

**PERANCANGAN KARAKTER PRABU SILIWANGI
DENGAN TEORI BRYAN TILLMAN**

¹Zaini Ramdhan, ²Muhammad Iskandar

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi no.1 Terusan Buahbatu, Dayeuhkolot, Bandung 40257

¹zainir@telkomuniversity.ac.id, ²iskandar@telkomuniversity.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian visualisasi karakter Prabu Siliwangi, bertujuan untuk memperkenalkan sosok karakter Prabu Siliwangi periode Prabu Jayadewata sebagai upaya pelestarian, pengkayaan budaya, tuntunan kehidupan dan pengenalan tokoh Prabu siliwangi kepada masyarakat Jawa Barat. Studi visual menggunakan metode penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan teori karakteristik dari Brian Tillman. Hal ini untuk menghasilkan desain karakter yang sesuai dengan ruh budaya Sunda. Ide yang diangkat tentu saja bersumber dari mitos *folklore* budaya Sunda, dengan hasil akhir perwujudan visual Prabu Siliwangi versi karakter animasi. Tahapan penelitian dimulai dengan penjarangan data, dilanjutkan dengan proses studi visual sebagai tahap desain, menuju tahap konsep dengan menggunakan beberapa referensi teknis pengkayaan. Sehingga menghasilkan karya desain karakter Prabu Siliwangi era moderen dengan ruang waktu yang berbeda.

Kata kunci: Cerita rakyat Sunda, Teori Brian Tillman, Perancangan karakter Prabu Siliwangi.

ABSTRACT

Research on the visualization of the character of Prabu Siliwangi, aims to introduce the character of Prabu Siliwangi in the Prabu Jayadewata period as an effort to preserve and introduce the character of Prabu Siliwangi to the Sundanese people. Visual studies use descriptive analysis research methods with the characteristic theory approach of Brian Tillman. This is to produce character designs that are in accordance with the spirit of Sundanese culture. The idea that was raised, of course, originated from the folklore myth of Sundanese culture, with the final result of the visual embodiment of Prabu Siliwangi's animated character version. The research stage began with data collection, followed by a visual study process as the design stage, leading to the concept stage using several technical references. So as to produce the modern era Prabu Siliwangi character design work with a different time space.

Keywords: Sundanese folklore, Brian Tillman theory, Design character of Prabu Siliwangi.

PENDAHULUAN

Sosok Prabu Siliwangi begitu melekat bagi warga Jawa Barat, khususnya bagi suku Sunda. Secara visual hal tersebut bisa terlihat dari penggunaan simbol-simbol maung yang diyakini merupakan jelmaan Prabu Siliwangi, secara spesifik adalah maung berwarna putih. Simbol ini dijadikan lambang dari kesatuan Kodam III Siliwangi, penanda wilayah, dan bahkan julukan Maung Bandung untuk Tim sepakbola Persib. Tentu saja hal ini merupakan bukti bahwa Siliwangi merupakan cerita yang telah menjadi simbol tuntunan dalam masyarakat Jawa Barat yang memberi gambaran akan kebijaksanaan, kekuatan, kerakyatan, serta kepahlawanan.

Bila ditelusuri menurut sejarah sosok mengenai Prabu Siliwangi bisa diungkap dengan bukti prasasti Batu Tulis yang ditemukan di Bogor. Situs tersebut berisi mengenai silsilah yang menyebutkan bahwa Sri Baduga Maharaja adalah anak dari raja Rahyang Niskala dan cucu dari Rahyang Niskala Wastu Kencana. Lebih lanjut disebutkan bahwa sang maharaja adalah raja agung dari dua daerah yang dipersatukan yaitu kerajaan Pakuan dan kerajaan Padjajaran. Prosesi penyatuan dua kerajaan ini dengan perkawinan antara sang maharaja dengan putri raja Pakuan yang bernama Ambetkasih.

