

Contents list available at <https://journal.uib.ac.id/>



JOINT

(Journal of Information System and Technology)

journal homepage: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/>



Pengembangan Desain Karakter Wayang Cerita Perang Bharatayudha untuk *Game* Metasekerta sebagai Media Revitalisasi Budaya

**Khairunisa' Nur Fadhilah¹, Riski Ramadani², Cahyo Febri Wijaksono³, Ailsa Anggun
 Tyas Saputri⁴ dan Aditya Chandra Setiawan³**

1. Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya
2. Program Studi Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya
3. Program Studi Manajemen Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya
4. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, FIP, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: adityasetiawan@unesa.ac.id, riski.20056@unesa.ac.id

Abstract

The Metasekerta game has the potential to be a medium for revitalizing Indonesian wayang art. However, this media requires wayang character assets to be applied to the Metasekerta game. This research developed 15 wayang characters from the Bharatayudha story that are familiar to the general public. This research method uses a design thinking model to produce wayang character designs that are in line with the user's understanding so that they can continue their knowledge regarding the art of wayang. Apart from that, the depiction of wayang characters in this research uses digital imaging techniques to make it easier to convey wayang designs with simple concepts. The results of the research show that the wayang character designs that have been developed can be recognized by 68% of respondents who rarely watch wayang shows and the results of validation with practitioners of wayang artists and graphic design, the wayang characters that have been developed by the author, are compatible to be applied as game assets both in terms of authenticity as well as the visuals. From these results, the wayang character designs from this research have the potential to be applied as Metasekerta game assets or other cultural revitalization media.

Keywords: *puppet characters; bharatayudha war; metasekerta games; design thinking; cultural revitalization*

Abstrak

Game Metasekerta berpotensi sebagai media revitalisasi kesenian wayang Indonesia. Namun, media tersebut memerlukan aset karakter-karakter wayang untuk diterapkan pada *game* Metasekerta. Penelitian ini melakukan pengembangan 15 karakter wayang dari cerita Bharatayudha yang familiar dikenal masyarakat umum. Metode penelitian ini menggunakan model *design thinking* untuk menghasilkan desain karakter wayang yang selaras dengan pemahaman pengguna sehingga dapat melanjutkan pengetahuan terkait seni pewayangan. Selain itu, penggambaran karakter wayang dipenelitian ini menggunakan teknik *digital imaging* untuk mempermudah penyampaian desain wayang dengan konsep sederhana. Hasil penelitian menunjukkan desain karakter wayang

yang telah dikembangkan mampu dikenali oleh 68% responden yang sudah jarang menonton pertunjukan wayang serta hasil validasi kepada praktisi seniman wayang dan desain grafis, tokoh-tokoh wayang yang telah dikembangkan Penulis, kompatibel diterapkan sebagai aset *game* baik dari segi keotentikan maupun visualnya. Dari hasil tersebut, desain karakter wayang dari penelitian ini berpotensi untuk diterapkan sebagai aset *game* Metasekerta maupun media revitalisasi budaya lainnya.

Katakunci: karakter wayang; perang bharatayudha; game metasekerta; design thinking; revitalisasi budaya

Copyright © Journal of Information System and Technology. All rights reserved

I. INTRODUCTION

Wayang merupakan seni pertunjukan tradisional Indonesia yang diakui oleh UNESCO pada 7 November 2003 sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* [1]. Kesenian ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal, seperti kemanusiaan, keberanian, kesetiaan, dan kejujuran [2]. Pelestarian wayang akan membantu mempertahankan dan menyebarkan nilai-nilai tersebut kepada generasi selanjutnya serta membantu menjaga identitas budaya Indonesia [3]. Salah satu cerita epik terkenal dalam wayang kulit adalah Perang Bharatayudha yang menggambarkan pertarungan antara dua kelompok keluarga besar, Pandawa dan Kurawa, yang penuh dengan intrik, heroisme, dan pelajaran hidup [4]. Meskipun cerita Perang Bharatayudha cukup dikenal oleh masyarakat umum, pembawaan cerita dan pesan sosial yang disampaikan cenderung berat, konvensional, berdurasi lama, dan frekuensi pertunjukannya rendah di era saat ini [5]. Hal tersebut membuat wayang kurang diminati masyarakat Indonesia, terutama golongan generasi muda. Penurunan minat generasi muda terhadap kesenian ini dapat mengakibatkan wayang tenggelam dimakan zaman [6].

