

PERANCANGAN ASET VISUAL BUMPER DAN LOOPING PADA ACARA ANUGERAH PENYIARAN KPID JAWA TENGAH TAHUN 2022

Qonita Aristawati¹, Bernardus Andang P. Adiwibawa²

^{1,2} Program Studi DKV-S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
e-mail: ¹ 114201903129@mhs.dinus.ac.id, ² andangprast@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 3 Juli 2023

Disetujui : 2 September 2023

Kata Kunci :

ilustrasi, bumper, looping,
anugerah penyiaran, KPID

ABSTRAK

Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 adalah bentuk apresiasi atau penghargaan yang diberikan kepada program siaran televisi dan radio yang memiliki kualitas terbaik dan berkualitas di Jawa Tengah pada tahun 2022. Salah satu upaya menghadirkan daya tarik dalam perhelatan tersebut adalah perancangan bumper dan looping. Pada penelitian untuk perancangan aset ilustratif bumper dan looping ini menggunakan metode kualitatif, melalui wawancara, observasi dan secara tidak langsung dalam bentuk kajian dokumentasi dengan menggunakan analisis data 5W+1H. Metode berkarya perancangan ini menggunakan peta-jalan design Bryan Lawson. Proses pembuatan karya pada perancangan ini menggunakan teknik ilustrasi digital menggunakan software Procreate pada device ipad dan finishing dengan software Adobe Illustrator. Hasil dari perancangan aset ilustratif bumper dan looping ini dipublikasi dalam bentuk pameran proyek studi pada 12-14 April 2023.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 2, 2023

Accepted : September 2, 2023

Keywords:

illustration, bumper, looping,
broadcasting award, KPID

ABSTRACT

The 2022 KPID Central Java Broadcasting Award is an appreciation award given to television and radio broadcast programs for their excellent quality in Central Java in 2022. One of the efforts to bring attraction to this event is the design of bumpers and looping. This research for designing illustrative bumper and looping assets used qualitative methods through interviews, observation, and documentation studies using 5W+1H data analysis. This design uses the Bryan Lawson's Design road-map. The process of creating the work in this design uses digital illustration techniques using Procreate software on an iPad device and finishing with Adobe Illustrator software. The results of designing illustrative bumper and looping assets have been published at the study project exhibition on April 12th-14th, 2023.

1. PENDAHULUAN

Anugerah Penyiaran KPID Jateng adalah ajang tahunan yang diselenggarakan oleh Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Provinsi Jawa Tengah (KPID Jateng) untuk memberikan apresiasi kepada Lembaga Penyiaran (LP) telah memiliki izin bersiaran (IPP dan ISR) di wilayah Jawa Tengah. Apresiasi ini diberikat atas kinerja LP dalam mewujudkan siaran yang sehat, baik, dan berkualitas (KPID Provinsi Jawa Tengah, 2022). Dalam pernyataan pressnya, Ketua Panitia Anugerah Penyiaran KPID Jateng, Asih Budiastuti, S.H., C.N mengatakan bahwa anugerah ini merupakan hajat penyiaran bersama di Jateng dan telah konsisten setiap tahun sejak 2010 (Admin Konten, 2022).

