

PEMANFAATAN GAMBAR WAYANG BEBER PADA PRODUK KREATIF GUNA MENINGKATKAN KECINTAAN MASYARAKAT TERHADAP PRODUK DAN BUDAYA LOKAL

Bening Tri Suwasono, Asto Adi Sugiharjanto

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sahid Surakarta
bening_trisuwasono@yahoo.com

ABSTRAK

Wayang beber adalah produk budaya asli Nusantara yang berasal dari Jawa, namun keberadaannya saat ini kurang mendapat tempat di hati masyarakat, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk mempopulerkan kembali wayang beber, yaitu dengan memanfaatkan gambar wayang beber yang di aplikasikan pada produk-produk kreatif seperti *t-shirt*, *tote bag*, dan sepatu. Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah menumbuhkan serta meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap produk kreatif lokal dan budaya lokal (wayang beber). Sedangkan target khusus yang ingin dicapai yaitu mempopulerkan kembali gambar wayang beber dengan cara mengaplikasikannya pada produk kreatif berupa *t-shirt*, *tote bag*, dan sepatu.

Metode yang digunakan untuk mencapai target tersebut adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif diskriptif, gambar-gambar wayang beber sebagai obyek kajiannya, lewat studi pustaka, observasi serta wawancara, gambar-gambar tersebut dipelajari, diamati dan diolah sedemikian rupa lalu di aplikasikan pada produk-produk kreatif tersebut di atas dengan teknik lukis, sablon, dan *digital printing*.

Dengan menambahkan elemen hias berupa wayang beber pada produk kreatif tersebut diharapkan menambah nilai jual produk tersebut, juga akan memberikan pengetahuan kepada masyarakat bahwa kita sebenarnya memiliki budaya asli yang unik dan tidak kalah dengan budaya bangsa lain, dan juga mendorong masyarakat untuk mencintai produk dan budaya lokal sendiri.

Kata kunci: Gambar wayang beber, produk kreatif, budaya lokal.

ABSTRACT

An abstract is a brief summary of a research article, thesis, review, conference proceeding or any-depth analysis of a particular subject or discipline, and is often used to help the reader quickly ascertain the paper purposes. When used, an abstract always appears at the beginning of a manuscript or typescript, acting as the point-of-entry for any given academic paper or patent application. Abstracting and indexing services for various academic discipline are aimed at compiling a body of literature for that particular subject. Abstract length varies by discipline and publisher requirements. Abstracts are typically sectioned logically as an overview of what appears in the paper.

Keywords: content, formatting, article.

Pendahuluan

Negara Indonesia merupakan Negara kepulauan yang didiami oleh berbagai macam suku sehingga menghasilkan berbagai corak kehidupan sosial dan budaya masing-masing. Kesenian wayang adalah salah satu produk kebudayaan yang digemari oleh sebagian masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Sunda, Jawa, Madura, Bali, Lombok, Sebagian Sumatera, serta Kalimantan yang keberadaannya masih tetap eksis hingga dewasa ini.

Dari berbagai jenis wayang yang berkembang di masyarakat Indonesia, terdapat salah satu jenis wayang yang unik dan menarik yaitu wayang beber. Keunikan pertama adalah wayang beber merupakan jenis pertunjukan wayang dengan gambar-gambar yang di lukiskan pada selembar kain dan kemudian dijadikan sebagai obyek pertunjukan. Keunikan kedua, kain yang digunakan berukuran kurang lebih panjang empat meter dan lebar satu meter, berisi empat adegan dan di gulung dalam satu gulungan, apabila di pertunjukkan gulungan yang berisi gambar-gambar tersebut dibentangkan. Satu cerita biasanya terdiri dari enam gulungan sehingga total jumlah adegannya terdiri dari 24 adegan. Keunikan ketiga, cerita yang di pentaskan berkisah tentang cerita Panji. Cerita Panji muncul pada masa awal berdirinya kerajaan Majapahit. Cerita Panji adalah cerita roman Jawa yang mengisahkan cerita percintaan antara Panji Inu Kertapati dengan Dewi Candra Kirana. Jika di barat punya kisah roman Romeo dan Juliet, maka di Jawa kita punya cerita roman Panji dan Candra Kirana. Cerita Panji ini pada masa lampau pernah populer dan termasyur hingga ke Palembang, Melayu/malaysia, Kamboja, Thailand, dan Siam (Purbatjaraka, 1972: 5-14).

