

**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF  
“KAWAN KANCIL” SEBAGAI  
MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Desain Komunikasi Visual

**Novida Nur Miftakhul Arif**  
**1520896411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF  
“KAWAN KANCIL”  
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI**

Oleh:

**Novida Nur Miftakhul Arif**

**1520896411**

Telah dipertahankan pada tanggal 16 Januari 2018  
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**

**Kurniawan Adi Saputro, Ph.D**

Ketua Tim Penilai

**Dr. H. Suwarno Wisetotromo, M.Hum.**

Yogyakarta,

Direktur,

**Prof. Dr. Djohan, M.Si.  
NIP 196111217 199403 1 001**

## PERSEMBAHAN

Perancangan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul **Perancangan Cerita Interaktif “Kawan Kancil” Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti** ini dipersembahkan kepada Alm. mbah **Ledjar Soebroto**. Semoga semangat Wayang Kancil akan terus hidup melalui perancangan ini.



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri. Belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 20 Desember 2017

Yang membuat pernyataan,

**Novida Nur Miftakhul Arif**

**1520896411**

# PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF “KAWAN KANCIL” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI

Novida Nur Miftakhul Arif

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

## ABSTRAK

Penyimpangan perilaku anak menjadi masalah sosial yang sering disoroti dengan banyaknya kasus perilaku nakal, *bully* dan lainnya. Menurut data, hal ini sudah sering terjadi sejak usia SD (7-12 tahun). Meski banyak faktor yang mempengaruhi, ini merupakan bukti pendidikan budi pekerti belum sepenuhnya berhasil. Pendidikan budi pekerti pada anak dapat dilakukan dengan memberikan pesan moral secara menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Cerita yang memberikan pesan kebaikan adalah salah satu alternatifnya. Cerita Wayang Kancil yang selalu membawa misi menyampaikan pesan kebaikan cukup sesuai sebagai sarana pendidikan budi pekerti. Namun harus dikembangkan dan disesuaikan dengan target audiens. Perancangan ini berupaya merespon masalah sosial ini dengan merangkul salah satu wujud kearifan lokal, didukung teori yang relevan, dan memperhatikan karakteristik generasi Z yang dekat dengan teknologi.

Cerita dalam aplikasi Kawan Kancil merupakan adaptasi dari *lakon* Wayang Kancil dengan memasukkan nilai budi pekerti Pancasila. Dalam menyampaikan pesan, memiliki pendekatan personifikasi serta hadiah dan hukuman yang memanfaatkan salah satu teori perkembangan moral anak Jean Piaget dan Lawrence Kohlberg. Anak ditempatkan sebagai tokoh utama dalam cerita dan diberikan kontrol menentukan jalan cerita. Namun semua pilihan yang diambil memiliki konsekuensi. Diharapkan anak usia SD (7-12) akan lebih mudah memahami pesan dengan cara interaktif dan tidak dokmatis.

Metode perancangan ini dimulai dari identifikasi masalah, perumusan ide perancangan, kajian sumber dengan mempelajari teori psikologi, pendidikan budi pekerti, Wayang Kancil, *UI* dan lainnya. Lalu data dihimpun melalui kajian pustaka, wawancara dan observasi. Perancangan media melalui proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Aplikasi Andorid Kawan Kancil merupakan perancangan DKV yang berupaya merespon masalah sosial, dengan merangkul nilai budaya tradisi yang dikembangkan dengan teknologi. Kawan Kancil dapat menjadi wajah baru Wayang Kancil di era modern dan menjadi alternatif pendidikan budi pekerti.

Kata Kunci: *Budi pekerti, Anak, Wayang Kancil, Aplikasi*

# KAWAN KANCIL, THE INTERACTIVE STORY AS MEDIUM OF MORAL EDUCATION

Novida Nur Miftakhul Arif

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Sni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

## ABSTRACT

Deviation of children behavior becomes a social problem that is often highlighted by the many misbehavior cases, bully and others. According to the data, this has often happened since elementary school age (7-12 years). Despite many factors that influence it, this is a proof of moral education has not been fully successful. Moral education in children can be done by providing moral message interestingly in accordance with the child's development. Stories who give the kindness message is one of the alternatives. The *Wayang Kancil* story that always carries the mission to convey the kindness message is appropriate as a means of moral education. But it must be developed and tailored. This design tries to respond the social problem by embracing one of local wisdom, supported by relevant theories, and paying attention to Z gen characteristics that are close to the technology.

