

Perancangan *Art Book* Desain Karakter untuk Melestarikan Pakaian dan Kesenian Tradisional Jawa

Melisa Alvionita¹, Bing Bedjo Tanudjaja², Mendy Hosana Malkisedek³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

¹alvionitamelisa@gmail.com, ²abimanyu@petra.ac.id, ³mendy@petra.ac.id

Abstrak

Pada masa kini dimana teknologi sudah berkembang dengan pesat sehingga banyak masyarakat muda saat ini lebih cenderung mengikuti dan menyukai kebudayaan luar seperti film, game, dan anime daripada mengenal kebudayaan negara sendiri. Oleh karena itu, banyak masyarakat saat ini yang masih kurang memahami mengenai budaya Indonesia sendiri. Di sisi lain, Beberapa budaya kita juga sudah mulai punah dan kurang dilestarikan. Oleh sebab itu, dibuat perancangan Art book dengan tujuan untuk memberi inspirasi, memperkenalkan kembali, memberi wawasan, dan melestarikan budaya di Indonesia, khususnya pakaian kesenian tradisional yang hampir punah di pulau Jawa kepada para masyarakat muda. Hasil dari perancangan ini berupa Art book berisi 11 desain karakter menggunakan pakaian atau kesenian tradisional yang hampir punah di pulau Jawa beserta penjelasannya dengan gaya ilustrasi anime yang diminati oleh masyarakat muda. Diharapkan melalui perancangan ini, masyarakat muda dapat kembali mengingat mengenai kekayaan budaya di negara Indonesia dan dapat memiliki inovasi baru untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya yang ada di negara kita melalui ide dan kemampuan yang dimiliki.

Kata kunci— *Budaya, Pakaian, Kesenian tradisional, Desain Karakter, Buku Ilustrasi*

Abstract

In the present era where technology has developed rapidly, many young people today are more inclined to follow and be interested in foreign cultures such as films, games, and anime rather than getting to know the culture of their own country. Therefore, many people today still do not understand the culture of their own country. On the other hand, several Indonesian cultures have also started to become extinct and are not well preserved. Therefore, an art book was created to inspire, reintroduce, provide insight, and preserve culture in Indonesia, especially traditional art clothing that is almost extinct on the island of Java for young people. The result of this design is an Art book of 11 character designs using traditional clothes or arts that are almost extinct on the island of Java along with explanations in the style of anime illustrations that are in demand by young people. It is hoped that through this design, young people will be able to remember the rich culture in Indonesia and be able to have innovations to introduce and preserve the culture in our country through the ideas and skills they have.

Keywords— *Culture, Clothing, Traditional arts, Character Design, Art book*

1. PENDAHULUAN

Banyak masyarakat sudah memahami canggihnya berbagai teknologi seperti *handphone*, *laptop*, film, dan berbagai macam *video game*. Namun dampak dari kecanggihan teknologi itu sendiri cukup berdampak terutama bagi anak muda jaman sekarang. Berdasarkan laporan "Digital 2022 April Global Statshot Report" (Kemp, 2022) yang dirilis Hootsuite bersama We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak kedua di dunia. Dalam laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022.

Banyak masyarakat modern saat ini yang lebih cenderung mengikuti dan menyukai kebudayaan luar seperti film, *game*, dan anime daripada mengenal kebudayaan negara sendiri. Oleh karena itu, masyarakat kurang memahami mengenai budaya negara sendiri, salah satunya untuk seorang penikmat film seperti anime dan *game*. Meskipun sudah ada beberapa film buatan anak muda Indonesia yang telah mengenalkan mengenai budaya Indonesia, tetapi kurangnya *hype* dari masyarakat membuat film tersebut kembali redup dan terlupakan.

