

**TRANSFORMASI ESTETIS WAYANGVERSE  
KARYA IS YUNIARTO**

**DISERTASI**

guna memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Doktor dari  
Institut Seni Indonesia Surakarta



Oleh  
**Taufiq Akbar**  
**NIM: 193121018**  
(Program Studi Seni Program Doktor)

**PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**2024**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Transformasi Estetis Wayangverse Karya Is Yuniarto” ini, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam disertasi ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 2 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Taufiq Akbar  
NIM : 193121018

# PERSETUJUAN

## DISERTASI

### TRANSFORMASI ESTETIS WAYANGVERSE KARYA IS YUNIARTO

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor  
pada Program Studi Seni Program Doktor  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :  
Taufiq Akbar  
NIM : 193121018

Surakarta, 2 Agustus 2024

Menyetujui,

Promotor

Ko Promotor I



Prof. Dr. Sunarmi, M.Hum.,  
NIP. 196703051998032001



Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.,  
NIP. 195306161979031001

Ko Promotor II



Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn.,  
NIP. 196901281997021001

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Seni  
Program Doktor




Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.  
NIP. 196610111999031001

## PENGESAHAN


Telah dipertahankan dalam Ujian Disertasi  
Program Studi Seni Program Doktor  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor  
pada tanggal 2 Agustus 2024

### Dewan Penguji


Ketua

  
Prof. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.  
NIP. 196203261991031001

Sekretaris

  
Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197112282001121001


Promotor

  
Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.  
NIP. 196703051998032001

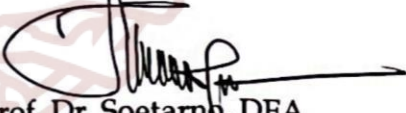
Ko Promotor I

  
Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.  
NIP. 195306161979031001


Ko Promotor II

  
Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 196901281997021001

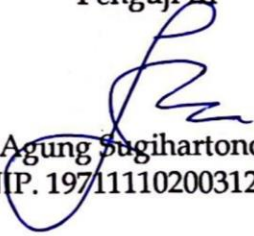
Penguji I

  
Prof. Dr. Soetarno, DEA.  
NIP. 194403071963061001


Penguji II

  
Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum.  
NIP. 195101181976031003

Penguji III

  
Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197111102003121001

Penguji IV

  
Dr. Winny Gunarti Widya Wardani, M.Ds.  
NIDN. 0306056705



# PENGESAHAN

## DISERTASI

### TRANSFORMASI ESTETIS WAYANGVERSE KARYA IS YUNIARTO

Telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Doktor  
pada  
Program Studi Seni Program Doktor

Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Direktur



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.,  
NIP. 196703051998032001

## INTISARI

### TRANSFORMASI ESTETIS WAYANGVERSE KARYA IS YUNIARTO

Oleh  
**Taufiq Akbar**  
**NIM: 193121018**  
**(Program Studi Seni Program Doktor)**

Penelitian transformasi estetis wayangverse karya Is Yuniarto didasarkan pada masalah yang telah dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana transformasi estetis pada Wayangverse?, Bagaimana makna bentuk Wayangverse?, dan Mengapa transformasi estetis pada Wayangverse diperlukan?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pola transformasi dan kaidah-kaidah visual yang terdapat pada Wayangverse, menemukan makna visual yang dapat dilihat dari bentuk Wayangverse, serta menemukan hal-hal yang melatar belakangi transformasi pada Wayangverse. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk menganalisis transformasi estetis pada Wayangverse adalah *ATUMICS*, Ikonografi, dan Holistik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan, pertama, konsep transformasi estetis Wayangverse didasari atas adanya perubahan bertahap yang dijembatani oleh wayang-wayang kreasi yang lain. Elemen yang bertransformasi pada Wayangverse adalah teknik dan bentuk. Kedua, bentuk-bentuk yang dipinjam dan dipadukan memiliki kemiripan makna yang didapat dari hasil adaptasi dan atau modifikasi unsur-unsur rupa pada Wayang Kulit Purwa. Ketiga, munculnya transformasi estetis pada Wayangverse dipengaruhi oleh latarbelakang seniman (faktor genetik), Wayangverse sebagai hasil eksplorasi seniman (faktor objektif), dan perubahan selera pengguna serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi digital (faktor afektif). Konsep transformasi estetis menjadi temuan yang merupakan konsep perubahan bentuk dengan menekankan pada penggabungan antar elemen tradisi dan modern yang diadaptasi dan modifikasi, hasil dari penggabungan ini melahirkan bentuk Wayangverse.

Kata kunci : Transformasi Estetis, Wayang Kreasi, Wayangverse

## **ABSTRACT**

### **AESTHETIC TRANSFORMATION OF WAYANGVERSE BY IS YUNIARTO**

By

**Taufiq Akbar**

**NIM: 193121018**

**(Master's Program in Arts Study Program)**

*The research on the aesthetic transformation of Wayangverse by Is Yuniarto is based on the problems that have been formulated as follows: How is the aesthetic transformation in Wayangverse?, What is the meaning of the form of Wayangverse?, and Why is aesthetic transformation in Wayangverse necessary?. The purpose of this study is to find the transformation patterns and visual rules contained in Wayangverse, find the visual meaning that can be seen from the form of Wayangverse, and find the things that underlie the transformation in Wayangverse. The research approaches used to analyze the aesthetic transformation in Wayangverse are ATUMICS, Iconography, and Holistic. Data collection techniques use in-depth interviews, observations, literature studies, and documentation. This study produces three conclusions, first, the concept of aesthetic transformation of Wayangverse is based on the existence of gradual changes that are bridged by other creative puppets. The elements that transform in Wayangverse are techniques and forms. Second, the forms that are borrowed and combined have similar meanings obtained from the results of adaptation and/or modification of visual elements in Wayang Kulit Purwa. Third, the emergence of aesthetic transformation in Wayangverse is influenced by the artist's background (genetic factor), Wayangverse as a result of artist exploration (objective factor), and changes in user tastes and advances in digital information and communication technology (affective factor). The concept of aesthetic transformation becomes a finding which is a concept of changing form by emphasizing the combination of traditional and modern elements that are adapted and modified, the result of this combination gives birth to the form of Wayangverse.*

*Keywords : Aesthetic Transformation, Wayang Creation, Wayangverse*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT/Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan Disertasi dengan judul "Transformasi Estetis Wayangverse Karya Is Yuniarto", sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Doktor Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Disertasi ini menjabarkan tentang pola transformasi bentuk dan makna visual dalam Wayangverse sebagai bentuk penciptaan wayang kreasi baru. Penelitian ini diharapkan akan menemukan konsep transformasi bentuk dan aturan-aturan visual dalam pengembangan wayang kreasi.

