

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Hendriyana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kamayanti, V, K. (2012). *Mitos-mitos Dunia*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Kartika, D, S. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Piliang, Y, A. (2022). *Trans Estetika: Seni dan Simulasi Realitas*. Yogyakarta: Catrik Pustaka.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Bdan PENERBIT UNM.
- Setya, R, W. (2019). *Aliran Seni Lukis Indonesia*. Semarang: Penerbit ALPRIN.
- Sumardjo, J. (2011). *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Trio Hantu CS. (2016). *#Hantupedia: Ensiklopedia Hantu-Hantu Nusantara*. Jakarta Selatan: Mediakita.

Jurnal

- Agita, T. (2019). *Perilaku Hantu Wanita Penculik Anak Dalam Cerita Hantu Kalong Wewe Sebagai Legenda Alam Gaib di Kabupaten Garut*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arif, I. F., & Listiana, A. (2023). Analisis Peranan *Pamali* Masyarakat Adat Sunda Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 5(1), 31-53.
- Dewi, A., Dhiyaulhaq, F., & Aulia, M. A. (2023). Studi Eksploratif: Mengetahui Sumber, Makna, dan Respon Masyarakat Sunda Terhadap Budaya *Pamali*. *Journal of Psychology Students*, 2(1), 39-48
- Hermawanti, R. A. (2018). *Komik Strip Digital “Pamali” Dari Karakter Tokoh Folklor Sunda*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Iqbal, M. (2019). *Perancangan Informasi Sandekala Sang Penculik Malam Melalui Media Komik Digital*. Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia.

- Kasmana, K., Sabana, S., Gunawan, I., & Ahmad, H. A. (2018). The Sundanese Comic Ririwa Nu Mawa Pati-An Intertext of Sundanese-Islam Cosmology. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 341-348.
- Mudzir, C., Umari, S, A., Helpina, Kaswangi, A., & Renaldi, R. (2021). Persepsi Masyarakat Bugis Makassar Terhadap Keberadaan Makhluk Halus. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Al-Hikmah* Vol 23 No. 1
- Muhtadi, D., Rochmad, & Isnarto. (2021). Bahasa Matematis dalam Penentuan Waktu Siang-Malam menurut Tradisi Sunda. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 263-274.
- Qusyaeri, N., & Azhari, F. (2019). Dialektika Budaya Sunda dan Nilai-Nilai Islam (Studi Atas Nilai Dakwah Budaya Pamali Di Tatar Sunda). *DIALEKTIKA*, 1(4), 64-85.
- Resita, M. (2018). *Pamali* Dalam Tradisi Sunda Sebagai Gagasan berkarya Seni Lukis Kontemporer . Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohaeni, A. J., & Listiani, W. (2013). *Pamali* dalam kebudayaan masyarakat adat Sunda. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 1(2).
- Silvia, Y. (2021). *Makna Pamali pada masyarakat Sunda: Studi deskriptif pada masyarakat kampung Cijolang Kota Tasikmalaya Jawa Barat tahun 2021* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Subroto, N. A., & Setiawan, P. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai *Pamali* Sunda Seputar Kehamilan. *Visual Communication Design*, 3(1), 180441.
- Sutanto, S. M. (2020). PERMAINAN VIDEO GAME MODERN SEBAGAI MEDIA PENUNJANG KELESTARIAN BUDAYA LISAN *PAMALI*.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). Pengaruh *pamali* sebagai kearifan lokal dalam mewujudkan nilai Dan Norma dalam kehidupan sosial generasi Z. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 570-577.
- Tahani, L. S. (2024). Mitos *Pamali Wanci peuting* Masyarakat Sunda dalam Karya Lukis *Paper Cut Art*. Telkom University.
- Widiastuti, H. (2015). *Pamali* dalam Kehidupan Masyarakat Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan (Kajian Semiotik dan Etnopedagogi). *Lokabasa*, 6(1).

