

REPRESENTASI SOSIO-KULTURAL MASYARAKAT BUDAYA AREK DALAM BONEKA WAYANG GATHUTKACA KRODHA PADA WAYANG JEK Dong

Alfian Candra Ayuswantana^{1*}, Lutfi Tri Atmaji², Bayu Setiawan³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Bina Nusantara, Jawa Timur

*corresponding author email: alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id¹

Abstrak

Seni wayang kulit Jekdong adalah warisan budaya komunitas budaya Arek yang telah berkembang sesuai dengan dinamika dan karakter budaya Arek. Boneka wayang kulit Jekdong memiliki fitur khas yang membedakan jenis wayang kulit lainnya di Pulau Jawa. Keunikan bentuk ini tidak lain adalah cerminan dari nilai-nilai lokal budaya Arek. Boneka tokoh Gathutkaca Krodha dianggap salah satu tokoh yang paling sesuai untuk mewakili seni wayang Jekdong. Gathutkaca Krodha adalah sosok yang populer karena intensitasnya yang sering ditampilkan dalam berbagai pertunjukan boneka Jekdong. Tujuan penelitian ini adalah untuk menelisik lebih dalam cara-cara masyarakat budaya Arek mencerminkan karakter budaya yang dimilikinya pada wujud visual boneka wayang Jekdong. Penelitian ini berfokus pada rupa visual boneka wayang Gathutkaca Krodha yang dianalisis berdasarkan komponen sindrom atau ciri-ciri rupa boneka wayang Jekdong dan didukung oleh teori semiotika Pierce dan Barthes dalam penelusuran pemaknaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penampilan wayang Gathutkaca Krodha mencerminkan karakteristik budaya agraris-pesisir rakyat jelata dengan menampilkan instrumen alat pertanian dan kecenderungan untuk mendekati bentuk kelugasan visual realis-naturalistik untuk mengkomunikasikan karakter sosok Gathutkaca.

Kata Kunci: Arek, Gathutkaca Krodha, representasi, semiotika, wayang Jekdong

Abstract

Jekdong Leather Puppet Art is a cultural heritage of the Arek cultural community that has developed in accordance with the dynamics and character of the Arek culture. Jekdong wayang kulit puppets have distinctive features that make distinctions from other types of wayang kulit on the island of Java. The peculiarities of this form of form are nothing but a reflection of local values of Arek culture. Gathutkaca Krodha's puppet figure is considered one of the most suitable figures to represent the Jekdong puppet art. Gathutkaca Krodha is a popular figure because of its intensity which is often shown in various Jekdong puppet shows. The purpose of this study is to explore more deeply the ways in which the Arek cultural community reflects the cultural character it has in the visual form of the Jekdong puppet. This study was analyzed by identifying the visual form based on the components of the syndrome or the visual characteristics of Jekdong puppet puppets, and supported by the theory of semiotics in the search for meaning. The results of the study show that the appearance of the Gathutkaca Krodha puppet reflects the characteristics of the agrarian culture of the common people by displaying agricultural tool instruments and the tendencies to approach realis-naturalistic visual form to communicate the Gathutkaca figure.

Keywords: Arek, Gathutkaca Krodha, Jekdong puppet doll, representation, semiotic

1. PENDAHULUAN

Wayang Jekdong merupakan bagian dari ragam kesenian wayang kulit yang berkembang di Provinsi Jawa Timur khususnya pada lingkup budaya “Arek” yang meliputi Bojonegoro, Probolinggo, Situbondo, Lamongan, Gresik, Jombang, Mojokerto, Pasuruan, Surabaya, Malang, dan Sidoarjo (Laksana dalam Christianto, 2012). Menarik untuk dicermati bagaimana kesenian tradisi Wayang Jekdong tumbuh dan berkembang jauh dari campur tangan keraton seperti pada jenis wayang kulit lainnya (Solo, Yogyakarta, dan Cirebon). Wayang Jekdong tumbuh mekar dan bertahan di tengah-tengah rakyat jelata (Timoer, 1988: 6). Eksistensi karakter sub-budaya “Arek” memiliki karakter yang khas tercermin pada setiap artefak budaya yang dihasilkannya, salah satunya direpresentasikan pada kesenian wayang Jekdong/Jawa timuran. Kondisi yang demikian diperkirakan turut mempengaruhi karakteristik pedalangan wayang Jekdong, terutama dapat terlihat pada perupaan visual (tatahan dan pewarnan) boneka wayang sebagai pilihan ekspresi yang dipergunakan.

Wayang Jekdong sebagai salah satu sub-gaya besar dalam pertunjukan kesenian wayang kulit Jawa memiliki perbedaan pakem visual tersendiri yang mencolok pada boneka wayangnya dibandingkan dengan sub-gaya Surakarta dan Yogyakarta (Hastanto dalam Kayam, 2001: 64). Wayang Jekdong sebagai artefak budaya, sari-sari/nilai-nilai berbagai kebudayaan tersebut baik secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh pembuatnya direkam dalam bentuk artefak teks, pemahaman sebuah artefak kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial masyarakat sebagai tempat berpijak dari sebuah kebudayaan tertentu, sebagaimana diungkapkan oleh Honigmann (Koentjaraningrat, 2015: 150-151).



Gambar 1. Sampel Wayang Gathutkaca Krodhha.
[Sumber: Dokumentasi koleksi boneka wayang Ki Wardono]

Memaknai fenomena di atas, perwujudan rupa pada boneka wayang Gathutkaca Krodhha salah satu yang paling pantas untuk mewakili boneka wayang Jekdong untuk dibahas lebih mendalam. Gathutkaca merupakan salah satu tokoh sentral yang termasuk paling sering ditampilkan pada berbagai lakon pertunjukan wayang kulit Jekdong seperti yang diungkapkan oleh Ki Wardono seorang dhalang wayang kulit Jekdong (Mojokerto, 16 Maret 2018). Gathutkaca Krodhha, sejatinya merupakan satu bentuk *wanda* karakter

Gathutkaca sebagai penanda perubahan suasana psikologis meningkatnya emosi amarah (Christianto, 2012: 139). Perubahan emosi tersebut dalam pagelaran wayang Jekdong diwujudkan dengan bergantinya boneka wayang Gathutkaca yang berwujud satriya gagahan menjadi boneka wayang Gathutkaca Krodha (Timoer, 1988: 125). Kata Krodha disini dimungkinkan berasal dari kata Krodha—bahasa Kawi yang berarti *nepsu*/marah atau keras (Winter Sr & Ranggawarsito, 2007: 88).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Spesimen Boneka Wayang

Spesimen wayang boneka wayang Jekdong Gathutkaca Krodha terdiri dari tiga boneka wayang yang berbeda sesuai dengan periode pembuatan boneka wayang. Periode tersebut digolongkan berdasarkan tiga rentang waktu seperti pada gambar 1 yaitu boneka dengan tahun pembuatan 1960-an, 1990-an, serta pada kisaran 2014-an.

Boneka dengan rentang waktu pembuatan tahun 1990-2014-an dipilih dari koleksi Ki Wardono salah satu dalang dan penyungging wayang Jekdong yang berasal dari daerah Jiyu, Kabupaten Mojokerto. Sampel boneka wayang Gathutkaca Krodha dengan tahun pembuatan 1960-an berasal dari daerah dan koleksi pihak yang tidak dapat disebutkan (dikarenakan permintaan pemilik boneka wayang).