Masalah penurunan minat terhadap wayang menjadi isu yang kompleks karena berdampak langsung terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia seperti hilangnya keberagaman seni, menurunnya kepercayaan tradisional, serta lunturnya keaslian dan keotentikan budaya [7-9]. Selain itu masalah degradasi wayang ditinjau dari segi sosial dapat mengakibatkan hilangnya identitas budaya bangsa dan meningkatnya ketidakpedulian masyarakat terhadap keberlangsungan warisan budaya [10-11]. Besarnya dampak yang dapat terjadi dari menurunnya minat generasi muda terhadap wayang maka perlu adanya media yang

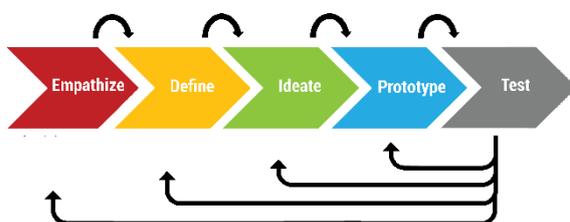
praktis dan mudah dipahami oleh generasi muda dalam mempelajari kesenian wayang. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menarik minat kesenian wayang adalah teknologi digitalisasi *game* [12], seperti Metasekerta yang mengangkat cerita permainan pewayangan jawa. Namun, sebelum mengusung *game* wayang tersebut, aset-aset *game* perlu dikembangkan terlebih dahulu terutama aset terkait karakter-karakter yang akan ditampilkan dalam *game*, yakni tokoh-tokoh pewayangan jawanya. Karakter wayang yang ditampilkan di dalam *game* harus sesuai dengan cerita tradisional pewayangan jawa sehingga dapat dijadikan sebagai media revitalisasi budaya.

Beberapa penelitian telah mengembangkan desain karakter wayang seperti yang dilakukan oleh Rohman et al. [13] membuat tujuh karakter wayang, yakni Anoman, Sugriwa, Subali, Rama, Shinta, Laksmana, dan Rahwana dalam bentuk 3D mengangkat cerita wayang kulit Anoman Obong. Pengembangan desain karakter wayang dilakukan juga oleh Lazurdi [14] yang mengangkat tujuh karakter dari cerita wayang sasak yakni Wong Wenak, Munigarim, Umar Maya, Maktal, Selandir, Patih Baktak, dan Prabu Nursiwan. Lalu, pengembangan karakter wayang dilakukan pula oleh Anwar [15] membuat empat karakter wayang punakawan untuk *aset game* yakni Gareng, Semar, Bagong, dan Petruk. Dari pengembangan-pengembangan karakter wayang oleh Rohman et al. [13], Sukmajayadi et al. [14], dan Anwar [15]. Tersebut terbatas pada jumlah karakter yang dikembangkan, yakni sejumlah empat hingga tujuh karakter saja dan jarang mengangkat cerita perang Bharatayudha. Selain itu, karakter wayang yang dikembangkan terbatas pada penggambaran karakter wayang saja. Namun, tidak menyediakan dan mengembangkan aset *game* untuk animasi tokoh secara kompleks

seperti saat berjalan, berlari, melompat, terjatuh, *game over* dan gerakan menyerang sederhana. Oleh karena itu, Penulis melakukan pengembangan desain karakter - karakter wayang dari cerita Perang Bharatayudha yang familiar dikenal oleh masyarakat umum. Untuk pengembangan karakter wayang di penelitian ini sebanyak 15 tokoh yang memiliki gerakan yang kompleks untuk aset *game* Metasekerta. Pengembangan desain karakter wayang menggunakan metode *design thinking* untuk memastikan pemahaman pengguna terkait karakter-karakter wayang yang dibuat dan pendekatan *design thinking* juga digunakan untuk menghasilkan ide baru yang lebih inovatif [16]. Selain itu, desain karakter wayang yang telah dikembangkan oleh Penulis dilakukan validasi ke praktisi seniman wayang dan desain grafis untuk menghasilkan desain karakter wayang yang memiliki karakteristik otentik dan visualisasi wayang yang baik untuk aset *game* Metasekerta.