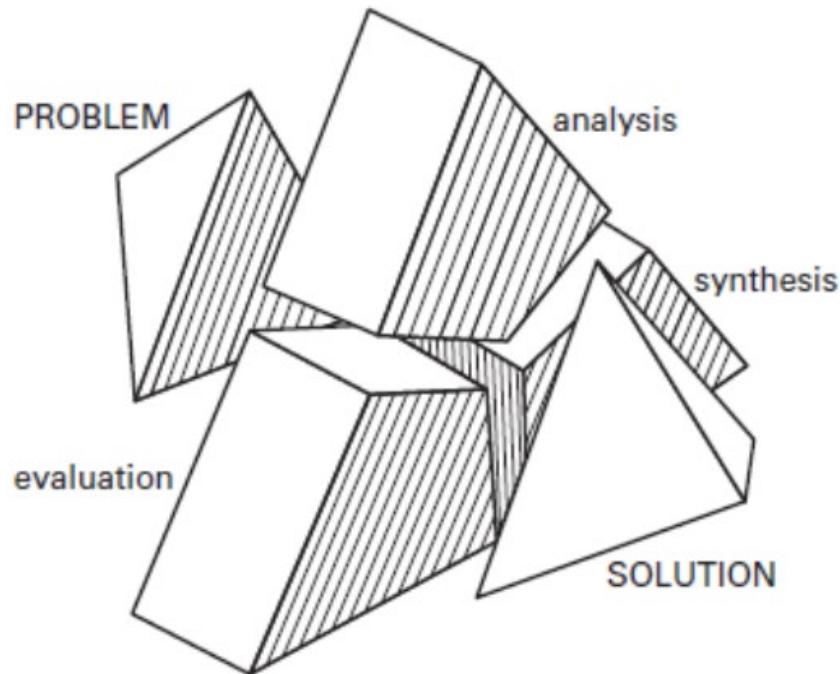
Pandemi Covid 19 sempat menjeda perhelatan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah. Perhelatan ini kemudian kembali digelar pada tahun 2021 di Solo. Malam Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2021 yang diselenggarakan di Studio TATV ini mengambil tema *Mendorong Kebangkitan Perekonomian Jawa Tengah Melalui Penyiaran* (Danan, 2021). Pada tahun 2022, Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah diselenggarakan di Semarang. Tempat pelaksanaan malam penganugerahan adalah Aula gedung E lantai 3 Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Semarang. Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah. Tahun 2022 ini Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah mengambil tema *Tumbuh Bersama Menuju Transformasi Penyiaran Digital* (Admin Konten, 2022).

Tema dan *venue* malam penganugerahan yang berbeda, menuntut perubahan dalam berbagai fitur pendukung acara; salah satunya adalah desain *bumper* dan *looping* yang digunakan mendukung tata panggung acara. *Opening Bumper*, lengkapnya *Opening Bumper Break* (OBB) atau populer disebut *bumper* saja, merupakan suatu bentuk visual multimedia sebagai transisi yang berada pada awal sebuah program, sebelum masuk iklan, atau bagian akhir pada sebuah program. Mengutip Algiffari dan Priyatmanto, Sembiring dkk., mengatakan bahwa merupakan animasi grafis yang berisi identitas suatu program yang biasanya berdurasi 15-30 detik (Sembiring et al., 2021). Sementara *looping*, menurut Khoirul dan Anwariningsih, adalah teknik yang digunakan untuk memainkan karya, audio maupun video, secara otomatis terus menerus meskipun durasi sebenarnya sudah habis (Anwar & Anwariningsih, 2021).

Sebagaimana telah disinggung bahwa perbedaan tema dan *venue* malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah membutuhkan fitur dukungan acara yang berbeda, maka dalam pelaksanaan di tahun 2022 ini, rancangan *bumper* dan *looping* juga berbeda. Oleh karena itu, aset-aset visual terkait dengan *bumper* dan *looping* perlu dirancang dan disesuaikan dengan identitas *venue* dan tema acara pada tahun ini. Masalah inilah yang menjadi fokus dalam penelitian untuk perancangan ini. Penelitian ini dibatasi pada kebutuhan-kebutuhan untuk perancangan aset-aset visual *bumper* dan *looping*, yang kemudian akan dikembangkan menjadi bagian dari rancangan bumper dan looping pada acara malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022.

2. METODE

Penelitian ini, mengutip Rizkiana dan Adiwibawa, adalah penelitian untuk desain, sebagaimana dimaksudkan oleh Frankel, L. dan Racine, M (Rizkiana & Adiwibawa, 2021). Penelitian pada wilayah ini tujuannya adalah menyediakan informasi, kemungkinan-kemungkinan dampak dan data yang dapat dipakai oleh desainer untuk mencapai hasil akhir dalam proyek desainnya. Secara metodologis, sebangun dengan metode desain Bryan Lawson yang digambarkan dalam bagan di bawah ini (Lawson, 2006).