Prasasti Batu Tulis juga menyebutkan bahwa prosesi pembangunan ibukota kerajaan yang baru hasil penyatuan ini

telah menerapkan konsep moderen dengan dibuatnya tembok serta lahan hutan sebagai daerah konservasi. Maka masa kedamaian dan kesejahteraan selama maharaja berkuasa menjadi masa keemasan sehingga melekat kuat dalam benak masyarakatnya.



Gambar 1. Prasasti Batu Tulis, bukti sejarah fisik mengenai sosok prabu Siliwangi Jayadewata.
Sumber: Wikipedia, akses tahun 2019

Prabu Siliwangi juga dikenal dengan sebutan lain Prabu Jayadewata yang merupakan nama kecil beliau. Beliau dinobatkan sebagai raja dua kali, pertama saat sebagai pewaris tahta kerajaan dari ayahnya sebagai raja Galuh (Kawali, Ciamis) dan kedua ketika menerima tahta kerajaan Sunda Pakuan yang dileburkan menjadi satu wilayah melalui perkawinan. Nama Siliwangi sendiri merupakan legenda tersendiri yang berasal dari kata “silih” dan “wawangi”. Hal ini merupakan sebuah ungkapan bahwa Prabu Jayadewata adalah titisan (silih) dari Prabu Wangi (Linggabuana) yang wafat

bersama seluruh pengikutnya saat perang Bubat.

Masa pemerintahan Prabu Siliwangi ini merupakan masa damai yang berlangsung cukup lama, mencakup wilayah hasil penggabungan yang cukup luas, bahkan dikatakan selama masa berkuasa Prabu Siliwangi tidak pernah menetapkan adanya pemungutan pajak atau bea bagi warganya. Sehingga akhirnya muncul simbol harimau putih sebagai ungkapan keberanian maharaja.

Visual harimau dipakai sebagai simbol kerajaan Pajajaran, menurut tokoh dari Sunda bernama Dadang Ibnu sekaligus orang yang dekat Otto Iskandardinata menyatakan hal sejarah Sunda yang otentik terkait dengan wacana simbol maung putih belum ada bukti yang dapat memperkuat hipotesa. Narasi yang ada lebih banyak berupa epos atau cerita secara turun temurun dari budaya bertutur yang kuat di Sunda. Keyakinan ini terkait dengan sifat-sifat Sri Baduga Maharaja yang berwibawa sebagai raja agung. Bahkan dalam beberapa legenda cerita yang beredar dituturkan bahwa sang prabu beserta pengikutnya pada akhir kekuasaannya menjelma menjadi harimau di wilayah sekitar hutan Sancang.

Lebih lanjut studi lambang/symbol Kerajaan Pajajaran jadi perdebatan yang cukup panjang dan banyak ragam versi dari para narasumber. Naskah Carita Parahyangan, Siksakanda Karesian, ataupun Wangsakerta yang ada sebagai sebuah tulisan naskah pun tidak memberi

gambaran tentang pemilihan simbolik harimau putih. Sehingga memang pada akhirnya yang bisa disimpulkan adalah simbol ini adalah hasil pemikiran sang maharaja sendiri.



Gambar 2. Penggambaran sosok dari sang Sri Baduga Maharaja Jayadewata (Prabu Siliwangi). Beliau juga memiliki banyak sebutan lain yang disematkan sebagai rasa hormat dari rakyatnya, a.l. Pamanah Rasa atau Mundinglaya Dikusuma.
Sumber: Wikipedia, akses tahun 2019

Kepercayaan tradisional masyarakat Jawa Barat, Sunda Wiwitan, menganggap tokoh Prabu Siliwangi adalah pemimpin terakhir sehingga dihormati hingga sampai saat ini masih ada tradisi yang dipercaya bersumber langsung dari ajaran beliau. Secara singkatnya Prabu Siliwangi adalah gambaran pemimpin ideal dari masyarakat Sunda dan diakui sebagai *karuhun*/leluhur para *menak* atau bangsawan Sunda. Gambaran yang sedemikian agungnya mengenai Prabu Siliwangi membuat peneliti mencoba untuk mengungkap ide gagasan visual bersumber dari narasi-narasi tersebut.

