



## STUDI KOMPARATIF WAYANG GOLEK PURWA KHAS KUNINGAN DAN SUMEDANG JAWA BARAT DALAM ANALISIS SEMIOTIK TAHUN 2007 SAMPAI 2010

Ijah Hadijah✉

Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2012  
Disetujui Februari 2012  
Dipublikasikan Juni 2012

*Keywords:*  
*Kode visual*  
*Wayang golek purwa*  
*Analisis*  
*Studi komparatif*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, mendeskripsikan, memahami, dan menganalisis (1) unsur-unsur petanda dan penanda yang berubah dalam kode visual Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang tahun 2007 sampai 2010 (2) Perbedaan unsur-unsur petanda dan penanda kode visual Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang periode tahun 2007 sampai 2010. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumenter. Keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi data dengan kriteria derajat kepercayaan, pertimbangan ahli, kemudian dilakukan analisis data secara semiotika. Hasil penelitian menemukan bahwa perubahan kode visual yang ada pada Wayang Golek Purwa khas Sumedang menunjukkan adanya proses perubahan kode visual bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, gurat dahi/runcang, jenggot, jambang, warna wajah dan tubuh yang dibuat lebih menyerupai anatomi manusia atau semula mengacu pada kode-kode simbolik secara konvensi kemudian bergeser kedalam dimensi ikonik. Wayang Golek Purwa khas Kuningan mengalami proses perubahan kode visual pada sebagian unsur rupanya yang direpresentasikan hanya pada warna wajah dan warna tubuh saja, sedangkan untuk unsur-unsur raut lainnya tetap dipertahankan secara konvensi. Sebagai salah satu upaya pelestarian budaya Nusantara maka pemerintah diharapkan dapat memberikan wadah kepada para seniman Wayang Golek Purwa yang ada di Kuningan dan Sumedang agar kreatifitas mereka dapat lebih dikembangkan.

### Abstract

*The aim of this research is to know, describe, understand, and analyze (1) marking and marker elements which changes in visual code Of Wayang golek purwa from Kuningan and Sumedang of 2007 to 2010 (2) the difference between marking and marker elements of visual code on wayang golek khas Sumedang on the period of 2007 – 2010. This research employs qualitative and descriptive method. The data is collected by observation, interview and documentary. The data validity is assured by triangulation data with the trust degree criteria, consideration of the expert, then data analysis is done semiotically. The finding of the research found that visual code changing on the shape of eyes, nose, mouth, forehead / runcang, beard, whisker, face color and body which is made like human anatomy or which at the beginning refer to symbolical code conventionally then change into iconic dimension. Wayang Golek Purwa from Kuningan has undergone visual code transformation on most of its form which is represented on the face and body color. Meanwhile on the other elements are still maintained conventionally. As the effort of national cultural preservation, our government is expected to give a place for Wayang Golek Purwa artist on Kuningan and Sumedang so that their creativity can be developed.*

## Pendahuluan

Secara umum memang tampilan dari representasi tanda-tanda visual Wayang Golek Purwa gaya klasik dari Jojo Hamzah dan Wayang Golek Purwa yang menyerupai anatomi manusia dari Mumun Somantri memang memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari Wayang Golek Purwa pada umumnya yang berada di Jawa Barat. Perbedaan ini terutama sangat terlihat pada bagian bentuk kepala, raut wajah, bentuk tubuh, bentuk tangan, sampai pada bagian aksesoris yang digunakan masing-masing tokoh dari Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang.

Bentuk bangun dalam kode visual yang ditampilkan dalam Wayang Golek Purwa kedua daerah ini dipandang telah mengalami perkembangan bahkan pergeseran dari tradisi menjadi kreasi baru. Proses perkembangan dan pergeseran ini berlangsung sejak tahun 2007 sampai tahun 2010.