Salah satu cara untuk melestarikan budaya kita adalah merancang produk kreatif seperti *Art book* desain karakter dan budayanya sebagai media untuk mengenalkan kebudayaan lewat hal-hal yang disukai masyarakat dan untuk mengingatkan bahwa di pulau Jawa ada budaya yang hampir punah yang perlu didukung dan dilestarikan. Dengan permasalahan itu, Dibuat perancangan *art book* desain karakter yang terinspirasi dari banyak anime dan *game* yang berkembang saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan sebuah perancangan *art book* desain karakter pakaian dan kesenian tradisional Jawa menggunakan pakaian dan kesenian tradisional yang hampir punah pulau Jawa dengan kombinasi pakaian modern fantasi agar terlihat lebih menarik, dalam rangka melestarikan pakaian atau kesenian tradisional negara Indonesia khususnya yang hampir punah di pulau Jawa agar lebih dikenal lagi dan bisa diingat dalam waktu yang lama oleh masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Data Primer

Data Primer merupakan data yang dikumpulkan untuk kebutuhan riset yang dijalankan. Data Primer dalam perancangan ini menggunakan metode wawancara lewat kuesioner, dan metode observasi. Dalam kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat kuantitatif untuk memperoleh data yang akurat seperti seberapa paham responden mengenai budaya Indonesia terutama di pulau Jawa dan apa saja tanggapan responden mengenai anak generasi jaman sekarang yang semakin melupakan budaya seperti pakaian dan kesenian tradisional dari negara sendiri, sehingga mampu menggerakkan emosi, pikiran, dan jiwa pembacanya.

2.2 Data Sekunder

Data Sekunder didapatkan dengan menggunakan metode studi dokumentasi dimana pengumpulan informasi dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan melalui dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian, baik dokumen tertulis maupun dokumen elektronik seperti internet dan jurnal.

2.3 Metode Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan buku Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual (Sarwono dan Lubis, 2007), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat ilmiah, sistematis, tidak seketat dan serumit penelitian kuantitatif, dimana data yang terkumpul merupakan data yang berupa tulisan atau teks, bukan berupa angka sebagaimana penelitian kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Art book

Menurut Adisasmito (2002), *art book* memiliki makna sebagai “buku seni” yang merupakan buku untuk mengungkapkan ekspresi dari seniman sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya terkandung unsur keunikan dan keindahan. Buku seni atau “*art book*” berbeda dengan buku pada umumnya, karena *art book* dibuat oleh seniman yang menciptakan “keindahannya” baik melalui isi, *layout*, huruf, dan ilustrasi.

3.2 Fungsi dan Peranan Art Book dalam Kehidupan Sosial

Menurut Budianto (2020), beberapa *art book* pada masa sekarang memang telah mengalami banyak pergeseran dari konsep awal *art book*, tetapi masih banyak juga *art book* yang tetap berpatokan pada fungsi dan konsep awal *art book* pada jaman dahulu. Secara keseluruhan, *art book* bertujuan untuk menyampaikan ide dan imajinasi para seniman dalam bentuk kumpulan karya dalam satu buku dengan topik tertentu dalam penyampaian gagasan dan pesan yang berhubungan dengan kehidupan sosial.

Pada masa sekarang, *art book* juga memiliki peranan untuk menyampaikan mengkritisi sesuatu, informasi, gagasan, bahkan bantuan sosial dari seniman akan topik tertentu. Pada *art book* bantuan sosial “*Ethereal Art book*” merupakan *art book* gabungan dari beberapa seniman di situs *Deviantart*, yang ditujukan untuk bantuan donasi kepada para anak-anak pengidap kanker di seluruh dunia.

