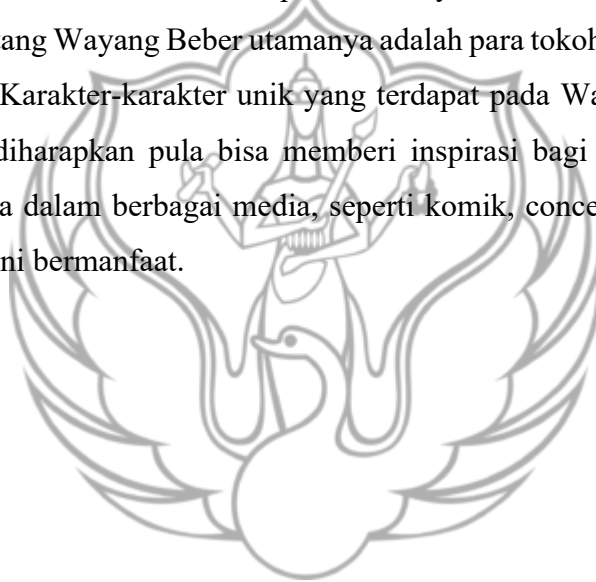


BAB 6. KESIMPULAN

Pembuatan e-book memang memerlukan waktu yang lama, hal ini mengingat karena pencarian data proses desain yang tidak mudah. Dalam konteks desain memang perlu untuk dilakukan secara hati-hati karena rujukan ilustrasi untuk mengisi desain e-book harus mengacu kepada gambar artefak asli yang nota bene sudah mengalami kerusakan. Dengan demikian kehati-hatian menjadi hal yang utama dan sangat perlu diperhatikan dalam proses perancangan ini. Hal ini karena ilustrasi sebagai asset visual e-book berperan penting karena informasi utama dari e-book ini adalah asset visual yang berupa karakter dan juga adegan dimana para tokoh tersebut berperan. Meskipun demikian hal tersebut sebetulnya menjadi tantangan dalam pembuatan e-book ini dan alhamdulillah selesai dikerjakan dengan baik.

Dengan kehadiran e-book ini diharapkan nantinya akan bisa memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang Wayang Beber utamanya adalah para tokoh yang berperan dalam lakon Remeng Mangunjaya. Karakter-karakter unik yang terdapat pada Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya tersebut diharapkan pula bisa memberi inspirasi bagi pelaku seni sebagai bahan rujukan dalam berkarya dalam berbagai media, seperti komik, concept art game atau yang lain. Semoga karya e-book ini bermanfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, (2010). *Basic Design Thinking*, AVA book Production Pte. Ltd, Singapura
- Balloffet, Nelly dan Hille, Jenny, (2005), *Preservation and Conservation for Libraries and Archives*, American Library Association, Chicago.
- Colyer, Martin, (1990), *Commisioning Illustration*, Phaydon Oxford, London.
- Cross, Nigel, (2011), *Design Thinking*, Berg, New York.
- Fleishmen, Michael, (2004), *Exploring Illustration*, Thomson Delmar Learning, Canada.
- Kumara, Stefanus Bintang (2020). Transformasi Wayang Beber dalam Batik Lukis. *Jurnal Ikonik-Jurnal Seni dan Budaya*. 2(2).
- Maharsi, Indiria, (2014), *Wayang Beber*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mootee, Idris, (2013), *Design Thinking for Strategic Innovation*, John Wiley & Sons Inc.,Canada.
- Oghojafor, Kingsley, (2005), *E-book Publishing Success*, Chandos Publishing, Oxford-England.
- Pustaka Wisata Budaya, (2008), *Wayang Beber di Gelaran*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.
- Ranangsari, Kosalalita Anggiyumna & Yulia Febbyu Fenda. (2020). Creative Strategy of Program Director at 4 Cities Wayang Beber Vicolming Show. *Jurnal Seni Media Rekam*. 12(1).
- Sayid, R.M., (1981), *Ringkasan Sejarah Wayang*, Pradnya Paramita, Jakarta
- Sunaryo, Aryo. (2017). Wayang Beber: Interpretasi dan Identifikasi Ulang Tokoh Utama Wayang Beber Jaka Kembang Kuning. *Jurnal Imajinasi*. 11(2).
- Warto, Warto. (2012). Wayang Beber PACitan: Fungsi, Makna, dan Usaha Revitalisasi. *Jurnal Paramita Historical Studies Journal*. 22(1)