

PERANCANGAN KOMIK SUPERHERO YANG DIADAPTASI DARI TARI TOPENG INDONESIA DENGAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Fania Widya Oktaviani ¹, Damar Rangga Putra ²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains, Teknologi dan Desain,
Universitas Trilogi, Jakarta, Indonesia

e-mail: faniawidya97@gmail.com¹, Damar.rangga@trilogi.ac.id²

Received : January, 2025

Accepted : January, 2025

Published : January, 2025

Abstract

The rapid progress of the times has influenced the lack of interest of the young generation in Indonesian culture, one of which is the Indian Mask Dance. This design employs qualitative techniques The Double Diamond to craft a digital comic based on the Indonesian mask dance, featuring superheroes as protectors for the Indonesian people. The masked dance represented several islands in Indonesia, including the Huda-Huda Dance from Sumatra Island, the Sinok Dance from Java Island, the Telek Dance from Bali Island, Jipae from Irian Island, and the Kemindu Dance from Kalimantan Island. The benefits of this research can be concluded to include adding enthusiasm, inspiring the younger generation to add insight, and learning more about Indonesian culture.

Keywords: *Digital Comics, Mask Dancing, Superheroes, Fiction*

Abstrak

Pesatnya kemajuan zaman yang mempengaruhi sikap kurang minat generasi muda pada Kebudayaan Indonesia yang salah satunya merupakan Tari Topeng Indonesia. Dengan menggunakan Teknik kualitatif dan metode *The Double Diamond*, perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah komik digital diadaptasi dari tari topeng Indonesia yang mengambil tema superhero sebagai pelindung bagi Masyarakat Indonesia. Tari topeng yang diambil mewakili beberapa pulau di Indonesia diantaranya Tari Huda-huda dari Pulau Sumatra, Tari Sinok dari Pulau Jawa, Tari Telek dari Pulau Bali, Jipae dari Pulau Bali, dan Tari Kemindu dari Pulau Kalimantan. Manfaat dari penelitian ini bisa disimpulkan bisa menambah antusiasme dan memberi inspirasi bagi generasi muda untuk menambah wawasan dan bisa lebih mempelajari budaya Indonesia.

Kata Kunci: *Komik Digital, Tari Topeng, Pahlawan Super, Fiksi.*

1. PENDAHULUAN

Menurut Jerald G and Rober pada (Safitri S, 2023) Menurut pandangan ini, kebudayaan hadir dalam perilaku sehari-hari, namun diatur oleh pola mental yang mendarah daging. Budaya sudah tertanam dalam diri kita semua dan melampaui perilaku permukaan. Disebutkan bahwa "Seni tradisional merupakan hasil ekspresi hasrat manusia terhadap keindahan dengan latar tradisi atau sistem budaya masyarakat pemilik seni tersebut" dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 8 (Intani, 2019). Seni tradisional mengandung pesan dan moral dari senimannya berupa konsep, gagasan, keyakinan, nilai, konvensi, dan lain sebagainya. Masyarakat berupaya memahami, menjelaskan, atau memberikan solusi atas persoalan-persoalan yang berkaitan dengan lingkungan hidup, baik lingkungan sosial maupun alam melalui seniman dan karya seninya. Seni dapat digunakan untuk mencapai tujuan bersama, seperti kekayaan, persahabatan, ketenaran, kepuasan, keamanan, komunikasi dengan dunia lain, dan sebagainya. Seni lukis, ukiran, tata rias, patung, suara, tari, vokal, instrumental, dan ekspresi keindahan dan pesan budaya yang dramatis." Dengan memperhatikan definisi yang diberikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seni berfungsi sebagai wahana penyebaran kebutuhan dan cita-cita selain untuk ditampilkan atau diamati.

Menurut Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) (Aries, 2023) Mengingat Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya dan beragam, Setiap perilaku, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan, dan instrumen, bahan, artefak, dan lokasi terkait yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan terkadang individu sebagai bagian dari warisan budaya mereka secara kolektif disebut sebagai warisan budaya takbenda. Seni pertunjukan, kerajinan tradisional, tradisi dan ekspresi lisan, norma-norma sosial, ritus dan perayaan, serta pola perilaku dan pengetahuan tentang kosmos, adalah beberapa contoh warisan budaya takbenda.