Gambar 1: Peta Jalan Proses Desain
Sumber : Lawson, 2005

Mengikuti Lawson, sebagaimana dikutip Setyanto dan Adiwibawa (Setyanto & Adiwibawa, 2019), langkah-langkah penelitian untuk desain aset-aset visual *bumper* dan *looping* yang dilakukan ini adalah sebagai berikut; *pertama*, melakukan pemahaman atas ajang Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah. Data pada umumnya diperoleh melalui kajian kepustakaan dan wawancara dengan produser program di PT. TVKU, televisi kampus Universitas Dian Nuswantoro, selaku pelaksana malam penganugerahan. Langkah *kedua* adalah mengelaborasi kebutuhan untuk perancangan antara lain; referensi atau acuan visual, observasi ruang, media dan proses kreatif tim penyelenggara, dan telah atas dokumen-dokumen, terutama terkait dengan visual, penyelenggaraan tahun-tahun sebelumnya. Sebagai langkah terakhir adalah mengembangkan aset-aset visual *bumper* dan *looping* dengan bantuan perangkat lunak *Procreate*TM dan *Adobe Illustrator*TM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022

Secara tematik, Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 dapat dikatakan merupakan kelanjutan dari ajang yang sama di tahun 2021. Hal ini nampaknya merupakan respon terhadap situasi pandemi Covid 19. Pada tahun 2021 yang diselenggarakan di Surakarta, tema Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah ditekankan pada kebangkitan ekonomi; sementara pada tahun 2022 ditautkan dengan pertumbuhan ekonomi.

Terdapat delapan kategori penghargaan pada ajang Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah pada penyelenggaraan tahun 2021 dan 2022. *Pertama* adalah Iklan Layanan Masyarakat (ILM) versi Radio Terbaik; *kedua* ILM versi Televisi Terbaik. Kategori *ketiga* adalah penghargaan untuk Kelembagaan Radio Swasta Terbaik; *keempat*, penghargaan untuk Kelembagaan Televisi Swasta Terbaik; *kelima* penghargaan untuk Kelembagaan Radio Komunitas Terbaik dan *keenam* penghargaan untuk Kelembagaan Radio Siaran Publik Terbaik. *Ketujuh*, penghargaan Lifetime Achievement dan *kedelapan* penghargaan atas Kepedulian Siaran Kearifan.

Pada perhelatan malam penghargaan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2021, tampilan visual *bumper* dan *looping* pada background tata panggung bernuansa wayang kulit; tangkapan layar siaran *kompasTV* di bawah ini menunjukkan hal tersebut (Tim Liputan KompasTV Solo, 2021).



Gambar 2: Tangkap layar siaran KompasTV yang ditayangkan melalui youtube.com
Sumber: <https://www.youtube.com/@kompastv>

Durasi penyelenggaraan acara malam penghargaan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2019 adalah 1 jam 50 menit. Durasi ini dimulai saat *host* atau pembawa acara menyambut para pengunjung/ peserta malam penghargaan, dan diakhiri dengan penampilan musik penutup. Pada malam penganugerahan setelah pandemi di tahun 2021, pelaksanaan malam penganugerahan kurang lebih sama. Acara malam penghargaan 2021 dimulai dengan penyambutan pengunjung/ peserta oleh *host* atau pembawa acara, pada pukul 19.00 WIB dan diakhiri pada pukul 20.55 dengan penampilan musik penutup. Dari informasi ini, direncanakan pelaksanaan tahun 2022 dirancang dengan durasi yang sama.

3.2 Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro

Penyelenggaraan malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah 2022 ditangani oleh KPID Jawa Tengah dengan menggandeng PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro (TVKu). Oleh karena itu, penyelenggaraan dilaksanakan di Aula gedung E lantai 3 Udinus Semarang.

Wawancara dengan tim redaksi TVKu dan observasi di lapangan menunjukkan bahwa ada beberapa tahap yang biasa dilewati dalam melaksanakan sebuah acara sekelas malam penganugerahan ini. *Pertama*, adalah brief dari produser program yang diberikan melalui meeting bersama. Brief ini diperoleh dari beberapa kali diskusi antara KPID Jawa Tengah dengan TVKu. *Kedua*, setelah *production brief* didapatkan kemudian dibagikan sesuai bidang dalam tim produksi. Riset sederhana untuk pembuatan konten menjadi langkah *ketiga*.