II. RESEARCH METHODS

Dalam penelitian ini digunakan metode *design thinking* untuk mengembangkan dan mengkonfirmasi pemahaman pengguna terhadap desain karakter wayang yang telah dibuat untuk aset *game* Metasekerta. Proses iteratif ini melibatkan lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [17], seperti diilustrasikan pada Gambar 1. Pada tahap awal penelitian dilakukan studi literatur terkait tokoh-tokoh pewayangan beserta karakteristiknya masing-masing. Wawasan terkait deskripsi wayang tersebut digunakan untuk menciptakan elemen visual dan naratif yang jelas untuk setiap karakter wayang Perang Bharatayudha. Prototipe yang dibuat kemudian diuji kepada responden untuk memastikan pengguna dapat mengenali karakter-karakter wayang yang telah dibuat oleh Penulis. Umpan balik dari pengujian ini digunakan untuk menyempurnakan desain sehingga memastikan daya tarik estetika dan nilai edukatif dalam mempromosikan budaya wayang.



Gambar 1. Metode Penelitian Pengembangan Karakter wayang cerita Perang Bharatayudha

III. RESULTS AND DISCUSSION

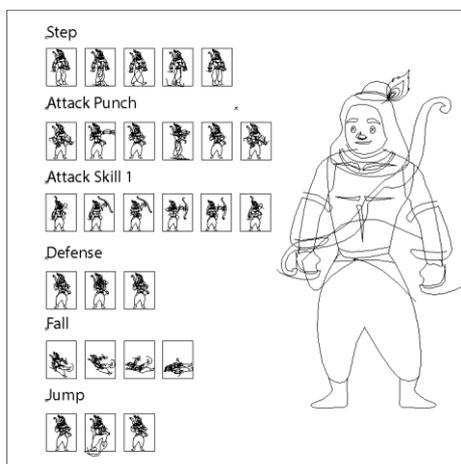
Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *design thinking* untuk mengembangkan karakter-karakter wayang untuk aset *game* Metasekerta. Proses awal dari pengembangan karakter-karakter wayang dilakukan dengan cara studi literatur terkait penelitian pengembangan karakter wayang yang ada sebelumnya--seperti dijelaskan di bagian **Introduction**--pengembangan karakter-karakter wayang pada publikasi yang ada mengangkat cerita yang kurang umum didengar masyarakat [4], seperti Anoman Obong dan Sasak sehingga di tahap ini (*define*), Penulis mengembangkan karakter wayang dari cerita wayang Perang Bharatayudha yang familiar diketahui oleh masyarakat umum. Sebelum dilakukan tahap pengembangan karakter wayang. Penulis melakukan kajian literatur-literatur terlebih dahulu terkait penggambaran dari masing-masing karakter wayang Perang Bharatayudha di publikasi-publikasi ilmiah lalu hasil kajian literatur disajikan secara keseluruhan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Keterangan Karakter Wayang

Deskripsi Karakter	Referensi
Hanoman digambarkan sebagai kera putih dengan tubuh kuat dan mengenakan celana pendek,	[18]
Salya memakai pakaian kebesaran kerajaan, lengkap dengan perhiasan emas yang melambangkan statusnya sebagai prajurit kerajaan	[19]
Arjuna memiliki tubuh ramping, dan tampan. Arjuna mengenakan pakaian ksatria lengkap dengan busur dan anak panah, serta ornamen emas.	[20]
Abimanyu mirip dengan ayahnya, Arjuna, yaitu atletis dan tampan juga mengenakan pakaian ksatria	[21]
Batara Guru digambarkan sebagai dewa dengan postur tubuh yang megah dan mempunyai senjata tombak.	[22]
Sengkuni digambarkan licik dan mengenakan pakaian yang beronamen emas dan berjenggot.	[23]
Citrasena digambarkan sebagai sosok dengan tubuh kuat dan gagah dan menggunakan armor kerajaan	[24]

