

# **WAYANG KULIT *GLOW IN THE DARK***

**Taufiq Akbar**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530  
*grapickology.ta@gmail.com*

## **Abstrak**

Wayang sebagai produk perkembangan seni rupa Indonesia pada zaman Hindu, merupakan proses pengembangan nilai-nilai tradisi pada masa sebelumnya. Nilai-nilai keindahan wayang bukan semata-mata karena aspek seni rupa yang telah melalui evolusi yang sangat panjang hingga perupaannya nampak sempurna hingga disebut sebagai karya seni yang adiluhung, karena adanya sisi spiritual yang melingkupi dan menghasilkan seni perlambangan sesuai dengan tuntutan budaya saat itu yang dikaitkan dengan peradaban agama yang melatar belakangi. Berdasar kepada ketertarikan inilah maka penulis menempatkan objek wayang kulit sebagai dasar inspirasi dalam membuat wayang kulit *Glow In The Dark*.

Kata kunci: Wayang, Seni, Kreasi

# ***PUPPET SKIN GLOW IN THE DARK***

## ***Abstract***

*Puppet as product development of Indonesian art at the time of the Hindu, the development process of traditional values in the previous period. The values of the beauty of the puppet is not solely due to the aspect of art that has been through a very long evolution until perupaannya seems perfect until called the valuable work of art, because of the spiritual side covers and produce art symbolism in accordance with the demands of the current culture that is associated with religious civilization of the background. Based on this interest, the authors place the object shadow puppet as basic inspiration in making shadow puppets *Glow In The Dark*.*

*Keywords: Puppet, Art, Creative*

## PENDAHULUAN

Wayang kontemporer adalah salah satu jenis wayang yang terpengaruh dampak modernisasi. Nizz Arrahman dalam sebuah jurnal ilmiah kajian seni rupa wayang mendefinisikan istilah kontemporer yang memiliki arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, (Arrahman, 2009: 2). Jadi wayang kontemporer dapat diartikan sebagai wayang yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu (pakem) dan berkembang sesuai perkembangan zaman, serta berbagai macam alasan sebagai latar belakang terciptanya wayang kontemporer/kreasi karena masyarakat modern cenderung menyukai sesuatu yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan zamannya.

Wayang Purwa memiliki kaitan dengan kegiatan berbudaya dan memiliki dua fungsi utama dalam pertunjukannya. Pertama adalah berfungsi sebagai sarana pengungkap kreatifitas seni dan yang kedua berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam berbagai kepentingan, (Mutiyoso, 1997: 132). Fungsi ganda tersebut akhirnya dimanfaatkan oleh para ahli dalam berbagai hal tanpa menimbulkan masalah di masyarakat luas. Dengan adanya keberhasilan ini munculah berbagai wayang kreasi baru ciptaan para seniman wayang, baik kreasi dalam cerita/ lakon yang diangkat maupun bentuk gubahan rupa wayang yang keluar dari jalur (pakem). Wayang kontemporer mulai ada dan dikenal masyarakat sejak tahun 1920, lewat wayang ciptaan R.M. Sutarto Harjowahono yang diberi nama Wayang Wahana. Kemudian munculah Wayang Kancil (1925), Wayang Pancasila (1948), dan diikuti wayang-wayang kontemporer lainnya sampai dengan saat ini.