2.2 Metode Analisis Visual

Analisis akan menggunakan metode analisis teks rupa wayang. Artefak boneka wayang Jekdong sebagai sebuah teks visual dianalisis dengan mengidentifikasi tanda-tanda visual signifikan yang tetap ditampilkan dengan sedikit perubahan dan unsur-unsur yang ditampilkan mengalami perubahan yang drastis dalam ruang diakronik spesimen boneka wayang Jekdong yang telah dipilih. Masing-masing tanda visual akan diidentifikasi dengan relasi ketetapan boneka wayang secara utuh, dengan memperbandingkan ketiga spesimen wayang dapat diidentifikasi bagaimana pola tanda visual pada masing-masing boneka wayang dari dimensi sintagmatik dan paradigmatis. Untuk mempermudah proses analisis, proses analisis tanda visual akan menggunakan bantuan beberapa langkah metode analisis komponen dari James P. Spradley (1997). Beberapa proses Spradley terutama pada analisis komponen yang digunakan. Komponen-komponen rupa boneka wayang yang akan dibahas meliputi tinggi wayang, postur wayang, bentuk torso, elemen perwajahan (mata dan hidung), warna wajah dan penampilan atribut pakaian busana, perhiasan, penutup kepala (Holt, 2000: 195-196). Kemudian komponen ikon rupa tersebut, dirunut pemaknaan konotatifnya menggunakan model analisis semiotika Pierce dan Barthes.

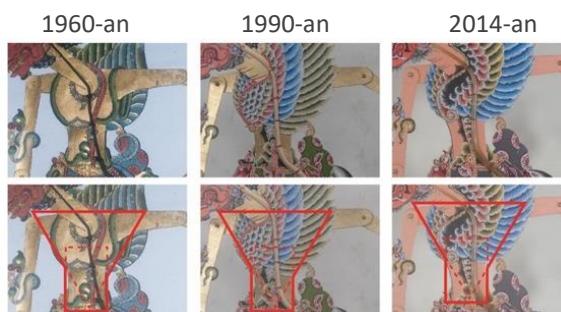
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Komponen Tinggi, Postur Tubuh, dan Bentuk Anggota Badan

Sintagmatik Komponen visual secara denotasi dari ikon bentuk postur tubuh dan tinggi boneka wayang Gathutkaca yang terkesan lebih mendekati proporsi natural tubuh manusia dibandingkan yang dimiliki oleh boneka wayang Bagong dan Semar mengesankan bentuk tubuh yang atletis penuh dengan kebugaran. Gathutkaca sebagai tokoh kanan (tokoh baik) serta dikenal sebagai jagoan para dewa (Surwedi, 2014: 219),

tentunya harus mengesankan nilai-nilai tersebut dalam representasi boneka wayang yang ditampilkan. Merujuk penjelasan Surwedi diatas Gathutkaca dengan kata lain merupakan karakter *superhero* atau pahlawan, sewajarnya boneka wayang Gathutkaca yang direpresentasikan olehnya menampilkan imaji-imaji makna konotatif kekuatan sosok Gathutkaca. Menurut Millidge, (2009:18), umumnya gaya visual dari tokoh *superhero* dibangun dengan kesan dibesar-besarkan dan salah satu lainnya mempunyai ciri tubuh berotot yang gagah.

Tubuh yang dikesankan dengan dengan proporsi mendekati natural dengan kondisi berotot digunakan untuk membangun makna konotatif tidak hanya untuk membangun kesan kuat dan tangguh tetapi di lain sisi juga untuk menguatkan kesan karakter yang dimiliki oleh Gathutkaca sebagai seorang *superhero* yang berkharisma. Seperti yang diutarakan Hogarth, (2003: 52, 72) mengemukakan, seperti halnya penggambaran dewa-dewa Yunani dan Romawi sebagai laki-laki dan wanita dengan tubuh terbaik penuh otot yang ideal, penggambaran ini memiliki tujuan untuk mengesankan aura ketenangan dan penuh marwah.



Gambar 2. Anatomi bentuk torso pada boneka wayang Gathutkaca Krodha tiap periode [Sumber: Dokumentasi koleksi boneka wayang Ki Wardono]

Pada boneka wayang Gathutkaca Krodha pada gambar 2, kesan atletis dan bentuk tubuh yang sempurna dapat dilihat dengan jelas dari kondisi bentuk torso yang dimilikinya. Peranan visualisasi bentuk torso/dada dan perut sebagai penekanan membangun karakter yang identik dengan *superhero* juga dikemukakan oleh McCaig (dalam Solarski, 2012), umumnya dalam membangun karakter dapat menekankan pada kondisi ciri-ciri visual pada tubuh karakter tersebut, seperti sosok pahlawan (*heroes*) dengan ciri fisik torso/dada yang dimilikinya. Bentuk torso yang dimiliki boneka wayang Gathutkaca secara denotatif tampak seperti pada gambar 2, torso dan perut membentuk bidang segitiga terbalik dimana kondisi dada lebih melebar dari perut.

Penampilan bentuk badan yang menyerupai segitiga terbalik tersebut ditujukan untuk membangun makna konotatif kesan atletis, seperti yang dikemukakan oleh Mattesi, (2008: 62). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Cabral (2013), menjelaskan tentang penggambaran fisik yang mengesankan kegagahan dan keperkasaan direpresentasikan dalam prinsip buah pir yang terbalik. Dalam boneka wayang Jekdong Gathutkaca Krodha, penanda torso yang sedemikian rupa memiliki makna konotatif kegagahan dan keperkasaan karakter yang dimilikinya.



Gambar 3. Bentuk-bentuk perbedaan rupa tangan dan kaki pada boneka wayang Gathutkaca Krodha.
[Sumber: Dokumentasi koleksi boneka wayang Ki Wardono]

Selain bentuk torso tanda utama yang ditampilkan pada boneka wayang Gathutkaca ini dapat dilihat pada perwujudan visual pada bagian telapak tangan dan bagian telapak kaki. Terdapat perbedaan visual di antara ketiga spesimen pada bagian tersebut. Seperti yang telah dijelaskan pada penjelasan denotasi sebelumnya, tampak pada spesimen boneka wayang tahun 1960-an visualisasi tangan beserta jari-jari yang ditampilkan pada boneka wayang menampilkan bentukan tangan seperti manusia pada umumnya, sedangkan pada spesimen tahun 1990-an dan 2014an menampilkan visualisasi bentuk jari-jari tangan. Tampak bentukan di atas menyerupai bentuk capit kepiting, namun bentukan tersebut diduga berkaitan dengan ciri fisik tokoh Gathutkaca menurut penceritaan pedhalangan wayang Jekdong. Dalam buku *Jaman Antarayana* karya Ki Surwedi, (2014: 203) terdapat penceritaan karakter Gathutkaca yang menggambarkan kekuatan fisik jari jemari yang setajam gunting miliknya saat menghadapi Kalapracona.

Cuplikan cerita Gathutkaca di atas, spesimen wayang Gathutkaca tahun 1990-an dan 2014an mencoba merepresentasikan makna konotatif kekuatan jari-jemari yang dimiliki Gathutkaca dengan penanda visual gunting. Penanda kekuatan fisik Gathutkaca, lainnya juga ditampakkan pada bagian kaki di spesimen tahun 1990-an dan 2014-an. Pada kedua spesimen digambarkan secara visual bentuk kaki dan jari-jarinya tidak mengalami perubahan sama seperti kondisi visual penanda ikon kaki pada tahun 1960-an, namun terdapat penggambaran bidang yang menyerupai cangkul/*pachul* yang menumpuk pada bagian kaki tersebut.