Atas keberhasilan dalam penulisan disertasi ini disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum., selaku Promotor, Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum., selaku Ko Promotor 1, dan Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn., selaku Ko Promotor 2 yang telah memberikan petunjuk, koreksi serta saran hingga terwujudnya disertasi ini.

Terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada :

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.



2. Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum, selaku Koordinator Program Studi Seni Program Doktor, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Prof. Dr. Sri Rochana W., S.Kar., M.Hum, selaku dosen pembimbing akademik.
5. Prof. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn., selaku ketua dewan penguji yang telah memberikan saran untuk mencapai kesempurnaan disertasi ini.
6. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn, selaku sekretaris dewan penguji yang telah memberikan saran untuk mencapai kesempurnaan disertasi ini.
7. Dewan penguji, Bapak Prof. Dr. Soetarno, DEA (Penguji I), Bapak Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum (Penguji II), Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn (Penguji III), dan Dr. Winny Gunarti Widya Wardani, M.Ds (Penguji IV), yang telah memberikan saran untuk mencapai kesempurnaan disertasi ini.
8. Prof. Dr. H. Sumaryoto, selaku rektor Universitas Indraprasta PGRI (Unindra) yang memberikan dorongan moril dan materil dalam menempuh Pendidikan S3 di ISI Surakarta.
9. Is Yuniarto, selaku kreator wayang kreasi Wayangverse yang telah mengizinkan dan memberikan banyak informasi kepada peneliti.

10. Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum., selaku narasumber yang memberikan banyak pengetahuan tentang dunia seni rupa dan seni kriya wayang.
11. Dr. Dendi Pratama, S.Sn., M.M., M.Ds, yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam segala hal, baik yang akademis maupun non-akademis.
12. Rekan-rekan kelas B, terutama Pandu Pramudita sebagai teman bertukar pikiran dan diskusi dalam menyusun disertasi ini.
13. Kedua orang tua saya, Gatot Sukoyuwono Reksowardojo (Alm) dan RR. Soes Herwatie, serta Hesti Rahayu Faramita, S.Sn (Istri), dan kedua putra saya, Kandhi Wrahatnala Akbar dan Sawyasachi Alzeroun Akbar yang memberikan doa, dukungan, serta semangat untuk saya dalam menyelesaikan disertasi ini.

Semoga Allah SWT, Tuhan YME memberikan balasan pahala atas segala amal yang telah diberikan dan semoga proposal disertasi ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta, 19 Juni 2024

Taufiq Akbar  
NIM 193121018

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>22</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....</b>	<b>23</b>
1. Tujuan Penelitian.....	23
2. Manfaat Penelitian .....	23
<b>D. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>24</b>
<b>E. Kerangka Konseptual.....</b>	<b>28</b>
<b>F. Metode Penelitian.....</b>	<b>42</b>
<b>G. Sistematika Penulisan.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB II TRANSFORMASI BENTUK VISUAL WAYANGVERSE .....</b>	<b>56</b>
<b>A. Wayang Kulit Purwa .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Boneka Wayang Baru .....</b>	<b>71</b>
1. Wayang Gedog .....	71
2. Wayang Klitik .....	81
3. Wayang Suluh.....	86
4. Wayang Walisanga.....	93
5. Wayang Kampung Sebelah.....	102
<b>C. Aspek Transformasi Wayangverse .....</b>	<b>121</b>
1. Wayangverse.....	122

2. <i>Tatah dan Sungging</i> .....	123
3. Kegunaan.....	125
4. Material Kulit.....	126
5. Konsep Stilasi dan <i>Reverse Experiment</i> .....	128
6. Transformasi Bentuk Wayangverse.....	130
<b>BAB III MAKNA BENTUK WAYANG KREASI WAYANGVERSE...</b>	<b>168</b>
<b>A. Unsur Rupa Wayangverse .....</b>	<b>168</b>
1. Captain America .....	170
2. Ironman .....	173
3. Doctor Strange.....	176
4. Hulk .....	179
5. Spiderman.....	182
6. Mysterio.....	185
7. Venom.....	188
8. Batman.....	190
9. Joker .....	193
10. Luke Skywalker.....	195
11. Mandalorian “Din Djardin” .....	198
12. Darth Vader .....	201
13. Gundala.....	203
14. Sri Asih .....	205
<b>B. Makna Estetis Unsur Rupa Wayangverse .....</b>	<b>207</b>
<b>C. Makna Simbolis Elemen Visual Wayangverse .....</b>	<b>213</b>
<b>D. Makna Psikologis Kepahlawanan Pada Wayangverse.....</b>	<b>228</b>
<b>BAB IV TRANSFORMASI ESTETIS WAYANGVERSE.....</b>	<b>234</b>
<b>A. Latar Belakang Is Yuniarto Sebagai Kreator Wayangverse .....</b>	<b>235</b>
<b>B. Wayangverse Sebagai Hasil Eksplorasi Kreatif Is Yuniarto .....</b>	<b>240</b>
<b>C. Perubahan Selera Pengguna .....</b>	<b>246</b>
<b>D. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Digital.....</b>	<b>255</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>274</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>274</b>
<b>B. Temuan .....</b>	<b>276</b>