Keempat, eksekusi produksi sesuai dengan *production brief* didukung dengan perangkat keras dan perangkat lunak untuk optimalisasi hasil. Hasil perancangan atau eksekusi konten di asistensikan kepada produser, untuk dilakukan *review* sesuai poin-poin pada *production brief*. Eksekusi seluruh pelaksanaan *production brief* kemudian dilaporkan dan dibahas bersama produser program sesuai *deadline* yang telah ditentukan.

3.3 Referensi Visual untuk Aset Visual *Bumper* dan *Looping* tahun 2022

Wayang, dalam hal ini wayang kulit atau wayang purwa menjadi referensi visual utama. Pemilihan wayang kulit ini didasarkan pada beberapa hal. *Pertama*, asumsi bahwa wayang kulit adalah salah satu bentuk produk budaya Jawa Tengah; propinsi di mana KPID selaku penyelenggara ajang anugerah penyiaran ini berada. *Kedua*, wayang pada hakekatnya adalah bentuk seni pertunjukkan. Mengutip dari Yasasusastra, J.S., Haryadi dkk., mengatakan bahwa wayang adalah seni pertunjukkan menggunakan boneka dari kulit hewan yang dimainkan oleh dalang di masyarakat Jawa pada sebuah panggung yang disorot oleh cahaya di mana bayangan boneka ditangkap layar (T. Haryadi et al., 2013). *Ketiga*, wayang dikenal tidak hanya di Tingkat lokal maupun nasional, tetapi juga di kalangan Masyarakat internasional. Wayang telah mendapat pengakuan dan apresiasi di tingkat internasional sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (T. H. Haryadi & Khamadi, 2015).

Terkait dengan tampilan visual, wayang kulit dapat digolongkan menjadi beberapa gaya atau gagrak, yang terkenal dan populer adalah gagrak Yogyakarta dan Surakarta. Gagrak Surakarta memiliki ciri antara lain ukurannya yang lebih tinggi satu *palemaman* dibanding ukuran wayang kulit gagrak lain, seperti wayang kulit gagrak Yogyakarta, Banyumas, Cirebon, Jawa Timur (Syahida et al., 2020). Wayang kulit gagrak Surakarta juga tampilan visualnya yang lebih ramping dan panjang. Gambar 3 menampilkan perbandingan wayang kulit gagrak Surakarta dan Yogyakarta.



Gambar 3: Perbandingan ukuran wayang kulit antara gagrak Surakarta (kanan) dan Yogyakarta (kiri)
Sumber: <https://pedomantangerang.pikiran-rakyat.com>

Sementara itu, dari referensi beberapa malam penganugerahan yang sudah dilaksanakan, nampak bahwa nuansa monokroma coklat ke arah kuning emas menjadi citra merek yang ditetapkan. Belum ada penjelasan resmi dari KPID Jawa Tengah untuk itu, tetapi bisa persepsikan bahwa nuansa monokroma tersebut merupakan warna yang identik dengan budaya Jawa (Hasyim & Syarif, 2018). Hasyim dan Syarif menyebutkan bahwa warna kuning/ emas bermakna keluhuran, ketuhanan, kemuliaan kemakmuran dan ketenteraman. Warna ini sering digunakan dalam perayaan adat Jawa atau upacara selamat yang tampil misalnya pada nasi kuning sebagai bagian dari sesaji. Selain itu kuning atau emas merupakan simbol pengharapan akan keselamatan dari Tuhan yang Maha Kuasa (Hasyim & Syarif, 2018).

Untuk kepentingan perancangan aset visual bumper dan looping di acara malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022, nuansa warna monokroma coklat dan kuning tetap dipertahankan. Pertimbangannya adalah bahwa konsistensi dari kegiatan yang sama pasca pandemi Covid 19 dan sinambungnya tema perlu dijaga, selain alasan filosofis mengenai warna seperti disebutkan sebelumnya.



