

# Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Sejarah Candi Badut Untuk Memberikan Informasi Sejarah Kepada Masyarakat Kota Malang

Mahardika Christian Irianto <sup>1</sup>  
Amar Ma'ruf Styah Bakti <sup>2\*</sup>  
Ayyub Anshari Sukmaraga <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Dorong, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 6515, Indonesia  
<sup>1</sup>1331910009@student.machung.ac.id, <sup>2</sup>amar.maruf@machung.ac.id  
<sup>3</sup>ayyub.anshari@machung.ac.id

## \*Penulis Korespondensi:

Amar Ma'ruf Styah Bakti  
Amar.maruf@machung.ac.id

## Abstrak

Indonesia memiliki kekayaan sejarah yang beragam, namun beberapa di antaranya belum terungkap asalnya secara jelas, seperti Candi Badut di Kabupaten Malang. Kurangnya informasi mengenai sejarah candi ini menjadikannya topik menarik untuk dibahas agar masyarakat Kota Malang lebih mengenalnya. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi dilakukan sebagai cara menarik untuk menyampaikan sejarah Candi Badut kepada masyarakat dengan target usia 18 tahun ke atas. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi dan studi pustaka untuk mengumpulkan data, serta menerapkan model perancangan ADDIE dengan strategi cyclic strategy. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi berukuran A5 dengan gaya ilustrasi cat minyak dan teknik pencahayaan chiaroscuro. Media pendukung yang dibuat meliputi topi, tote bag, mug, tumbler, dan kaos, sementara media promosi berupa bendera, poster, dan display akrilik. Evaluasi menunjukkan bahwa buku ini mudah dipahami dan menarik untuk dibaca.

**Kata Kunci:** Buku Ilustrasi; Candi Badut, Sejarah

## Abstract

Indonesia has a rich and diverse historical heritage, but some aspects remain unclear in terms of their origins, such as Candi Badut in Malang Regency. The lack of information about the history of this temple makes it an interesting topic to explore, encouraging the people of Malang to learn more about it. Therefore, an illustrated book is designed as an engaging way to present the history of Candi Badut to the target audience aged 18 and above. This design uses a qualitative method through observation and literature study for data collection, and it applies the ADDIE design model with a cyclic strategy. The outcome of this design is an A5-sized illustrated book featuring oil painting-style illustrations and chiaroscuro lighting techniques. Supporting merchandise includes hats, tote bags, mugs, tumblers, and t-shirts, while promotional media consist of banners, posters, and acrylic displays. Evaluation results show that the book is easy to understand and appealing to read.

**Keywords:** Illustration book; Badut Temple, History

## 1. Pendahuluan

Terdapat sebuah artikel yang menyimpulkan bahwa Candi Badut merupakan suatu candi yang dibuat oleh Gajayana sebagai tempat pendermaan Resi Agastya [1]. Sedangkan menurut Lutfi Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah apa yang dituliskan dalam prasasti dinoyo, bisa jadi mengacu kepada Candi Karangbesuki yang berada di sebelah utara Candi Badut yang berjarak kurang lebih 5 km. Bahkan penamaan dari Candi Badut sendiri memiliki beberapa teori, mulai dari menurut penduduk, menurut Poerbatjaraka, dan menurut Van der Meulen

Selain itu, Candi Badut tidak begitu populer apabila dibandingkan dengan candi-candi lainnya, seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Hal tersebut dapat dilihat dari sebuah artikel dalam situs Celebrities yang berjudul "34 Candi Bercorak Hindu-Budha di Indonesia dan

Sejarahnya” oleh Ananda yang di dalamnya tidak terdapat Candi Badut. Artikel daring lainnya adalah IDN Times yang berjudul “10 Candi Paling Megah di Indonesia, Sudah Pernah ke Sini?” oleh Akbar [2] yang tidak menulis mengenai Candi Badut.

