

**BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA
PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Indra Solehudin Muhamad

NIM 1909377

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA
PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN**

Oleh:

Indra Solehudin Muhamad

NIM 1909377

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
pada program studi Pendidikan Seni Rupa

© Indra Solehudin Muhamad
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

INDRA SOLEHUDIN MUHAMAD

BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA
PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197307142003121001

Pembimbing II



Arief Johari, S.Pd., S.T., M.Ds.

NIP. 920200119810122101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Warli Haryana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920171219690723101


LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

INDRA SOLEHUDIN MUHAMAD

BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA
PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN

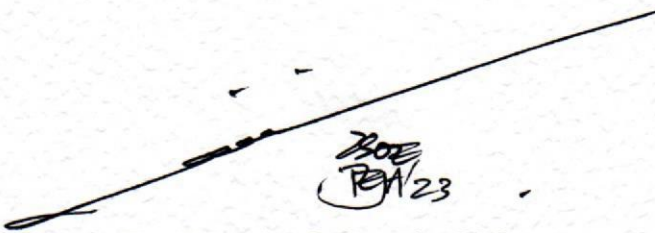
Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I




Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.
NIP. 196605251992021001

Penguji II



Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 196707241997021001

Penguji III



Drs. Hery Santosa, M.Sn.
NIP. 196506181992031003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar merupakan karya saya sendiri tanpa melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika dan kaidah keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terkait karya ini.

Bandung, 24 Agustus 2023

Indra Solehudin Muhamad
NIM 1909377

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas rahmat dari Allah SWT. yang telah memberikan nikmat dan sehat sehingga pengkaryaan dan penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, adapun skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Kosasih, S.Pd. dan ibu Sobariah, S.Pd. selaku orangtua yang penulis hormati, cintai dan sayangi, yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, doa, saran, dan bekerja keras membiayai selama menempuh masa perkuliahan.
2. Widia Nuriana, S.Pd. dan Ivan Febian Maulandi, A.Md.Par. selaku saudara/i kandung yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, doa, saran, juga menjadi teman untuk berbicara dan bertukar pikiran, serta turut membantu membiayai penulis selama menempuh masa perkuliahan.
3. Bapak Dr.Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Warli Haryana, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang telah banyak memberi motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan khususnya memberi saran dan masukan pada tema yang penulis angkat pada skripsi ini.
5. Bapak Suryadi, S.Pd., M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal penulisan dan pengkaryaan sampai terselesaikannya skripsi ini serta telah memberikan nasihat dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Arief Johari, S.Pd., S.T., M.Ds. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal penulisan dan pengkaryaan sampai terselesaikannya skripsi ini serta telah memberikan nasihat dan motivasi kepada penulis.
7. Bapak Andi Suryadi, S.Pd., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan, dukungan serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.

8. Bapak dan ibu staf dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI yang telah membimbing dan mengajarkan banyak ilmu berharga kepada penulis.
9. Bapak Yayat dan bapak Umam selaku staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI yang turut mendukung terselesainya skripsi ini.
10. Teman-teman kosan Cipaku, Ananda Nur Syamsi, Muhammad Reval Eka Putra, Muladi Yusuf Jamil, Dzulham Fadholi, Hadi Gumilar Aditya Nugraha, Dwi Sobarkah, Ahmad Gustiar, Rangga Gumelar Ramadhan, Sahrul Gunawan dan Andika Nugraha yang telah banyak mengukir cerita, menghabiskan waktu bersama dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan.
11. Teman-teman komunitas Red Button, Aldi Al-Rafi Achyar, Tsabita Aqdimah, Ahmad Burhanuddin Mahis serta teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan penulis pengalaman luar biasa khususnya dalam bidang manajemen event atau acara.
12. Seluruh teman-teman KKN Tematik UPI kelompok 29 yang sudah berjuang bersama, saling mendukung, memotivasi, berbagi cerita dan mengukir cerita bersama serta memberikan pengalaman luar biasa kepada penulis.
13. Teman-teman Seni Rupa UPI, khususnya Mahesa Gayatri angkatan 2019 yang sudah berjuang bersama, saling mendukung, memotivasi, berbagi cerita serta mengukir cerita bersama.
14. Kawan-kawan pengurus HIMASRA UPI yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis khususnya dalam dunia organisasi.
15. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam membantu terselesainya skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih yang dapat penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan skripsi ini. Semoga hal tersebut dapat menjadi amal ibadah serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

ABSTRAK

INDRA SOLEHUDIN MUHAMAD. 2023. BUKU PENGENALAN KARAKTER WAYANG PURWA KELUARGA PANDAWA DENGAN VISUALISASI GAYA KARTUN.

