

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT
PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT
PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI**



Skripsi ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
Genap 2026

Skripsi berjudul:

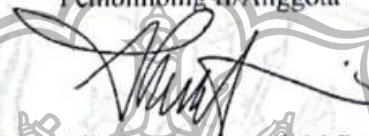
PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI diajukan oleh KHOIRUL ARIBAH, NIM 2212826024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Sn. Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9241750651130143

Pembimbing II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.
NUPTK 4945767668230312

Cognate/Anggota



Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NUPTK 1541743644130072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 00351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan bimbinganNya penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI” sebagai salah satu syarat akademis memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya yang dihasilkan dari perancangan ini adalah sebuah buku ensiklopedia tentang makhluk mitologi dalam dunia pewayangan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya, baik sebagai media informasi atau pun sebagai referensi bagi perancangan-perancangan lainnya di kemudian hari.

Terakhir, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu, pengalaman, dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, ruang kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan sebagai bagian penting dalam perjalanan penyempurnaan penulisan ini ke depannya.

Yogyakarta, 18 Mei 2026



Khoirul Aribah

NIM 2212826024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama rangkaian panjang proses penyusunan tugas akhir yang diisi dengan kebingungan, revisi, dan usaha untuk terus memahami apa yang sebenarnya dikerjakan ini penulis mendapatkan banyak bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis hanturkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Wali, Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. yang telah memberi bimbingan dan saran dalam proses penyelesaian tugas akhir ini
7. Dosen Pembimbing II, Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. atas masukan dan arahan terkait penulisan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. *Cognate*, Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah menguji serta memberikan saran dan masukan tugas akhir ini.
9. Seluruh jajaran dosen dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang telah diberikan.
10. Kedua orang tua, ibu dan bapak yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses menempuh pendidikan hingga penyusunan tugas akhir ini – beserta kedua adik penulis.
11. Kedua sahabat Regu Tulip, Silmi dan Tenem, yang telah kebersamai selama lebih dari 10 tahun menjadi teman perjalanan dalam berbagai petualangan.
12. Kedua kucing yang tingkahnya selalu menghibur, Temon dan alm. Cimeng.
13. Teman-teman angkatan 22, Metanoia.
14. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Aribah
NIM : 2212826024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI, merupakan karya yang diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran sendiri dan bukan hasil tiruan dari karya tulis ataupun skripsi yang sudah pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maupun di perguruan tinggi atau instansi mana pun. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggungjawab serta kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 20 Mei 2026



Khoirul Aribah

NIM: 2212826024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Aribah

NIM : 2212826024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jurusan : Desain

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Memberikan karya Tugas Akhir Penciptaan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI** kepada UPT ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan ke dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, serta mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis guna pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2026