Wayang Golek Purwa adalah suatu jenis pertunjukan wayang yang terbuat dari boneka kayu (Rif'an, 2010:32), berbahasa Sunda, berbentuk boneka kayu yang diberi pakaian dan membawakan cerita *Mahabharata* dan *Ramayana* (Suryadi, 1981:17). Wayang Golek Purwa atau biasa disebut golek merupakan kesenian tradisional masyarakat Sunda dan telah mengakar secara turun temurun menurut pola aturan *pakem* yang berlaku dalam kesenian wayang. Ada beberapa ciri khusus dalam Wayang Golek Purwa seperti kepala wayang yang dapat diputar kekiri dan kekanan serta badan yang dapat pula digerakan keatas dan kebawah. Untuk bagian tanganpun dapat digerakan seperti halnya gerakan menari dan bela diri.

Fenomena tersebut mendasari penelitian ini sehingga akan dikaji tentang perbandingan (*comparative*) dari representasi Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang Jawa Barat. Walaupun kedua-duanya merupakan representasi yang tidak lepas dari acuan pola *pakem* yang ada dalam kesenian tradisional Wayang Golek Purwa.

Setiap kelompok manusia dalam masyarakat tentu memiliki kebudayaan. Dengan cirinya masing-masing secara jelas mereka berusaha menunjukkan cara hidup yang sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk bermasyarakat. Ciri khas manusia sebagai makhluk bermasyarakat dalam kebudayaan secara kodrati diperoleh manusia melalui proses belajar. Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem ide mencakup nilai-nilai, kepercayaan, pengetahuan, simbol-simbol dan teknologi yang dimiliki bersama oleh sebagian

besar anggota suatu masyarakat sosial, yang dijadikan pedoman dalam berperilaku dan kepemilikan terhadap kebudayaan tersebut melalui proses belajar atau melalui warisan sosial dan bukan melalui warisan biologis (lihat *Hoebel*; 1972; *Murdock*; 1969 dalam *Isnaoen*, 2006:6). Jadi dalam lingkungan masyarakat sosial manusia melakukan proses belajar sebagai sebuah ciri khas dalam proses kebudayaan.

Kebudayaan bersifat turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain. Kebudayaan mengandung pengertian sebagai keseluruhan nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, dan religius. Manusia merupakan esensi dalam kebudayaan yang bertujuan untuk memahami diri sendiri dalam mengatasi persoalan-persoalan melalui kreasi akal budi yang dimilikinya. Bentuk-bentuk kreasi akal budi yang penting dari kehidupan manusia dalam kebudayaan ialah kesenian.

Setiap kebudayaan sekelompok masyarakat tentu mengandung unsur-unsur dan ekspresi-ekspresi estetis. Hal ini dapat diartikan bahwa semua bentuk kesenian dapat dikembangkan dalam setiap kebudayaan. **Kebutuhan ekspresi estetis** manusia tentu berkaitan dengan karakteristik-karakteristik dasar sekelompok masyarakat pendukungnya. Setiap masyarakat baik secara sadar maupun tidak sadar mengembangkan kesenian sebagai ungkapan dan pernyataan estetis yang sejalan dengan pandangan, aspirasi, kebutuhan, dan gagasan-gagasan yang mendorongnya (Rohidi, 2000:4).

Seni adalah sesuatu yang hakiki yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Seluruh kebudayaan manusia pun ditandai dengan gerak dinamika yang nampak dalam berbagai ragam karya seni. Seni menurut *Leo Tolstoy* merupakan suatu kegiatan manusia secara sadar /dengan perantaraan tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang lain (Sahman, 1993:16).

Berkat kemampuan rasionalnya manusia mampu menciptakan simbol-simbol dalam rangka mempertahankan hidupnya. Dalam setiap kehidupan manusia memang tidak bisa dipisahkan dari penggunaan simbol-simbol baik yang bersifat verbal, fisik, maupun yang berbentuk peristiwa atau hasil karya. Sebagai konsekuensinya dalam berbagai aspek kehidupan manusia akan senantiasa dituntut untuk bisa memahami dan menafsirkan simbol-simbol. Hal ini tentu juga berkaitan dengan makna dan cara mengungkapkan suatu keadaan. Memaknai simbol dapat pula diartikan sebagai upaya untuk mengungkap dan menangkap sesuatu yang terkandung dalam simbol tersebut.