Narasi yang tersebar dikumpulkan dan dikelompokkan untuk kemudian dipelajari guna pemahaman karakter fisik yang sesuai untuk merancang bagaimana sosok karakter Prabu Jaya Dewata alias Prabu Siliwangi. Rancangan akan memunculkan tokoh yang sarat dengan unsur kepahlawanan sebagai representasi seorang Raja Sunda Pajajaran-Galuh yang bijaksana dan perkasa dalam media animasi dengan konsep fiksi dan latar belakang sejarah tetang kerajaan di era moderen. Guna memunculkan tokoh yang sarat kepahlawanan maka akan menggunakan teori dari Bryan Tillman. Dalam bukunya dijelaskan tahapan merancang tokoh karakter hasil olahan dari narasi tokoh masa lampau yang ditransformasi ke era moderen dengan melampaui durasi waktu yang berbeda.

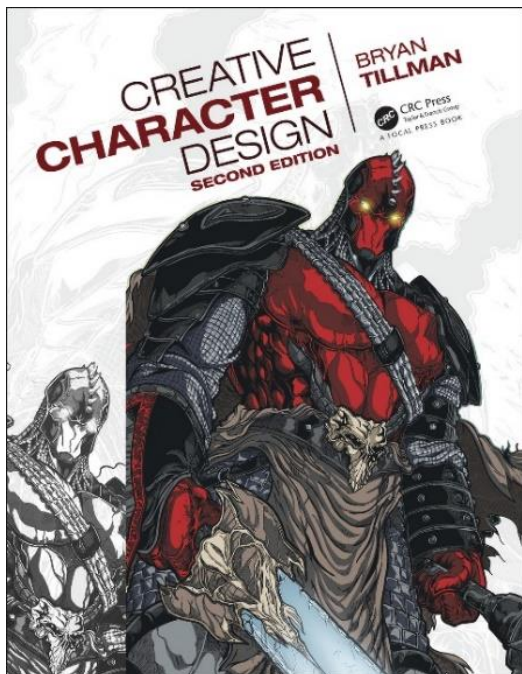
Peneliti akan membatasi masalah seputar narasi cerita rakyat Jawa Barat terhadap gambaran maharaja Prabu Siliwangi yang menjelma menjadi sosok manusia maung atau harimau (*ladoya*). Penjelmaan maung yang bertransformasi dalam wujud manusia gagah perkasa dan bijaksana sebagai gambaran dari sosok Prabu Jaya Dewata atau Pamanah Rasa alias Mundinglaya Dikusuma, atau nama lainnya yang lebih populer yaitu sebutan Prabu Siliwangi. Untuk itu dibutuhkan penggambaran karakter atau desain yang pas untuk menggambar sosok dari Prabu Siliwangi sebagai tokoh utama dalam cerita tentang mitos Prabu Siliwangi dengan ruang waktu yang berbeda dengan tetap santun tanpa meninggalkan sifatnya yang telah melekat.

METODOLOGI

Penelitian kualitatif ini dibuat dengan pendekatan analisis deskriptif berlatar belakang narasi yang melekat kuat di masyarakat Sunda dipadu pembelajaran terhadap beragam visual karakteristik yang muncul di media komik. Rujukan utama teori karakteristik adalah buku karya Bryan Tillman berjudul “Creative Character Design”. Bryan Tillman sendiri diakui sebagai animator ulung yang peduli pada sifat-sifat kepahlawanan karena latar belakangnya yang berasal dari keluarga militer. Masa kecil Tillman di Jerman (mengikuti dinas militer ayahnya) membuatnya hidupnya sangat mencintai tokoh-tokoh kepahlawanan, sebelum akhirnya kembali ke Amerika dan Tillman melanjutkan berkuliah seni di Amerika Serikat hingga gelar doktor dan akhirnya menjadi dosen di Norfolk State University. Bryan Tillman juga mendirikan studio komik bernama Kaiser Studio Production yang memproduksi animasi dan komik-komik bertemakan kepahlawanan.

