

Desain Karakter Maskot sebagai Media Pengenalan Wayang Sasak untuk Anak-Anak Sekolah Dasar

I Gede Anjas Kharismanata, I Wayan Swandi, Tjok Istri Ratna
Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-05-06
Direvisi, 2024-05-18
Disetujui, 2024-05-31

Kata Kunci:

Maskot;
Wayang;
Sasak.

ABSTRAK

Wayang Sasak merupakan salah satu budaya seni yang keberadaannya kurang diketahui oleh masyarakat terkhususnya anak-anak sekolah dasar, sehingga membutuhkan upaya dalam pengenalan Wayang Sasak yang bersifat kreatif dan interaktif. **Penelitian ini bertujuan** merancang karakter maskot sebagai medium pengenalan Wayang Sasak terhadap anak-anak, serta dapat menjadi sebuah media komunikasi pengembangan karakter dalam upaya bentuk pelestarian pada media lainnya. **Penelitian ini menggunakan** metode kuantitatif dengan tahapan pengambilan data antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada Tahap rancangan menggunakan pendekatan metode *design thinking*, teori alih wahana dan teori transformasi dalam perancangan karakter maskot. **Hasil dari penelitian ini** berupa rancangan maskot berupa bentuk 2D Wayang Sasak yang telah ditransformasi dengan dipadukan dengan bentuk manusia yang mengopsi unsur-unsur pada tokoh utama wayang sasak yang di rancang dengan berbagai arah perspektif, antara lain arah depan, arah kiri, arah kanan, dan arah belakang. **Kesimpulan penelitian ini adalah** berhasil merancang maskot wayang sasak salah satu usaha menumbuhkan pengetahuan tentang wayang sasak terhadap generasi muda yang diharapkan dapat mewarisi nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

I Gede Anjas Kharismanata,
Program Studi Desain, Program Magister,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Indonesia
Email: anjas.karismanata5@gmail.com

How to Cite:

I. G. A. Kharismanata, I. W. Swandi, & T. I. Ratna, "Desain Karakter Maskot sebagai Media Pengenalan Wayang Sasak untuk Anak-Anak Sekolah Dasar," *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, pp. 202-211, Mei, 2024.

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Lombok adalah salah satu pulau yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Lombok terkenal dengan salah satu sukunya yang bernama suku Sasak. Kata Lombok Sasak Mirah Adi disebut dalam pupuh ke XIV bait ke-3 dan ke-4 dalam Kitab Negara Kertagama yang ditulis oleh pujangga Jawa terkenal, Empu Prapanca [1]. Sasak berasal dari kalimat “*Lombok Sasak Mirah Adi*” yang tertulis di dalam kitab tersebut. Sasak dapat didefinisikan sebagai satu atau utama, yang artinya utama atau yang terdepan. Lombok dalam kalimat Bahasa Kawi yang berarti kata lurus dan jujur, kata Mirah yang berarti permata, dan kata Adi bermakna baik. “*Lombok Sasak Mirah Adi*” diartikan sebagai kejujuran adalah permata kenyataan yang baik sebagai landasan hidup masyarakat Sasak. Falsafah “*Lombok Mirah Sasak Adi*” dinilai sebagai bentuk budaya adi luhung yang berperan besar terhadap pembentukan karakter sikap, watak, dan prinsip masyarakat Suku Sasak [2]. Sikap, karakter, dan prinsip masyarakat dapat kita lihat dari pengimplementasian pada kebudayaan yang ada di Pulau Lombok. Lombok ialah satu dari ribuan pulau, yang memiliki berbagai macam kebudayaan antara lain *Peresean*, *Gendang Beleg*, dan budaya pementasan Wayang Sasak.

Wayang Sasak ialah satu dari banyak warisan cerita pewayangan di Indonesia. Cerita pewayangan di Indonesia merupakan perpaduan kebudayaan dan filsafat Hindu dari India dengan beberapa perubahan yang disesuaikan dengan kebudayaan di Indonesia sehingga banyak menggunakan cerita Mahabharata maupun Ramayana [3]. Berbeda dengan cerita pewayangan di daerah lain, Wayang Sasak berlatar pada era Nabi Muhammad [4]. Wayang Sasak yang tumbuh di dalam masyarakat Lombok berkembang sejalan dengan masuknya Agama Islam di Bumi Sasak oleh Sunan Prapen [5]. Pertunjukkan Wayang Sasak adalah sebuah kisah cerita berdasarkan Serat Menak. Kisah Serat Menak mempunyai nilai syiar Agama Islam dalam pertunjukkan yang digemari pada proses masuknya Islam di tanah Lombok. Filosofi tentang nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya inspiratif dan mempunyai nilai kehidupan yang terkandung pada setiap tokohnya, serta dapat menjadi teladan dalam bersikap dalam kehidupan. Makna yang terkandung pada nilai Wayang Sasak hendaknya diperkenalkan kepada anak-anak sebagai pengenalan nilai-nilai inspiratif dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil wawancara pribadi yang dilakukan oleh Anjas tahun 2020 di lingkungan sekolah dasar di Kota Mataram terhadap keberadaan Wayang Sasak dengan cara menyebar kuesioner. Dari 53% responden, hanya 12 orang atau sekitar 22,6% responden yang mengetahui Wayang Sasak. Berangkat dari kondisi tersebut, maka dibutuhkan suatu bentuk upaya pelestarian yang bersifat kreatif, serta dapat menyentuh emosional generasi muda sejak dini. Dalam upaya tersebut dapat menjadi sebuah peluang terhadap keilmuan Desain Komunikasi Visual, karena menekankan pada pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang mengedepankan medium komunikasi visual sebagai sebuah elemen interaksi yang mampu merubah proses berpikir (*state of mind*) khalayak sasaran (*audience*) yang menikmatinya [6].