3.3 Isi dan Tema Art book

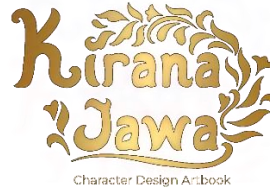
Art book yang dibuat ini berisi kumpulan ilustrasi dengan penggabungan beberapa bagian seperti konsep desain karakter, gambar utama *full body* desain karakter, ekspresi desain karakter, ilustrasi desain karakter, latar belakang karakter, penjelasan budaya yang dipakai karakter, dan senjata karakter. Karakter akan dirancang dalam bentuk manusia berpakaian pahlawan dengan unsur fantasi yang digambar dari beberapa budaya dan seni yang hampir punah di pulau Jawa dan menggunakan gaya gambar seperti anime. Pada setiap desain karakter akan berisi penjelasan mengenai karakter, budaya yang karakter itu representasikan dan informasi mengenai budaya yang dipakai karakter untuk melestarikan dan sebagai referensi atau inspirasi untuk meningkatkan *awareness* para pembaca dari *art book*.

3.4 Gaya Visual/Grafis

Gaya visual dalam *art book* akan dibuat minimalis dengan *layout* yang unik dimana *layout* akan dibuat semenarik mungkin dengan penyajian data berupa penggabungan teks dan ilustrasi untuk memberi informasi dan memberi kenyamanan para pembaca. Gaya Ilustrasi yang digunakan adalah anime untuk memancing perhatian masyarakat khususnya anak muda jaman sekarang yang semakin banyak menyukai anime. Gambar anime ini juga dapat menonjolkan desain karakter.

3.5 Judul Buku

Art book ini diberi judul Kirana Jawa, dimana dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Kirana" memiliki arti sinar atau cantik, sehingga judul *art book* ini sendiri memiliki arti sinar dan kecantikan dari budaya pulau Jawa.



Gambar 1. Logo *Art book* Kirana Jawa

3.6 Sinopsis

Art book ini akan menampilkan 11 desain karakter dengan pakaian yang unik dan mewakili beberapa pakaian dan kesenian tradisional yang hampir punah di pulau Jawa. Buku *art book* ini ditujukan untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat mengenai pakaian dan kesenian tradisional yang ada di pulau Jawa yang dikombinasikan dengan fantasi lewat karya ilustrasi anime.

3.7 Tipografi

Font yang digunakan untuk beberapa judul pada *Art book* adalah *Stylish Regular*. *Font* yang digunakan pada text atau penjelasan adalah *Montserrat*. *Font Montserrat* ini terdiri dari *Montserrat Black*, *Montserrat Extra Bold*, *Montserrat Semi Bold*, *Montserrat Medium*, *Montserrat Regular*, *Montserrat Light*, *Montserrat Extra Light*, dan *Montserrat Thin*.

Headline **Stylish Regular**
Teks **Montserrat**

3.8 Deskripsi Karakter

Berikut data 11 karakter dengan pakaian dan kesenian tradisional yang hampir punah, yang dirancang dalam *art book* ini :

1. *Annie*, menggunakan pakaian Kebaya dan Batik (Karakter utama)

Kebaya dan Batik merupakan salah satu pakaian tradisional Indonesia yang sudah terkenal baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Pada tahun 1500-1600, kebaya merupakan pakaian yang dipakai oleh keluarga kerajaan Jawa. Sementara batik sendiri sudah merupakan bagian dari baju kebaya dan merupakan bagian dari budaya Indonesia, khususnya di pulau Jawa.



Gambar 2. Kebaya dan Batik (Sumber instagram Anna Avantie)

Tujuan karakter utama menggunakan pakaian kebaya dan batik agar terlihat mencolok, lebih modern, dan menjadi teman yang baik bagi teman-temannya yang memakai pakaian dan kesenian tradisional yang hampir punah agar dapat dikenal dan

bercahaya seperti dirinya. Karakter yang menggunakan pakaian Kebaya dan Batik ini bernama Annie yang berasal dari gabungan nama salah satu desainer kebaya terkenal di Indonesia, yaitu Anne Avantie.