<b>C. Rekomendasi .....</b>	<b>276</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>279</b>
<b>DAFTAR NARASUMBER .....</b>	<b>291</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>292</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wayang Avenger, Tokoh Iron Man, Nebula, Doctor Strange.....	3
Gambar 2. Wayang Justice League ( <i>DC Comic</i> ), Tokoh Batman, Superman, Wonder Woman, The Flash .....	3
Gambar 3. Kerangka Konseptual.....	41
Gambar 4. Bagan Metode ATUMICS.....	51
Gambar 5. Puntadewa - Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta.....	60
Gambar 6. Jenis-jenis <i>Tatahan</i> .....	64
Gambar 7. Perwujudan Jenis-jenis <i>Tatahan</i> pada Material Kulit.....	65
Gambar 8. Hiasan <i>Sunggingan</i> Wayang : (1) <i>Sorotan</i> , (2) <i>Cawi</i> , (3) <i>Drenjeman</i> , (4) <i>Waleran</i> .....	69
Gambar 9. Wayang Gedog - Raden Panji Asmarabangun.....	71
Gambar 10. <i>Sunggingan</i> Sorotan Wayang Gedog - Raden Panji Kartolo "Gajah Wulung" .....	73
Gambar 11. <i>Sunggingan</i> Sorotan Parianom Wayang Gedog -.....	74
Gambar 12. <i>Rapekan</i> dengan Keris Ladrangan (Atas),.....	79
Gambar 13. Wayang Klitik – Damarwulan .....	81
Gambar 14. Anatomi Bentuk Wayang Klitik – Sapulaga.....	82
Gambar 15. Wayang Suluh – Soekarno & Moh. Hatta .....	88
Gambar 16. <i>Tatahan</i> Sederhana dan Atribut Wayang Suluh .....	89
Gambar 17. Wayang Walisanga seri 1 - Raden Said "Sunan Kalijaga" .....	94
Gambar 18. <i>Tatahan</i> dan <i>Sunggingan</i> Wayang Walisanga seri 1.....	95
Gambar 19. <i>Tatahan</i> dan <i>Sunggingan</i> Wayang Walisanga seri 1 Bagian Bawah – Nyai Wilotikto.....	96
Gambar 20. Perbandingan Proporsi dan Bentuk Wayang Walisanga seri 1 (kanan) "Sunan Bonang" dan seri 2 (kiri) "Sunan Ampel" .....	99
Gambar 21. Perbandingan Proporsi dan Bentuk Wayang Walisanga seri 1 (kanan) "Cangik" dan seri 2 (kiri) "Cangik – Nyai Marfuah" ....	100
Gambar 22. Wayang Kampung Sebelah – Lurah Somad .....	104
Gambar 23. Perbandingan Proporsi & Bentuk Wayang Kampung Sebelah – Bayan Tompel & Bu Poppy .....	107
Gambar 24. Profesi Linmas/ Hansip dan Bentuk Wayang Kampung Sebelah "Hansip Sudrun" .....	108
Gambar 25. <i>Postingan Feed</i> Instagram Wayangverse .....	122
Gambar 26. Desain Siluet (Hitam Putih) .....	127
Gambar 27. Desain Digital Berwarna.....	128
Gambar 28. Warna Ikonik Karakter Fiksi .....	139

Gambar 29. Warna Ikonik Karakter Fiksi Hulk & Joker.....	139
Gambar 30. Postur Tubuh Manusia dengan .....	146
Gambar 31. <i>Height Chart</i> .....	147
Gambar 32. <i>Height Chart</i> Marvel Characters .....	147
Gambar 33. Pola Pengukuran Postur Menggunakan Lingkaran Kepala.....	149
Gambar 34. Perbandingan Tinggi dan Postur Figur Wayangverse Kecil.....	150
Gambar 35. Perbandingan Tinggi dan Postur Figur Wayangverse Sedang...	150
Gambar 36. Perbandingan Tinggi dan Postur Figur Wayangverse <i>Magak</i> .....	150
Gambar 37. Bagan Transformasi Wayangverse.....	166
Gambar 38. Wayangverse “Captain America” .....	170
Gambar 39. Wayangverse “Ironman” .....	173
Gambar 40. Wayangverse “Doctor Strange” .....	176
Gambar 41. Wayangverse “Hulk” .....	179
Gambar 42. Wayangverse “Spiderman” .....	182
Gambar 43. Wayangverse “Mysterio” .....	185
Gambar 44. Wayangverse “Venom” .....	188
Gambar 45. Wayangverse “Batman” .....	190
Gambar 46. Wayangverse “Joker” .....	193
Gambar 47. Wayangverse “Luke Skywalker” .....	195
Gambar 48. Wayangverse “Mandalorian” .....	198
Gambar 49. Wayangverse “Darth Vader” .....	201
Gambar 50. Wayangverse “Gundala” .....	203
Gambar 51. Wayangverse “Sri Asih” .....	205
Gambar 52. Proses Eksplorasi Kreatif .....	236
Gambar 52. Profil Akun Instagram Is Yuniarto.....	249
Gambar 53. Rentang Usia <i>Followers</i> Akun Instagram Is Yuniarto .....	250
Gambar 54. Data Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia.....	260
Gambar 55. Desain E-Poster Wayangverse Figur Doctor Strange .....	263
Gambar 56. Desain E-Poster Wayangverse Figur Darth Vader .....	263
Gambar 57. Desain E-Poster Wayangverse Figur Games Apex Legend.....	264
Gambar 58. Wayangverse pada <i>Feed</i> Instagram .....	265
Gambar 59. Teaser Wayangverse pada <i>Feed</i> Instagram .....	266
Gambar 60. Pertunjukan Wayangverse “Jagad Sandya Legenda” oleh dalang Ki Bayu Aji Nugroho.....	268
Gambar 61. Bayangan Belakang Kelir Wayangverse Apex Legend .....	269
Gambar 62. Bayangan Belakang Kelir Wayangverse Apex Legend .....	270
Gambar 63. Videotron dan Gapura Animasi pada Pertunjukan Wayangverse “Jagad Sandya Legenda” .....	271

