

EKSPLORASI MOTIF HANOMAN SEBAGAI REPRESENTASI ICON DESA KALIORI BANYUMAS DALAM MEDIA MERCHANDISE

Ahmad Ade Nugraha^{1*}, Devy Nur Hidayati²

^{1,2}Universitas Ciputra, Makassar

^{1*}ahmad.nugraha@ciputra.ac.id, ²dhidayati01@student.ciputra.ac.id

Abstrak

Desa Kaliori merupakan desa yang berada di Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Desa Kaliori terus didorong menjadi salah satu desa wisata di Kabupaten Banyumas. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melaksanakan pelestarian budaya melalui penyelenggaraan festival. Dalam mitologi dan pewayangan Jawa, Hanoman diceritakan sebagai sosok pertapa yang mengurung dan menjaga roh Rahwana di Gunung Kendalisada, Desa Kaliori. Dikarenakan eratnya mitologi tersebut dengan Desa Kaliori, pada sebuah festival kebudayaan bernama *Kendalisada Art Festival*, tokoh Hanoman dipilih sebagai ikon Desa. Tokoh Hanoman dipilih sebagai ikon Desa dikarenakan kepercayaan masyarakat Desa yang menggambarkan leluhur mereka dalam sosok Hanoman yang memiliki sikap kesatria dan keluhuran hati. Sejalan dengan usaha mempromosikan Desa Kaliori, hingga tahun 2024 belum terdapat *merchandise* yang merepresentasikan tokoh Hanoman tersebut. Dalam penelitian ini dilakukan eksplorasi perancangan yang menghasilkan motif yang diinspirasi dari ikon desa tersebut. Motif tersebut dapat diaplikasikan diberbagai media *merchandise* yang dapat digunakan sebagai media promosi dalam meningkatkan *awareness* Desa Kaliori sebagai desa wisata.

Kata kunci: Desa Wisata, Hanoman, Motif, Desa kaliori, *Merchandise*.

Abstract

Kaliori Village is located in Kalibagor District, Banyumas Regency, Central Java Province. Kaliori Village has been continuously encouraged to become one of the tourist villages in Banyumas Regency. One of the efforts made is the preservation of culture through the organization of festivals. In Javanese mythology and wayang (shadow puppetry), Hanoman is depicted as a hermit who guards and imprisons Rahwana's spirit on Mount Kendalisada in Kaliori Village. Due to the strong connection between this mythology and Kaliori Village, Hanoman was chosen as the icon of the village during a cultural festival

named Kendalisada Art Festival. The community believes that Hanoman represents their ancestors, embodying noble values such as chivalry and integrity. Aligned with efforts to promote Kaliori Village, as of 2024, there has been no merchandise representing Hanoman as the village icon. This research focuses on the exploration and design of motifs inspired by this village icon. The resulting motifs can be applied to various merchandise media, which can serve as promotional tools to increase awareness of Kaliori Village as a tourist destination.

Key words: *Tourist Village, Hanoman, Motifs, Kaliori Village, Merchandise.*

PENDAHULUAN

Desa Kaliori merupakan desa yang berada di Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Desa Kaliori terus didorong menjadi salah satu desa wisata di Kabupaten Banyumas, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan pelestarian dan penyelenggaraan festival budaya. *Kendalisada Art Festival* merupakan salah satu festival yang pernah diselenggarakan dan menjadi ajang solidaritas antar warga, dimana warga secara gotong-royong menggelar acara tersebut mulai dari biaya hingga mendirikan panggung dan pasar wisata.

Salah satu ciri khas dari Desa Kaliori adalah menjadikan tokoh Hanoman sebagai ikon desa. Pada tahun 2017, warga Desa Kaliori beramai-ramai mengenakan 1000 kostum Hanoman di *Kendalisada Art Festival* (Sumarwoto, 2017). Kegiatan Festival tersebut dilaksanakan secara rutin setiap tahun, di dalam kegiatan tersebut juga memperlihatkan jika masyarakat Desa Kaliori yang mengikuti pawai menggunakan kostum tokoh Hanoman. Didi Rudian mengatakan ada rasa kedekatan secara emosional antara warga desa dengan tokoh Hanoman, dikarenakan petilasan

Hanoman berada di kawasan Bumi Perkemahan Kendalisada Desa Kaliori(Effendi, 2017).



