

**VISUALISASI KARAKTER KISAH
RAMAYANA DALAM ART BOOK**



MUHAMMAD RAYHAN IKHWAN

1206621046

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
Salah satu pernyataan dalam memperoleh gelar Sarjanah
Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI, 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

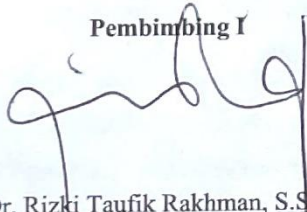
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rayhan Ikhwan
Nomor Registrasi : 1206621046
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Visualisasi Karakter Kisah Ramayana Dalam Art Book

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



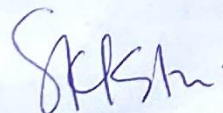
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si.
NIP. 197710032001121001

Pembimbing II



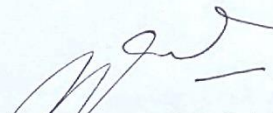
Desy Sugianti, M.Sn.
NIP. 199112062024062001

Penguji I



Siti Khodijah Lestari, M.Ds
NIP. 19961003 202406 2 003

Penguji II



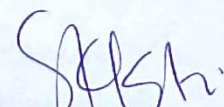
Rahmawati, S. Psi., M. A
NIP. 198110112024212001

**Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji *



Siti Khodijah Lestari, M.Ds
NIP. 19961003 202406 2 003

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Rayhan Ikhwan
No. Registrasi : 1206621046
Program Studi : Pendidikan
Seni Rupa Fakultas : Bahasa dan
Seni
Judul Skripsi : Visualisasi Karakter Kisah Ramayana Dalam *Art Book*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Februari 2026



Muhammad Rayhan
Ikhwan No. Reg.
1206621046



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini,
saya:

Nama : Muhammad Rayhan Ikhwan
NIM : 1206621046
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : mrayhanikhwan3@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT
Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:

“Visualisasi Karakter Kisah Ramayana Dalam Art Book.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta
berhak menyimpan, mengalihmedia-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data
(database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau
media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya
selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang
bersangkutan. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak
Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas
pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2026

Muhammad Rayhan Ikhwan
1206621046



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perupa panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya perupa dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Visualisasi Karakter Kisah Ramayana dalam Artbook”. Meskipun dalam proses penyusunan terdapat berbagai hambatan, namun dengan dukungan dan bantuan dari banyak pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Perupa menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing perupa dalam proses penciptaan karya, serta kepada Desy Sugianti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan telaten memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga perupa sampaikan kepada seluruh dosen dan staf Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta atas bimbingan dan dukungan yang diberikan selama masa studi.

Ucapan terima kasih perupa sampaikan kepada Kak Tati Nuari selaku narasumber magang yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam proses pembuatan karya. Terima kasih juga kepada Mas Dio Setta selaku narasumber wawancara ahli yang telah berkenan meluangkan waktu, berbagi wawasan, serta membantu perupa dalam validasi data mengenai kisah Ramayana.

Perupa secara khusus menyampaikan rasa terima kasih yang terdalem kepada Ibu Lina Susiani dan Ayah Iwan Jaya Kelana atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tidak pernah putus sejak awal hingga selesainya penulisan skripsi ini. Segala motivasi dan kasih sayang yang diberikan telah menjadi kekuatan besar bagi perupa.

Ucapan terima kasih juga perupa sampaikan kepada teman-teman yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan yang berarti selama proses penulisan maupun penciptaan karya. Kehadiran mereka menjadi penyemangat yang membantu perupa melewati berbagai tantangan.

Perupa menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, perupa sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang.

Akhir kata, semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi, baik secara akademis maupun praktis, khususnya dalam bidang seni rupa dan upaya pelestarian budaya Nusantara.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena menurunnya minat generasi muda terhadap mitos Nusantara sebagai bagian dari warisan budaya lokal, yang semakin terpinggirkan oleh dominasi budaya asing melalui media digital dan industri hiburan global. Mitos sebagai bagian dari tradisi lisan dan sistem kepercayaan masyarakat memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya, nilai moral, serta solidaritas sosial. Namun, penyajiannya yang cenderung konvensional dan kurang adaptif terhadap perkembangan media visual kontemporer menyebabkan jarak dengan audiens muda. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kreatif yang mampu menjembatani nilai tradisional dengan bahasa visual yang relevan bagi generasi saat ini.

