

3D Design of Batak Facial Figures as a Representation of Nusantara Cultural Identity in Visual Communication Design

Perancangan 3D Figur Wajah Batak sebagai Representasi Identitas Budaya Nusantara dalam Desain Komunikasi Visual

Muhammad Nikel Alfathir¹

¹ Universitas Esa Unggul

[¹Nikelalfathir112@gmail.com](mailto:Nikelalfathir112@gmail.com)

ABSTRACT

This research discusses the design of 3D Batak ethnic facial figures as a representation of Indonesian cultural identity in the context of Visual Communication Design. The process of creating a work is carried out through several stages, namely documentation, observation, work review, interviews, literature study, and design experiments. Documentation and observation produced data regarding the morphological characteristics of the Batak face, such as a firm jaw, high cheekbones, wider nose, and brown skin color. The study of cultural elements, such as ulos and rope head accessories, provided a strong visual foundation to apply to the character designs. Studying 3D stylized works from other artists becomes a reference in understanding how cultural elements can be adapted into modern visuals. Through modeling experiments using Blender, 3D characters were then built using a stylized approach that still maintains the uniqueness of Batak culture. The final results show that 3D facial figures can be a media for cultural representation that is informative, aesthetic, and relevant to today's visual design needs. It is hoped that this work will expand the use of 3D technology in preserving and spreading the cultural identity of the archipelago

Keywords: 3D Character Design, Batak Culture, Ulos, Stylized, Visual communication design, Cultural Representation.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan figur wajah 3D etnis Batak sebagai representasi identitas budaya Nusantara dalam konteks Desain Komunikasi Visual. Proses penciptaan karya dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu dokumentasi, observasi, telaah karya, wawancara, studi pustaka, dan eksperimen desain. Dokumentasi dan observasi menghasilkan data mengenai ciri morfologi wajah Batak seperti rahang tegas, tulang pipi tinggi, hidung lebih lebar, serta warna kulit sawo matang. Studi terhadap elemen budaya, seperti ulos dan aksesoris kepala tali-tali, memberikan landasan visual yang kuat untuk diterapkan pada desain karakter. Telaah karya 3D *stylized* dari seniman lain menjadi acuan dalam memahami bagaimana elemen budaya dapat diadaptasi ke dalam visual modern. Melalui eksperimen pemodelan menggunakan Blender, karakter 3D kemudian dibangun dengan pendekatan *stylized* yang tetap mempertahankan kekhasan budaya Batak. Hasil akhir menunjukkan bahwa figur wajah 3D dapat menjadi media representasi budaya yang informatif, estetis, dan relevan dengan kebutuhan desain visual masa kini. Karya ini diharapkan mampu memperluas pemanfaatan teknologi 3D dalam pelestarian serta penyebaran identitas budaya Nusantara.

Kata Kunci: 3D Character Design, Budaya Batak, Ulos, *Stylized*, Desain Komunikasi Visual, Representasi Budaya.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan keberagaman budaya yang sangat kaya, baik dari segi adat istiadat, bahasa, maupun identitas visual yang melekat pada masing-masing suku bangsa. Setiap etnis memiliki karakteristik khas yang tercermin melalui bentuk fisik, simbol budaya, busana adat, serta nilai-nilai filosofis yang diwariskan secara turun-temurun. Salah satu etnis yang memiliki identitas visual kuat adalah etnis Batak, yang dikenal melalui ciri morfologi wajah, penggunaan kain ulos, serta aksesoris adat seperti tali-tali yang sarat akan makna simbolik.

Di tengah perkembangan era digital dan industri kreatif yang semakin pesat, representasi budaya tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti lukisan, fotografi, atau patung, melainkan telah berkembang ke ranah digital seperti ilustrasi digital, animasi, dan pemodelan tiga dimensi (3D). Teknologi 3D saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, mulai dari industri hiburan, gim, film animasi, hingga media edukasi dan promosi budaya. Namun, pemanfaatan teknologi ini dalam mengangkat identitas budaya lokal Indonesia masih tergolong terbatas dan belum digarap secara optimal, khususnya dalam bentuk desain karakter 3D yang memiliki nilai representatif terhadap budaya daerah.