2. *Cornelia*, menggunakan pakaian Tari Cokok dari Tangerang Betawi



Gambar 3. Tari Cokok (Bisnis.com, 2014)

Tari Cokok merupakan perpaduan tari Tiongkok, Sunda-Betawi, dan Pencak Silat yang berasal dari Betawi tempo dulu yang merupakan nama etnis masyarakat asli Kota Jakarta. Tarian tersebut berkembang pada abad ke 19 masehi di Banten. Seni tradisi ini kini cenderung punah karena pengaruh budaya asing. Karakter yang menggunakan pakaian Tari Cokok ini bernama Cornelia yang terinspirasi dari kedua huruf depan Tari Cokok.

3. *Erica*, menggunakan pakaian Tari Menor dari Jawa Barat



Gambar 3. Tari Menor (Validnews.id, 2022)

Tari Menor merupakan kesenian yang berasal dari daerah Cirebon, Jawa Barat. Karena kuatnya arus globalisasi, keberadaan Tari Topeng Menor semakin memprihatinkan sehingga membuat minat generasi muda dalam mempelajari Tari Topeng Menor ini sangat kurang mengetahui keberadaan dan keberlangsungan tari menor. Karakter yang menggunakan pakaian Tari Menor ini bernama Erica yang terinspirasi dari gabungan nama salah satu penari topeng Menor di Indonesia, yaitu Erna Carini.

4. *Shinta*, menggunakan pakaian Sisingan dari Jawa Barat



Gambar 4. Pakaian Sisingan 'Gotong Singa' (subang.go.id, 2018)

Sisingan yang juga dikenal dengan nama 'Gotong Singa' merupakan salah satu pertunjukan dari Subang yang menggunakan media tandu yang diangkat oleh 4 orang dan di atasnya ditunggangi 1 orang. Karakter yang menggunakan pakaian Sisingan ini bernama Shinta yang terinspirasi dari gabungan kata Sisingan dan gotong singa.

5. *Rania*, menggunakan pakaian Rampak Gendang dari Jawa Barat



Gambar 5. Rampak Gendang (Koropak.co.id, 2022)

Rampak Gendang atau Rampak Kendang merupakan salah satu kesenian tradisional yang ada di Jawa Barat. Karakter yang menggunakan pakaian Rampak Gendang ini bernama Shinta yang terinspirasi dari gabungan nama Rampak Gendang.

6. *Siska*, menggunakan pakaian Tari Sintren dari Jawa Barat



Gambar 6. Tari Sintren (Dpad.jogjaprovo.go.id, 2016)

Tari Sintren merupakan tarian tradisional masyarakat Jawa tepatnya di daerah Cirebon Jawa Barat. Karakter yang menggunakan pakaian Tari Sintren ini bernama Siska yang terinspirasi dari unsur nama Tari Sintren.

7. *Jasmine*, menggunakan pakaian Jathilan dari Daerah Istimewa Yogyakarta



Gambar 7. Tari Jathilan (Koropak.co.id, 2022)

Tari Jathilan merupakan tarian dari daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta dengan Gerakan menirukan prajurit yang tengah menaiki kudanya. Karakter yang menggunakan pakaian Jathilan ini bernama Jasmine yang terinspirasi unsur nama Jathilan.

8. *Aldo*, menggunakan pakaian Tari Dolalak Lanang dari Jawa Tengah



Gambar 8. Tari Dolalak Lanang (Metronews, 2018)

Tari Dolalak merupakan tarian tradisional berasal dari Kabupaten Purworejo, Jawa tengah. Tari Dolalak ini terdiri dari Dolalak perempuan dan Dolalak Laki-laki, tetapi Dolalak lanang (Laki-laki) semakin berkurang dikarenakan Dolalak perempuan lebih dipilih untuk penyesuaian selera pasar. Karakter yang menggunakan pakaian Tari Dolalak Lanang ini bernama Aldo yang terinspirasi dari unsur nama Dolalak.