Gambar 64. Kolaborasi Pertunjukan Wayangverse “Jagad Sandya  
Legenda” dengan Wayang Orang.....272  
Gambar 65. Penonton Pertunjukan Wayangverse .....272





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Gedog.....	80
Tabel 2. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Klitik .....	86
Tabel 3. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Suluh.....	92
Tabel 4. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Walisanga.....	102
Tabel 5. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Kampung Sebelah.....	110
Tabel 6. Hasil Perbandingan Elemen <i>Technic</i> .....	111
Tabel 7. Hasil Perbandingan Elemen <i>Material</i> .....	112
Tabel 8. Hasil Perbandingan Elemen <i>Utilities</i> .....	113
Tabel 9. Hasil Perbandingan Elemen <i>Icon</i> .....	114
Tabel 10. Hasil Perbandingan Elemen <i>Concept</i> .....	117
Tabel 11. Hasil Perbandingan Elemen <i>Shape</i> .....	118
Tabel 12. Identifikasi 7 Elemen <i>ATUMICS</i> Wayang Kreasi Wayangverse .....	131
Tabel 13. Identifikasi Elemen Teknik (T) - <i>Tatahan</i> .....	133
Tabel 14. Ukuran Jenis-jenis Wayang.....	143
Tabel 15. Ukuran Figur Wayangverse.....	144
Tabel 16. Bentuk Raut Figur Wayangverse .....	152
Tabel 17. Bentuk Badan & Tangan Figur Wayangverse .....	156
Tabel 18. Busana & Atribut Figur Wayangverse .....	158
Tabel 19. Makna Estetis Elemen Visual Wayangverse .....	213
Tabel 20. Makna Simbolis Elemen Visual Atribut Wayangverse.....	227
Tabel 21. <i>Generational Behavioural Characteristic of Different Age-Groups</i> .....	252

## DAFTAR PUSTAKA

- Acu, Adrian. 2016. "Time to Work for a Living: The Marvel Cinematic Universe and the Organized Superhero." *Journal of Popular Film and Television* 44 (4): 195–205. <https://doi.org/10.1080/01956051.2016.1174666>.
- Afatara, Narsen. 2008. "Abstraksi Biomorfis Sebagai Ekspresi Estetis." Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Agustini, Pratiwi, and Abdul Azzis. 2022. *Data Dan Informasi Aplikasi Informatika 2022*. Edited by Poppy Yuniarti Ramdhania and Fatimah Rahmawati Sutarman. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informasi Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Andrea, Bencsik, Horváth-Csikós Gabriella, and Juhász Tímea. 2016. "Y and Z Generations at Workplaces." *Journal of Competitiveness* 8 (3): 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>.
- Bedjo Riyanto. 2011. "Wayang Purwa Dan Tantangan Teknologi Media Baru." *Nirmana*.
- Bhikkhu, Anandajoti. 2019. *Avandana: Tradition About The Bodhisattova*. Edited by Handaka Vijjananda. Jakarta: Ehipassiko Foundation.
- Boonstra, Sadiyah. 2019. "Putting on a Show; Collecting, Exhibiting and Performing Wayang at the Tropenmuseum from Colonial Times until the Present." *Wacana* 20 (1): 118. <https://doi.org/10.17510/wacana.v20i1.730>.
- Brown, Jeffrey A. 2017. *The Modern Superhero in Film and Television: Popular Genre and American Culture*. New York: Routledge.
- Brown, Tim. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins.
- Brown, Tim, and Jocelyn Wyatt. 2010. *Design Thinking for Social Innovation*. California: Leland Stanford Jr. University.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Byard-Jones, Tim. 2001. "Developments in Performance Practice, the Creation of New Genres and Social Transformations in Yogyakarta Wayang Kulit." *Contemporary Theatre Review* 11 (1): 43–54. <https://doi.org/10.1080/10486800108568609>.
- Cambridge Dictionary. 2023. "Hybrid." Cambridge University Press. 2023. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hybrid>.
- Cohen, Matthew Isaac. 2007a. "Contemporary Wayang in Global Contexts." *Asian Theatre Journal* 24 (2): 338–69. <https://doi.org/10.1353/atj.2007.0032>.
- — —. 2007b. "Puppetry and the Destruction of the Object." *Performance Research* 12 (4): 123–31. <https://doi.org/10.1080/13528160701822742>.
- — —. 2016. "Global Modernities and Post-Traditional Shadow Puppetry in Contemporary Southeast Asia." *Third Text* 30 (3–4): 188–206. <https://doi.org/10.1080/09528822.2017.1305728>.
- Coogan, Peter. 2006. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Edited by Dennis O'neil. United State of America: Monkey Brain Books.
- Cross, Nigel. 2023. *Design Thinking: Understanding How Designers Think And Work*. Second Edi. New York: Bloomsbury Publishing Plc.
- Crow, David. 2010. *Visible Sign: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*. 2nd ed. Singapore: AVA Book Production Pte. Ltd.
- Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Cetakan 1. Bandung: Rekayasa Sains.
- — —. 2007a. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- — —. 2007b. *Kritik Seni*. Cetakan 1. Bandung: Rekayasa Sains.
- — —. 2016. *Kreasi Artistik, Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Cetakan 2. Surakarta: Citra Sain.
- — —. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Eaton, Marcia Mulder. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Feldman, Edmund Burke. 1991. *Art as Image and Idea Atau Seni Sebagai*

*Wujud Dan Gagasan*. Edited by Sp. Gustami. Terjemahan. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Yogyakarta.

Franco, Zeno, Blau, and Zimbardo. 2011. "Heroism: A Conceptual Analysis and Differentiation Between Heroic Action and Altruism." *Review of General Psychology* 15 (June): 99-113. <https://doi.org/10.1037/a0022672>.

French, Judy, and Sally Pena. 1991. "Children's Hero Play of the 20th Century: Changes Resulting from Television's Influence." *Child Study Journal* 21: 79-95. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:140812382>.

Gallup. 2016. *How Millennials Want to Work and Live*. Washington D.C: Gallup World Headquarters.