Gambar 4: Nuansa warna monokroma coklat dan kuning pada bumper (atas) dan looping (bawah) di perhelatan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah 2021

Sumber: <https://www.youtube.com/@kompastv>

Referensi lain yang menggambarkan Jawa Tengah dan menjadi ikonik adalah Candi Borobudur. Begitu ikoniknya Candi Borobudur ini, hingga banyak lembaga negara dan pelayanan publik menggunakannya sebagai referensi visual untuk identitas, misalnya identitas Kepolisian RI Daerah Jawa Tengah, identitas Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, identitas Pramuka Kwartir Daerah Jawa Tengah, dll. Dari Candi Borobudur, bagian yang paling sering diacu adalah bagian stupa candi; baik itu stupa besar di puncak candi maupun stupa kecil di sekitar stupa besar.



Gambar 5: Lambang-lambang lembaga penting di Provinsi Jawa Tengah yang menggunakan ikon Candi Borobudur
Sumber: pengolahan pribadi peneliti

Terdapat satu aset visual yang dirancang sebagai ciri khas atau simbol Kota Semarang, selaku tempat penyelenggaraan acara. Karakter yang diambil sebagai referensi adalah *Warak Ngendog*. Binatang mitologis ini adalah karakter khas Kota Semarang. *Warak Ngendog* adalah binatang fiktif-mitologis (Adiwibawa & Prabowo, 2018) simbol toleransi kebudayaan yang tampil dalam bagian-bagian tubuhnya yang merupakan gabungan antara Naga (Cina), Buraq (Arab) dan Kambing (Jawa) (Nofita & Purwanto, 2017).

Karakter ini begitu ikonik sehingga banyak digunakan dalam karya maskot, identitas visual dan sebagainya. Beberapa gambaran Warak Ngendog yang digunakan sebagai dasar penciptaan dapat dilihat di gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6: Warak Ngendog sebagai Identitas Visual Visual
Sumber: (Adiwibawa & Prabowo, 2018)

3.4 Rancangan Aset Visual *Bumper* dan *Looping* tahun 2022

Perancangan aset visual *bumper* dan *looping* di perhelatan malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah 2022, mengambil wayang sebagai aset visual utama. Dari wayang kulit Jawa, diambil karakter wayang laku-laki dan Perempuan, dari kalangan ksatriya. Sebagaimana dipahami, kisah-kisah pewayangan di Jawa sebagian besar perpusat pada kisah kerajaan (istana sentris), oleh karenanya dikenal banyak karakter wayang laki-laki dan perempuan. Ksatria laki-laki yang diambil adalah karakter pangeran sementara karakter putri diambil dari karakter putri (gambar 7). Pemilihan ini didasari pemikiran bahwa para peserta malam penganugerahan adalah orang-orang yang terhormat seperti pangeran dan putri.



Gambar 7: Karakter ksatria Pangeran dan Putri
Sumber: pengolahan pribadi peneliti

Dari khasanah wayang diacu secara visual pula karakter gunung (gambar 8). Gunung dalam pertunjukan wayang adalah tokoh/boneka/ karakter wayang kulit purwa yang berupa tiruan gunung yang runcing seperti tumpeng. Gunung juga disebut kayon karena salah satu unsur pokok wayang ini adalah kayu (wit) atau pohon (Loita, 2018). Mengutip Purwoko, Loita menyebutkan bahwa gunung mempunyai fungsi penting dalam pertunjukan wayang sebagai pemisah adegan, pembuka dan penutup pertunjukan, sebagai tanda dari pergantian waktu dan merupakan inti dari pertunjukan wayang itu sendiri (Loita, 2018).



Gambar 8: Sketsa gunung wayang kulit
Sumber: pengolahan pribadi peneliti

Pengembangan karakter *Warak Ngendog* yang diacu dalam perancangan aset visual ini dilakukan dengan memberi nuansa wayang. Maksudnya, tidak ada pakem yang pasti terkait bentuk asli *Warak Ngendog* sehingga mengolah visualnya menjadi sedikit bebas. Dalam hal ini pemberian nuansa jawa dalam bentuk kain dan *pewayangan* karakter dilakukan sehingga menjadi seperti gambar 9.



