

# SERI ANIMASI PENDEK UNTUK MENJELASKAN FUNGSI PUNAWAKAN KEPADA GENERASI MUDA

**Novida Nur Miftakhul Arif**

School of Design, Universitas Bina Nusantara Malang

E-mail: novida.nur@binus.ac.id

## **Abstract**

*Wayang kulit contains many good values that are still relevant today, including the Punakawan characters who always give positive messages that are actually intended for society. However, there has been a decline in interest, especially in the younger generation due to the effects of globalization and a lack of understanding of the Javanese language. The short animated series is a way of conveying good values of wayang, especially the Punakawan. This media is designed to take into account the characteristics of the target audience so that it can be easily enjoyed and understood. This research and design uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which is elaborated with the animation design method. The data obtained comes from books and research on Punakawan, as well as the results of discussions with practitioners such as senior puppeteers in Yogyakarta. This short animated series consists of three videos that use a modern approach by incorporating lots of pop culture elements in the visual aspect that shows Punakawan's work. There are also several supporting media such as teaser videos or anglers and short comics as prologues. This short animated series was uploaded on the Heritage Punakawan Instagram, received a positive response and showed high enthusiasm from the public.*

**Keywords:** Punakawan, Animation, Young Generation.

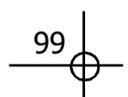
## **Pengantar**

Peradaban dan kepercayaan dari India menyebar melalui perdagangan termasuk ke wilayah nusantara dan membaaur dengan kebudayaan lokal, termasuk mempengaruhi pertunjukan bayangan yang dipercaya banyak pihak sudah ada jauh sebelum epic Mahabharata dan Ramayana diperkenalkan khususnya di tanah Jawa. Pertunjukan bayangan yang berkembang menjadi wayang kulit ini, ikut berperan dalam penyebaran agama Hindu sekaligus kebudayaan India, namun tentunya sudah mengalami modifikasi guna menyesuaikan iklim kebudayaan dan karakteristik masyarakat di nusantara (Solicin, 2016: 4).

Ketika Islam masuk ke nusantara, wayang ikut bertransformasi menjadi media dakwah.

Banyak penyesuaian yang dilakukan supaya sejalan dengan misi penyebaran agama Islam, tidak hanya dari segi artefak namun juga nilai yang disampaikan disesuaikan dengan tujuan penyebaran kepercayaan dengan memperhatikan karakteristik *target audience* yaitu masyarakat nusantara khususnya orang Jawa. Nilai yang terkandung dalam artefak maupun segala *garap*-nya, bukan hanya nilai etis religius saja, akan tetapi juga mengandung nilai moral, filosofi, sekaligus harapan dan cita-cita orang Jawa, karena bagaimanapun wayang kulit merupakan cerminan falsafah hidup masyarakat Jawa (Susetya, 2017: 7).

Nilai kebaikan dalam cerita dan tokoh wayang kulit, tentunya dapat digunakan sebagai pendidikan karakter, memberikan pesan moral untuk mencegah perbuatan dan sikap tidak bermoral, yang dapat diimplementasi dalam



kehidupan sehari-hari (Santrock, 2014). Hal ini masih sangat relevan diterapkan sampai saat ini karena pendidikan karakter seperti tanggung jawab, percaya diri, atau rendah hati memang bersifat global.

Nilai kebaikan dalam wayang kulit terus melekat meski sudah mengalami banyak penyesuaian yang dilakukan oleh para cendekiawan masa lalu, pada cerita dan tokohnya sejak zaman kerajaan Hindu hingga Islam. Salah satu cerminan pemikiran masyarakat Jawa yang paling tampak jelas adalah munculnya tokoh Punakawan. Golongan tokoh yang senantiasa mendampingi para satria yang bercita-cita luhur dan berjuang dengan gigih menegakkan kebenaran. Di daerah Jogja dan Solo, Punakawan utama terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, memiliki tugas memberikan petunjuk yang sering kali disampaikan secara jenaka kepada majikannya. Namun bukan hanya dari petunjuk dan petunjuk, nilai pedagogi dalam Punakawan juga terwujud pada ciri fisiknya (Sunarto, 2015). Nilai kebaikan pada Punakawan ini tentunya dapat bermanfaat bagi masyarakat karena masih relevan diterapkan hingga saat ini.