Ghani, Dahlan Abdul, and Mohd Sidin Bin Ahmad Ishak. 2011. "Preserving Wayang Kulit for Future Generations." *IEEE Multimedia* 18 (4): 70-73. <https://doi.org/10.1109/MMUL.2011.70>.

Gie, The Liang. 1975. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. 2nd ed. Yogyakarta: PT. Karya Yogyakarta.

Groenendael, Victoria M. Clara Van. 1987. *Dalang Dibalik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Harrison, Spencer, Arne Carlsen, and Miha Skerlavaj. 2019. "Marvel's Blockbuster Machine." *Harvard Business Review - Analytic Services*. 2019. <https://hbr.org/2019/07/marvels-blockbuster-machine>.

Hart, Christopher. 2004. *Drawing Cutting Edge Anatomy: The Ultimate Reference Guide For Comic Book Artist*. New York: Watson-Guption Publications.

Haryanto, S. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit, Sen Rupa Tatahan Dan Sunggingan*. Jakarta: PT Temprint.

Haryono, Timbul. 2008a. *Seni Dalam Dimensi Ruang Dan Waktu*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

— — —. 2008b. *Seni Pertunjukan Dan Seni Rupa Dalam Perspektif Arkeologi Seni*. 1st ed. Surakarta: ISI Press Solo.



- Hazeu, G.A.J. 1979. *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agama Ing Jaman Kina*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Herawati. 2023. "Pendidikan Holistik Dalam Pembentukan Karakter Multikultural Pada Pesantren Modern Dan Tradisional." Universitas Islam Negeri Fatmawati Bengkulu.
- Hofmeyer, Mark. 2017. "Dc Vs. Marvel: Who Has The Higher Tomatometer?" Rotten Tomatoes. 2017. <https://editorial.rottentomatoes.com/article/dc-vs-marvel-who-has-the-higher-tomatometer/>.
- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Edited by RM. Soedarsono. Bandung: Arti Line.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routhledge Taylor & Francis Group.
- Jariato. 2012. "Wayang : Kini Dan Perspektif Ke Masa Depan Strategi Memelihara Pusaka Budaya." In *Seni Pewayangan Kita : Dulu, Kini, Dan Esok*, edited by Rustopo, 268-89. Surakarta: ISI Press Solo.
- Junaidi. 2012. "Mendidik Budi Pekerti Remaja Melalui Cerita Wayang." In *Seni Pewayangan Kita : Dulu, Kini, Dan Esok*, edited by Rustopo. Surakarta: ISI Press Solo.
- Junaidi, Bayu Aji Suseno, and Abdul Aziz. 2018. "Wayang Untuk Dalang Multi Level Usia Sebagai Wahana Pelestarian Seni Tradisional." *Satwika* 2 (1): 20-35. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC>.
- Kamajaya. 1981. *Serat Sastramiruda*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Keinonen, Turkka, Marja-Riitta Koivunen, Marko Nieminen, Sirpa Riihiaho, and Simo Säde. 1998. *Smart Products a Multi-Disciplinary Design Issue*. Helsinki: Publication Series F3 University of Art and Design Helsinki UIAH. <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.1.1455.1209>.
- Kinsella, Elaine Louise. 2012. "A Psychological Perspective On The Features And Functions Of Heros." University of Limerick.

- Koesoemadinata, Moh Isa Pramana, Setiawan Sabana, and Nuning Damayanti Adisasmito. 2013. "Socio-Historical and Cultural Influences on Visual Differentiation of Wayang Kulit of Cirebon, West Java, Indonesia: A Case Study of the Attributes Differentiation of Priest Drona Puppets." *TAWARIKH: Journal of Historical Studies* 5 (1): 43–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.2121/tawarikh.v5i1.563>.
- Koh, Wilson. 2014. "‘I Am Iron Man’: The Marvel Cinematic Universe and Celebtor Labour." *Celebrity Studies* 5 (4): 484–500. <https://doi.org/10.1080/19392397.2014.933675>.
- Kusen. 1985. *Kreatifitas Dan Kemandirian Seniman Jawa Dalam Mengolah Budaya Asing: Studi Kasus Tentang Gaya Seni Relief Di Jawa Abad IX-XVI*. Yogyakarta: Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nasional (Javanologi).
- Lakoff, George, and Mark Johnson. 2003. *Metaphors We Live By*. 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press. <https://doi.org/0-226-46801-1>.
- Lavin, Michael R. 1998. "A Librarian’s Guide to Marvel Comics." *Serials Review* 24 (2): 47–63. <https://doi.org/10.1080/00987913.1998.10764445>.
- Loomis, Andrew. 1951. *Successful Drawing*. New York: The Viking Press.
- Merriam-Webster. 2023. "Hybrid." Merriam-Webster.Com Dictionary. 2023. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hybrid>.
- Mustika Prismadianto, Firdauszi Nuzulla, and Maryono Maryono. 2022. "Makna Holistik Tari Kethèk Oglèng Karya Guntur Tri Kuncoro." *Greget* 20 (2): 111–27. <https://doi.org/10.33153/grt.v20i2.4135>.
- Nichols, Tom. 2018. *Matinya Kepakaran (The Death of Expertise)*. Edited by Andya Primanda and Avicenna Raksa Santana. Pertama. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Nugraha, Adhi. 2019. "Perkembangan Pengetahuan Dan Metodologi Seni Dan Desain Berbasis Kenusantara: Aplikasi Metoda ATUMICS Dalam Pengembangan Kekayaan Seni Dan Desain Nusantara." In *Reinvensi Budaya Visual Nusantara*, 25–33. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Nugroho, Sugeng. 2008. "Kajian Semiotika Sumping Sekar Kluwih

Wayang Kulit Purwa." *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang 5* (1). <https://doi.org/10.33153/lakon.v5i1.731>.

Nurhikmah, Siti. 2018. "Karya Hermin Instiariningsih (Mbah Ning) Dalam Kerangka Kritik Seni Holistik." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 20 (2): 113.

