

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

**PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT
PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Persyaratan Kelulusan
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
Nama : Enrico Rizky Fitrananda
NIM : 2017021017

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT
PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK
SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh :

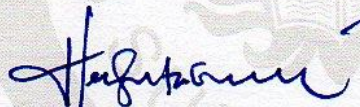
ENRICO RIZKY FITRANANDA
NIM. 2017021017

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir / Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta
Pada Tanggal : 14 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR

Disusun oleh :

ENRICO RIZKY FITRANANDA
NIM. 2017021017

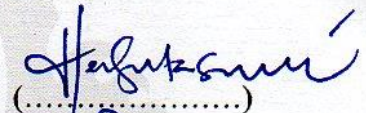
Tugas Akhir / Karya ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir / Karya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 19 Juli 2022

1. Penguji I :

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn

NIDN : 0630017802



(.....)

2. Penguji II :

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn

NIDN : 0622048001

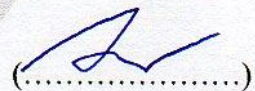


(.....)

3. Penguji III :

Nama : Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn


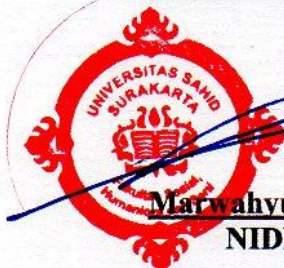
NIDN : 0606077302



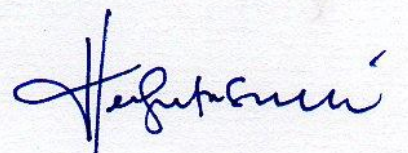
(.....)

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Marwahyudi, S.Pd., M.T, IPP.
NIDN. 0607107103



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya selaku mahasiswa dari Universitas Sahid Surakarta yang bernama :

Nama : Enrico Rizky Fitrananda

NIM : 2017021017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (S1)

Fakultas : Sosial, Humaniora dan Seni

Menyatakan bahwa tugas akhir ini resmi dan asli dari penulis. Segala jenis kutipan yang terdapat pada penulisan yang memuat pendapat orang lain yang ada pada tugas akhir ini semata-mata hanyalah rujukan yang tercantum di dalam lembar daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme dan terbukti adanya tindakan tersebut, maka saya sebagai penulis bersedia untuk menerima sanksi yang telah diterapkan oleh peraturan Universitas:

Demikian lembar pernyataan dibuat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 19 Juli 2022

uat, pernyataan,

Enrico Rizky Fitrananda

NIM. 2017021017

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademi Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Enrico Rizky Fitrananda

NIM : 2017021017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (S1)

Fakultas : Sosial, Humaniora dan Seni

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan hak kepada Universitas Sahid Surakarta berupa Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas Tugas Akhir/ Skripsi/ Laporan Penelitian saya yang berjudul

PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR.

Berikut beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Sahid Surakarta berhak untuk menyimpan, mempublikasikan skripsi/ tugas akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surakarta, 19 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,


Enrico Rizky Fitrananda

NIM. 2017021017

MOTTO

“You shouldn’t focus on why you can’t do something, which is what most people do. You should focus on why perhaps you can, and be one of the exception”

(Steve Case)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah Ayat 5-6)

“Make it simple, just do it“

(Enrico Rizky Fitrananda)

RINGKASAN

Wayang Kulit Purwa merupakan sebuah bentuk kesenian pertunjukan tradisional yang sudah sangat tua di kebudayaan Jawa. Seiring berkembangnya jaman, wayang kulit purwa kini mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Hal ini dilatar belakangi oleh wayang kulit yang kurang diminati oleh generasi muda, serta dikarenakan wayang kulit purwa terkesan kuno dan membosankan. Selain itu, karakterisasi dari wayang kulit yang sulit diingat dan dikenal membuat anak-anak menjadi kurang antusias di dalam mengenal wayang kulit. Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah dengan merancang desain karakter sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar. Adapun metode perancangan yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui wawancara kepada Dinas Pendidikan di kota Surakarta serta studi literatur berupa buku-buku yang memiliki keterkaitan dengan wayang kulit sebagai data pendukung di dalam merancang desain karakter. Hal ini ditujukan sebagai langkah alternatif di dalam pendekatan belajar anak-anak di dalam mengenal karakter wayang kulit. Dengan visual karakter yang menyesuaikan dengan minat anak-anak serta dibungkus dengan gaya visual karakter yang menarik serta mudah dipahami diharapkan anak-anak menjadi lebih antusias dan gembira di dalam mengenal karakter wayang kulit purwa.