Desain karakter 3D bergaya *stylized* menjadi salah satu pendekatan visual yang populer dalam industri kreatif modern. Gaya ini menekankan penyederhanaan bentuk, penguatan karakter visual, serta fleksibilitas ekspresi tanpa harus terikat pada realisme anatomi secara penuh. Pendekatan *stylized* dinilai efektif dalam menyampaikan pesan visual karena lebih komunikatif, mudah dikenali, dan menarik bagi berbagai kalangan usia. Namun, tantangan utama dalam penerapan gaya *stylized* pada representasi budaya adalah menjaga keseimbangan antara penyederhanaan visual dengan keakuratan identitas budaya yang diwakili.

Dalam konteks budaya Batak, representasi visual tidak dapat dilepaskan dari ciri morfologi wajah seperti rahang yang tegas, tulang pipi yang menonjol, bentuk hidung yang khas, serta warna kulit sawo matang. Selain itu, elemen budaya seperti ulos dan aksesoris kepala bukan sekadar ornamen visual, melainkan memiliki nilai simbolik yang berkaitan dengan status sosial, adat, serta filosofi kehidupan masyarakat Batak. Apabila elemen-elemen tersebut diterapkan secara sembarangan tanpa pemahaman budaya yang memadai, maka representasi yang dihasilkan berpotensi kehilangan

makna atau bahkan menimbulkan kesalahan interpretasi budaya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan karakter 3D yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek estetika visual, tetapi juga didasarkan pada kajian budaya yang kuat. Pendekatan ini penting agar karya yang dihasilkan tidak sekadar menjadi visual dekoratif, melainkan mampu berfungsi sebagai media representasi budaya yang edukatif dan bermakna. Dalam konteks desain komunikasi visual, karakter 3D dapat berperan sebagai media komunikasi yang efektif untuk memperkenalkan identitas budaya Nusantara kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan figur wajah 3D etnis Batak dengan pendekatan *stylized* sebagai representasi identitas budaya Nusantara. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan dokumentasi, observasi, wawancara, studi pustaka, serta eksperimen desain menggunakan perangkat lunak Blender. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan karya visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki dasar konseptual dan nilai budaya yang kuat.

Melalui penelitian ini, diharapkan desain karakter 3D dapat menjadi salah satu alternatif media pelestarian budaya yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pengembangan desain karakter berbasis budaya lokal yang mampu bersaing dan beradaptasi dalam industri kreatif modern.

Perkembangan teknologi desain digital, khususnya dalam perancangan karakter 3D, membuka peluang baru untuk merepresentasikan identitas budaya Nusantara secara visual. Namun, proses pengadaptasian budaya ke dalam karakter 3D, terutama dengan pendekatan *stylized*, masih menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara penyederhanaan bentuk dan pelestarian ciri khas budaya. Tanpa pemahaman yang tepat terhadap morfologi wajah dan makna simbolik elemen budaya, representasi yang dihasilkan berisiko kehilangan identitas aslinya. Oleh karena itu, diperlukan perumusan masalah yang jelas sebagai dasar dalam perancangan figur wajah 3D etnis Batak sebagai representasi identitas budaya Nusantara.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana ciri morfologi wajah etnis Batak dapat diterjemahkan ke dalam perancangan figur wajah 3D bergaya *stylized* tanpa menghilangkan identitas visual budayanya. Bagaimana elemen budaya Batak, seperti ulos dan aksesoris kepala tali-tali, dapat diterapkan dalam desain karakter 3D sebagai representasi identitas budaya Nusantara. Bagaimana pendekatan *stylized* dalam perancangan figur wajah 3D dapat berfungsi sebagai media representasi budaya yang komunikatif dalam desain komunikasi visual.

Tinjauan pustaka digunakan sebagai landasan teoritis dalam perancangan figur wajah 3D etnis Batak sebagai representasi identitas budaya Nusantara. Kajian ini mencakup teori mengenai budaya Batak, representasi budaya dalam desain komunikasi visual, serta prinsip desain karakter 3D bergaya *stylized*. Teori-teori tersebut menjadi dasar konseptual dalam proses analisis dan penciptaan karya.

