

MEDIA PROMOSI EDUKASI SEJARAH MELALUI PERANCANGAN KARAKTER VISUAL SINGO ULUNG BONDOWOSO

Vicky Tito Guizar

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: vickyguizar28@gmail.com

Asmoro Nurhadi Panindias

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: azhdias@gmail.com

ABSTRACT

This design is based on the development of current media technology which results in a lack of historical educational media which then impacts to the art of Singo Ulung Bondowoso. The problem of this project is how to create educational media and the promotion of history as a bridge of knowledge especially to youth of Bondowoso. Some fundamental concept that underlie the idea of this project's imagination are: the format of the work (film), the form of the work (animation), promotion, folklore, education, and communication. First, observation have been done, primary data have been collected through interview with the artists and cultural institutions, and secondary data have been collected through literature and previous animated trailers reviews to get a reference for the trailer concept and 2D digital painting animation techniques. The output of this design is the visual character taken by the story of Singo Ulung Bondowoso. The method of designing visual characters from traditional arts, starts from the process of simplifying traditional values into a new form of IP (Intellectual Property). This design uses SWOT analysis techniques, evaluation of strengths, weaknesses, opportunities, and threats to objects in visual character design. The design is based on the philosophy of the art costume, which is the meaning of color, facial motifs, and character narrated. This design produces an artbook as a guide to the application of character design that can be applied to various media. Introducing Singo Ulung Bondowoso to the public requires a media promotion strategy. Utilization of promotions adds to the profit in order to accelerate the process of introducing such traditional art in the form of artbooks that have been produced. Promotional media in the form of boot, animated video trailers with stories that contain informative and educative messages that can be understood by the audience. It is hoped that this design will be able to inspire the Bondowoso community, especially young people, to raise local folklore in innovative ways.

Key words : Singo Ulung Bondowoso, Visual Character, Animation, Artbook, Promotion

ABSTRAK

Perancangan ini didasari atas berkembangnya teknologi media saat ini yang berakibat kurangnya media edukasi sejarah yang kemudian berdampak pada kesenian Singo Ulung Bondowoso. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan media edukasi dan promosi sejarah sebagai jembatan pengetahuan khususnya kepada anak muda-anak muda Bondowoso. Beberapa landasan konseptual yang mendasari gagasan ide imajinasi karya yaitu, format karya (film), bentuk karya (animasi), promosi, *folklore*, pendidikan, dan komunikasi. Dilakukan observasi pengumpulan data primer berupa wawancara kepada pelaku seni maupun lembaga kebudayaan dan data sekunder terhadap literature maupun *trailer* animasi lain untuk mendapatkan referensi konsep *trailer*, teknik animasi 2D *digital painting*. Luaran dari hasil perancangan ini adalah karakter visual yang mengangkat kisah Singo Ulung Bondowoso. Metode perancangan karakter visual yang mengangkat seni tradisi ini menggunakan tahapan proses dengan menyederhanakan muatan nilai tradisi menjadi bentuk baru berupa IP (*Intellectual Property*). Perancangan ini menggunkan

teknik analisis SWOT berupa evaluasi terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap objek perancangan karakter visual. Desain dirancang berdasarkan filosofi yang ada pada kostum kesenian yaitu makna warna, motif wajah, dan watak yang diriwayatkan. Hasil perancangan ini berupa *artbook* sebagai panduan penerapan desain karakter yang nantinya diaplikasikan ke dalam berbagai media. Mengenalkan Singo Ulung Bondowoso kepada masyarakat diperlukan strategi media promosi. Pemanfaatan promosi menambah keuntungan guna mempercepat proses pengenalan *seni tradisi tersebut* berupa *artbook* yang telah diproduksi. Media promosi berupa *book*, *video trailer* animasi dengan cerita yang mengandung pesan informatif dan edukatif yang dapat dipahami oleh audiens. Diharapkan perancangan ini mampu memberi inspirasi kepada masyarakat Bondowoso khususnya anak-anak muda untuk mengangkat cerita rakyat lokal dengan cara yang inovatif.