9. *Jeremy*, menggunakan pakaian Jelantur dari Jawa Tengah



Gambar 9. Kesenian Jelantur (Republika, 2012)

Kesenian Jelantur adalah kesenian tradisional khas Magelang, Jawa Tengah yang dibawakan oleh sekelompok penari berseragam prajurit kraton yang membawa kuda

kepang. Karakter yang menggunakan pakaian Jelantur ini bernama Jeremy yang terinspirasi dari unsur nama Jelantur.

10. *Linggo*, menggunakan pakaian Tari Cing Po Ling dari Jawa Tengah



Gambar 10. Tari Cing Po Ling (Detiknews, 2018)

Tari Cing Po Ling merupakan Kesenian tradisional asli Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Saat ini kesenian tersebut hanya tersisa dua grup saja yang menampilkan kesenian ini. Karakter yang menggunakan pakaian Tari Cing Po Ling ini bernama Linggo yang terinspirasi dari unsur nama Cing Po Ling.

11. *Baskara*, menggunakan pakaian Bantengan dari Jawa timur



Gambar 11. Pakaian Bantengan (Warisanbudaya.kemdibud, 2013)

Bantengan merupakan sebuah seni dari Mojokerto, Jawa Timur yang memiliki unsur mantra yang kental dengan nuansa magis. Karakter yang menggunakan pakaian Bantengan ini bernama Baskara yang terinspirasi dari unsur nama Bantengan.

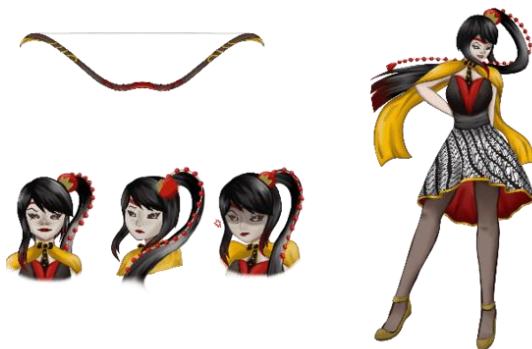
3.9 Desain, Ekspresi, dan Senjata Karakter



Gambar 12. Desain Karakter Annie



Gambar 13. Desain Karakter Cornelia



Gambar 14. Desain Karakter Erica



Gambar 15. Desain Karakter Shinta



Gambar 16. Desain Karakter Rania



Gambar 17. Desain Karakter Siska



Gambar 18. Desain Karakter Jasmine



Gambar 19. Desain Karakter Aldo



Gambar 20. Desain Karakter Jeremy



Gambar 21. Desain Karakter Linggo



Gambar 22. Desain Karakter Baskara

3.10 *Splash Art* Desain Karakter



Gambar 23. *Splash art*
Annie



Gambar 24. *Splash art*
Cornelia



Gambar 25. *Splash art*
Erica



Gambar 26. *Splash art*
Shinta



Gambar 27. *Splash art*
Rania



Gambar 28. *Splash art*
Siska



Gambar 29. *Splash art*
Jasmine



Gambar 30. *Splash art*
Aldo



Gambar 31. *Splash art*
Jeremy



Gambar 32. *Splash art* Linggo



Gambar 33. *Splash art* Baskara

3.11 Cover Buku

Sampul Depan menampilkan ilustrasi dari Annie, sang karakter utama yang nampak memegang sesuatu yang bercahaya. Cahaya yang Annie pegang semacam serpihan-serpihan dari semua teman-teman yang ia temui didalam *Art book* ini. Hal itu terjadi karena Annie menggunakan pakaian yang sudah dikenal oleh masyarakat sehingga Annie berbeda dan lebih menonjol daripada teman-temannya yang menggunakan pakaian atau kesenian tradisional yang hampir punah. Ia sebagai maskot dan karakter utama dalam *art book* ini akan memperkenalkan teman-temannya kepada para pembaca sehingga para pembaca yang tahu dan mengenal budaya atau pakaian teman-teman Annie.