Ikon Gunting dan cangkul merupakan perkakas tradisional pertanian/perladangan (*farm implements*) masyarakat petani Jawa. Raffles menjelaskan sebagai berikut (1830:125). Penanda cangkul dan gunting ditampilkan sebagai penanda visual pada tangan dan kaki boneka wayang Gathutkaca Krodha sebagai perwujudan keganasan sosok Gathutkaca tersebut. Kembali ke fungsi keberadaan wayang Gathutkaca Krodha sebagai representasi makna konotatif kondisi emosional tokoh/karakter Gathutkaca disaat dalam kondisi amarah yang luar biasa atau mengamuk, dalam kondisi ini pengendalian diri seseorang berada pada titik terendah yang cenderung agresif, ganas dan menakutkan. Raffles (1965: 250) memberi perhatian khusus didalam karyanya 'The History of Java volume I', tentang kecenderungan masyarakat Jawa mengamuk dalam kondisi tertentu. Raffles mengistilahkan kondisi mengamuk dengan istilah '*mucks*' (Jawa; ngamuk), terjadi ketika seorang Jawa merasa tersakiti sehingga timbul keinginan

membalas dendam dengan segala cara yang cenderung destruktif hingga tujuannya tercapai tidak peduli keselamatan dirinya sendiri, Raffles memberikan analogi kondisi yang demikian serupa dengan kondisi binatang buas yang sedang marah.

Dapat ditelusuri penggunaan penanda ikon cangkul dan gunting yang fungsi dasarnya sebagai alat pertanian, digunakan pada visual boneka wayang Gathutkaca yang sedang Ngamuk sebagai senjata yang cenderung berfungsi untuk melukai/melumpuhkan lawan kemungkinan besar berasal dari kebiasaan masyarakat pertanian untuk melindungi diri dari ancaman keselamatan jiwanya. Fenomena ini dijelaskan oleh DeVries dkk., (2007: 133), bahwa perkakas pertanian umum dipakai dalam peperangan terutama oleh serdadu rendahan atau mungkin oleh milisi.

Kondisi pada masyarakat Jawa pun demikian, ketika masa sebelum perang Jawa dikobarkan oleh Pangeran Diponegoro terjadi aksi-aksi penghadangan maupun penyergapan terhadap konvoi-konvoi Belanda yang diantaranya dibantu oleh penduduk desa-desa terdekat menggunakan peralatan pertanian yang mereka miliki (Carey, 2016: 306). Maka dapat disimpulkan bahwa penanda ikon cangkul dan gunting dalam boneka wayang Gathutkaca Krodha merupakan representasi kekuatan fisik Gathutkaca saat marah yang dimetaforakan ke dalam penanda tersebut.

3.2 Bentuk Perwajahan

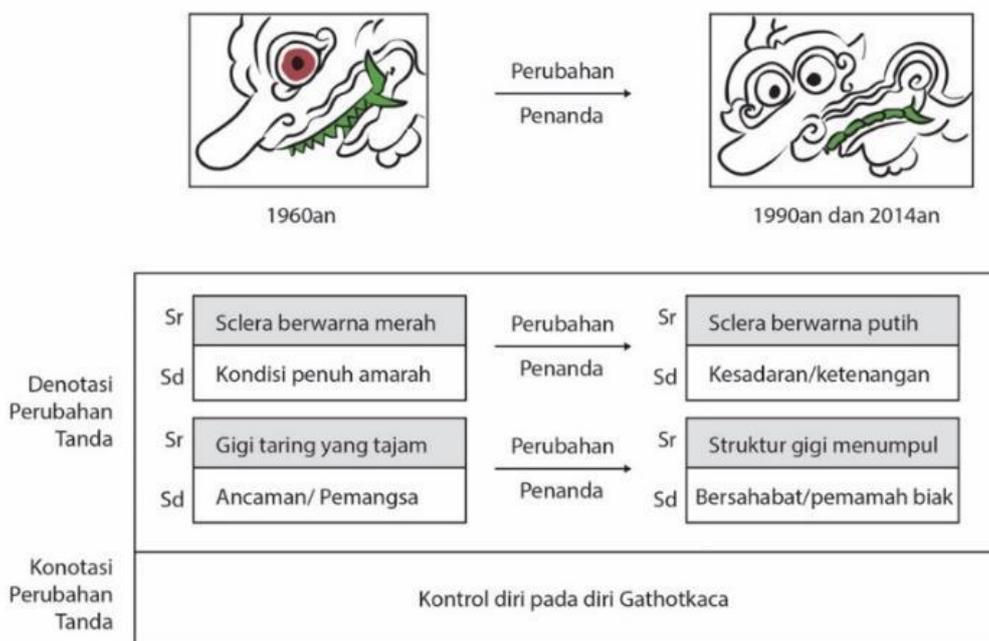
Penanda utama pada bentuk perwajahan secara denotasi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Terdapat perbedaan kombinasi tanda yang signifikan pada ketiga spesimen boneka wayang Gathutkaca Krodha yang telah dipilih.



Gambar 4. Detail bentuk mata, hidung dan mulut pada boneka wayang Gathutkaca Krodha
[Sumber: Dokumentasi koleksi boneka wayang Ki Wardono]

Pada kombinasi penanda wajah spesimen 1960-an, menggunakan kombinasi ikon warna wajah kemerahan dengan bentuk mata dengan pewarnaan bagian *sclera* (putih mata) berwarna merah, bentuk hidung menggunakan bentuk hidung *bentulan*, dan bentuk mulut *ngablak* menganga dengan penuh deretan gigi tajam berbentuk segitiga terbalik beserta sepasang taring memanjang bersilang. Sedangkan pada spesimen boneka wayang tahun 1990-an dan 2014-an menggunakan warna dasar wajah kemerahan, selain itu kombinasi bentuk mata membulat *thelengan* sepasang seperti spesimen tahun 1960-an namun memiliki pewarnaan bagian *sclera* yang sama. Bagian *sclera* ditampilkan dengan warna putih, pada bagian hidung menggunakan hidung dengan jenis *bentulan* yang sama dengan spesimen tahun 1960-an. Pada bagian mulut, menggunakan bentuk mulut mengatup tetapi masih terlihat struktur gigi dengan sebuah taring memanjang

dari atas ke bawah, struktur gigi terlihat tidak menggunakan bentuk tajam seperti segitiga namun justru menumpul menyerupai bentuk bujur sangkar.



Gambar 5. Analisis konotasi pada penanda gigi boneka wayang Gathutkaca Krodha.
[Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Perbedaan penanda wajah yang tampak dominan adalah perbedaan penanda mata dan mulut. Ikon penanda mata pada spesimen 1960-an, *sclera* diwarnai dengan warna merah yang memiliki pemaknaan konotatif kemarahan, kebencian, penuh emosi (Mattesi, 2008: 99). Dalam sistem konsep mata angin yang disebut dengan *pancawara/keblat papat kalima pancer* pada masyarakat Jawa memiliki asosiasi arah selatan dengan warna merah, sedangkan warna merah diasosiasikan dengan kondisi emosi/nafsu sifat amarah (Lc Damais dalam Lombart, (2018: 101). Nafsu amarah seperti yang telah dijelaskan oleh Simuh dalam Kartika, (2007: 33) memiliki makna garang penuh angkara murka, pemarah. Penanda mata di atas dikombinasikan dengan penanda bentuk mulut dan gigi yang meruncing berbentuk segitiga runcing kebawah, banyaknya unsur segitiga mengasosiasikan makna konotatif dengan keagresifan dan ancaman seperti yang telah dijelaskan oleh Solarski (2012: 132). Kedua kombinasi penanda ini menguatkan kesan kondisi emosi pada boneka wayang Gathutkaca yang sedang mengamuk.