Kata Kunci : Anak, Desain Karakter, Media Pembelajaran, Wayang Kulit Purwa.

ABSTRACT

Wayang Kulit (shadow Puppets) Purwa is a form of ancient traditional performing arts in Javanese culture. However, the wayang kulit purwa is starting to be abandoned by the younger generation. It is due to the fact that wayang kulit is less attractive to the younger generation, seems old-fashioned and boring. In addition, the characterization of wayang kulit is difficult to remember, making children less enthusiastic about knowing wayang kulit. This final project aims to design character as a learning medium for elementary school children. The design method used collecting data through interviews with the education office in Surakarta and literature studies in the form of books related to wayang kulit as supporting data. It is intended as an alternative step in the children's learning approach to recognizing the character of wayang kulit. By using visual characters that adapt to children's interests, attractive and easy-to-understand character visual styles, it is hoped that children will be more enthusiastic and happy in getting to know the characters of wayang kulit purwa.

Keywords: Children, Character Design, Learning Media, Wayang Kulit Purwa.



KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kekaryaannya dengan judul “PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat di dalam meraih gelar sarjana strata satu Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, SE., MM, selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom, selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Marwahyudi, S.Pd, MT, IPP, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi dan pembimbing I yang mana telah memberikan bimbingan dan arahan selama pengerjaan tugas akhir.
6. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik selama proses penyusunan tugas akhir.

7. Bapak Arif Yulianto S.Sn, M.Sn, selaku dosen penguji Tugas Akhir.yang telah memberikan masukan saat Ujian sedang berlangsung.
8. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dan berbagi ilmu selama ini, terhitung dari semester awal hingga semester akhir.
9. Segenap dan karyawan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta.
10. Bapak Priyono, S.Pd selaku kepala Dinas Pendidikan divisi Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi data serta menjadi responden penelitian selama penyusunan tugas akhir.
11. Ibu W.S Purnamaningsih, S.Pd selaku kepala sekolah SD Kristen Banjarsari dan Ibu Akmilinani Filiamardani, S. Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jawa SD Kristen Banjarsari yang telah bersedia memberikan izin untuk melakukan observasi data serta menjadi responden penelitian selama penyusunan tugas akhir.
12. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materiil serta memberikan doa yang terbaik kepada penulis.
13. Teman-teman yang telah banyak membantu di dalam memberikan informasi, saran, maupun masukan selama proses penyusunan proposal tugas akhir.
14. Semua pihak yang terlibat dan berperan di dalam proses penyusunan karya tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Di dalam tugas akhir ini, tentunya penulis menyadari bahwa dari segi penulisan dan penyusunan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat diharapkan oleh penulis di dalam pembuatan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Surakarta, 19 Juli 2022

Enrico Rizky Fitrananda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I – PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	6
C. TUJUAN	6
D. MANFAAT	6
E. TINJAUAN PUSTAKA	7
F. LANDASAN TEORI.....	12
G. METODE PERANCANGAN.....	39

H. SISTEMATIKA PENULISAN.....	44
BAB II – IDENTIFIKASI DATA.....	47
A. WAYANG KULIT PURWA.....	47
B. KARAKTER WAYANG KULIT PURWA.....	50
C. PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR.....	55
D. ANALISIS SWOT.....	59
BAB III – ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	61
A. ANALISIS DATA.....	61
B. STRATEGI KREATIF.....	79
BAB IV – PERWUJUDAN KARYA.....	92
A. PERANCANGAN KARYA.....	93
B. MEDIA PLAN.....	157
BAB V - PENUTUP.....	276
A. SIMPULAN.....	276
B. SARAN.....	278
DAFTAR PUSTAKA.....	281
GLOSARI.....	279
LAMPIRAN.....	287