Selain *prapatadi*, juga terdapat dua tokoh Punakawan lain di Jogja dan Solo yaitu Togog dan Bilung yang menjadi abdi *penderek* raja-raja *sabrang*, mendampingi pihak Kurawa yang berseberangan dengan Pandawa, pihak baik yang didampingi Semar dan para anaknya. Oleh Sunarto (2012) digolongkan sebagai Punakawan Kanan dan Kiri yang mengacu pada prinsip oposisi biner.

Oposisi biner menurut Strauss merupakan pertentangan dua unsur atau klasifikasi yang berkaitan secara struktural dan dapat dibedakan dalam dua kategori, eksklusif seperti menikah-tidak menikah, dan tidak eksklusif seperti siang-malam (Ahimsa, 2001: 70). Meski penyebutan Punakawan Kanan dan Kiri tidak begitu lazim, namun hal ini akan membantu dalam pemahaman fungsi dan tugas mereka. Jika Semar dan anaknya memberikan suri tauladan baik, Togog dan Bilung memberikan peringatan untuk menghindari sifat buruk.

Akan tetapi di masa globalisasi ini, gelombang modernisasi dan kebudayaan asing terus menggerus ketertarikan generasi muda pada wayang kulit yang digadang-gadang sebagai budaya adiluhung. Terlebih saat ini, generasi muda mengalami kedwibahasaan yang mengakibatkan kemampuan berbahasa Jawa di wilayah Yogyakarta, Jawa Tengah maupun Jawa Timur, tidak terlalu mendalam bahkan sangat minim (Khazanah, 2012: 460). Padahal untuk dapat menikmati cerita wayang kulit, membutuhkan pemahaman bahasa Jawa khususnya basa krama. Hal ini tentunya sangat berpengaruh pada penyerapan nilai pada wayang kulit khususnya Punakawan yang memiliki nilai pendidikan karakter yang masih relevan untuk generasi muda.

Perlu adanya upaya pengenalkan wayang kulit khususnya Punakawan kepada generasi muda dengan menggunakan pendekatan yang sesuai, salah satunya dengan memanfaatkan media sosial yaitu Instagram yang sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan generasi muda. Warisan Punakawan hadir dengan menyajikan pemikiran dan nilai kebaikan dalam wayang kulit melalui tokoh Punakawan yang dikemas dengan desain dan bahasa yang akrab dengan generasi muda usia SMP sampai kuliah. Jenjang usia ini sengaja dipilih supaya materi yang disampaikan dapat lebih luas dan variatif, terutama materi yang membutuhkan pemahaman lebih. Sedangkan pengguna Instagram usia SD, belum sebanyak pengguna usia SMP sampai kuliah, apalagi pengguna usia SD tidak begitu memanfaatkan *hashtag* sehingga cukup sulit menjangkau target ini.

Seperti namanya, Warisan Punakawan menyajikan materi utama seputar Punakawan dengan memaparkan nilai-nilai kebaikannya. Selain mengandalkan gambar, Warisan Punakawan juga menggunakan video animasi sebagai media untuk menjelaskan materi secara sederhana dan efektif dengan pendekatan modern. Salah satu materi video animasinya adalah menjelaskan tugas Punakawan Semar beserta anaknya, juga Togog dan Bilung.

## Pembahasan

Animasi yang menjelaskan fungsi Punakawan ini merupakan bagian materi pengenalan dunia pewayangan melalui para tokoh Punakawan di Instagram Warisan Punakawan. Seri animasi ini terdiri dari tiga video utama dengan durasi masing-masing satu menit. Durasi ini dipilih karena ketika video ini dipublikasi, ada batasan durasi pada Instagram. Meski tiga video tadi sebenarnya adalah satu rangkaian cerita, jika dibagi dalam beberapa bagian, akan membuat penonton penasaran dan memacu untuk mengikuti perkembangan di Instagram Warisan Punakawan. Selain tiga video utama, juga disertai video *teaser* atau pemancaing, berdurasi sekitar 10 detik sebagai pengumuman seri animasi ini, serta dapat menjadi pemancing minat publik. Cerita dalam animasi ini merupakan penggambaran tokoh baik dan tokoh jahat yang saling berseteru. Selama pertarungan, para tokoh Punakawan akan mendukung masing-masing majikannya dengan memberikan dukungan dan semangat. Meski sempat kewalahan, tokoh baik berhasil mengalahkan tokoh jahat.

