

# PERANCANGAN KARAKTER ANTROPOMORFIK EKA DASA RUDRA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FOLKLOR BALI

Talisha Alvini Triyadi Guntur

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB  
Email: [talisha.alvini@gmail.com](mailto:talisha.alvini@gmail.com)

**Kata Kunci :** antropomorfik, bali, eka dasa rudra, folklor, karakter

---

## Abstrak

Folklor, yang disampaikan secara lisan, merupakan salah satu usaha manusia untuk menyampaikan tradisi secara turun-temurun. Eka Dasa Rudra merupakan contoh bentuk tradisi Bali berupa perayaan Hindu terbesar yang ditujukan untuk para kaum *bhuta* yang mengganggu manusia. Untuk memperkenalkan folklor Bali kepada para generasi muda yang menyukai karakter fiktif dari luar negeri khususnya Jepang, perlu dibuat suatu perancangan yang mampu menarik perhatian mereka sehingga mereka tidak lupa terhadap budaya lokal. Dengan menggunakan metode *Manga Matrix* dan teori desain karakter, maka akan dihasilkan karakter-karakter berciri folklor Bali yang mengambil konsep Eka Dasa Rudra. Untuk memperluas eksplorasi, maka akan dirancang karakter antropomorfik. Karakter-karakter tersebut dapat diplikasikan menjadi komik, animasi, *game*, dan lain-lain.

## Abstract

*Folklore is told by people orally for telling traditions for generations. Eka Dasa Rudra is one of the Balinese traditions, the biggest Hinduism festival towards bhuta who makes obstruction for human. For introducing Balinese folklore to young people who like foreign fictional character especially from Japan, designing with local content to attracs their attention is necessary. Using Manga Matrix and character design theory, characters with Balinese folklore that inspired by Eka Dasa Rudra concept will be made. Anthropomorphic character is chosen for giving various explorations. These characters can be applied to comic, animation, game, and so on.*

---

## 1. Pendahuluan

Endraswara (2013) menyatakan bahwa keunikan folklor terletak pada aspek ketradisional dalam menyampaikan ajaran secara simbolik. Manusia memiliki tradisi yang beragam, termasuk tradisi lisan. Contoh tradisi lisan adalah upacara tradisional yang pada awalnya muncul untuk mengajarkan pendidikan karakter bermasyarakat dari mulut ke mulut.

Sebagai satu dari sekian banyak upacara tradisional, Eka Dasa Rudra merupakan perayaan agama Hindu terbesar di Indonesia (Fox, 1982). Catatan tradisional Hindu Bali menyatakan dengan jelas bahwa Eka Dasa Rudra hanya boleh diselenggarakan di lereng Gunung Agung di Bali. Eka Dasa Rudra merupakan upacara *bhuta yadnya*, yaitu upacara yang ditujukan untuk pasukan dunia bawah yang berpotensi untuk berbuat kekacauan.

Berdasarkan dengan apa yang diterangkan Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam *Exploring Character Design* (2006), sejak manusia membuat gambar mereka telah mengkarakterisasi dunia di sekitar mereka dan dunia yang tidak terlihat oleh mereka. Gambaran-gambaran ini berasal dari kebutuhan manusia untuk menginterpretasikan karakteristik dasar yang dapat menjelaskan makhluk hidup serta simplifikasi dan sesuatu yang dilebih-lebihkan dari elemen-elemen fisik yang menjelaskan suatu arketip, dan kemudian menjadi sesuatu yang bersifat simbolik. Dalam penelitian berjudul *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*, Timothy James Jardim (2013) mengungkapkan bahwa antropomorfisme awal digunakan di animasi sejak kemunculan *Mickey Mouse* dan *Felix the Cat* di Barat dan stop motion *The Cameraman's Revenge* (1912) di Timur.

Ikon budaya memiliki makna bahwa sebuah produk budaya—sebuah objek budaya yang menyiratkan serangkaian nilai, keyakinan, dan norma-norma dalam masyarakat—memiliki cengkeraman yang kuat atas sejumlah besar anggota masyarakat. Sebuah ikon budaya selalu terlibat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari dan dalam proses interaksi sosial (Roger, 2009). Komersialisasi global dalam dunia hiburan visual membutuhkan unsur penokohan yang kuat untuk bersaing. Keunikan yang dimiliki setiap tokoh menjadi salah satu penanda signifikan yang harus dimiliki. Dengan keunikan tersebut, suatu karakter dapat menjadi bagian eksplorasi bisnis hiburan yang cukup potensial (Wibowo, 2012).

