

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ensiklopedia bertemakan makhluk mitologi wayang kulit melalui tahapan panjang yang sangat penting supaya informasi atau pesan dalam buku sebagai hasil perancangan dapat disampaikan dengan efektif baik itu dari aspek naratif maupun visualnya. Tahapan dimulai dari riset fenomena umum tentang topik mitologi yang kemudian menjadi latar belakang permasalahan dalam perancangan ini. Proses riset dilanjutkan dengan membuat rumusan masalah, memetakan tujuan, manfaat, analisis 5W + 1H, hingga dilakukan studi pustaka atau studi literatur yang berkaitan dengan topik mitologi wayang serta media buku ensiklopedia dalam desain komunikasi visual. Setelah memahami secara menyeluruh topik mitologi wayang, perancangan dilanjutkan dengan membuat konsep dan program kreatif seperti kombinasi warna, tipografi, layout, ilustrasi, strategi media dan sebagainya yang digunakan sebagai acuan dalam proses mendesain buku ensiklopedia supaya tetap terarah dan sesuai dengan tujuan awal perancangan. Selanjutnya, proses pembuatan buku ensiklopedia dilakukan dengan observasi visual atau mengumpulkan foto-foto yang relevan dengan cerita mitologi sebagai bahan referensi, mengembangkan bentuk visual karakter mitologi dari bentuk wayang kulit sampai ke bentuk personifikasinya, membuat sketsa keseluruhan isi buku, memberi warna, menambahkan teks, hingga jadilah sebuah buku ensiklopedia cetak bergambar dengan judul “Ensiklopedia Makhluk Mitologi Wayang Kulit: Rupa, Kisah, dan Makna”.

Selanjutnya, dari rangkaian proses yang telah dipaparkan di atas, perancangan buku ensiklopedia ini memberikan pemahaman baru bahwa mitologi dalam dunia pewayangan menyimpan banyak nilai dan makna terkait bagaimana menjalani kehidupan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Selain itu, setiap karakter memiliki keunikan wujud atau penampilannya masing-masing yang menjadi ciri khas dan pembeda antar karakter. Melalui pendekatan ilustrasi, perancangan ini mencoba mengolah

kembali kekayaan mitologi dalam dunia pewayangan menjadi media visual berupa buku ensiklopedia cetak dan diharapkan media tersebut dapat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan informasi tentang makhluk mitologi secara lebih lengkap dan mudah dipahami oleh generasi masa kini. Terakhir, dunia pewayangan pada dasarnya memiliki banyak karakter-karakter lain yang lebih beragam dan lebih menarik baik dari segi cerita maupun bentuknya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam berbagai bentuk media modern tanpa menghilangkan nilai aslinya. Dengan pendekatan dan pengolahan visual yang tepat, karakter-karakter dalam dunia pewayangan masih sangat memungkinkan untuk dapat menjadi sumber inspirasi dalam perancangan karya kreatif di masa mendatang.

## **B. Saran**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan media visual tentang karakter mitologi dalam wayang kulit. Bagi perancang selanjutnya yang ingin mengangkat tema serupa, disarankan untuk dapat menggali lagi lebih dalam aspek visual dan pemahaman terhadap cerita maupun filosofi di sebaliknya sehingga dapat mengembangkan dan menerjemahkan kembali ke dalam berbagai media visual yang lebih matang.

Selain itu, proses perancangan tidak dapat dilakukan secara sepenuhnya dengan mengandalkan diri sendiri. Diskusi dan bertukar pendapat dengan berbagai pihak baik dari akademisi, praktisi, ataupun pihak lain yang lebih paham terkait topik dapat membantu meperluas sudut pandang dan meminimalkan kesalahan dalam penyampaian informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Amartani, D.S., Nabila, D.A., Putri, S.N., & Darmadi. (2022). Mitos-Mitos Kehidupan Sebagai Ciri Khas Pada Masyarakat Jawa Khususnya Berada di Desa Manisrejo, Kecamatan Taman, Kota Madiun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 5(2), 223.
- Ardani, S. A. (2023, November). Pengaruh Mitos Terhadap Cepat atau Lambatnya Suatu Perubahan Sosial di Dalam Masyarakat. *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) (Vol. 2, pp. 1530-1537)*.
- Arsyad, I. M. (2023). Ruwatan: Ritual Pengusiran Setan Dalam Konteks Budaya Dan Tradisi Masyarakat Jawa. Tanda: *Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra (e-ISSN: 2797-0477)*, 3(05), 21-25.
- Cahyanto, J. H. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Seni Rupa*, 5(01).
- Cindy, N., Qurrotul, A., Sharla, S., & April, L. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129.
- Janos, P., & Rokhim, M. S. (2023). MENELUSURI ASAL USUL WAYANG KULIT SEBAGAI WARISAN BUDAYA DI INDONESIA. *Jurnal Adat-Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan, Volume 5. Nomor 1*.
- Kusumah, K. L., & Resmisari, G. (2024). Eksplorasi Mitos Nyi Roro Kidul dalam Rancangan Typeface. *FAD*, 3(02).
- Masni, N., Astari, S., & Antoni, R. S. (2024). Mitos-Mitos Dalam Kepercayaan Masyarakat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(01), 979-991.
- Mustika, L., Wardiah, D., & Effendi, D. (2020). Mitologi pantangan masyarakat desa kundi kecamatan simpang teritip kabupaten bangka barat. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(2), 97-108.
- Nasrimi. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Serambi Academia*, 9(11), 2109–2116.