Pencipta wayang kancil, Ki Ledjar Soebroto menyatakan bahwa saat ini wayang sudah tidak diminati lagi oleh anak muda, (Nurbiajanti dalam kolom Kompas, 2008: 18). Kecenderungan anak muda/remaja yang lebih menyimak segala sesuatunya mengarah pada kata “modern” atau tidak ketinggalan zaman. Pernyataan lain mengenai mengenai alasan terciptanya wayang kontemporer/ kreasi juga diungkapkan oleh salah seorang dalang ternama Ki Enthus Susmono. Ki Enthus mengemukakan pendapatnya dalam video rekaman wawancara *de Theaterwereld van Ki Enthus Susmono* yaitu terjadi sebuah kesenjangan antara penyaji atau dalang dengan konsumen atau penonton. Bentuk kesenjangan ini termasuk pada ketidaksesuaian segmentasi antara wayang yang ditampilkan dengan penonton. Selain itu Ki Enthus juga berpendapat bahwa seniman wayang (dalang) terlalu membatasi diri dan terbelenggu dengan ketentuan yang ada sehingga dinding yang membatasi antara dalang dengan konsumen seperti generasi muda masih tetap berdiri kokoh dan tidak bisa dihancurkan ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)).

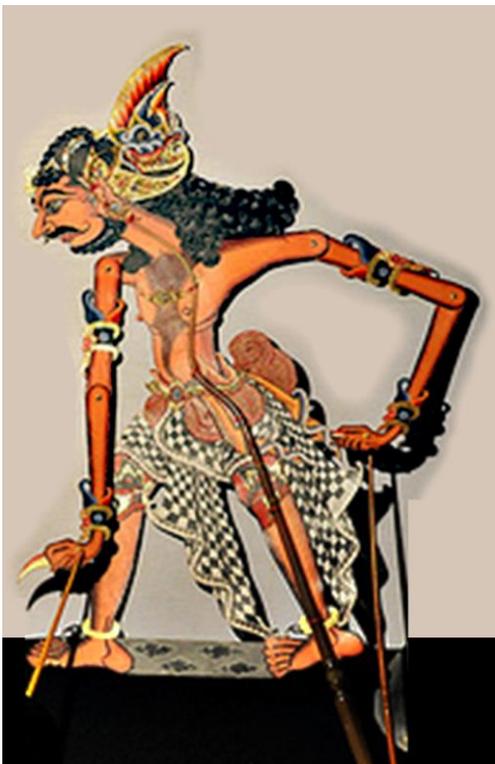
Berdasarkan daya tarik terhadap wayang kulit dan objek wayang kulit kreasi atau istilah lain yang disebut sebagai wayang kulit kontemporer, maka peneliti mencoba untuk merancang wayang kulit kreasi dengan penggabungan dari inspirasi wayang purwa. Namun yang berbeda adalah secara bahan dasar pengganti kulit yang peneliti ciptakan sendiri dari bahan plastik yang sudah tidak digunakan kembali. Dari inisiatif kreasi inilah, perancangan wayang kulit Glow In The Dark akan menjadi pembahasan dalam penulisan ilmiah ini.

## PEMBAHASAN

### Wayang Kreasi Sebagai Inspirasi

Berikut ini adalah jenis-jenis wayang kontemporer/ kreasi yang peneliti gunakan sebagai pembanding dan inspirasi pada proses penciptaan, yang menitik beratkan pada perupaan wayang purwa dan eksplorasi material dasar wayang.

#### Wayang *Rai Wong*



Gambar 1 Rupa Wayang *Rai Wong* (Atas) & Pementasan Wayang *Rai Wong* (Bawah)  
(Sumber : Komunitas Salihara)

Wayang *Rai Wong* adalah wayang kreasi ciptaan Ki Enthus Susmono di tahun 2004. Wayang ini memiliki wujud perupaan yang menggabungkan antara rupa wayang purwa dengan rupa manusia (*wong*). Kata "*Rai Wong*" diambil dari bahasa Jawa, yaitu *Rai* dan *Wong*, *Rai* berarti wajah/ muka dan *wong* adalah orang/ manusia. Secara sepintas wayang ini tidak terlihat

perbedaannya dengan wayang purwa namun jika dicermati, perbedaan terlihat pada rupa bagian wajah wayangnya. Bagian tubuh (leher hingga kaki) mengadopsi gaya wayang purwa, bagian kepala (wajah) mengadopsi visualisasi wajah manusia yang dibuat secara kartun.

