

# **REDESAIN KARAKTER HANUMAN DALAM BENTUK POPULER SEBAGAI PENGAYAAN KERAGAMAN DALAM PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN DAN TRADISI**

Vinsensius Wahyu Jatmiko Wibisono  
331610017

## **ABSTRAK**

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi, maka semakin banyak hal yang dikembangkan para pegiat industri dalam hal apapun. Oleh karena itu budaya-budaya tradisional menjadi sedikit dikenal oleh masyarakat khususnya masyarakat milenial. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali folklor Ramayana, karena masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui cerita ini dalam tingkat lapisan umur sekolah sampai dewasa (usia 15 sampai 30 tahun). Oleh karena itu, perancangan ini dibuat untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang folklor Ramayana di Indonesia. Cara pengenalan kembali dengan menggunakan media buku *artbook*. Eksekusi *artbook* ini dikerjakan dengan proses digital melalui perangkat komputer. Perancangan *artbook* Redesain Karakter Hanuman ini diharapkan dapat menjadi pengingat kembali akan cerita yang sudah jarang diceritakan pada zaman sekarang ini serta dapat menjadi solusi untuk pengajaran menggunakan media *artbook* dalam kegiatan bercerita dimanapun. Redesain karakter dalam perancangan *artbook* ini menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari observasi dan studi kepustakaan dimana akan menambah nilai sendiri karena dibuat dalam bentuk populer dengan mengusung tema klasik namun tetap modern. Tujuan dari redesain karakter juga sebagai pengayaan keragaman dalam pengembangan budaya dan tradisi di Indonesia.

**Kata Kunci:** *Art Book*, Redesain, Karakter, Folklor.

# **REDESIGN CHARACTERS OF HANUMAN IN POPULAR FORMS AS THE ENHANCEMENT OF DIVERSITY IN THE DEVELOPMENT OF CULTURE AND TRADITION**

Vinsensius Wahyu Jatmiko Wibisono  
331610017

## **ABSTRACT**

The development of time and technology have led to many things that can be developed by industrial activists in any case. Therefore traditional cultures have become little known to the public, especially millennial society. This study aims to reintroduce the Ramayana folklore, because there are many people at school-age to adults (with the age range of 15 to 30 years) who still do not know about this story. Therefore, this project was made with purpose to reintroduce the folklore of Ramayana to the people in Indonesia. The author reintroduces the characters by using artbook as the medium. The execution of this artbook is done by digital process through a computer device. This Art Book project about the redesign of Hanuman Characters is expected to be a reminder of the folklore that is rarely told today and as a solution for certain teaching strategies using artbook as the medium in any storytelling activity. The redesign of this artbook use qualitative method consisting of observation and study of literature which will add value to itself because its made in popular form by carrying out classic themes but still modern. The purpose of this project is also to make this character's redesign as an enrichment of diversity in the process of culture and traditions development.

**Keywords:** Art Book, Redesign, Character, Folklore.