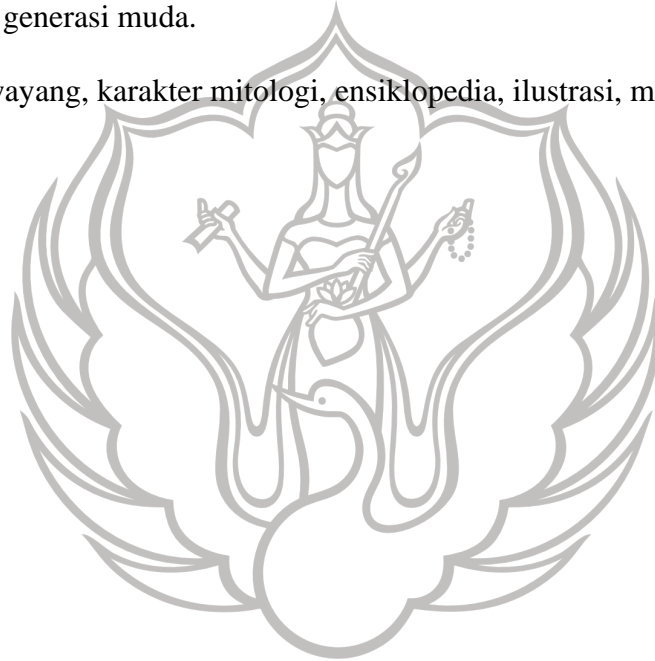
Khoirul Aribah

NIM: 2212826024

ABSTRAK

Cerita mitos dan karakter mitologi dalam wayang kulit memiliki visual dan kisah yang menarik, filosofis, dan berperan penting dalam aspek kehidupan sehari-hari. Namun, upaya pengenalan cerita dan karakter mitologi melalui karya kreatif masih belum banyak dikembangkan dalam satu media yang terarah atau sistematis sehingga dikhawatirkan minat dan pemahaman generasi muda akan topik tersebut menjadi setengah-setengah dan tidak lengkap. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah buku ensiklopedia tematik kepada generasi muda dengan berfokus pada ilustrasi dan narasi yang informatif. Metode yang digunakan yaitu studi literatur, observasi visual, dan analisis 5W+1H dengan proses perancangannya menggunakan pendekatan desain komunikasi visual. Hasil dari perancangan ini berupa buku ensiklopedia bergambar cetak yang diharapkan dapat memberikan informasi tentang karakter mitologi dalam dunia pewayangan secara lebih lengkap dan utuh sebagai salah satu upaya mengenalkan kembali warisan mitos kepada generasi muda.

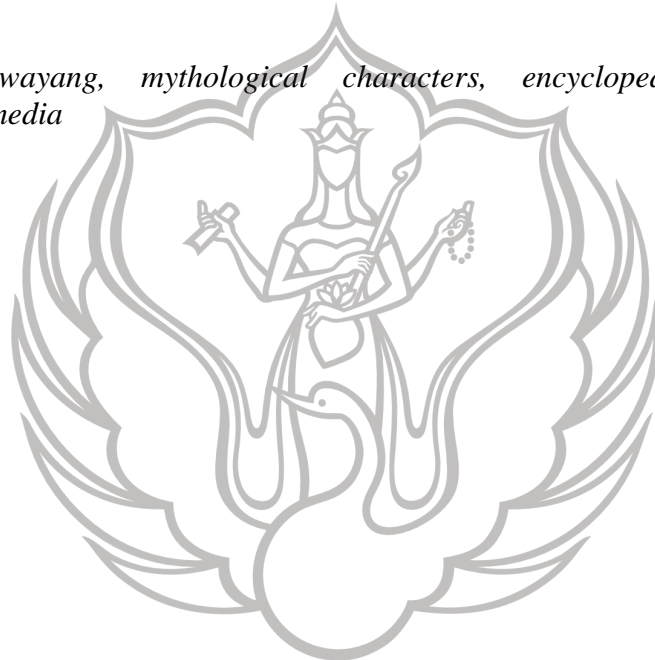
Kata kunci: wayang, karakter mitologi, ensiklopedia, ilustrasi, media informasi



ABSTRACT

The mythical stories and mythological characters in wayang kulit feature captivating visuals and narratives that are both philosophical and play a significant role in everyday life. However, efforts to introduce these stories and characters through creative works have not yet been sufficiently developed within a focused or systematic medium, raising concerns that the younger generation's interest in and understanding of these topics may remain superficial and incomplete. Therefore, this design project aims to create a thematic encyclopedia for the younger generation, focusing on informative illustrations and narratives. The methods used include literature review, visual observation, and 5W+1H analysis, with the design process employing a visual communication design approach. The result of this design is a printed illustrated encyclopedia that is expected to provide more complete and comprehensive information about mythological characters in the world of wayang as an effort to reintroduce this mythical heritage to the younger generation.

Keywords: wayang, mythological characters, encyclopedia, illustration, information media



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematik Perancangan	8
BAB II	9
A. Makhluk Mitologi Wayang Kulit.....	9
1. Mitos.....	9
2. Wayang.....	12

3. Makhluk Mitologi dalam Wayang Kulit	24
B. Buku Ensiklopedia	29
1. Pengertian Ensiklopedia	29
2. Jenis-Jenis Ensiklopedia	29
3. Karakteristik Ensiklopedia	31
4. Elemen Ensiklopedia	31
C. Unsur Desain Komunikasi Visual dalam Ensiklopedia	32
1. Ilustrasi	32
2. Tipografi	35
3. <i>Layout</i>	37
4. Warna	38
D. Tinjauan Pustaka	39
E. Analisis Data	41
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	43
BAB III.....	44
A. Konsep Kreatif	44
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	44
B. Program Kreatif	46
1. Judul Ensiklopedia	46
2. Data Teknis	47
3. Sistematika Penulisan	47
4. Elemen Tipografi	48
5. Elemen Visual: Ilustrasi	50
6. Invisible Element: Margin dan <i>Bleed</i>	51
7. Warna	51