Di tengah gempuran karakter impor yang menawarkan budaya masing-masing negara asal, Indonesia perlu memiliki karakter khas yang menawarkan tradisi turun-temurun asli Indonesia. Sebagai salah satu contoh, dipilih Eka Dasa

Rudra, upacara Hindu terbesar di Indonesia yang diselenggarakan di Bali seratus tahun sekali. Karakter antropomorfik dipilih karena cakupan eksplorasinya yang lebih luas sehingga diharapkan mampu memberikan variasi dalam perancangannya.

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah untuk menampilkan Eka Dasa Rudra dalam bentuk karakter antropomorfik sehingga diharapkan mampu memudahkan pemahaman mengenai folklor Bali. Pemilihan topik yang mungkin kurang familiar di masyarakat awam ini diharapkan juga dapat menambah pengetahuan mengenai keanekaragaman budaya tradisi Indonesia sekaligus memperlihatkan bahwa budaya tradisi Indonesia dapat dikembangkan menjadi karakter yang tidak kalah menarik dengan karakter-karakter impor yang telah banyak beredar.

Data dikumpulkan melalui observasi dan studi literatur yang terkait dengan folklor Bali dan sosiologi masyarakatnya serta teori-teori desain karakter dan desain sejenis yang telah ada sebelumnya. Selain itu juga dilakukan wawancara terhadap beberapa ahli baik dalam bidang desain karakter maupun dalam bidang agama Hindu terkait dengan Eka Dasa Rudra tersebut.

Perancangan akan didasarkan pada teori-teori desain karakter yang dijelaskan oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam *Exploring Character Design* (2006) serta Hiroyoshi Tsukamoto dalam *Manga Matrix* (2006). Dengan menganalisis berbagai unsur dalam Eka Dasa Rudra dan mengombinasikannya dengan folklor Bali, maka akan dihasilkan beberapa karakter yang menjawab rumusan masalah dalam perancangan ini.

*Manga Matrix* adalah metode untuk merancang sebuah karakter khususnya karakter manga dengan menggunakan grid. Metode ini diperkenalkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam bukunya *Manga Matrix* dan *Super Manga Matrix*. Dengan menyilangkan elemen-elemen dalam diagram tersebut, peluang untuk merancang berbagai karakter sangat luas, mulai dari karakter orisinil, makhluk-makhluk khas, hingga monster-monster yang lebih kompleks. Dalam *Manga Matrix*, proses tersebut dibedakan menjadi *Form Matrix* (Matriks Bentuk), *Costume Matrix* (Matriks Kostum), dan *Personality Matrix* (Matriks Kepribadian).

Eka Dasa Rudra merupakan perayaan agama Hindu terbesar di Indonesia. Catatan tradisional Hindu Bali menyatakan dengan jelas bahwa Eka Dasa Rudra hanya boleh diselenggarakan di lereng Gunung Agung di Bali. Perayaan Eka Dasa Rudra terdiri atas berbagai macam upacara dan ritual, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Pamalik Sumpah. Tujuan upacara ini adalah supaya manusia tidak ingkar janji kepada alam dan leluhur dengan cara melaksanakan upacara korban di tujuh gunung.
- b. Madu Parka. Upacara ini merepresentasikan permohonan manusia kepada Sang Pencipta supaya diberikan kehidupan yang manis dan sejahtera.
- c. Ngingsah. Memiliki arti “*membersihkan beras yang akan dimasak*”. Beras ini nantinya akan dijadikan bahan makanan untuk para pelaku kegiatan Eka Dasa Rudra.
- d. Pekalem. Tujuan upacara ini adalah untuk menanamkan rasa rela berkorban untuk alam ini dan memelihara keseimbangannya.
- e. Mapepada. Ritual ini merupakan aksi arak-arakan sarana upacara menuju laut atau danau.
- f. Taur Eka Dasa Rudra. Memiliki arti “*korban suci untuk sebelas Dewata Agung (Rudra) yang menguasai seluruh mata angin*”. Upacara ini memiliki maksud supaya kehidupan manusia senantiasa serasi dengan alam sehingga manusia selalu mendapat kehidupan yang layak dengan selalu memelihara lingkungan.
- g. Mapedanan. Tujuan upacara ini adalah untuk menanamkan rasa syukur kepada Sang Pencipta alam semesta.
- h. Mapeselang. Ritual ini berbeda dengan ritual yang lainnya karena bertujuan untuk istirahat dari segala prosesi ritual, diisi dengan berbagai hiburan supaya para peserta tidak merasa jemu, antara lain berbagai jenis tarian atau pertunjukan wayang.
- i. Bhatara Turun Kabeh. Memiliki arti “*para Dewata sebagai sinar suci Tuhan hadir dalam upacara*”.
- j. Megat Sot. Tujuan upacara ini adalah sebagai pengingat manusia supaya mampu memutus ikatan keduniawian karena ikatan keduniawian akan membawa sengsara.