Dilain sisi, spesimen tahun 1990-an dan 2014-an tidak menggunakan ikon penanda-penanda yang sama untuk mengesankan kondisi mengamuk. Hal ini dapat dilihat dari pemilihan paradigmatik tanda ikon mata dan mulut, posisi mata ditampilkan sepasang namun menggunakan pewarnaan *sclera* mata berwarna putih. Kondisi *sclera* mata yang berwarna putih merupakan kondisi denotatif wujud *sclera* mata manusia natural atau alamiahnya, jika dikaitkan dengan pemahaman warna putih pada konsep *mancapat kalima pancer* masyarakat Jawa maka warna putih justru diasosiasikan makna konotatif dengan nafsu *muthmainah* yang bermakna ketenangan (Simuh dalam Kartika, 2007:

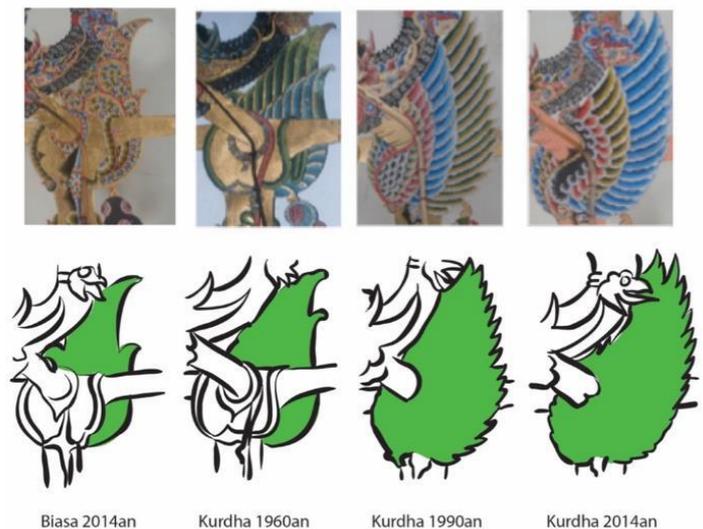
23). Bentuk mulut dan gigi, tidak lagi menggunakan ikon penanda bentuk gigi berupa segitiga terbalik yang tajam namun menggunakan bentukan gigi seperti gigi seri atau gigi geraham yang berbentuk bujur sangkar. Jika asosiasi gigi berbentuk segitiga terbalik atau gigi taring adalah hewan-hewan *predator*/pemangsa, maka gigi geraham maupun gigi seri yang berbentuk bujur sangkar menumpul sering diasosiasikan dengan makna konotatif hewan-hewan pemamah biak yang jauh dari sifat mengancam ataupun pemangsa.

Perbedaan paradigmatis ikon penanda wajah terutama pada bagian mata dan mulut pada boneka wayang Gathutkaca tahun 1960-an dibandingkan dengan tahun 1990-an dan 2014-an, seakan-akan dua periode terakhir menekan sisi keganasan yang telah ditampilkan pada spesimen 1960an. Melalui perbedaan bahasa ikon penanda tersebut pesan kesan terlalu ganas ataupun terlalu mengancam, tidaklah pantas disematkan oleh tokoh sisi kanan yang mewakili nilai-nilai kebaikan. Penurunan intensitas kesan ganas dengan cara menghilangkan tanda-tanda visual yang berasosiasi dengan makna konotatif keganasan (gigi berbentuk segitiga dan warna merah) dan kemudian menggantinya dengan tanda-tanda visual yang lebih bersahabat (gigi berbentuk bujur sangkar dan warna putih), menekankan bahwa dalam kondisi 'ngamuk' (yang umumnya diartikan dengan hilangnya kontrol diri) Gathutkaca memiliki makna konotatif mampu mengendalikan dirinya dalam batas-batas kesadaran. Seperti yang telah dijelaskan oleh Magnis-Suseno (1993: 41), Nilai-nilai kerukunan sangat dijunjung tinggi dalam masyarakat Jawa, untuk mendukung terwujudnya kondisi-kondisi kerukunan tersebut individu-individu masyarakat Jawa telah terbiasa dan terdidik secara turun temurun dituntut untuk selalu mawas diri, menyadari segala yang akan diperbuatnya, serta mampu mengendalikan segala kondisi emosi yang ada di dalam diri.

Perubahan-perubahan ikonisasi penanda perwajahan pada boneka wayang Gathutkaca Krodha digunakan untuk mengakomodasi pesan-pesan makna konotatif tentang sifat pengendalian diri pada tokoh Gathutkaca Krodha. Sebagai tokoh yang berkedudukan tinggi dan seorang ksatria yang handal dalam dunia pewayangan sepantasnyalah memiliki kontrol emosi diri yang terjaga.

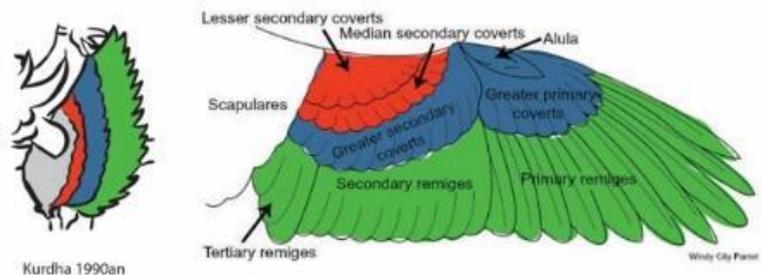
3.3 Bentuk Pakaian dan Perhiasan

Secara umum kelengkapan busana yang ditampilkan dalam boneka wayang Gathutkaca Krodha di ketiga periode sampel yang telah dipilih, memiliki ikonisasi kelengkapan pakaian dan perhiasan yang sama, perbedaan hanya tampak pada perbedaan bentuk dan pewarnaan motif. Boneka wayang ditampilkan dengan penanda pakaian dan juga atribut perhiasan yang dikenakan.



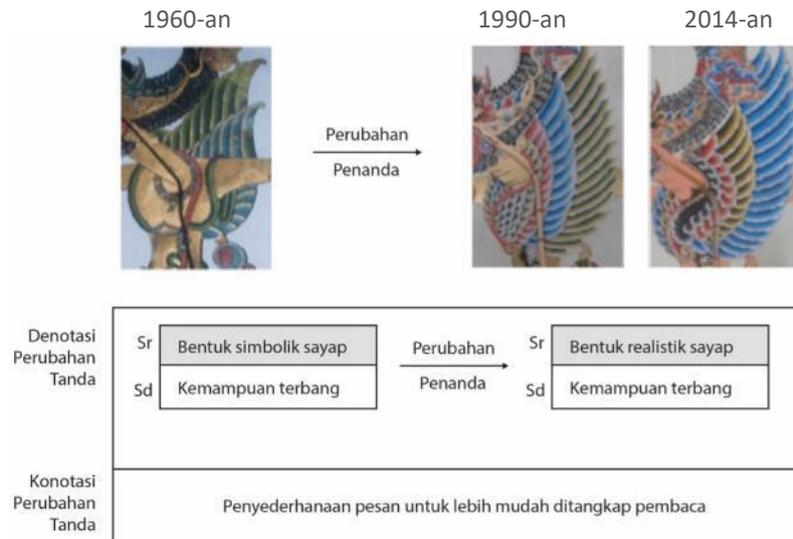
Gambar 6. Analisis pola pergeseran bentuk *Praba* pada boneka wayang Gathutkaca Krodha [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Pada bagian torso, boneka wayang Gathutkaca ditampilkan mengenakan jenis kelengkapan ikon pakaian yang disebut dengan *praba*. *Praba* pada boneka wayang Gathutkaca Krodha, memiliki bentuk yang berbeda. Pada sampel 1960-an bentuk *praba* memiliki kemiripan dengan *praba* pada umumnya berbentuk seperti daun yang disusun bertumpuk sedikit berderet secara vertikal. *Praba* yang ditampilkan pada boneka wayang Gathutkaca biasa, nampak memiliki siluet yang hampir mirip dengan bentuk *praba* boneka wayang Gathutkaca Krodha, yang menjadi perbedaan yang signifikan adalah pada pola motif warna keduanya.