Kata Kunci : *Singo Ulung Bondowoso, Karakter Visual, Animasi, Artbook, Promosi*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat beriringan dengan meningkatnya pengetahuan manusia. Pergerakan kemajuan teknologi setiap tahunnya mengalami pergerakan yang cepat. Setiap waktu berbagai perusahaan teknologi bersaing satu sama lain dalam membuat suatu perubahan besar pada kebudayaan manusia. Produsen yang mampu menciptakan suatu perubahan besar dalam teknologi ke arah yang lebih baik, maka produsen akan mendapatkan banyak keuntungan serta mampu untuk bertahan menjaga eksistensi.

Inovasi teknologi adalah faktor penggerak utama keberhasilan dalam memenangkan persaingan global. Inovasi teknologi muncul sebagai *driver* utama pembangunan nasional. Kehadiran media informasi ini menyebabkan proses komunikasi memiliki gaya dan tampilan yang berbeda pada tiap informasi dan target *audience* yang ingin dicapai. Perkembangan teknologi saat ini yang marak dengan audio visual. Salah satu teknologi audio visual yang pesat perkembangannya adalah animasi

Industri animasi telah menjadi salah satu aspek baru dalam bidang audio visual. Kelebihan menggunakan media animasi adalah kecepatan dalam menyampaikan pesan serta proses komunikasi yang menjadi lebih indah dengan adanya tampilan gambar gerak yang menghibur. Melalui proses komunikasi yang

berkesan, dapat memberikan hasil penyerapan informasi yang efektif dan bertahan lama.

Pada perkembangannya di dunia hiburan saat ini, beragam sekali film animasi yang masuk ke Indonesia untuk segala usia. Meskipun demikian, film yang masuk ke Indonesia didominasi film animasi negara lain. Produk film animasi hasil karya dalam negeri mengalami perkembangan yang lambat. Dampak dari minimnya karya animasi yang berbasis kearifan lokal adalah kurangnya pengetahuan tentang sejarah kekayaan budaya di daerah di Indonesia. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk membentuk karakter kepribadian bangsa, pemahaman histori, serta nilai pendidikan yang perlu kiranya untuk selalu dialih tulkarkan ke generasi penerus.



Gambar 1. Atraksi Singo Ulung
(Sumber: Dinas Pariwisata Bondowoso, 2018)

Salah satu hasil karya seni budaya yang bisa dideformasikan dalam sajian produk audio

visual berupa animasi adalah kesenian Singo Ulung dan Topeng Kona dari desa Blimbing Kabupaten Bondowoso Propinsi Jawa Timur. Permasalahan yang dihadapi adalah belum adanya media alternatif yang bisa digandakan, sumber informasi yang terbatas. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan Melalui penggunaan media yang mampu digandakan dan disebarluaskan Singo Ulung Bondowoso dapat dilestarikan oleh masyarakat Bondowoso dan dikenal oleh kalangan yang lebih luas. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan media edukasi dan promosi sejarah sebagai jembatan pengetahuan khususnya kepada anak muda-anak muda Bondowoso.