Gambar 1. Warga Desa Kaliori berkostum Hanoman

Sumber : (Wicaksono, 2017).

Tokoh Hanoman dalam kepercayaan mitologi Jawa kuno merupakan sosok pertapa yang mengurung dan menjaga roh Rahwana di Gunung Kendalisada. Dalam wiracarita Ramayana, Hanoman adalah tokoh pewayangan protagonis. Hanoman juga disebut sebagai tokoh yang penting di wiracarita Ramayana. Tidak hanya dalam mitologi Jawa, dalam budaya Bali, tokoh Hanoman juga dijadikan sebagai simbol budaya karena dipercayai sebagai pahlawan yang berani, kuat dan perkasa. Juga dihormati sebagai representasi dari kejujuran, kesetiaan serta membela kebenaran (Hasyimsyah, 2023).

Motif dapat didefinisikan sebagai pola yang dihiasi pada suatu benda, produk, atau area tertentu. Corak ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budayanya, sehingga beberapa nama motif sesuai dengan nama acuan visualnya atau bahkan tempat motif muncul (Yusrina & Ramadhan, 2018). Penggunaan motif dapat diaplikasikan dengan berbagai benda ataupun produk, pengaplikasiannya tidak hanya sebagai hiasan tapi juga menjelaskan sebuah ide ataupun tema tertentu, salah satu bentuk penerapan motif adalah pada benda kain pada proses batik, ataupun bangunan, motif juga dapat diterapkan pada *merchandise*.

Merchandise adalah salah satu produk yang digunakan perusahaan untuk mempromosikan produknya melalui media dan platform. *Merchandise* yang biasa dijadikan sebagai barang yang bersifat “pernak-pernik” atau barang hiasan seperti peniti, gelang, *badge*, stiker, dan gantungan kunci, namun selain itu *merchandise*

biasanya juga berupa barang sehari-hari seperti topi, pakaian, jaket, tas jinjing, kaos kaki, dan lain-lain (Pratama & Nisa, 2023).

Melalui fungsi yang telah disebutkan sebelumnya, penerapan motif pada *Merchandise* juga dapat dilakukan untuk keperluan tertentu seperti media promosi sesuai dengan motif yang ditampilkan atau divisualisasikan. Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan motif Hanoman yang dapat diaplikasikan pada media *merchandise* dan diharapkan dapat menjadi media informasi ataupun promosi desa Kaliori yang menjadikan tokoh Hanoman sebagai representasi ikon daerahnya. Perancangan dilakukan dengan melakukan eksplorasi motif yang diinspirasi dari Tokoh Hanoman. Melalui tiga tahapan proses yaitu: eksplorasi, perancangan dan tahap perwujudan.

KAJIAN TEORI

Kendalisada Art Festival tersebut merupakan wujud atas tekad dari warga Desa Kaliori untuk menunjukkan bahwa Desa Kaliori merupakan desa wisata yang kaya akan budaya religiusitas (Fahmi, 2017). Pada tahun 2017, warga Desa Kaliori beramai-ramai mengenakan 1000 kostum Hanoman di *Kendalisada Art Festival*. Kegiatan Festival tersebut dilaksanakan secara rutin setiap tahun. Sempat diberhentikan sementara dikarenakan adanya pembatasan sosial akibat covid 19, *Kendalisada Art Festival* baru dilaksanakan kembali pada tahun 2023 dengan tema rehwanda yaitu pengawal Hanoman (Abdulrahman, 2023). Tokoh Hanoman dalam wiracarita Ramayana diceritakan sebagai seekor kera putih yang membantu Rama dalam menyelamatkan Sinta yang diculik oleh Rahwana. Secara fisik, Hanoman digambarkan sebagai makhluk kera berbulu putih dengan tubuh yang kuat dengan wajah yang ekspresif (Times, 2023).

