PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 3D CIUNG WANARA UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT JAWA BARAT

DESIGNING CIUNG WANARA 3D ANIMATED CHARACTER TO INTRODUCE FOLKLORE FROM WEST JAVA

Fikran Haikal Akbar[1], Zaini Ramdhan[2], Rully Sumarlin[3]

[1,2,3] Universitas Telkom, Bandung
[1]fikranha@student.telkomuniversity.ac.id, [2]zainir@telkomuniversity.ac.id, [3]rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Legenda Ciung Wanara bercerita tentang kisah seorang pemuda yang berusaha mendapatkan kembali kekuasaannya di Kerajaan Galuh. Tetapi seiring berkembangnya zaman, cerita tersebut sudah mulai dilupakan terlebih pada era serba canggih seperti sekarang. Salah satu media yang berkembang di era serba canggih seperti sekarang adalah animasi 3D. Penulis berperan untuk merancang sebuah karakter animasi 3D sebagai upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat Ciung Wanara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, studi pustaka, dan wawancara yang kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai dasar dalam perancangan karakter Ciung Wanara.

Kata kunci: Ciung Wanara, cerita rakyat, Jawa Barat, remaja, desain karakter, animasi 3D, model karakter 3D

Abstract

The legend of Ciung Wanara tells the story of a young man who tries to regain his power in the Kingdom of Galuh. But as the times have developed, the story has begun to be forgotten, especially in this modern era. 3D animation is one of the media that thrives in this era. The author's role is to design a 3D animated character in an effort to introduce the folklore of Ciung Wanara. The data collection methods used were observation, questionnaires, literature study, and interviews which were then analyzed and used as the basis for designing the character of Ciung Wanara

Keywords: Kata kunci: Ciung Wanara, folklore, West Java, teenagers, character design, 3D animation, 3D character

1. Pendahuluan

Setiap provinsi di Indonesia memiliki cerita rakyat yang berbeda-beda, tak terkecuali Jawa Barat. Banyak cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, Telaga Warna, dan lain-lain. Tetapi seiring berkembangnya zaman, cerita tersebut sudah mulai dilupakan oleh remaja masa kini, terlebih pada era serba canggih seperti sekarang.

Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Suhendi Afriyanto bahwa telah terjadi stagnasi pengembangan seni budaya tradisional Jawa Barat di kalangan generasi muda, terutama kalangan anak usia dini dan remaja dalam sepuluh tahun terakhir. Tidak banyak keterlibatan generasi muda dalam upaya penyelamatan seni budaya tradisi menjadi salah satu penyebabnya. [8]

Berdasarkan hasil kuesioner, cerita rakyat Ciung Wanara menempati peringkat kedua sebagai cerita rakyat yang kurang populer di kalangan remaja Kota Bandung. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai cerita yang diwariskan secara turun-temurun yang dimiliki oleh sebuah kelompok tertentu. Legenda Ciung Wanara sendiri bercerita tentang kisah seorang pemuda yang berusaha mendapatkan kembali kekuasaannya di Kerajaan Galuh. [9]

Sebuah cerita ditulis sebagai perwujudan dari kehidupan yang diidamkan oleh penulisnya. Penulis meyisipkan pesan moral dalam ceritanya dengan tujuan untuk memberikan contoh dari kehidupan yang ideal. Pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dari cerita, sikap, dan perbuatan tokoh yang ditulis oleh pengarang. Kesabaran dan ketegaran yang dimiliki tokoh Ciung Wanara dapat dijadikan inspirasi bagi kita dalam menjalani kehidupan ini. Selain itu dengan mempelajari sejarah dapat menopang kelangsungan hidup sebuah masyarakat sehingga identitasnya dapat terus dilestarikan dan diwariskan. [13] [14]

Anies Baswedan mengatakan bahwa cerita rakyat harus mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media yang berkembang di era serba canggih seperti sekarang adalah animasi 3D. Visualnya yang menarik dan ceritanya yang apik berhasil memikat hati banyak orang. Terbukti dari larisnya film-film animasi 3D seperti Frozen, Tangled, dan Brave di pasaran. Frozen 2 yang merupakan kelanjutan dari film sebelumnya, Frozen, dinobatkan sebagai film

animasi terlaris sepanjang masa sejak dirilis bulan November 2019 lalu. Hal ini juga membuktikan bahwa cerita rakyat dapat diadaptasi dan disajikan secara menarik sehingga diminati oleh berbagai kalangan. Ironisnya, masih sedikit film animasi 3D yang mengangkat tentang cerita rakyat Indonesia. Padahal Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk memperkenalkan keragaman cerita rakyatnya yang berasal dari berbagai daerah. [1] [16]