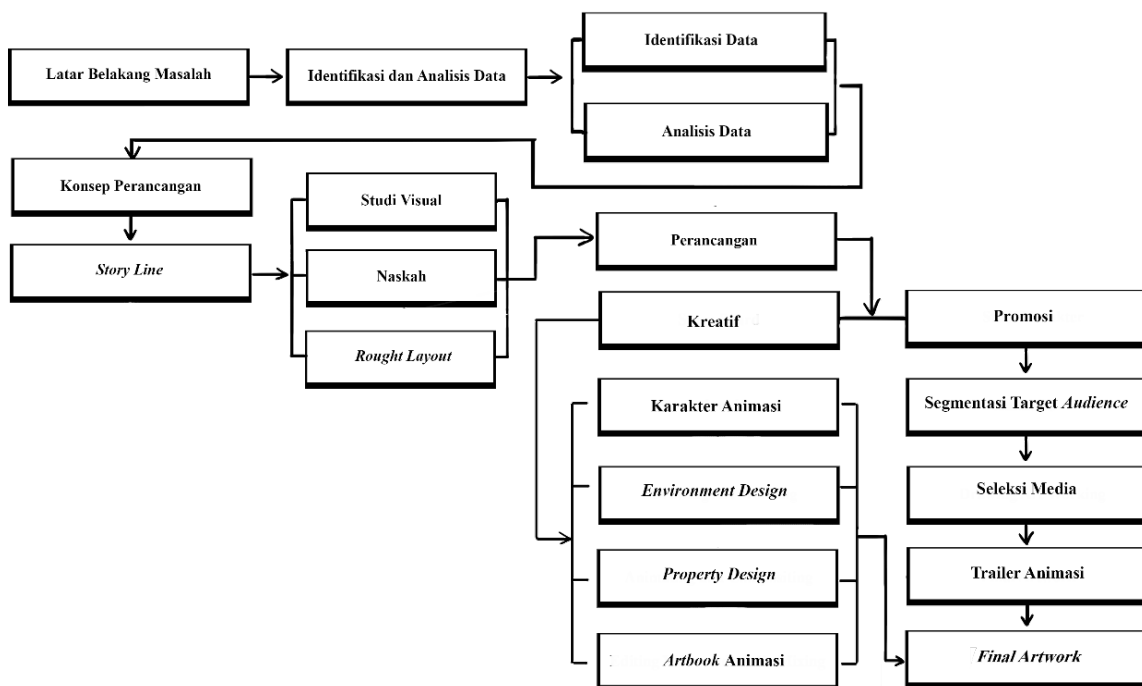
a. Metode Penciptaan

Langkah penciptaan sebuah karya perlu didasari dengan tahapan (proses kreatif) yang sistematis serta berdasarkan teori yang

tepat supaya terwujud karya yang berkualitas. Langkah-langkah tersebut diantaranya: pengumpulan data primer (meliputi observasi dan wawancara terhadap lembaga kebudayaan dan pelaku seni singo Ulung Bondowoso), dan data skunder (meliputi dokumentasi, analisi, dan identifikasi objek perancangan). Analisis yang digunakan adalah SWOT yang merupakan salah satu instrument analisis yang bersifat evaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

b. Bagan Alir Perancangan

Skematika Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso ini menggunakan skematika perancangan yang diawali dengan latar belakang masalah sampai kepada hasil akhir yaitu *final artwork*, alurnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Alir Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso (Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2016)

PEMBAHASAN

Era teknologi memiliki dampak dengan semakin cepatnya informasi disampaikan dan diterima. Kebudayaan menjadi nilai luhur yang penting untuk tetap dipertahankan dalam masyarakat. Bagaimanapun bentuk budayanya adalah termasuk hal yang berharga penyokong karakter masyarakat tradisi. Perlu adanya media yang baru, dan promosi yang lebih agar masyarakat tertarik khususnya untuk kalangan remaja yang memiliki tugas untuk mengemban pelestarian nilai-nilai tradisi. *Singo Ulung* Bondowoso merupakan salah satu asset yang sangat berharga, selain dengan di gelar sebagai pertunjukan, perlu adanya arsip visual agar sejarah akan terus terjaga. Kerja arsip merupakan pekerjaan yang tergolong jauh dari higar bingar dan penghargaan tetapi merupakan tulang punggung ilmu pengetahuan, oleh karenanya prancangan karakter animasi *Singo Ulung* menjadi ujung tombak pembaruan media bagi tradisi itu sendiri. Pemilihan media animasi sebagai aspek penyampai pesan mampu menjadikan proses edukasi menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara bersama Purwantoro selaku ahli waris kesenian Singo Ulung, menuturkan bahwa tradisi kesenian singo ulung masih berjalan dengan rutin setiap tahunnya. Apresiasi masyarakat sangat baik terhadap kesenian Singo Ulung. Namun selain sebagai tontonan dan hiburan Puwantoro menginginkan adanya sebuah inovasi agar esensi nilai-nilai kearifan yang terkandung juga bisa di sampaikan kepada masyarakat secara luas khususnya masyarakat desa Blimbing. Dengan terciptanya media-media yang bersifat modern Purwantoro mengharapkan Kesenian Singo Ulung juga mampu menyesuaikan perkembangan teknologi.