Tillman menerbitkan buku mengenai *Creative Character Design* di tahun 2011 yang kemudian diterbitkan kembali di tahun 2019 ini dengan beberapa revisi tambahan. Revisi yang paling mendasar adalah mengenai teori dalam merancang karakter, pemahaman unsur-unsur dan aspek yang harus dipelajari sebelum memulai merancang karakter dan selama proses perancangannya. Sehingga hasil akhirnya bisa dinilai mana penggambaran karakter yang bisa dikatakan bagus dan tidak. Metode yang dikemukakan oleh

Tillman bisa dirangkum dalam lima tahapan, yaitu *Archetypes*, Naskah cerita, Originalitas, Bentuk dan Referensi.

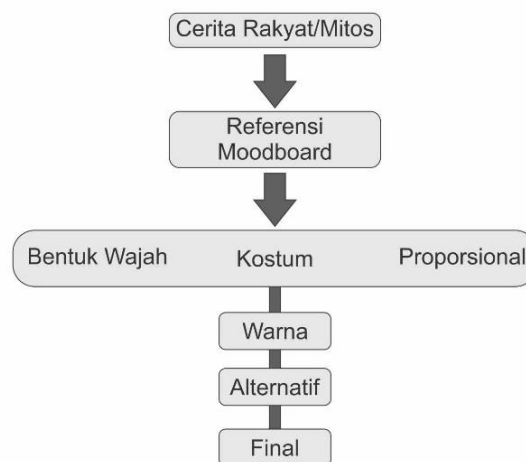


Gambar 3. Cover buku Bryan Tillman yang memberikan penggambaran tokoh pahlawan. Sumber: Scan dokumen pribadi, tahun 2019

Teori Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* menguraikan bahwa *Archetypes* adalah inti paling utama guna merancang visual sebuah penokohan karakter. *Archetypes* disini bisa diartikan penggambaran *personality*, atau sifat-sifat personal yang hendak dilekatkan ke wujud rancangan. Sifat ini hendaknya dipilih melalui pertimbangan yang matang sesuai dengan kesan yang akan diungkapkan, sebab karakter ini akan senantiasa melekat kedalam tokoh tersebut. “Karakter akan mempunyai peran dalam menyampaikan cerita”. Maka dari itu setiap karakter hendaknya dirancang sedemikian rupa agar bisa memperkuat cerita. Tanpa ada karakter

dalam cerita sebuah animasi tidak bisa tersampaikan kepada *target audience*. Sifat-sifat yang tertuang dalam narasi acuan harus muncul dengan sendirinya dalam rancangan karakter akhir. Penonton yang melihat paling tidak akan memiliki kesan yang hampir seragam akan sifat yang dimunculkan secara visual.

Langkah awal metode Bryan Tillman ini adalah dimaksudkan bagi perancang untuk dapat berpikir secara berbeda dan variatif sehingga karakter yang diciptakan tidak pernah stagnan. Dari teori ini maka peneliti membuat bagan pola kerja yang sesuai dengan metode Tillman, sebagai berikut:



Gambar 4. Bagan pola kerja dalam studi merancang karakter kepahlawanan, hasil adopsi teori kerja menurut Bryan Tillman. Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019

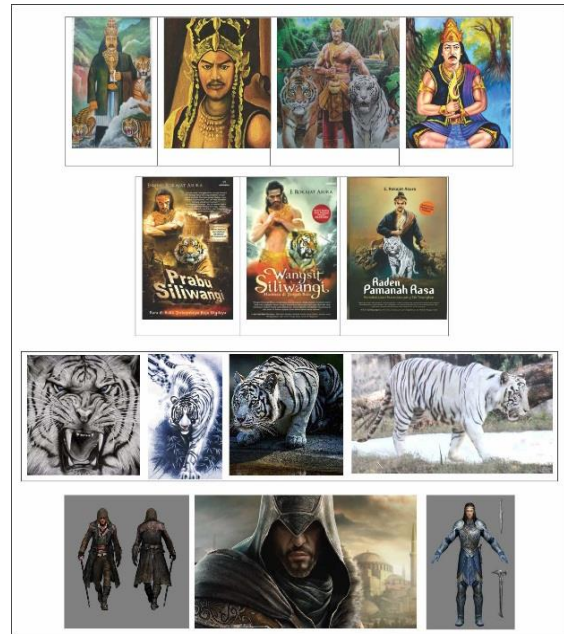
Bagan ini akan mempermudah dalam proses perancangan untuk mewujudkan penokohan Prabu Siliwangi yang sesuai karakteristik telah melekat di orang-orang Sunda. Tillman menuliskan “*the character is Always in Service to the story*”, yang maksudnya keduanya tidak terpisahkan.

