An introduction to the interpretation of visual materials. *Journal of Visual Culture*, 18(2), 113–125. <https://doi.org/10.1177/1470412919842006>
- Rust, C., Mottram, J., & Till, J. (2007). *Practice-led research in art, design and architecture*. Arts and Humanities Research Council.
- Tversky, B. (2011). Visualizing thought. *Topics in Cognitive Science*, 3(3), 499–535. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2010.01113.x>