8. Strategi Media	52
C. Struktur Isi Buku (<i>Storyline</i>).....	54
1. Pendahuluan	54
2. Isi	55
3. Penutup.....	70
D. Biaya Kreatif.....	75
BAB IV	76
A. Studi dan Pengembangan Bentuk Visual.....	76
B. Layout Sampul Depan dan Belakang.....	80
C. Sketsa Buku Ilustrasi.....	81
D. Finalisasi Buku Ilustrasi.....	86
E. Finalisasi Media Pendukung.....	104
BAB V.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematik Perancangan	8
Gambar 2. 1 Wayang Kulit Punakawan Gagrak Surakarta Wayang Kulit	15
Gambar 2. 2 Wayang Kulit Gagrak Surakarta Karakter Sinta	16
Gambar 2. 3 Wayang Kulit Gagrak Nyayogyakarta Karakter Hanoman.....	16
Gambar 2. 4 Wayang Kulit Gagrak Banyumasan dengan Dalang Ki Citut Purbocarito.....	17
Gambar 2. 5 Wayang Kulit Gagrak Jawa Timuran Karakter Batara Bayu	17
Gambar 2. 6 Wayang Kulit Gagrak Kedu Karakter Antareja	17
Gambar 2. 7 Wayang Kulit Gagrak Cirebon Karakter Abilawa	18
Gambar 2. 8 Rambut Gimbalan, Rambut Gulung Keling, dan Rambut Ukel Udhal	20
Gambar 2. 9 Mata Gabahan, Mata Plelengan, dan Mata Kolikan	20
Gambar 2. 10 Hidung Walimiring, Hidung Bentulan, dan Hidung Ngungkal Gerang	21
Gambar 2. 11 Cangkeman Mingkem dan Cangkeman Prengengesan	21
Gambar 2. 12 Gigi Rangah dan Gigi Ri Pandhan	22
Gambar 2. 13 Praupan Manungsa: Batari Sri, Praupan Raseksa: Bathara Kala, Praupan Kewan: Garudeya, Praupan Campuran Kepala Manusia- Tubuh Hewan: Antaboga.....	22
Gambar 2. 14 Tanganan Nyempurit dan Tanganan Cadhong.....	23
Gambar 2. 15 Rupa Awak Gembleng: Batari Sri, Rupa Awak Ijo: Antaboga, Rupa Awak Campuran: Garudeya	23
Gambar 2. 16 Sikilan Buta: Batara Kala, Sikilan Garuda: Garudeya, dan Sikilan Dewa: Batari Sri	24
Gambar 2. 17 Batari Sri	24
Gambar 2. 18 Batari Durga	25
Gambar 2. 19 Batara Kala.....	26
Gambar 2. 20 Naga Antaboga Wujud Manusia dan Hewan	27
Gambar 2. 21 Garudeya	28
Gambar 2. 22 Contoh Ensiklopedia Umum dan Ensiklopedia Khusus	30