Gambar 7. *Praba* yang berelasi dengan representamen objek alamiahnya pada boneka wayang Gathutkaca Krodha [Sumber: <https://i.pinimg.com/>, 2021]

Terlihat pada gambar 6 dan 7, perbedaan motif yang serupa bidang memanjang dan berulang berwarna kombinasi analogus warna hijau dan biru menyerupai stuktur bulu sayap pada burung. Perbedaan visual *praba* ketiganya adalah pada siluet bentuk *praba* dan struktur bidang garis tersebut, perbedaan tersebut dapat digolongkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok bentuk *praba* tahun 1960-an dan periode 1990-an (1990-an dan 2014-an).



Gambar 8. Analisis konotasi perubahan pada *praba* boneka wayang Gathutkaca
[Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Pada 2 periode terakhir, susunan sayap cenderung menyerupai susunan sayap pada burung secara denotatif dan *natural*. Sedangkan sampel tahun 1960-an memiliki bentuk yang masih mengadaptasi bentukan *praba* seperti yang dikenakan pada boneka wayang Gathutkaca biasa. Susunan bidang *praba* tahun 1990-an dan 2014-an sangat jelas mencoba membangun visual representasi sayap burung, hal itu dapat dilihat dengan keberadaan lapisan-lapisan bulu burung yang menyerupai struktur bulu burung pada sayap secara natural. Lapisan bulu burung yang ditampilkan pada *praba* memiliki warna yang berbeda sehingga tampak jelas dan lugas pembedaannya.

Keberadaan ikon penanda sayap burung pada boneka wayang Gathutkaca Krodha, sebagai upaya untuk menghadirkan pesan makna konotatif salah satu kemampuan/kesaktian dari sosok Gathutkaca yang memiliki kemampuan terbang, seperti yang dijelaskan oleh Ki Surwedi (Surwedi, 2014: 222). Upaya penyampaian pesan tersebut diasosiasikan dengan representasi susunan bulu pada sayap burung sebagai penanda makna konotatif 'kemampuan untuk terbang' yang disematkan sebagai bentuk *praba*. Perbedaan visualisasi sayap burung pada ketiga sampel, dari wujud abstrak yang simbolis (1960-an) menuju bentuk-bentuk yang lebih realistis yang cenderung lugas.

Menurut Pierce (dalam Noth, 1990: 122), prinsip ikon dengan kemiripan bentuk (dalam kasus ini bentuk struktur sayap) yang dibangun, ditujukan untuk memicu sensasi-sensasi analog di dalam benak dikarenakan kemiripan tersebut. Karakter bentuk dan struktur anatomi bentuk bulu sayap burung, merupakan elemen karakteristik yang dipilih untuk membangun sedekat mungkin kesan kemiripan dengan objek sayap burung aslinya dalam bentuk *praba*. Hal ini dapat dimaknai sebagai upaya-upaya untuk meminimalisir penafsiran pemaknaan ganda, dan sebagai penyederhanaan penyampaian pesan secara visual agar lebih mudah ditangkap oleh pembaca/penontonnya. Ikon *praba* berbentuk sayap burung tersebut ditempatkan sebagai makna konotatif metafora cara kerja kemampuan Gathutkaca untuk terbang,

sama seperti burung yang memiliki sayap, Gathutkaca pun mampu terbang karena memiliki instrumen ikon sayap yang serupa.



Gambar 9. Detail motif dan warna busana tubuh bawah pada boneka wayang Gathutkaca Krodhha [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Kelengkapan ikonisasi busana pada boneka wayang Gathutkaca Krodhha tampak sebagian besar pada tubuh bagian bawah yang menutup pangkal kaki hingga perut seperti pada gambar 9. Pada busana bagian bawah setidaknya terdapat beberapa bagian busana utama yang menutup tubuh bawah tersebut, antara lain ikon kain (*dodot*) beserta lipatan kainnya (*sembuliyon/wiru/wiron*), kain selendang ikon *uncal wastra*, ikon *celana* pendek (*kathok*), dan ikon celana (*celono*).



Gambar 10. Konstruksi motif yang digunakan pada boneka wayang Gathutkaca [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Penanda kain utama *dodot* pada ketiga sampel ditandai dengan area bidang dengan ikon motif seperti bunga dengan dasar dan warna beragam, kain ini berdampingan dengan bidang yang beliuk-liuk mengitari *dodot* yang dinamakan dengan *sembuliyon/wiron* tidak lain merupakan representasi dari lipatan kain (*drapery*). Relasi penanda *dodot* dengan *wiron*, dapat ditelusuri keberadaannya pada tradisi berpakaian dalam budaya Jawa. Seperti yang telah dijelaskan Raffles (2016) pada periode 1800-an pengamatan dilakukan terhadap gaya berbusana masyarakat Jawa mengenai keberadaan *dodot* dan *wiron*.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa kedua bidang penanda tersebut merupakan denotatum dari kain panjang *dodot* dan bagian *wiru/wiron* yang ada karena cara perlakuan khususnya. Tidak ada perbedaan rupa dalam ketiga sampel melainkan perbedaan corak kombinasi pewarnaannya.

Bagian yang menutupi bidang kaki sepanjang paha hingga matakaki terdiri dari dua bagian bidang yaitu bagian pada paha atas yang disebut dengan istilah *kathok* atau celana pendek. Sedangkan bagian dibawahnya memanjang hingga mata kaki disebut dengan *celono* atau celana panjang. Ikon *Celono* dan *kathok*, juga terdapat dan merupakan bagian dari tradisi cara berpakaian masyarakat Jawa, sekali lagi menurut catatan Raffles (2016: 58). Dari pernyataan Raffles di atas, dapat dikonotasikan bahwa penanda *kathok* dan *celana* merupakan representasi atribut busana pakaian perang lelaki Jawa kisaran tahun 1800-an awal. Pemaknaan konotatif sebagai pakaian perang dapat diterima dan tidak berbenturan dengan karakter tokoh Gathutkaca sebagai tokoh jagoan dewa-dewa pewayangan.



Gambar 11. Motif segitiga bersusun yang menjadi khas pada celana boneka wayang Gathutkaca Krodhya [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Pada ketiga sampel di gambar 11 terdapat perbedaan rupa corak pada bagian *kathok*. Pada sampel 1960-an memiliki corak segitiga berjajar dan bersusun dengan kombinasi warna analogus hijau dan merah, pada sampel tahun 1990-an berwarna polos merah, sedangkan tahun 2014-an bercorak menyerupai batik dengan dasar ungu. Sementara pada bagian celana/*celono*, dari ketiga sampel memiliki persamaan corak/motif yang diterapkan. Ikon motif yang dimaksudkan *diatas* memiliki pola 'zig-zag' seperti sebuah segitiga sama kaki, nampak sebagian besar pola segitiga sama kaki ini berjajar 2 yang tersusun 3 atau lebih yang diwarnai bertahap secara analogus kombinasi merah tua pada bagian atas dan hijau tua pada bagian bawah dengan warna putih sebagai pemisah warna analogus kedua warna tersebut. Bentuk ini memiliki kemiripan bentuk (ikon) motif ini memiliki padanan apa yang disebut dengan pola *Tumpal*. Bentuk *tumpal* lazim ditemukan pada motif daerah pesisir (Hasanudin, 2001: 251).