Tradisi dan ekspresi lisan, seni pertunjukan, adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan, pengetahuan dan kebiasaan berperilaku mengenai alam dan alam semesta, keterampilan dan keahlian kerajinan tradisional, serta warisan budaya takbenda yang dapat berasal dari perseorangan, kelompok masyarakat, atau Masyarakat. Hukum Adat merupakan contoh kategori warisan budaya takbenda yang dijelaskan dalam Undang-Undang RI NOMOR 106 TAHUN 2013 pada Bab 2 Pasal 3. Terdapat kriteria lain yang dapat digunakan untuk menentukan warisan budaya takbenda, seperti: budaya takbenda yang mewakili identitas budaya masyarakat; budaya takbenda yang mempunyai nilai penting bagi bangsa dan negara; budaya takbenda yang diterima secara universal di kalangan masyarakat Indonesia; budaya intangible dengan nilai-nilai budaya yang dapat meningkatkan kesadaran akan jati diri dan persatuan bangsa; dan budaya takbenda yang mempunyai nilai diplomasi.

Salah satu kesenian Indonesia yang merupakan bagian dari warisan budaya tak benda yang berasal dari zaman prasejarah adalah tari tradisional. Merupakan jenis kebudayaan komunitas yang bermula, berkembang, dan berkembang di antara komunitas-komunitas yang telah ada sejak zaman prasejarah hingga saat ini. Pada buku Ensiklopedia Tari Indonesia (KEMENDIKBUD, 1981) dijelaskan bahwa Tarian sebagai ungkapan perasaan melalui gerakan otot, biasanya mengandung pengertian dan pengalaman-pengalaman tertentu. Fungsi peragaan tari dapat dibedakan berdasarkan sasarannya Tari tradisional sangat menitikberatkan pada "rasa", pada inspirasi di balik gerakan-gerakan yang bersumber dari "rasa" serta ekspresi-ekspresi yang diciptakan penarinya yang hanya dapat dialami oleh penonton melalui "rasa". Setiap pulau di Indonesia yang berjumlah 17.000 pulau memiliki tarian yang unik, dan setiap langkahnya berbeda serta penuh simbolisme yang mewakili cara hidup dan budaya di wilayah tersebut. Selain itu, tarian tradisional sering ditampilkan di berbagai upacara, festival, dan pertemuan adat lainnya di Indonesia. Keberagaman tarian tradisional Indonesia juga mencerminkan kekayaan budaya dan warisan leluhur yang perlu dilestarikan salah satunya tari topeng Indonesia (Selensky dkk., 2022).

Menurut (KEMENDIKBUD, 1981) Selain topeng, riasan juga bisa disebut sebagai masker karena merupakan benda yang menutupi wajah. "Tup" (yang artinya menutupi) adalah akar kata dari kata "topeng". Kemudian, akibat suatu gejala kebahasaan yang disebut pembentukan kata (bentuk formatif), kata "eng" dan "tup" digabungkan sehingga timbullah istilah "tupeng". Kemudian, tupeng tersebut mengalami sejumlah modifikasi hingga menjadi "topeng". Setiap lokasi mempunyai ciri khas tersendiri dalam hal tari topeng, seperti Kalimantan, Jawa Barat, Bali, dan lain-lain. Topeng merupakan sebuah benda penutup muka yang melampaui fungsi estetika semata. Lebih dari sekadar riasan atau penutup wajah, topeng memiliki makna dan peran penting dalam berbagai aspek budaya, mulai dari ritual keagamaan, pertunjukan seni, hingga refleksi nilai-nilai dan kearifan lokal. Di era modernisasi, di mana globalisasi dan kemajuan teknologi merajalela,

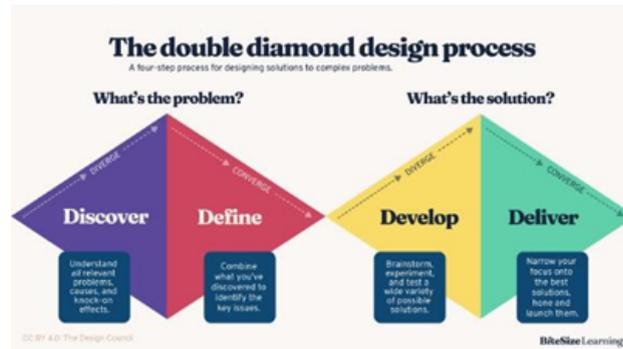
pelestarian warisan budaya seperti topeng menghadapi berbagai tantangan. Modernisasi, dengan segala pengaruhnya, berpotensi mengikis nilai-nilai dan tradisi yang telah diwariskan turun-temurun.