Gambar 2. 23 Ilustrasi Realis Karya Hei Shan	33
Gambar 2. 24 Ilustrasi Dekoratif Karya Rohan Dahotre.....	33
Gambar 2. 25 Ilustrasi Kartun Karya Xuân Lan	34
Gambar 2. 26 Ilustrasi Karikatur.....	34
Gambar 2. 27 Ilustrasi Imajinatif Karya Graham Franciose	35
Gambar 2. 28 Huruf <i>Serif</i>	35
Gambar 2. 29 Huruf <i>Sans Serif</i>	36
Gambar 2. 30 Huruf <i>Script</i>	36
Gambar 2. 31 Huruf Dekoratif	36
Gambar 2. 32 <i>Hue</i>	38
Gambar 2. 33 <i>Value</i>	39
Gambar 2. 34 <i>Saturation</i>	39
Gambar 3. 1 Font Junigarden Swash	49
Gambar 3. 2 Font Plus Jakarta Sans.....	49
Gambar 3. 3 Ilustrasi Tanpa Outline Dengan Brush Bertekstur	50
Gambar 3. 4 Ilustrasi Wayang Karya Ophan Albana.....	51
Gambar 3. 5 Margin (Area Berwarna Ungu) dan Bleed (Area Berwarna Hijau).	51
Gambar 3. 6 Kombinasi Palet Warna Hangat	52
Gambar 4. 1 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Sri	76
Gambar 4. 2 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Manusia.....	77
Gambar 4. 3 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Raksasa	77
Gambar 4. 4 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batara Kala	78
Gambar 4. 5 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Hewan	78
Gambar 4. 6 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Manusia.....	79
Gambar 4. 7 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Garudeya.....	79
Gambar 4. 8 Sketsa Layout Sampul Depan dan Belakang	80
Gambar 4. 9 Finalisasi Sampul Depan dan Belakang	80
Gambar 4. 10 Halaman i-ii Buku Ensiklopedia	86

Gambar 4. 11 Halaman iii-iv Buku Ensiklopedia	87
Gambar 4. 12 Halaman v-vi Buku Ensiklopedia	87
Gambar 4. 13 Halaman 7-8 Buku Ensiklopedia.....	88
Gambar 4. 14 Halaman 9-10 Buku Ensiklopedia.....	88
Gambar 4. 15 Halaman 11-12 Buku Ensiklopedia.....	89
Gambar 4. 16 Halaman 13-14 Buku Ensiklopedia.....	89
Gambar 4. 17 Halaman 15-16 Buku Ensiklopedia.....	90
Gambar 4. 18 Halaman 17-18 Buku Ensiklopedia.....	90
Gambar 4. 19 Halaman 19-20 Buku Ensiklopedia.....	91
Gambar 4. 20 Halaman 21-22 Buku Ensiklopedia.....	91
Gambar 4. 21 Halaman 23-24 Buku Ensiklopedia.....	92
Gambar 4. 22 Halaman 25-26 Buku Ensiklopedia.....	92
Gambar 4. 23 Halaman 27-28 Buku Ensiklopedia.....	93
Gambar 4. 24 Halaman 29-30 Buku Ensiklopedia.....	93
Gambar 4. 25 Halaman 31-32 Buku Ensiklopedia.....	94
Gambar 4. 26 Halaman 33-34 Buku Ensiklopedia.....	94
Gambar 4. 27 Halaman 35-36 Buku Ensiklopedia.....	95
Gambar 4. 28 Halaman 37-38 Buku Ensiklopedia.....	95
Gambar 4. 29 Halaman 39-40 Buku Ensiklopedia.....	96
Gambar 4. 30 Halaman 41-42 Buku Ensiklopedia.....	96
Gambar 4. 31 Halaman 43-44 Buku Ensiklopedia.....	97
Gambar 4. 32 Halaman 45-46 Buku Ensiklopedia.....	97
Gambar 4. 33 Halaman 47-48 Buku Ensiklopedia.....	98
Gambar 4. 34 Halaman 49-50 Buku Ensiklopedia.....	98
Gambar 4. 35 Halaman 51-52 Buku Ensiklopedia.....	99
Gambar 4. 36 Halaman 53-54 Buku Ensiklopedia.....	99
Gambar 4. 37 Halaman 55-56 Buku Ensiklopedia.....	100
Gambar 4. 38 Halaman 57-58 Buku Ensiklopedia.....	100
Gambar 4. 39 Halaman 59-60 Buku Ensiklopedia.....	101
Gambar 4. 40 Halaman 61-62 Buku Ensiklopedia.....	101
Gambar 4. 41 Halaman 63-64 Buku Ensiklopedia.....	102
Gambar 4. 42 Halaman 65-66 Buku Ensiklopedia.....	102

Gambar 4. 43 Halaman 67-68 Buku Ensiklopedia.....	103
Gambar 4. 44 Halaman 69-70 Buku Ensiklopedia.....	103
Gambar 4. 45 Katalog Halaman Depan	104
Gambar 4. 46 Katalog Halaman Belakang.....	104
Gambar 4. 47 Poster Karya dan Poster Pameran	105
Gambar 4. 48 <i>Flashcard</i>	105
Gambar 4. 49 <i>Bookmark</i>	106
Gambar 4. 50 <i>Postcard</i>	106
Gambar 4. 51 <i>Sticker</i>	106
Gambar 4. 52 <i>Graphic Standard Manual</i>	107