Kembali pada fenomena perbedaan motif pada *kathok*, menurut Ki Kartono (2018), diceritakan pada masa kakek Ki Kartono dahulu memang berbentuk *zig-zag* seperti itu. Sementara menurut Ki Wardono bentuk pola *kathok* dari zaman dirinya berguru pada Ki Suleman memang khasnya seperti itu. Pendapat kedua tokoh di atas jika dikaitkan dengan temuan sampel boneka wayang Gathutkaca Krodhya tahun 1960an mengindikasikan kondisi-kondisi yang seperti dijelaskan oleh Ki Kartono, sementara pada sampel tahun 1990-an memiliki perubahan kondisi seperti yang dijelaskan Ki Wardono di atas.

Diperkirakan motif *katok* pada wayang Jekdong dalam kasus ini boneka wayang Gathutkaca Krodhya berawal motif segitiga berulang tersebut. Sebagai bagian dari busana tubuh bagian bawah, khususnya penutup seluruh kaki, *kathok* dan *celono* tidak dibedakan pola motif yang digunakan. Pendapat ini dikuatkan dengan kondisi bahwa

terdapat fenomena hampir semua boneka wayang Jekdong yang menggunakan *celono* hingga kini masih menggunakan motif segitiga bertumpuk atau *tumpal* pada motif warna pada *celono* boneka wayang Jekdong. Fenomena tersebut dapat dilihat dengan jelas ketika mengamati *simpiran/ sampiran/ simpingan* boneka wayang pada pagelaran wayang Jekdong seperti pada gambar 12.



Gambar 12. Deretan motif celana pada *simpingan* kiri wayang Jekdong
[Sumber: Wayang Ki Wardono oleh Alfian Candra Ayuswantana, Maret 2018]

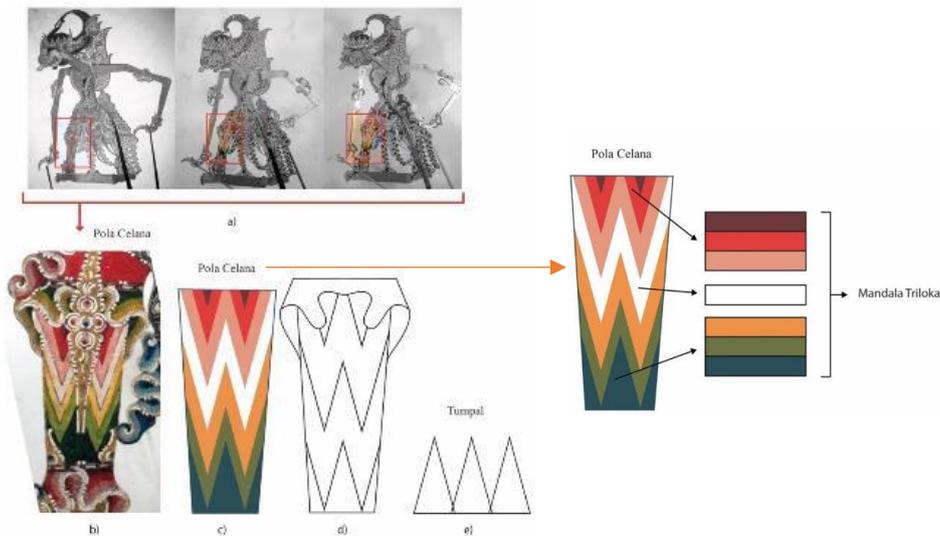
Van Der Hoop (1949: 24-34) mendeskripsikan pola/motif *tumpal* dengan istilah “*Pinggir-tumpal*”, yang dijelaskan sebagai motif dengan bentukan deretan segitiga sama kaki. Menurut penjelas Hoop, *tumpal* dapat ditemukan pada berbagai artefak nusantara tidak hanya dari Jawa namun juga dari artefak peninggalan daerah lain di nusantara bahkan dapat dijumpai pada artefak nekara perunggu jaman prasejarah. *Tumpal* dalam sejarah masyarakat Jawa, telah populer pada zaman kerajaan Hindu-Jawa, ornamen *tumpal* sering dijumpai pada candi-candi di Jawa, seperti pada candi Penataran, candi Naga, dan candi Prambanan.

Dalam perkembangan pada masyarakat Jawa, motif *tumpal* tidak hanya dilekatkan pada bangunan suci keagamaan, namun juga dalam artefak budaya lainnya. Artefak budaya tersebut saat kita jumpai seperti pada bangunan non keagamaan, gamelan, motif kain, perhiasan, ukiran kayu dan lain sebagainya. Menurut Van Der Hoop, penggunaan motif *Tumpal* yang paling terkenal adalah pada motif kain batik dan tenun. Peletakan motif *Tumpal* pada kain panjang yang dibatik, umumnya diletakan pada bagian yang melintang pada kain panjang. Lajur tersebut disebut dengan istilah ‘kepala’ yang dihiasi oleh dua baris *tumpal*.

Motif *Tumpal* juga menurut Ansori & Kusrianto (2011: 11), merupakan motif yang lekat dengan masyarakat pesisir Jawa. Motif *Tumpal* pada batik merupakan salah satu perwujudan pembeda dalam tradisi kain batik keraton dan batik rakyat/*folklore*, Batik kalangan istana dalam praktik pemakaaiannya bagaian depan kain panjang difungsikan sebagai lipatan-lipatan estetik yang dikenal dengan istilah *wiru*. Dilain sisi masyarakat

jelata tidak mengenal penggunaan *wiru* dalam pemakaian kain panjang sehari-hari, sebagai ganti dari *wiru* bagian kepala pada kain panjang menggunakan motif *tumpal*. Umumnya ragam hias pada kepala kain panjang batik pesisir utara pulau Jawa menggunakan motif ragam hias yang lebih menarik secara bentuk maupun detail rincian *isen-isen* (motif isian) daripada motif yang digunakan pada bagian badan, salah satu bentuk yang sering digunakan adalah bentukan *tumpal* dan *sorot* (Hasanudin, 2001: 152). Namun dalam perkembangannya motif *tumpal* ini tidak hanya diletakkan pada kepala dari kain panjang (istilah bahasa Surabaya dengan sebutan *sewek*), namun dijumpai pula peletakan motif *tumpal* seperti penjelasan Anshori dan Kusrianto. Sementara menurut Hoop (1949: 34), bentuk motif *tumpal* memiliki ragam bentuk dari bentukan geometri hingga menuju transisi menuju bentukan tumbuh-tumbuhan. Bentuk *tumpal* pada kain batik umumnya ditampilkan dengan bentuk segitiga samakaki yang didalamnya diisi dengan ragam hias sulur, hingga adapula yang menampilkan bentukan tepi garis segitiganya dihapus sehingga hanya menyisakan ragam hias yang berbentuk sulur tersebut namun tetap berkesan membentuk bagun segitiga sama sisi.