Dalam upaya pengenalan Wayang Sasak kepada anak-anak dibutuhkan sebuah konsep visualisasi berupa karya yang bersifat efektif yang memiliki makna sejalan dengan objek pelestariannya. Penggambaran konsep visualisasi dapat diwujudkan melalui sebuah medium berupa karakter. Desain karakter merupakan bentuk upaya untuk membentuk suatu identitas yang merepresentasikan satu objek secara menyeluruh [7]. Membentuk sebuah kesan visual yang dapat dihasilkan melalui sebuah media berupa penciptaan desain karakter. Penciptaan ini bertujuan untuk merepresentasikan suatu identitas atau budaya melalui sebuah medium berupa karakter maskot. Karakter maskot menjadi representasi dari sebuah wujud visual dengan memasukkan seluruh bentuk identitas ke dalam suatu objek. Maskot berfungsi sebagai media yang mengkomunikasikan pesan kepada khalayak sasaran, sehingga tujuannya adalah untuk menggerakkan emosi positif dengan penampilan obyek visual [8]. Membuat rancangan maskot diperlukan sebuah bentuk stimulasi yang mampu memberikan sebuah respon kepada khalayak sasaran, dengan tujuan perancangan karakter mascot, diharapkan mampu menjadi representasi wujud Wayang Sasak dalam sebuah karakter maskot.

Perancangan maskot Wayang Sasak tidak lepas dari tujuan untuk menguatkan persepsi wayang pada khalayak sasaran. Maskot merupakan sebuah objek figur fiktional yang dapat membangun identitas serta menciptakan dan mengekspresikan personalitas yang diwakilinya. Maskot juga berperan dalam membantu target pemasaran untuk mengidentifikasi, mengingat, dan memahami suatu brand atau personalitas yang diwakilinya [9]. Wayang Sasak menceritakan perjalanan Hamir Hamzah dalam menegakkan kebaikan. Dalam cerita tersebut, mengandung filosofi kesederhanaan dalam berkehidupan. Konsep ini diambil dari Jayengrana/Amir Hamzah, sosok pemimpin yang dikenal sederhana, adil bijaksana, jujur, dan mengayomi. Berangkat dari esensi tersebut, Wujud karakter maskot Wayang Sasak dirancang dengan mengambil tokoh Amir Hamzah sebagai representasi bentuk dari karakter maskot yang merujuk pada pengambil tokoh utama atau pada kisah Serat Menak.

Penelitian serupa yang bergerak pada bidang animasi dengan target audience yang sama juga di teliti oleh I Gede Anjas Kharismanata dengan judul “Perancangan Animasi 2D Kisah Masa Kecil Tokoh Jayengrana” [10]. Penelitian ini berupa rancangan animasi 2d yang mengisahkan perjalanan lahirnya Amir Hamzah/Jayengrana hingga beranjak remaja. Pada penelitian ini, penulis merancang konsep karakter, yang dinilai belum mengarah ke pakem Wayang Sasak yang sebenarnya. Terdapat gap atau kesenjangan yang belum diselesaikan oleh penelitian sebelumnya yaitu terjadinya perubahan yang terlalu signifikan dalam rancangan karakter yang tidak sesuai dengan pakem Wayang Sasak, diakibatkan kurangnya penjabaran referensi visual pada rancangan karakter. Penelitian lain yang berhubungan dengan tema yang diangkat ialah penelitian yang berjudul Desain Maskot Sebagai Medium Interaksi

Dalam Upaya Pelestarian Seni Tradisi ‘Tari Leko’ di Desa Kukuh Kerambitan Tabanan-Bali. Tujuan dari penelitian ini sebagai upaya pelestarian Tari Leko, warisan seni tradisi yang terancam punah, ditambah wabah Covid-19 yang mengkhawatirkan sehingga dilakukan upaya pelestarian bersifat kreatif. Upaya pelestarian yang dilakukan berupa perancangan konsep karakter maskot Tari Leko yang idenya berasal dari generasi muda Desa Kukuh, memunculkan rasa ikut memiliki (*sense of belonging*) akibat pengaruh interaksi dalam sebuah konstruksi visual yang melibatkan emosional desain [7]. Sejalan dengan penelitian ini, terdapat penelitian yang berjudul Perancangan Si Meton sebagai Maskot Pilkada Provinsi Nusa Tenggara Barat 2018. Perancangan ini dilakukan dengan maksud sebagai kampanye KPU NTB untuk mengajak masyarakat NTB turut serta dalam pesta demokrasi di tahun 2018. Sebagai pencegahan masyarakat golput, penciptaan karakter Si Meton bertujuan membawa acara pesta demokrasi menjadi lebih menarik dan mendistraksi isu negatif selama pilkada berlangsung, sehingga akan memantik kesadaran masyarakat untuk memilih dengan menggunakan metode yang menyenangkan [11]. Penelitian ketiga membahas tentang Perancangan Maskot ISBI Aceh sebagai Upaya Penguatan Brand Awareness. Tujuan dari perancangan ini sebagai medium penguat brand awareness kepada masyarakat. Penguatan brand awareness bertujuan juga untuk meningkatkan citra institusi ISBI Aceh yang di rasa kurang apresiasinya oleh masyarakat, terlihat dari minimnya masyarakat yang tertarik untuk melanjutkan pendidikan di ISBI Aceh. Sehingga dengan perancangan maskot ini, citra institusi ISBI Aceh semakin lebih menarik dimata masyarakat [12]. Serupa dengan perancangan maskot, terdapat penelitian yang berjudul “Perancangan Maskot ISI Padang Panjang sebagai Media Branding.” Perancangan ini berangkat dari masalah kurang terbangunnya relasi antara ISI Padang Panjang dengan publik sehingga dibuatlah maskot yang bernama Si Kuaw. Si Kuaw terinspirasi dari binatang khas Sumatera Barat yaitu burung Kuaw Raja (*Argusianus argus*). Pemilihan maskot ini bertujuan membangun identitas citra ISI Padang Panjang dengan cara menyentuh publik secara emosional sehingga kepercayaan publik dapat tumbuh dengan baik [13]. Penelitian terkait yang terakhir adalah perancangan maskot dengan judul Perancangan Maskot Destinasi Wisata Danau Ranu Grati. Sama seperti penelitian yang lainnya, maskot ini berfungsi sebagai bagian dari branding ulang wisata Danau Ranu Gati yang mengalami penurunan kunjungan pasca Covid-19. Alasan lainnya adalah hingga saat ini belum adanya media yang mampu mem-branding Danau Ranu Grati secara optimal. Penelitian ini menghasilkan rancangan maskot yang memvisualisasikan ikan lempuk menjadi sebuah karakter. Visualisasi karakter ikan lempuk ini diharapkan bisa menjadi representasi objek wisata Danau Ranu Grati dimata publik [14]. Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dijabarkan menunjukkan kesamaan dan pembaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perancangan maskot merupakan kesamaan yang ditonjolkan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. **Perbedaan penelitian ini** dengan sebelumnya terletak pada proses perancangan maskot dengan pendekatan yang mengadaptasi dari hasil observasi dan wawancara dengan seniman wayang yang sesuai dengan pakem. Sehingga hasil rancangan akan sesuai dengan pakem wayang yang akan ditransformasi ke media yang berbeda dengan pendekatan yang lebih terfokus pada adaptasi yang sebenarnya, bukan sekadar maskot saja.