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Struktur Pendahuluan Ensiklopedia	54
Tabel 3. 2 Struktur Isi Ensiklopedia.....	55
Tabel 3. 3 Struktur Penutup Ensiklopedia.....	70
Tabel 3. 4 Rincian Biaya Kreatif Buku Ensiklopedia.....	75
Tabel 4. 1 Sketsa Buku Ilustrasi.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Cek Turnitin	114
Lampiran 2 Foto Karya dan Booth Pameran.....	124
Lampiran 3 Foto Pameran Tugas Akhir.....	124
Lampiran 4 Foto Sidang Tugas Akhir.....	124
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1	125
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	127



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan hasil gagasan dan penciptaan batin (akal budi) manusia yang terbentuk melalui berbagai macam proses belajar dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat secara kolektif. Kebudayaan memiliki nilai-nilai tertentu berdasarkan apa yang dipercaya dan dianut oleh suatu kelompok masyarakat. Nilai-nilai dalam kebudayaan terus-menerus dipertahankan karena nilai-nilai itulah yang menjadi pembentuk dan pembeda identitas serta jati diri suatu masyarakat, dan akan berevolusi dengan segala perubahan yang ada (Herusatoto, 2022). Nilai-nilai dalam kebudayaan diekspresikan melalui berbagai bentuk, salah satunya yaitu mitologi.

Mitologi merupakan ilmu tentang mitos, atau dengan kata lain yaitu mitos itu sendiri. Dalam tradisi filsafat Yunani, mitos berasal dari kata myth, yang memiliki arti dongeng atau tuturan. Mitos sebagai tuturan yang dibuat oleh suatu bangsa bercerita tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut, serta mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib (KBBI, 2025). Mitos yang hidup di tengah masyarakat diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Mitos yang diceritakan secara berulang-ulang akhirnya menjadi sebuah ingatan dan pemahaman yang melekat erat dalam kesadaran suatu kelompok masyarakat. Kedekatan mitos dengan kehidupan masyarakat membuatnya kerap dijadikan pedoman dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sehingga bagaimana cara berpikir, berperilaku, dan bertindak suatu masyarakat sebenarnya dibentuk oleh keberadaan mitos itu sendiri (Ardani, 2023).

Keberadaan mitos sangat penting bagi kehidupan manusia. Mitos berpengaruh pada bagaimana manusia memahami dunia dan hal-hal yang tidak bisa dijelaskan secara logis. Suciati & Seli (2024) menyatakan bahwa mitos dapat membantu manusia merasa terlibat dalam proses-proses alam, menjadi sarana penyampaian pengetahuan tentang dunia, mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, serta berperan sebagai media pembelajaran melalui cerita yang

diwariskan. Selain itu, mitos juga sarat akan nilai-nilai seperti nilai etika (kesopanan), religius, pendidikan, estetika, dan nilai budaya (Nasrimi, 2021).

Masni, Astari, & Antoni (2024) menjelaskan bahwa mitos memiliki beberapa ciri, antara lain: dipercaya masyarakat sebagai cerita yang benar-benar terjadi; dianggap suci, keramat, dan mengandung kebaikan; latar tempat cerita terjadi di dunia lain (bukan dunia tempat kita tinggal sekarang); terjadi pada masa lalu yang sangat lama; ditokohi oleh sosok seperti dewa, setengah dewa, yang dapat pula hadir dalam bentuk makhluk hominoid (karakter yang menyerupai manusia), hewan fantasi, siluman, hingga roh atau entitas gaib; ceritanya terkadang tidak logis; serta kebenaran ceritanya dijelaskan melalui cara-cara gaib atau supranatural.