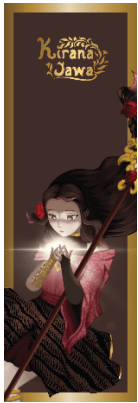
Font judul yang digunakan yaitu *font* sans serif ‘Stylish regular’ karena terlihat memiliki sedikit lekukan seperti motif-motif pakaian budaya Indonesia. Pada *font* teks lainnya menggunakan ‘Montserrat Light’ untuk menunjukkan ketegasan. Warna yang digunakan judul dan *border* yaitu berwarna emas, yang melambangkan kekayaan dan keaneka ragam budaya yang ada di negara Indonesia.



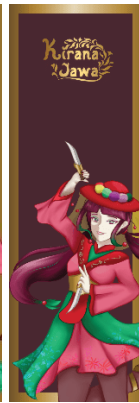
Gambar 34. *Cover Art book*

3.12 Merchandise

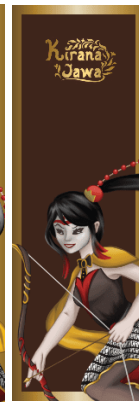
Terdapat dua media pendukung atau *merchandise* yang digunakan yaitu pembatas buku dan *postcard*. Pembatas buku dapat digunakan untuk pembatas *art book* ini maupun buku-buku lain. Sementara *postcard* dapat digunakan bagi para masyarakat yang ingin mengkoleksi karakter dari *art book* Kirana Jawa dan dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk mengirim pesan kepada orang lain. Desain dari media pendukung akan menggunakan ilustrasi dan ornamen yang telah dibuat dalam *art book*.



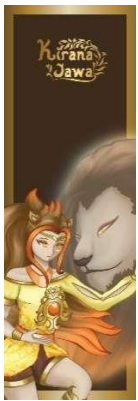
Gambar 35. Pembatas
Buku Annie



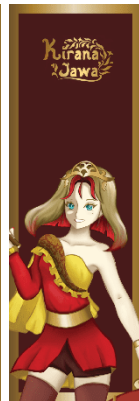
Gambar 36. Pembatas
Buku Cornelia



Gambar 37. Pembatas
Buku Erica



Gambar 38. Pembatas
Buku Shinta



Gambar 39. Pembatas
Buku Rania



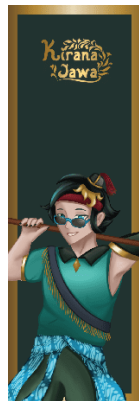
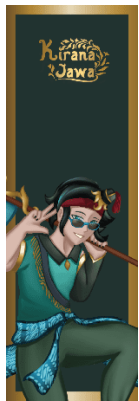
Gambar 40. Pembatas
Buku Siska



Gambar 41. Pembatas
Buku Jasmine



Gambar 42. Pembatas
Buku Aldo



Gambar 43. Pembatas
Buku Jeremy



Gambar 44. Pembatas Buku Linggo



Gambar 45. Pembatas Buku Baskara



Gambar 46. Postcard Annie



Gambar 47. Postcard Cornelia



Gambar 48. Postcard Erica



Gambar 49. Postcard Shinta



Gambar 50. Postcard Rania



Gambar 51. Postcard Siska



Gambar 52. Postcard Jasmine



Gambar 53. Postcard Aldo



Gambar 54. Postcard Jeremy



Gambar 55. Postcard Linggo



Gambar 56. *Postcard Baskara*

4. KESIMPULAN

Negara Indonesia memiliki kekayaan yang melimpah dari berbagai sisi, salah satunya yaitu budaya seperti pakaian dan kesenian tradisionalnya. Namun seiring berkembangnya jaman, teknologi sudah berkembang pesat dan membuat hal-hal yang berbau budaya tradisional semakin meredup. Tetapi dengan adanya teknologi ini dapat membantu memanfaatkan untuk mengenalkan budaya seperti pakaian dan kesenian tradisional dengan jangkauan yang lebih luas agar kembali dikenal.