- k. Panyimpenan. Upacara ini betujuan untuk mengingatkan manusia bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini akan senantiasa kembali ke sumber asalnya.

Segmentasi pasar adalah kalangan muda mulai dari usia sekolah menengah hingga perguruan tinggi yang tinggal di perkotaan. Sasaran dipilih karena sebagian besar dari konsumen produk sejenis, yang kebanyakan adalah produk impor, adalah usia tersebut. Produk yang dimaksud adalah produk hasil dari pengembangan desain karakter: komik, *game*, animasi, dan *merchandise*. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah pengunjung berbagai acara yang menawarkan produk industri kreatif yang akhir-akhir ini mulai sering diadakan, seperti Pekan Produk Kreatif Indonesia (PPKI), Anime Festival Asia Indonesia (AFAID), Pasar Komik Bandung, Popcon Asia, Comifuro, dan sebagainya.

Target pasar yang sebenarnya adalah para penggemar *anime* dan *manga*. Meskipun dalam sebagian acara yang telah disebutkan di atas sang penyelenggara memberikan kesempatan bagi siapa pun yang mendaftar untuk menawarkan produk industri kreatifnya sendiri, faktanya hampir semua produk yang ditawarkan merupakan sesuatu yang berciri *anime* dan *manga*. Hal ini cukup disayangkan karena hal tersebut menyebabkan munculnya visual yang hampir serupa satu sama lain.

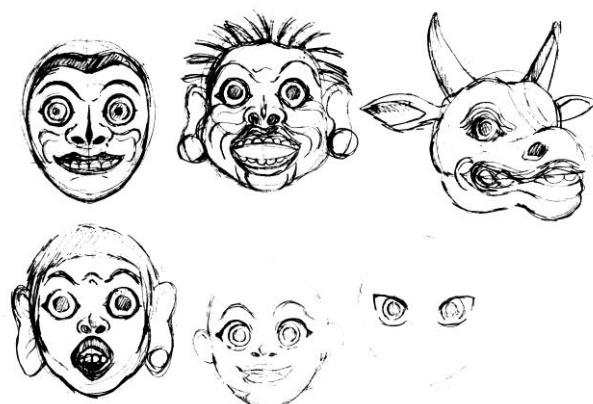
## 2. Proses Studi Kreatif

Berdasarkan teori dan objek yang telah dibahas sebelumnya, perancangan akan menghasilkan karakter yang dibentuk berdasarkan konsep Eka Dasa Rudra dengan mempertimbangkan unsur-unsur kebudayaan Bali yang lain sebagai pembentuk visualnya. Unsur-unsur tersebut antara lain gaya lukisan dan tarian. Perayaan Eka Dasa Rudra terdiri atas berbagai macam upacara dan ritual mulai dari persiapan acara hingga penutupan. Untuk menekankan jumlah dalam “eka dasa” yang memiliki arti “sebelas”, maka jumlah karakter yang dirancang adalah sebelas karakter.

Rudra merupakan manifestasi Siwa dalam bentuk *bhuta kala* yang memiliki warna khas jingga. Dalam folklor Bali, *bhuta kala* ditampilkan memiliki tipe mata *galak*. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka akan dirancang sebelas karakter bertipe mata *galak* dan memiliki warna kulit nuansa jingga.