Motif merupakan susunan terkecil dari gambar atau kerangka gambar pada benda. Motif terdiri atas unsur bentuk dan objek, skala atau proporsi, dan komposisi (Harkeni, 2021). Penggunaan motif dapat diaplikasikan dengan berbagai benda ataupun produk, pengaplikasiannya tidak hanya sebagai hiasan tapi juga menjelaskan sebuah ide ataupun tema tertentu, salah satu bentuk penerapan motif adalah pada benda kain pada proses batik, ataupun bangunan, motif juga dapat diterapkan pada *merchandise*.

Motif dapat menjadi media dalam menyampaikan informasi. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali, sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atas bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasat mata, akan tetapi ada pula yang merupakan hasil khayalan semata (Girindraswari & Prihantoro, 2023). Proses eksplorasi motif Hanoman yang dilakukan tidak lain adalah dapat dijadikan sebagai media penyampai informasi dari tokoh Hanoman yang menjadi ikon dari Desa Kaliori.

Dalam menghadiri acara/event tertentu, umumnya terdapat *audience* yang ingin mengoleksi *merchandise* sebagai kenang-kenangan ataupun buah tangan untuk dibawa pulang. Dalam kegiatan tertentu *merchandise* juga merupakan produk yang digunakan perusahaan atau pelaku usaha dalam melakukan kegiatan promosi dari produk yang sedang mereka tawarkan adanya *merchandise* tersebut juga dapat membantu untuk meningkatkan *brand awareness* (Qothrunnada, 2022). *Merchandise* dalam bentuk fisik harus menciptakan kesan yang dapat memberikan ingatan mendalam agar dapat memberikan kesan emosional secara visual. Dengan itu *merchandise* harus mampu meningkatkan sebuah *image value* dari sesuatu yang telah dikomunikasikan (Afifuddin & Marsudi, 2021). Salah satu tujuan dari sebuah *merchandise* adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap merek ini dan mengingatkan mereka saat mereka memakai item tersebut (Soetjipto & Satyagraha, 2020). Dari beberapa pemahaman tersebut, *merchandise* memiliki fungsional tidak hanya sebagai produk yang diperdagangkan untuk koleksi tertentu akan tetapi juga dapat menambah *value* dari sebuah *brand* serta meningkatkan *brand awareness* sebagai media promosi.

METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan motif tokoh Hanoman ini, digunakan teori proses penciptaan karya seni dari (Gustami 2008), Penciptaan karya tersebut memiliki tiga tahapan yaitu tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan, tahap eksplorasi sebagai tahapan dalam pencarian informasi mengenai subjek penciptaan, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan dimana proses memvisualisasikan hasil dari analisa data ke dalam berbagai alternatif sketsa, dan tahap perwujudan sebagai

tahapan akhir dimana ide atau gagasan sudah dianggap matang, sehingga dilakukan pengerjaan final desain (Senoprabowo et al., 2023).

1. Eksplorasi : Dalam perancangan motif Hanoman, Peneliti melakukan pencarian ide ataupun konsep kreatif dari berbagai referensi untuk menggambarkan tokoh Hanoman, Peneliti mencoba memfokuskan pencarian karakter tokoh Hanoman pada ciri khasnya seperti fisik, karakter maupun material yang berhubungan dengan tokoh Hanoman. Referensi digali melalui cerita dari adegan-adegan penting dalam kisah Ramayana yang menggambarkan keberanian ataupun kesaktian dari tokoh Hanoman. Dari hal tersebut pula ditentukan *moodboard* dan *color palette*.
2. Tahap perancangan : Dalam proses ini dilakukan proses pembuatan alternatif dengan membuat sketsa kasar sebelumnya akhirnya akan dilakukan proses penyortiran sketsa terpilih untuk melalui proses selanjutnya.
3. Tahap perwujudan : setelah beberapa alternatif dibuat, ditetapkan 3 sketsa utama dilakukan proses perwujudan dalam bentuk digitalisasi motif dan simulasi penerapan motif pada beberapa *mockup merchandise*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