Perancangan karakter maskot Wayang Sasak menggunakan media yang didominasi oleh instrumen digital dalam proses perwujudannya, sehingga dapat menghasilkan karya yang optimal. Di wujudkan menjadi konsep rancangan yang berkelanjutan, yang dapat diaplikasikan ke media animasi. Hasil rancangan karakter Wayang Sasak ini, akan di aplikasikan pada animasi berupa pengenalan Wayang Sasak terhadap anak-anak sekolah dasar. Sehingga diperlukannya visualisasi yang kuat dalam menggambarkan representasi Wayang Sasak, yang digunakan sebagai narator di dalam animasi tersebut. Dalam perancangan karakter maskot ini, menggunakan teori transformasi dalam proses penciptaannya, dimana konsep transformasi merubah suatu objek dalam bentuk media yang berbeda tanpa mengurangi substansi di dalamnya. transformasi adalah suatu perubahan dari suatu karya asli yang menghasilkan karya baru yang bersumber dari dalam latar belakang karya yang sama [15].

Berangkat dari uraian di atas, **penelitian ini bertujuan** untuk mengungkap bentuk masalah yang terdapat pada pelestarian Wayang Sasak yang dianalisis menggunakan strategi medium visualisasi yang di wujudkan ke dalam bentuk karakter maskot untuk pengenalan Wayang Sasak terhadap anak-anak. Melalui perancangan karakter Wayang Sasak, diharapkan mampu sebagai media pengenalan kebudayaan secara efektif dan komunikatif. Rancangan karakter maskot ini kedepannya akan di gunakan sebagai model karakter utama dalam sebuah animasi pengenalan wayang sasak. **Kontribusi penelitian ini** adalah sebagai sebuah solusi kreatif yang diharapkan mampu membantu proses pelestarian Wayang Sasak kepada anak anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian jenis kuantitatif digunakan dalam penulisan dan perancangan untuk mendapatkan dan menyimpulkan substansi serta mendefinisikan Wayang Sasak. Tahapan penelitian dimulai dari proses pengumpulan data melalui tinjauan langsung observasi dan wawancara kepada dalang atau tokoh budaya Wayang Sasak di Mataram dan Lombok Barat. Tahapan selanjutnya pada penelitian ini berupa analisis dan pengumpulan data berupa teori-teori perancangan maskot sebagai Langkah strategi kreatif representasi Wayang Sasak kepada anak-anak usia sekolah dasar. Pengumpulan data primer diperoleh melalui wawancara I Made Darundya selaku pegiat seni dalang Wayang Sasak. Data wawancara kedua diperoleh melalui Bapak H. Lalu Nasib A. R., tokoh budayawan Sasak, sekaligus

dalang senior di wilayah Lombok. Data wawancara ketiga diperoleh melalui Haji Safhwan, selaku ketua PEPADI Lombok, sekaligus kepala sekolah, dan pendiri Sekolah Pedalangan Wayang Sasak. Data yang sudah terkumpul melalui hasil wawancara akan dianalisis secara deskriptif dan mengambil substansi dan definisi penting dari ketiga narasumber tersebut. Langkah selanjutnya, penulis mengkomparasi kesamaan definisi dan substansi dari hasil wawancara narasumber, sebelum di transformasi menjadi sebuah landasan penciptaan karya. Data lainnya yang diperoleh penulis ialah data sekunder berupa studi dokumentasi berbentuk catatan atau peristiwa yang sudah terjadi. Bentuk dokumentasi dapat berupa gambar, tulisan, dan karya-karya seseorang. Melalui data sekunder, Penulis mendapatkan dokumentasi wujud asli Wayang Sasak, melalui pengamatan di Museum NTB. Studi dokumentasi ini berfungsi sebagai data acuan berupa inspirasi dan referensi visual bagi penulis dalam menentukan arah rancangan karya.

Dalam perancangan kali ini penulis sekaligus perancang menggunakan teori *design thinking* sebagai metode yang digunakan untuk merancang dan memberikan pendekatan teknis terhadap suatu masalah sebagai solusi dari masalah tersebut. *Design thinking* diprakarsai oleh *Founder IDEO* yaitu David Kelley dan Tim Brown. *Design Thinking* bekerja dalam aplikasi untuk mengatasi kendala yang agak kompleks, bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengamati masalah sosial di masyarakat yang melibatkan masalah kompleks ini dengan menggambarkan semua materi, secara terpusat pada komunitas untuk mempengaruhi banyak ide dan gagasan yang dibuat. Selama sesi curah pendapat di penempatan, dan dengan menemukan cara praktis melalui proses pembuatan prototipe dan pengujian. *Design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize* (pencarian data atau mencari tau masalah), *Define* (penentuan batasan masalah dan rancangan jalan keluar), *Ideate* (penentuan media dalam perancangan karya), *Prototype* (perancangan karya), *Test* (tahap di mana penyesuaian karya terhadap media output).

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Analisis *Design Thinking*

Emphatize

Emphatize adalah bentuk tahapan berupa pendekatan untuk memahami bentuk masalah yang timbul di tengah masyarakat. Penekanan pada tahapan *emphatize* selain memahami bentuk permasalahan, tujuan *Emphatize* mencari data dan kumpulan referensi yang relevan pada titik permasalahan di masyarakat. Tahapan *emphatize* mencakup observasi data sekunder merujuk pada survei yang dilakukan oleh Anjas. Hasil penelitiannya dari 53 responden, hanya 12 responden mengetahui keberadaan Wayang Sasak dan sisanya tidak mengetahui keberadaan Waysang Sasak di daerahnya sendiri. Jadi, penulis menarik kesimpulan dari hasil survei yang di lakukan terdapat 60% dari responden tidak mengetahui keberadaan Wayang Sasak di mana umur 6 hingga 12 tahun rata-rata anak-anak masih menginjakkan kaki di bangku sekolah dasar. Dapat dirumuskan hal yang menjadi perhatian utama dalam penelitian kurangnya pengetahuan akan wayang sasak khususnya kepada anak-anak. Selain data survei, digunakan data observasi sebagai data sekunder terhadap keberadaan Wayang Sasak di Pulau Lombok kepada anak-anak. Penulis juga mendapatkan data terkait Wayang Sasak, melalui kegiatan wawancara kepada I Made Darundya, H. Lalu Nasib A. R. dan Haji Safhwan. Berikut hasil wawancara dari ketiga narasumber tersebut melalui hasil observasi.