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memiliki jobdesk untuk merancang sebuah karakter sebagai upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada remaja di Kota Bandung. Desain karakter memiliki peran penting dalam animasi. Karakter yang ada dalam animasi memiliki peran yang sama seperti aktor dalam sebuah film. Karena itu perancangan karakter tidak boleh dilakukan sesuka hati. Selain itu karakter desain yang baik juga dapat memikat hati banyak orang sehingga mereka tertarik untuk menontonnya.

2. Landasan Teori

2.1 Cerita prosa rakyat

Cerita prosa rakyat merupakan salah satu bentuk atau genre folklore. William R. Bascom membagi cerita prosa rakyat ke dalam tiga golongan besar, yaitu mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Mite adalah cerita rakyat prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh pemilik cerita. Cerita mite memiliki tokoh para dewa atau makhluk setengah dewa. Perisitiwanya terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan kita kenal seperti sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Legenda memiliki ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tertapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda memiliki tokoh manusia yang terkadang memiliki kekuatan luar biasa, dan seringkali dibantu makhluk-makhluk ajaib. Legenda terjadi di dunia yang sekarang kita kenal karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Sebaliknya, dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh pemilik cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. [10]

2.2 Animasi 3d

Animasi merupakan sebuah ilusi gerakan yang dihasilkan oleh rangkaian gambar yang ditampilkan secara cepat. Teknik pembuatan animasi terus berkembang dan disempurnakan oleh animator generasi selanjutnya. Sementara itu, animasi 3D yang merupakan bagian dari komputer grafis 3D, adalah istilah untuk sebuah industri yang menggunakan *hardware* dan *software* animasi 3D dalam tahap produksinya. [2] [4]

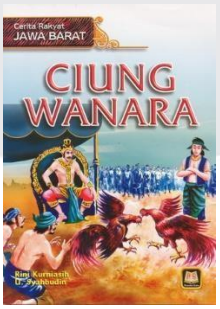
2.3 Desain Karakter

Karakter merupakan bagian terpenting dalam medium yang berdasarkan pada cerita, seperti buku, film, dan *game*. Proses dari perancangan karakter menghasilkan kepribadian yang unik dan *backstory* untuk sebuah karakter, juga tujuan, motif, dan kebutuhannya. [15]

3. Data dan Analisis

3.1 Media Acuan

3.1.1 Identitas Buku



Gambar 1 Buku Ciung Wanara karya Rini Kurniasih dan U. Syahbudin [6]

Judul : Cerita Rakyat Jawa Barat : Ciung Wanara
Penulis : Rini Kurniasih, U. Syahbudin
Penerbit : CV. Pustaka Setia Bandung
Tahun terbit : 2004

3.1.2 Sinopsis Ciung Wanara

Zaman dahulu, di daerah Jawa Barat terdapat sebuah kerajaan yang sejahtera bernama Galuh Pakuan. Kerajaan ini dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana bernama Permana Dikusuma. Sang raja memiliki dua permaisuri, Dewi Naga Ningrum dan Dewi Pangrenyep. Dewi Naga Ningrum memiliki sifat yang baik sehingga lebih disukai oleh Permana Dikusuma. Sementara Dewi Pangrenyep yang memiliki sifat buruk merasa iri dan benci kepada Dewi Naga Ningrum karena hal tersebut. Ia berencana untuk menyingkirkan Dewi Naga Ningrum dari istana.

Permana Permana Dikusuma merasa kebingungan dan putus asa karena dirinya sudah tua renta tetapi belum memiliki keturunan. Akhirnya jabatan diberikan kepada Patih Arya Kebonan yang merupakan orang kepercayaan Permana Dikusumah, sementara Permana Dikusumah memutuskan untuk menyepi di Gunung Padang. Setelah diangkat menjadi raja, sifat buruk Prabu Galuh mulai terlihat. Prabu Galuh ternyata orang yang kejam dan egois.