#### Wayang "*George Bush*"



Gambar 2 Rupa Wayang "*George Bush*"  
(Flickr, Museum of International Folk Art)

Dalam rangka melawan kurangnya minat anak muda/ remaja, Ki Enthus menambahkan elemen baru untuk boneka wayang dan pertunjukannya. Beliau memulai dengan memperkenalkan karakter seperti George Bush dan Osama Bin Laden dengan perwujudan wayang yang dimodifikasi, serta mengangkat cerita yang membahas tentang isu-isu perdamaian dunia.

Wayang ini secara visual masih mengadopsi unsur-unsur wayang purwa sebagai seni wayang tradisi. Unsur-unsur tersebut dapat dilihat pada atribut/ asesoris (*makutha*, *sumping*, *kelat bahu*, dan kalung) yang dikenakan wayang “George Bush”. Beberapa atribut/ asesoris seperti *praba* juga terlihat pada wayang ini, namun posisinya bukan berada pada punggung wayang. Untuk gaya visualisasi penokohan, wayang ini mengadopsi tokoh George Bush, mantan Presiden Amerika yang “dikawinkan” dengan karakter tokoh Batara Guru. Nampak terlihat wayang George Bush menunggangi Lembu Andini yang berbadan bola dunia dan berkaki hulu ledak nuklir.

#### Wayang Revolusi



Gambar. 3 Rupa Wayang Revolusi  
(Sumber, Museum Wayang Indonesia)

Wayang Revolusi atau Wayang Perjuangan merupakan pertunjukan wayang kulit yang menceritakan tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia. Karakter-karakter pada wayang ini mengikutsertakan Sukarno, Hatta, tentara Belanda, dan masyarakat pribumi serta masyarakat belanda (kulit putih).

Raden Mas Sayid adalah pencipta Wayang Revolusi yang lahir pada tahun 1912 di Surakarta dan meninggal tahun 1988, di daerah Istana Mangkunegaran. Pada

pertengahan tahun 1950-an beliau membuat alat pertunjukan wayang, yang kemudian disimpan di lemari penyimpanan bertuliskan “Wayang Perdjoengan” karangan Sdr. Sajid.

Koleksi wayang revolusi dijual pada tahun 1965 oleh seorang kolektor barang-barang Indonesia yang tinggal di Den Haag. Sang kurator tertarik untuk memperoleh koleksi wayang yang dijual dan tidak termasuk warisan budaya kuno karena wayang ini menggambarkan individu-individu modern dan termasuk karya baru. Perolehan wayang ini yang dianggap sebagai barang baru, dianggap etis, layak dan sesuai dengan kebijakan-kebijakan akuisisi museum. Perolehan wayang ini memperbarui koleksi barang-barang Indonesia dari *Wereldmuseum* di Rotterdam (*Van Volkenkunde* atau Museum Etnologi). Sesudah itu, museum ini juga membeli “Wayang Revolusi atau Perjuangan”.

Pada tahun 1995, bertepatan dengan peringatan 50 tahun Republik Indonesia merdeka, Pemerintah Kota Rotterdam menghadiahkan 8 buah panel yang berisi foto-foto adegan dalam Wayang Kulit Revolusi kepada Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Pada bulan Agustus 2005, *Wereldmuseum* Rotterdam menyerahkan sebagian koleksi Wayang Kulit Revolusi tersebut kepada Museum Wayang untuk dipinjamkan secara jangka panjang. Penyerahan koleksi wayang ini sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan Budaya dan Ilmu Pengetahuan yang sejak tahun 1988 mendorong museum-museum di Indonesia untuk meningkatkan hasil-hasil koleksi mereka. Pada waktu yang sama, Museum Wayang membuat duplikat dari seluruh perangkat Wayang Kulit Revolusi yang saat ini dapat dilihat di Museum Wayang.