Pembaruan memiliki misi untuk menjadikan sebuah cerita rakyat atau peninggalan budaya Bondowoso yang mayoritas masih berupa verbal diperluas dengan menggunakan perancangan media animasi sebagai sarana edukasi yang imajinatif. Dengan pembaruan media

otomatis akan memperkaya arsip visual kebudayaan Bondowoso. Pada kelanjutannya akan memperkuat fungsi dari cerita *Singo Ulung* Bondowoso yang wajarnya masyarakat hanya menganggap sebagai tontonan, berubah menjadi tontonan dan tuntunan.

Kelebihan dari tehnik animasi yang digunakan yaitu *2D digital painting animation* dapat mempercepat daya tangkap dan memudahkan proses edukasi. Perkembangan teknologi yang menuntut informasi begitu cepat dan mudah diterima mengharuskan adanya penyesuaian teknik penyampaian, sehingga diharapkan dengan perancangan karakter animasi *Singo Ulung* mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam.

Karena kekhususan dan keunikannya, teknik animasi telah dipakal secara luas di berbagai bidang, tidak hanya di film, tetapi juga di bidang periklanan, televisi, maupun presentasi ilmiah dalam format virtual. Animasi kartun biasa dipakai untuk efek yang sulit direalisasikan di dunia nyata, cerita yang ditimbulkan lucu dan baru. Animasi telah menjadi suatu cara yang paling populer untuk menceritakan suatu dongeng anak-anak karena bahasa rupanya yang sederhana dan mudah dipahami.

a. Tujuan Kreatif

Karakter animasi merupakan sumber dasar ide karya tugas akhir kekarya, diharapkan dapat menjadi sarana untuk menghidupkan kembali budaya leluhur yang terdapat di Bondowoso, khususnya *Singo Ulung* kepada remaja agar terjaganya warisan nilai-nilai budaya luhur. Cerita Singo Ulung selama ini diketahui oleh masyarakat sebagai pertunjukan tari-tarian. Oleh karenanya media perancangan karakter animasi mampu menjadi salah satu sarana edukasi yang menarik yang memberikan gambaran mengenai berdirinya sebuah desa bernama “Desa Blimbing” dan cerita Singo Ulung di dalamnya.

b. Strategi Kreatif

Kesenian yang bersifat tradisi bagi kalangan remaja dianggap suatu hal yang jauh dari modern. Dampaknya berpengaruh pada minimnya pengetahuan tentang tradisi dan kurang adanya minat bagi kalangan remaja. Pemanfaatan teknologi di era *digital* sangatlah diperlukan untuk menciptakan media yang mendukung, salah satunya adalah buku perancangan karakter animasi, yang dapat diminati oleh kalangan remaja zaman sekarang. Buku perancangan karakter visual nantinya bisa digunakan untuk keperluan mengembangkan nilai kesenian Singo Ulung dan sebagai jembatan pengetahuan bagi masyarakat sekitar tentang kesenian Singo Ulung, sehingga desain yang menarik berperan penting demi tersampainya ilmu pengetahuan secara sempurna.