Dewi Naga Ningrum dan Dewi Pangrenyep akhirnya melahirkan. Bayi Dewi Pangrenyep dinamakan Arya Banga. Dewi Pangrenyep mulai menjalankan rencana jahatnya dengan menukar bayi Dewi Naga Ningrum dengan seekor bayi anjing. Sementara bayinya dihanyutkan ke sungai bersama sebutir telur ayam. Dewi Naga Ningrum kemudian diusir dari kerajaan karena aib tersebut.

Bayi itu lalu ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang, lalu diberi nama Ciung Wanara. Suatu hari Ciung Wanara mengetahui tentang asal-usul dirinya dan memutuskan untuk kembali ke Kerajaan Galuh untuk mengambil kembali kekuasaannya.

Suatu hari di kerajaan sedang diadakan pesta sabung ayam. Sang raja menantang Ciung Wanara untuk mengadu ayamnya. Pertandingan tersebut dimenangkan oleh Ciung Wanara. Sesuai tradisi, ayam yang berhasil mengalahkan ayam milik raja maka akan menjadi milik raja dan sebagai gantinya akan diberi 100 tail emas kepada pemiliknya. Ciung Wanara menolak tawaran tersebut. Sang Raja sangat kesal karena ada yang berani menantangnya. Ciung Wanara kemudian memperkenalkan dirinya. Dewi Pangrenyep yang tidak percaya berusaha membantah perkataan Ciung Wanara tersebut. Tetapi pada akhirnya kebenaran pun terungkap. Dewi Pangrenyep dan Sang Raja dipenjarakan. Kemudian Dewi Naga Ningrum memutuskan untuk membagi kerajaan Galuh menjadi dua untuk dipimpin Ciung Wanara dan kakaknya, Arya Banga.

3.2 Penokohan

Tabel 1 Penokohan

Tokoh	Penokohan
Ciung Wanara	Putra Dewi Naga Ningrum yang dihanyutkan oleh Dewi Pangrenyep dan ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang. Aki dan Nini Balangatrang merawatnya sampai umur 17 tahun sebelum akhirnya Ciung Wanara kembali ke istana. Memiliki ayam istimewa. Lucu, lincah, pintar, rajin, tampan, berkulit putih, gagah
Si Jago	Ayam Ciung Wanara. Telurnya diletakkan bersama Ciung Wanara lalu dierami oleh ayam milik Aki Balangantrang. Bersuara seperti manusia "Kukuruyuk, … Akulah Si Jago yang perkasa. Pelindung putra mahkota Raja Galuh dari raja durjana yang sedang berkuasa. Mengalahkan ayam milik Raja Barma Wijaya

3.3 Kerajaan Galuh

Pada zaman dahulu terdapat dua kerajaan besar yaitu Kerajaan Sunda dan Kerajaan Galuh yang berdiri pada abad ke-8 hingga ke-16 di kawasan Tatar Sunda. Kerajaan Galuh berlokasi di kawasan Galuh sedangkan kerajaan Sunda berlokasi di kawasan Bogor sekarang. Kedua kerajaan ini pernah bersatu, dan dari akhir abad ke-15 dipusatkan di Pakuan Pajajaran sebelum akhirnya runtuh pada tahun 1579. Wilayah kekuasaan kerajaan Galuh meliputi Provinsi Banten, DKI Jakarta, Provinsi Jawa Barat hingga sebagian Provinsi Jawa Tengah sekarang. [10]

Berdasarkan catatan perjalanan Tome Pires (1513-1515), disebutkan bahwa orang Sunda sudah mengenal kain-kain impor. Sementara itu naskah Sunda kuno juga menyebutkan beberapa jenis kain (batik) seperti pupunjengan, hihinggulan, kekembangan, alas-alasan, urangurangan, memetahan, sisiringan, taruk hata, kembang tarate. Orang yang ahli dalam hal batik tulis disebut lukis. [5]

Naskah Sanghyang Siksakandang Karesian menjelaskan bahwa orang-orang Sunda telah mengenal berbagai jenis profesi seperti petani, penangkap ikan, peternak, pembuat mainan (empul), pelukis, ahli ukiran (maranggi), pandai besi, pandai emas, dan ahli tekstil (pangeuyeuk). Mata pencaharian utama masyarakat Sunda adalah pertanian, terutama di ladang. Sehingga masyarakat Sunda bisa disebut sebagai masyarakat ladang. Keterangan mengenai hal ini disebutkan dalam sastra tulis dan lisan. Dalam naskah Carita Parahiyangan disebutkan kata sawah sebanyak satu kali. Sementara dalam naskah Sanghyang Siksakandang Karesian disebutkan berbagai jenis alat

yang digunakan di ladang seperti kujang, patik, baliung, kored, dan sadap. Karakter orang Sunda yang merupakan masyarakat ladang menyebabkan mereka selalu berpindah-pindah (nomaden), sehingga bentuk bangunan yang diciptakan terkesan sederhana dan terbuat dari kayu. [9] [11]