## Wayang Wahyu



Gambar 4. Rupa Wayang Wahyu  
(Sumber : Museum Wayang Indonesia)

Wayang Wahyu dirintis pertama kali oleh Bruder L. Timotius Wignyosubroto, FIC di Solo. Di wilayah Keuskupan Purwokerto, wayang wahyu mulai dikenalkan untuk pertama kalinya di Paroki Tyas Dalem Kroya, pada tanggal 12 Desember 2009, oleh Rm. Ag. Handi Setyanto, Pr. Wayang Wahyu adalah wayang kulit yang ceritanya diambil dari Kitab Suci Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru. Wayang kulit sebagai bagian dari kebudayaan lokal dikembangkan dalam sudut pandang agama Katolik sehingga menjadi sarana untukewartakan Kerajaan Tuhan. Wayang Wahyu menjadi media pewartaan iman Katolik dan sabda Tuhan sebagaimana tertulis dalam Kitab Suci agama Katolik, maka Wayang Wahyu merupakan tontonan dan tuntunan yang membawa umat pada kecintaan akan Wahyu Tuhan dalam Kitab Suci.

## Wayang Ukur



Gambar 5 Rupa Wayang Ukur Batara Indra  
Sumber : Dokumentasi Stan Hendrawijaya  
(Pusat Data Wayang Indonesia)

Wayang Ukur diciptakan oleh Sigit Sukasman pada tahun 1964. Pada dasarnya Wayang Ukur tidak berbeda dengan Wayang Kulit Purwa, kecuali gaya penampilan bentuk *tatahan* dan *sunggingannya*. Wayang Ukur adalah cara atau gaya baru penggambaran bentuk dan *sunggingan* tokoh-tokoh peraga wayang. Sebagian besar ornamen Wayang Ukur masih tetap menggunakan bentuk ornamen dan Wayang Kulit Purwa. Dibandingkan dengan penciptaan bentuk peraga Wayang Wahana, Wayang Suluh, dan Wayang Wahyu, Wayang Ukur memiliki tingkat keindahan yang jauh lebih tinggi. Jika pada Wayang Kulit Purwa yang telah lama ada *tatahan* dan *sunggingan* gaya Surakarta, Yogyakarta, Pakualaman, Cirebonan, Kedu, Jawa Timur, yang oleh masyarakat

dianggap sebagai bentuk normal, maka Wayang Ukur merupakan gaya baru. Wayang gaya baru ini dinamakan Wayang Ukur, karena dalam penciptaan dan pembuatannya, Ki Sukasman sangat memperhatikan ukuran-ukuran perbandingan dan proporsi antara tokoh wayang yang satu dengan tokoh wayang lainnya. Sebagian seniman dan tokoh pewayangan modern menilai Wayang Ukur sebagai suatu keberhasilan seorang seniman dalam menerapkan jiwa seninya melalui media penciptaan wayang, dan sebagian lagi menggolongkan Wayang Ukur pada wilayah wayang kontemporer (PDWI).

#### Wayang Kampung Sebelah



Gambar 6 Rupa Wayang Kampung Sebelah  
([www.wayangkampungsebelah.blogspot.com](http://www.wayangkampungsebelah.blogspot.com))

Sekelompok seniman Solo melahirkan genre wayang baru yang dinamakan Wayang Kampung Sebelah. Boneka wayangnya terbuat dari kulit berbentuk manusia yang distilasi. Tokoh-tokohnya seperti halnya masyarakat kampung, terdiri dari penarik becak, bakul jamu, preman, pelacur, pak RT, pak lurah, hingga pejabat besar kota.