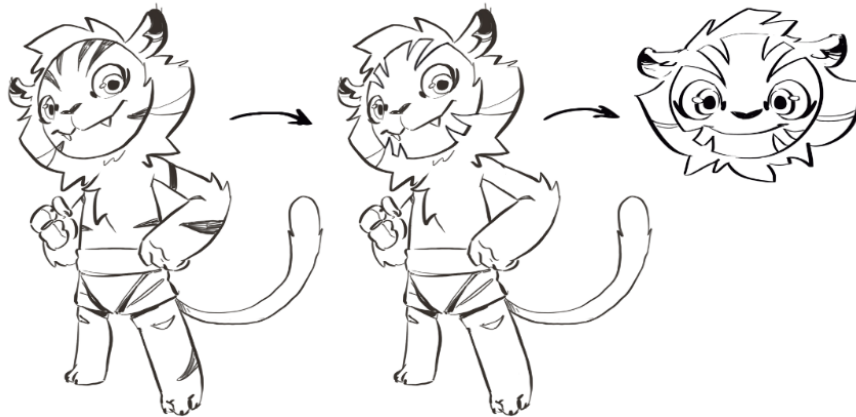
Gambar 3. Referensi Visual Karakter Singo Ulung (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Tahapan sketsa dilakukan berdasarkan referensi terkait, pada tahap pertama adalah proses deformasi bentuk wajah Singo. Proses ini bertujuan untuk menyederhanakan bagian-bagian rumit pada wajah sehingga selaras dengan konsep pendekatan karakter animasi yaitu penyederhanaan. Sketsa Juk Seng menggunakan proposi berbentuk manusia (berdiri dengan dua kaki) dengan tambahan pakaian yang menutupi daerah pinggang.

Setelah ditemukan desain yang diinginkan terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan dari desain yang didapatkan, penambahan loreng pada badan Juk Seng yang fungsinya untuk memberikan estetika karakter menyerupai sosok macan, dihilangkan dan menyesuaikan dengan corak kostum tari Singo Ulung yaitu putih polos yang bermakna bahwa sosok Juk Seng adalah seorang yang hatinya bersih dan suci. Selain itu revisi dilakukan agar mekanisme pengerjaan karakter ketika proses animasi akan lebih mudah dengan corak yang polos.

Gambar 4. Perancangan Karakter Singo Ulung (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)





Gambar 5. Perubahan Desain Awal Singo Ulung (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Juk Seng adalah karakter yang memiliki dominasi warna putih pada tampilannya. Bagian badan selalu sama menggunakan warna putih. Pada bagian mata dan wajah memiliki banyak perbedaan disetiap referensi kostum yang ada. Beberapa diantaranya warna mata yang digunakan adalah merah, hijau, kuning dan biru. Berdasarkan kostum asli yang terdapat dalam riwayat cerita Singo Ulung mata yang digunakan adalah berwarna biru yang memiliki makna bahwa Juk Seng memiliki sifat kesabaran dan kewibawaan. Sedangkan wajah Juk Seng mendekati warna Kehitaman memiliki makna gagah berani.



Gambar 6. Pose Karakter Singo Ulung (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Perancangan pose karakter difungsikan sebagai bahan referensi visual gerakan animasi, untuk memberikan contoh pengaplikasian ekspresi karakter dan gesture yang disatukan. Selain desain di atas terdapat variasi desain kostum dari Juk Seng untuk kebutuhan pengembangan cerita. Tujuan perancangan variasi kostum adalah memberikan banyak pilihan untuk memberikan citra karakter pada fase tertentu, sehingga pengaplikasian bisa direfleksikan dengan tema yang diinginkan. Berikut variasi desain kostum karakter Singo Ulung:



Gambar 7. Variasi Kostum Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Media Promosi Seni Tradisi Singo Ulung Bondowoso

Terdapat media promosi utama dalam pameran yang difungsikan agar masyarakat tertarik dan ingin tahu lebih dalam tentang animasi Singo Ulung. Media promosi pameran antara lain adalah sebagai berikut.

a. Teaser Animasi

Video *teaser* animasi Singo Ulung memiliki total durasi 58 detik dengan total *Shot* berjumlah 15. *Teaser* animasi Singo Ulung berisikan cerita tanpa percakapan tentang pengembaraan Juk Seng mengendarai Ompai dan masuk ke sebuah hutan yang banyak terdapat buah Blimbing, Juk Seng berusaha memetik buah Blimbing namun tidak menyadari kedatangan Jasiman.