The story in *Kawan Kancil* application is an *Wayang Kancil* adaptation by incorporating values of Pancasila. It has personification approach and reward - punishment that utilizes one of children moral development by Jean Piaget and Lawrence Kohlberg. The child becomes the main protagonist and given the control who determines the storyline. Yet all options taken have consequences. It is expected that children (7-12) will more easily understand the message in an interactive and non-docile way.

This design method starts from problem identification, formulate design idea, literature studies by studying the related psychology theory, moral education, *Wayang Kancil*, UI and others. The data were collected through literature review, interview and observation. The media design is through pre-production, production and post production.

Android apps of *Kawan Kancil* is a graphic design which tries to respond social problems, by embracing the traditional culture value and developed with technology. *Kawan Kancil* can be a new face of *Wayang Kancil* in the modern era and become an alternative of moral education.

Keywords: Moral, Children, *Wayang Kancil*, Application

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF “KAWAN KANCIL” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI. Sebuah karya rancangan ide, konsep dan desain komunikasi visual sebagai syarat mencapai gelar Magister di dalam menempuh studi lanjutan pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis merasa bahwa perancangan Tugas Akhir ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bermanfaat. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

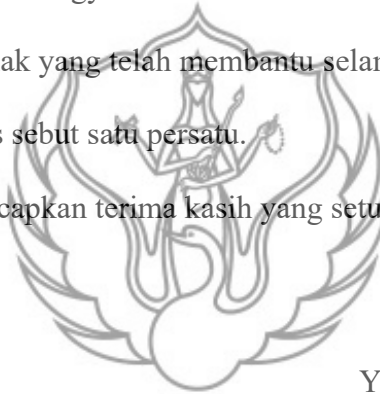
1. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menimba ilmu dan ruang apresiasi seni di jenjang akademik Magister Seni.
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan motivasi.
3. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn selaku dosen pembimbing dalam proses penciptaan tugas akhir yang selalu sabar dan memberikan semangat selama proses bimbingan yang tidak singkat.

4. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D selaku dosen penguji utama yang memberikan banyak masukan bermanfaat dan mengapresiasi jerih payah dalam perancangan ini.
5. Dr. H. Suwarno Wisetotromo, M.Hum selaku dosen ketua penguji tugas akhir yang memberikan dukungan dan apresiasi perancangan ini.
6. Alm. Mbah Ledjar Soebroto yang menjadi inspirasi perancangan ini.
7. Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn. yang telah memberikan banyak ide dan masukan, serta selalu memotivasi selama pengembangan karya.
8. Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. yang selalu menjadi inspirasi dalam melakukan aktivitas di dunia desain komunikasi visual.
9. Ananto Wicaksono (Nanang Kancil) yang tidak pernah bosan memberi apresiasi dan saran selama pengembangan karya.
10. Drs. Eddy Pursubaryanto, Dipl.TESL., M.Hum. yang telah memberi banyak informasi penting dalam proses penelitian.
11. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. yang sudah memberi arahan dan referensi bermanfaat dalam proses perancangan awal.
12. Kedua orangtua dan segenap keluarga yang selalu mendukung selama menempuh studi di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Tim produksi Kawan Kancil: Nanang Karbita, Rommy Hendrawan, Bayu Wibowo, “Abenk” Winorman, Muh Zikri “Kiki”, Rona Mentari, Shandy B. Prasetyo dan tim *programmer*.