Penciptaan pertunjukan Wayang Kampung Sebelah ini berangkat dari keinginan membuat format pertunjukan wayang yang dapat menjadi wahana untuk mengangkat kisah realitas kehidupan masyarakat sekarang secara lebih lugas dan bebas tanpa harus terikat oleh norma-norma estetika yang rumit seperti halnya wayang kulit purwa. Dengan menggunakan bahasa percakapan sehari-hari, baik bahasa Jawa maupun bahasa Indonesia, maka pesan-pesan yang disampaikan lebih mudah ditangkap oleh penonton. Isu-isu aktual yang berkembang di masyarakat masa kini, baik yang menyangkut persoalan politik, ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan, merupakan sumber inspirasi penyusunan cerita yang disajikan.

#### Wayang Urban



Gambar 7 Wayang Urban “Gunungan Metropolitan”  
Sumber : Karya Dendi Pratama

Wayang Urban diciptakan oleh Dendi Pratama pada tahun 2011. Wayang ini mengadopsi realitas kehidupan masyarakat urban Jakarta dengan tokoh-tokoh yang mewakili kelas-kelas tertentu, mulai dari sosok guru, karyawan/ karyawan, mahasiswa, hingga pedagang asongan dan pengemis. Selain itu, wayang ini juga menggambarkan situasi Kota Jakarta yang macet dan penuh sesak dengan gedung-gedung pencakar langit lewat perwujudan

gunungan metropolitan wayang urban. Wayang Urban dipamerkan pada Pekan Wayang Indonesia tahun 2011 di Museum Bank Indonesia dan Gedung Pewayangan Kautaman TMII.



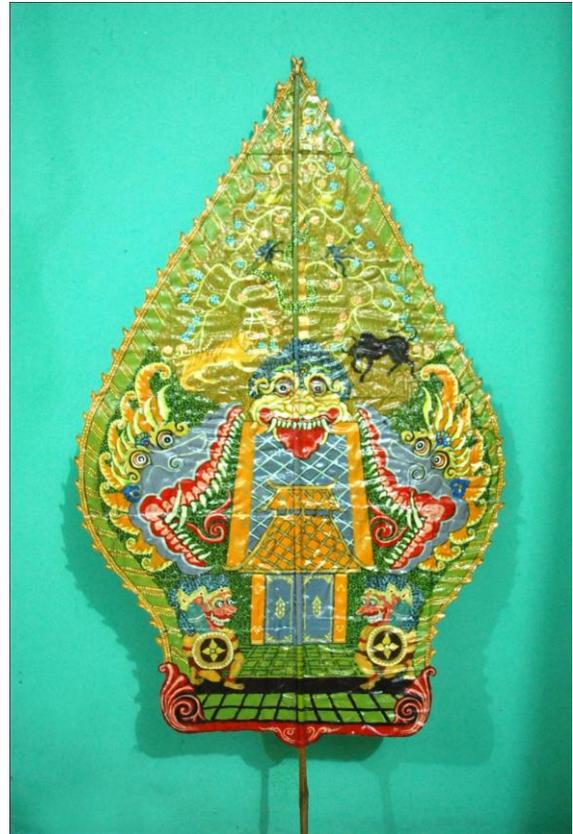
Gambar 8 Rupa Wayang Urban “Pak Guru”  
Sumber : Karya Dendi Pratama

Wayang urban dibuat dengan material dasar akrilik tembus pandang dan pewarnaannya menggunakan cat *acrylic* berbasis air. Tidak seperti *tatahan* pada wayang purwa yang rumit, *tatahan* yang diaplikasikan pada wayang ini adalah kombinasi *tatahan* dasar yang dibuat dengan cara melubangi permukaan akrilik dengan paku yang dipanaskan. Bayangan yang dihasilkan pada kelir (layar) menghasilkan bias yang juga dapat berwarna sesuai dengan warna yang ada pada wayang.

### Hasil Perancangan Wayang Kulit *Glow In The Dark*

Wayang *Glow In The Dark* yang diciptakan oleh penulis telah tersusun dari proses eksplorasi material dasar berbahan plastik. Eksplorasi bahan ini kemudian diterapkan menjadi produk berbahan dasar pencipta wayang kulit. Berikut adalah hasil kreasi

yang diciptakan oleh penulis yang berangkat dari inspirasi yang pernah ada di wayang kulit kreasi, diantaranya.