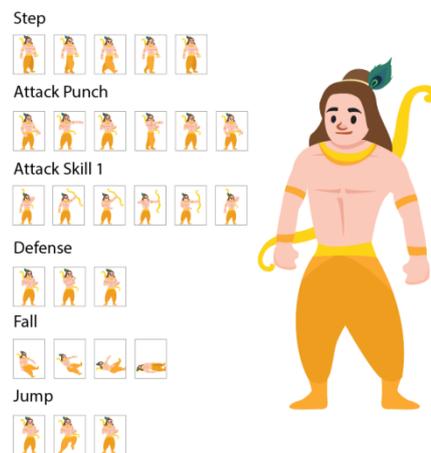
Deskripsi Karakter	Referensi
Duryudana digambarkan gagah dan kuat dengan mahkota dan perhiasan emas yang mewah.	[25]
Drupadi digambarkan sebagai wanita cantik dengan tubuh yang ramping dan anggun serta mengenakan kain panjang.	[26]
Yudistira mengenakan pakaian ksatria dengan ornamen emas dan mahkota sebagai pemimpin Pandawa	[27]
Bima digambarkan mengenakan kain panjang dan ornamen emas, serta senjata khas berupa gada.	[28]
Kresna digambarkan sebagai seorang pria tampan dengan postur tubuh yang ideal dan bersenjata panah.	[29]
Nakula digambarkan dengan tubuh yang kuat dan mengenakan pakaian ksatria serta membawa senjata berupa panah dan lembing.	[30]
Sadewa kembarannya Nakula, memiliki tubuh yang ramping dan kuat. Sadewa dan Nakula digambarkan dengan postur tubuh yang identik.	[31]

Bagian ini menjelaskan terkait tahap *ideate* yang dilakukan pengsketsaan dari pengembangan karakter-karakter wayang Perang Bharatayudha menggunakan *software* Adobe Illustrator. Proses pengembangan masing-masing tokoh wayang untuk aset game Metasekerta mengacu pada kajian literatur yang telah didapatkan sebelumnya (**Tabel 1**). Proses pembuatan tokoh-tokoh wayang menggunakan teknik *digital imaging* untuk mempermudah penyampaian desain karakter wayang, seperti **Gambar 2**



Gambar 2. Salah satu proses sketsa karakter wayang menggunakan teknik *digital imaging*

Gambar 2 menunjukkan proses pengsketsaan dari salah satu tokoh wayang kresna. Gambar 2 menunjukkan sketsa dari aset karakter kresna saat berjalan (*step*), memukul (*attack punch*), memanah (*attack skill 1*), bertahan (*defense*), jatuh (*fall*), dan melompat (*jump*). Proses pengetsaan menggunakan teknik digital imaging ini tidak hanya untuk pembuatan aset tokoh Kresna saja tetapi seluruh tokoh yang dikaji pada Tabel 1 (15 karakter wayang). *Selanjutnya* tahap *prototype*, dimana sketsa yang telah dibentuk menggunakan *line* (garis-garis) disempurnakan dengan memperbaiki sketsa dan mewarnai asset-asetnya, seperti Gambar 3.



Gambar 3. Proses pewarnaan sketsa salah satu tokoh pewayangan (Kresna)

Setelah dilakukan pengetsaan, restorasi dan pewarnaan keseluruhan tokoh wayang yang dikembangkan ditampilkan pada Gambar 4. Pada Gambar tersebut ada 15 tokoh wayang cerita Perang Bharatayudha yang telah dikembangkan untuk aset game Metasekerta.



Gambar 4. Tokoh-tokoh wayang Perang Bharatayudha yang telah dikembangkan

Karakter-karakter wayang yang telah dikembangkan pada Gambar 4 dilakukan *testing* kepada 35 orang. Terdapat hal menarik pada hasil penelitian ini yakni sebesar 62,9% responden jarang menyaksikan pentas wayang namun familiar dengan cerita Perang Bharatayudha, saat disuguhkan Gambar 4 sebesar 68% responden mampu mengenali tokoh-tokoh yang telah dikembangkan dalam bentuk animasi 2D ini sedangkan 11 orang sisanya tidak mampu mengenali karakter-karakter wayang yang telah dibuat karena tidak familiar dengan wayang-wayang Jawa. Dari hasil tersebut pengembangan karakter-karakter wayang dari penelitian ini mampu mengingatkan kembali para responden bentuk-bentuk wayang Jawa kepada pengguna yang familiar dengan wayang namun mulai jarang menonton pentas wayang. Selain itu, desain pengembangan karakter-karakter wayang ini dilakukan validasi kepada dua praktisi, yakni praktisi desain grafis dan praktisi seniman wayang. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keotentikan dari pengilustrasian karakter wayang yang telah dibuat dan keestetikaan desain pengembangan karakter wayang. Hasil