Pamberton, John. 2003. *"Jawa" On The Subject of Java*. Pertama. Yogyakarta: Mata Bangsa.

Panofsky, Erwin. 1955a. *Meaning in The Visual Arts: : Papers in and on Art History*. Garden City, New York: Doubleday Anchor Books.

— — —. 1955b. *Meaning in Visual Art*. New York: Doubleday and Company Inc.

Parker, Dewit H. 1946. *The Principles of Aesthetics*. New York: Appleton Century Crofts Inc.

Perrard, Victor. 1955. *Anatomy and Drawing*. 5th ed. New York: Pitman Publishing Corporation.

Plessis, Guy du, and Robert Weathers. 2022. "The Utility of Jan Smuts' Theory of Holism for Philosophical Counseling." *International Journal of Philosophical Practice* 8 (1): 80-102. <https://doi.org/10.5840/ijpp2022817>.

Pratama, Dendi. 2015. "Wayang Kreasi: Akulturasi Seni Rupa Dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat." *Deiksis* 3 (04): 379-96.

— — —. 2019. "Wanda Figur Gatotkaca Dalam Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta." Institut Seni Indonesia Surakarta.

Prensky, Marc. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1." *On the Horizon* 9 (September): 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

R.W.Edward, Bayu, Mila A. Savitri, Doni Marika, and Ivonne Gabriella. 2022. "Pengaplikasian Modul ATUMICS Pada Bidang Desain Industri Furniture Rotan Di Cirebon." *Productum : Jurnal Desain Produk* Vol 5 No.: 12. <https://journal.isi.ac.id/index.php/PRO/article/view/4297/2588>.

- Raffles, Thomas Stamford. 1817. *The History of Java*. Vol.II. London: John Murray.
- Raharja, Bima Slamet. 2016. "Inter Relasi Gatra Wayang Kulit Purwa 'Kyai Jimat' Gaya Pakualaman Dengan Ilustrasi Wayang Dalam Manuscip Skriptorium Pakualaman." *Jurnal Kajian Seni* 3 (1): 1-30. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22146/jksks.16580>.
- Ramli, Wan Nor Raihan Wan, and Farrah 'Aini Lugiman. 2012. "The Contribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 35: 353-60. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.098>.
- Ribut Basuki. 2006. "Panakawan's Discourse of Power in Javanese Shadow Puppet During The New Order Regime: From Traditional Perspective to New Historicism." *K@ta: A Biannual Publication on the Study of Language and Literature* 8 (1): 68-87. <https://doi.org/10.9744/kata.8.1.68-88>.
- Riyanto, Arifah A., and Liunir Zulbahri. 2009. "Modul Dasar Busana." Bandung.
- Riyanto, Bedjo, and Sayid Mataram. 2018. "Perkembangan Wayang Alternatif Di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa." *Panggung* 28 (1): 1-15. <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i1.440>.
- Romain, Julie. 2016. "'All Art Is Part of the Same Constellation': A Conversation on Craft and Artistic Practice with Heri Dono." *The Journal of Modern Craft* 9 (2): 183-91. <https://doi.org/10.1080/17496772.2016.1205282>.
- Rusdy, Sri Teddy. 2015. *Semiotika & Filsafat Wayang: Analisis Kritis Pergelaran Wayang*. 1st ed. Jakarta: Yayasan Kertagama.
- Russell, Christian. 2011. "Heroic Moments: A Study of Comic Book Superheroes in Real-World Society." *Explorations*, 121-31. <http://uncw.edu/csurf/Explorations/documents/russell.pdf>.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. 2nd ed. Jakarta: Buana Printing.
- Sagio, and Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta: Morfologi, Tatahan, Sunggingan, Dan Teknik Pembuatannya*. 1st ed. Jakarta: CV



Haji Masagung.

Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa : Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik Dan Estetika*. 1st ed. Semarang: IKIP Semarang.

Sarwanto. 2009. *Refleksi Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Di Jawa Pada Empat Dekade Terakhir*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Satori, Djam'an, and Aan Komariah. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Satoto, Soediro. 2012. "Nartosabdo : Sebuah Tegangan Antara KOnservasi Dan Inovasi." In *Seni Pewayangan Kita : Dulu, Kini, Dan Esok*, edited by Rustopo, Pertama, 166–89. Surakarta: ISI Press Solo.

Sattar, M. 2010. "Proses Apresiasi Dan Kreasi Dalam Tritunggal Seni." *URNA Jurnal Senirupa* 1 (1): 30.

Serrurier, L. 1896. *De Wajang Poerwa : Eene Ethnologische Studie*. Leiden: E.J. Brill.

Silvetti, Jorge. 1998. "The Beauty of Shadows." In *Architecture Theory Since 1968*, edited by K. Michael Hays, 262. The Trustees of Columbia University in The City of New York and Massachusetts Institute of Technology.

Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. 5th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Soedarso SP. 1986. "Wanda: Suatu Studi Tentang Resep Pembuatan Wanda-Wanda Wayang Kulit Purwa Dan Hubungannya Dengan Presentasi Realistik." Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Soedarsono, R.M. 1997. "Wayang Wong : Drama Tari Ritual Kenegaraan Di Keraton Yogyakarta." In . Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:190382177>.

Soetarno. 2012. "Pergeseran Jagad Pedalangan." In *Seni Pewayangan Kita : Dulu, Kini, Dan Esok*, 31–41. Surakarta: ISI Press Solo.

Soetarno dan Sarwanto. 2010. *Wayang Kulit Dan Perkembangannya*. Surakarta: ISI Press Solo dan CV. Cendrawasih.