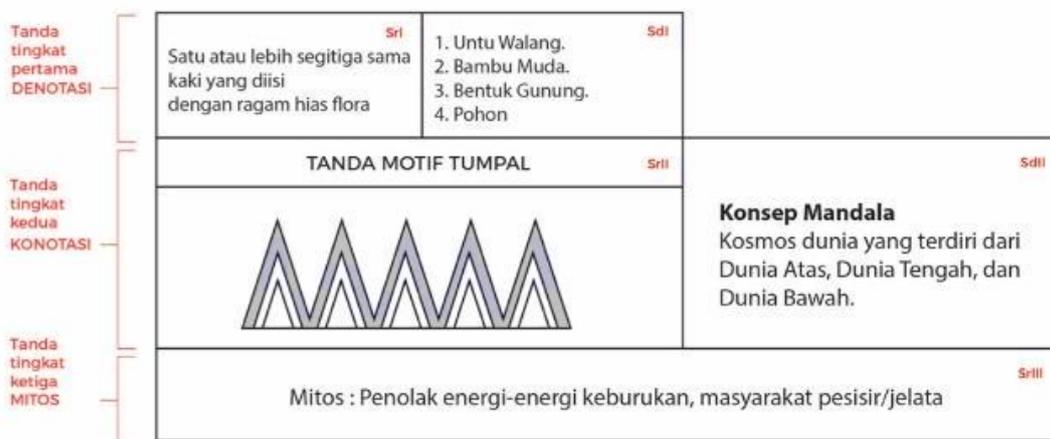
Ditelisik dari asal-muasal motif *Tumpal*, merupakan motif serapan dari India bagian tenggara khususnya dari daerah Koromandel. Disebutkan dalam buku "Batik Belanda" karya Veldhuisen, pada tahun 1500-an Masehi kapal dagang VOC membawa kain dari pantai Koromandel, masyarakat Jawa mengenal kain ini dengan sebutan 'kumitir' atau 'sambagi'. Jenis kain ini memiliki ragam motif hias yang mirip dengan apa yang disebut oleh masyarakat Jawa pesisir dengan istilah motif *tumpal* (Ansori & Kusrianto, 2011: 15). Terdapat berbagai macam jenis *tumpal* dalam perkembangannya beberapa seperti *tumpal sorot* yang berbentuk seperti pucuk rebung (Ansori & Kusrianto, 2011: 17) dan *tumpal untu walang* atau gigi belalang (Susanto, 1973: 251) dan lain-lain, tetapi dari kesemua ragam tersebut tetap menggunakan bentukan dasar segitiga sama kaki memanjang.



Gambar 13. Konsep pembagian warna *Mandala Triloka* pada motif celana boneka wayang Gathutkaca Krodha. [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Konsep makna konotatif *Tumpal* diduga berkaitan dengan konsep mandala ajaran triloka, menurut Kartika & Perwira, (2004: 203) yang mengemukakan bahwa semesta terdiri dari tiga wujud, yaitu alam *niskala* (tidak tampak dan tidak terindra), alam *sakala-niskala* (yang terindra dan tidak terindra), dan alam *sakala* (alam dunia yang terindra dan tampak). Kartika menjelaskan lebih lanjut, bahwa konsep triloka sering meminjam metafora bentuk gunung, dikarenakan gunung memiliki pemaknaan konotatif khusus dalam konsep agama Hindu-Budha seperti yang dikemukakan oleh Snodgrass (dalam Kartika, 2007: 57) bahwa gunung sebagai penyetabil jagad raya. Pada motif celana boneka wayang Gathutkaca Krodha tampak konsep pembagian warna *Mandala Triloka* di gambar 13.

Metafora dengan bentukan gunung tersebut dijelaskan oleh Snodgrass kembali tampak jelas pada konstruksi candi Borobudur berdasarkan gagasan gunung kosmos. Stutterheim (Holt, 2000: 46) menjelaskan bentukan Borobudur yang membagi struktur gunung kosmis Borobudur menjadi tiga teras lingkungan, *Kamadhatu* (lingkungan nafsu), *Rupadhatu* (lingkungan bentuk), dan *Arupadhatu* (lingkungan tak berbentuk). Menurut Holt (2000: 47-48), Borobudur merupakan penggambaran makna konotatif perjalanan menuju surga, menuju kesempurnaan, menuju perwujudan akhir dimana 'lingkungan bentuk' ditinggalkan. Konsep triloka menggunakan makna konotatif metafora bentuk gunung juga ditemukan pada wujud rupa gunungan/*kayon* wayang, dijelaskan oleh (Sumardjo, 2014: 368-374) bahwa struktur gunungan berbentuk gunung yang terbagi menjadi tiga bagian secara horizontal, yang memiliki konotasi sebagai triloka yaitu alam dunia-manusia, alam medium, hingga pada pucuk sebagai perwujudan dunia atas yaitu alam rohani yang tak tampak. Triloka sebagai bentuk gunung lekat dalam masyarakat Jawa, merupakan gambaran secara metafora terhadap perjalanan situasi kebatinan manusia menuju kesempurnaan dengan Tuhannya, melalui bentukan gunung yang menyerupai segitiga sama kaki tegak yang dapat dimitoskan sebagai penolak bala seperti pada bagan gambar 14.



Gambar 14. Proses pembangunan makna pada motif celana boneka wayang Gathutkaca Krodha. [Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Keserupaan bentuk gunung dengan *tumpal* sebagai segitiga sama kaki, ditambah dengan pola pewarnaan yang berwujud gradasi analogus merah dan hijau dengan pembatas

warna putih dibagian tengah menguatkan gagasan wujud motif celana pada wayang Jekdong sebagai sebuah bentuk *tumpal* merupakan sebuah mandala triloka tentang tujuan hidup manusia Jawa. Dalam perjalanannya seperti yang telah diuraikan sebelumnya, motif *tumpal* bergeser menjadi simbol pembeda kasta antara keraton dan busana dengan motif *tumpal* untuk masyarakat jelata pesisir, motif ini dipercaya berasal dari perwujudan gigi buaya yang dapat menolak bala (Ansori & Kusrianto, 2011: 15).

Kembali pada fenomena perubahan bentuk motif yang divisualisasikan pada tiga sampel boneka wayang Gathutkaca di atas. Pada sampel 1960-an seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, menggunakan motif/pola *tumpal* sederhana yang berderet dan tersusun ditata sedemikian rupa. Pewarnaan/motif yang dikenakan pada sampel tahun 1990-an menggunakan hanya warna merah pada bagian *kathok*, hingga pada sampel tahun 2014-an menjadi diperumit dengan bentukan motif menyerupai motif batik dengan dasar warna ungu dan akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian selanjutnya.

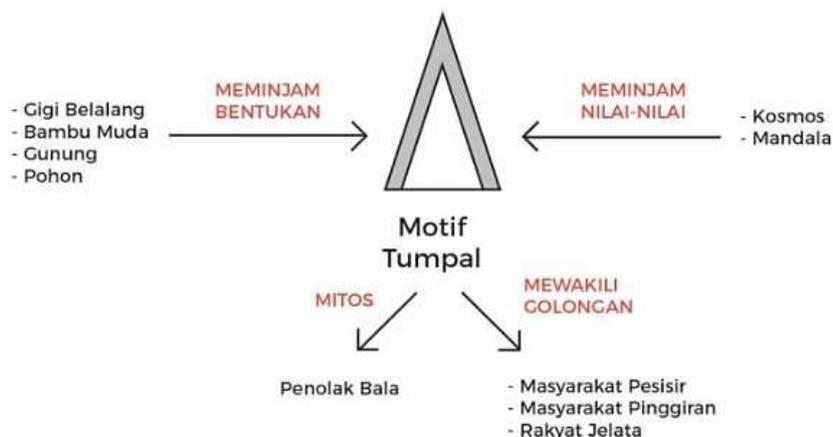


Gambar 15. Relasi motif *tumpal* dalam membangun makna pada motif celana boneka wayang Gathutkaca Krodha.
[Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Atribut busana lainnya, pada bagian ikon selendang/*wastra* yang memiliki kesamaan bentuk motif yang digunakan, yaitu motif Biji Kopi. Motif biji kopi ini merupakan pengistilahan masyarakat lokal terhadap motif kawung. Motif Kawung merupakan motif penanda status sosial tertentu dalam hal ini status penguasa yang dapat direpresentasikan sebagai bangsawan/kesatria. Motif Kawung ditampilkan pada boneka wayang Gathutkaca sebagai penanda bahwa Gathutkaca merupakan figur yang bukan berstatus rakyat jelata.