dari penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi wayang dari segi komposisi warna proporsi anatomi serta kekonsistenan visual oleh praktisi desain grafis mendapatkan nilai 4 (baik) sedangkan dari sisi konten karakter wayang oleh praktisi seniman wayang dinilai 5 (sangat baik). Dari hasil validasi kedua praktisi tersebut desain pengembangan karakter-karakter wayang Perang Bharatayudha dapat digunakan sebagai aset *game* Metasekerta. Selain dikembangkan bentuk dan rupa dari 15 karakter wayang, penelitian ini juga mengembangkan aset untuk animasi *game*-nya seperti, gerakan berjalan (*step*), memukul (*attack punch*), memanah (*attack skill 1*), bertahan (*defense*), jatuh (*fall*), dan melompat (*jump*). Gerakan-gerakan dari aset setiap karakter wayang tersebut kompatibel untuk digunakan pada *game* bertema *side-to-side*, seperti *game* Metasekerta. Aset karakter wayang maupun gerakan-gerakan asetnya dilakukan revisi minor dari sisi desain dengan tujuan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada desain karakter wayang Perang Bharatayudha berdasarkan masukan dan saran responden dan praktisi desain grafis.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan karakter wayang untuk aset *game* Metasekerta telah dilakukan menggunakan metode *design thinking* dan menghasilkan lima belas karakter wayang dari cerita Perang Bharatayudha. Karakter-karakter wayang yang telah dikembangkan mampu dikenali 68% responden yang familiar dengan cerita wayang Perang Bharatayudha namun jarang menonton pertunjukkan wayang. Dari hasil tersebut, desain karakter tokoh-tokoh wayang yang akan diterapkan sebagai aset *game* Metasekerta ini akan mudah dikenali oleh pengguna karena kesamaan desain karakter wayang dengan referensi pengguna pada umumnya. Selain itu, hasil dari pengembangan desain karakter ini telah divalidasi oleh praktisi seniman wayang dan desain grafis yang mendapatkan hasil bahwa aset ini baik dari segi keotentikan dan visualisasi karakter wayang sehingga dapat diterapkan sebagai aset *game* Metasekerta.