Ringkasan data wawancara pertama diperoleh melalui I Made Darundya, merupakan dalang Wayang Sasak di Kota Mataram. Dalam hasil wawancara, beliau mengatakan Wayang Sasak adalah kisah cerita perjalanan Hamzir Hamzah dalam menyiarkan Agama Islam. Hamir Hamzah ialah putra dari seorang raja yang bernama Abdul Mutallib. Hamir Hamzah memiliki gelar antara lain, Jayangrana artinya kuat pada medan pertempuran, Jayang Tinon memiliki pandangan luas kedepan. Hamir Hamzah dalam pewayangan di simbolkan dengan kesederhanaan sehingga bentuk di dalam wujud wayangnya di gambarkan dengan sangat sederhana tanpa banyak perhiasan yang menempel. Dalam perjalanan ceritanya Hamir Hamzah didampingi oleh para sahabat dalam memerangi kejahatan di antaranya, Umarmaya, Umarmadi, Saptanus & Samtanus, Maktal, dan Alam Daur.

Ringkasan data wawancara kedua di peroleh melalui H Lalu Nasib A.R, beliau merupakan tokoh budayawan di Lombok Barat yang bergerak dibidang Wayang Sasak. Lalu Nasib A.R menjadi salah satu dalang senior yang ada di Pulau Lombok. Dalam wawancaranya, beliau mengungkapkan cerita Wayang Sasak berasal dari Bangsa Persia, dan dibawa oleh Sunan Prapen pada abad ke 16 dari tanah Jawa ke tanah Lombok. Wayang Sasak mengisahkan perjalanan kisah Hamir Hamzah dalam menyebarkan ajaran Islam dan mempersatukan banyak kerajaan yang disebut dengan *pratusiu* atau 1000 kerajaan. Tokoh central pada cerita Pewayangan Sasak antara lain Jayengrana/ Wong Menak atau Amir Hamzah yang di gambarkan sebagai sosok yang sederhana Sehingga Hamir Hamzah memiliki banyak teman pengikut dalam menyebarkan syiar-syiar agama.

Ringkasan data wawancara ketiga H. Syafwan selaku Kepala Sekolah Pedalangan Wayang Sasak, yang bergerak pada bidang edukasi pengenalan Wayang Sasak kepada anak-anak, sekaligus ketua PEPADI, organisasi perkumpulan budayawan yang aktif dalam bergerak pada bidang pedalangan. Melalui hasil wawancara beliau mengungkapkan cerita yang terdapat di dalam Buku Serat Menak. Dalam buku cerita Serat Menak terdapat kisah perjalanan kepahlawanan tentang Hamir Hamzah dalam menyebarkan syiar-

syiar agama. Hamir hamzah lahir dari seorang raja mekkah yang bernama Abdul Mutalib. Penggambaran tokoh Hamzir Hamzah digambarkan sebagai tokoh yang sederhana, dalam berbagai aspek kehidupan Hamir Hamzah/ Jayeng Rana sebagai simbolisasi dari kesederhanaan.

Define

Tahap *define* merupakan tahapan berupa mengungkap temuan-temuan dari penjabaran dari tahap sebelumnya. Data atau temuan yang terungkap pada tahap sebelumnya memasuki tahap berupa penyusutan pokok substansi utama pada tahapan *define*. berangkat dari kesimpulan pokok permasalahan tersebut, maka dirumuskan bentuk pemetaan pikiran solusi apa yang tepat berdasarkan masalah tersebut. Tahapan *define* juga membantu penulis dalam merancang ide yang relevan dengan pokok permasalahan yang dikaitkan dengan teori-teori yang sesuai dengan permasalahan di tahap *Emphatize*.

Tahapan *Empatize* memaparkan data berupa jumlah anak-anak yang mengetahui Wayang Sasak sangatlah minim. Hal ini di tunjukkan oleh inisiatif Bapak Haji Safwan dalam membangun Sekolah Wayang Sasak dalam rangka memperkenalkan Wayang Sasak ke anak-anak sekolah. beliau menyadari adanya gap atau masalah kurangnya transisi pengenalan Wayang Sasak kepada anak-anak secara masif di lingkungan. Dalam banyak disrupsi media globalisasi dan ditambah model pengenalan yang masih bersifat konvensional, menjadi salah satu penghambat dalam pengenalan wayang sasak terhadap anak-anak.

Dapat disimpulkan bahwa ketergantungan pengenalan Wayang Sasak terhadap metode konvensional (pagelaran) membuat sulitnya distribusi Wayang Sasak kepada anak-anak. Kondisi tersebut mengakibatkan generasi muda semakin kurang pengetahuannya dan ketertarikannya terhadap wayang sasak sehingga tidak menutup kemungkinan kesenian Wayang Sasak dapat terancam menuju kepunahan. Sehingga sangat disayangkan nilai-nilai filosofis yang sarat akan nilai kehidupan yang terdapat di dalam cerita Wayang Sasak harus punah karena minimnya kepedulian terhadap sekitar.

Ideate

Tahap ideate merupakan tahapan menjawab rumusan masalah yang telah disimpulkan pada tahap difine. Perumusan ide merupakan suatu tahapan berupa proses menjawab persoalan yang telah dirumuskan dengan mencari solusi alternatif. Sedangkan ide ialah buah pemikiran akan suatu hal yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah bentuk konsepsi yang menjadi landasan pemikiran rancangan suatu bentuk karya.