Gambar 9: Sketsa Warak Ngendog dengan kain melilit tubuh bercorak parang
Sumber: pengolahan pribadi peneliti

3.4 Rancangan Aset Visual *Bumper* dan *Looping* tahun 2022

Hasil akhir rancangan aset visual yang ditampilkan dalam bumper dan looping acara malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 dapat disaksikan di akun youtube TVKu maupun KPID Jawa Tengah. Gambar 10 dan 11 adalah tangkapan layar tayangan malam penganugerahan Anugerah Penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 di akun youtube TVKu.



Gambar 10: Tangkap layar bumper pembuka acara malam penganugerahan yang menampilkan karakter Warak Ngendog
Sumber: (Tim Redaksi TVKu, 2022)



Gambar 11: Tangkap layar bumper pembuka acara malam penganugerahan yang menampilkan karakter wayang
Sumber: (Tim Redaksi TVKu, 2022)

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Anugerah Penyiaran KPID Jateng adalah ajang tahunan yang diselenggarakan oleh Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Provinsi Jawa Tengah (KPID Jateng) untuk memberikan apresiasi kepada Lembaga Penyiaran (LP) telah memiliki izin bersiaran (IPP dan ISR) di wilayah Jawa Tengah. Setelah terjeda pandemi Covid 19, tahun 2021 acara ini diselenggarakan lagi. Tema yang dibawakan berkesinambungan hingga pada perhelatan di tahun 2022.

Pelaksana (organizing committee/ OC) dan *venue* penyelenggaraan dirancang oleh KPID Jawa Tengah bergantian di tiap kabupaten atau kota di Jawa Tengah. Oleh karena itu rancangan pendukung tata panggung dalam bentuk *bumper* dan *looping* sangat dibutuhkan. Hal ini terutama untuk menunjukkan kekhasan *venue* acara.

Pada tahun 2022, *venue* dan OC dipegang oleh Kota Semarang, dalam hal ini oleh PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro. Sebagai bagian dari tata panggung, maka perlu dibuat rancangan aset visual untuk *bumper* dan *looping*. Sebagai referensi visual, diambil dari bentuk-bentuk visual yang erat hubungannya dengan Jawa Tengah dan Semarang. Referensi ikonik Jawa Tengah diambil dari khasanah *wayang kulit Jawa* dan *Candi Borobudur*, sementara untuk Kota Semarang diambil dari *Warak Ngendog*. Hasil dari perancangan aset visual *bumper* dan *looping* pada acara anugerah penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 ini sudah disesuaikan dengan tema dan konsep yang telah diterapkan oleh KPID Jateng.

4.2. Saran

Dalam perancangan aset ilustratif bumper dan looping pada acara anugerah penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 juga menjadi solusi kepada ilustrator lainnya untuk terus mengembangkan ilustrasi dengan baik dan menarik. Dengan adanya aset ilustratif ini juga diharapkan masyarakat dapat ikut memberikan tanggapan positif sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan

dengan baik kepada seluruh masyarakat. Bagi masyarakat khususnya di Jawa Tengah, perancangan aset ilustratif bumper dan looping ini dapat menjadi daya tarik untuk membangun apresiasi dari masyarakat sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam perancangan karya yang akan dikerjakan selanjutnya.

Bagi KPID Jawa Tengah, hasil rancangan hendaknya dapat dijadikan arsip kegiatan yang telah dilaksanakan. Kepentingan arsip tersebut dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam membuat perancangan baru atau karya yang lebih baik nantinya untuk acara anugerah penyiaran KPID Jawa Tengah selanjutnya di tahun 2023 mendatang.