- Soetarno, Sarwanto, and Sudarko. 2005. *Sejarah Pedalangan*. Surakarta: ISI Press Surakarta dan CV Cendrawasih.
- Solichin, and Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti Dalam Pertunjukan Wayang*. Cetakan Pe. Jakarta: Yayasan Senawangi.
- SP, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi Dan Kegunaan Seni*. Cetakan 1. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Stephanie, Jill Najoan, and Mandey Johansen. 2011. "Transformasi Sebagai Strategi Desain." *Transformasi Sebagai Strategi Desain* 8 (2): 117-30.
- Storey, J. Douglas. 1993. "Mythology, Narrative, and Discourse in Javanese Wayang towards Cross-level Theories for the New Development Paradigm." *Asian Journal of Communication* 3 (2): 30-53. <https://doi.org/10.1080/01292989309359581>.
- Subagya, Timbul. 2013. "Nilai-Nilai Estetis Bentuk Wayang Kulit." *Gelar Jurnal Seni Budaya* 11 no.2: 266-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/glr.v11i2.1483>.
- Sukasman. 1986. *Segi Seni Rupa Wayang Kulit Purwa Dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Sukir. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Edited by Kamajaya. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Sukistono, Dewanto, Timbul Haryono, R.M. Soedarsono, and Soetarno -. 2013. "Tatahan Dan Sunggingan Wayang Golek Menak Yogyakarta." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 10 (2): 153-64. <https://doi.org/10.24821/resital.v10i2.485>.
- Sulardi, R.M. 1953. *Printjening Gambar Ringgit Purwa*. Surakarta: Balai Pustaka Kementerian P.P dan K.
- Sunardi. 2013. *Nuksma Dan Mungguh : Konsep Dasar Estetika PErunjukan Wayang*. Cetakan Pe. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sunardi, Kuwato, and Sudarsono. 2017. *Estetika Pertunjukan Wayang*

- Perjuangan*. Cetakan 1. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sunardi, Sugeng Nugroho, and Kuwato. 2016. *Wayang Babad Nusantara : Media Pengajaran Nilai Kebangsaan*. Cetakan 1. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sunardi, Bambang Suwarno, and Bagong Pujiono. 2014. *Revitalisasi Dan Inovasi Wayang Gedog*. Edited by Sunardi. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sunarto. 1997. *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Dahara Prize.
- — —. 2006. "Wayang Kulit Kreasi Baru Akhir Abad XX : Bentuk Dan Keanekaragamannya." In , edited by M. Agus Burhan, 130-48. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- — —. 2008. *Seni Tatah Sungging Kulit*. 1st ed. Yogyakarta: Pratista.
- Sunaryadi. 2013. "Aksiologi Tari Bedhaya Keraton Yogyakarta." *Kawistara* 3 (3): 227.  
<https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/download/5221/4273>.
- Suparno, T. Slamet. 2011. *Pakeliran Wayang Purwa : Dari Ritus Sampai Pasar*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual : Teori Dan Aplikasi*. Edited by Maria Agustina. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suryana, Ceptian. 2017. "Makna Simbolik Dan Wujud Estetik Naga Dalam Kebudayaan Jawa Pada Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal Dan Swi Naga Rasa Wani Di Keraton Yogyakarta." Universitas Komputer Indonesia.  
[http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptu\\_nikompp-gdl-ceptiansur-36378](http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptu_nikompp-gdl-ceptiansur-36378).
- Sutopo, H.B. 2006. *Penelitian Kualitatif: Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Cetakan 2. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sztömpka, Piotr. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial "The Sociology of Social Change"*. 1st ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi Belajar*. Bandung: ITB.

- Taprial, Varinder, and Priya Kanwar. 2012. *Understanding Social Media*. bookboon.com.
- Tauriska, Dinda Ayu, Sumarwahyudi Sumarwahyudi, and Swastika Dhesti Anggraini. 2022. "Kritik Holistik Pada Lukisan Paranoid Karya Gatot Pujiarto Tahun 2021." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 2 (6): 765–81. <https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p765-781>.
- Toekio, Soengeng. 2007. *Rupa Wayang Dalam Kosakarya Kria Indonesia*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Tulung, Jeane Marei, Achmad Syahid, Yanice Janis, and Yan O Kalampung. 2019. *Generasi Milenial: Diskursus Teologi, Pendidikan, Dinamika Psikologis Dan Kelekatan Pada Agama Di Era Banjir Informasi Pertama*. Depok: Rajawali Pers.
- Tulus, Catur. n.d. *Buku Gambar Teori Natah*. Kartasura.
- Turner, Anthony. 2015. "Generation Z: Technology and Social Interest." *The Journal of Individual Psychology* 71: 103–13. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:146564218>.
- Usman, Syafaruddin, and Isnawita Din. 2010. *Wayang: Kepribadian Luhur Jawa*. 1st ed. Jakarta: Cakrawala.
- Varela, Miguel Escobar. 2014. "Wayang Hip Hop: Java's Oldest Performance Tradition Meets Global Youth Culture." *Asian Theatre Journal* 31 (2): 481–504. <https://doi.org/10.1353/atj.2014.0049>.
- Verma, Neil. 2012. *Theater of the Mind Imagination, Aesthetics, and American Radio Drama*. Chicago: University of Chicago Press.
- Vugt, Mark Van, and Anjana Ahuja. 2010. *Selected: How Evolution Has Shaped Our Leadership Psychology*. London: Profile Books Ltd.
- Widodo, Ki Marwoto Panenggak. 1984. *Tuntunan Keterampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. 1st ed. Surabaya: CV Citra Jaya.
- Wijaya, Hanny. 2010. "Titik Sebagai Dasar Penciptaan Karya Seni." *Humaniora* 1: 253. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2867>.
- Wikiwand. n.d. "Keris." 2008. Accessed July 13, 2022. <https://www.wikiwand.com/id/Keris>.

Williams, Glynne. 2019. "Management Millennialism: Designing the New Generation of Employee." *Work, Employment and Society* 34 (3): 371–87. <https://doi.org/10.1177/0950017019836891>.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Cetakan 1. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Yulius, Rina, Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, Diyah Karmila Sari, and Mochamad Arsyad Alban. 2022. *Design Thinking: Konsep Dan Aplikasinya*. Pertama. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.