Kebudayaan wayang selain menjadi seni pagelaran yang sifatnya menghibur, tokoh dalam ceritanya itu sendiri menjadi sarana dalam mengajarkan nilai-nilai kehidupan manusia. Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia namun akibat dari globalisasi yang menyebabkan budaya asing mudah masuk, banyak masyarakat kurang tertarik bahkan melupakan tentang seni wayang, sehingga mengakibatkan popularitas wayang kian menurun khususnya untuk generasi muda. Pada perancangan ini penulis membuat desain karakter tokoh wayang menggunakan pembawaan berbeda namun tetap menjaga ciri khas dari wayang tersebut sebagai upaya mengenalkan kembali sekaligus meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya generasi muda mengenai tokoh-tokoh perwayangan dengan fokus utamanya adalah keluarga Pandawa Lima dari kisah wayang purwa yang mewakili kebaikan. Metode perancangan ini mengkaji konsepnya menggunakan studi literatur yang bahan kajiannya relevan dengan judul beserta tahap perancangan menggunakan pendekatan metode *design thinking* yaitu Empati (*Empathize*), Penetapan (*Define*), Ide (*Ideate*), Produksi (*Prototype*) dan Uji Segmentasi (*Test*) hingga menjadi hasil akhir karya berupa buku wayang dengan ilustrasi bergaya kartun menggunakan media gambar digital dan dicetak pada jenis kertas *art paper* 150 gsm berukuran B5 dan berjumlah total 68 halaman. Perancangan buku ini diharapkan dapat membuat pembaca menjadi terhibur juga teredukasi mengenai tokoh perwayangan yang dibawakan melalui desain karakter dengan visualisasi yang menarik, sehingga wayang dapat terjaga terus eksistensinya untuk generasi yang akan datang.

Kata Kunci: Buku, Desain Karakter, Kartun, Wayang Purwa, Keluarga Pandawa

ABSTRACT

INDRA SOLEHUDIN MUHAMAD. 2023. PANDAWA FAMILY WAYANG PURWA CHARACTER INTRODUCTION BOOK WITH CARTOON STYLE VISUALIZATION.

Wayang culture apart from being an entertaining performance art, the characters in the stories themselves are a means of teaching the values of human life. Wayang is one of Indonesia's cultural heritages, but due to globalization which makes it easy for foreign cultures to enter, many people are less interested and even forget about the art of wayang, causing the popularity of wayang to decline, especially for the younger generation. In this design, the author created character designs for wayang characters using different demeanors but still maintaining the characteristics of the wayang as an effort to reintroduce and increase public knowledge regarding wayang characters, especially for the younger generation, with the main focus being the Five Pandawa family from wayang purwa story who represent goodness. This design method examines the concept using literature studies whose study material is relevant to the title along with the design stages using a design thinking method approach, namely Empathize, Define, Ideate, Production (Prototype) and Segmentation Test (Test) until it becomes the final result of the work is a wayang book with cartoon-style illustrations using digital image media and printed on 150 gsm B5 art paper with a total of 68 pages. It is hoped that the design of this book will make readers entertained and educated about wayang characters presented through character designs with attractive visualizations, so that wayang can continue to exist for generations to come.

Keywords: *Book, Character Design, Cartoon, Wayang Purwa, Pandawa Family*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. PEMBATASAN MASALAH.....	7
C. RUMUSAN MASALAH.....	7
D. TUJUAN	7
E. MANFAAT	7
F. METODE PERANCANGAN.....	8
G. SISTEMATIKA PENULISAN.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. KAJIAN TEORI.....	11
1. Desain Grafis.....	11
a. Definisi	11
b. Komponen Desain Grafis	11
1) Ilustrasi.....	11
2) Tipografi	20
3) Tata Letak (<i>Layout</i>).....	23
c. Unsur dan Prinsip dalam Desain	28
2. Buku	39
B. KAJIAN FAKTUAL.....	44
1. Wayang	44