Tahapan *Emphatize* menyebutkan bahwa kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap keberadaan Wayang Sasak di tengah tengah mereka, salah satu sebabnya ialah bentuk pengenalan Wayang Sasak masih menerapkan metode konvensional. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis mencoba untuk melakukan pendekatan alih wahana pada masalah ini. Alih wahana ialah suatu proses pengalihan dari satu jenis medium berupa “kendaraan” ke dalam jenis medium “kendaraan” yang lain. “Kendaraan” yang dimaksud adalah suatu karya seni yang dapat mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak dapat lepas dari hubungan-hubungan antarmedia [16]. Sebagai bentuk langkah upaya mewarisi tradisi Wayang Sasak agar terhindar dari kepunahan, maka sangat dibutuhkan peran atau langkah pelestarian kreatif. Perancangan maskot dapat menjadi medium representasi karakter utama Wayang Sasak yaitu Hamzir Hamzah. Desain karakter mampu membentuk representasi Wayang Sasak dengan mengambil tokoh utama dalam Wayang Sasak sebagai medium utama dalam pengembangan di luar media konvensional (pagelaran). Desain karakter yang mampu menjadi representasi objek ke dalam media yang berbeda, desain karakter adalah salah satu bentuk upaya dalam merancang suatu identitas yang merepresentasikan *image* objek secara menyeluruh [8]. Pemilihan karakter sebagai medium pengenalan Wayang Sasak kepada anak-anak berangkat melalui peluang keilmuan desain komunikasi visual, Pendekatan penyelesaian pemecahan masalah (*problem solving*) yang menggunakan desain komunikasi visual sebagai medium interaksi yang mampu merubah proses bentuk berpikir (*state of mind*) audience yang menikmati output karya maupun bentuknya [17].

Penggunaan desain maskot atau karakter dalam pengenalan Wayang Sasak terhadap anak-anak dapat melalui media Emotional design. Emotional design adalah sebuah istilah untuk menjelaskan pendekatan desain yang dibuat untuk memicu sebuah respon emosional secara sadar ataupun tidak sadar. Desain yang emosional (*emotional design*) menarik *user/ target audience* dengan adanya perubahan tingkat emosional, dan meningkatkan kecenderungan seseorang untuk memiliki perilaku tertentu. Dalam penjelasan menurut Gorps dan Adams salah satu strategi dalam menarik *audience* melalui sebuah rancangan desain dapat dimulai dengan kecenderungan kegemaran atau referensi visual yang menarik bagi *audience* sehingga dapat menarik emosi target *audience*, sehingga faktor rancangan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat anak-anak dalam mengenal Wayang Sasak. Penelitian lain yang menjelaskan hubungan keterkaitan antara respon emosi dan produk yang begitu erat, dipopulerkan oleh Donald Norman dalam bukunya “*Why We Love and Hate Everyday Things*” salah satu kesuksesan pendekatan produk kepada *audience* dapat dikomunikasikan melalui fitur produk pada user, baik dengan pendekatan estetika, bentuk, warna, material, dan sebagainya.

Dalam memberikan sentuhan emosional pada rancangan karakter dibutuhkan sebuah stimulan yang kuat secara visual yang mewakili objek yang diwakilinya. Suatu rancangan karakter yang menyentuh tingkat level emosional dihasilkan melalui wujud

visual yang dapat berbicara secara emosi kepada khalayak *audience*. proses penyampaian makna atau identitas visual harus mampu tersampaikan serta efektif dan komunikatif dengan mengambil atau mentransformasi wujud karya gubahan sebelumnya yaitu Wayang Sasak dan memadukannya dengan gaya visual yang menarik bagi anak-anak. Gaya visual kartun dapat berguna sebagai pembentuk desain dalam menguatkan identitas karakter, serta dipadukan dengan teknik visualisasi digital cenderung memberi kesan visual yang menarik serta terkesan berdimensi, sehingga meningkatkan rangsangan Visual [7].

Fungsi karakter sebagai medium dalam mewakili Wayang Sasak harus merepresentasikan bentuk makhluk hidup, yang sebagaimana awalnya wayang ialah gambaran dari perilaku manusia yang diterjemahkan melalui media objek berupa wayang. Proses perwujudan sebuah rancangan karakter secara visual harus mengejawantahkan kesan hidup dan kesan gestur yang khas mewakili wujud manusia, sehingga rancangan karakter memiliki nilai impresif yang kuat secara visual dan mewakili ekspresi emosional manusia [8]. Melalui penelitian *Theory of Psycho-Physical Action* menyebutkan sebuah tokoh (karakter) dapat membentuk *Inner life* yaitu inti dari sebuah emosi terdiri atas dua element penting yaitu otak menciptakan emosi (*psychological mind*) dan gesture yang menjadi refleksi gambaran otak *physical body* [18]. Penelitian ini juga bertujuan menghasilkan rancangan yang *sustainable* atau berkelanjutan yang akan diterapkan pada media animasi pengenalan wayang sasak kepada anak-anak. sehingga mampu diterima baik oleh *audience* yaitu anak-anak, sehingga pemilihan karakter sebagai medium narator animasi mampu beradaptasi menyesuaikan bentuk dalam media animasi.

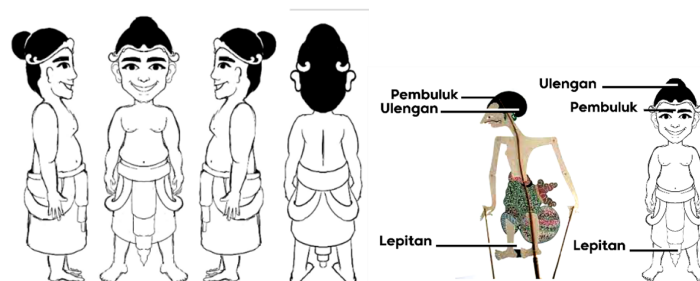
Perancangan maskot terinspirasi pada penokohan utama Wayang Sasak yaitu Hamir Hamzah atau Jayengrana. Penentuan tersebut mengacu dari hasil komparasi terhadap ketiga narasumber sebelumnya yang sepakat menyebut cerita Serat Menak atau nama wiracarita Wayang Sasak mengisahkan tentang perjalanan hidup Hamir Hamzah/ Jayengrana. Hasil komparasi wawancara tersebut juga menunjukkan Hamir Hamzah sarat akan nilai kesederhanaan yang dapat dilihat dalam bentuk fisik wayangnya minim menggunakan atribut dibanding tokoh lainnya, ini menggambarkan bahwa Hamir Hamzah mewakili sikap kesederhanaan di dalam hidupnya. Tokoh wayang Jayengrana digambarkan sebagai bentuk tokoh yang memiliki kesederhanaan, kebijaksanaan, arif serta memiliki akhlak yang mulia [19].