Modernisasi adalah suatu proses perubahan dari sebuah arah atau asal ke arah yang lebih maju, dengan kata lain meningkat dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Panduraja Siburian dkk., 2021). Dampak negatif yang ditimbulkan oleh modernisasi salah satu contoh budaya luar yang mulai mengambil alih generasi muda dari era modern adalah bagaimana film laga asing yaitu superhero yang lebih diminati generasi muda dibandingkan dengan mempelajari budaya yang ada di Indonesia seperti didalam artikel yang dipaparkan oleh (Hidayat, 2021) hal ini bisa terjadi akibat dari hampir semua media digital menampilkan tokoh luar dibandingkan dengan menampilkan budaya lokal khas Indonesia. Namun proses modernisasi ini juga membawa dampak positif bagi Negara Indonesia karena bisa memanfaatkan persoalan yang menjadi daya tarik bagi generasi muda dengan menambahkan unsur budaya Indonesia seperti salah satunya Tari Topeng yang bisa dikembangkan menjadi sebuah cerita pahlawan super yang diadaptasi dari budaya tersebut untuk menarik kembali minat generasi muda yang ada di Indonesia. Hal ini menjadi suatu jalan bagi Indonesia untuk memanfaatkan proses modernisasi dengan menggunakan media Komik berbentuk digital yang bisa di akses oleh semua orang terutama generasi muda yang melakukan segala hal secara digital sehingga sangat memungkinkan merancang komik secara digital untuk menarik minat generasi muda.

Menurut (Fauzi Siregar dkk., 2018) Dalam komik, visual disajikan sebagai panel dengan gambar diam tak bergerak yang disusun untuk menceritakan sebuah cerita. Balon kata digunakan untuk menyampaikan dialog antar karakter dalam buku komik. Sedangkan komik untuk generasi muda merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menunjang siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik secara daring maupun luring, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam (Kaannaha, 2022) Komik dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dua arah karena komik dapat menarik perhatian bagi generasi muda.

2. METODE PENELITIAN

Metode Double Diamond digunakan dalam proses desain komik digital. Proses ini melibatkan dua fase: Discover dan define. Discover melibatkan identifikasi budaya Indonesia saat ini dan potensinya, sementara definisi melibatkan penggunaan data untuk mendukung penelitian. Proses ini juga melibatkan analisis genre dan elemen visual komik (Andriana, 2021).



Gambar 1. Tahapan The Double Diamond Sumber : <https://www.bitesizelearning.co.uk/resources/doublediamond- design-process-explained>

Define melibatkan visualisasi ide dalam mind mapping, dengan fokus pada detail dan ketepatan. Visual, tipografi, dan logo komik akan dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang konten. Proses produksi komik "Bala Tup" mencakup pembuatan teaser untuk memberikan perspektif baru kepada audiens tentang visualisasi karakter dan konten komik. Pendekatan ini memastikan pengalaman yang unik dan menarik bagi audiens.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

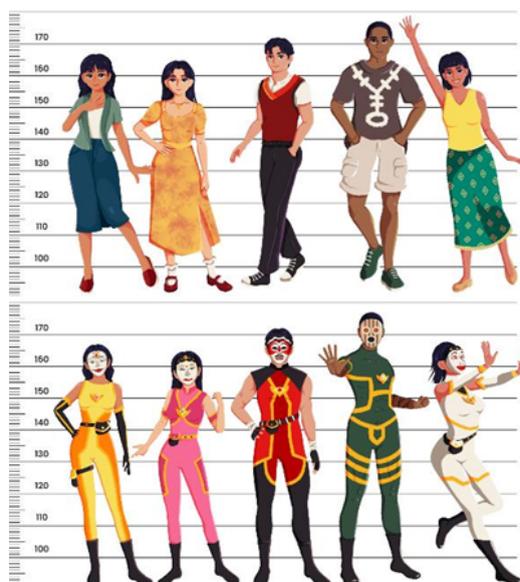
3.1 Deskripsi Data

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dalam perancangan ini dapat menghasilkan:

Genre	Menggunakan genre fiksi karena isi dari cerita berdasarkan imajinasi penulis dengan latar belakang yang diadaptasi daribudaya asli Indonesia
Jenis Closure	Menggunakan jenis closure aksi ke aksi yang menunjukkan kemajuan tindakan karakter yang tunggal.
Gaya Ilustrasi	Menggunakan gaya ilustrasi semi-realis yang biasa digunakan pada pembuatan komik sebab mempunyai anatomi yang jelas namun dalam bentuk kartun
Gaya Komunikasi	Menggunakan gaya komunikasi informal yang santai untuk digunakan antara rekan yang dapat meningkatkan hubungan dalam grup dengan sebutan aku-kamu
Tipografi	Menggunakan jenis tipografi comic yang banyak digunakan dalam komik cetak ataupun digital

3.2 Pembahasan

- Karakter



Gambar 2. Karakter Pahlawan Bala Tup
Sumber : Data Pribadi Penulis

Karakter pahlawan yang tergabung dalam “Bala Tup”, diantaranya :



Gambar 3. Barani sebagai Huda
Sumber : Data Pribadi Penulis

Barani, seorang pemuda kekar dengan kemampuan unik mengendalikan emosi orang lain melalui sentuhan, adalah sosok yang hangat dan menyenangkan. Inspirasi dari tarian HudaHuda, yang bertujuan menghibur dan meringankan duka, membentuknya menjadi pahlawan yang menghindari kekerasan dan selalu berusaha melindungi orang lain. Pengalaman hidupnya yang menyaksikan banyak kehilangan telah membentuknya menjadi sosok yang empati dan populer di kalangan masyarakat.



Gambar 4. Ira sebagai Sinok
Sumber : Data Pribadi Penulis

Ira, dengan tubuh lentur dan wajah anggun yang terinspirasi dari penari topeng sinok, memiliki kemampuan melayang dan melompat yang unik. Sifatnya yang mandiri dan teguh, dipadukan dengan keibuan yang alami, membuatnya menjadi sosok mentor yang menginspirasi. Meski terkesan kaku pada awalnya, namun hatinya yang hangat dan perhatian membuatnya mampu mencairkan suasana dan membuat orang-orang di sekitarnya merasa nyaman.



Gambar 5. Ari sebagai Jipae
Sumber : Data Pribadi Penulis

Ari, sosok tinggi besar dengan kekuatan unik dan kepribadian yang kompleks, adalah perpaduan antara kecerdasan, humor, dan kecenderungan manipulatif. Kemampuannya mencuri kekuatan lawan dan

berteleportasi membuatnya menjadi sosok yang berbahaya namun juga menarik. Meskipun seringkali menggunakan tipu daya, Ari memiliki tujuan yang lebih besar dan menjadi bukti bahwa bahkan sosok yang licik pun bisa memiliki motivasi yang baik.



Gambar 6. Tara sebagai Telek
Sumber : Data Pribadi Penulis

Tara, memiliki kekuatan unik memanipulasi angin dan menyembuhkan luka, terinspirasi dari gerakan lembut dan kipas dalam tarian Telek. Kepribadiannya yang ceria dan spontan, meski sering membuatnya ceroboh, menciptakan keseimbangan antara keceriaan dan kekonyolan dalam interaksinya dengan orang lain.



Gambar 7. Amira sebagai Kemindu
Sumber : Data Pribadi Penulis

Amira, dengan tubuh mungil dan paras ayu, memiliki kekuatan unik yang terinspirasi dari tarian kemindu. Kemampuannya mengendalikan bunga, yang biasanya dikaitkan dengan kelembutan, justru menjadi simbol kekuatan dan kendali baginya. Intuisi tajam dan kemampuan membaca situasi membuatnya mampu mengantisipasi bahaya. Karakter Amira mematahkan stereotip gender, menunjukkan bahwa kekuatan tidak terbatas pada laki-laki, namun dapat memiliki makna yang jauh lebih dalam.