Gambar 9 *Glow In The Dark* “Gunungan”  
Sumber : Dokumentasi Taufiq Akbar



Gambar. 10 *Glow In The Dark* “Gunungan  
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Akbar)

*Gunungan* atau *Kayon* dalam pewayangan melambangkan berbagai hal. Peraga wayang ini dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai hal seperti gunung, pohon besar, api, ombak samudra, angin, gua, istana, dan lain sebagainya. Namun sebenarnya *kayon* atau *gunungan* melambangkan pohon kehidupan/ *Kalpataru* yang bercabang delapan, sebagai lambang awal dan akhir. Oleh sebab itu *gunungan* wayang juga membawakan lambang konsep mitos Jawa *sangkan paraning dumadi*.

*Gunungan* pada wayang *glow in the dark* tidak jauh berbeda dengan *gunungan* yang terdapat pada wayang purwa. *Gunungan* wayang *glow in the dark* memiliki warna yang cenderung lebih cerah agar pendaran cahaya yang dihasilkan dari cat

*photoluminescent* dapat maksimal. Pada *gunungan* ini, warna *sunggingan* seperti hijau, kuning, dan putih dilapisi dengan lapisan cat *photoluminescent* sebanyak 3 kali, dan warna-warna yang cenderung gelap seperti biru, ungu, merah, coklat, dan hitam hanya dilapisi cat *photoluminescent* sebanyak 1 kali.

Perbedaan pada jumlah lapisan ini bertujuan untuk memberikan intensitas kepekatan pendaran cahaya yang dihasilkan ketika pada kondisi minim cahaya, sehingga dapat mengganti peran *tatahan* yang begitu rumit dan detail seperti yang terdapat pada *gunungan* wayang kulit purwa, serta mengganti peran “bayangan” pada *kelir* yang dihasilkan oleh sorotan *blencong*.



Gambar 11 Wayang *Glow In The Dark* “Bratasena”  
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Akbar)



Gambar 12 *Glow In The Dark* “Bratasena” (*Glow*)  
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Akbar)

Wayang *glow in the dark* dengan tokoh Bratasena (Bima/ Werkudara) ini adalah tokoh utama yang peneliti ciptakan. Bentuk dari wayang ini tidak mengalami banyak perubahan, hanya pada bagian rambut peneliti buat lebih panjang dibanding dengan tokoh Bratasena pada wayang kulit purwa. *Tatahan* pada wayang ini hanya sebatas *tatahan* dasar yang berfungsi sebagai *outline* pada sebagian besar asesoris dan busana wayang.

Karena adanya keterbatasan pengolahan *tatahan* pada material plastik yang tidak mampu menandingi *tatahan* pada wayang kulit purwa, peneliti menyiasati dengan mengolah *sunggingannya*. Berbeda dengan cara *menyungging* pada *gunungan* wayang GID yang menggunakan *spray gun* untuk melapisi permukaan wayangnya dengan cat

*photoluminescent*, wayang GID Bratasena peneliti *sungging* dengan cat *photoluminescent* yang dicampur dengan *pigmen* UV (ultraviolet) menggunakan kuas halus terutama pada bagian-bagian kecil asesoris, busana wayang, raut wajah, dan detail rambut, agar bagian demi bagian berbeda pendaran cahayanya (*glow*). Setelah disungging dengan kuas halus, tahap akhir adalah melapisi seluruh permukaan wayang dengan cat *photoluminescent*.

Adanya campuran *pigment* UV (ultraviolet) pada wayang GID Bratasena dimaksudkan agar kekuatan pendaran cahayanya jauh lebih lama dan pada lampu-lampu tertentu yang memiliki *UV light*, wayang ini mampu menyerap cahaya (*charge*) dengan waktu yang sangat singkat ( $\pm 3 - 5$  detik).