Cukup banyak interpretasi tugas dan penokohan Punakawan, yang dipakai dalam penelitian ini, mengambil versi dari buku-buku bapak Sunarto dan diskusi dengan beberapa dalang Yogyakarta. Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dalam animasi ini digambarkan sangat peduli pada satria yang didampinginya dan muncul untuk memberi semangat. Semar tetap digambarkan sangat bijak dengan selalu menyampaikan petuah, sedangkan para anaknya lebih bersikap santai dengan menggunakan diksi tidak baku serta menyisipkan kata-kata gaul yang sering ditemui di media sosial. Sedangkan Tagog dan Bilung juga sama, selalu memberikan saran dan semangat pada majikannya, keduanya juga bersikap santai dan jenaka terutama di bagian terakhir cerita. Punakawan Kiri ini menjalankan tugasnya sebaik mungkin untuk mengingatkan majikannya, namun sebenarnya ikut senang kita kejahatan berhasil dikalahkan kebaikan.

Tampilan para tokoh Punakawan digambarkan sesuai dengan wayang Purwa *gagrag* Jogja namun sedikit mengalami modifikasi pada warna dan motif kain *dodot*-nya. Sedangkan untuk tokoh baik dan buruk sengaja diperlihatkan hanya dalam bentuk siluet. Hal ini bertujuan untuk menegaskan bahwa mereka merupakan simbol oposisi dan tidak merujuk pada tokoh tertentu. Bima dan Jarasanda menjadi dasar bentuk para tokoh ini, namun sengaja tidak disebutkan karena kedua tokoh ini memiliki karakteristik khas yang nantinya dapat membiaskan cerita yang disusun khusus untuk menjelaskan tugas Punakawan. Alasan lain dari keputusan ini, untuk memberikan ruang dalam mengembangkan karakter yang disesuaikan dengan gaya penceritaan modern.

Untuk seting lokasi dibuat minimalis sesuai gaya visual tokoh dan kebutuhan cerita yang sebenarnya sangat sederhana. Pada bagian komik sebagai prolog, digunakan simbol warna yang kontras bernuansa panas dan dingin untuk menekankan perbedaan kedua belah pihak. Hal ini juga digunakan pada bagian video *teaser*. Sedangkan pada bagian video inti, digambarkan tokoh baik dan jahat bertarung di area luas dengan langit berwarna coklat muda yang menyimbolka *kelir*. Pada bagian bawah terdapat tanah yang menyimbolkan *debog*. Juga ditambahkan siluet pepohonan untuk memberikan kesan kedalaman atau dimensi.

Teknik animasi yang digunakan menggunakan teknik *motion graphic* dengan menggeser atau memutar bagian *asset*. Hal ini cukup berbeda dengan teknik animasi 2D *frame by frame* yang harus menggambar puluhan *frame* tiap detiknya. Teknik *motion graphic* ini juga masih mampu mengimitasi *sabet* wayang. Selain itu juga karena mempertimbangkan waktu dan tenaga sebab hanya dikerjakan satu orang saja.

Para tokoh dalam animasi ini tidak mengucapkan dialognya, perkataan setiap tokoh ditampilkan dalam balon kata seperti layaknya komik. Gaya tutur ini merupakan salah satu ciri dari Warisan Punakawan. Namun para tokohnya masih mengeluarkan efek suara seperti

berteriak atau tertawa untuk lebih menghidupkan karakter.