14. *Sample target audience*: Ghina Amalia, Kyla Sandria, Dila, dan Eka Susilo.
15. Seluruh dosen PPS ISI Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu di dalam maupun luar kelas. Serta segenap karyawan dan staf PPS ISI Yogyakarta.
16. Teman-teman kelas Penciptaan dan Pengkajian DKV 2015 PPS ISI Yogyakarta, pak Wisnu, bu Esti, Rizal, Mali, Happy, Tara, Uki, Vici, Ayuk, Wuri, Santi, Rendya, dan Naufan. Serta teman angkatan 2015 dan 2016 PPS ISI Yogyakarta.
17. Seluruh pihak yang telah membantu selama perancangan ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Atas perhatiannya, diucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya.



Yogyakarta, 20 Desember 2017

Penulis,

**Novida Nur Miftakhul Arif**

**1520896411**

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak</b> .....	1
<b>Daftar Isi</b> .....	1
<b>Daftar Tabel</b> .....	1
<b>Daftar Gambar</b> .....	1
<b>Daftar Lampiran</b> .....	1
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. 1. Tujuan.....	6
2. Manfaat.....	7
<b>II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	9
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	9
1. Penelitian yang Relevan.....	9
2. Referensi Karya sebagai Pembanding.....	11
B. Landasan Penciptaan.....	19
1. Pendidikan Budi Pekerti.....	19
2. Perkembangan Moral Anak.....	21
a. Tingkatan Pengajaran Budi Pekerti.....	24
b. Generasi Z.....	26
3. Wayang Kancil.....	27
a. Pengertian dan Sejarah.....	27
b. Ledjar Soebroto.....	20
4. Desain Komunikasi Visual.....	31
a. Pengertian DKV.....	31
b. Unsur-unsur dan Prinsip Seni Rupa.....	31
1) Unsur dalam Seni Rupa.....	31
2) Unsur DKV.....	31
5. Multimedia.....	35
a. Pengertian Multimedia.....	35
b. Ponsel pintar dan Aplikasi.....	37
1) <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna).....	40
2) <i>Game Design</i> .....	42
C. Konsep Perancangan.....	44
1. Cerita lama dengan wajah baru.....	44
2. Konsep dasar penyampaian materi.....	45
a. Interaktif.....	45
b. Personifikasi.....	46
3. Segmentasi target audiens.....	48
4. Pesan Verbal.....	50
5. Pesan Visual.....	50
<b>III. METODE/PROSES PERANCANGAN</b> .....	52
A. Proses Awal Perancangan.....	52
1. Identifikasi Masalah.....	52

2. Analisis Permasalahan.....	53
3. Pengajuan Hipotesis/Konsep.....	54
4. Perumusan Masalah Perancangan.....	54
5. Penelitian.....	55
a. Studi Pustaka.....	55
b. Wawancara Narasumber.....	55
c. Observasi.....	57
d. <i>Consumers Journey</i> .....	59
5. Analisis.....	60
a. Analisis kuesioner.....	60
b. Analisis pemilihan media.....	62
c. Analisis visual pentunjukan Wayang Kancil.....	63
7. Sintesis.....	65
B. Pra Produksi.....	66
1. Studi Penyusunan Cerita.....	66
a. Identifikasi masalah sosial yang relevan.....	66
b. Kajian naskah pertunjukan Wayang kancil dan <i>serat</i> Kancil...	67
c. Studi Perancangan Tokoh, Seting Dunia dan UI.....	68
C. Produksi.....	69
1. Penyusunan cerita.....	69
a. Mematangkan sistem Bintang dan Tengkorak.....	69
b. Penokohan (karakterisasi).....	70
c. Penulisan Jalan Cerita dan Naskah.....	70
d. Supervisi naskah oleh pakar.....	72
2. Perancangan Tokoh.....	73
a. Menggambar anatomi hewan.....	73
b. Menggambar Wayang Kancil.....	74
c. Mendesain tokoh.....	74
d. Supervisi desain tokoh oleh pakar.....	75
3. Pembuatan Latar belakang.....	76
4. Perancangan antarmuka pengguna dan fitur.....	77
5. Animasi Tokoh dan Potongan Adegan.....	82
6. Mengkomposisi Musik dan Efek Suara.....	85
7. Merekam Suara Tokoh.....	86
8. Pemrograman.....	87
9. Pembuatan media pendukung.....	90
D. Pasca Produksi.....	93
1. Uji coba terbatas.....	94
2. Unduh di Google Play sebagai akses awal.....	95
3. Mengkaji umpan balik.....	96
4. Revisi dan pembaharuan.....	95
5. Unduh di Google Play sebagai produk final.....	96
<b>IV. ULASAN KARYA.....</b>	<b>97</b>
<b>A. Konsep Dasar Aplikasi Kawan Kancil.....</b>	<b>97</b>
<b>B. Konsep Tampilan Aplikasi.....</b>	<b>98</b>
1. Komposisi.....	98