Dalam konteks budaya Jawa, mitos terepresentasi secara kuat salah satunya melalui wayang kulit. Wayang memiliki arti bayangan, yakni seni pertunjukan tradisional bayang-bayang dengan seorang dalang yang akan menceritakan lakon tertentu menggunakan karakter berbentuk orang-orangan berbahan kulit binatang. Kesenian adiluhung yang sudah ada sejak 1500 sebelum Masehi ini dipandang sebagai suatu bahasa simbol dari hidup dan kehidupan yang sifatnya rohaniah, artinya orang yang melihat pagelaran wayang, yang dilihat tidak semata wayangnya saja, melainkan juga masalah tersirat yang ada dalam lakon tersebut. Di Jawa sendiri terdapat ungkapan bahwa wayang merupakan “tontonan sekaligus tuntunan”. Artinya, realitas pertunjukan dibuat semenarik mungkin sebagai tontonan agar ditonton, dan penonton diharapkan menemukan nilai-nilai tuntunan dari sana (Santosa, 2020).

Wayang kulit tidak hanya berfungsi sebagai seni pertunjukan tradisional, melainkan juga sebagai media untuk menyampaikan tentang ajaran moral, nilai etika, serta pandangan hidup, serta refleksi sosial yang diwariskan secara turun-menurun. Tokoh-tokoh mitologi dalam wayang kulit, baik dewa-dewi, raksasa, dan makhluk mitologis lainnya merepresentasikan simbol-simbol kehidupan manusia, relasi antara kebaikan dan keburukan, serta hubungan manusia dengan alam dan Sang Pencipta. Visualisasi karakter mitologi dalam wayang yang khas, stilisasi bentuk, dan narasi yang menyertainya menjadikan wayang kulit sebagai bentuk komunikasi visual tradisional yang sarat makna.

Namun, seiring berjalannya waktu dan berkembangnya pola pikir masyarakat yang semakin rasional, cara pandang masyarakat terhadap makhluk mitologi dalam pewayangan mengalami pergeseran. Masyarakat modern cenderung menggunakan logika dalam berpikir, sehingga sesuatu yang bersifat tidak rasional hanya akan dipandang sebagai karya masa lalu dan tidak layak pakai (Amartani, 2022). Pergeseran ini berdampak pada menurunnya pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, terhadap makna simbolik yang terkandung dalam makhluk mitologi wayang kulit. Akibatnya, eksistensi dan pemaknaan terhadap makhluk-makhluk tersebut dikhawatirkan semakin memudar dan tidak lagi dikenal secara menyeluruh.

Terlebih lagi, masih terbatasnya media-media yang membahas makhluk mitologi wayang kulit dengan cerita yang utuh dan visual yang jelas juga menjadi tantangan tersendiri bagaimana keberlangsungan makhluk-makhluk mitologi tersebut ke depannya. Kebanyakan media yang ada masih bersifat tekstual sehingga kurang diminati generasi muda. Padahal pola komunikasi generasi muda zaman sekarang cenderung lebih menyukai informasi visual yang mudah dipahami (Cindy, 2024). Maka dari itu, salah satu cara untuk mempertahankan mitologi di era yang sudah berkembang seperti saat ini adalah dengan menghadirkan kembali cerita-ceritanya melalui media modern (Soleman & Zulkarnain, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya upaya untuk memperkenalkan kembali mitologi lokal melalui media-media visual yang beragam. Namun, cakupannya masih terbatas pada pemanfaatan karakter mitologi sebagai sumber inspirasi visual tanpa menggali narasi di baliknya secara utuh. Hingga kini belum banyak ditemukan perancangan yang secara khusus menghadirkan kumpulan makhluk-makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa beserta kisah, makna simbolik, dan pesan moral yang menyertainya dalam satu media yang utuh dan sistematis. Sebagian besar masih bersifat parsial, baik hanya menonjolkan aspek visual maupun cerita, sehingga pemahaman terhadap makhluk mitologi wayang kulit menjadi terfragmentasi. Celah inilah yang menjadi dasar perlunya perancangan baru berupa ensiklopedia bergambar yang berfokus pada kumpulan visual, kisah, serta nilai moral dari makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa.