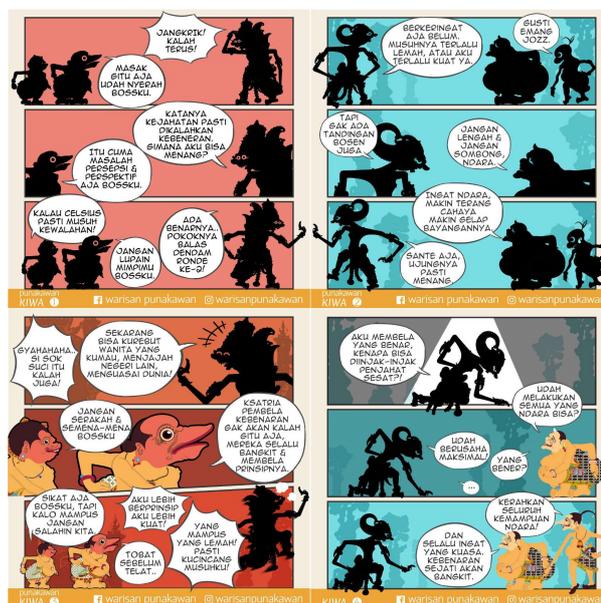
Musik yang digunakan sebagian besar merupakan gamelan yang dikomposisi oleh musisi gamelan yang cukup berpengalaman. Aransemennya sengaja dibuat memiliki unsur kontemporer sesuai dengan gaya visual yang ditampilkan. Efek suara pertarungan yang spektakuler ikut disematkan untuk lebih menghidupkan suasana.



**Gambar 1.** Screenshot bagian *teaser* (Sumber: Dokumen pribadi)

Pada bagian *teaser*, diperlihatkan siluet sosok tokoh baik dan jahat yang saling berhadapan, diiringi musik gamelan yang intens serta didukung efek suara yang menambah semangat. Digunakan warna-warna yang mencolok sesuai gaya visual yang kekinian. Warna panas untuk kubu jahat dan warna dingin untuk kubu baik. Gaya animasi yang cepat terinspirasi dari *video game* pertarungan seperti seri *Blazblue* dan *Persona 4 Arena*. Pada bagian akhir video diperlihatkan para tokoh berhadapan termasuk siluet Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong di sisi kanan, sedangkan Togog dan Bilung mendampingi tokoh jahat di sisi kiri. Tokoh baik dalam video ini merupakan modifikasi tokoh Bima, sedangkan tokoh jahat merupakan modifikasi tokoh Jarasanda. Pemilihan tokohnya didasari dari pertimbangan visual dan simbol, tidak berdasarkan *lakon* tertentu. Sedangkan para Punakawannya sendiri, meski belum tampil secara jelas di video *teaser*, bentuk fisiknya berdasarkan wayang kulit *gagrag* Jogja koleksi bapak Sunarto untuk tokoh Semar, Gareng,

Petruk, dan Bagong yang sedikit mengalami modifikasi. Sedangkan Togog dan Bilung berdasarkan wayang *gagrag* Jogja koleksi bapak Edi Suwanda dengan sedikit modifikasi.



**Gambar 2.** Komik prolog video animasi (Sumber: Dokumen pribadi)

Sebelum menayangkan video animasi utama, *follower* Instagram Warisan Punakawan disugahi terlebih dahulu beberapa komik pendek sebagai prolog. Menampilkan para Punakawan yang mendukung dan memberi saran pada para majikannya. Punakawan Kiri digambarkan memberikan semangat dan memperingatkan majikannya untuk tidak melakukan tindakan tercela, meski akhirnya hanya diabaikan. Sedangkan Punakawan Kanan mengingatkan untuk tetap menjadi satria yang berbudi dan memberikan semangat supaya tidak pantang menyerah. Bagian komik ini bertujuan untuk memberikan pengantar atau pengantar sekilas tentang gambaran tugas para Punakawan. Togog dan Bilung secara aktif memberikan nasehat dengan sedikit canda. Sedangkan Semar lebih banyak memberikan patuah, sementara anak-anaknya cukup menambahkan dan memberi semangat.