Berdasarkan dari pernyataan tersebut, penulis ingin merancang maskot berupa manusia yang mengacu pada objek wayang tersebut dialah representasi manusia, serta melalui hasil wawancara sebelumnya penulis menemukan referensi visual berupa Hamir Hamzah menjadi tokoh sentral dan penggambarannya mewakili kesederhanaan yang menggunakan *kamen dodot* dan minim hiasan mengacu pada hasil wawancara dan studi dokumentasi. Akhirnya penulis menyimpulkan mengambil identitas manusia sebagai gambaran utama dalam maskot dan penggambarannya yang sederhana.

Salah satu strategi dalam meningkatkan ingatan *audience* terhadap karakter maskot, maka dibutuhkan medium berupa interaksi yaitu pemberian nama pada maskot. Dalam perancangan maskot Wayang Sasak nama (Sijaya) dipilih menjadi nama karakter maskot. Sijaya diambil dari kata (*Jaye*)ngrana, gelar yang diberikan kepada Hamzah Hamzah, sebagai ksatria tangguh di medan perang. Dalam penelitian ini perancang mengadaptasi gaya visual kartun 2D bertujuan untuk mempermudah perancang dalam mengaplikasikan rancangan pada media animasi dan media interaktif lainnya serta penggunaan gaya visual kartun berguna dalam menguatkan karakter Sijaya pada *audience*.

Prototype

Tahapan *Prototype* pada Gambar 1 berupa proses mewujudkan ide dan konsep menjadi wujud visual. Tahap pertama berupa mencatat poin penting pada tahapan *Ideate*, setelah menemukan kembali poin atau substansi yang akan dilanjutkan pada tahap rancangan. Tahapan selanjutnya memasuki tahap berupa sketsa kasar (*rough layout*) yang berfungsi sebagai bagain proses perwujudan rancangan visual yang terdiri dari bagian visual objek karakter dan beberapa bagian substansi yang didapat melalui tahap ideate yang bersifat alternatif. Berangkat melalui proses sketsa kasar (*rough layout*) menghadirkan beberapa alternatif visual yang akan dilanjutkan pada tahap digitalisasi, berupa proses transformasi dari sketsa menjadi wujud digital.



Gambar 1. Tahapan *Prototype*

Setelah merampungkan tahap sketsa, hasil dari rancangan sketsa memvisualisasi sebuah rancangan kasar berupa sketsa Si Jaya dalam berbagai tampilan. Dalam perancangan sketsa maskot perancang menerapkan beberapa unsur pakem yang terdapat pada wujud wayang. Pakem tersebut berupa tatahan pada wayang kulit. Ukiran atau tatahan pada wayang kulit memiliki peran penting saat pementasan karena tatahan atau ukiran membentuk pola bayangan yang dilihat oleh penonton [16]. Tatahan yang terdapat pada tokoh wayang Hamir hamzah antara lain berupa *Pembubuk*; ialah tatahan dipergunakan pada ali-alis dan pembentuk unsur garis. Bagian kedua ialah *Uleangan* yaitu tatahan berupa rambut maupun bulu atau kumpulan rambut. Unsur yang ketiga berupa *Lepitan*, yaitu *wiron* kain, *cancingan* hiasan berupa kembang waru atau lipatan pada kain atau *kamen* [20]. Ketiga unsur tersebut di transformasi kedalam rancangan Sijaya atau rancangan maskot sehingga unsur atau pakem pada wujud wayang asli dapat terlihat pada maskot SiJaya. Transformasi adalah suatu perubahan dari suatu karya asli yang menghasilkan karya baru yang bersumber dari dalam latar belakang karya yang sama [15].

Pada tahap sebelumnya perancang menjelaskan tahapan dalam membuat rancangan sketsa kasar, pada tahapan selanjutnya adalah proses digitalisasi. Proses digitalisasi berupa tahap perubahan dari sketsa gambar ke dalam bentuk yang sesuai untuk transmisi komputer, yang selanjutnya diolah ke dalam media animasi dan media interaktif lainnya. Proses digitalisasi meliputi proses *coloring* atau pewarnaan, dengan tujuan agar memberikan kesan visual yang menarik serta memberi kesan dimensi pada maskot. Dalam proses pewarnaan perancang mengambil warna yang mengacu pada wujud wayang aslinya sebagai referensi visual, sehingga penggunaan warna pada maskot tetap mengacu pada pewarnaan wujud wayang aslinya yang sebenarnya masih mengambil unsur dari refleksi wujud manusia. Pemilihan warna sangat berperan dalam rancangan karakter ini. secara fungsi karakter ini akan menjadi jembatan atau gerbang pembuka untuk anak-anak akan mengenal Wayang Sasak lebih mendalam. keterlibatan warna sebagai rangsangan visual pada proses transisi *‘state of mind audience’* serta menumbuhkan motivasi belajar siswa [6]. Sehingga dalam sebuah proses pengamatan visual anak-anak, pemilihan warna sangat berperan dalam proses pemahaman siswa terhadap karya yang dirancang. Penggunaan warna dengan struktur berintensitas tinggi lebih nyaman dan disukai bagi anak-anak sekolah dasar, sebab penggunaan warna dengan intensitas tinggi cenderung memberi kesan menyenangkan dan tenang bagi anak-anak [6]. Penggunaan warna dalam rancangan maskot ini menggunakan warna yang sama dengan warna di sekitar kita, contohnya hijau, kuning, coklat dan *cream*, tetapi menggunakan warna dengan intensitas saturasi yang lebih tinggi, contoh proses pewarnaan pada Gambar 2, penggunaan warna-warna ini dapat menghasilkan kesan menyenangkan selama proses pengamatan visual oleh anak-anak.



Gambar 2. Proses Pewarnaan

Setelah merampungkan tahap digitalisasi, didapatlah hasil berupa desain final yang merupakan presentasi karya desain. Rancangan wujud akhir karakter Sijaya menghasilkan wujud maskot dengan menampilkan karakter secara utuh, tampak belakang, tampak samping kiri dan kanan. Proses pengembangan mempertimbangkan aspek visual yang komprehensif untuk menciptakan karakter yang memenuhi kebutuhan komunikatif. Desain maskot tersebut merupakan hasil dari pemodelan yang cermat dan penyesuaian elemen-elemen desain agar sesuai dengan identitas dan karakteristik yang diinginkan.