Sebuah solusi yang dapat dilakukan oleh penulis untuk menarik perhatian masyarakat terhadap sejarah Candi Badut. Contoh dari cara yang menarik yakni dengan mengilustrasikan sejarah tersebut karena menurut Webster’s Third International Dictionary [3] , ilustrasi merupakan “gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat, atau menarik.”. Menurut Gao [19,20] Dalam sistem pendidikan, ilustrasi terutama berbasis gambar dengan teks sebagai pendukung, yang berperan sebagai pelengkap dalam isi utama teks. Alasan penulis memilih media buku dikarenakan buku tetap menjadi favorit banyak orang karena memiliki daya tarik unik yang tidak dapat digantikan oleh media lain. Membaca buku memberikan kenyamanan tersendiri, dengan tekstur kertas yang menghadirkan nuansa khas saat seseorang membawanya [4].

Dari apa yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa penulis berminat untuk membuat sebuah perancangan buku ilustrasi mengenai sejarah dari Candi Badut agar dapat memberi sebuah pandangan mengenai sejarah Candi Badut kepada masyarakat sebagai upaya untuk melestarikan sejarahnya. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah sarana untuk menarik masyarakat supaya lebih mendalami sejarah Candi Badut. Pembuatan ilustrasi ini menggunakan jenis digital painting. Menurut Asmawan [4] digital painting memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya yang paling menonjol adalah hasil warna yang lebih tajam dan merata. Selain itu, pemilihan warna menjadi lebih praktis, dan jika terjadi kesalahan, proses penyuntingannya dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Pembuatan digital painting ini menggunakan teknik pewarnaan teknik *chiaroscuro*. *Chiaroscuro* sendiri lahir pada era Renaisans, yang ciri-cirinya mengacu pada terang dan gelap dramatis dan gaya teatral. Teknik ini juga termasuk kedalam gaya impresionisme yang berarti memanfaatkan pencahayaan sesaat. *The impressionists used free color strokes to create informal compositions. To document their experiences as directly as possible, they forsake the conventional methods of perspective, chiaroscuro, and modeling. The spontaneous painting approach was the key aspect of this style [5].*

Teknik *chiaroscuro* berasal dari bahasa Italia, di mana *chiaro* berarti terang dan *scuro* berarti gelap. Istilah ini menggambarkan teknik seni yang populer pada periode Mannerist dan Barok, yang memanfaatkan pencahayaan terarah dan kontras tajam untuk menghasilkan volume, bentuk, dan kedalaman pada objek. Keunikan teknik ini sangat efektif dalam menampilkan ekspresi dramatis, emosi yang intens, dan narasi visual yang mendalam. Selain itu, teknik ini sering digunakan untuk melukiskan peristiwa sejarah dengan nuansa dramatis dan melankolis [6]. Oleh karena itu teknik ini menjadi salah satu cara dalam memvisualisasikan sejarah candi badut agar berbeda dengan teknik lainnya.

Tantangan utama dalam perancangan ini yaitu terletak pada sumber bacaan (pustaka) yang tidak banyak membahas mengenai terbentaknya Candi Badut, dikarenakan minimnya penelitian mengenai sejarah terjadinya candi tersebut. Akan tetapi referensi berupa visualisasi dari karakter dan pakaian cukup memberikan gambaran suasana yang ada pada masa kerajaan di masa tersebut. Hal ini dapat diketahui dari beberapa tinjauan sebelumnya yang membahas tentang kerajaan dan beberapa artikel yang membahas tentang karakter (tokoh) yang ada pada arca Candi Badut.

Perancangan ini membutuhkan tinjauan terhadap studi serta perancangan terdahulu guna membantu penulis dalam merancang karya yang akan dibuat. Jurnal pertama yang digunakan oleh penulis adalah sebuah artikel yang berjudul “Kajian Historis tentang Candi Badut di Kabupaten Malang”. Artikel tersebut ditulis dengan tujuan mengidentifikasi Candi Badut sebagai tempat pendarmaan Resi Agastya. Artikel ini akan menjadi salah satu sumber bagi penulis dalam penulisan sejarah Candi Badut.