3.4 Kostum

Sebuah catatan sejarah abad ke-12 dari Cina menyebutkan bahwa laki-laki dan perempuan di Jawa Barat menggunakan sehelai kain katun untuk menutupi tubuh bagian bawah mereka (Friedrich & Rockhill, 1911). Sementara itu catatan perjalanan Tome Pires menyebutkan bahwa masyarakat Sunda telah mengenal kain-kain impor (Cortesão, 2010). Penulis juga menggunakan lukisan litograf karya seniman Belanda, Josias Cornelis Rappard, sebagai referensi visual dalam perancangan kostum. [5] [7]

Gambar 2 referensi kostum

Dari gambar terlihat ada kesamaan dalam busana yang dikenakan yaitu: pakaian berlengan panjang, pakaian berlengan pendek, celana panjang, celana pendek, dan sehelai kain.

3.5 Wajah Orang Sunda

Tipe wajah orang Sunda dapat dikelompokkan menjadi empat. Penelitian dilakukan dengan cara mengambil foto wajah subjek menggunakan kamera. Subjek adalah 150 pria suku Sunda asli dengan rentang usia 18-40 tahun yang tersebar di berbagai provinsi di Jawa Barat. Foto wajah tersebut kemudian ditumpuk untuk melihat fitur dominan dari setiap tipe wajah. Alasan penulis mengambil data ini adalah karena sampelnya yang banyak, dan kriterianya yang jelas yaitu 150 pria suku Sunda asli, sehingga tingkat validitasnya pun tinggi dan dapat menggambarkan wajah orang Sunda. Berikut ini adalah analisis penulis dari keempat tipe wajah orang Sunda. [3]

Tabel 2 Analisis wajah orang Sunda

Tipe wajah	Analisis
Wajah tipe A	Wajah lebar, berbentuk bulat dengan rahang yang tidak terlalu tajam, dahi lebar, hidung mancung dan tidak terlalu lebar, batang hidung sempit, bibir tebal dan tidak terlalu lebar, dagu lebar, dan mata kecil

Wajah tipe B	Wajah panjang berbentuk persegi dengan rahang yang tajam, dahi lebar, hidung lebar, batang hidung lebar, bibir tebal dan lebar, rahang lancip, muka persegi, dagu lebar dan mata kecil
Wajah tipe C	Wajah panjang dan bulat, dengan rahang yang tidak terlalu tajam, batang hidung kecil, dahi lebar, hidung lebar, bibir tebal dan tidak terlalu lebar, dagu sempit, dan mata kecil
Wajah tipe D	Wajah panjang berbentuk persegi dengan rahang yang tajam, batang hidung tidak terlalu lebar, hidung lebar dan mancung, dahi lebar, bibir tebal dan tidak terlalu lebar, dagu kecil, dan mata kecil

4. Konsep dan Proses Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada remaja di Kota Bandung. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurang dikenalnya cerita rakyat Ciung Wanara di kalangan remaja di Kota Bandung. Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan, hanya 35,2% responden yang mengenal cerita Ciung Wanara.

4.1.2 Konsep Kreatif

Perancangan karakter dibuat berdasarkan buku Rini Kurniasih dan U. Syahbudin. Berdasarkan hasil analisis unsur intrinsik yang telah dilakukan penulis, dapat diketahui bahwa Ciung Wanara digambarkan sebagai seorang pemuda yang pintar, tampan, dan gagah yang berusaha untuk mengambil kembali kekuasaannya. Ciung Wanara juga memiliki seekor ayam yang bisa mengalahkan ayam milik Raja Prabu Barma Wijaya.