## PENUTUP

Peneliti menyimpulkan bahwa, seiring dengan perkembangan zaman, lahirlah berbagai macam wayang kreasi baru yang menambah keanekaragaman dalam dunia pewayangan. Terciptanya berbagai macam wayang kreasi ini didasari oleh konsep pemikiran yang berbeda, namun kesamaan latar belakang terciptanya wayang ini tidak dapat dipungkiri yaitu demi melestarikan dan mengenalkan kesenian wayang kepada masyarakat agar dikemudian hari wayang akan tetap menjadi seni yang adiluhung. Faktor lain yang melatarbelakangi terciptanya wayang kreasi/ kontemporer adalah kuatnya arus modernisasi, membuat seni tradisional menjadi terpinggirkan di negeri sendiri. Kecenderungan seperti ini memunculkan suatu semangat tentang bagaimana caranya mengangkat kembali seni tradisi dengan perwujudan yang sesuai dengan masanya dan wayang sebagai salah satu seni tradisi Indonesia sebaiknya

melakukan inovasi untuk dapat bertahan selaras dengan perubahan zaman. Wayang perlu dipandang sebagai produk budaya yang universal bukan hanya milik golongan tertentu saja. Kepemilikan budaya wayang dapat ditujukan sebagai budaya bangsa Indonesia, bukan hanya budaya orang Jawa.

Sesuai dengan konsep yang peneliti sebutkan di awal pembahasan, yaitu tentang bagaimana menciptakan “wayang yang diremajakan” dengan konsep seni revitalisasi tradisi. Wayang *Glow In The Dark* (GID) adalah wayang kreasi/kontemporer berbasis rupa Wayang Purwa sebagai bentuk wayang tradisi yang vital, dengan perwujudan visual yang disesuaikan dengan sisi kemodernan yang terletak pada inovasi material dasar serta sunggingan/pewarnaan. Wayang *glow in the dark*, merupakan bentuk pengadopsian dari wayang purwa kulit. Elemen seni rupa pada wayang purwa tidak dihilangkan sama sekali, hanya saja material dasarnya yang kemudian peneliti sesuaikan dengan “dampak” perkembangan yang ada. Botol plastik sebagai kemasan yang dominan, tidak menguntungkan apa-apa jika isi dari kemasan itu habis, hanya menjadi “penghuni” tempat sampah non-organik yang berada di pinggir jalan.

Seni *sungging*/ pewarnaan pada wayang *glow in the dark*, mengadopsi teknik pewarnaan modern yang biasa digunakan oleh dunia otomotif. Teknik pengecatan *oven paint* turut peneliti sematkan untuk menghasilkan warna wayang yang lain dari biasanya. Kemudian kombinasi material plastik dengan lapisan cat *glow in the dark* pada seluruh wujud wayang menghasilkan perpaduan yang artistic, sehingga terciptanya wayang kreasi/kontemporer ini akan diikuti pula dengan cita rasa yang sesuai dengan jiwa dan cita rasa generasi muda kini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Al Rise dan Jack Trout. *Positioning : The Battle for Your Mind*. Jakarta : PT. Salemba Emban Patria, 2002.
- Bakhtiar. *Filsafat Ilmu*. Jakarta : Rajawali Press, 2009.
- Barker, Chris. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Bantul : Kreasi Wacana, 2011.
- Bosley Woolf, Henry. *Webster's New Collegiate Dictionary*. G&C Merriam Co, 1973.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Endraswara, Suwardi. *Metode, Teori, dan Teknik Penelitian Kebudayaan : Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama, 2006.
- Gaut, Willy. *Filsafat Postmodernisme Jean-Francois Lyotard*. NTT : LEDALERO, 2011.
- G.A.J Hazeu. *Bijdrage tot de kennis van het javaansche tooneel*. E.J Brill, 1904.
- Guruvalah. *Kebudayaan dan Seni*. Samarinda : Dinas Pendidikan Samarinda, 2008.
- Haryono, Timbul. *Seni dalam Dimensi Ruang dan Waktu*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra.
- Keighery, Victoria. *Panduan Pengembangan Budaya Masyarakat*. Yogyakarta : Yayasan Bagong Kussudiardja dan CCDNSW Asialink, 2009.
- Ki Marwoto Panenggak Widodo. *Tuntunan Keterampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya : CV. Citra Jaya, 1984.
- Koentjaraningrat. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta : Djambatan, 2002.