Keunikan keempat, gambar-gambar wayang beber di lukis di atas selembar kain dengan menggunakan teknik lukis tradisional

Jawa yaitu dengan menggunakan teknik *sungging*. Teknik sungging ini juga merupakan teknik melukis asli Jawa, di sebut *sungging* karena di ambil dari nama pembuatnya yaitu Raden Sungging Prabangkara. Keunikan kelima, pementasan wayang beber merupakan pementasan yang sederhana karena jika di lihat dari sisi musik pengiringnya hanya menggunakan *gamelan slendro* tidak lengkap, tidak seperti pada pertunjukan wayang kulit. Jika di pentaskan di daerah pedesaan hanya menggunakan alat musik rebab saja. Irgan *tetabuhan* gamelannya dari awal hingga berakhirnya pentas hanya menggunakan satu lagu saja. (Bagyo, 2005: 2).

Wayang beber telah berkembang sejak masa kerajaan Majapahit, Hal ini dapat diketahui dari catatan perjalanan musafir Tiongkok bernama Ma Huan yang menyebutkan bahwa pertunjukan wayang beber keberadaannya sangat populer di tengah-tengah masyarakat Majapahit (Hazeu, 1897: 25). Kepopuleran wayang beber berlanjut hingga pada masa kerajaan Demak, dikisahkan bahwa raja Demak pertama yaitu Raden Patah sendiri yang bertindak sebagai dalang wayang beber.

Wayang beber pada masa lampau telah menempati perannya sebagai kesenian yang berfungsi sebagai sarana pertunjukan ritual yang bersifat sakral. Lebih dari itu bahwa wayang beber tidak hanya menempati perannya sebagai tontonan, tetapi juga sebagai tuntunan. Pertunjukan wayang beber pada masa lampau biasa di pertunjukkan pada upacara *ritual seperti ruatan, khaulat, nadzar*, penyembuhan penyakit, tolak bala, *mitoni*, *sepasaran bayi*, *selapanan bayi*, perkawinan, minta hujan, khitanan, *tetesan*, panen, dan bersih desa. (Bagyo, 2005: 4-5).

Dinamika pasang surut kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari interaksi pengaruh perubahan sosial budaya masyarakatnya. Perubahan sosial terjadi karena adanya

dua faktor yang mendasarinya yaitu faktor eksternal dan internal dalam diri masyarakat pendukungnya. Perubahan sosial akan mempengaruhi perilaku kehidupan masyarakatnya salah satunya dalam hal kesenian. Wayang beber sebagai bagian dari perilaku sosial budaya masyarakat tentunya akan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zamannya. Hanya kesenian yang adaptif-lah yang dirasa mampu bertahan dan berkembang menyesuaikan diri. Dalam masa terjadinya perubahan sosial, akan timbul berbagai inovasi sebagai dampak introduksi nilai, sistem, komoditi, dan teknologi baru.

Wayang beber dari waktu ke waktu hingga dewasa ini keberadaannya semakin langka dan mengalami perkembangan surut menuju kepunahan. Kepunahan suatu produk budaya adalah sesuatu yang memprihatinkan mengingat punahnya suatu produk budaya tertentu merupakan punahnya jati diri/kepribadian budaya suatu bangsa. Beberapa keunikan yang melekat pada wayang beber seperti yang telah di singgung di atas rupanya belum mampu menarik minat masyarakat terhadap kesenian ini secara maksimal. Upaya pengembangan lewat sisi pertunjukannya rupanya tidak dapat dilakukan secara maksimal pula, masyarakat beralasan bahwa pertunjukan wayang beber itu terlihat kuno, dalang hanya bercerita lewat gambar-gambar yang diam, sehingga terkesan monoton karena tidak dapat berinteraksi dengan penontonnya. Hal ini makin diperparah dengan masih adanya anggapan di sebagian masyarakat yang percaya bahwa wayang beber merupakan benda pusaka yang di sakralkan sehingga orang enggan menyentuhnya.