Dari sekian banyak upacara dan ritual dalam perayaan Eka Dasa Rudra, akan diambil sebelas macam untuk dijadikan konsep perancangan, yaitu Pamalik Sumpah, Madu Parka, Ngingsah, Pakalem, Mapepada, Taur Eka Dasa Rudra, Mapedanan, Mapeselang, Bhatara Turun Kabeh, Megat Sot, dan Panyimpenan. Visual karakter mengambil referensi dari berbagai folklor Bali namun tidak mengubah konsep dasar upacara dan ritual yang direpresentasikannya. Referensi tersebut difokuskan pada arti harfiah namanya, tujuannya, atributnya, dan prosesinya. Dari referensi yang ada, dibayangkan kira-kira seperti apa gerak tubuh karakter yang akan dirancang, yang pada tahap selanjutnya akan memudahkan penentuan *form*, *costume*, dan *personality*-nya.

Warna-warna yang akan digunakan didominasi warna-warna pada sesajen perayaan Eka Dasa Rudra, seperti pada *jaja* atau *sarad*.



**Gambar 1.** Studi Visual Wajah Karakter dengan Tipe Mata *Galak*

**Tabel 1.** Form dan Costume Matrix Karakter

	Fixed form	Non-fixed form	Collective form	Mechanical form	Cracked form	Increase/decrease	Length span	Growth	Combination	Body wear	Covering/footwear	Ornament	Make up	Wrap/tie	Carry on item
Pamatik Sumpah	○					○				○○○	○○○				
Madu Parka	○					○	○○			○○○○	○○○○				
Ngingsah	○						○			○○○	○○○				
Pakelem	○						○○			○○		○			
Mapepada	○	○				○○○○				○○○○	○				
Taur Eka Dasa Rudra	○					○		○		○○○○○	○○○○○				
Mapedanan	○○					○		○		○○○○○○	○○○○○○				
Mapeselang	○					○○		○		○○○○					
Bhatara Turun Kabeh	○	○					○			○○○○○					
Megat Sot	○	○				○		○		○○○○	○○○○				
Panyimpenan	○		○			○		○		○○○○○					

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Kesebelas karakter akan dirancang dengan memasukkan unsur folklor Bali ke dalam *form*, *costume*, dan *personality*-nya dengan mempertimbangkan konsep upacara dan ritual yang sebenarnya. Beberapa sifat lain mungkin ditambahkan baik yang berasal dari konsep upacara dan ritual yang terkait, sedikit berhubungan, maupun yang tidak berhubungan sama sekali tanpa merusak konsep yang telah disusun sebelumnya. Karena perancangan ini akan menghasilkan karakter antropomorfik, *form* dibentuk dengan membuat *combination* antara manusia dengan objek lain. Mengingat target sasaran yang terbiasa dengan wujud karakter manusia, bentuk antropomorfiknya ditampilkan dalam bentuk manusia.

Kesebelas karakter akan dirancang dengan memasukkan unsur folklor Bali ke dalam *form*, *costume*, dan *personality*-nya dengan mempertimbangkan konsep upacara dan ritual yang sebenarnya. Beberapa sifat lain mungkin ditambahkan baik yang berasal dari konsep upacara dan ritual yang terkait, sedikit berhubungan, maupun yang tidak berhubungan sama sekali tanpa merusak konsep yang telah disusun sebelumnya. Karena perancangan ini akan menghasilkan karakter antropomorfik, *form* dibentuk dengan membuat *combination* antara manusia dengan objek lain. Mengingat target sasaran yang terbiasa dengan wujud karakter manusia, bentuk antropomorfiknya ditampilkan dalam bentuk manusia.

Berikut penjabaran perancangan beberapa karakter.

#### a. Pamatik Sumpah

Karakter dengan *personality* santai namun ketat mengenai perjanjian. Membawa senjata tajam karena ia haus darah sebagaimana sifat *bhuta kala*. *Form* mengambil bentuk beberapa binatang yang dikorbankan dalam upacara yang sebenarnya. *Fixed form*-nya merupakan *combination* antara burung (wajah), babi (telinga), dan kerbau (kaki). *Body wear*-nya berupa *covering/footwear* (*udeng*), *ornament* (*bunga*), dan *wrap/tie* (kain yang dililitkan di badan). Karakter ini juga disertai dengan *carry on item* berupa sebilah keris yang disematkan di bagian belakang kostumnya ketika tidak sedang dipakai. *Personality* Pamatik Sumpah diilhami oleh ungkapan tradisional Bali “*kelet melu goloh kuri*” yang artinya adalah “*sesak dahulu longgar kemudian*”. Maksud ungkapan tersebut adalah ketat dalam perkataan namun mudah dalam pelaksanaan.