a.	Definisi	44
b.	Sejarah Wayang.....	44
c.	Jenis-Jenis Wayang	46
d.	Jenis Cerita dalam Perwayangan	52
C.	KAJIAN EMPIRIK.....	55
1.	Karya Tulis Terdahulu	55
2.	Karya Sejenis	56
3.	Pengalaman Berkarya.....	58
4.	Ilustrator Panutan	59
	BAB III METODE PERANCANGAN.....	64
A.	BAGAN PROSES PERANCANGAN.....	64
B.	PRA PRODUKSI	64
1.	Empati (<i>Empathize</i>).....	64
2.	Penetapan (<i>Define</i>).....	65
3.	Ide (<i>Ideate</i>).....	66
C.	PRODUKSI (<i>PROTOTYPE</i>).....	66
1.	Bagan Proses Berkarya	66
2.	Persiapan Alat dan Bahan	67
3.	Ide Materi.....	70
4.	Materi	70
5.	Studi Karakter	72
6.	Papan Cerita (<i>Storyboard</i>).....	73
7.	Proses Berkarya.....	74
a.	Sketsa.....	74
b.	Garis Tepi (<i>Outline</i>)	74
c.	Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	75
d.	Membuat Desain Halaman dan Tata Letak (<i>Layout</i>) Buku.....	77
e.	Pemberian Teks (<i>Lettering</i>).....	78
D.	PASCA PRODUKSI.....	79
1.	Uji Segmentasi (<i>Test</i>).....	79
2.	Evaluasi.....	86
3.	Percetakan	87
	BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA.....	88
A.	ANALISIS KONSEPTUAL	88
1.	Pengembangan Ide	88

2.	Target Pembaca.....	88
3.	Maksud dan Tujuan.....	89
4.	Judul Buku	89
5.	Isi Buku	89
6.	Sumber Data.....	89
7.	Teknik Gambar Ilustrasi.....	89
B.	ANALISIS VISUAL.....	90
1.	Spesifikasi Buku.....	90
2.	Ilustrasi.....	94
3.	Tipografi.....	106
4.	Gaya Ilustrasi	110
5.	Sudut dan Jarak Pandang	111
6.	Tata Letak (<i>Layout</i>).....	113
7.	Unsur dan Prinsip Desain.....	115
a.	Unsur Desain	115
b.	Prinsip Desain.....	119
	BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	125
A.	SIMPULAN	125
B.	SARAN	126
	DAFTAR PUSTAKA	128
	DAFTAR ISTILAH	131
	LAMPIRAN.....	133
	RIWAYAT HIDUP.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ukuran Kertas Seri A.....	42
Tabel 2.2 Ukuran Kertas Seri B.....	43
Tabel 2.3 Ukuran Kertas Seri C.....	43
Tabel 2.4 Standar Penerapan Ukuran Kertas	44
Tabel 3.1 Alat dan Bahan.....	67
Tabel 3.2 Isi Buku.....	71
Tabel 3.3 Proses Pewarnaan.....	76
Tabel 4.1 Desain Karakter Wayang	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gaya Gambar Realistis/ <i>Realism Style</i>	13
Gambar 2.2 Contoh Gaya Semi Realistis atau <i>Semi Cartoon Style</i>	13
Gambar 2.3 Contoh Gaya Gambar Kartun.....	14
Gambar 2.4 Contoh Desain Karakter	15
Gambar 2.5 Contoh Sudut Pandang <i>Eye Level</i>	16
Gambar 2.6 Contoh Sudut Pandang <i>Frog Eye</i>	17
Gambar 2.7 Contoh Sudut Pandang <i>High Angle</i>	17
Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang <i>Low Angle</i>	18
Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang <i>Bird Eye</i>	18
Gambar 2.10 Contoh Jarak Pandang <i>Close Up</i>	19
Gambar 2.11 Contoh Jarak Pandang <i>Medium Shot</i>	19
Gambar 2.12 Contoh Jarak Pandang <i>Long Shot</i>	20
Gambar 2.13 Tipografi Serif.....	21
Gambar 2.14 Tipografi Sans Serif	22
Gambar 2.15 Tipografi <i>Script</i>	22
Gambar 2.16 Tipografi Dekoratif	23
Gambar 2.17 Elemen Teks pada <i>Layout</i>	24
Gambar 2.18 Layout Tebaran (<i>Spread</i>)	27
Gambar 2.19 Satu Halaman (<i>Single</i>).....	27
Gambar 2.20 Layout Lepas (<i>Spot</i>)	28
Gambar 2.21 Unsur Titik	29
Gambar 2.22 Contoh Jenis-Jenis Garis	29
Gambar 2.23 Contoh Jenis-Jenis Bidang	30
Gambar 2.24 Unsur Ruang.....	30
Gambar 2.25 Lingkaran Warna.....	31
Gambar 2.26 Klasifikasi Warna.....	32
Gambar 2.27 Warna Menurut Kejadiannya	33
Gambar 2.28 Harmoni Warna	34
Gambar 2.29 Contoh Gelap Terang/ <i>Value</i>	34
Gambar 2.30 Jenis-Jenis Tekstur	35
Gambar 2.31 Prinsip Kesatuan (<i>Unity</i>).....	35