Media buku ensiklopedia berbasis ilustrasi dipilih karena kecakapannya dalam mengakomodasi aspek visual karakter mitologi sekaligus aspek naratif di antaranya deskripsi karakter, kisah atau asal usul di baliknya, serta pesan dan nilai moral yang dapat dipetik dari keberadaan makhluk tersebut. Buku ensiklopedia ini mengintegrasikan ilustrasi dengan visual yang menarik dan disesuaikan dengan target audiens sebagai penjelas unsur naratif, sehingga informasi yang disajikan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, perancangan buku ensiklopedia berbasis ilustrasi ini diharapkan mampu menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kembali makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa kepada generasi muda.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ensiklopedia berbasis ilustrasi bertemakan makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa yang dapat memberi informasi terkait visual, cerita, serta simbol dan makna masing-masing karakter secara utuh bagi generasi muda?

C. Batasan Masalah

1. Makhluk mitologi wayang kulit dipilih berdasarkan kelengkapannya dalam memenuhi unsur deskripsi makhluk, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna dalam kehidupan. Makhluk tersebut antara lain: Batari Sri, Batari Durga, Batara Kala, Sang Hyang Antaboga, dan Garudeya.
2. Media berupa ensiklopedia bergambar berukuran 27 x 25 cm *full color*, menyesuaikan standar ensiklopedia pada umumnya.
3. Batasan isi konten ensiklopedia terdiri dari visual karakter, deskripsi karakter, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna (relasi dengan kehidupan).
4. Batasan target audiens perancangan ini yaitu generasi muda baik perempuan dan laki-laki dengan rentang usia 15-22 tahun untuk dimana usia tersebut merupakan usia membentuk jati diri dan identitas termasuk identitas budaya.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang buku ensiklopedia berbasis ilustrasi dengan tema makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa yang berfokus pada visual, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna tiap-tiap karakter mitologi sebagai upaya memberikan informasi dan mengenalkan kembali warisan mitos pada generasi muda secara lebih utuh.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan mengenai proses perancangan buku ensiklopedia makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media visual berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademik

Menjadi referensi bacaan bagi mahasiswa, dosen, atau peneliti bidang Desain Komunikasi Visual khususnya dalam hal perancangan ensiklopedia bertemakan makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa.

b. Bagi Instansi

Dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan, perpustakaan, atau instansi kebudayaan lainnya sebagai bahan literasi sekaligus penunjang program pelestarian budaya.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi yang bermanfaat sekaligus sebagai pengingat bagi masyarakat mengenai kekayaan budaya lokal, terutama makhluk mitologi yang mulai dilupakan.

F. Definisi Operasional

1. Ensiklopedia

Ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani *egkyklios paideia* yang berarti lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia merupakan kumpulan berbagai tulisan yang menjelaskan suatu informasi secara komprehensif dan

mudah dimengerti, yang penyusunannya berdasarkan abjad, kategori, atau volume terbitan. Informasi dalam ensiklopedia biasanya berupa pengetahuan khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan ilustrasi, foto, peta, maupun unsur media penunjang lainnya yang membantu pembaca memahami pengetahuan yang disajikan di dalamnya (Pradana & Masnuna, 2021).

2. Ilustrasi

Menurut Soedarso, ilustrasi merupakan seni gambar yang diciptakan untuk memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah. Sedangkan menurut Rohidi (sebagaimana dikutip dalam Prihatmoko, 2021), ilustrasi merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi dalam perancangan ini akan digunakan untuk memvisualisasikan wujud makhluk-makhluk mitologi.

3. Makhluk Mitologi

Tokoh atau makhluk dari cerita-cerita mitos, legenda, dan cerita rakyat yang biasanya memiliki kekuatan supernatural serta memiliki penampilan yang tidak lazim. Karakter tersebut bisa berupa hewan, dewa dewi, pahlawan legendaris, atau makhluk fantasi yang keberadaannya belum terbukti secara ilmiah tetapi memiliki makna budaya yang kuat bagi masyarakat.