Gambar 8. Penjahat super Puaka Bayang
Sumber : Data Pribadi Penulis

Puaka Bayang dapat dianggap sebagai cerminan dari kegelisahan manusia terhadap kerusakan lingkungan dan sosial yang disebabkan oleh tindakan mereka sendiri. Keinginan Puaka Bayang untuk menciptakan perdamaian yang hampa bisa diinterpretasikan sebagai bentuk kritik terhadap pandangan bahwa perdamaian

harus dicapai dengan mengorbankan individualitas dan kebebasan. Karakter ini juga mengundang pertanyaan mendalam tentang arti kehidupan, moralitas, dan konsekuensi dari tindakan kita.

- **Logo Komik**



Gambar 9. Logo Komik "Bala Tup"
Sumber : Data Pribadi Penulis

Tujuan adanya logo adalah sebagai identitas dari sesuatu yang akan ditampilkan, dalam hal ini logo diatas ditampilkan sebagai identitas bagi komik "Bala Tup". Menampilkan tipografi "Bala Tup" yang tujuannya menampilkan energi, semangat serta kekuatan yang ditampilkan dari para karakter dalam komik.

- **Tipografi**



Gambar 10. Font Anime Ace BB
Sumber : Data Pribadi Penulis

Jenis font diatas digunakan untuk percakapan antara karakter pada balon kata dalam komik.

- **Media Pendukung**

Setelah melalui keempat tahap proses diatas, sebagai tahap tambahan, media pendukung sibuat sebagai media dalam melakukan promosi ke dalam bentuk fisik seperti lanyard, gantungan kunci, stiker, dan totebag.

4. KESIMPULAN

Indonesia memiliki budaya yang sangat melimpah dan mempunyai potensi untuk bisa dikembangkan, salah satu caranya adalah tari topeng. Komik ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang sebuah komik yang diadaptasi dari sebuah budaya Indonesia, yaitu dengan cara menambahkan nilai-nilai budaya dari tari topeng dan juga budaya dari tiap daerahnya ke dalam kemasan modern berupa pahlawan super yang banyak diminati, dan diharapkan dapat meningkatkan rasa bangga terhadap budaya bangsa dan mendorong generasi muda untuk lebih menghargai warisan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Annisa, W. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V*.
- [2] Aries, T. (2023, Juni 13). *MENGENAL WARISAN BUDAYABENDA*. www.iaai.or.id.
<https://iaai.or.id/blog/2023/06/13/mengenal-warisan-budaya-benda/>
- [3] Ariwibowo, S. (2019). *Perancangan Informasi Perkembangan Komik Daring Dengan Genre Drama Di Indonesia Di Tahun 2017-2018 Melalui Media Buku Komik*.
- [4] Astriddana, B., Prihatini, N. S., & Setiawan, A. (2022). Revitalisasi Tari Topeng Kemindu Kutai Kartanegara ing Martadipura Kalimantan Timur. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 23.
<https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.32790>
- [5] Ayu, N., Dewi, P., Jayendra, K., Putra, D., Kadek, N., & Damayanti, E. A. (2021). EKSPLORASI TARI TELEK KLUNGKUNG-BALI SEBAGAI KONSEP PENCIPTAAN KARYA BUSANA READY TO WEAR DELUXE. Dalam *Online) SENADA* (Vol. 4). <http://senada.idbbali.ac.id>
- [6] Bethari, A. B., Tawami, T., Sitasi, C., & Bethari, : (2018). Stereotip Pahlawan Super: Perilaku Fisik Superman Di Buku Komik *The Death Of Superman*. *Wanastra*, 10(2), 29–34.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/wanastra>
- [7] Cohn, N. (2005). Un-Defining 'Comics. Dalam *International Journal of Comic Art* (Vol. 7, Nomor 2).
Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). JENIS JENIS KOMUNIKASI. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss> *Definition of Genre*. (2024).<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/genre>
- [8] Destian Pratama, S., Bambang Perdana, B., & Shafariya, S. (2022). *ANALISIS TATA LETAK PANEL KOMIK CETAK DAN KOMIK ONLINE*.
- [9] Dinarmayati, D. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328–339.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- [10] Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- [11] Hamdanu, A. (2022, Desember 14). *Menyusun Paneling Komik Yang Baik Dan Menarik*. www.desain-grafis-s1.stekom.ac.id.<https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Menyusun-Paneling-Komik-Yang-Baik-Dan-Menarik/effa05e77b9171085f62677c12da839f31c74e96>
- [12] Harvina, H. (2012). *Huda-Huda/Toping-Toping dalam Masyarakat Simalungun*.
- [13] Hidayat, F. (2021, Juli 1). *Superhero Asing Lebih Diminati Gen Z Dibandingkan Pahlawan Nasional*. <https://www.beritasatu.com/news/850935/miris-superhero-asing-lebih-diminati-gen-z-dibandingkan-pahlawan-nasional>
- [14] Intani, R. (2019). *GENERASI MUDA DAN SENI TRADISI*.
- [15] Kaannaha, J. (2022, Maret 15). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*. www.badanbahasa.kemdikbud.go.idwww.badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sbagai-media-pembelajaran- puisi
- [16] Kaniah, Khoironi, A., Zahrotunnisa, R., Rachmat, D., Asiati, S., Karenisa, K., & Oktavia, wenny. (2016). *BAHAN AJAR PENGAYAAN BAHASA INDONESIA: MEMAHAMI GENRE TEKS CERITA 1*.