#### b. Madu Parka

Karakter dengan *form*, *costume*, dan *personality* manis. Namun di balik sifat manisnya tersebut tersembunyi maksud tertentu. Mengambil inspirasi lebah sebagai bentuk *form*-nya karena penggunaan madu dalam upacara yang sebenarnya. *Fixed form* Madu Parka merupakan *combination* dengan lebah yang ditandai dengan tumbuhnya sayap pada bagian belakangnya (*growth*). *Body wear*-nya mencakup *covering/footwear* (penutup dada dan mahkota), *ornament* (*petitis*, anting, hiasan di pinggang, gelang tangan, dan gelang kaki), sedikit *make up* dan tanda di dahi,

serta *wrap/tie* (kain seperti selendang yang dililitkan di pinggang). Selain mengambil konsep manis dari madu, *personality*-nya diilhami oleh ungkapan tradisional Bali “*munyi manis memanesin*” yang artinya adalah “*kata-kata manis menyakitkan*”. Ungkapan tersebut dipergunakan untuk orang-orang yang memperdaya orang lain untuk tujuan-tujuan tertentu.

#### c. Mapepada

Karena biasanya yang diarak adalah orang terhormat, maka karakter yang dirancang akan memiliki *personality* layaknya orang penting dan sedikit angkuh. Atribut upacara yang sebenarnya diwujudkan ke dalam *form* dan *costume*-nya. Mapepada memiliki *combination* yang cukup banyak, berupa *fixed form* yang cukup tinggi dibandingkan karakter yang lain (*length span*) namun tinggi tubuhnya tersebut sebenarnya disebabkan oleh kumpulan buah-buahan pada tubuhnya (*collective form*). Pada bagian belakang tubuhnya terdapat bendera (*growth*) yang sekilas terlihat seperti sayap. Ia mengalami *decrease* karena bagian bawah tubuhnya tidak ada, digantikan setumpuk buah-buahan. Jika buah-buahan tersebut diambil, tubuhnya dapat memendek. Tumpukan buah-buahan tersebut diilhami oleh susunan sesajen buah di atas kepala. *Body wear* Mapepada berupa *covering/footwear* (penutup dada), *ornament* (anting, *petitis*, dan gelang), *make up* dan tanda di dahi, dan *carry on item* (payung). *Personality* Mapepada diambil dari ungkapan tradisional Bali “*takut ngetel payu makebiyos*” atau “*takut jatuh menetes jadi tumpah*”. Ungkapan tersebut bermakna orang yang sangat hemat namun malah merugikan diri sendiri.

#### d. Mapedanan

Mengambil inspirasi dari Tari Rejang, sebuah tari yang ‘mempersesembahkan’ para penarinya. *Costume* karakter mengambil inspirasi dari kostum Tari Rejang. Tubuh bagian pinggang ke atas Mapedanan termasuk *fixed form*, namun tubuh bagian bawahnya mengalami *decrease* dan digantikan oleh *non-fixed form* berupa asap (*combination*). *Body wear*-nya diilhami oleh kostum Tari Rejang. *Body wear* Mapedanan mencakup *covering/footwear* (mahkota), *ornament* (bunga), sedikit *make up* dan tanda di dahi, dan *wrap/tie* (lilitan kain di tubuh). “*Demen hatine dugase ento alah otonin*” atau “*seneng hatinya waktu itu bagi hari jadi*” merupakan ungkapan tradisional Bali yang menginspirasi *personality* Mapedanan yang selalu memiliki hati yang selalu senang bukan main.