Website

- Astuti, T. A. (2024). Suka Gambar Horor? Kenalin Nih Wisnu Hardana Ilustrator Dunia Metafisik. https://www.detik.com/pop/culture/d-7223334/suka-gambar-horor-kenalin-nih-wisnu-hardana-ilustrator-dunia-metafisik#google_vignette
- Farida, N. A. (2020). Penjelasan *Pamali* Keluar atau Bermain saat Maghrib Menurut Hadis. <https://bincangsyariah.com/kolom/penjelasan-pamali-keluar-atau-bermain-saat-maghrib-menurut-hadis/>
- Kusumanto, D. (2015). Trio Hantu CS: Mengajak Anda Menyelami Dunia Perhantuan. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/37682/trio-hantu-cs-mengajak-anda-menyelami-dunia-perhantuan>
- Midilibrary.io. John Kenn Mortesen: Danish Illustrator and Author Specializing in Horror-Themed Drawings. <https://midlibrary.io/styles/john-kenn-mortensen>
- Purwadhika. (2024). Definisi Teori warna Menurut Para Ahli dan Pengaruh Pada Desain. Diakses pada 18 Mei 2025 <https://purwadhika.com/blog/definisi-teori-warna-menurut-para-ahli-dan-pengaruhnya-pada-desain>

Lampiran 1. Dokumentasi pameran



JADWAL BIMBINGAN KARYA TUGAS AKHIR

Lampiran 2. Tabel jadwal bimbingan

No.	Tanggal	Bimbingan	Keterangan
1.	5 Maret 2025	Bimbingan konsep	Luring
2.	21 Maret 2025	Bimbingan konsep	Luring
3.	11 April 2025	Bimbingan konsep dan sketsa	Luring
4.	14 April 2025	Bimbingan penulisan laporan	Luring
5.	25 April 2025	Asistensi sketsa	Daring via Whatsapp
6.	26 April 2025	Asistensi sketsa dan konsep	Daring via Whatsapp
7.	30 April 2025	ACC sketsa kanvas 1	Daring via Whatsapp
8.	9 Mei 2025	Bimbingan penulisan laporan	Daring via Whatsapp
9.	14 Mei 2025	Asistensi progress karya 1	Daring via Whatsapp
10.	14 Mei 2025	Bimbingan penulisan laporan	Luring
11.	16 Mei 2025	ACC sketsa karya 2 dan 3	Daring via Whatsapp
12.	12 Juni 2025	Bimbingan penulisan laporan	Daring via Whatsapp
13.	7 Juli 2025	Bimbingan penulisan laporan	Daring via Whatsapp
14.	9 Juli 2025	Bimbingan penulisan laporan	Daring via Whatsapp

JADWAL UJIAN SIDANG

Lampiran 3. Tabel jadwal ujian sidang

No.	Tanggal	Waktu	Sidang	Keterangan
1.	20 Februari 2025	11.30-12.30	Sidang Proposal	Luring, Ruang 3, FSRD ISBI Bandung
2.	17 April 2025	11.30-12.30	Sidang Preview	Luring, Ruang Senat, FSRD ISBI Bandung
3.	21 Mei 2025	11.30-12.30	Sidang Kelayakan	Luring, Ruang 2, FSRD ISBI Bandung
4.	25 Juni 2025	14.30-15.50	Sidang Akhir	Luring, Ruang 1, FSRD ISBI Bandung



BIODATA PENULIS

Lampiran 4. Biodata penulis

1. Biodata

Nama Lengkap	Dilasyaneu Monique
Tempat, Tanggal Lahir	Bandung, 25 September 2002
NIM	212132025
Minat Studi	Penciptaan Seni Lukis
Alamat Rumah	Bumi Asri, E9 No.144
Kelurahan	Mekarrahayu
Kecamatan	Margaasih
Kode Pos	40218
Kota/Kabupaten	Kabupaten Bandung
No. HP	08961730279
Email	Dilasyaneum@gmail.com

2. Pendidikan

Nama Instansi	Jenjang	Tahun lulus	Program Studi
SD Negeri Rahayu 6	SD	2015	
SMP Angkasa Lanud Sulaiman	SMP	2018	
SMA Negeri 1 Margaasih	SMA	2021	IPS

3. Pengalaman pameran/organisasi/profesional

Tahun	Nama Pameran	Sebagai	Penyelenggara
2021	Amerta: Pameran TPB Seni Murni ISBI Bandung	Peserta dan panitia	Seni Murni ISBI Bandung
2021	Sembagi Arutala Exhibition	Peserta dan panitia	Seni Murni ISBI Bandung
2022	Variete Exhibition	Peserta	Artlinec
2022	Karsa Exhibition	Peserta dan panitia	Seni Murni ISBI Bandung