2. Pendekatan Komik.....	100
<b>C. Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna.....</b>	<b>102</b>
1. Elemen desain pada Antarmuka Pengguna.....	103
2. Logo.....	104
3. Tombol Navigasi.....	107
4. Menu Utama.....	109
5. Tampilan Menu dalam Aplikasi.....	110
6. Tampilan Peta.....	112
7. Tampilan Tokoh.....	112
8. Tampilan Koleksi.....	113
9. Tampilan Simpan.....	114
10. Tampilan Bantuan.....	115
11. Tampilan Konfirmasi Keluar.....	116
<b>D. Cerita.....</b>	<b>117</b>
1. Konsep cerita Kawan Kancil.....	117
2. Nilai budi pekerti dalam cerita Kawan Kancil.....	120
<b>E. Cara Menjalankan.....</b>	<b>131</b>
<b>F. Dunia serta Latar Belakang.....</b>	<b>134</b>
1. Latar belakang menu utama.....	135
2. Pojok rimba.....	136
3. Dekat Kalpataru.....	136
4. Bawah Kalpataru.....	137
5. Sarang Umpa.....	137
6. Tepi rawa.....	138
7. Padang rumput.....	138
8. Sarang berang-berang.....	139
9. Sarang Babawi.....	139
10. Gua sarang Tumang.....	140
11. Atas tebing.....	140
12. Air Terjun.....	141
<b>G. Tokoh.....</b>	<b>141</b>
1. <b>Blacan</b> sang Kucing Hutan.....	145
2. <b>Chil</b> sang Kancil.....	146
3. <b>Umpa</b> sang Tarsius.....	147
4. <b>Kakek Papai</b> sang Orangutan.....	148
5. <b>Mori</b> sang Anoa.....	149
6. <b>Ulong</b> sang Buaya.....	150
7. <b>Sungu</b> sang Banteng.....	151
8. <b>Yabi</b> sang Badak.....	152
9. <b>Regul</b> sang Berang-berang.....	153
10. <b>Ragil</b> sang Berang-berang.....	153
11. <b>Babawi</b> sang Babirusa.....	154
12. <b>Tumang</b> sang Anjing Hutan.....	155
13. <b>Gumarra</b> sang Harimau.....	156
14. <b>Nyangko</b> sang Enggang.....	157
<b>H. Animasi Tokoh.....</b>	<b>158</b>

<b>I. Musik dan Efek Suara</b> .....	158
<b>K. Media Pendukung</b> .....	159
1. Media sosial Instagram dan Facebook.....	159
2. Buku kecil.....	160
3. Video promosi aplikasi.....	161
4. Poster (digital dan cetak) .....	161
5. Buku catatan.....	162
6. Kirya kertas (wayang tokoh Kawan Kancil).....	163
7. Kaos.....	164
8. Gantungan Kunci, Pin dan Stiker.....	164
<b>V. PENUTUP</b> .....	166
<b>A. Kesimpulan</b> .....	166
<b>B. Saran</b> .....	168
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	170
<b>LAMPIRAN</b> .....	176