**Gambar 3.** Screenshot bagian pertama (Sumber: Dokumen pribadi)



**Gambar 4.** Screenshot bagian kedua (Sumber: Dokumen pribadi)

Pada bagian pertama video animasi, diperlihatkan tokoh baik dan jahat saling berhadapan, dalam sekejap mereka saling baku hantam, meski sebenarnya tokoh baik tidak ingin bertikai apalagi dengan kekerasan. Kedua belah pihak mempertontonkan gerakan dinamis yang mengimitasi *sabet* namun dikembangkan seperti gerakan pada *video game* pertarungan. Artikulasi pada tubuh para tokoh cukup banyak seperti pada leher, lutut dan paha, juga memiliki beberapa jenis mata, menjadikan variasi gerakannya makin bebas dan menarik. Gaya pertarungannya sendiri sudah tidak lagi menggunakan *pakem* dan lebih imajinatif seperti terbang di angkasa dengan banyak efek visual. Ketika tokoh jahat dipukul mundur, Bilung muncul untuk mengingatkan kalau lawan majikannya sangat kuat, namun tokoh jahat hanya mengacuhkannya. Tokoh baik kemudian muncul, namun sebelum sepatah katanya terucap, tokoh jahat menyalak dan bersikeras meneruskan pertarungan. Lalu tokoh jahat mengeluarkan senjata dan melemparkannya secara bertubi-tubi dari langit. Tokoh baik berusaha menghindari sekuat tenaga, namun naas dia terkena serangan, hal ini segera dimanfaatkan tokoh jahat untuk merapal ajian dan berhasil melancarkan serangan mematikan pada tokoh baik. Layar dipenuhi cipratan noda dan menandai akhir bagian pertama.

Pada bagian kedua, diperlihatkan tokoh baik terluka parah terkena senjata tokoh jahat, Bagong sebagai perwakilan Punakawan Kanan, segera menyemangati majikannya. Sedangkan tokoh jahat makin menjadi-jadi, namun tokoh baik yang sudah terluka, masih mengingatkan untuk tidak melanjutkan pertikaian mereka. Tokoh jahat makin marah, seketika mereka terlibat pertarungan sengit di angkasa. Tokoh baik berhasil dipukul mundur dan terpojok, tokoh jahat tidak menyalahkan kesempatan dan melancarkan ajian yang lebih dahsyat. Tokoh baik tak mampu mengelak dan akhirnya terkena serangan mematikan, bahkan badannya tercabik-cabik dan kehilangan lengannya. Dia kini benar-benar terluka parah, namun tokoh baik nampaknya belum jenuh memperingatkan untuk menyudahi perseteruan mereka. Togog muncul untuk mengingatkan majikannya jika semua perbuatan akan mendapat ganjaran, namun hal itu malah membuat tokoh jahat makin geram. Tiba-tiba tokoh baik mengeluarkan ajiannya, sekejap meluncur siap menyambar tokoh jahat dan menandai akhir bagian kedua.



**Gambar 5.** Screenshot bagian ketiga  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada video animasi bagian terakhir ini, dibuka dengan tokoh jahat yang merapal ajiannya untuk menghalau serangan tokoh baik dan berhasil selamat. Namun tiba-tiba tokoh baik dengan sigap menghampiri tokoh jahat yang mulai terlihat kualahan, namun masih saja ngotot. Dengan sisa kekuatannya, tokoh baik berhasil memusnahkan tokoh jahat. Pertarungan berakhir, Gareng, Petruk dan Bagong muncul memberi selamat pada majikannya. Begitu juga dengan Semar yang memberi petuah panjang lebar, tokoh baik kemudian tidak sadarkan diri karena sudah terlalu lelah. Di akhir video muncul Togog dan Bilung, terungkap mereka ternyata memanas-manasi tokoh jahat supaya majikannya terus maju dan akhirnya dikalahkan kebenaran. Kebaikan dan kejahatan merupakan oposisi yang berlainan dan akan terus bertentangan. Kejahatan akan selalu muncul, namun kebaikan akan senantiasa menang meski membutuhkan usaha dan pengorbanan tidak mudah. Kayon tertancap untuk mengakhiri kisah ini.