4.1.3 Konsep Media

Media yang dipilih untuk perancangan ini adalah karakter animasi 3D yang dikemas dalam bentuk *art book*. Anies Baswedan mengatakan bahwa cerita rakyat harus mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media yang berkembang di era serba canggih seperti sekarang adalah animasi 3D. Visualnya yang menarik dan ceritanya yang apik berhasil memikat hati banyak orang. Terbukti dari larisnya film-film animasi 3D seperti Frozen, Tangled, dan Brave di pasaran. Media ini juga dipilih karena diminati oleh target audiens dari perancangan ini. [1]

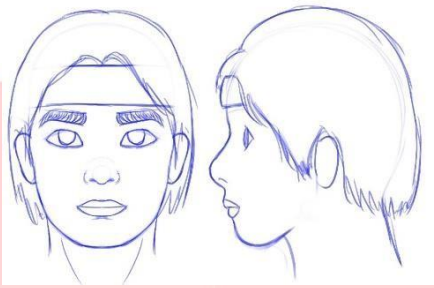
4.1.4 Konsep Visual

Perancangan karakter ini akan dibuat menggunakan gaya semi-realistis. Gaya ini dipilih karena diminati oleh target audiens dari perancangan ini. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan kepada salah satu responden, visual bergaya semi-realistis terlihat menarik karena proporsi tubuh yang dimilikinya sehingga nyaman untuk dilihat.

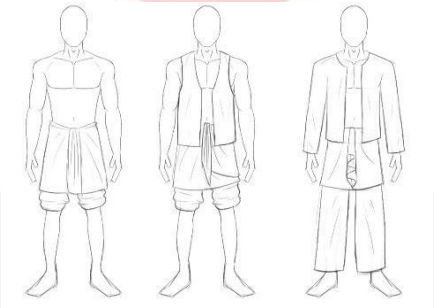
4.2 Proses Perancangan

4.2.1 Proses 2D

Proses perancangan dimulai dari pembuatan sketsa karakter. Sketsa yang telah dibuat merupakan hasil dari pengumpulan dan analisis data melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Sketsa ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan model 3D. Berikut adalah sketsa yang dihasilkan.



Gambar 3 Sketsa wajah Ciung Wanara



Gambar 4 Sketsa kostum Ciung Wanara

Gambar 5 Sketsa Si Jago

4.2.2 Proses 3D

Setelah sketsa selesai dibuat, selanjutnya masuk ke proses pembuatan model 3D. Pembuatan karakter dibuat menggunakan *software* Blender, sementara untuk kostumnya dibuat menggunakan *software* Marvelous Designer. Kostum yang sudah selesai dibuat kemudian dimasukkan ke dalam Blender dan disesuaikan dengan karakternya. Proses pembuatan model 3D dimulai dari tahap *sculpting*, *modeling*, *texturing*, pembuatan *hair simulation*, dan *rigging*. Berikut ini adalah hasil pembuatan model 3D.

Gambar 6 Karakter Ciung Wanara

Gambar 7 Ekspresi Ciung Wanara

Gambar 8 Karakter Si Jago

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada remaja di kota Bandung. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurang dikenalnya cerita rakyat Ciung Wanara di kalangan remaja di Kota Bandung. Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan, hanya 35,2% responden yang mengenal cerita Ciung Wanara. Seorang peneliti budaya, Suhendi Afriyanto, juga mengatakan bahwa telah terjadi stagnasi pengembangan seni budaya tradisional Jawa Barat di kalangan generasi muda, terutama kalangan anak usia dini dan remaja dalam sepuluh tahun terakhir. Tidak banyak keterlibatan generasi muda dalam upaya penyelamatan seni budaya tradisi menjadi salah satu penyebabnya. Cerita Ciung Wanara juga mengajarkan ketabahan dan ketegaran yang dapat dijadikan inspirasi dalam menjalani kehidupan. Selain itu dengan mempelajari sejarah dapat menopang kelangsungan hidup sebuah masyarakat sehingga identitasnya dapat terus dilestarikan dan diwariskan. Berdasarkan uraian tersebut penulis memiliki jobdesk sebagai character designer untuk mngenalkan cerita rakyat Ciung Wanara keapda remaja di Kota Bandung. [8] [13]

Perancangan karakter tentunya tidak dibuat asal-asalan dan banyak hal yang perlu diperhatikan. Perancangan karakter dibuat berdasarkan hasil penelitian gabungan *(mixed method research)* melalui observasi, studi pustaka,

wawancara, dan kuesioner. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk kemudian dijadikan referensi dalam pembuatan karakter. Proses pembuatan karakter terbagi menjadi dua tahap yaitu proses 2D menggunakan Clip Studio Paint dan proses 3D menggunakan Blender dan Marveous Designer. Proses 2D dimulai dengan pembuatan sketsa yang meliputi *research*, *concept*, dan *final design*. Kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan model 3D yang meliputi *sculpting*, *modeling*, *texturing*, *hair simulation*, dan *rigging*. Hasil dari perancangan ini kemudian dikemas dalam bentuk art book menggunakan software InDesign.