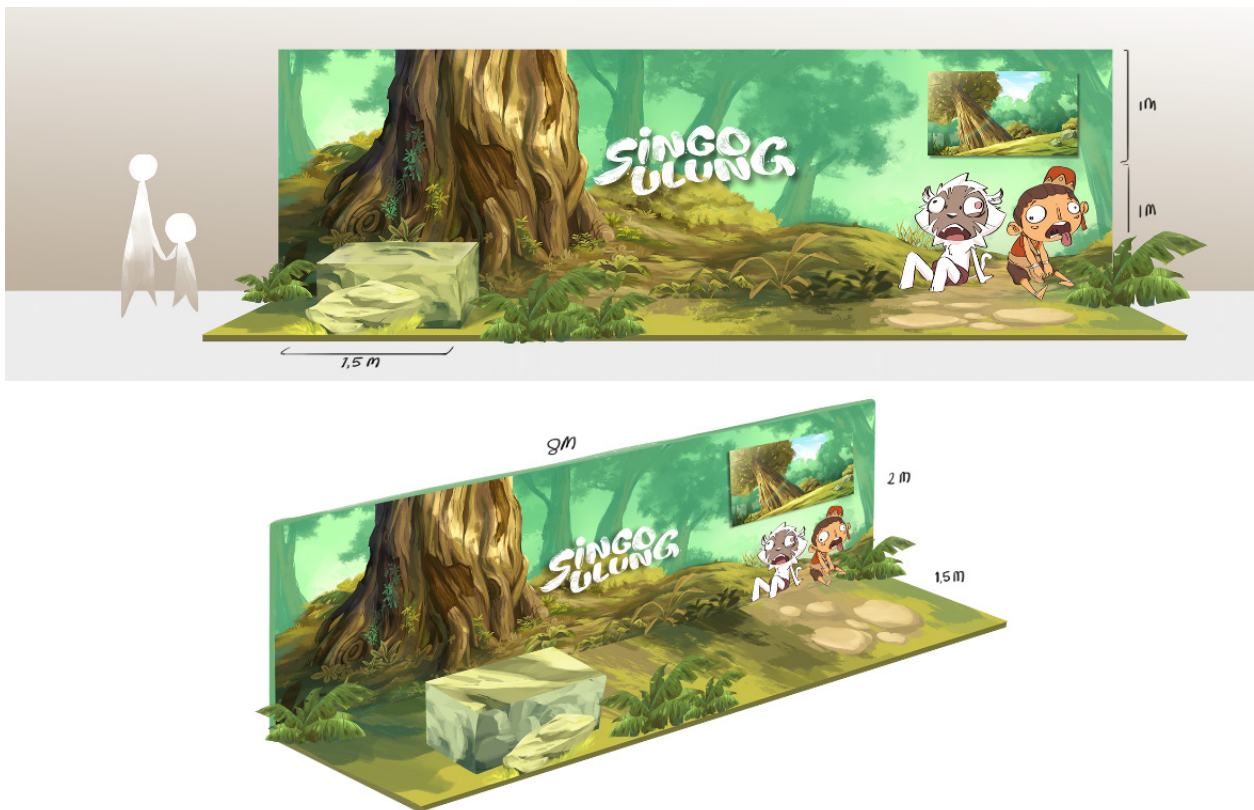
Bertarunglah Juk Seng dan Jasiman dengan durasi pendek berupa *cut-cut pose* kedua karakter tersebut dan terakhir ditutup dengan animasi judul Singo Ulung. Potongan adegan *teaser* dijelaskan seperti gambar di bawah ini:

b. Booth

Media promosi pameran yang bersifat *soft selling* adalah *booth*, nantinya untuk mendukung promosi *booth* diletakkan saat *event* besar tahunan kota Bondowoso seperti Hari Jadi Kota Bondowoso, Festival Muharram, dan upacara bersih desa yang dihadiri oleh banyak orang. Panjang *Booth* 8 meter, tinggi 2 meter dan lebar 1.5 meter, berfungsi sebagai pengikat moment ketika masyarakat mengunjungi *event* tersebut, terdapat *space* untuk memotret dan tempat untuk pengunjung jika ingin menanyakan lebih dalam mengenai animasi Singo Ulung.



Gambar 9. Teaser Animasi Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)



Gambar 10. Desain Booth
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Merchandise

Media pendukung promosi berbentuk beragam *merchandise* yang di distribusikan dan dibagikan secara gratis saat *event* sosialisasi sehingga pengunjung memiliki benda kenang-kenangan yang berfungsi sebagai pengingat. Media pendukung pameran antara lain adalah kaos, mug, sticker, tote bag dan pin yang didistribusikan saat *event* hari jadi kota Bondowoso dan Festival Muharram dengan dibagikan secara gratis. *Merchandise* diharapkan bisa menjadi cinderamata yang dapat dibawa setiap pengunjung dalam setiap *event* yang terkait dengan pementasan Singo Ulung, dimana cinderamata tersebut seperti di bawah ini:



Gambar 11. Desain Merchandise
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

SIMPULAN

Proses menemukan IP (*Intellectual Property*) yang diinginkan memiliki banyak tantangan, selain dari data yang didapatkan sangat terbatas karena arsip yang ada telah dan sebagian besar referensi berupa verbal. Proses observasi, wawancara dan pengumpulan data yang didapatkan kemudian dianalisa menggunakan teknik analisis SWOT yang merupakan instrumen analisis untuk mengevaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Setelah mendapatkan data, kemudian tahap menciptakan karakter visual. Desain didapatkan melalui pemahaman filosofi yang terdapat pada kostum kesenian Singo Ulung. Visual yang diciptakan berbeda dengan visual yang ada pada umumnya dibutuhkan sebuah acuan yang baru untuk memberikan pengalaman yang berbeda saat pertama kali *audience* menikmatinya, sentuhan pendekakatan warna, bagian unik pada karakter dan kesederhanaan menjadikan IP (*Intellectual Property*) yang dihasilkan menjadi lebih *memorable*. Selain itu dengan perancangan yang telah disebutkan di atas, kedepannya memungkinkan sekali jika IP (*Intellectual Property*) dari cerita legenda Singo Ulung menyebar ke seluruh aspek-aspek visual pada desain dalam masyarakat di wilayah Bondowoso seperti, mascot, ikon kota, *landmark*, logo dan materi visual lainnya.

Perkembangan teknologi mengharuskan adanya sebuah gerakan baru dalam melestarikan, hal ini tentu menjadi tantangan karena adanya sebuah proses penggabungan antara unsur tradisional dan unsur modern. Tahapan yang dikerjakan merupakan sebuah proses deformasi nilai-nilai budaya yang terkandung menjadi lebih sederhana dan relevan dengan kebutuhan informasi saat ini. Selain dari perancangan IP dari cerita Singo Ulung, juga terdapat langkah bagaimana menciptakan sebuah media promosi hingga muatan konten tersampaikan kepada target yang diinginkan. Perancangan Karakter visual legenda Singo Ulung berbentuk

Intellectual Property (IP) menjadi sebuah *art-book* memberikan peluang melalui media baru. *Artbook* berfungsi sebagai panduan dari cara menerapkan karakter terhadap elemen media lainnya, selain itu *artbook* berisikan cupikan sejarah singkat yang menjelaskan gambaran besar dari kisah Singo Ulung.