1. Budaya Batak dan Identitas Visual

Budaya Batak memiliki identitas visual yang kuat yang tercermin dalam ciri morfologi wajah serta penggunaan elemen budaya seperti ulos dan penutup kepala tradisional. Ulos merupakan simbol budaya yang melambangkan kasih sayang, kehormatan, dan ikatan sosial, dengan warna dominan merah, hitam, dan putih yang memiliki makna simbolik tertentu (Sianipar, 2020). Ciri morfologi wajah seperti rahang tegas, tulang pipi tinggi, dan hidung lebar menjadi karakter visual yang membedakan etnis Batak dan dapat diterjemahkan ke dalam media visual modern.

2. Representasi Budaya dalam Desain Komunikasi Visual

Representasi budaya dalam desain komunikasi visual berfungsi sebagai media penyampaian nilai dan identitas budaya kepada masyarakat. Menurut Wibowo (2018), elemen budaya lokal dapat diadaptasi ke dalam media visual kontemporer tanpa menghilangkan makna aslinya. Dalam konteks desain karakter 3D, representasi budaya diwujudkan melalui bentuk, warna, kostum, dan aksesoris yang memiliki keterkaitan langsung dengan budaya yang diangkat.

3. Desain Karakter 3D Bergaya *Stylized*

Desain karakter 3D bergaya *stylized* menekankan penyederhanaan bentuk, penguatan proporsi, dan penonjolan karakter visual agar mudah dikenali dan komunikatif. Bancroft (2015) menyatakan bahwa pendekatan *stylized* tidak bertujuan menghadirkan realisme penuh, melainkan memperkuat ekspresi dan karakter melalui

bentuk visual yang disederhanakan. Pendekatan ini memungkinkan elemen budaya diterapkan secara fleksibel namun tetap jelas secara visual.

4. Telaah Karya Sejenis

Telaah karya karakter 3D *stylized The Warrior Sage* karya Clement Paul menunjukkan bagaimana elemen budaya dapat diterapkan dalam karakter 3D dengan pendekatan modern. Karya tersebut menjadi referensi dalam memahami penerapan unsur budaya ke dalam desain karakter *stylized*, yang kemudian dijadikan acuan dalam perancangan figur wajah 3D etnis Batak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *practice-based research* (penelitian berbasis praktik). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada kajian teoritis, tetapi juga menghasilkan luaran berupa karya visual, yaitu figur wajah 3D etnis Batak sebagai representasi identitas budaya Nusantara. Dalam pendekatan ini, proses penciptaan karya menjadi bagian utama dari penelitian dan sekaligus berfungsi sebagai sarana eksplorasi, analisis, serta pembuktian konsep visual.

Metode penelitian ini memadukan proses pengumpulan data kualitatif dengan tahapan perancangan visual secara sistematis. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk memahami nilai budaya secara konseptual, sekaligus menerjemahkannya ke dalam bentuk visual yang komunikatif dan relevan dengan konteks desain komunikasi visual.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif-deskriptif dengan pendekatan penciptaan karya (*practice-based research*). Pendekatan ini menekankan eksplorasi, interpretasi, serta proses kreatif sebagai bagian dari metode ilmiah. Data yang diperoleh tidak dianalisis secara statistik, melainkan secara deskriptif dan visual untuk menghasilkan pemahaman mendalam mengenai karakteristik budaya Batak serta penerapannya dalam desain karakter 3D.

Pendekatan ini dipilih karena perancangan karakter 3D tidak dapat dipisahkan dari proses eksperimental, pengolahan visual, serta pertimbangan artistik yang membutuhkan eksplorasi langsung melalui media desain.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik untuk memastikan keakuratan informasi dan kedalaman analisis, yaitu: Dokumentasi dilakukan dengan

mengumpulkan data visual berupa: Foto wajah etnis Batak, busana adat Batak, motif dan warna ulos, aksesoris kepala tradisional. Data diperoleh dari sumber daring, buku referensi budaya, jurnal, serta dokumentasi pribadi. Dokumentasi ini berfungsi sebagai referensi visual utama dalam memahami ciri morfologi wajah dan elemen budaya Batak yang akan diterapkan pada desain karakter 3D.

Observasi dilakukan secara visual terhadap karakteristik fisik etnis Batak, meliputi: Struktur rahang dan tulang pipi, bentuk hidung dan mata, warna kulit, karakter ekspresi wajah. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman empiris mengenai ciri khas visual etnis Batak agar desain yang dihasilkan tidak bersifat generik, melainkan memiliki identitas yang kuat dan dapat dikenali secara visual.