Artikel kedua berjudul “Perancangan Buku Fotografi Historis Candi Badut sebagai Candi Tertua di Jawa Timur” [7]. Artikel ini bertujuan untuk menggugah pembaca untuk melakukan restorasi terhadap Candi Badut dengan menggunakan buku fotografi historis sebagai medianya. Dalam artikel tersebut, didapati informasi mengenai sejarah dari Candi Badut. Selain itu, didapati juga sebuah gambaran mengenai tata letak untuk isi dari buku tersebut. Artikel tersebut akan membantu penulis dalam mengkaji mengenai sejarah Candi Badut, dan juga sebagai referensi mengenai tata letak untuk isi buku yang akan dirancang nantinya.

Tinjauan berikutnya adalah sebuah artikel yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada” oleh Soedarso [8]. Artikel tersebut bertujuan untuk menyampaikan kembali peristiwa sejarah dengan cara yang menarik, yaitu dengan menggunakan media buku ilustrasi. Dalam artikel tersebut, didapati sebuah gambaran mengenai buku ilustrasi perjalanan Gajah Mada beserta proses dari tinjauan desain karakternya. Jurnal ini akan membantu penulis dengan menjadi referensi dalam membuat sebuah buku ilustrasi.

Artikel keempat merupakan sebuah artikel ilmiah oleh Galeswangi [9] yang berjudul “Kajian arca Agastya Bertubuh Ramping Koleksi Museum Mpu Purwa Kota Malang”. Penelitian dalam artikel tersebut bertujuan mengidentifikasi serta mengkaji tempat asal dari arca Agastya yang ditemukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan artikel ini untuk mempelajari mengenai Candi Karangbesuki.

Artikel selanjutnya adalah sebuah artikel yang berjudul “Pembinaan Etika Hindu Berdasarkan Teks Agastya Parwa pada Generasi Muda Hindu di Desa Tembok Kabupaten Buleleng” oleh Suadnyana dan Wira [10]. Artikel ini merupakan pengabdian yang bertujuan untuk membina generasi muda yang beragama Hindu yang berada di Desa Tembok serta menerapkan ajaran etika hindu yang terdapat dalam Agastya Parwa. Artikel ini akan digunakan penulis untuk mempelajari mengenai Resi Agastya.

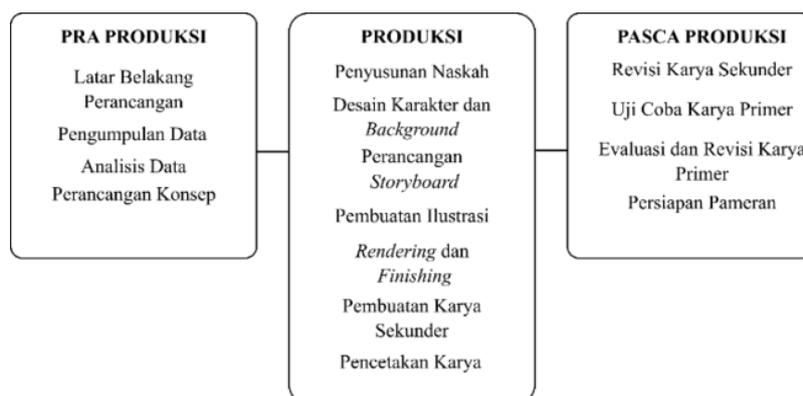
Artikel terakhir yang akan digunakan penulis adalah artikel oleh Dumarcaay dengan judul “Le Candi Badut” [11]. Artikel tersebut berisi deskripsi mengenai Candi Badut serta strukturnya. Artikel ini akan membantu penulis dalam menggambarkan seperti apa Candi Badut pada zaman dahulu.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Majid dan Ahmad [12], metode penelitian kualitatif merupakan metode yang perhatian penelitiannya lebih terarah kepada elemen objek, manusia, serta institusi, dan interaksi atau hubungan antara hal-hal tersebut dalam usaha memahami sebuah fenomena, peristiwa, atau perilaku. Seluruh data tersebut akan diambil dari hasil studi pustaka serta observasi dalam rangka melengkapi perancangan yang akan dibuat oleh penulis.