Langkah-langkah untuk mempopulerkan kembali wayang beber adalah langkah mulia, hal ini sejalan dengan misi Pembangunan Nasional tahun 2015-2019 khususnya butir ketujuh yang berbunyi “Mewujudkan masyarakat

yang berkepribadian dalam kebudayaan”. Wayang beber sebagai produk budaya merupakan cermin kepribadian bangsa Indonesia. Mengingat kesenian ini telah ada sejak zaman Majapahit, yang merupakan kesenian asli Nusantara. Gambar wayang beber sendiri memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri dan tiada duanya. Seperti halnya pada jenis wayang lainnya. bentuk manusia, binatang, dan tumbuhan sangat khas bentuknya, Gambar tersebut dibuat dengan teknik pewarnaan *sungging* dan dalam pembuatannya seringkali digayakan (stilasi). Gambar tokoh cerita di buat lebih besar ukurannya dibandingkan dengan figur bukan tokoh, bentuk muka dibuat setengah miring, dan ukuran tubuhnya di buat lebih panjang (distorsi) (Bagyo, 2005: 47).

Mengangkat kembali keberadaan wayang beber di tengah-tengah masyarakat dari kaca mata seni rupa dapat di lihat dari hadirnya karya-karya lukis wayang beber yang terlihat menghiasi ruang-ruang di beberapa hotel, resort, galeri, *artshop* dsb. Itupun jumlahnya tidak banyak, dan hanya terdapat di tempat-tempat tertentu saja, ini artinya bahwa hanya masyarakat tertentu saja yang mempunyai akses untuk dapat melihat karya tersebut. Sehingga dirasa masih belum cukup untuk mempopulerkan gambar wayang beber kepada masyarakat saat ini. Di butuhkan strategi untuk dapat lebih mempopulerkan gambar-gambar wayang beber di tengah-tengah masyarakat. Gambar wayang beber yang telah disebutkan oleh para peneliti barat sebagai gambar yang unik, menarik, serta memiliki nilai artistik yang tinggi memacu pengusul untuk dapat ikut andil dalam upaya-upaya pelestarian dan pengembangan wayang beber. Jika orang-orang luar telah menyatakan kekagumannya pada gambar-gambar wayang beber, kenapa kita sebagai anak bangsa yang merupakan pewaris produk budaya asli Indonesia justru tidak tergerak untuk melestarikan dan mengembangkannya.

Salah satu cara pengembangan ke arah upaya mempopulerkan kembali gambar wayang beber agar lebih dikenal oleh masyarakat adalah dengan memanfaatkan atau mengaplikasikan gambar wayang beber pada produk-produk kreatif. Produk-produk kreatif yang di maksud adalah melalui produk *t-shirt*, *tote bag*, dan sepatu. Sedangkan teknik pembuatannya bisa dengan teknik lukis, cetak sablon, maupun *digital printing*. Kenapa dipilih *t-shirt*, *tote bag*, dan sepatu sebagai media aplikatifnya? Karena ketiga produk di atas merupakan produk *fashion* yang merupakan salah satu kebutuhan primer manusia. Selain itu produk *fashion* merupakan salah satu produk yang masuk ke dalam kategori produk ekonomi kreatif, yaitu menempati urutan ke-6 dari 15 jenis-jenis/macam-macam ekonomi kreatif di Indonesia. Ketiga produk di atas merupakan produk-produk yang banyak di cari oleh masyarakat khususnya anak muda sekarang ini. Dengan mengaplikasikan gambar wayang beber di ketiga produk tersebut yang notabene banyak di pakai oleh masyarakat khususnya generasi muda, dengan tampilan yang menarik, umpamanya dengan pemakaian warna-warna pop maka diharapkan akan semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakan produk tersebut. Alasan lain yaitu masih jarang produk-produk *fashion* dengan konsep tematik, apalagi dengan tema *local culture* dirasa masih sangat jarang.

Upaya di atas sejalan dengan program ekonomi kreatif pemerintahan saat ini yang merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan

kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplotasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) merumuskan ekonomi kreatif sebagai upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. (<https://silontong.com/2014/06/16/>).

A. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Studi pustaka dilakukan guna mencari data-data baik itu data literatur maupun data visual terkait wayang beber dan produk-produk kreatif. Guna menggali data-data yang dibutuhkan, peneliti terlibat langsung sebagai *observer* di lapangan. Wawancara dilakukan dengan melibatkan dua narasumber yaitu dengan Tugiman Hadi Suwarno seorang pelukis wayang beber Mangkunegaran dan Muhammad Cahyo Yuwono. Sebagai narasumber pembuatan produk-produk kreatif,

Penelitian ini menggunakan tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis data dilakukan sejak awal bersama proses pengumpulan data. Data berupa visual wayang beber menjadi sumber utama analisis. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan selama masa penelitian. Data visual berupa wayang beber oleh peneliti diamati, dipelajari dan dianalisis untuk kemudian akan diperoleh desain baru sebagai sebuah karya desain yang diaplikasikan pada produk-produk kreatif.

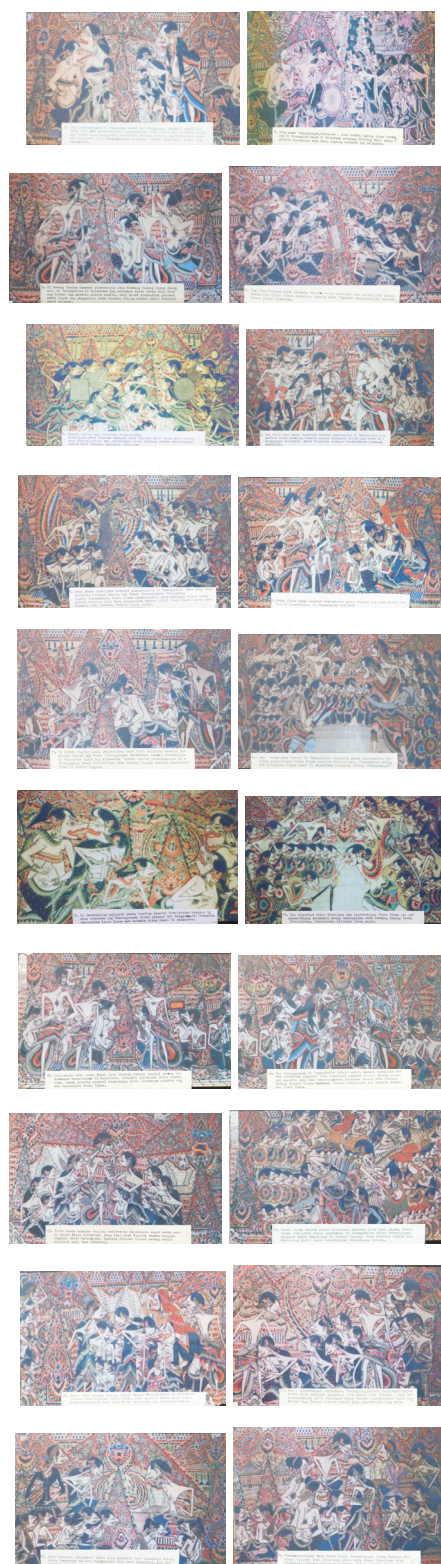
B. Hasil Dan Pembahasan

Wayang Beber Karya Tugiman Hadi Suwarno

Tugiman Hadi Suwarno atau akrab dipanggil mbah Tugiman merupakan sosok penting dalam perkembangan wayang beber di Pura Mangkunegaran. Kiprahnya dimulai sekitar tahun 1960-an, Pada awalnya mbah Tugiman berprofesi sebagai pembuat wayang kulit, hingga pada suatu ketika hatinya tergerak untuk membuat wayang beber. Keahliannya dalam membuat wayang kulit sangat membantu dalam upaya mengembangkan wayang beber. Karena pada dasarnya proses pembuatan keduanya memiliki kesamaan.

Seiring berjalannya waktu, upaya pengembangan wayang beber terus ia lakukan, hingga pada suatu saat ia mendapatkan tawaran dari pihak Pura Mangkunegaran dalam hal ini adalah Mangkunegoro VIII, sebagai juru gambar wayang beber Pacitan. Sejak saat itu seluruh kemampuan yang dimiliki ia curahkan hanya untuk pengabdian dan pengembangan wayang beber. Ia ditugasi oleh Mangkunegoro VIII untuk menggambar ulang (*mutrani*) karya wayang beber Pacitan yang menjadi koleksi Pura Mangkunegaran (Tugiman Hadi Suwarno, wawancara).