Gambar 2.32 Prinsip Keseimbangan.....	36
Gambar 2.33 Prinsip Proporsi	37
Gambar 2.34 Prinsip Penekanan	37
Gambar 2.35 Prinsip Irama/Ritme	38
Gambar 2.36 Prinsip Kontras.....	38
Gambar 2.37 Prinsip Kesederhanaan	39
Gambar 2.38 Struktur <i>Cover</i> Buku	40
Gambar 2.39 Wayang Kulit	47
Gambar 2.40 Wayang Golek.....	47
Gambar 2.41 Wayang Orang.....	48
Gambar 2.42 Wayang Menak	49
Gambar 2.43 Wayang Klithik	49
Gambar 2.44 Wayang Beber.....	50
Gambar 2.45 Wayang Suket	51
Gambar 2.46 Wayang Topeng	51
Gambar 2.47 Wayang Potehi	52
Gambar 2.48 Wayang Golek Pandawa Lima.....	53
Gambar 2.49 Observasi di Gramedia Bandung.....	57
Gambar 2.50 Observasi Secara Daring melalui Aplikasi IPusnas	57
Gambar 2.51 Observasi Secara Daring melalui Aplikasi IPusnas	57
Gambar 2.52 Contoh Buku Ensiklopedia Wayang	58
Gambar 2.53 Karya Ilustrasi Wayang Pandawa dengan Gaya Manga Chibi	59
Gambar 2.54 Karya Kalender Ilustrasi Wayang Pandawa.....	59
Gambar 2.55 Akun Instagram Mitch Leeuwe.....	60
Gambar 2.56 <i>E-book</i> karya Mitch Leeuwe	60
Gambar 2.57 Akun Instagram Derek Laufman.....	61
Gambar 2.58 Akun Instagram David Ardinaryas Lojaya	62
Gambar 2.59 Komik Wayang Karya R.A Kosasih	63
Gambar 3.1 Pensil Merek Faber-Castell dengan Ukuran 2B.....	67
Gambar 3.2 Penghapus Merek Mono.....	67
Gambar 3.3 Buku <i>Sketch Book</i> Merek Kiky	67
Gambar 3.4 Kertas <i>Art Paper</i>	68

Gambar 3.5 <i>Smartphone</i> Samsung A11	68
Gambar 3.6 Lenovo IdeaPad Gaming 3	68
Gambar 3.7 Pen Tablet.....	69
Gambar 3.8 <i>Mouse</i>	69
Gambar 3.9 Mesin Printer HP Indigo 7500	70
Gambar 3.10 Logo Clip Studio Paint	70
Gambar 3.11 Adobe Illustrator	70
Gambar 3.12 Referensi Visual Wayang Golek	72
Gambar 3.13 Referensi Visual Wayang Orang.....	72
Gambar 3.14 Referensi Visual Wayang Kulit.....	72
Gambar 3.15 Studi Sketsa Awal Karakter Wayang	73
Gambar 3.16 Contoh <i>Storyboard</i> Buku	73
Gambar 3.17 Tahap Sketsa Tradisional	74
Gambar 3.18 Tahap Sketsa Digital	74
Gambar 3.19 Tahap <i>Outline</i>	75
Gambar 3.20 Pemberian Warna Dasar.....	76
Gambar 3.21 Pemberian Gelap Terang.....	76
Gambar 3.22 Pemberian Pantulan Cahaya.....	77
Gambar 3.23 Pemberian Bayangan.....	77
Gambar 3.24 Proses <i>Layout</i> Halaman.....	78
Gambar 3.25 Proses <i>Lettering</i>	78
Gambar 3.26 Uji Segmentasi Secara Langsung	80
Gambar 3.27 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 1.....	80
Gambar 3.28 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 2.....	81
Gambar 3.29 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 3.....	81
Gambar 3.30 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 4.....	81
Gambar 3.31 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 5.....	82
Gambar 3.32 Diagram Pertanyaan Uji Segmentasi 6.....	82
Gambar 3.33 Tanggapan Responden pada Uji Segmentasi	83
Gambar 3.34 Tanggapan Responden pada Uji Segmentasi	83
Gambar 3.35 Tanggapan Responden pada Uji Segmentasi	84
Gambar 3.36 Tanggapan Responden pada Uji Segmentasi	85