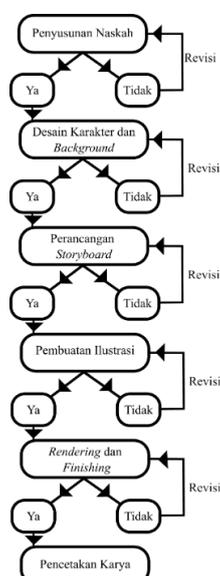
Model perancangan yang digunakan penulis dalam merancang buku ilustrasi ini menggunakan model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* atau yang disingkat ADDIE. Adapun tahapan ADDIE dalam perancangan ini adalah sebagai berikut. Tahapan pertama adalah melakukan analisis yang terdiri dari studi pustaka serta observasi secara langsung. Tahap kedua adalah mendesain rancangan karya yang akan dibuat dari data yang terkumpul pada tahap analisis. Tahap ketiga, penulis akan mewujudkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk fisik. Tahap keempat melakukan implementasi, yakni mengujikan produk kepada sampel yang telah dipilih. Tahap terakhir merupakan tahap dimana penulis akan melakukan evaluasi.

Dari model yang digunakan berikut bagan alir dalam perancangan buku ilustrasi candi badut.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan Sumber: Dokumentasi Penulis

Strategi perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *cyclic strategy*. Hal ini dikarenakan perancangan buku ilustrasi memerlukan peninjauan ulang dalam berbagai unsurnya, seperti: desain lingkungan dan desain karakter.



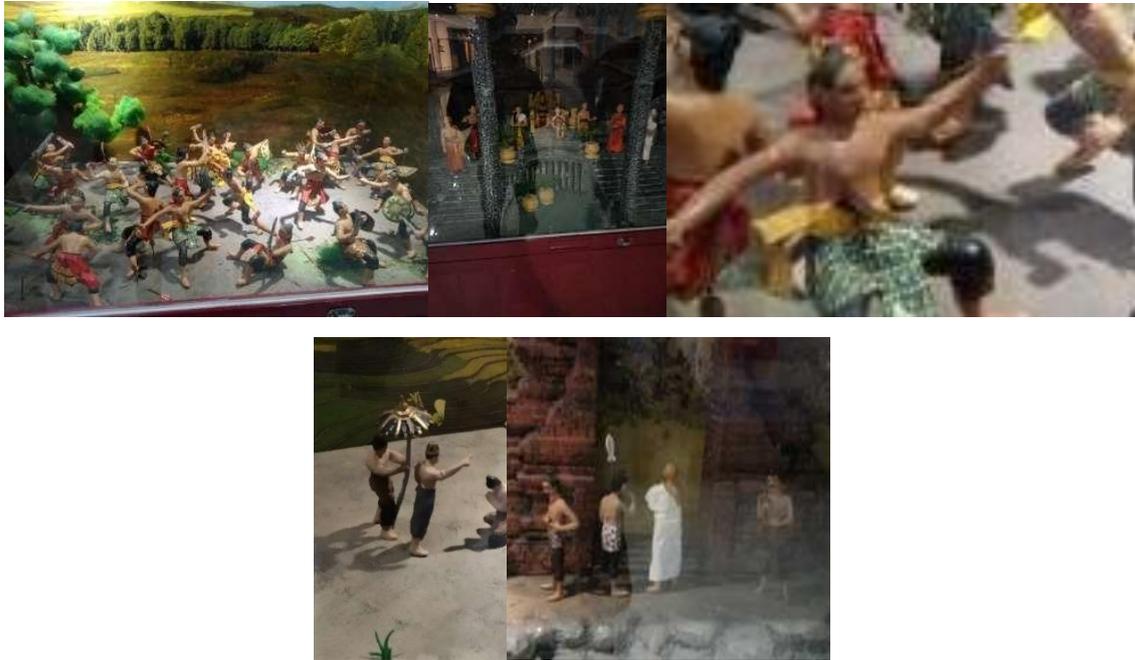
Gambar 2. Bagan Strategi Perancangan Sumber: Dokumentasi Penulis

Teknik analisis data pada perancangan ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik analisis data yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan keandalan hasil penelitian dengan menggabungkan beberapa sumber data berupa dokumentasi, wawancara dan observasi secara langsung. Menurut Sugiyono [13], triangulasi data adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai data dan sumber yang sudah tersedia. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena candi badut.