Test

Gambar 3 merupakan tahap setelah merampungkan tahap *Prototype*, hasilnya berupa desain karakter dengan tampilan secara utuh. Pada tahapan test akan dilakukan tahap uji coba pada *background* animasi, dengan tujuan melihat dan mencocokkan saturasi pada warna *background* dengan karakter Sijaya. Pada tahap *Test*, perancang dapat mengidentifikasi bentuk kekurangan dari rancangan karakter Sijaya, sehingga dapat diarahkan kembali memasuki tahap *Prototype* difungsikan sebagai perubahan unsur saturasi warna serta perubahan unsur-unsur lainnya.



Gambar 3. Proses Test

3.2. Hasil Penelitian

Data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode *design thinking* menghasilkan temuan berupa generasi muda terutama anak-anak usia sekolah dasar banyak yang belum mengetahui Wayang Sasak. Hal ini terjadi akibat disrupsi media, globalisasi, dan model pengenalan Wayang Sasak yang masih bersifat konvensional sehingga menjadi penghambat dalam pengenalan Wayang Sasak kepada generasi muda. Wayang Sasak sendiri merupakan cerita pewayangan yang berbeda dengan cerita pewayangan daerah lain seperti Jawa & Bali. Cerita Wayang Sasak berasal dari Bangsa Persia dan dibawa oleh Sunan Prapen pada abad ke 16 dari Pulau Jawa ke Pulau Lombok. Wayang Sasak diambil dari buku Serat Menak yang mengisahkan perjalanan Hamir Hamzah, pangeran yang lahir dari seorang Raja Mekkah dalam menyiarkan Agama Islam bersama dengan teman-temannya. Tokoh Hamir Hamzah digambarkan sebagai tokoh yang sederhana, bijaksana, arif, serta memiliki akhlak mulia.

Sebagai jawaban dari permasalahan utama, penulis memecahkan masalah dengan pelestarian kreatif berupa alih wahana. Alih wahana yang dipilih adalah perancangan maskot yang dapat menjadi medium representasi karakter utama Wayang Sasak, Hamir Hamzah. Bentuk desain maskot atau karakter yang dipilih untuk mengenalkan wayang menggunakan *emotional design*, sebuah pendekatan desain yang dibuat untuk memicu respons emosional secara sadar dan tidak sadar. Strategi untuk menarik *audience* adalah merancang sesuai dengan kegemaran atau referensi visual yang menarik bagi *audience*. Sentuhan emosional pada desain juga didapatkan dari proses penyampaian makna atau identitas visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dan komunikatif dengan mentransformasi wujud karya gubahan sebelumnya, yaitu Wayang Sasak dan memadukannya dengan gaya visual yang menarik bagi anak-anak, yaitu gaya visual kartun.

Sebuah rancangan karakter visual harus memberikan kesan hidup dan gestur yang khas mewakili manusia sesuai dengan filosofi wayang itu sendiri. sehingga rancangan karakter memiliki nilai impresif yang kuat secara visual dan mewakili ekspresi emosional manusia. Tokoh Hamir Hamzah digunakan sebagai referensi visual karakter maskot. Beberapa detail seperti penggunaan *kamen dodot* dan minim hiasan akan diadaptasi ke dalam rancangan karakter, menyesuaikan dengan sifat dari Hamir Hamzah yang sederhana, bijaksana, arif, serta berakhlak mulia. Rancangan maskot diberi nama Sijaya yang diambil dari kata Jayengrana. Strategi ini dipilih untuk meningkatkan ingatan *audience* terhadap karakter maskot. Maskot/karakter Sijaya dirancang dengan gaya visual 2D yang berpegang teguh pada pakem ukiran wayang kulit dan warna yang sesuai dengan aslinya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan [10] dengan pembaharuan seperti desain karakternya yang mengikuti pakem wayang kulit, berbeda dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dibahas pada bagian *state of the art*, di mana kesamaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah sama-sama merancang desain karakter dengan tujuan mempromosikan suatu objek. Sebagai pembeda, hasil penelitian ini berfokus pada perancangan karakter Sijaya, karakter yang digunakan untuk mempromosikan Wayang Sasak kepada anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, **temuan penelitian ini** adalah proses penciptaan karakter animasi Sijaya yang diadaptasi dari karakter Wayang Sasak menggunakan pakem-pakem wayang kulit dan warna asli dari wayang kulit dengan pendekatan *emotional design*.

4. KESIMPULAN

Perancangan maskot Wayang Sasak (Sijaya) merupakan salah satu bentuk strategi dalam menjaga kelestarian Wayang Sasak di Pulau Lombok. Pengalihan media yang dikemas ke dalam media maskot, dapat menjadi langkah upaya dalam mengedukasi anak-anak sejak dini, dengan tujuan mengenalkan wayang sasak dengan media yang tepat. Penggunaan metode *design thinking* melahirkan sebuah ide baru dengan mencoba melakukan berupa pendekatan konsep wayang dengan mengambil bentuk melalui manusia. Melalui penelitian ini penulis mencoba mentransformasi bentuk wayang Sasak ke dalam gubahan karakter maskot. Pendekatan emosional dan penggunaan komposisi warna yang sesuai dengan karakter anak-anak, diharapkan dapat memunculkan interaksi antara *audience* dengan kakrter Sijaya, sehingga anak-anak memiliki pengalaman yang mendalam bersama penokohan wayang sasak. Ke depannya perancangan maskot Sijaya akan dikembangkan menjadi animasi pengenalan wayang sasak, sebagai narator atau medium yang memaparkan tentang sejarah wayang sasak, tokoh-tokoh Wayang Sasak dalam bentuk animasi pengenalan Wayang Sasak serta media interaktif lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas *asung kertha wara nugraha* dari beliau, saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing utama saya, Bapak Prof. Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si, dan dosen pembimbing pendamping saya, Ibu Dr. Tjok Istri Ratna C.S., S.Sn., M.Si yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta turut memberi pendampingan selama proses penulisan. Secara khusus juga saya mengucapkan terimakasih kepada Universitas Bumigora atas bantuan biaya penelitian dan operasional selama penelitian ini berlangsung. Tidak lupa juga saya mengucapkan terimakasih kepada orang tua yang selalu mendukung saya dalam berbagai bentuk selama proses penelitian ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis, akhir kata saya ucapkan terima kasih.