Terdapat 24 *jagong*/adegan yang berceritra tentang kisah Panji. Berikut ini adalah 24 *jagong* wayang beber Pacitan karya Tugiman Hadi Suwarno yang dijadikan sebagai sumber ide pembuatan gambar wayang beber yang diaplikasikan pada sepatu, kaos, *tote bag*.



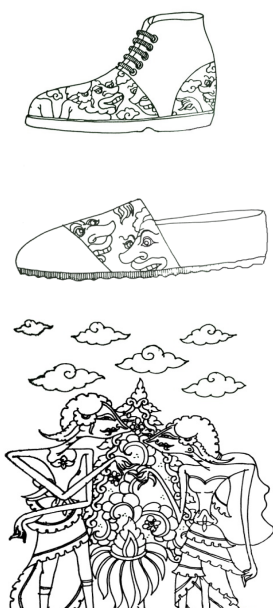
Gambar 1.

24 *Jagong*/adegan wayang beber karya Tugiman Hadi Suwarno
(Foto: Bening Tri Suwasono)

Wayang beber Karya Tugiman Hadi Suwarno Sebagai Sumber Ide

Wayang beber Karya Tugiman yang seluruhnya berjumlah 24 *jagong* sebagai sumber ide/ sumber visual untuk diaplikasikan pada produk industri kreatif yaitu sepatu, kaos, dan *tote bag*. Peneliti tidak membuat gambar wayang beber sama persis dengan karya Tugiman, tetapi hanya mengambil sebagian visual yang ada pada 24 *jagong* tersebut. Bahkan beberapa desain yang peneliti buat sengaja berbeda atau lepas dari bentuk sumbernya. Pembuatan desain tersebut disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, mengingat benda untuk pe-aplikasiannya bukan pada lembaran kain seperti pada 24 *jagong* yang ada, tetapi pada produk-produk kreatif seperti tersebut di atas. Desain yang dihasilkan disesuaikan dengan bidang kerja, seperti pembuatan desain pada sepatu harus menyesuaikan bentuk sepatunya, tidak memungkinkan jika seluruh gambar yang ada dalam satu *jagong* dimasukkan semua pada produk sepatu, pun demikian dengan produk yang lainnya seperti pada produk kaos dan *tote bag*.

Berikut ini beberapa desain berupa sketsa awal yang peneliti buat:

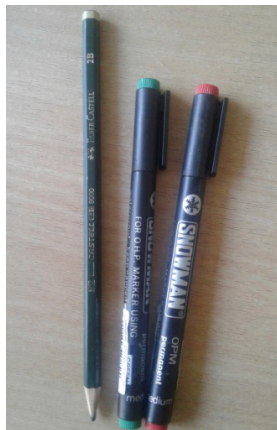


Gambar 2.

Desain wayang beber
pada produk sepatu, *tote bag*, dan *t-shirt*
(Desain: Bening Tri Suwasono)

Gambar Wayang Beber Dengan Teknik Lukis Pada Produk kreatif

Dengan menggunakan desain/sketsa di atas, Proses selanjutnya adalah perwujudan karya atau mengaplikasikan sketsa gambar wayang beber yang sudah dibuat pada produk kreatif (sepatu, kaos, dan *tote bag*) dengan teknik lukis. Pada proses ini bahan dan alat perlu dipersiapkan terlebih dahulu. Selain sepatu, kaos, dan *tote bag*, perlu juga mempersiapkan bahan dan alat lainnya seperti pensil, *drawing pen*, kapur tulis, cat akrilik, kuas, palet, kain lab, air bersih, dsb.