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Garis sebagai unsur desain.	13
Gambar 1.2 : Bentuk sebagai unsur desain.	14
Gambar 1.3 : Tekstur sebagai unsur desain.	15
Gambar 1.4 : Desain Karakter The Screwball.	21
Gambar 1.5 : Desain Karakter The Cute Character.	22
Gambar 1.6 : Desain Karakter The Heavy Character.	23
Gambar 1.7 : Desain Karakter The Goofy Character.....	24
Gambar 3.1: Bagan metode perancangan.....	39
Gambar 2.1: Kumbakarna gugur.....	49
Gambar 2.2: Para Pandawa sedang berkumpul.....	50
Gambar 2.3: Puntadewa.	51
Gambar 2.4: Werkudara.....	52
Gambar 2.5: Janaka.....	53
Gambar 2.6: Nakula.	54
Gambar 2.7: Sadewa	55
Gambar 2.8: Daftar Tabel Persebaran Sekolah Dasar di Wilayah Surakarta tahun 2022.....	56
Gambar 3.1 : Sistem warna Manga.....	80
Gambar 3.2 : Roadmap Font Bubblegum Sans.....	81

Gambar 3.4 : Sketsa anatomi concept-art gaya chibi.....	82
Gambar 3.8 : ASUS Vivobook E402WA	86
Gambar 3.9 : Mouse Unitech V6 RGB	86
Gambar 3.10 : Pen Tablet Veikk A30.....	87
Gambar 3.11 : Paint Tool SAI.....	88
Gambar 3.13 : CorelDraw X7	88
Gambar 4.1 Muse yang digunakan	94
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Puntadewa.....	101
Gambar 4.3 Lineart Karakter Puntadewa.....	102
Gambar 4.4 Base Color Karakter Puntadewa	104
Gambar 4.5 Guideline Karakter Puntadewa.....	104
Gambar 4.6 Final Design Karakter Puntadewa.....	105
Gambar 4.7 Final Design Karakter Puntadewa.....	106
Gambar 4.8 Muse yang digunakan	107
Gambar 4.10 Sketsa Karakter Werkudara.....	115
Gambar 4.12 Base Color Karakter Werkudara	118
Gambar 4.13 Guideline Karakter Werkudara	119
Gambar 4.14 Final Design Karakter Werkudara.....	120
Gambar 4.15 Final Design Karakter Werkudara.....	120
Gambar 4.16 Muse yang digunakan	121

Gambar 4.17 Sketsa Karaker Janaka.....	128
Gambar 4.18 Lineart Karaker Janaka.....	128
Gambar 4.19 Base Color Karakter Janaka	130
Gambar 4.20 Colorguide Karakter Janaka	131
Gambar 4.21 Final Design Karakter Janaka	132
Gambar 4.22 Final Design Karakter Janaka	132
Gambar 4.23 Muse yang digunakan	133
Gambar 4.24 Sketsa Karaker Nakula.....	140
Gambar 4.25 Lineart Karakter Nakula.....	140
Gambar 4.26 Base Color Karakter Nakula	142
Gambar 4.27 Guideline Karakter Nakula.....	143
Gambar 4.28 Final Design Karakter Nakula.....	144
Gambar 4.29 Final Design Karakter Nakula.....	144
Gambar 4.30 Muse yang digunakan	145
Gambar 4.31 Sketsa Karaker Sadewa	152
Gambar 4.32 Lineart Karakter Sadewa.....	153
Gambar 4.33 Base Color Karakter Sadewa.....	154
Gambar 4.34 Colorguide Karakter Sadewa	155
Gambar 4.35 Final Design Karaker Sadewa.....	156
Gambar 4.36 Final Design Karaker Sadewa.....	156