- Pradana, A. P., & Masnuna. (2021). Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 28-43.
- Pramulia, P., Fadhilasari, I., & Rifa'i, A. (2022). Bentuk Dan Fungsi Mitos Bujuk Agung Di Bondowoso (Kajian Folklor). *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 7(2), 378-384.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan nilai dalam pagelaran wayang kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-30.
- Setyawan, O., & Irawan, A. (2025, December). A. 08-Melacak Keberadaan Kosmologi Jawa dalam Kreasi Batik Jawa Timur. *In Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik (Vol. 7, No. 1, pp. 08-08)*.
- Soleman, E. K. & Zulkarnain, A. (2023). Perancangan Film Animasi Pendek Dua Dimensi Ibu? untuk Melestarikan Mitos Wewe Gombel. *Cipta*, 2(2), 240-253.
- Suciati, V. S. C., & Seli, S. (2024). Representasi Mitologi Budaya Dalam Novel "Tutur Dedes Doa Dan Kutukan" Karya Amalia Yunus. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 8(2), 143-150.
- Wahdyah, A., Zaini, M., & Kaspul, K. (2024). Validitas Buku Ensiklopedia Famili Arecaceae. *Journal On Education Учредители: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 7(2), 10572-10577.

## **Buku**

- Herusatoto, B. (2022). *Mitologi Jawa, Pendidikan Moral dan Etika Tradisional*. Yogyakarta: Narasi.
- Indrayana, A. (2020). *Desain Elementer II. Prinsip-prinsip Tata Rupa Desain Grafis*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Junaidi, & Sukistono, D. 2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Mulyono, Sri. 1976. *Asal-Usul Filsafat dan Masa Depannya*. Jakarta: Gunung Agung.
- . 1982. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Nurgiyantoro, B. (2024). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Gadjah Mada University Press.

*Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia*. 2019. Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Prihatmoko, S. (2021). *Ilustrasi: Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Santosa, I. B. (2020). *Wayang, Konflik, Dan Manusia: Mengupas Pesan Moral dalam Konflik Jagat Wayang sebagai Tuntunan Hidup*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.

Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. Jawa Tengah: CV Kekata Group.

### **Sumber Kepustakaan Khusus**

SHOLICHA, A. A. (2020). Peran Desainer Grafis Di Makive Communication: Pembuatan Konten Visual Instagram@ pesantren. mahasiswa. surga dan Print Ad Makive Communication. *Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi*.

Nurrahima, S. (2020). Perancangan Concept Art “The Little Witches Parahyangan” Untuk Mengenalkan Tokoh-Tokoh Mitos Di Jawa. *Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom*.

HASANAH, K. (2025). Pengembangan Ensiklopedia Sejarah Madiun Berbasis Digital dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah SMA/MA. *Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun*.

Jallu Maula Ahmad, A. (2022). Pembuatan Game “Jawa Tenggelam Sore Itu” Melalui Pendekatan Cerita Mitologi Jawa Dengan Teknik Visual Pixel Art. *Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta*.

### **Website**

Mitos. 2025. Pada KBBI Daring. Diakses 02 Desember 2026, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mitos>

Pitoyo. (2014). *Tokoh Dewi Sinta dalam bentuk wayang kulit gagrak Surakarta*. Diakses 5 Juni 2026, dari [https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image\\_id=1272&s](https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=1272&s)

[essionid=haa1isuh9ajv21o4j9llc5tf44&l=english](#)

Rochmad. (2023). *Ciri Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta Yang Dipelajari Di AKN Seni Budaya Yogyakarta*. Diakses 5 Juni 2026, dari <https://aknyogya.ac.id/berita/read/Ciri-Wayang-Kulit-Gagrak-Yogyakarta-Yang-Dipelajari-Di-AKN-Seni-Budaya-Yogyakarta>

Subari, W. A. (2024). *Pengertian warna, makna, jenis, dan skemanya dalam desain grafis*. Diakses 26 Maret 2026, dari <https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis>

Triyatno, A. (2022). *Meramu dan Merangkum Gagrag Banyumas, Wayang Kulit Khas Banyumas*. Diakses 5 Juni 2026, dari <https://www.spektakel.id/sorotan/meramu-dan-merangkum-gagrag-banyumas-wayang-kulit-khas-banyumas>

<https://ki-demang.com/galeria/index.php/wayang-a>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://wayangkita.sv.ugm.ac.id/wayang-purwa/>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://wayang.wordpress.com/>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://cdn.gramedia.com/uploads/items/ENSIKLOPEDIA-JUNIOR-TRUK-EDISI-KHUSUS.jpg>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://www.artstation.com/artwork/9m82KQ>. Diunduh 24 Maret 2026

[https://ki-demang.com/galeria/images/stories/wayang\\_s2/Sri-\(Dewi\)-Solo.png](https://ki-demang.com/galeria/images/stories/wayang_s2/Sri-(Dewi)-Solo.png).

Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayang.wordpress.com/2010/08/30/wayang-kulit-batara/durga-2/>. Diunduh 5 Juni 2026

[https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image\\_id=396](https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=396). Diunduh 5 Juni 2026

<https://pdwi.senawangi.org/antaboga/>. Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayangkita.sv.ugm.ac.id/bathara-antaboga/>. Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayang.wordpress.com/2010/08/30/wayang-kulit-hewan/garudha/>. Diunduh 5 Juni 2026