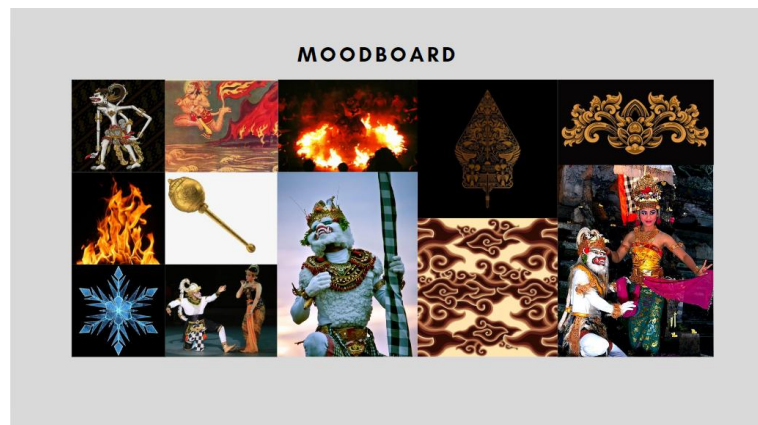
1. Tahap Eksplorasi

Pada tahapan eksplorasi, peneliti mencoba melakukan pencarian konsep berdasarkan cerita yang didapatkan dari cerita Ramayana yang berfokus pada 3 hal yaitu: fisik, karakter maupun material yang berhubungan dengan tokoh Hanoman.

Secara fisik tokoh Hanoman digambarkan sebagai seekor kera berwarna putih yang memiliki mahkota di kepalanya dengan badan yang gesit. Dalam kisah Ramayana, Hanoman membantu Rama dan Laksmana dalam pencarian Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Berkat taktiknya yang menyamar sebagai kera kecil, Hanoman berhasil menemukan Dewi Sinta di Istana Alengka. Mengetahui hal ini, Rahwana menjadi murka dan memerintahkan tentaranya untuk menangkap, mengikat, dan membakar Hanoman. Namun, tubuh Hanoman tidak terbakar, dia malah berhasil

melepaskan diri dan terbang tinggi ke langit. Pertempuran sengit pun terjadi antara Prabu Rama dan Hanoman melawan Rahwana, yang berakhir dengan kematian Rahwana (Daniswari, 2023). Material yang melekat pada tokoh Hanoman adalah memiliki senjata berupa gada (alat pemukul yang bagian ujungnya membesar) dan menjadi simbol kekuatan dan kekuasaan.

Dari ketiga konsep kemudian dibuatkan *moodboard* seperti pada gambar 2. Gambar ditemukan dari berbagai sumber yang dihimpun untuk menjadi acuan dalam membuat ide yang dihimpun dari berbagai sumber inspirasi, seperti fragmentasi gambar, dan warna yang dapat menggambarkan gagasan yang ingin dibuat.



Gambar 2. Moodboard Tokoh Hanoman

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

Melalui *moodboard* tersebut kemudian diturunkan menjadi *color palette* (Gambar 3) yang akan digunakan sebagai warna dalam pembuatan motif. Hal tersebut berguna untuk membantu memastikan konsistensi visual diproses eksplorasi selanjutnya. Pemilihan warna tersebut juga diselaraskan maknanya dengan konsep motif yang sedang dirancang.



Gambar 3. Color palette

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

Warna dalam perancangan motif ini terinspirasi dari *color palette* dari tokoh sang Hanoman, yang terdiri dari warna putih, hitam, merah, coklat, maroon serta emas yang memiliki makna setiap warnanya. Pencampuran warna ini juga memiliki pendekatan dengan warna hangat.

Selanjutnya melalui konsep dan *moodboard* tersebut divisualisasikan ke dalam sketsa-sketsa kasar dengan menggabungkan komposisi bentuk-bentuk geometris maupun non geometris yang terinspirasi dari elemen-elemen visual yang telah dihimpun. Sketsa tersebut dibuat secara berkali-kali untuk menemukan komposisi yang menarik. Dari berbagai sketsa yang dilakukan akhir terpilih beberapa sketsa utama untuk melalui proses selanjutnya yaitu perancangan.