Selain mengenakan atribut busana, pada ketiga sampel boneka wayang Gathutkaca Krodha mengenakan kelengkapan perhiasan yang relatif sama. Atribut perhiasan tersebut meliputi pada bagian kepala terdapat Jamang Sada Sealer serupa mahkota terbuka yang hanya dikenakan pada bagian dahi, hiasan telinga yang disebut dengan sumping dan giwang/anting, pada bagian rambut terdapat hiasan yang mengikat bagian rambut yang dinamakan Garuda Mungkur. Pada bagian lengan tangan terdapat sepasang gelang lengan yang disebut dengan kelat bahu Nogo Mongso pada bagian pergelangan ikon sepasang tangan terdapat gelang yang tersusun dua lapis, pada jari tangan terlihat mengenakan cincin. Pada bagian kaki terlihat mengenakan sepasang gelang kaki yang mengular. Pada bagian leher terdapat ikon kalung yang menyambung pada hiasan ikon tali kasta yang disebut *ulur-ulur/upavita* menjulur hingga pinggang kiri, pada sampel wayang tahun 1990-an dan 2014-an bagian kalung tidak nampak karena

tersembunyikan oleh bentuk praba yang menutup hingga bagian leher dan dada, namun bagian *upavita* ditampilkan sepanjang *torso* bawah menjulur hingga pinggang kiri. Pada bagian perut nampak ketiganya mengenakan sabuk emas, dibawahnya menggantung hiasan emas yang disebut *badong*. Pada bagian sekitar antar kaki terlihat hiasan gantung berjumlah empat yang dinamakan *uncal kencono*.



Gambar 16. Relasi motif tumpal dalam membangun makna pada motif celana boneka wayang Gathutkaca Krodha.
[Sumber: Dokumentasi Ayuswantana]

Ikonografi penanda rupa perhiasan pada gambar 16 yang ditampilkan pada boneka wayang Gathutkaca Krodha memiliki kelengkapan perhiasan disetiap anggota badan, mulai dari kepala hingga kaki. Atribut perhiasan yang lengkap dalam busana Jawa menandakan status derajat kebesaran pemakainya. (Noerhadi, 2012: 55) menjelaskan bahwa golongan bangsawan atau elit umumnya mengenakan perhiasan mewah yang terdiri dari bagian mahkota pada kepala, anting, kalung, *kelat-bahu*, *upavita*, gelang tangan maupun kaki, ikat pinggang, dan *sampur*/selendang. Kondisi kelengkapan pakaian dan perhiasan pada rupa boneka wayang Gathutkaca Krodha, menegaskan makna konotasi pesan-pesan status derajat kasta yang dimiliki oleh Gathutkaca sebagai bagian dari kasta elit atau bangsawan.

4. KESIMPULAN

Wayang sebagai artefak budaya, mencerminkan nilai-nilai sosio kultural masyarakat pelakunya. Dalam rupa boneka wayang wayang Jekdong tercermin pola karakter sosio-kultural masyarakat budaya Arek sebagai domain sosialnya. Salah satunya tergambar pada boneka wayang Gathutkaca Krodha. Nilai-nilai masyarakat budaya Arek sebagai budaya pesisir timur pantai utara Jawa yang agraris ditampilkan melalui penanda-penanda rupa berupa perkakas pertanian seperti cangkul dan gunting, serta melalui motif *tumpal* yang telah bergeser pemaknaannya identik dengan batik rakyat pesisir. Karakter budaya Arek yang lugas, egaliter, terbuka dan tidak suka bertele-tele ditampilkan melalui penanda-penanda visual yang bersifat realis-naturalis yang sangat mudah dipahami. Hal ini bertentangan dengan kebiasaan budaya elit keraton yang cenderung menyukai bentuk-bentuk abstrak sebagai wujud representasi nilai 'halus' atau adab kesopanan (Hasanudin, 2001). Rakyat jelata sebagai budaya pinggiran dalam

konsep kerajaan konsentris Jawa (Lombart, 2018) memiliki karakter berkebalikan yang lugas, *to the point* dan apa adanya, semudah mungkin untuk dipahami. Hal tersebut direpresentasikan melalui wujud-wujud rupa mirip dengan sedekat mungkin menyerupai kondisi wujud alamiahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y., & Kusrianto, A. (2011). *Keeksotisan Batik Jawa Timur*. Elek Media Komputindo.
- Carey, P. (2016). *TAKDIR: Riwayat Pangeran Diponegoro (1785-1855)* (4th ed.). Kompas.
- Christianto, W. N. (2012). Nyalap-Nyaur: Model Tatakelola Pergelaran Wayang Jekdong dalam Hajatan Tradisi Jawa Timuran. *Humaniora*, 24(2), 175–186.
- DeVries, K., Smith Robert Douglas, & Smith Kay Douglas. (2007). *Medieval Weapons An Illustrated History of Their Impact*. ABC-CLIO.
- Hasanudin. (2001). *Batik pesisiran: melacak pengaruh etos dagang santri pada ragam hias batik*. Kiblat Buku Utama.
- Hogarth, B. (2003). *Dynamic Anatomy: Revised and Expanded Edition* (1st ed.). Watson-Guptill Publications.
- Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Arti Line.
- Hoop, V. der. (1949). *Ragam-ragam Perhiasan Indonesia*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen.
- Kartika, D. S. (2007). *Budaya Nusantara: Kajian Konsep Mandala dan Konsep Triloka/Buana terhadap Pohon Hayat pada Bati Klasik*. Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S., & Perwira, N. G. (2004). *Pengantar Estetika*. Rekayasa Sains.
- Kayam, U. (2001). *Kelir Tanpa Batas*. Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan (PSK) UGM, dengan bantuan The Toyota Foundation.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Lombart, D. (2018). *Nusa Jawa Silang Budaya 3: Warisan Kerajaan-Kerajaan Konsentris*. Gramedia Pustaka Utama.
- Magnis-Suseno, F. (1993). *Etika Jawa Sebuah Analisis Falsafi Tentang Kebijakan Hidup Jawa* (5th ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Mattesi, M. (2008). *Force: Character Design from Life Drawing: Character Design from Life Drawing (Force Drawing Series)*. Routledge.
- Millidge, G. S. (2009). *Comic Book Design*. Watson-Guptill Publications.
- Noerhadi, I. C. (2012). *Busana Jawa Kuna*. Komunitas Bambu.
- Noth, W. (1990). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.
- Raffles, T. (2016). *The History of Java*. Narasi.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Clarkson Potter/Ten Speed.
- Sumardjo, J. (2014). *Estetika Paradoks*. Kelir.
- Surwedi. (2014). *Jaman Antaraboga Layang Kandha Kelir*. Buku Litera.
- Timoer, S. (1988). *Serat Wewaton Pedhalangan Jawi Wetanan: Jilid I*. Balai Pustaka.
- Winter Sr, C. F., & Ranggawarsito, R. Ng. (2007). *Kamus Kawi-Jawa*. Gadjah Mada University Press.