### 3. Hasil

Penulis melakukan observasi secara langsung untuk mendapatkan data-data untuk perancangan yang dibuat. Observasi pertama dilakukan di Museum Mpu Purwa untuk mencari berbagai informasi yang berkaitan mengenai Candi Badut dan juga referensi dalam membuat desain karakter untuk buku ilustrasinya. Tahap inilah yang merupakan tahap *analyze* dalam metode ADDIE yang dilakukan. Didapatkan dari berbagai sumber dan referensi dari berbagai buku dan observasi secara langsung penulis mendapatkan beberapa poin penting diantaranya sebagai berikut. Seragam pasukan kerajaan-kerajaan Jawa kuno secara garis besar menggunakan jarik, rambut diikat, tidak menggunakan atasan serta tidak menggunakan alas kaki. Interior istana raja Jawa kuno berbahan batu, terdapat takhta raja di bagian dalam, serta tidak menggunakan karpet.

Ciri khas dari resi Agastya adalah berperut buncit serta berjenggot panjang. Candi Badut yang sekarang tidak memiliki atap. Sisa bebatuan untuk atap candi masih ada di area Candi Badut. Candi perwara dari Candi Badut tersisa satu dan hanya fondasinya saja. Pakaian raja Jawa kuno menggunakan jarik, mahkota, dan beberapa ornamen serta tidak menggunakan atasan. Berikut foto-foto dari beberapa poin di atas.



**Gambar 3.** Miniatur Prajurit-prajurit dan orang-orang yang ada di sebuah istana Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis juga mendapati foto dari arca Resi Agastya. Foto tersebut dapat digunakan penulis sebagai referensi dalam menggambarkan wujud dari Resi Agastya. Wujud tersebut nampak berperut buncit dan memiliki jenggot yang cukup panjang dengan kain yang diselempangkan sebagai atasan serta beberapa ornament lainnya seperti gelang.



**Gambar 4.** Foto hasil Observasi Referensi Visualisasi Resi Agastya Sumber: Dokumentasi Penulis

Selain hasil dari observasi secara langsung penulis juga mendapatkan hasil berupa studi pustaka berupa buku dan artikel yang membahas mengenai sejarah Candi Badut. Hal ini dilakukan supaya penulis dapat memilah data-data dari berbagai sumber tersebut sebagai bahan perbandingan serta sumber yang valid.

Sumber pertama yang digunakan penulis adalah sebuah artikel ilmiah oleh Oktavianto dkk [1] yang berjudul “Kajian Historis tentang Candi Badut di Kabupaten Malang”. Dalam artikel tersebut, penulis menemukan beberapa teori penamaan dari Candi Badut. Artikel tersebut juga berisi terjemahan isi prasasti dinoyo I oleh Poerbatjaraka. Artikel ini menyimpulkan bahwa Gajayanalah yang membangun Candi Badut.

Sumber kedua adalah sebuah artikel yang berjudul “Pembinaan Etika Hindu Berdasarkan Teks Agastya Parwa pada Generasi Muda Hindu di Desa Tembok Kabupaten Buleleng” yang ditulis oleh Suadnyana dan Wira [10]. Dalam artikel ini, didapati beberapa hal mengenai Resi Agastya yang merupakan seorang Resi yang disegani yang juga merupakan seorang bhagawan (kemungkinan setara dengan guru besar di bidang kerohanian apabila dalam konteks sekarang).

Sumber berikutnya adalah sebuah buku yang ditulis oleh Prasetyo [14] yang berjudul “Mengetahui Kerajaan-kerajaan Nusantara”. Buku ini berisi berbagai sejarah kerajaan-kerajaan yang ada di Nusantara, salah satunya adalah Kanjuruhan. Disebutkan di situ bahwa Kanjuruhan ditaklukkan oleh Mataram pada awal dari abad ke-10.