Gambar 4. Sketsa Kasar

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

2. Tahap Perancangan

Setelah melalui tahapan eksplorasi dengan hasil beberapa opsi konsep sketsa kasar, pada tahapan perancangan akhirnya dipilih 3 konsep sketsa motif yang akan didigitalisasi.

a) *The Tail of Hanoman*

Konsep keberanian Hanoman saat berusaha menyelamatkan Dewi Sita dituangkan dalam sketsa dengan berjudul “*the tail of hanoman*” konsep ini terinspirasi dari adegan Hanoman yang yang diberikan hukuman mati oleh rahwana dengan membakar ekor Hanoman.



Gambar 5. Konsep eksplorasi 1

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

Terinspirasi dari bentuk geometris dari kristal es, yang diberikan makna sebagai rasa dingin yang dirasakan Hanoman saat dia diberikan hukuman dan dibakar oleh Rahwana akan tetapi Hanoman justru merasa sejuk dikarenakan doa Dewi Sinta dan bentuk geometris bentuk api yang disederhanakan mengarahkan ke objek utama yaitu ekor Hanoman merupakan visualisasi api yang membakar ujung ekor sang Hanoman.

b) *Anoman The Conqueror*

Konsep sketsa kedua yang berjudul “*anoman the conqueror*” dengan menampilkan wajah dari Hanoman dengan mahkota di kepalanya, Motif ini terinspirasi dari bentuk geometris dari wajah Hanoman, bentuk *non* geometris persimpulan dari hiasan kepala Hanoman, dan bentuk geometris dari belah ketupat. belah ketupat memiliki makna sebagai kesempurnaan yang dimana Hanoman memiliki karakteristik yang baik hati, pemberani, dan cerdas. Motif ini juga mengambil gunung dalam pewayangan yang disederhanakan dimana memiliki makna sebagai simbol kehidupan. Dilanjutkan dengan adanya bentuk awan batik mega mendung sebagai simbol kebebasan dan harapan.



Gambar 6. Konsep eksplorasi 2

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

c) *Anoman Power hammer*

Konsep sketsa yang terakhir yang berjudul “*anoman power hammer*” yang dimana motif ini diambil dari senjata gada Hanoman, senjata tersebut dilambangkan sebagai simbol kekuatan dan kekuasaan untuk memerintah. Gada (alat pemukul yang bagian ujungnya membesar) tersebut mampu menyesuaikan diri dengan ukuran Hanoman. Jika Hanoman mengambil wujud raksasanya, Gada juga berubah sesuai ukuran dan beratnya.



Gambar 7. Konsep explorasi 3

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

Terdapat simbol bintang diatas gada yang menjadi visualisasi tokoh Hanoman pemberani yang menyelamatkan Dewi Sinta dan ditambah dengan elemen ukiran sebagai dramatisasi pertempuran tersebut.

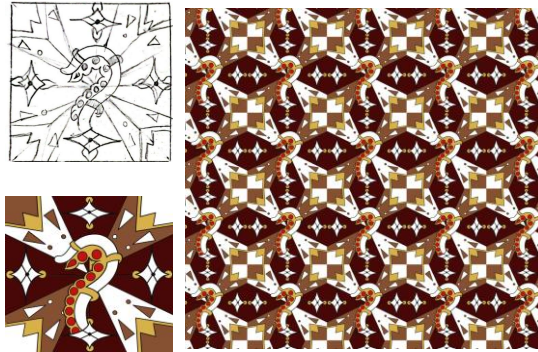
3. Tahap Perwujudan

Pada tahapan ini dilakukan proses digitalisasi dari sketsa yang terpilih sebelumnya, dalam proses ini juga melalui proses *coloring* dengan teknik *pickup color* yang diambil dari *color palette* yang telah ditentukan sebelumnya.