## DAFTAR TABEL

Table 1. Analisis Skripsi Kandungan Nilai Moral Cerita Wayang Kancil...	9
Table 2. Analisis Tesis tentang Pembahasan Wayang Kancil secara Terperinci...	10
Table 3. Analisi TA Perancangan <i>Motion Graphic</i> Wayang Kristiani.....	10
Tabel 4: Analisis Aplikasi Riri.....	12
Tabel 5: Analisis Seri Animasi Kancil.....	14
Tabel 6: Analisis Permainan Oboro Muramasa.....	17
Tabel 7: Deskripsi Makna Logo.....	105
Tabel 8: Deskripsi <i>UI</i> Navigasi.....	107
Tabel 9: Ikon Menu dalam Aplikasi.....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Promosi aplikasi Cerita Kancil dan Merak.....	13
Gambar 2. Poster serial animasi Pada Zaman Dahulu..	16
Gambar 3. Tampilan permainan Nintendo Wii Oboro Muramasa.....	18
Gambar 4. Bagan teori relevan yang dipakai. ....	19
Gambar 5. Pendekatan penyampaian materi dalam perancangan..	45
Gambar 6. Simbol hadiah dan hukuman dalam Kawan Kancil.....	49
Gambar 7. Ikon <i>pause</i> yang menyimbolkan peran orang tua. ....	49
Gambar 8. Rincian konsep multimedia Kawan Kancil..	51
Gambar 9. Bagan metode perancangan aplikasi Kawan Kancil..	52
Gambar 10. Bagan proses idetifikasi sampai perumusan masalah..	54
Gambar 11. Mbah Ledjar dengan Piagam Penghargaan Terakhir..	56
Gambar 12. Mbah Ledjar Pentas dalam Acara Dongeng Anak di Imogiri..	57
Gambar 13. Pagelaran Wayang Kancil di Balai Budaya Minomartani. ....	58
Gambar 14. Pemetaan gagasan pemilihan media.....	63
Gambar 15. Pentas Wayang Kancil oleh Ananto Wicaksono..	64
Gambar 16. Bagan proses Pra Produksi. ....	66
Gambar 17. Kumpulan foto referensi.....	68
Gambar 18. Bagan proses Produksi.....	69
Gambar 19. Rona Mentari, pendongeng dan pendiri Rumah Dongeng Metari....	72
Gambar 20. Tahap studi anatomi.....	73
Gambar 21. Tahap studi wayang kulit.....	74
Gambar 22. Perkembangan desain tokoh.....	74
Gambar 23. Tahap perancangan tokoh.....	75
Gambar 24. Desain tokoh masih sempat diperlihatkan pada Mbah Ledjar..	76
Gambar 25. Sebagian asets untuk latar belakang.....	77
Gambar 26. Sketsa dan hasil akhir latar belakang.....	77
Gambar 27. Sketsa dan hasil akhir antarmuka pengguna pada menu utama.....	78
Gambar 28. Sketsa dan hasil akhir tampilan menu dalam aplikasi..	78
Gambar 29. Sketsa dan hasil akhir tampilan Peta. ....	79
Gambar 30. Sketsa dan hasil akhir tampilan Tokoh..	80
Gambar 31. Sketsa dan hasil akhir tampilan Simpan Cerita..	80
Gambar 32. Sketsa dan hasil akhir tampilan Koleksi.....	80
Gambar 33. Sketsa dan hasil akhir tampilan Bantuan..	81
Gambar 34. Sketsa dan hasil akhir tampilan Keluar.....	81
Gambar 35. Sketsa alur menu pada aplikasi Kawan Kancil..	82
Gambar 36. <i>Sprite sheet</i> tokoh blacan..	83
Gambar 37. Proses animasi <i>skeletal</i> di Adobe After Effects.....	84
Gambar 38. Potongan adegan animasi pembuka..	85
Gambar 39. Nanang Karbito sedang merekam musik untuk Kawan Kancil. ....	86
Gambar 40. Bayu Wibowo mengarahkan Eka Susilo.....	87
Gambar 41. Contoh <i>storyboard</i> untuk pemrogram... ..	88
Gambar 42. Diskusi dan evaluasi rutin di kantor Gameloft..	89
Gambar 43. Pemrograman aplikasi Kawan Kancil yang ada Unity..	90