Gambar 4.37 Sketsa figur karakter Puntadewa	157
Gambar 4.38 Guideline figur karakter Puntadewa.....	157
Gambar 4.39 Color guide figur karakter Puntadewa	158
Gambar 4.40 Final design figur karakter Puntadewa.....	158
Gambar 4.41 Mockup figur karakter Puntadewa	159
Gambar 4.42 Sketsa figur karakter Werkudara.....	159
Gambar 4.43 Guideline karakter Werkudara	160
Gambar 4.45 Final design karakter Werkudara	161
Gambar 4.46 Mockup figur karakter Werkudara.....	162
Gambar 4.47 Sketsa figur karakter Janaka.....	162
Gambar 4.48 Guideline figur karakter Janaka	163
Gambar 4.49 Colorguide figur karakter Janaka	163
Gambar 4.50 Final Design figur karakter Janaka.....	164
Gambar 4.51 Mockup figur karakter Janaka.....	165
Gambar 4.52 Sketsa figur karakter Nakula	165
Gambar 4.53 Guideline figur karakter Nakula.....	166
Gambar 4.54 Colorguide figur karakter Nakula	166
Gambar 4.54 Final Design figur karakter Nakula.....	167
Gambar 4.55 Mockup figur karakter Nakula	168
Gambar 4.56 Sketsa figur karakter Sadewa	168

Gambar 4.57 Guideline figur karakter Sadewa.....	169
Gambar 4.58 Colorguide figur karakter Sadewa.....	169
Gambar 4.59 Final design figur karakter Sadewa.....	170
Gambar 4.60 Mockup figur karakter Sadewa	171
Gambar 4.61 Sketsa notebook Puntadewa	171
Gambar 4.62 Guideline notebook Puntadewa.....	172
Gambar 4.63 Colorguide notebook Puntadewa	172
Gambar 4.64 Final design notebook Puntadewa.....	173
Gambar 4.65 Mockup notebook Puntadewa	174
Gambar 4.66 Sketsa notebook Werkudara.....	174
Gambar 4.67 Guideline notebook Werkudara	175
Gambar 4.68 Colorguide notebook Werkudara	175
Gambar 4.69 Final design notebook Werkudara.....	176
Gambar 4.70 Mockup notebook Werkudara.....	177
Gambar 4.71 Sketsa notebook Janaka.....	177
Gambar 4.72 Guideline notebook Janaka	178
Gambar 4.73 Colorguide notebook Janaka	178
Gambar 4.74 Final design notebook Janaka	179
Gambar 4.75 Mockup notebook Janaka.....	180
Gambar 4.76 Sketsa notebook Nakula	180

Gambar 4.77 Guideline notebook Nakula.....	181
Gambar 4.78 Colorguide notebook Nakula	181
Gambar 4.79 Final design notebook Nakula.....	182
Gambar 4.80 Mockup notebook Nakula	183
Gambar 4.81 Sketsa notebook Sadewa	183
Gambar 4.82 Guideline notebook Sadewa.....	184
Gambar 4.83 Colorguide notebook Sadewa.....	184
Gambar 4.84 Final design notebook Sadewa.....	185
Gambar 4.85 Mockup notebook Sadewa	186
Gambar 4.86 Sketsa kaos Puntadewa	186
Gambar 4.87 Guideline kaos Puntadewa	187
Gambar 4.88 Colorguide kaos Puntadewa	187
Gambar 4.89 Final design kaos Puntadewa	188
Gambar 4.90 Mockup kaos Puntadewa.....	189
Gambar 4.91 Sketsa kaos Werkudara	189
Gambar 4.92 Guideline kaos Werkudara	190
Gambar 4.93 Colorguide kaos Werkudara.....	190
Gambar 4.94 Final design kaos Werkudara	191
Gambar 4.95 Mockup kaos Werkudara	192
Gambar 4.97 Guideline kaos Janaka.....	193