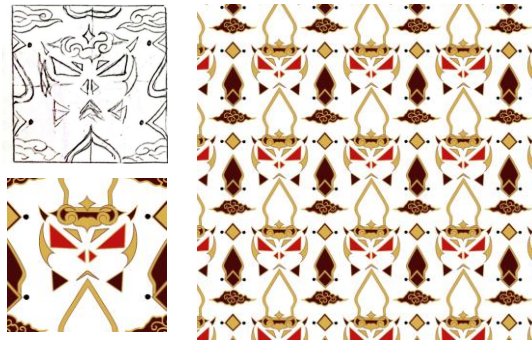
Setelah motif disederhanakan dan didigitalisasi, elemen visual tersebut kemudian melalui proses teknik repetisi sehingga membentuk pola-pola pengulangan yang siap untuk diaplikasikan diberbagai media.

Semua proses digitalisasi baik dari proses *tracing*, penyederhanaan bentuk, *coloring* hingga repetisi elemen visual dibuat menggunakan *software adobe illustrator*, pada proses perwujudan ini tentu saja melalui berkali-kali percobaan dalam mengharmonisasikan warna dan rotasi dari repetisi pola yang dilakukan.

Berikut merupakan hasil pola yang telah didigitalisasi: Pada Gambar 8, merupakan digitalisasi dari konsep *The Tail of Hanoman*, Gambar 9, merupakan digitalisasi konsep *Anoman The Conqueror* dan Gambar 10, merupakan proses digitalisasi dari *Anoman Power Hammer*



Gambar 8. Proses digitalisasi Motif 1(*Tracing, Coloring, Repititation*).
Sumber : dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 9. Proses digitalisasi Motif 2(*Tracing, Coloring, Repititation*).
Sumber : dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 10. Proses digitalisasi Motif 3(*Tracing, Coloring, Repititation*).
Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

Setelah melalui proses repetisi bentuk, pola tersebut kemudian disimulasikan dalam beberapa bentuk *Merchandise* untuk melihat tampilan

pola jika diaplikasikan dalam berbagai media. Simulasi tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan motif dalam media *Merchandise*.



Gambar 11. Simulasi penerapan motif 1 pada jas, sarung, dan rok

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 12. Simulasi penerapan motif 2 pada bucket hat dan tumbler

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 13. Simulasi penerapan motif 3 pada bucket hat dan tumbler

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hanoman merupakan salah satu tokoh dalam wiracarita Ramayana dimana tokoh Hanoman tersebut sering dikenal sebagai seekor kera berwarna putih yang memiliki fisik yang sangat lincah dengan karakteristik yang pemberani. Kedekatan secara emosional antara warga Desa Kaliori dengan kisah mitologi tokoh Hanoman tersebut menjadi alasan tokoh Hanoman ditetapkan sebagai ikon desa tersebut.

Dalam penelitian ini dilakukan eksplorasi motif tokoh Hanoman yang merupakan representasi ikon dari Desa Kaliori yang dapat diaplikasikan pada beberapa media *merchandise*, proses simulasi motif kedalam beberapa media *merchandise* diterapkan pada media yang bersifat *formal* hingga ke media yang dapat digunakan sehari-hari. Perancangan ini melalui proses eksplorasi dengan menganalisis tokoh Hanoman yang berfokus pada fisik, karakter dan material yang berhubungan dengan tokoh tersebut, setelah melalui proses sketsa pada tahap eksplorasi, pemilihan konsep motif dilakukan pada tahap perancangan, kemudian sketsa didigitalisasi, *coloring* dan repetisi hingga proses simulasi pola pada beberapa media *merchandise* pada tahap perwujudan.