- [17] KEMENDIKBUD. (1981). *ENSIKLOPEDI TARI INDONESIA SERI P-J*.
- [18] Lingga Ananta Kusuma Putra, G., & Pasek Putra Adnyana Yasa, G. (2019). *KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL. NAWALA VISUAL*.
- [19] Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- [20] Maharsi, I. (2018). *Komik*. Dwi - Quantum. <https://books.google.co.id/books?id=FH58DwAAQBAJ>
- [21] McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. KPG. <https://books.google.co.id/books?id=KK5-g72wjMIC>
- [22] Nova, W. (2021). *TARI TOPENG SINOK DI KABUPATEN BREBES JAWA TENGAH*.
- [23] Noviandini, K., & Mubarak, Z. (2021). *ARKE TIPE TOKOH VALIANDRA DALAM NOVEL MISTERI TERAKHIR KARYA S. MARA GD. (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)* (Vol.3).
- [24] <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka> Panduraja Siburian, B., Nurhasanah, L., Alfira Fitriana, J., & Teknik Kelautan Institut Teknologi Bandung, M. (2021). *PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL INDONESIA*. <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...>
<http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...>
- [25] Rahman, F. (2023). *EKSPLORASI GAYA DAN TEKNIK DALAM ILUSTRASI*. *Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar*. <https://anyflip.com/zpoiwbxmr/basic>
- [26] Ritonga, H. (2019). *PSIKOLOGI KOMUNIKASI*. PERDANA PUBLISHING.
- [27] Safitri, S., Maulida, U., Tampati, R., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Binamadani, S. (t.t.). *EKSTRAKURIKULER TARI TRADISIONAL DALAM MEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS BUDAYA DI MADRASAH IBTIDAIYAH EXTRACURRICULAR OF TRADITIONAL DANCE IN FORMING CULTURE-BASED CHARACTER EDUCATION IN MADRASA IBTIDAIYAH*.
- [28] Selensky, R., Purnami Wulan, K., Azizah Mega Khodijah, N., Renaldy, D., Permana, G., & Pinaseah, P. (2022). *PEMANFAATAN VIDEO PODCAST SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN RASA CINTA KESENIAN TRADISIONAL PADA GENERASI MILENIAL*. *BAKTIMU : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat STF Muhammadiyah Cirebon*, 2(2).
- [29] Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi*. Deepublish. https://books.google.co.id/books?id=dn_sDwAAQBAJ
- [30] Syed Nury, M. (2022). *PENGARUH TOKOH SUPERVILLAIN DALAM FILM SUPERHERO*.
- [31] Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.
- [32] Wardibudaya. (2018, Februari 12). *Seni Topeng Papua*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/seni-topeng-papua/>
- [33] Zabarrekha Assidiq, M. (2023, November 15). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan*. <https://telkomuniversity.ac.id/>. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- [34] Zainudin, A. (2022, September 14). *Ragam Jenis Gambar Ilustrasi*. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/>.
<https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Ragam-Jenis-Gambar-Illustrasi/3abe9ce1055785ead0d05b9985933f42b7e7500f>