Seri animasi ini selain menunjukkan tugas Punakawan di pihak jahat dan baik dalam sebuah cerita sederhana, juga membawa pesan kebaikan tentang sikap pantang menyerah, selalu rendah hati, juga usaha sungguh-sungguh untuk menghadapi rintangan, seperti yang digambarkan melalui kubu baik. Sedangkan di kubu jahat, menyampaikan pesan untuk tidak semena-mena, tidak sombong, juga mawas diri. Uniknyanya, meski berada di pihak jahat, Togog dan Bilung memiliki misi khusus untuk ikut meleyapkan kejahatan. Memunculkan

asumsi jika peran mereka bukan semata-mata mendukung kejahatan. Hal ini merupakan salah satu sudut pandang untuk melihat tugas Punakawan hasil diskusi dengan para dalang yang menjadi narasumber. Punakawan Kiri dalam pandangan ini, bukan tokoh jahat walaupun mereka seperti mendukung para tokoh jahat. Mereka cenderung *njlontrongake*, mendorong para tokoh jahat yang bebal akan nasehat kebaikan untuk maju dan dikalahkan kebaikan. Togog dan Bilung sadar usaha mereka hanya sia-sia ketika memberikan petunjuk supaya majikannya sejalan dengan pihak kebaikan karena pihak yang dilayani merupakan oposisi pihak baik. Meskipun begitu, Togog dan Bilung tetap menjalankan tugas dengan baik sebagai pelayan dan pendamping dengan cara-cara unik dan ikut memperlancar siklus kodrat kejahatan dikalahkan kebaikan.

Tiga video animasi beserta *teaser*-nya ini sudah ditonton hampir 7.000 kali dengan mendapat ratusan *like* di Instagram Warisan Punakawan. Berdasarkan ratusan komentar yang diberikan para penonton, terbukti kalau mereka menganggapi dengan positif. Sebagian besar yang merespon merupakan *follower* Warisan Punakawan dengan usia remaja sampai dewasa dan bukan praktisi, alias masyarakat umum. Selain komik pendek yang menyertai video animasi, terdapat juga beberapa informasi tambahan yang hadir dalam bentuk poster atau infografik sebagai pendukung dan tambahan penjelasan tentang fungsi Punakawan khususnya Togog dan Bilung yang terus di-*upload* secara berkala untuk menambah pemahaman masyarakat tentang tugas Punakawan dan penjelasan pemikiran tentang pewayangan.

## Penutup

Seri video animasi dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam menyampaikan tugas Punakawan dengan memperhatikan karakteristik generasi muda. Mulai dari gaya visual sampai cara bertutur, perlu disesuaikan dengan *target audience*. Hal ini mungkin akan terasa janggal bagi pemerhati wayang yang

sudah berumur maupun sudah terbiasa menikmati gaya klasik. Pendekatan modern ini bukan bertujuan merusak pakem, namun hanya sebuah interpretasi supaya lebih mudah menjangkau generasi muda. Gaya penyampaian yang memperhatikan karakteristik target, mulai dari diksi yang santai dengan menggunakan bahasa sehari-hari serta gaya visual yang menyerap elemen media *pop culture* untuk menghidupkan unsur budaya tradisi, terbukti cukup berhasil dengan melihat antusias masyarakat dari jumlah *view*, *like* dan komentar positif. Meski memiliki keterbatasan dalam menggunakan dan memahami bahasa Jawa, generasi muda masih dapat menikmati dan mempelajari pengetahuan yang dibawa oleh Punakawan melalui video animasi dan media pendukungnya. Harapannya, mereka akan lebih tertarik dengan pewayangan dan tidak hanya menikmati sajian *tengible* namun juga *intengible*-nya.

Tugas Punakawan pada seri video ini sangat mungkin akan berbeda dengan pandangan lain, khususnya untuk tokoh Togog dan Bilung. Tapi di sinilah letak keunikan wayang yang dapat diinterpretasi dari beragam sudut pandang. Apalagi pembuatannya didasarkan riset yang sistematis dan tetap menghargai pakem.