V. REFERENCES

- [1] Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- [2] Widodo, A., dan Sujito, S. (2017). Analisis nilai-nilai falsafah Jawa dalam buku pitutur luhur budaya Jawa karya Gunawan Sumodiningrat sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 11(2), 152-179.
- [3] Wasngadiredja, P. F., Wibowo, D. P., & Yuliani, M. (2023). Pelestarian Seni Budaya Wayang Golek Sebagai Implementasi Sila Ke-2 Pancasila. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 471-481.
- [4] Ilham, M., Purningsih, I., & Rosalinda, H. (2022). Perancangan Film Animasi Wayang Komik Motion Berjudul Perang Baratayudha Hari ke-12. *Cipta*, 1(1), 76-88.
- [5] Sulistyorini, D. E. W. (2022). Kajian Bentuk, Fungsi dan Makna Karakter Tata Rias Punakawan Wayang Gaya Yogyakarta. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 170-178.
- [6] Mawan, I. G. (2015). Revitalisasi Musik Mandolin Di Desa Pupuan Tabanan, Sebagai Perekat Budaya Bangsa. Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- [7] Wulandari, T., Jazuli, M., & Djatiprambudi, D. (2023). Rekonstruksi Nilai Karakter Anak dalam Lakon Lahire Panji Laras pada Pertunjukan Wayang Topeng Malang. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3449-3460.
- [8] Wijanarko, A. M., & Setyawan, I. (2016). Pengalaman Menjadi Pemain Wayang Orang Ngesti Pandowo. *Jurnal Empati*, 5(2), 267-271
- [9] Hiyatussa'adah, I. (2018). Usaha-Usaha Untuk Mempertahankan Eksistensi Wayang Wong Sriwedari di Tengah Kemerosotan Seni Pertunjukan Tradisi di Surakarta, Tahun 1970-2016 (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- [10] Sabunga, B. (2016). Nilai-nilai karakter dalam pertunjukan wayang golek purwa. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 14(1).
- [11] Yudabakti, I. M. (2010). Marginalisasi dan Revitalisasi Wayang Kulit Parwa di Kabupaten Gianyar pada Era Globalisasi.
- [12] Kurnianto, A., & Limano, F. (2016, December). Visual representation of character of wayang kulit purwa in the wayang-based games: Case studies of Kurusetra and Mahabarat warrior games. In 2016 1st International Conference on Game, Game Art, and Gamification (ICGGAG) (pp. 1-6). IEEE.
- [13] Rohman, M. N. A. A., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Desain Karakter 3D Game Anoman Obong untuk Remaja menggunakan Unity Render Toon Shading. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2), 151-167.
- [14] Lazuardi, A. B. (2022). Seni Pertunjukan sebagai Media Komunikasi (Studi Kasus Mengenai Pergeseran Seni Pertunjukan Wayang Sasak sebagai Media pada Masa Kini di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat) (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- [15] Syaiful, A. (2020). Eksplorasi Punokawan Dalam Perancangan Asset Game Bergaya Chibi Untuk Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia).
- [16] Amelia, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, October, 50-55.
- [17] Widodo, A. C. (2021). Penerapan Pendekatan Design Thinking Dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.
- [18] Solichudin, R. M., Sani, N. A., & Kom, S. (2016). Pembuatan Permainan Edukasi Tiga Dimensi "Anoman Obong" Menggunakan Aplikasi Blender Sebagai Media Pengenalan Cerita Pewayangan Nusantara.

- [19] Damarwa, A. H. (2015). Seni Tradisi Wayang: Kekuatan Deskripsi Verbal. *LITERASI: Indonesian Journal of Humanities*, 5(2), 139-149.
- [20] Rina, R. C., Adriati, I., & Irfansyah, I. (2017, October). Keanekaragaman Visualisasi Tokoh Arjuna Dalam Media. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2017* (Pp. 44-49). State University Of Surabaya.
- [21] Rusliana, I. (2002). *Wayang Wong Priangan*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- [22] Setiawan, R. B., Widodo, S. T., & Suyitno, S. (2018). Kajian Struktural Wanda Wayang Durga Dalam Perspektif Cerita Pewayangan Sudamala Dan Budaya Jawa. *Widyaparwa*, 46(1), 17-29.
- [23] Sudarsono, H., Udreka, U., & Intarti, R. D. (2021). Dendam Trigantalpati. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 5(1), 53-66.
- [24] Burhan, M. A. (2008). Kehadiran Pelukis Salim dalam Sejarah Seni Lukis Modern Indonesia. *ARS*, (9), 217738.
- [25] Nurnani, D. (2021). Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Mahabharata dalam The Mahabharata Karya RK Narayan. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 18(2).
- [26] Rama, D., & Isworo, A. (2020). Kajian busana tokoh Drupadi wayang kulit purwa gagrak Surakarta dengan pendekatan estetika. *Texture: Art and Culture Journal*, 3(2), 84-93.
- [27] Paskalis, B. E. (2017). Membangun Kristologi Melalui Seni Rupa Kristus Tersalib Gaya Wayang Purwa. *Jurnal Teologi (Journal of Theology)*, 6(1), 17-38.
- [28] Yanti, Y., & Pratama, D. (2018). Perubahan Ukuran Tokoh Wayang Bima dari Zaman Kartasura Sampai Zaman Surakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(01), 92-96.
- [29] Kushendrawati, S. M. (2016). Wayang dan Nilai-nilai Etis: Sebuah Gambaran Sikap Hidup Orang Jawa. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(1), 7.
- [30] Wicaksandita, I. D. K., Santika, S. N. G. A., Wicaksana, I. D. K., & Putra, I. G. M. D. (2024). Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali: Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa, Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul. *Jurnal Damar Pedalangan*, 4(1), 63-80.
- [31] Prasojo, E. N., & Arifin, M. (2022). Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima pada Cerita Mahabharata. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 304-321.