ANALISIS

Ilustrasi sebagai media penyampai pesan bisa mengandung banyak sekali interpretasi dari tiap pemirsanya. Unsur visual senantiasa memberikan harapan akan adanya pemahaman baru, baik secara teknis pembuatan ataupun ragam corak yang digunakan. Begitu juga dengan upaya penggambaran karakter, entah ditujukan sebagai ilustrasi buku, komik, atau lainnya, seringkali akan muncul wujud pemahaman yang lain. Satu hal yang tidak bisa tergantikan adalah kekuatan narasi penyerta dari wujud visual yang ditampilkan. Hal ini bisa menjadi bukti bahwa referensi awal dari sebuah visual harus berupa narasi yang terdokumentasikan dengan baik untuk dijadikan rujukan.

Bryan Tillman mengungkapkan secara gamblang pembeda karya ilustrasi yang termasuk baik tentu saja latar belakang narasi cerita yang melandasinya. Oleh karena itu peneliti selain membaca cerita tentang legenda Prabu Siliwangi, menonton cerita dan film yang terkait dengan Prabu Siliwangi, juga membuat *moodboard*. *Moodboard* adalah papan panduan yang berisi referensi kerja untuk memandu jalannya pembuatan rancangan visual. Referensi dikumpulkan dalam bentuk paparan gambar yang sudah terpilih dan sesuai dengan konsep yang akan dirancang. Dalam hal ini perlu kejelian dari perancang kearah mana konsep akan di mulai, apalagi mengingat kaitannya dengan masyarakat tertentu,

maka bisa berdampak pada rancangan akhirnya.



Gambar 5. Referensi visual dan moodboard.
Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019

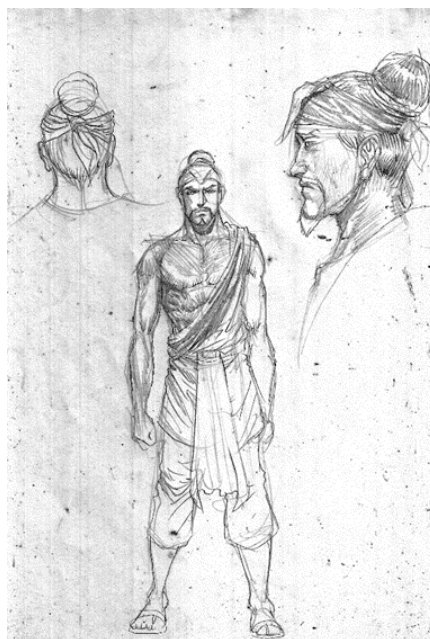
Moodboard sebagai panduan akhirnya memperlihatkan penggunaan gaya/style yang sebaiknya digunakan. Dari gambar 5 bisa terlihat bahwa ada lebih banyak referensi yang muncul mengacu pada gaya realis. Obyek yang didapatkan selama masa pengumpulan data, dokumentasi data dan pemilahan data menemukan kesimpulan bahwa Prabu Siliwangi senantiasa digambarkan sebagai sosok yang gagah nan berwibawa. Orang Sunda menonjolkan hal tersebut dengan raut wajahnya yang berbentuk oval, berkesan serius dengan alis mata dan kumis yang tebal dan hitam. Sehingga dalam hal ini perancang juga akan mengacu gaya/style yang kurang lebih sama. Perancangan karakter dari Prabu Siliwangi adalah dengan gaya semi realis.