Tidak berhenti pada video animasi saja, setelah seri animasi ini tayang, dilanjutkan dengan informasi tentang penjelasan ciri fisik Togog dan Bilung supaya *follower* dapat terus mempelajari materi dan meningkatkan ketertarikan pada Punakawan dan dunia pewayangan.

Seri animasi ini memiliki potensi keberlanjutan yang cukup tinggi. Dapat dibuat episode baru dengan mengangkat tema tugas Punakawan maupun materi lain yang berkaitan dengan Punakawan dan pewayangan. Cara penyampaiannya juga dapat dieksplorasi lagi seperti lebih menekankan pada cerita dan karakter contohnya dengan format *jejeran*. Dapat juga mengajak praktisi untuk ikut berpedan dalam pembuatan cerita maupun pengisi suara. Selain dalam format video, media-media pendukung lain seperti yang sudah

dibuat untuk mendukung seri animasi ini, dapat terus dikembangkan untuk menjelaskan beragam informasi yang dapat menarik minat generasi muda mempelajari pengetahuan yang tersimpan dalam dunia pewayangan secara muda dan menyenangkan.

### Daftar Pustaka

- Edraswara, Suwardi. 2003. *Falsafah hidup Jawa*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Dwiyanto, Djoko. Susantina, Sukatmi. & Widyawati, Wiwien. 2009. *Ensiklopedi wayang*. Yogyakarta: Ragam Media
- Khazanah, Dewianti. 2012. Kedudukan bahasa jawa ragam krama pada kalangan generasi muda: studi kasus di desa Randegan kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan di dusun Tutul kecamatan Ambulu, Jember. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 457-466.
- Mukti, M. 2006. *Wayang dalam Konteks Budaya*. Imaji, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/imaji.v4i1.6700>.
- Murtiyoso, Bambang D.S. 1981. *Seni pedalangan Jawa unsur-unsur pokok*. ASKI.
- Nurgiyantoro, B. 2011. *Wayang dan pengembangan karakter bangsa*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>.
- Perpustakaan Nasional. 2016. *Almanak wayang Indonesia*. Jakarta: Premada Media Grup.
- Putri, Anita. & Sarwoto, Paulus. 2016. *Saussurian binary opposition as the narrative structure of Williams' summer and smoke*. *JOLL*, 16(1), 82-98. <http://doi.org/10.24071/joll.v16i1.154>.
- Sagio, & Samsugi. 1991. *Wayang kulit gagrag*. Yogyakarta: Morfologi, tatahan, sunggingan, dan teknik pembuatannya (Cet. 1). Haji Masagung.

- Santrock, J.W. 2014. *Educational Psychology*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Setiaji, Ary.(2017. *Perancangan animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran pada siswa kelas v SD negeri Kutosari 02 Gringsing*. Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, 10(1), 1-8.
- Solichin. 2016. *Tokoh wayang terkemuka*. Sena Wangi.
- Sunardi, S., Murtana, I. N., & Sudarsono, S. 2019. *Model pertunjukan wayang sinema lakon Dewa Ruci sebagai wahana pengembangan wayang Indonesia*. *Jurnal Gelar*, 17(2), 140–150.
- Sunarto. 2012. Panakawan wayang kulit purwa: asal-usul dan konsep perwujudannya. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 22(3).
- Sunarto. 2012. *Panakawan Yogyakarta*. Badan Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sunarto. 2015. *Panakawan nusantara*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Suprihono, A. E. 2019. *Sinematografi wayang: Persoalan transmedia seni pertunjukan tradisional dalam program tayangan televisi*. REKAM, 15(2), 137-152. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3355>.
- Surachandra, Danny. Rukiah, Yayah. & Ranuhandoko, FC Ndaru. 2020. *Perancangan film animasi punakawan sebagai simbol kebijaksanaan*. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, 3(1), 9-19.
- Susetya, Wawan. 2017. *Dalang, Wayang dan Gamelan*. Yogyakarta: Narasi.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. 2022. *Punakawan sebagai Subculture dalam Cerita Wayang Mahabaratha*. Nirmana, 22(1), 52-68. <http://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.52-68>.