2023	Aksaterra Exhibition	Peserta dan panitia	Seni Murni ISBI Bandung
2023	Digital illustrator Intern	Intern	IDNFT
2023	Magma International Exhibition	Peserta	Magma Sanat
2024	Awardee Pertukaran Mahasiswa Merdeka Batch 4	Peserta	ISI Padangpanjang
2024	Harmoni Exhibition	Peserta	ISI Padangpanjang
2025	Selisik Waktu Exhibition	Peserta dan panitia	Seni Murni ISBI Bandung



GLOSARIUM

<i>Azas</i>	Dasar atau sesuatu yang menjadi tumpuan berpikir atau berpendapat
<i>Balance</i>	Keseimbangan
<i>Bageur</i>	Baik, ramah, atau sopan
<i>Bener</i>	Benar
<i>Cageur</i>	Sehat
<i>Cadu</i>	Terlarang, pantangan, atau tabu
<i>Child-friendly</i>	Segala sesuatu yang dirancang atau diatur sedemikian rupa sehingga aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak.
<i>Contrast</i>	Kontras
Dimensi	Ukuran yang berupa panjang, lebar, tinggi, luas, volume, dll.
<i>Emphasis</i>	Penekanan atau perhatian terhadap objek tertentu.
Fantasi	Khayalan atau imajinasi
Figuratif	Penggambaran bentuk-bentuk yang dapat dikenali dari dunia nyata, seperti manusia, hewan, atau benda mati.
Gaib	Sesuatu yang tidak terlihat, tersembunyi, tidak nyata, atau hilang.
Geometri	Ilmu matematika yang menerangkan sifat garis, sudut, bidang, dan ruang.
<i>Gothic</i>	Gaya arsitektur pada abad XII-XVI di Eropa yang berciri khas gelap, misterius, eksotis, dan mistis.
Hadits	Segala perkataan, perbuatan, ketetapan (persetujuan), dan sifat-sifat Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan dan

	menjadi sumber hukum kedua setelah Al-Qur'an dalam agama Islam.
Horor	Sesuatu yg menimbulkan perasaan ngeri atau takut yg amat sangat.
<i>Jurig</i>	Hantu
Komplementer	Bersifat saling mengisi atau melengkapi.
Kontemporer	Merujuk pada sesuatu yang berkaitan dengan masa kini, modern, atau kekinian.
Maghrib	Waktu sholat wajib yang dilaksanakan setelah matahari terbenam.
Metafisik	Cabang filsafat yang mempelajari hakikat segala sesuatu yang ada, di luar pengalaman inderawi dan hal-hal yang bersifat fisik.
Mistis	Segala sesuatu yang berhubungan dengan hal-hal gaib atau supranatural yang tidak dapat dijangkau oleh akal sehat atau panca indera manusia
<i>Monster</i>	Makhluk khayalan yang sering kali dicirikan oleh penampilan mereka yang menakutkan dan potensi untuk menyebabkan kerusakan
Netral	Tidak berwarna (dapat dipakai untuk segala warna).
<i>Nordik</i>	Negara-negara di Eropa Utara yang meliputi Denmark, Norwegia, Swedia, Finlandia, dan Islandia
Organis	Pola yang terinspirasi dari bentuk-bentuk alami, seperti tumbuhan, hewan, atau bentuk-bentuk lain yang ditemukan di alam.
<i>Pantrang</i>	Pantangan

Parodi	Imitasi/peniruan yang "diubah untuk menghasilkan efek konyol
Primer	Pertama, utama, atau pokok
<i>Sandekala</i>	Waktu pergantian siang dan malam, khususnya menjelang maghrib, yang dianggap sebagai waktu kemunculan makhluk halus atau bangsa jin yang mengganggu anak-anak.
<i>Sareupna</i>	Waktu petang atau senja, saat matahari mulai terbenam dan hari mulai gelap menuju malam
Sekunder	Kedua, atau berikutnya
<i>Simplicity</i>	Kesederhanaan
<i>Singer</i>	Rajin dan cekatan
Takhayul	Kepercayaan yang tidak dapat dibuktikan secara akal
Tersier	Warna yang dihasilkan dari pencampuran satu warna primer dan satu warna sekunder
Tetrad	Empat bagian yang terkait atau bergabung menjadi satu
Triad	Kelompok yang terdiri dari tiga elemen
<i>Unity</i>	Kesatuan
<i>Wanci beurang</i>	Waktu siang
<i>Wanci peuting</i>	Waktu malam