DEKLARASI

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis yang terkait yaitu dosen pembimbing satu Prof. Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si, dan dosen pembimbing dua Dr. Tjok Istri Ratna C.S., S.Sn., M.Si. yang berkontribusi dalam Penggalan ide karater serta mepetaan konsep teori selama proses penelitian berlangsung. Beliau juga berperan dalam monitoring proses pengumpulan data penelitian disetiap seniman wayang, serta membantu melakukan analisis data yang telah dikumpulkan, serta revisi naskah penelitian sebelum rampung, hingga menyetujui final naskah.

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini didukung oleh Yayasan Eksekutif Komputer, Universitas Bumigora, sebagai bentuk dukungan syarat kelulusan Gelar Magister Desain di Institut Seni Indonesia Denpasar.

KEPENTINGAN BERSAING

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan golongan maupun kepentingan politik di dalam artikel penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. Syarifudin, "Resistensi Adat Sasak dan Agama (Studi Tawaran Resolusi Konflik dalam Perilaku Keagamaan Muslim Lombok)," *KOMUNITAS*, vol. 12, no. 2, pp. 120–131, Dec. 2021, doi: [10.20414/komunitas.v12i2.4410](https://doi.org/10.20414/komunitas.v12i2.4410).
- [2] N. Wathaniyah, "Konseling Eksistensial Humanistik Berbasis Nilai Filosofis Budaya Lombok Untuk Meningkatkan Self-Esteem Remaja," *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling)*, vol. 2, no. 1, pp. 321–326, Aug. 2018.
- [3] B. B. Tanudjaja, "Punakawan sebagai Subculture dalam Cerita Wayang Mahabaratha," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 52–68, Jul. 2022, number: 1, doi: [10.9744/nirmana.22.1.52-68](https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.52-68).
- [4] F. Y. Pratama, C. P. Pratiwi, and M. N. Huda, "Alih Kode, Campur Kode, dan Variasi Bahasa Pada Pementasan Wayang Sasak," *Jurnal Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, Apr. 2023, doi: [10.37729/btr.v10i1.8393](https://doi.org/10.37729/btr.v10i1.8393).
- [5] S. Kasim and Murianto, "Pengembangan Wayang Sasak Perspektif Sejarah Seni," *Aksara Kawanua: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 148–158, Apr. 2023, number: 2. [Online]. Available: <https://jurnal.aksarakawanua.com/index.php/jakm/article/view/99>

- [6] I. N. L. Julianto and C. A. Artawan, "Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep 'Interaksi Ruang Belajar' pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Bali," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 7, no. 2, pp. 389–400, Oct. 2021, doi: [10.26742/panggung.v30i4.1373](https://doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1373).
- [7] I. N. L. Julianto, I. N. Wirakesuma, and I. W. Swandi, "Desain Maskot sebagai Medium Interaksi Dalam Upaya Pelestarian Seni Tradisi 'Tarian Leko' Di Desa Kukuh Kerambitan Tabanan – Bali." ISI Denpasar, 2021, pp. 277–284.
- [8] D. R. Novica and I. K. Hidayat, "Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang," *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, vol. 3, no. 2, pp. 52–58, Aug. 2019, number: 2, doi: [10.17977/um037v3i22018p52-58](https://doi.org/10.17977/um037v3i22018p52-58).
- [9] S. S. Mohanty, "Growing importance of mascot & their impact on brand awareness—a study of young adults in Bhubaneswar City," *International Journal of Computational Engineering & Management*, vol. 17, no. 6, pp. 42–44, 2014.
- [10] I. Kharismanata, "Perancangan Animasi 2D Kisah Masa Kecil Tokoh Jayengrana," Universitas Bumigora, 2021.
- [11] R. F. P. Ardi and D. A. Wiratama, "Perancangan Si Meton sebagai Maskot Pilkada Provinsi Nusa Tenggara Barat 2018," *Imajinasi : Jurnal Seni*, vol. 12, no. 2, pp. 125–132, Jul. 2018, number: 2, doi: [10.15294/imajinasi.v12i2.17471](https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17471).
- [12] R. Yuda, F. D. Sucipto, and M. Ghifari, "Perancangan Maskot ISBI Aceh sebagai Upaya Penguatan Brand Awareness," *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 11, no. 1, pp. 36–44, Jun. 2022, number: 1, doi: [10.24114/gr.v11i1.29315](https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.29315).
- [13] O. Ariesta, "Perancangan Maskot ISI Padangpanjang sebagai Media Branding," *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 3, no. 2, pp. 104–116, Apr. 2020, doi: [10.31598/bahasarupa.v3i2.490](https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490).
- [14] L. Istiana, "Perancangan Maskot Destinasi Wisata Danau Ranu Grati," *Dimensi : Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis*, vol. 4, no. 2, pp. 1–9, Jan. 2024, number: 2. [Online]. Available: <https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/dimensi/article/view/408>
- [15] T. Harpawati, "Transformasi Cerita Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak," *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, vol. 7, no. 1, 2015, number: 1, doi: [10.33153/blr.v7i1.1253](https://doi.org/10.33153/blr.v7i1.1253).
- [16] N. Ardiansyah, Y. Chanafiah, and A. Canrhas, "Alih Wahana Novel Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono ke Film HBJ Karya Reni Nurcahyo Hestu Saputra Kajian Ekranisasi," *Jurnal Ilmiah KORPUS*, vol. 4, no. 3, pp. 333–338, Dec. 2020, doi: [10.33369/jik.v4i3.13163](https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.13163).
- [17] I. N. L. Julianto and A. Sachari, "Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-anak dalam Proses Mempelajari Budaya Bali," *SOSIOHUMANIKA*, vol. 9, no. 2, pp. 249–268, Dec. 2016, number: 2, doi: [10.2121/sosiohumanika.v9i2.730](https://doi.org/10.2121/sosiohumanika.v9i2.730).
- [18] K. Sullivan and G. Schumer, *Ideas for the Animated Short*. Routledge, Mar. 2013. [Online]. Available: <https://www.taylorfrancis.com/books/9781136141980>
- [19] S. Kasim, "Strukturalisme Dan Semiotik Wayang Sasak," *Jurnal Sangkareang Mataram*, vol. 5, no. 2, pp. 11–14, Jun. 2019.
- [20] S. Kasim, "Bentuk Tokoh Umar Maya pada Wayang Sasak," *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 51–55, Nov. 2019, doi: [10.30812/sasak.v1i2.555](https://doi.org/10.30812/sasak.v1i2.555).