## DAFTAR NARASUMBER

- Darmoko (62 Tahun). Pengamat Wayang Kulit Purwa dan Pakar di Lembaga Sena Wangi (Sekretariat Nasional Wayang Indonesia). Alamat: Komplek Taman Anyelir 2, Blok C No.16, RT 01 RW 10, Kebon Duren, Kalimulya, Cilodong, Depok, Jawa Barat.
- Dharsono (71 Tahun/ Alm). Pakar Estetika Nusantara. Alamat : Perumahan Dosen UNS, Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah.
- Junaidi (61 Tahun). Pengamat Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Pakar di Lembaga Sena Wangi (Sekretariat Nasional Wayang Indonesia), serta Kreator Wayang Walisanga. Alamat : D.I. Yogyakarta.
- Ki Bambang Suwarno (71 Tahun). Pakar Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Wayang Kulit. Alamat : Sanggar Ciptaning, Jl. Sungai Musi 34 RT 03/Rw 13 Sangkrah, Solo, Jawa Tengah.
- Ki Bayu Aji Nugroho (32 Tahun). Dalang Wayang Kulit dan Wayangverse "Jagad Sandya Legenda". Alamat : Sanggar Seni Bajran, Yogyakarta, Jawa Tengah.
- Ki Gamblang Carito (50 Tahun). Dalang Wayang Kulit dan Pelukis Wayang. Alamat : Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten.
- Ki Jliheng Suparman (58 Tahun). Dalang Senior Wayang Kulit dan Dalang Wayang Kreasi Kampung Sebelah. Alamat : Dusun II, Siwal, Baki, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah.
- Ki Purbo Asmoro (63 Tahun). Dalang senior wayang kulit purwa gaya Surakarta. Alamat: Sanggar Mayangkara, Jl. Bromo V, Kadipiro, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah.
- Is Yuniarto (43 Tahun). Kreator Wayang Kreasi Wayangverse. Alamat : Jl. Krukah Selatan, No.73. Surabaya, Jawa Timur
- Saiman (63 Tahun) . Penatah dan Penyungging Senior Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Alamat: Desa Butuh, Klaten, Jawa Tengah.

## GLOSARIUM

### A

- Angedus* : Kegiatan memberikan lapisan pada seluruh permukaan wayang dengan bahan penutup yang tembus pandang
- Anggebing* : Menatah bagian garis tepi dari sketsa wayang
- Anggempur* : Kegiatan menatah pada bagian-bagian kecil wayang
- Ambhedah* : Menatah bagian muka wayang
- Awayang* : Mempertunjukkan wayang, bergaul dengan wayang

### B

- Bayen* : Bayi
- Bedhahan* : Pahatan pada bagian wajah wayang meliputi mata, hidung, dan mulut, sehingga terlihat ekspresi dan karakternya

### C

- Cawi* : Hiasan berupa corekan bergaris halus yang terdapat pada sunggingan sembulihan, wiron, dan dodot

### D

- Drenjem* : Titik-titik hitam atau warna lain yang diterapkan pada atribut wayang
- Dus* : Membabar wayang
- Dodot* : Kain jarik yang terdapat pada busana wayang bagian bawah

### G

- Gapit* : Bagian penyangga wayang yang terbuat dari tanduk kerbau
- Gubahan* : Proses mengubah yang melibatkan usaha manusia untuk menghasilkan sesuatu menjadi

lebih menarik melalui penggunaan unsur-unsur seni rupa

## **H**

- Haringgit* : Wayang dalam bahasa Jawa Kuna  
*Hyang* : Roh yang dipuja-puja, diwujudkan dalam bentuk patung atau berbentuk gambar

## **I**

- Irah-irahan* : Asesoris kepala

## **J**

- Janturan* : Cerita, penjelasan yang dituturkan oleh dalang dalam pertunjukan wayang

## **K**

- Kapangan* : Kesan ekspresi dan postur wayang yang muncul pada pola/ bentuk corekan sisi terluarnya

- Kelir* : Layar putih pada pertunjukan wayang

## **L**

- Lakono* : Kisah, peristiwa, tokoh utama

- Lontar* : Daun yang dikeringkan dan digunakan untuk bahan naskah dan kerajinan

- Lanyap* : Posisi wajah wayang yang mengarah keatas

- Luruh* : Posisi wajah wayang yang menunduk

## **M**

- Merno* : Mewarnai bidang wayang kulit sesuai dengan tatanan dalam sungging wayang

## **N**

- Ndasari* : Kegiatan memberi warna dasar pada seluruh bidang wayang

- Nyorek* : Gambar dasar/ gambar sketsa wayang di atas lembaran kulit

## **P**

- Patra/ Patran* : Daun  
*Praba* : Sandhangan yang dikenakan oleh wayang pada bagian punggung

## **S**

- Sandhangan* : Asesoris dan busana wayang  
*Sulukan* : Lagu/ kidung/ tembang yang dilantunkan oleh dalang untuk menggambarkan keadaan atau suasana yang terjadi dalam pakeliran  
*Sorotan Warna* : Gradasi warna dengan sistem berlapis/ bertingkat-tingkat  
*Stilasi* : Penggambaran bentuk dengan cara menggayakan objek yang digambar  
*Sunggingan* : Kegiatan pewarnaan tradisional dengan teknik gradasi/ tingkatan warna  
*Sumping* : Asesoris/hiasan pada bagian telinga wayang

## **T**

- Tatahan* : Dekorasi wujud wayang dengan cara memotong dan melubangi material kulit  
*Tatahan Alus* : Tatahan yang serba luwes, wijang, ngrawit, dan diperhatikan dengan seksama detailnya  
*Tatahan Agal* : Tatahan yang serba besar, kurang lengkap, tetapi tetap memperhatikan bentuk gambar masing-masing atribut  
*Tatahan Kasar* : Tatahan yang tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada  
*Tatahan Ngrawit* : Tatahan yang serba kecil atau lembut  
*Tatahan Wijang* : Tatahan yang serba luwes dan lengkap  
*Tuguran* : Tugas menjaga Keraton secara bergiliran

## **U**

- Unduk* : Boneka batu sebagai perwujudan dari arwah nenek moyang

**W**

*Waler*

: Corekan titik-titik dan garis-garis