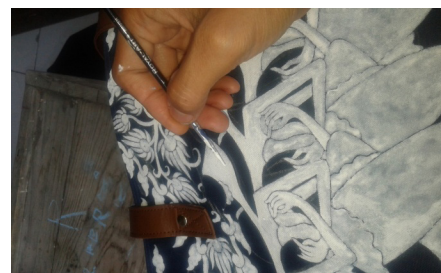
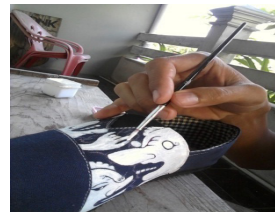
Gambar 3. Peralatan yang dipakai untuk membuat gambar wayang beber
(Foto: Bening Tri Suwasono)

Kapur tulis dipakai untuk membuat sketsa baik di sepatu, kaos, maupun *tote bag*. Alasan menggunakan kapur tulis karena bekas coretannya mudah dihapus ketika digoreskan pada media kain. Mengingat ketiga produk kreatif tersebut menggunakan bahan dasar kain. Proses menghilangkan bekas coretan kapur tulis cukup menggunakan kain basah. Proses penghilangan ini dilakukan terakhir kali jika semua proses sudah selesai.



Gambar 4. Proses membuat sketsa pada produk kreatif
(Foto: Bening Tri Suwasono)

Setelah di sket, proses selanjutnya adalah memberikan warna dasar pada bidang gambar yang akan di warna. Warna dasarnya menggunakan warna putih dari jenis cat akrilik, memilih warna putih karena warna putih merupakan warna netral. Selain itu, warna putih juga berfungsi untuk memunculkan warna pada saat proses tindih warna, dan juga berfungsi untuk menutup pori-pori kain. Pemberian warna dasar ini biasanya dikerjakan pada jenis bahan yang berwarna gelap. Jika tidak diberi warna dasar dulu, maka warna yang dikuaskan pada bahan berwarna gelap tersebut tidak akan muncul, butuh berkali-kali pengecatan, dan ini akan memakan waktu.



Gambar 5. Pengerjaan warna dasar
(Foto: Bening Tri Suwasono)

Proses berikutnya yaitu pewarnaan, memberikan warna yang diinginkan pada bagian warna dasar. Pada pewarnaan ini prosesnya tidak hanya sekali, dapat diulang-ulang sampai dua atau tiga kali pengecatan. Hal ini dimaksudkan agar memperoleh kualitas warna yang diinginkan. Teknik pewarnaannya menggunakan teknik pewarnaan *sungging*,

yaitu teknik pewarnaan tradisi Jawa. Pada teknik ini menggunakan tingkatan warna dalam satu bidang gambar.

Pada proses *sungging*, warna-warna tersebut harus tersusun dari warna muda ke warna tua atau sebaliknya, dengan mengikuti alur garis tepi bidang yang disungging, dan cara ini dalam istilah Jawa disebut *sekadi*, yaitu susunan bidang garis warna ringan ke warna berat atau sebaliknya. Misalnya dalam membuat bidang warna merah maka tersusun dari warna merah, merah muda, dan berikutnya warna putih. Setelah proses pewarnaan selesai, selanjutnya adalah proses *drawing*, yaitu memberikan arsiran, berupa garis *sawut* dan motif ornamen tertentu utamanya pada produk kaos yang memiliki permukaan halus.



Gambar 6. Proses pewarnaan sungging
(Foto: Bening Tri Suwasono)



Gambar 7. Hasil jadi
(Foto: Bening Tri Suwasono)

Gambar Wayang Beber Dengan Teknik Sablon dan Print Pada Produk kreatif

Alat dan bahan yang digunakan pada teknik sablon atau teknik cetak saring yaitu: Rakel 38 cm, obat afdruk, remover, tinta rubber putih, tinta rubber bening, tinta biru, tinta merah, tinta kuning, tinta hitam, sprayer, coater, screen T14, papan banting, dll. Alur pengerjaannya dimulai dari pembuatan desain. Desain di buat dengan computer menggunakan aplikasi *coreldraw*, sehingga menghasilkan jenis gambar vector, gambar yang dihasilkan cukup bagus, perbesaran berapa kalipun gambar tidak akan pecah.

Proses berikutnya yaitu afdruk/ proses pembuatan film. Proses pembuatan film ini tergantung pada sinar matahari, hanya saja jika kondisi cuaca tidak memungkinkan, pembuatan film ini bisa menggunakan bantuan cahaya lampu dengan daya/watt yang cukup besar, karena dapat menghasilkan daya panas yang cukup.