Gambar 4.98 Colorguide kaos Janaka.....	193
Gambar 4.99 Final design kaos Janaka.....	194
Gambar 4.100 Mockup kaos Janaka	195
Gambar 4.101 Sketsa kaos Nakula	195
Gambar 4.102 Guideline kaos Nakula	196
Gambar 4.103 Colorguide kaos Nakula.....	196
Gambar 4.104 Final design kaos Nakula	197
Gambar 4.105 Mockup kaos Nakula.....	198
Gambar 4.106 Sketsa kaos Sadewa.....	198
Gambar 4.107 Guideline kaos Sadewa	199
Gambar 4.108 Colorguide kaos Sadewa	199
Gambar 4.109 Final design kaos Sadewa	200
Gambar 4.110 Mockup kaos Sadewa.....	201
Gambar 4.111 Sketsa poster Pandawa	201
Gambar 4.112 Guideline poster Pandawa.....	202
Gambar 4.113 Colorguide poster Pandawa.....	202
Gambar 4.114 Final design poster Pandawa	203
Gambar 4.115 Mockup poster Pandawa	204
Gambar 4.116 Sketsa poster Puntadewa	204
Gambar 4.117 Guideline poster Puntadewa.....	205

Gambar 4.118 Colorguide poster Puntadewa	205
Gambar 4.119 Final design poster Puntadewa	206
Gambar 4.120 Mockup poster Puntadewa	207
Gambar 4.121 Sketsa poster Werkudara	207
Gambar 4.122 Guideline poster Werkudara.....	208
Gambar 4.123 Colorguide poster Werkudara	208
Gambar 4.124 Final design poster Werkudara.....	209
Gambar 4.125 Mockup poster Werkudara	210
Gambar 4.126 Sketsa poster Janaka.....	210
Gambar 4.127 Guideline poster Janaka	211
Gambar 4.128 Colorguide poster Janaka	211
Gambar 4.129 Final design poster Janaka	212
Gambar 4.130 Mockup poster Janaka.....	213
Gambar 4.131 Sketsa poster Nakula	213
Gambar 4.132 Guideline poster Nakula.....	214
Gambar 4.133 Colorguide poster Nakula	214
Gambar 4.134 Final design poster Nakula.....	215
Gambar 4.135 Mockup poster Nakula	216
Gambar 4.136 Sketsa poster Sadewa	216
Gambar 4.137 Guideline poster Sadewa.....	217

Gambar 4.138 Colorguide poster Sadewa.....	217
Gambar 4.139 Final design poster Sadewa	218
Gambar 4.140 Mockup poster Sadewa	219
Gambar 4.141 Sketsa pin Puntadewa.....	219
Gambar 4.142 Guideline pin Puntadewa	220
Gambar 4.143 Colorguide pin Puntadewa	220
Gambar 4.144 Final design pin Puntadewa	221
Gambar 4.145 Mockup pin Puntadewa.....	222
Gambar 4.146 Sketsa pin Werkudara.....	222
Gambar 4.147 Mockup pin Werkudara.....	222
Gambar 4.148 Guideline pin Werkudara	223
Gambar 4.149 Final design pin Werkudara	223
Gambar 4.150 Mockup pin Werkudara.....	224
Gambar 4.151 Sketsa pin Janaka	225
Gambar 4.152 Guideline pin Janaka	225
Gambar 4.153 Colorguide pin Janaka.....	226
Gambar 4.154 Final design pin Janaka	226
Gambar 4.155 Mockup pin Janaka.....	227
Gambar 4.156 Sketsa pin Nakula.....	228
Gambar 4.157 Guideline pin Nakula	228