Sumber keempat merupakan sebuah artikel ilmiah yang ditulis oleh Sulistio dkk [14] yang judulnya adalah “Perancangan Buku Fotografi Historis Candi Badut sebagai Candi Tertua di Jawa Timur. Sumber ini mengatakan bahwa Gajayana membuat sebuah bangunan suci untuk memuliakan Resi Agastya.

Berikutnya adalah sebuah buku oleh Soekmono [15] yang berjudul “Candi, Fungsi dan Pengertiannya”. Dalam bukunya, Soekmono mengungkapkan bahwa tidaklah pasti apakah prasasti dinoyo I mengacu pada Candi Badut atau Candi Karangbesuki karena keduanya milik agama Siwa serta arsitektur dari kedua candi tersebut sesuai dengan angka dari tahun prasastinya.

Sumber keenam merupakan sebuah artikel ilmiah oleh Dumarcay [11]. Dalam artikel tersebut, penulis menemukan beberapa struktur Candi Badut yang diperkirakan merupakan struktur awal dari candi tersebut, mulai dari tembok, hingga atap.

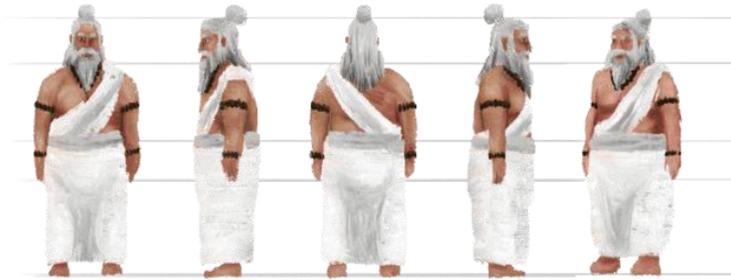
Selanjutnya merupakan sebuah artikel dengan judul “Kajian arca Agastya bertubuh ramping koleksi Museum Mpu Purwa Kota Malang” oleh Galeswangi [9]. Artikel ini berisi informasi mengenai arca Agastya, Ganesa, dan Durga yang ditemukan di Candi Karangbesuki.

Sumber kedelapan merupakan sebuah buku dengan judul “Candi Badut dan Pemugarannya” (Bagian Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Timur 1995 - 1996, 1995). Salah satu isi dari buku ini adalah sejarah ditemukannya Candi Badut oleh Maureen Brecher dan pelaporan tentang candi tersebut oleh B. De Haan. Selain itu, buku ini berisikan ukuran dari Candi Badut[16].

Sumber terakhir merupakan papan deskripsi mengenai tiga arca yang berada di Candi Badut. Papan deskripsi tersebut ditemukan oleh penulis di lokasi Candi Badut. Ketiga papan tersebut akan membantu penulis dalam mengilustrasikan ketiga arca yang berada di Candi Badut.

#### **4. Pembahasan**

Pembahasan dari perancangan ini berupa visualisasi dari karakter yang merupakan salah satu bagian dari tahap *design*. Desain karakter yang dibuat adalah karakter-karakter yang menjadi inti dari sejarah ini, seperti Gajayana dan Agastya serta karakter yang paling sering muncul seperti prajurit Kanjuruhan. Desain dari karakter-karakter tersebut adalah sebagai berikut. Dari hasil pengumpulan data, penulis mendapatkan bahwa resi Agastya memiliki ciri khas yaitu berperut buncit dan berjenggot panjang.