Saran

Hasil eksplorasi motif Hanoman ini diharapkan dapat digunakan ataupun menjadi contoh perancangan dalam pembuatan motif yang dapat diaplikasikan kepada produk-produk *merchandise* di Desa Kaliori. *Merchandise* tersebut nantinya dapat menjadi media *awareness* ataupun penambahan *value* bagi Desa Kaliori yang masih didorong untuk menjadi Desa Wisata. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi *insight* dalam pembuatan motif-motif daerah ataupun desa wisata lainnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahman, R. (2023, September 6). *RRI.co.id—Gelaran Kendalisada Art Festival, Kolaborasi Seniman Banyumas dan Mancanegara*.
<https://www.rri.co.id/hiburan/349081/gelaran-kendalisada-art-festival-kolaborasi-seniman-banyumas-dan-mancanegara>
<https://wawasan.co/news/detail/900/seribu-Hanoman-wujud-solidaritas->

- masyarakat-desa
 Fahmi, I. (2017, September 24). *Ratusan Hanoman Ramaikan Kendalisada Art Festival*. KOMPAS.com.
<https://regional.kompas.com/read/2017/09/24/22500571/ratusan-Hanoman-ramaikan-kendalisada-art-festival>
- Affifuddin, M., & Marsudi, M. (2021). Penerapan Ilustrasi Damar Kurung Pada Media *Merchandise* Sebagai Pengenalan Budaya Kabupaten Gresik. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 54–68.
- Daniswari, D. (2023, July 13). Hanoman, *Tokoh Wayang: Kisah, Ciri, dan Watak Halaman* all. KOMPAS.com.
<https://regional.kompas.com/read/2023/07/13/205742478/Hanoman-tokoh-wayang-kisah-ciri-dan-watak>
- Effendi. (2017). *Seribu Hanoman, Wujud Solidaritas Masyarakat Desa*.
<https://wawasan.co/news/detail/900/seribu-Hanoman-wujud-solidaritas-masyarakat-desa>
- Girindraswari, N. A., & Prihantoro, B. (2023). Creating The Tambun Bungai Batik Motif As An Alternative Brand Identity For Central Kalimantan. *Journal Of Humanities And Social Studies*, 1(1), Article 1.
- Harkeni, A. H. (2021). Aksara Incung Sebagai Inspirasi Motif Batik Masyarakat Kerinci: -. *Jurnal Khazanah Intelektual*, 5(1), Article 1.
<https://doi.org/10.37250/newkiki.v5i1.98>
- Hasyimsy, M. A. (2023, October 17). *Karakteristik Tokoh Hanoman pada Kecak Ramayana di Bali*. <https://www.damariotimes.com/2023/10/karakteristik-tokoh-Hanoman-pada-kecak.html>
- Pratama, A. D., & Nisa, D. A. (2023). Perancangan *Merchandise* Untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Dan Media Pendukung Thrift Second. *Musytari : Neraca Manajemen, Akuntansi, Dan Ekonomi*, 2(3), Article 3.
<https://doi.org/10.8734/musytari.v2i3.922>
- Qothrunnada, K. (2022, October 4). *Merchandise Adalah: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Jenisnya*. detikfinance. <https://finance.detik.com/solusiukm/d-6328252/merchandise-adalah-pengertian-fungsi-contoh-dan-jenisnya>
- Senoprabowo, A., Prabowo, D. P., & Khamadi, K. (2023). Digitalisasi Ornamen Kala, Mentari, dan Merak sebagai Inovasi Motif Batik Kontemporer Khas Bali. *Jurnal Desain*, 10(2), Article 2.
<https://doi.org/10.30998/jd.v10i2.14284>
- Sumarwoto. (2017, September 24). *Seribu Hanoman di Kendalisada Art Festival*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/654383/seribu-Hanoman-di-kendalisada-art-festival>
- Times, D. (2023, October 17). *Karakteristik Tokoh Hanoman pada Kecak Ramayana di Bali*. <https://www.damariotimes.com/2023/10/karakteristik-tokoh-Hanoman-pada-kecak.html>
- Wicaksono, M. (2017, September 24). *Berniat Gaet Wisatawan, Festival Seni Kendalisada Digelar di Kaliori, Banyumas—Kompas.id*.
<https://www.kompas.id/baca/sekilas/2017/09/24/berniat-gaet-wisatawan-festival-seni-kendalisada-digelar-di-kaliori-banyumas>
- Yusrina, T., & Ramadhan, M. S. (2018). Pengaplikasian Teknik Shibori Dengan Eksplorasi Motif Dan Tekstur Taktil Pada Produk Fashion. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.26742/atrat.v6i3.598>