Gambar 4.158 Colorguide pin Nakula	229
Gambar 4.159 Final design pin Nakula	229
Gambar 4.160 Mockup pin Nakula	230
Gambar 4.161 Sketsa pin Sadewa	231
Gambar 4.162 Guideline pin Sadewa	231
Gambar 4.163 Colorguide pin Sadewa	232
Gambar 4.164 Final design pin Sadewa	232
Gambar 4.165 Mockup pin Sadewa	233
Gambar 4.166 Sketsa Keychain Puntadewa	234
Gambar 4.167 Guideline Keychain Puntadewa	234
Gambar 4.168 Colorguide Keychain Puntadewa	235
Gambar 4.169 Final design Keychain Puntadewa	235
Gambar 4.170 Mockup Keychain Puntadewa	236
Gambar 4.171 Sketsa Keychain Werkudara	237
Gambar 4.172 Guideline Keychain Werkudara	237
Gambar 4.173 Colorguide Keychain Werkudara	237
Gambar 4.174 Final design Keychain Werkudara	238
Gambar 4.175 Mockup Keychain Werkudara	239
Gambar 4.176 Sketsa Keychain Janaka	239
Gambar 4.177 Guideline Keychain Janaka	240

Gambar 4.178 Colorguide Keychain Janaka.....	240
Gambar 4.179 Final design Keychain Janaka	241
Gambar 4.180 Mockup Keychain Janaka	242
Gambar 4.181 Sketsa Keychain Nakula.....	242
Gambar 4.182 Guideline Keychain Nakula	243
Gambar 4.183 Colorguide Keychain Nakula	243
Gambar 4.184 Final design Keychain Nakula	244
Gambar 4.185 Mockup Keychain Nakula.....	245
Gambar 4.186 Sketsa Keychain Sadewa.....	245
Gambar 4.187 Guideline Keychain Sadewa	246
Gambar 4.188 Colorguide Keychain Sadewa	246
Gambar 4.189 Final design Keychain Sadewa	247
Gambar 4.190 Mockup Keychain Sadewa.....	248
Gambar 4.191 Sketsa sticker pack	248
Gambar 4.192 Guideline sticker pack	249
Gambar 4.193 Colorguide sticker pack.....	249
Gambar 4.194 Final design sticker pack	250
Gambar 4.195 Mockup sticker pack	251
Gambar 4.196 Sketsa labelbook.....	251
Gambar 4.197 Guideline labelbook	252

Gambar 4.198 Colorguide labelbook	252
Gambar 4.199 Final design labelbook	253
Gambar 4.200 Final design labelbook	254
Gambar 4.201 Sketsa masker kain	254
Gambar 4.202 Guideline masker kain.....	255
Gambar 4.203 Colorguide masker kain	255
Gambar 4.204 Final design masker kain.....	256
Gambar 4.205 Mockup masker kain	257
Gambar 4.206 Sketsa hand sanitizer	257
Gambar 4.207 Guideline hand sanitizer.....	258
Gambar 4.208 Colorguide hand sanitizer	258
Gambar 4.209 Final design hand sanitizer.....	259
Gambar 4.210 Mockup hand sanitizer	260
Gambar 4.211 Sketsa hand sanitizer	260
Gambar 4.212 Guideline hand sanitizer.....	261
Gambar 4.213 Colorguide hand sanitizer	261
Gambar 4.214 Final design hand sanitizer.....	262
Gambar 4.215 Mockup hand sanitizer	263
Gambar 4.216 Sketsa hand sanitizer	263
Gambar 4.217 Guideline hand sanitizer.....	264

Gambar 4.218 Colorguide hand sanitizer	264
Gambar 4.219 Final design hand sanitizer	265
Gambar 4.220 Mockup hand sanitizer	266
Gambar 4.221 Sketsa hand sanitizer	266
Gambar 4.222 Guideline hand sanitizer	267
Gambar 4.223 Colorguide hand sanitizer	267
Gambar 4.224 Final design hand sanitizer	268
Gambar 4.225 Mockup hand sanitizer	269
Gambar 4.226 Sketsa hand sanitizer	269
Gambar 4.227 Guideline hand sanitizer	270
Gambar 4.228 Colorguide hand sanitizer	270
Gambar 4.229 Final design hand sanitizer	271
Gambar 4.230 Mockup hand sanitizer	272
Gambar 4.231 Sketsa x-banner	272
Gambar 4.232 Guideline x-banner	273
Gambar 4.233 Guideline design x-banner	273
Gambar 4.234 Final design x-banner	274
Gambar 4.235 Mockup x-banner	275