Sementara bagi para peneliti atau perancang yang akan membuat atau meneliti topik yang sama, perancangan aset visual *bumper* dan *looping* pada acara anugerah penyiaran KPID Jawa Tengah tahun 2022 ini diharapkan dapat digunakan sebagai tolok ukur dan atau referensi dalam mengembangkan ilmu terutama dalam dunia ilustrasi digital ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiwibawa, B. A. P., & Prabowo, D. P. (2018). Karakter Fasad Bangunan Ikonik Kota sebagai Alternatif Desain Identitas Kota Semarang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 23–32. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1003>
- Admin Konten. (2022). *Hadirkan Program Berkualitas, KPID JATENG Nobatkan TVKU sebagai Lembaga Penyiaran Televisi Lokal Terbaik*. dinus.ac.id. <https://dinus.ac.id/2022/12/hadirkan-program-berkualitas-kpid-jateng-nobatkan-tvku-sebagai-lembaga-penyiaran-televisi-lokal-terbaik/#:~:text=Dalam pidato pembukaannya%2C Ketua panitia Anugerah Penyiaran KPID,Jateng dan telah konsisten setiap tahun sejak 2>
- Anwar, A. K., & Anwariningsih, S. H. (2021). Efektivitas video mapping sebagai “Ambience builder” pada videoart soneta mekanika. In R. R. Cahyani, E. Kartinawati, Widiyono, & F. Purnomosidi (Eds.), *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1, pp. 834–860). Universitas Sahid Surakarta. <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI>
- Danar. (2021). *KPID Jateng Gelar Malam Penyerahan Anugerah Penyiaran 2021*. www.krjogja.com. <https://www.krjogja.com/jawa-tengah/1242492427/kpid-jateng-gelar-malam-penyerahan-anugerah-penyiaran-2021>
- Haryadi, T. H., & Khamadi, K. (2015). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya Dkv. *DeKaVe*, 7(2), 58–79. <https://doi.org/10.24821/dkv.v7i2.1280>
- Haryadi, T., Irfansyah, & Santosa, I. (2013). Implementasi Teknik Sabetan Melalui Kinect (Studi Kasus Pengenalan Gerak Wayang Kulit Tokoh Pandawa). *Techno.Com*, 12(1), 51–64. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/786>
- Hasyim, M., & Syarif, A. R. (2018). Bahasa Warna : Konsep Warna dalam Budaya Jawa. In *Semiotika* (Vol. 10, Issue 1). https://www.researchgate.net/publication/325391940_Bahasa_Warna_Konsep_Warna_dalam_Budaya_Jawa#fullTextFileContent
- KPID Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Anugerah Penyiaran Milik Kita, Semua Bisa Berkontribusi*. kpid.jatengprov.go.id. <https://kpid.jatengprov.go.id/anugerah-penyiaran-milik-kita-semua-bisa-berkontribusi/>
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think* (4th Editio). Routledge. https://drive.google.com/file/d/18n0y6mE_q2-

CKJU9qx4hYBFNlkvv_jl4/view?usp=share_link

- Loita, A. (2018). Simbol-simbol dalam Gunungang Wayang Kulit Jawa. *JMagelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 1(2), 60–65.
<http://www.journal.umtas.ac.id/index.php/magelaran/article/view/463>
- Nofita, A., & Purwanto, P. (2017). Warak Ngendog sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis Batik. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 6(1), 44–58.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Rizkiana, R., & Adiwibawa, B. A. P. (2021). Perancangan Infografis Pada Halte Bus Angkutan Cepat (Bus Rapid Transit-Brt) Trans-Semarang Koridor 8. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 194.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.3283>
- Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., & Dharsono, P. (2021). Rancang Bangun dan Analisis Opening Bumper Program TV dalam bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 121–135.
<https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2880>
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2019). Perancangan Infografis Instruksional Kampanye R3 (Reduce, Reuse, Recycle)Ecobrick. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*, 1–7.
<https://doi.org/10.25105/pakar.v0i0.4238>
- Syahida, I. N., Ramadhan, P., & Pratama, D. (2020). Proporsi dan Struktur Tokoh Ksatria pada Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(01), 20–26. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i01.110>
- Tim Liputan KompasTV Solo. (2021). *KPID Jateng Kembali Gelar Anugerah Penyiaran*. youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=m5KZ5KHXXlo>
- Tim Redaksi TVKu. (2022). *[Live] Anugerah Penyiaran KPID Jateng 2022*. PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro. https://www.youtube.com/watch?v=nUk_nlMzibk&pp=ygUjYW51Z2VyYWggcGVueWlhemFuIEtQSUQgSmF0ZW5nIDIwMjI%3D