Desain yang sudah jadi dipecah menjadi beberapa bagian berdasarkan warnanya. Jika dalam satu desain gambar terdapat tiga warna, maka akan dibuat pula menjadi tiga film. Masing-masing film membutuhkan satu screen, jadi jika terdapat tiga film, maka membutuhkan tiga screen pula. Screen yang digunakan untuk sablon di atas kain biasanya menggunakan screen dengan ukuran T14.

Setelah pembuatan film selesai, proses berikutnya adalah perakelan, yaitu proses pengesutan tinta warna dengan menggunakan alat kesut/rakel. Dibutuhkan kehati-hatian pada proses ini, tingkat kekentalan tinta warna sangat berpengaruh pada hasil jadinya. Jika tinta terlalu encer maka tinta yang melekat di kaos akan merembes tidak terkendali, begitu juga sebaliknya jika tinta terlalu kental maka tinta susah untuk keluar dari lubang pori-pori screen, sehingga hasil kesutannya kemungkinan tidak akan menempel sepenuhnya pada kain. Sehingga dibutuhkan keahlian dalam menentukan takaran untuk mencampur tinta warna sablon. Proses ini merupakan proses akhir dari sebuah proses sablon.

Teknik pengerjaan selanjutnya adalah denganteknikprint. Teknikprintini menggunakan mesin digital atau orang sering menyebutnya digital print. Teknik ini tergolong mudah dibandingkan dengan dua teknik yang lainnya manual dan sablon. Mesin yang digunakan yaitu mesin DTG atau *direct to garmen* adalah teknik sablon dengan menggunakan printer khusus yang bisa mencetak tinta langsung ke

kaos. Tinta yang dipakai yaitu tinta khusus atau bisa disebut tinta tekstil yang bisa langsung diaplikasikan ke kaos. Dan DTG sendiri adalah perpaduan antara teknik sablon manual dan digital sehingga hasilnya lebih bagus.



Gambar 8. Dari kiri ke kanan (Bahan & alat cetak sablon, afdruk, proses sablon, mesin DTG, hasil cetakan)

Penutup

Penelitian ini merupakan penelitian awal, masih sangat memungkinkan untuk dilanjutkan dan dikembangkan. Wayang beber sebagai sumber ide kreatif sangat menarik untuk angkat, jangan sampai itu dianggap sebagai benda pusaka, yang tak boleh dilihat, dibuka, apalagi disentuh. Tugas kita sebagai generasi pewaris kebudayaan adalah melestarikan, dan mengembangkan. Ide gagasan yang inovatif harus selalu melekat dalam diri kita. Perkembangan produk kreatif dimasyarakat harus mampu kita manfaatkan, bagaimana produk kreatif yang ada kita kemas agar tidak lepas dari sentuhan nilai-nilai budaya bangsa. Ketiga produk kreatif (sepatu, kaos, dan tote bag) adalah salah satu contoh produk aplikatif. Masih banyak produk-produk kreatif lainnya yang bisa dijadikan produk aplikasi dengan wayang beber

KEPUSTAKAAN

- Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, Wonogiri: Bina Citra Pustaka, 2005
- Bennedict ROG. Anderson, *The Last Picture Show*, Wisconsin: Convergence on Modern Indonesia Literature, 1974.
- C.A. Van Peursen, *Strategi Kebudayaan*, Yogyakarta: Yayasan Kanisius dan BPK, Gunung Mulia: 1967.
- Claire Holt, *Art in Indonesia Continuities and Change*, New York: Cornell University Press, 1967.
- G.A.J. Hazeu, *Bijdrage tot de Kennis van het Javaasche Toneel*, Leiden: E.J. Brill, 1897.
- HB. Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press, 2006
- M. Soedarsono, "Peranan Seni Budaya dalam Sejarah Kehidupan Manusia, Kontinuitas dan Perubahannya", Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 1985.
- T.H. Pigeaud, *Javaance Volksvertoningen*, Batavia: Volkslectuure, 1939
- Umar Kayam, *Seni Tradisi dan Masyarakat*, Jakarta: Seri Seni, 1981.
- Sartono Kartodirdjo, *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*, Yogyakarta: Gajah Mada Press, 1990.
- Visi Misi Pembangunan Nasional 2015-2019
- W.H. Rassers, *Panji The Culture Hero, A Structure Study Religion in java*, Leiden: Koninklijk Institut, 1932.