#### e. Mapeselang

Mengambil inspirasi dari Tari Baris, sebuah tari dengan banyak kain yang menjuntai pada kostumnya, sebagai *costume* karakter. *Personality*-nya mengambil konsep ritual yang sebenarnya, istirahat, sehingga karakter akan dirancang sebagai karakter yang senang tidur. *Costume* akan dihubungkan dengan *personality* karakter. *Fixed form* Mapeselang merupakan *combination* dengan kostum Tari Baris yang penuh dengan kain-kain panjang yang menjuntai. Ia mengalami *decrease* karena bagian bawahnya telah digantikan oleh kain-kain tersebut yang di antaranya berfungsi sebagai tangan dan kaki yang dapat memanjang dan memendek (*length span*). *Body wear*-nya dapat dikatakan sebagai *fixed form*-nya juga, berupa *covering/footwear* (mahkota dan penutup dada), *ornament* (*petitis*, bunga, dan kalung), serta *make up* berupa tanda di dahi. *Personality*-nya diilhami oleh ungkapan tradisional Bali “*tonden alengkat suba adepa*” yang memiliki arti “*belum sejengkal sudah sedepa*”. Makna ungkapan tersebut adalah menyebarluaskan berita tanpa tahu duduk perkaranya.

#### f. Megat Sot

*Form* mengambil inspirasi dari atribut upacara yang sebenarnya, akar pohon dengan pisau/pedang/keris. *Fixed form* Megat Sot berupa akar (*collective form*) yang dapat memanjang (*length span*). Lengan kanannya berupa *combination* dengan semacam pisau raksasa yang secara tidak langsung berhubungan dengan upacara yang sebenarnya yang bertujuan “memutuskan”. *Body wear*-nya berupa *covering/footwear* (kain penutup pinggang ke bawah), *ornament* (*petitis*, bunga, *badong*, hiasan di pinggang, dan gelang tangan), serta *wrap/tie* (kain yang melilit pinggang). Ungkapan tradisional Bali “*tusing ada lemete elung*” atau “*tidak ada lentur patah*” menggambarkan *personality* Megat Sot yang selalu sabar, tenang, dan selalu mengalah.



**Gambar 2.** Karakter Hasil Perancangan: (kiri ke kanan) Pamalik Sumpah, Madu Parka, Ngingsah, Pakalem, Mapedapa, Taur Eka Dasa Rudra, Mapedanan, Mapeselang, Bhatara Turun Kabeh, Megat Sot, dan Panyimpenan

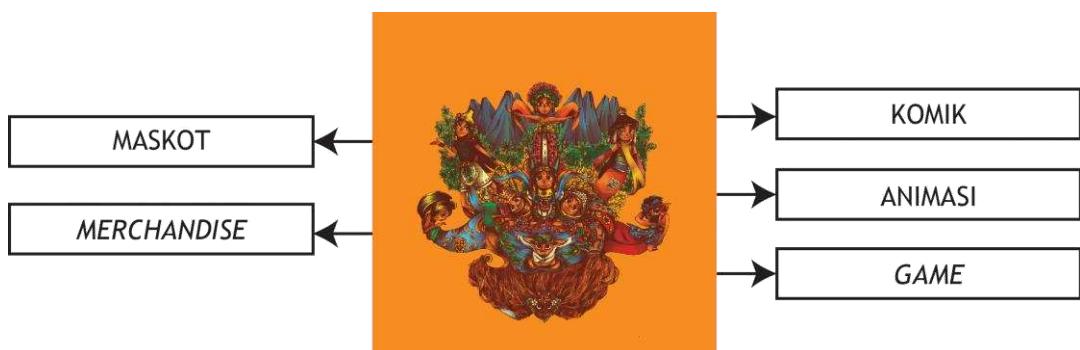
Perancangan karakter ini dapat dikembangkan ke dalam berbagai media, seperti maskot, komik, animasi, game, merchandise, dan lain-lain. Dengan berpatokan pada konsep-konsep yang telah dibuat, gaya visual karakter dapat dikembangkan lebih bermacam-macam lagi sesuai target sasaran media yang diangkat. Gaya visual karakter dapat dimodifikasi sesuai dengan media pengaplikasiannya tanpa mengubah konsep karakter itu sendiri.

Untuk menunjang karakter tersebut, hasil penelitian ini akan dijadikan *guide book* untuk pengaplikasian selanjutnya. Buku tersebut berisi konsep karakter, penjabaran karakter menggunakan metode *Manga Matrix*, dan visual lainnya yang mendukung. Sebagai pelengkap perancangan karakter ini, dirancang pula huruf bernuansa Bali yang diaplikasikan di dalam *guide book*-nya. Huruf mengambil konsep *kekarangan*, suatu ornamen hias Bali yang biasa diaplikasikan pada bangunan-bangunan, misalnya pura.