Gaya semi realis disini maksudnya perancangan karakter Prabu Siliwangi akan berusaha dibuat sesuai dengan keadaan proporsi dan anatomi yang sesuai dengan referensi yang ada. Gaya semi realis dipilih berdasarkan tingkat penerimaan dari pemirsa yang lebih luas. Gaya ini telah banyak digunakan berbagai kalangan untuk terutama menggaet pasar pemirsa dari kalangan muda. Sebagai contoh gaya ini digunakan dalam buku cerita bergambar berjudul “Rampokan Jawa Selebes” karya Peter van Dogen yang dibuat tahun 1997. Hingga saat ini buku cerita bergambar tersebut masih eksis dan menjadi legendaris.

Penentuan gaya dilanjutkan dengan pemilihan bentuk (shape). Menurut teori Tillman, bentuk ini akan mengungkapkan khasanah unik dari tokoh karakter yang dibuat. Akan ada kesan tertentu yang dimunculkan melalui pemilihan bentuk yang sesuai. Menyesuaikan narasi tentang Prabu Siliwangi maka bentuk yang akan dipakai dalam perancangan ini dengan menggunakan bentuk kotak sebagai kesan kuat dan maskulin/gagah dan kuat. Kesan kotak disini bukan berarti bersudut atau benar-benar berbentuk persegi, tetapi mengesankan seperti persegi yang akan membangun nilai kekuatan.

Bentuk persegi yang menonjolkan nilai kekuatan dalam visual bisa dilihat pada gambar 6, eksplorasi proporsi Prabu Siliwangi. Terlihat bahwa paras dan bentuk muka Prabu Siliwangi cenderung persegi dengan dada yang bidang menonjolkan kekuatan beliau walau

secara keseluruhan masih menampilkan kesederhanaan beliau. Terlihat bahwa unsur persegi dieksplorasi sejalan dengan narasi beliau yang kuat tetapi tetap dekat dengan rakyatnya.



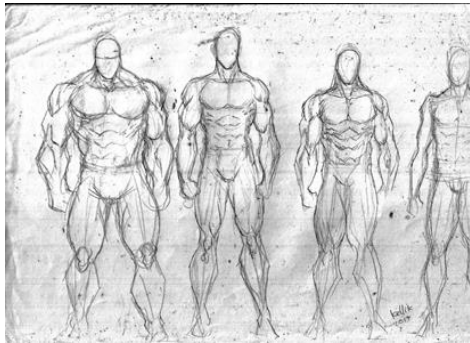
Gambar 6. Eksplorasi sketsa proporsi Prabu Siliwangi berdasarkan moodboard.
Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019

Pada gambar 6 dan 7 peneliti membuat karya sketsa awal berdasarkan imaji yang tersirat dari naskah cerita yang terkumpul dengan kata kunci Prabu Siliwangi dalam kesederhanaan tetapi tetap terlihat tegas dan kokoh sebagai seorang pemimpin. Penggambaran awal ini fokusnya pada pembentukan raut wajah yang sesuai dengan karakter orang Sunda. Sedangkan penggambaran kostum menunjukkan kekuatan rentang waktu yang saat itu tentu saja masyarakat masih menganut kepercayaan Hindu. Agama Islam sudah mulai masuk ke tanah air tetapi lebih banyak di daerah pesisir Utara, seperti di Cirebon dan Sunda Kelapa.

kalatanda

Volume 2 Nomor 1 – Juni 2020

Proses sketsa merupakan bagian terpenting sebagai landasan ide dalam eksplorasi dari proses perancangan karakter sehingga bisa menghasilkan rangkaian tahapan penciptaan secara mendetail yang orisinal. Proses sketsa ini dalam teori Tillman akan menghasilkan beragam interpretasi, sehingga peneliti wajib mematuhi ide pokok yang termaktub dalam narasi cerita yang ada. Paling penting adalah narasi yang menjadi bagian unsur pembentuk dari karakter yang hendak diciptakan.