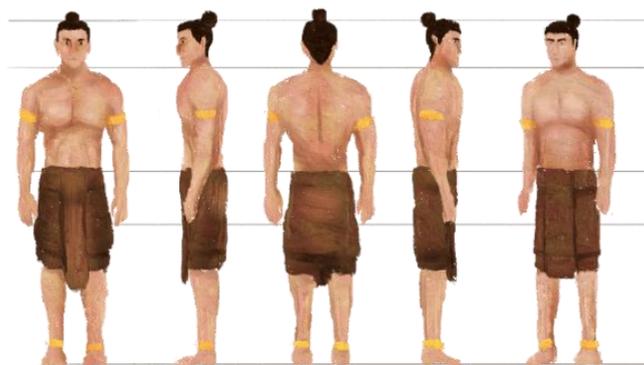
**Gambar 5.** Desain Karakter Resi Agastya Sumber: Dokumentasi Penulis

Selanjutnya Raja Gajayana sebagai raja yang menggunakan jarik tanpa atasan dan menggunakan ornamen-ornamen yang menandakan statusnya. Mahkotanya juga dibuat dengan bahan emas serta mengikuti bentuk mahkota dari beberapa kerajaan Nusantara. Selain itu, Gajayana digambarkan oleh penulis sebagai raja yang tidak menggunakan alas kaki.



**Gambar 6.** Desain Karakter Raja Gajayana Sumber: Dokumentasi Penulis

Prajurit-prajurit kerajaan Nusantara umumnya menggunakan bawahan, tanpa atasan, dan tidak menggunakan alas kaki. Untuk membedakan para prajurit dengan rakyat biasa, maka ditambahkan ornamen pada lengan dan kaki.



**Gambar 7.** Desain Karakter Prajurit Kanjuruhan Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari karakter yang telah dibuat dihasilkan berupa buku ilustrasi sebanyak 40 halaman dengan tampilan sebagai berikut



**Gambar 8.** Tampilan Buku Ilustrasi tentang Candi Badut Sumber: Dokumentasi Penulis  
Perancangan ini terdapat media utama yang dibuat berupa sebuah buku ilustrasi berukuran A5 untuk usia delapan belas tahun ke atas dan media pendukung berupa topi, totebag, kaos, mug, tumbler dan media promosi berupa bendera dan display akrilik.



**Gambar 9.** Hasil Media utama dan media pendukung Sumber: Dokumentasi Penulis  
Data pengguna diperoleh berdasarkan hasil evaluasi pengguna terhadap kemenarikan terkait ilustrasi maupun cerita dari buku yang telah dibuat. Berikut data tentang hasil evaluasi dari 25 responden melalui Google Forms. Target usia responden tersebut berusia 21-23 tahun dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1.** Data Evaluasi Pengguna 25 Responden

No.	Aspek yang Dinilai	<i>TS<sub>e</sub></i>	<i>TSh</i>	<i>V</i>
1	Buku mudah dan sederhana dalam penggunaan	79	100	79%
2	Kemenarikan ilustrasi dalam buku	75	100	75%
3	Kualitas desain cetak dan gambar.	90	100	90%
4	Kemudahan dalam memahami isi cerita	82	100	82%
5	Komunikatif (kemudahan bahasa yang digunakan)	82	100	82%
6	Cerita yang disajikan sistematis dan runtut	83	100	83%
7	Penggunaan gambar dapat memperjelas cerita	79	100	79%
8	Buku dapat memberikan informasi tentang sejarah	80	100	80%
9	Kejelasan tulisan/ font yang digunakan	90	100	90%
10	Secara keseluruhan buku cerita ini menarik	90	100	90%
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>830</b>	<b>1000</b>	<b>83%</b>

Konfirmasi skor:

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{830}{10 \times 25 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{830}{1000} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

V = Validasi

TS<sub>e</sub> = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal

100% = Konstanta

Dari data hasil evaluasi pengguna buku tersebut menarik dalam menyampaikan informasi tentang candi Badut dengan skor 83%. Skor ini termasuk dalam kategori menarik.