4. Wayang Kulit

Mengacu pada bentuk fisiknya, wayang kulit merupakan boneka tiruan bertangkai berbentuk pipih yang terbuat dari kulit kerbau atau lembu, dipahat, dan dilukis untuk menggambarkan karakter tertentu dalam dunia pewayangan. Karakter tersebut dapat berupa tokoh dewa dewi, raksasa, manusia, ataupun hewan.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer berupa hasil observasi visual terkait karakter mitologi dalam wayang kulit, seperti gambar dan dokumentasi visual pada buku dan media digital yang digunakan sebagai acuan untuk memahami karakter visual setiap tokoh mitologi.

b. Data Sekunder

Data sekunder bersumber dari artikel jurnal, internet, buku, dan laporan tugas akhir sebelumnya dengan topik yang serupa sebagai landasan teoretis dan referensi pendukung dalam proses perancangan.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mencari referensi visual pada buku-buku dan arsip foto di laman internet mengenai perwujudan setiap makhluk mitologi sebagai acuan dalam perancangan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca berbagai literatur yang relevan seperti buku, skripsi terdahulu, artikel jurnal, serta website kredibel yang membahas makhluk mitologi Jawa.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H.

1. *What* (Apa)

Apa permasalahan utama yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan perancangan?

2. *Who* (Siapa)

Siapa target audiens yang menjadi orientasi dalam perancangan ini?

3. *Why* (Mengapa)

Mengapa topik makhluk mitologi diangkat dalam perancangan ini?

4. *When* (Kapan)

Kapan perancangan akan dilakukan?

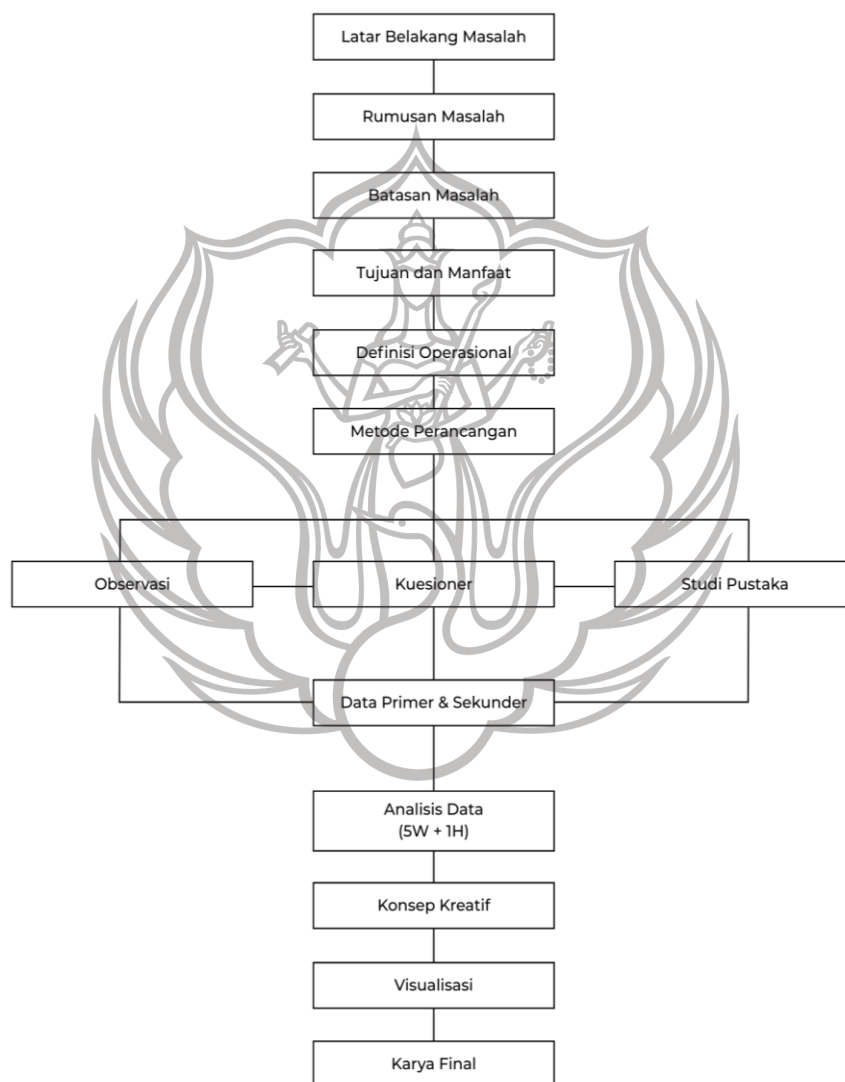
5. *Where* (Di mana)

Di mana atau di media apa perancangan akan diterapkan?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang buku ensiklopedia makhluk mitologi Pulau Jawa?

I. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skematik Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)