Wawancara dilakukan secara informal dengan narasumber yang berasal dari etnis Batak. Wawancara difokuskan pada: Makna simbolik ulos, fungsi dan filosofi aksesoris kepala, nilai budaya yang berkaitan dengan identitas Batak. Hasil wawancara digunakan sebagai dasar konseptual agar penerapan elemen budaya dalam desain tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki nilai makna dan tidak menyimpang dari konteks budaya aslinya.

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah buku, jurnal ilmiah, dan sumber akademik yang berkaitan dengan: Budaya Batak dan simbolismenya, teori representasi budaya, prinsip desain komunikasi visual, desain karakter 3D bergaya *stylized*. Studi pustaka berfungsi untuk memperkuat landasan teoritis dan menjadi acuan dalam proses analisis serta perancangan visual.

Telaah karya dilakukan terhadap karya-karya desain karakter 3D bergaya *stylized*, baik dari seniman lokal maupun internasional. Analisis difokuskan pada: Gaya visual dan penyederhanaan bentuk, penerapan unsur budaya, proporsi karakter dan ekspresi visual. Hasil telaah digunakan sebagai referensi dalam menentukan gaya visual yang sesuai serta sebagai pembanding dalam proses perancangan.

Proses penciptaan karya dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

a. Tahap Konseptualisasi

Pada tahap ini dilakukan perumusan konsep visual berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka. Konsep meliputi: Penentuan karakter wajah etnis

Batak; Penentuan gaya *stylized*; Pemilihan elemen budaya yang akan digunakan; Penentuan tujuan visual dan pesan budaya.

b. Tahap Sketsa dan Perancangan Awal

Tahap ini meliputi pembuatan sketsa kasar wajah karakter sebagai dasar visual. Sketsa berfungsi untuk menentukan: Proporsi wajah; Karakter ekspresi; Penempatan elemen budaya. Sketsa kemudian dikembangkan menjadi referensi utama dalam proses pemodelan 3D.

c. Tahap Pemodelan 3D

Pemodelan dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender dengan tahapan: Blocking bentuk dasar wajah. Pembentukan struktur anatomi utama; Penghalusan bentuk dan proporsi; Penerapan detail wajah; Pembuatan aksesoris dan elemen budaya. Tahap ini menekankan keseimbangan antara stilisasi dan identitas budaya.

d. Tahap Pewarnaan dan Tekstur

Pewarnaan dilakukan dengan menyesuaikan warna kulit, ulos, dan aksesoris berdasarkan referensi budaya Batak. Tekstur dibuat untuk memperkuat karakter visual tanpa menghilangkan kesan *stylized*.

e. Tahap *Lighting* dan *Rendering*

Tahap akhir meliputi pengaturan pencahayaan dan proses *rendering* untuk menghasilkan visual yang representatif, komunikatif, dan siap dipresentasikan sebagai karya desain komunikasi visual.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan cara: Membandingkan hasil desain dengan referensi budaya; Menganalisis kesesuaian bentuk dengan konsep *stylized*; Menilai keterwakilan identitas budaya dalam desain akhir. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara konseptual dan budaya.

5. Output Penelitian

Output dari penelitian ini adalah: Figur wajah 3D etnis Batak bergaya *stylized*; Dokumentasi proses perancangan; Analisis visual sebagai bentuk representasi budaya; Karya desain yang dapat digunakan sebagai media edukasi dan referensi desain karakter berbasis budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan difokuskan pada analisis hasil perancangan figur wajah 3D etnis Batak sebagai representasi identitas budaya Nusantara dalam konteks desain komunikasi visual. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan *stylized* mampu menyederhanakan bentuk visual tanpa menghilangkan karakter utama budaya Batak.

Pada aspek morfologi wajah, ciri khas etnis Batak seperti rahang yang tegas, tulang pipi tinggi, hidung dengan pangkal lebar, serta ekspresi wajah yang kuat diterjemahkan ke dalam bentuk 3D melalui proses *blocking* dan *sculpting*. Penyederhanaan bentuk dilakukan dengan tetap mempertahankan proporsi dominan agar karakter tetap mudah dikenali sebagai representasi wajah Batak. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip desain karakter *stylized* yang menekankan kejelasan bentuk dan karakter dibandingkan detail realistis.