## 5. Penutup

Penulis berhasil merancang sebuah buku ilustrasi mengenai misteri sejarah Candi Badut. Buku tersebut telah dirancang bagi target audiens yang berusia 18 tahun ke atas dan berisikan sejarah singkat mengenai Candi Badut sebanyak 40 halaman beserta beberapa pertanyaan mengenai sejarah sebanyak 10 pertanyaan dengan 25 responden. Buku ini juga disertai ilustrasi-ilustrasi dengan gaya cat minyak. Dari hasil uji coba yang dilakukan terhadap beberapa responden, dapat dikatakan bahwa penulis berhasil memberikan sebuah pandangan kepada beberapa masyarakat Kota Malang menggunakan sebuah buku ilustrasi. Tindak lanjut kedepan khususnya bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti topik yang serupa, penulis berharap agar peneliti tersebut dapat memberikan informasi terbaru mengenai topik tersebut atau mengoreksi apa yang telah dilakukan oleh penulis sekiranya ada data yang kurang akurat. Selain itu saran bagi pembaca diharapkan supaya tidak menjadikan buku ini sebagai patokan mengenai sejarah Candi Badut, tetapi mencari tahu lebih lanjut dari sumber yang dikutip dalam buku tersebut ataupun sumber-sumber kredibel lainnya. Saran selanjutnya untuk para pengembang agar dapat menjadikan sejarah candi badut beserta informasi terkait candi badut dapat diaplikasikan ke format digital atau media interaktif, seperti e-book atau animasi berbasis AR (Augmented Reality).

## Referensi

- [1] R. D. Oktavianto, "KAJIAN HISTORIS TENTANG CANDI BADUT DI KABUPATEN MALANG," Universitas Jember, 2013.
- [2] R. Akbar, "13 Candi di Indonesia Paling Megah , Kamu Pernah ke Sini? ," IDN TIMES. Accessed: Mar. 05, 2025. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/travel/destination/rizqi-akbar-1/10-candi-termegah-di-indonesia-c1c2?page=all>
- [3] S. Salam, S. Bachtiar, H. Hasnawati, and M. Muhaemin, *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Badan Penerbit UNM, 2020.
- [4] F. A. Asmawan, "Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting 'Culinary Experience Of Malang' Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 1, no. 1, pp. 8–16, Mar. 2019, doi: 10.32664/mavis.v1i1.271.
- [5] S. Gulwelkar, "A Critical Review on the Role of Plein Air Paintings in Art Practice ," *International Journal of Humanities Social Science and Management (IJHSSM)* , vol. 2, no. 4, 2022.
- [6] F. Arkan and J. L. Amoro, "Perang Bubat Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis Dengan Teknik Chiaroscuro," *Amerta Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, 2024.
- [7] A. Sulistio, L. Natadjaja, and R. Febriani, "Perancangan Buku Fotografi Historis Candi Badut sebagai Candi Tertua di Jawa Timur," *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, 2018.
- [8] N. Soedarso, "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada," *Humaniora Binus*, vol. 5, no. 2, pp. 561–570, 2014.
- [9] R. H. Galeswangi, "Kajian Arca Agastya Bertubuh Ramping Koleksi Museum Mpu Purwa Kota Malang," *Berkala Arkeologi*, vol. 41, no. 1, pp. 35–54, May 2021, doi: 10.30883/jba.v41i1.603.
- [10] I. B. P. E. Suadnyana and I. A. D. Wira, "Pembinaan Etika Hindu Berdasarkan Teks Agastya Parwa Pada Generasi Muda Hindu Di Desa Tembok Kabupaten Buleleng," *Caraka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, 2022.
- [11] J. Dumarçay, "Le Candi Badut," *Archipel*, vol. 63, no. 1, pp. 7–14, 2002, doi: 10.3406/arch.2002.3692.
- [12] A. Abd Majid, Z. Mohamed, A. Majid, and Norsiah, *Tapping New Possibilities in Accounting Research, Qualitative Research in Accounting- Malaysian Cases*. 2010.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* . Bandung: ALFABETA, 2015.
- [14] A. Sulistio, L. Natadjaja, and R. Febriani, "Perancangan Buku Fotografi Historis Candi Badut sebagai Candi Tertua di Jawa Timur," *Jurnal DKV Adiwarna*, 2018.
- [15] SOEKMONO, *Candi : Fungsi Dan Pengertiannya*. Yogyakarta : Yogyakarta : Ombak, 2017.
- [16] C. GAO and Y. WANG, "Practice and Application of Illustration in Packaging Design Education," *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*, no. icesd, May 2019, doi: 10.12783/dtssehs/icesd2019/29872.