Gambar 3.37 Tanggapan Responden pada Uji Segmentasi	85
Gambar 3.38 Perbaikan Ukuran Huruf Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi	86
Gambar 3.39 Perbaikan Tata Letak (<i>Layout</i>) Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi	87
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Buku “Mengenal Tokoh Wayang Purwa Keluarga Pandawa”	90
Gambar 4.2 Halaman Judul.....	91
Gambar 4.3 Halaman Catatan Hak Cipta.....	91
Gambar 4.4 Halaman Prakata	91
Gambar 4.5 Halaman Daftar Isi	91
Gambar 4.6 Contoh Halaman Pendahuluan	92
Gambar 4.7 Contoh Halaman Isi.....	92
Gambar 4.8 Halaman Penutup	93
Gambar 4.9 Halaman Daftar Pustaka.....	93
Gambar 4.10 Halaman Biografi (Tentang Penulis).....	93
Gambar 4.11 Ilustrasi pada Sampul Depan.....	94
Gambar 4.12 Contoh Gambar Ilustrasi pada Halaman Cerita Pengantar.....	95
Gambar 4.13 Desain Karakter Abimanyu.....	96
Gambar 4.14 Wayang Kulit Abimanyu	96
Gambar 4.15 Desain Karakter Abiyasa.....	96
Gambar 4.16 Wayang Kulit Abiyasa	96
Gambar 4.17 Desain Karakter Ambalika	97
Gambar 4.18 Wayang Kulit Ambalika.....	97
Gambar 4.19 Desain Karakter Arimbi	97
Gambar 4.20 Wayang Kulit Arimbi.....	97
Gambar 4.21 Desain Karakter Arjuna.....	98
Gambar 4.22 Wayang Kulit Arjuna	98
Gambar 4.23 Desain Karakter Bima	98
Gambar 4.24 Wayang Kulit Bima.....	98
Gambar 4.25 Desain Karakter Drupadi.....	99
Gambar 4.26 Wayang Golek Drupadi.....	99
Gambar 4.27 Desain Karakter Gatotkaca.....	99

Gambar 4.28 Wayang Orang Gatotkaca	99
Gambar 4.29 Desain Karakter Irawan.....	100
Gambar 4.30 Wayang Kulit Irawan	100
Gambar 4.31 Desain Karakter Kunti.....	100
Gambar 4.32 Wayang Golek Kunti.....	100
Gambar 4.33 Desain Karakter Madrim.....	101
Gambar 4.34 Wayang Kulit Madrim	101
Gambar 4.35 Desain Karakter Nakula	101
Gambar 4.36 Wayang Kulit Nakula.....	101
Gambar 4.37 Desain Karakter Pandu Dewanata.....	102
Gambar 4.38 Wayang Kulit Pandu Dewanata	102
Gambar 4.39 Desain Karakter Parikesit.....	102
Gambar 4.40 Wayang Kulit Parikesit	102
Gambar 4.41 Desain Karakter Nakula	103
Gambar 4.42 Wayang Kulit Sadewa.....	103
Gambar 4.43 Desain Karakter Srikandi	103
Gambar 4.44 Wayang Kulit Srikandi.....	103
Gambar 4.45 Desain Karakter Subadra.....	104
Gambar 4.46 Wayang Kulit Subadra	104
Gambar 4.47 Desain Karakter Ulupi.....	104
Gambar 4.48 Wayang Kulit Ulupi	104
Gambar 4.49 Desain Karakter Utari.....	105
Gambar 4.50 Wayang Kulit Utari	105
Gambar 4.51 Desain Karakter Yudistira.....	105
Gambar 4.52 Wayang Kulit Yudistira	105
Gambar 4.53 Font Sitka	106
Gambar 4.54 Font Linotte	107
Gambar 4.55 Font Bahnschrift.....	107
Gambar 4.56 Penggunaan Font pada Sampul Depan dan Belakang.....	108
Gambar 4.57 Penggunaan Font Linotte	109
Gambar 4.58 Penggunaan Font Bahnschrift	110
Gambar 4.59 Desain Karakter Gaya Kartun	111