Gambar 7. Sketsa anatomi tubuh dan penggambaran ideal untuk Prabu Siliwangi.



Gambar 8. Sketsa wajah Prabu Siliwangi yang bertransformasi dari sosok maung.
Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019



Gambar 9. Sketsa studi pembentukan karakter maung yang diwujudkan dengan memadukan anatomi harimau putih dan manusia.

Pada gambar 8 peneliti membuat karya dengan berfokus pada kekuatan garis kuat yang menyertai perubahan raut wajah sang prabu saat melakukan transformasi dari sosok maung dan/ menjadi manusia. Kekuatan maung ini tentu saja tidak bisa ditanggalkan dari cerita yang menyangkut sosok Prabu Siliwangi. Seperti sekeping uang logam maka keduanya adalah satu kesatuan yang mewujud menjadi satu sosok pemimpin tangguh panutan orang Sunda. Sehingga terbentuklah tokoh super seperti yang digambarkan pada gambar 9 dan 10, dimana sosok maung berwujud tubuh manusia dengan kekuatan yang berlipat dari manusia biasa untuk menjadi penjaga keadilan dan penegak kebenaran.



Gambar 10. Hasil akhir sketsa Prabu Siliwangi dalam wujudnya sebagai Maung Siliwangi.

Setelah proses sketsa hasil visualisasi dari data-data yang terkumpul, maka tahapan selanjutnya dilakukan analisis data untuk menemukan kesesuaian unsur warna yang kemungkinan besar pada jaman tersebut digunakan. Warna sesuai dengan data yang terkumpul pada saat itu hanya menggunakan bahan pewarna dari penggunaan bahan alamiah yang terdapat di sekitar terutama dari unsur tumbuhan, seperti kayu secang yang menghasilkan warna kemerahan, dedaunan yang menghasilkan warna kehijauan dan kulit kayu untuk warna kecoklatan. Selain warna-warna tersebut banyak warna lain yang bermunculan terutama di wilayah pesisir yang mempunyai potensi alam yang lebih beragam.

Penempatan warna nantinya akan berperan banyak saat sudah masuk dalam rangkaian cerita, tetapi paling awal tentu saja adalah untuk diaplikasikan pada kostum Prabu Siliwangi. Warna pada kostum ini akan turut menentukan karakteristik yang muncul. Melalui warna juga akan memberikan dampak terutama mengenai status sosial. Pemirsa tentu saja terutama masyarakat Sunda akan mendapatkan kesamaan persepsi jika dihadapkan dengan kekuatan warna. Warna bagi orang Sunda adalah sesuatu yang berciri sangat spesifik, hal ini bisa terlihat dari produk-produk terkini yang beredar di masyarakat Jawa Barat; contoh Djarum Coklat, Sampurna Hijau, Biru Persib, dsb. Kekuatan warna menjadi nilai tersendiri yang dipelajari secara spesifik dalam penelitian ini. Pemahamannya harus sejalan dengan narasi yang ada.

Proses akhir akan berwujud pada apa yang disebut sebagai *final artwork*, hasil akhir perancangan berupa satu bentuk yang menggambarkan pose atau gesture yang minimal mewakili dari karakteristik tokoh yang sedang dirancang, yaitu Prabu Jaya Dewata atau Prabu Siliwangi.



Gambar 11. Hasil akhir sketsa dari sosok Prabu Jaya Dewata (Siliwangi) dalam wujudnya sebagai Maung Siliwangi dengan latar waktu masa kini.
Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019

Hasil perancangan akhir yang terlihat pada sketsa gambar 11 bisa dikatakan telah sesuai dengan data yang didapatkan melalui observasi berbagai media dan literatur. Karakter ini kemudian akan dihidupkan didalam media animasi dengan latar belakang masa lalu yang bertransformasi ke era modern. Tujuan perancangan untuk memberikan edukasi kepada remaja di Jawa Barat mengenai supremasi Siliwangi sebagai gelar untuk seorang pemimpin yang adil bijaksana sehingga layak menjadi panutan.