Gambar 44. Sketsa media pendukung.. .....	91
Gambar 45. Media pendukung aplikasi Kawan Kancil .. .....	92
Gambar 46. Bagan proses Pasca Produksi.. .....	93
Gambar 47. Konsep hadiah dan hukuman..... .....	98
Gambar 48. Komposisi dasar untuk menonjolkan objek utama.. .....	99
Gambar 49. Struktur tiga lapisan..... .....	100
Gambar 50. Buku KKPK kumpulan komik pendek .....	101
Gambar 51. Bentuk balon kata yang berbeda untuk memperjelas emosi tokoh..	102
Gambar 52. Palet warna yang digunakan.. .....	103
Gambar 53. Kisten UTC.. .....	103
Gambar 54. Boogaloo.. .....	103
Gambar 55. Makna logo.. .....	105
Gambar 56. Proses pembuatan logo.. .....	106
Gambar 57. Menu Utama..... .....	109
Gambar 58. Tampilan menu utama dalam aplikasi.. .....	110
Gambar 59. Tampilan Peta. ....	112
Gambar 60. Tampilan Tokoh.. .....	113
Gambar 61. Tampilan Koleksi.. .....	114
Gambar 62. Tampilan Simpan..... .....	114
Gambar 63. Tampilan Bantuan.. .....	115
Gambar 64. Tampilan (konfirmasi) Keluar..... .....	116
Gambar 65. Alur menu pada aplikasi Kawan Kancil..... .....	117
Gambar 66. Alur cerita Kawan Kancil. ....	130
Gambar 67. Alur dan konsep cara menjalankan..... .....	131
Gambar 68. Contoh pilihan ganda lokasi tepi rawa..... .....	133
Gambar 69. Peta hutan Gebang Tinatar.. .....	134
Gambar 70. Latar belakang <i>Splash screen</i> ..... .....	132
Gambar 71. Latar belakang pedalaman rimba. ....	136
Gambar 72. Latar belakang dekat Kalpataru.. .....	136
Gambar 73. Latar belakang bawah Kalpataru.. .....	137
Gambar 74. Latar belakang sarang Umpa.. .....	137
Gambar 75. Latar belakang tepi rawa.. .....	138
Gambar 76. Latar belakang padang rumput.. .....	138
Gambar 77. Latar belakang sarang berang-berang.. .....	139
Gambar 78. Latar belakang sarang Babawi. ....	139
Gambar 79. Latar belakang sarang Tumang.. .....	140
Gambar 80. Latar belakang atas tebing.. .....	141
Gambar 81. Latar belakang air terjun.. .....	142
Gambar 82. Gaya mata sebagian tokoh..... .....	143
Gambar 83. Ciri khas pada tubuh para tokoh..... .....	144
Gambar 84. Blacan sang Kucing Hutan.. .....	145
Gambar 85. Chil sang Kancil.. .....	146
Gambar 86. Umpa sang Tarsius.. .....	147
Gambar 87. Kakek Papai sang Orangutan.. .....	148
Gambar 88. Mori sang Anoa..... .....	149



Gambar 89. Ulong sang Buaya.. .....	150
Gambar 90. Sungu sang Banteng.. .....	151
Gambar 91. Yabi Yabi sang Badak.. .....	152
Gambar 92. Regul sang Berang-berang.. .....	153
Gambar 93. Ragil sang Berang-berang.. .....	153
Gambar 94. Babawi sang Babirusa.. .....	154
Gambar 95. Tumang sang Anjing Hutan.. .....	155
Gambar 96. Gumarra sang Harimau.. .....	156
Gambar 97. Nyangko sang Enggang.. .....	157
Gambar 98. Instagram dan FB <i>fan page</i> Kawan Kancil.....	159
Gambar 99. Sebagian isi buku kecil.....	160
Gambar 100. Cuplikan tampilan video promosi .....	161
Gambar 101. Poster digital dan cetak.....	162
Gambar 102 Buku catatan Kawan Kancil.. .....	162
Gambar 103. Pola <i>paper crarf</i> berwarna dan polos.. .....	163
Gambar 104. Desain kaos. ....	164
Gambar 105. Gantungan Kunci, Pin dan Stiker.. .....	165



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar kuesioner
2. Hasil penghitungan kuesioner
3. Sketsa perancangan tokoh
4. Dokumentasi pameran TA