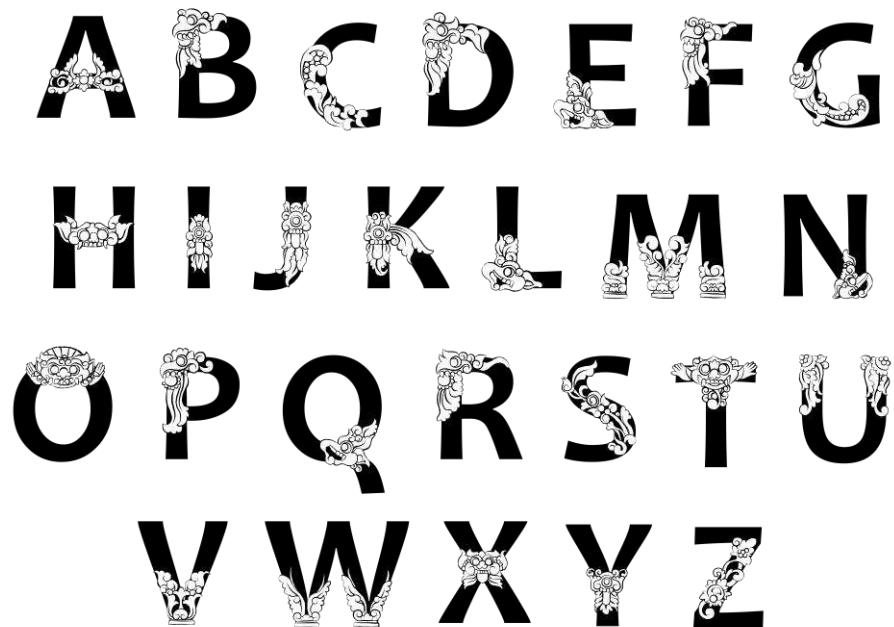
#### 4. Penutup / Kesimpulan

Pengenalan budaya tradisional tidak selalu harus dengan cerita rakyat. Melalui sosok karakter pun maksud tersebut dapat disampaikan. Apalagi di saat maraknya *event-event* yang mendukung tersampaiannya maksud tersebut kepada sasaran. Sejak beberapa tahun belakangan, industri kreatif di Indonesia mulai hidup. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya *event-event* terkait, mulai dari kompetisi maupun ajang untuk berjualan karyanya secara langsung.

Perancangan karakter khas Indonesia dapat dilakukan dengan metode *Manga Matrix* dengan menjabarkan *form*, *costume*, dan *personality*-nya. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menambah kekayaan karakter lokal di Indonesia sehingga memberikan alternatif baru kepada para konsumen maupun sebagai inspirasi bagi desainer yang lain.



**Gambar 3.** Aplikasi Media



Gambar 4. Huruf Kekarangan

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Triyadi Guntur, M.Sn. Terima kasih kepada Ir. Ida Bagus Rai Adnyana dan Is Yuniarto yang telah menjadi konsultan untuk perancangan ini.

## Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1984. *Ungkapan Tradisional Sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Bali*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Pendidikan Karakter dalam Folklor*. Yogyakarta: Pustaka Rumah Suluh.
- Fox, David J. Stuart. 1982. *Once A Century, Pura Besakih and the Eka Dasa Rudra Festival*. Jakarta: Penerbit Citra Indonesia.
- Hedgpeth, Kevin dan Stephen Missal. 2006. *Exploring Character Design*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Jardim, Timothy James. 2013. *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*. Johannesburg: Master of Arts in the field of Digital Arts, University of the Witwatersrand. (Diunduh dari <http://wits.academia.edu/TimJardim> pada tanggal 20 Januari 2014. 20.37)
- Ramseyer, Urs. 1977. *The Art and Culture of Bali*. Oxford: Oxford University Press.
- Roger, Mary F. 2009. *Barbie Culture*. Jogjakarta: Relief.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2006. *Manga Matrix*. New York: HarperCollinsPublisher.
- Vickers, Adrian. 2012. *Bali Tempo Doeloe*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Wibowo, Paul Heru. 2012. *Masa Depan Kemanusiaan: Superhero dalam Pop Culture*. Jakarta, LP3ES.