Gambar 12. Hasil akhir sketsa yang telah diberi pewarnaan untuk dijadikan proyeksi animasi.
Sumber: Dokumen pribadi, tahun 2019

KESIMPULAN

Cerita fiksi sejarah tentang tokoh yang ada di nusantara mempunyai potensi untuk bisa diangkat dalam dunia industri kreatif. Ada ratusan narasi dari cerita rakyat tanah air dengan ribuan tokoh yang bisa dijadikan sumber ide penciptaan. Selain untuk sarana edukasi, dengan mengangkat konten-konten lokal maka karya ini akan bisa menjadi sarana pelestarian budaya lintas generasi. Media yang akan digunakan mempertimbangkan dari pangsa pasar tujuan. Potensi narasi kekayaan daerah ini bisa dikaji dengan

beragam teori pendukung yang dianggap sesuai untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai.

Maka penelitian dengan hasil akhir penciptaan karya yang mengangkat karakter Prabu Jaya Dewata dengan pendekatan teori Bryan Tillman ini menjadi bukti keberadaan kebudayaan lokal daerah bisa menjadi sumber ide kekayaan daya cipta. Pelaku industri kreatif semestinya tidak akan kehabisan amunisi dalam proses berkarya, terlebih situasi industri sudah sangat mendukung. Industri animasi di Indonesia punya potensi yang bagus untuk digarap dengan muatan lokal. Kesenambungan pemikiran yang memadukan kedua unsur ini juga membuktikan bahwa proses adaptasi dari khasanah cerita rakyat bisa mewujudkan.

Kekuatan hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teori atau pendekatan secara ilmiah sangat berpengaruh dalam memberikan hasil yang sesuai. Landasan ilmiah menjadi poin penting dalam proses penciptaan, terlebih untuk ide yang bersumber dari narasi cerita rakyat (folklore). Seringkali pencermatan hal ini yang kurang diperhatikan oleh banyak praktisi, maka dari itu perlu dibangun ruang kolaborasi yang melibatkan beberapa unsur guna mengungkap kekayaan lokal bangsa kita menjadi karya penciptaan yang bisa mendukung industri kreatif tanah air.

KEPUSTAKAAN

- Asura, E. Rokajat. 2016. *Raden Pamanah Rasa*. Penerbit Imania (Pustaka Iman): Tangerang Selatan
- Barthes, R. 1956. *Mitologi*. Kreasi Wacana: Jakarta
- Campbell, Joseph. 1988. *The Power of Myth*. New York: Anchor Book.
- Danasasmita, Saleh. 2014. *Melacak sejarah Pakuan Pajajaran dan Prabu Siliwangi*. Kiblat Buku Utama: Bandung
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Penerbit Kanisius: Yogyakarta
- Isnendes, C. Retty. 2005. *Semiotika Siliwangi pada masyarakat Sunda*. Jurnal FPBS UPI Bandung Vol.5 no.2 Oktober 2005
- Leach, Maria and Fried Jerome. 1960. *Standard Dictionary of Folklore, Mithology and Legend*. New York: Funk & Wagnalls Co.
- Muhsin, Mumuh Z. 2011. Eksistensi Kerajaan Pajajaran dan Prabu Siliwangi. *Makalah ilmiah dalam Seminar Prodi Ilmu Sejarah*. Fakultas Sastra, Universitas Padjajaran: Jatinangor.
- Oliver, Charles. 2012. *Anatomy and Perspective: The fundamentals of Figure Drawing*. Dover Publications
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Elsevier Inc.: UK.
- Tillman, Bryan. 2019. *Creative Character Design, 2nd edition*. CRC Press: Taylor and Francis Group
- White ,Tony. 2004. *How to make Animated Films*. Jalasutra: Yogyakarta
- https://id.wikipedia.org/wiki/Sri_Baduga_Maharaja#Arti_nama_Siliwangi
<https://tribunnewss.github.io/tulisan/post/biografi-prabu-siliwangi/>