Skripsi ini bertujuan merancang desain karakter makhluk mitos Nusantara bergaya kartun dalam bentuk art book sebagai media alternatif edukasi dan apresiasi budaya lokal. Perancangan dilakukan oleh perupa melalui pendekatan design thinking yang mencakup tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Metode pengumpulan data meliputi studi literatur, observasi, penyebaran kuesioner kepada generasi muda, focus group discussion (FGD), serta wawancara dengan ahli budaya dan praktisi desain. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan konsep visual, karakteristik bentuk, gaya ilustrasi, pemilihan warna, serta tipografi yang mampu merepresentasikan identitas khas masing-masing daerah asal mitos.

Hasil penciptaan berupa sebuah art book yang menampilkan interpretasi visual makhluk mitos Nusantara dengan pendekatan stilisasi kartun yang tetap mempertahankan unsur simbolik dan filosofisnya. Setiap karakter dirancang dengan mempertimbangkan latar budaya, atribut khas, serta narasi singkat yang mendukung pemahaman konteks mitologinya.

Melalui pengolahan ilustrasi, komposisi, warna, dan tata letak, karya ini menghadirkan pengalaman visual yang menarik sekaligus informatif. Diharapkan, art book ini dapat menjadi media kreatif yang efektif dalam memperkenalkan kembali kekayaan mitologi Nusantara, memperkuat identitas budaya lokal, serta meningkatkan minat generasi muda terhadap warisan budaya bangsa.

Kata Kunci: desain karakter, mitos Nusantara, art book, budaya lokal, design thinking.



ABSTRACT

This research is motivated by the declining interest of younger generations in Nusantara mythology as part of local cultural heritage, which is increasingly marginalized by the dominance of foreign cultures through digital media and the global entertainment industry. Myth, as part of oral tradition and societal belief systems, plays an important role in shaping cultural identity, moral values, and social solidarity. However, its presentation, which tends to be conventional and less adaptive to the development of contemporary visual media, has created a gap between the material and young audiences. Therefore, a creative approach is needed to bridge traditional values with a visual language that is relevant to today's generation.

This thesis aims to design cartoon-style character representations of Nusantara mythological creatures in the form of an art book as an alternative medium for cultural education and appreciation. The design process was carried out by the artist using a design thinking approach consisting of the stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection methods included literature review, observation, questionnaires distributed to young audiences, focus group discussions (FGDs), and interviews with cultural experts and design practitioners. The collected data were analyzed to determine the visual concept, form characteristics, illustration style, color selection, and typography that effectively represent the distinctive identity of each myth's region of origin.

The final outcome is an art book presenting visual interpretations of Nusantara mythological creatures through a cartoon stylization approach while maintaining their symbolic and philosophical elements. Each character was designed by considering its

cultural background, distinctive attributes, and a brief narrative to support understanding of its mythological context. Through the development of illustration, composition, color, and layout, the work offers a visual experience that is both engaging and informative. It is expected that this art book will serve as an effective creative medium to reintroduce the richness of Nusantara mythology, strengthen local cultural identity, and increase young people's interest in national cultural heritage.

Keywords: character design, Nusantara mythology, art book, local culture, design thinking.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan	3
1.3 Masalah Penciptaan	8
1.4 Tujuan Penciptaan	8
1.5 Fokus Penciptaan (state of the art)	9
1.6 Manfaat Penciptaan	12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Tinjauan Praktik.....	16
2.3 Kerangka Teori.....	26
2.4 Kerangka Berpikir dan Diagram.....	36
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	40
3.1 Metodologi Penciptaan.....	40
3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data:	42
3.3 Data Hasil Kuesioner Kepada Calon Pengguna	44
3.4 Wawancara Narasumber Ahli	46
3.5 Data Focus Group Discussion (FGD)	54
3.6 Studi Pendahuluan	62
3.7 Profil Pasar dan Segmentasi Konsumen	66
3.8 Teknik Penyajian dan Analisis Data:	68
3.9 Teknik Analisis Data	100
3.10 Data Hasil Magang:.....	104
3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian	113
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	114
4.1 Hasil Penelitian	114
4.2 Pembahasan	185

BAB V PENUTUP.....	189
5.1 Kesimpulan	189
5.2 Saran.....	190
DAFTAR PUSTAKA.....	191
LAMPIRAN.....	195