Dengan adanya buku *art book* ini dapat mempermudah para seniman maupun para pembaca untuk mempelajari pakaian dan kesenian tradisional yang ada di sekitar mereka dengan media pembelajaran yang lebih menarik lewat ilustrasi. Selain itu dengan adanya *art book* ini diharapkan dapat mengembangkan seni ilustrasi dan kreativitas para seniman di Indonesia.

5. SARAN

Adapun saran yang diberikan untuk mengembangkan karya *art book* yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Melakukan survei lebih mendalam sehingga memberikan informasi yang lebih banyak dan lengkap kepada pembaca
2. Mencakup lebih banyak karakter dari berbagai pulau di Indonesia dengan pakaian maupun kesenian tradisional yang hampir punah.
3. Membuat *layout* dan karakter yang lebih menarik sehingga lebih menarik perhatian pembaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan yang selalu senantiasa menenami, membimbing, memberkati, dan memberikan kekuatan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dari LEAP Research Innovation dengan hasil yang sebaik mungkin. Penelitian ini tidak dapat terwujud tanpa rahmat dari Tuhan yang selalu menyertai saya selama ini. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga, dosen pembimbing, dosen penguji, dan teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra atas bimbingan, arahan, saran, dan hiburan menghibur selama penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, N.D. (2002). *Buku Seniman*. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No. 4 Mei 2002.
- Bisnis.com. (8 Desember 2014). *Tari Cokek Bukan Hanya Mengumbar Erotisme*. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20141208/230/380578/tari-cokek-bukan-hanya-mengumbar-erotisme>.
- Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). *Perancangan Art book Untuk Meningkatkan Awareness Masyarakat Terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia*. 11.
- Detiknews. (4 Oktober 2018). *Tentang Tari Kuno Cing Po Ling, Ada Sejak 3 Abad Lalu di Purworejo*. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4242350/tentang-tari-kuno-cing-po-ling-ada-sejak-3-abad-lalu-di-purworejo>.
- Dpad.jogjaprovo.go.id. (30 November 2016). *Tari Sintren*. <http://dpad.jogjaprovo.go.id/coe/article/tari-sintren-437>.
- Ilmuseni.com. (2 Maret 2019). *Kesenian Topeng Menor dan Penjelasannya*. <https://ilmuseni.com/seni-budaya/kesenian-topeng-menor>.
- Kemp, S. (April 212022). *Digital 2022: April Global Statshot Report*. DataReportal – Global Digital Insights. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-april-global-statshot>.
- Koropak.co.id. (5 Februari 2022). *Rampak Gendang Cerminkan Masyarakat Sunda yang Guyub dan Harmonis*. <https://koropak.co.id/17450/rampak-gendang-cerminkan-masyarakat-sunda-yang-guyub-dan-harmonis>.
- Koropak.co.id. (21 Februari 2022). *Tari Jathilan, Tarian Tradisional Tertua dari Daerah Istimewa Yogyakarta*. <https://koropak.co.id/17590/tari-jathilan-tarian-tradisional-tertua-dari-daerah-istimewa-yogyakarta>.
- Kompasiana.com. (19 Juni 2020). *Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing dari pada Budayanya Sendiri*. <https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri>.
- Metronews. (23 April 2018). *Pagelaran Dolalak Lanang di RKP Dipadati Penonton*. <https://metrotimes.news/breaking-news/pagelaran-dolalak-lanang-di-rkp-dipadati-penonton/>.
- Sarwono dan Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Subang.go.id. (28 Agustus 2018). *Sisingaan*. <https://subang.go.id/public/index.php/wisata/seni-dan-budaya/sisingaan>.
- Validnews.id. (5 Januari 2022). *Menapaki Jejak Tari Topeng Menor di Subang*. <https://validnews.id/kultura/menapaki-jejak-tari-topeng-menor-di-subang>.
- Warisantakbenda.kemdikbud.go.id. (1 Januari 2013). *Seni Bantengan*. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=3388>.