Penerapan elemen budaya dilakukan melalui penggunaan ulos dan aksesoris kepala tali-tali. Ulos tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai simbol budaya yang memiliki makna kasih sayang, kehormatan, dan ikatan sosial. Warna merah, hitam, dan putih yang digunakan pada ulos disesuaikan dengan makna simboliknya dalam budaya Batak, sehingga karakter tidak hanya menampilkan identitas visual, tetapi juga nilai budaya yang melekat di dalamnya. Aksesoris kepala digunakan untuk memperkuat konteks adat serta menegaskan identitas etnis pada figur 3D yang dirancang.

Pendekatan *stylized* memberikan fleksibilitas dalam pengolahan bentuk dan ekspresi, sehingga karakter 3D yang dihasilkan terlihat lebih komunikatif dan menarik bagi audiens modern. Dibandingkan pendekatan realistis, gaya *stylized* dinilai lebih efektif dalam menyampaikan identitas budaya karena mampu menonjolkan ciri khas visual secara lebih jelas dan ekspresif, serta mudah diaplikasikan dalam berbagai media visual.

Berdasarkan hasil eksperimen desain, perancangan figur wajah 3D etnis Batak menunjukkan bahwa teknologi 3D dapat dimanfaatkan sebagai media representasi budaya Nusantara secara modern. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian budaya, khususnya dalam memperkenalkan identitas budaya Batak kepada generasi muda dan masyarakat luas melalui pendekatan desain komunikasi visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan figur wajah 3D etnis Batak dengan pendekatan *stylized* mampu menjadi media representasi identitas budaya Nusantara yang efektif dalam konteks desain komunikasi visual. Pendekatan ini memungkinkan penggabungan antara nilai estetika modern dengan karakter budaya lokal tanpa menghilangkan makna dan ciri khas etnis yang diangkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ciri morfologi wajah etnis Batak, seperti rahang yang tegas, tulang pipi yang menonjol, bentuk hidung yang khas, serta warna kulit sawo matang, dapat diterjemahkan secara visual ke dalam desain karakter 3D melalui proses stilisasi yang terkontrol. Pendekatan *stylized* terbukti mampu menyederhanakan bentuk tanpa menghilangkan identitas visual utama, sehingga karakter tetap mudah dikenali dan komunikatif bagi audiens modern.

Penerapan elemen budaya seperti ulos dan aksesoris kepala tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai simbol budaya yang memiliki makna filosofis. Penggunaan elemen tersebut, yang didasarkan pada studi pustaka dan wawancara, memperkuat nilai representasi budaya dalam karya serta mencegah terjadinya distorsi makna budaya dalam visualisasi digital.

Melalui metode *practice-based research*, proses perancangan tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga menjadi sarana analisis terhadap bagaimana budaya dapat diadaptasi ke dalam media digital secara kontekstual. Tahapan perancangan yang sistematis—mulai dari pengumpulan data, observasi, perancangan konsep, pemodelan 3D, hingga proses rendering—membuktikan bahwa pendekatan desain berbasis riset mampu menghasilkan karya yang memiliki dasar akademik yang kuat.

Dengan demikian, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa desain karakter 3D bergaya *stylized* memiliki potensi besar sebagai media representasi dan pelestarian budaya Nusantara, khususnya budaya Batak. Selain berfungsi sebagai karya visual, hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, referensi pengembangan karakter lokal, serta kontribusi dalam penguatan identitas budaya Indonesia di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bancroft, T. (2015). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Burlington: Focal Press.
- Danesi, M. (2011). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication*. Toronto: Canadian Scholars' Press.
- Haryanto, J. T. (2017). Representasi Budaya dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 45–56.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sianipar, R. (2020). Ulos dalam Kehidupan Masyarakat Batak Toba. Medan: Pustaka Batak.
- Siregar, M. (2019). Makna Simbolik Ulos dalam Budaya Batak Toba. *Jurnal Antropologi Budaya*, 11(1), 23–34.
- Wibowo, I. (2018). Representasi Budaya Lokal dalam Media Visual Kontemporer. *Jurnal Seni dan Desain*, 10(2), 87–98.
- Wong, W. (2011). *Principles of Form and Design*. New York: John Wiley & Sons.