- Mulyana, Dedy. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mulyono, Sri. *Wayang Asal-Usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta : Gunung Agung, 1982.
- \_\_\_\_\_. *Komunikasi Antar Budaya : Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Pendapat*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar, 2009.
- PDWI. *Sejarah Wayang "Ringkasan Naskah "Bau Warna Wayang" karya R.M. Sajid*. Jakarta : PDWI, 1981.
- Rizkawati. *Efektifitas Komunikasi Masyarakat Dalam Memanfaatkan Pertunjukan Wayang Purwa Di Era Globalisasi*. Bogor : Institut Pertanian Bogor, 2008.
- R.M. Soedarsono. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Maria A. Sardjono. *Paham Jawa, Mengungkap Falsafah Hidup Manusia Jawa Lewat Karya Fiksi Mutakhir Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1995.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, 2009.
- SD. Humardani. *Dasar-dasar Estetika*. Surakarta : Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1980.
- S. Haryanto. *Pratiwimba Adiluhung Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta : Djambatan, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Seni Kriya Wayang Kulit, Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan*. Jakarta : PT.Temprint, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Bayang-bayang Adiluhung*. Semarang : Dahara Prize, 1995.
- Sukirno. *Hubungan Wayang Kulit dan Kehidupan Sosial Masyarakat Jawa*. Surakarta : Brikolase, 2009.
- Sunarto. *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*. Semarang : Dahara Prize, 1997.
- Sony Kartika, Dharsono. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains, 2004.
- Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra, 2009.
- Yudoseputro, Wiyoso dan M. Sulebar Soekarman. *Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer*. Jakarta : Senawangi dan IKJ, 1993.
- Yudoseputro, Wiyoso. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta : Yayasan Seni Visual Indonesia, 2008.
- Yusuf Lubis, Akhyar. *Teori dan Konsep Penting Filsafat dan Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial Budaya Kontemporer*. Departemen Filsafat Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI, 2011.
- Surat Kabar dan Majalah :**
- Fitrianto. Dalang Edan dan Wayang Suket. Surat Kabar *Kompas*. Jakarta, 14 Maret 2010.
- Mahayana. Estetika Wayang. Surat Kabar *Suara Pembaharuan*. Jakarta, Desember 2004.
- Nurbiajanti. *Kreatifitas Tiada Henti, Ki Enthus Susmono*. Surat Kabar *Kompas*. Jakarta, 12 Februari 2008.
- Sulistiono. Ini Eranya Perajin *Trashion*. Media Indonesia. Jakarta, 12 Juli 2010
- Jurnal Ilmiah :**
- Nizz Arrahman. 2009. *Kajian Seni Rupa Wayang*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Sony Kartika, Dharsono. 2000. *Seni Lukis Indonesia : Sebuah Catatan Perjalanan dan Konsepsi Alternatif*. Bandung : Jurnal Seni Rupa dan Desain STISI Bandung Vol. 1.

**Internet :**

Dunia Wayang. *Ki Enthus Susmono*. <http://www.youtube.com>, 2008.

Sutini B.A. *Seni Wayang Ditinjau dari Sejarah Perkembangan Serta Peranannya dalam Menunjang Pendidikan Kepribadian Bangsa*. <http://www.senawangi.com>, 2009.