5.2 Saran

Penulis sadar bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi penulis berharap tugas akhir ini dapat dijadikan referensi dalam pengadaptasian cerita rakyat menjadi karakter animasi 3D. Penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperkaya referensinya agar menghasilkan visual yang menarik. Penulis juga menyarankan untuk mempertimbangkan dengan matang ketika akan mengadaptasi cerita rakyat mengingat minimnya referensi visual mengenai hal tersebut. Kemudian karena keterbatasan penulis yang hanya dapat membuat dua karakter saja, peneliti selanjutnya dapat mencoba meng-*explore* karakter lainnya dan dibuat desain karakternya.

Referensi:

[1] Atriana, Rina. 2015. “Mendikbud: Cerita Rakyat Jangan Statis, Harus Ikuti Perkembangan Zaman.” Retrieved March 25, 2021 (https://news.detik.com/berita/d-3068755/mendikbud-cerita-rakyat-jangan-statis-harus-ikuti-perkembangan-zaman).

[2] Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. Indiapolis: Wiley & Sons.

[3] Candramila, Wolly, Sony Heru Sumarsono, Bambang Suryobroto, and Maelita Ramdani Moeis. 2015. “Face Shape Variation Among Sundanese People from Western Java, Indonesia.” HAYATI Journal of Biosciences 22(1):34–40. doi: 10.4308/hjb.22.1.34.

[4] Chong, Andrew. 2008. Digital Animation. Worthing: AVA Publishing.

[5] Cortesão, Armando. 2010. The Suma Oriental of Tomé Pires: An Account of the East, from the Red Sea to Japan, Written in Malacca and India in 1512-1515, and the Book of Francisco Rodrigues, Rutter of a Voyage in the Red Sea, Nautical Rules, Almanack and Maps, Written and Drawn In. Surrey: Ashgate.

[6] Cover buku Ciung Wanara. Diakses melalui https://www.goodreads.com/book/show/6102097-cerita-rakyat-jawa-barat

[7] Friedrich, Hirth, and Rockhill W. W. 1911. Chau Ju-Kua : His Work On The Chinese And Arab Trade In The Twelfth And Thirteent Centuries, Entitled Chu-Fan-Chi. St. Petersburg: Imperial Academy of Sciences.

[8] Heriyanto, Retno. 2019. “Pelestarian Seni Budaya Dinilai Kurang Melibatkan Kalangan Usia Dini - Pikiran-Rakyat.Com.” Retrieved October 8, 2020 (https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01308412/pelestarian-seni-budaya-dinilai-kurang-melibatkan-kalangan-usia-dini).

[9] Jamaludin. 2018. “Konsep Keindahan Budaya Rupa Dalam Naskah Sunda Kuno.” Jurnal Budaya Nusantara 1(2):101–5. doi: 10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1571.

[10] James, Danandjaja. 1986. Folklor Indonesia. Jakarta: Grafitipers.

[11] Lubis, Nina Herlina, Mumuh Muhzin Z., Kunto Sofianto, Dade Mahzuni, Widyonugrohanto Widyonugrohanto, R. M. Mulyadi, and Undang Ahmad Darsa. 2016. “Rekonstruksi Kerajaan Galuh Abad Viii-Xv.” Paramita: Historical Studies Journal 26(1):9. doi: 10.15294/paramita.v26i1.5142.

[12] Lukisan karya Josias Cornelis Rappard. Diakses melalui https://luk.staff.ugm.ac.id/itd/Rappard/

[13] Maisaroh, Siti, and Ulum Miftahul. 2021. “EKSISTENSI STUDI ISLAM (Materi Sejarah Islam Di Madrasah Aliyah).” AL-IMAN: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan 5(1):145–62.

[14] Nurgiyantoro, Burhan. 1998. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

[15] Terävä, Tapio. 2017. “Workflows for Creating 3D Game Characters.” Kajaani University of Applied Sciences.

[16] Whitten, Sarah. 2020. “‘Frozen 2’ Is Now the Highest Grossing Animated Movie of All Time.” Retrieved March 25, 2021 (https://www.cnbc.com/2020/01/05/frozen-2-is-now-the-highest-grossing-animated-movie-of-all-time.html).