Gambar 4.60 Penerapan <i>Eye Level</i>	111
Gambar 4.61 Penerapan <i>High Angle</i>	112
Gambar 4.62 Penerapan <i>Close Up</i>	112
Gambar 4.63 Penerapan <i>Close Up</i>	113
Gambar 4.64 Penerapan <i>Long Shot</i>	113
Gambar 4.65 Penerapan Tata Letak Satu Halaman (<i>Single</i>).....	114
Gambar 4.66 Penerapan Tata Letak Tebaran (<i>Spread</i>).....	114
Gambar 4.67 Penerapan Unsur Titik.....	115
Gambar 4.68 Penerapan Unsur Garis.....	115
Gambar 4.69 Penerapan Unsur Garis.....	116
Gambar 4.70 Penerapan Unsur Bidang.....	116
Gambar 4.71 Penerapan Unsur Ruang	117
Gambar 4.72 Penggunaan Tekstur pada Benda	117
Gambar 4.73 Penggunaan Tekstur pada Karakter.....	118
Gambar 4.74 Penggunaan Warna pada Karakter	118
Gambar 4.75 Penerapan Prinsip Kesatuan	119
Gambar 4.76 Penerapan Prinsip Keseimbangan	120
Gambar 4.77 Penerapan Prinsip Proporsi	120
Gambar 4.78 Penerapan Prinsip Penekan	121
Gambar 4.79 Penerapan Prinsip Irama.....	122
Gambar 4.80 Penerapan Prinsip Kontras	123
Gambar 4.81 Penerapan Prinsip Kesederhanaan	124

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses <i>Design Thinking</i>	64
Bagan 3.2 Proses Berkarya	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Skripsi.....	133
Lampiran 2 Hasil Karya	135
Lampiran 3 Data Hasil Uji Segmentasi.....	136

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aizid, R. (2011). *Atlas Pintar Dunia Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Bahari, N. (2008). *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Cindo, M. (2010). *Aneka Wayang Nusantara*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Handayani, R. U. (2014). *Ensiklopedia Mini Wayang-Wayang Nusantara*. Bandung: CV Angkasa.
- Kemdikbud. (2018). *Panduan Perjenjangan Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan*. Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2019). *Petunjuk Teknik Penyusunan Ensiklopedia*. Kemdikbud.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins Publisher.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper Collins Publisher.
- Rachmat, R. (2016). *Desain Karakter*. Jakarta: Nulisbuku.com.
- Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, Muh. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S. E. (2009). *NIRMANA: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, D. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia.
- Solichin, H., Suyanto, & Sumari. (2016). *Ensiklopedia Wayang Indonesia*. Bandung: Citra Sarana Edukasi.

- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku : Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wibisana, B., & Herawati, N. (2010). *Mengenal Wayang*. Klaten: PT Intan Pariwara.

Artikel Jurnal

- Fitrananda, E. R., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2022). Perancangan Karakter Tokoh Wayang Kulit Purwa Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar. *Kemadha*, 11(2), 212–234.
- Gunawan, P. R., & Bahaduri, B. A. (2020). Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi. *Serat Rupa Journal of Design*, 4(2), 111–134. doi: <https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2038>
- Kholifah, P., Jaelani, A., & Mudiyanto, H. (2018). Implementasi Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 5 Di Mi Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon. *IJEE: Indonesian Journal Of Elementary Education*, 1(1), 1–12.
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. doi: <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Sari, A. P. (2021). Filosofi Karakter Tokoh Kesatria dalam Lakon Wayang Purwa Mahabarata. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 13–25. doi: <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.41231>
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.

Skripsi, Tesis dan Disertasi

- Fadillah, M. R. (2023). *Penciptaan Ensiklopedia Mini Bergambar “Discover The Taste Of Jakarta” Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Betawi Di Kalangan Remaja*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Fauzi, R. (2018). *Digital Game Untuk Media Pengenalan Wayang Golek Berbasis Aplikasi Android*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hilmi, M. I. (2022). *Pengembangan Desain Karakter Berdasarkan Hewan Terancam Punah Dari Jawa Barat*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hindasah, S. (2023). *Ensiklopedia Hewan Mamalia Endemik Indonesia Dilindungi Untuk Anak Usia 7-9 Tahun*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Nurullatifa, S. S. (2016). *Tiga Tokoh Pewayangan Wanita Sebagai Inspirasi Pembuatan Poster Bergaya Manga*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Oktaviana, G. (2019). *Wayang Kulit Purwa Pandawa Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis Ekspresionis*. (Skripsi). Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Internet

KBBI Daring. (2016). Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>