Setelah pengerjaan *artbook* kemudian barulah menciptakan media promosi menggunakan potongan film animasi atau *teaser*. *Teaser* animasi berisi potongan adegan awal mula dari kisah Singo Ulung dengan durasi kurang dari satu menit. Fungsinya adalah untuk pemancing agar *audience* penasaran dan ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang lanjutan cerita dan karakter Singo Ulung kemudian *teaser* secara langsung memberikan gambaran mekanisme saat karakter yang dirancang diaplikasikan dalam bentuk animasi. Ketertarikan menimbulkan minat untuk menerima pengetahuan lebih luas lagi. Ketika *audience* memiliki minat maka moment itu bisa di isi dengan berbagai edukasi lebih jauh lagi tentang kesenian Singo Ulung.

Perancangan karakter visual legenda Singo Ulung diharapkan mampu “menghidupkan kembali” dalam bentuk yang baru budaya yang ada. Sajian animasi yang menarik akan menarik minat remaja untuk mengetahui lebih dalam tentang apa yang terkandung dalam cerita Singo Ulung. Selain itu perancangan karakter mampu menjadi bahan untuk menciptakan sebuah film animasi dengan muatan cerita Singo Ulung secara lengkap. Sehingga Singo Ulung selalu menjadi kebanggaan bagi masyarakat dan menjadi contoh untuk pengembangan cerita tradisi lainnya di tanah air. Potensi yang bisa dihasilkan dari perancangan karakter visual Singo Ulung sangatlah besar, namun keterbatasan waktu menyebabkan komponen penciptaan tidak sepenuhnya bisa diselesaikan.

Hasil perancangan ini masih belum sempurna maka ada baiknya jika perancangan selanjutnya lebih ditingkatkan kembali dalam

pengaplikasian yang lebih variatif sebagai riset berbasis lokal konten. Selain itu metode perancangan ini bisa digunakan dan relevan terhadap perancangan seni budaya tradisi lainnya yang ada dan banyak tumbuh berkembang di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anung Rachman, 2010. *Studi Penciptaan Multimedia Keris Dengan Konsep Animasi Edukasi*. Acintya, Jurnal Penelitian Seni Budaya No. 1, Vol 2 : hal 59-68
- Bennett Tara, 2014. *The Art of Blue Sky Studios, "RIO" Featuring Carnival of Art from RIO and RIO2*. London : Titan Books
- Fathcurrahman, 2010. *Perancangan Animasi Ramayana Sebagai Media Pendidikan Apresiasi Seni*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Fandi Tjiptono dkk, 2008. *Pemasaran Strategik*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Kuntowijoyo, 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya
- Jasuli, 2013. *Sosiologi Seni, Pengantar dan Model Studi Seni*. Semarang: Graha Ilmu
- Kusuma Billy, 2004. *Pengolahan Unsur Budaya Lokal Dalam Pembuatan Film Animasi Varashtra Maya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Mashoed, 2004. *Sejarah dan Budaya Bondowoso*. Surabaya: Papyrus
- Ranang Agung Dkk, 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Jakarta Barat: Indeks
- Rhenald Kasali, 1995. *Manajemen Periklanan Konsep dan aplikasinya di Indonesia*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Rosady Ruslan, 2001. *Manajemen Humas & Manajemen Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press
- Rustopo, Bambang Murtiyoso, 2005. *Menceremati Seni Pertunjukan III, Perpektif Pendidikan, Ekonomi & Manajemen, dan Media*. Surakarta: The Ford Fondation dan Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI
- Sugeng, 1999. *Pertunjukan Singo Ulung dalam Upacara Bersih Desa di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso*, Surabaya : Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta
- Soenyoto Partono, 2017. *Animasi 2D*. Jakarta : Alex Media Komputindo
- Sondang P.Siagan, 2008. *Manajemen Strategik*. Jakarta: Bumi Aksara

Internet:

<https://m.kaskus.co.id/thread/cara-mendesain-karakter-komik-yang-sukses> 2018 diakses tanggal 13 Oktober 2018