Simbol-simbol ini menyangkut berbagai aspek baik yang berupa teks, fisik, ataupun tindakan (raharjo, 2008:137)

Kata “*symbol*” berasal dari kata Yunani “*sumballo*” yang berarti menggabungkan (Poespoprodjo, 2004:117). Proses penggabungan terdiri dari dua hal yang saling berkaitan antara konsep atau objek dengan arti atau makna dari konsep tersebut sebagai pemikiran. Menurut *Ricoeur* dalam Poespoprodjo (2004: 117) membedakan arti simbol dengan tanda. Tanda merupakan kesatuan *linguistical* dari apa yang mengartikan (*significans*) dengan konsep (*significatum*). Kedudukan dari *significans* dan *significatum* bersifat saling mengisi. Hasil pemikiran dari sebuah konsep atau objek dengan arti atau makna tertentu merupakan bahasa tentang pemahaman diri sekelompok manusia yang digambarkan dalam bentuk-bentuk simbolik.

Proses simbolis pada manusia mengarah pada suatu kegiatan yang mempunyai makna tertentu sebagai sebuah realitas pengalaman sehari-hari. Masyarakat dan simbol memiliki hubungan *causal* yang saling mempengaruhi dalam upaya menghasilkan sebuah makna dari sebuah aktivitas masyarakat itu sendiri. Dalam rangka menghasilkan sebuah makna dari sebuah kegiatan tentu sekelompok masyarakat memiliki nilai-nilai, norma-norma, dan pola pikir. Nilai dan norma yang berlaku dalam sebuah kreativitas atau kegiatan sekelompok masyarakat berusaha memberikan kontrol melalui bentuk-bentuk simbolis seperti babad, tabu, mite dan hasil-hasil seni lain sebagai produk kreativitas sekelompok masyarakat (Kuntowijoyo, 2006:7).

Sebuah karya seni merupakan sebuah hasil kreativitas atau kegiatan manusia (seniman) yang menggambarkan suatu tata nilai dan norma yang diungkapkan melalui simbol-simbol. Seniman sebagai anggota masyarakat bukan sekadar melakukan kegiatan seperti pembuat bangunan, alat rumah tangga, atau benda guna lainnya, tetapi sesuai dengan aktivitasnya yang hakiki seniman berusaha mencoba menceritakan kepada masyarakat tentang alam semesta, manusia, atau tentang masalah pribadinya (Isnaoen, 2006:10)

Pengamatan yang mendalam terhadap Wayang Golek Purwa menunjukkan suatu bukti bahwa Wayang Golek Purwa bukan hanya sebagai komponen seni yang bertujuan memenuhi kepuasan biologis tetapi juga bertujuan untuk pemenuhan kepuasan batiniah. Dalam bentuk visual wayang merupakan proses introspeksi yang bersifat intuitif terhadap simbol-simbol kehidupan manusia yang disertai unsur intelektual dan moral.

Pada hakekatnya wujud dari Wayang Golek Purwa merupakan sebuah simbol kehidupan manusia. Mulai dari penokohan ataupun adegan dalam lakon sampai pada bagian-bagian Wayang Golek Purwa secara keseluruhan. Sebagai salah-satu upaya dalam proses *humanistis*, Wayang Golek Purwa dipandang sebagai salahsatu *icon* yang mampu memberikan pemaknaan mendalam tentang hakekat hidup manusia melalui simbol-simbol rupa seperti bentuk, warna dan unsur-unsur lain yang berkaitan dengan karakter tokoh-tokoh wayang.

Wayang adalah suatu cabang kebudayaan yang bersifat asli Indonesia. Tidak ada tanda-tanda bahwa ia berasal dari kebudayaan asing atau timbul dari pengaruh kebudayaan asing. Dilihat dari sudut pandang *terminology* ada beberapa pendapat mengenai asal kata wayang. Pendapat pertama mengatakan wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan yang artinya sumber ilham. Sedangkan pada pendapat kedua mengatakan bahwa kata wayang berasal dari *wad* dan *hyang* yang artinya leluhur (Rrn, 2008 :1).

Wayang berasal dari bahasa Jawa “*wewayangan*” yang berarti bayangan. Dikatakan wayang atau *wewayangan* karena pada zaman dahulu untuk melihat wayang, penonton harus berada di belakang layar yang disebut dengan kelir, sementara Dalang memainkan wayang yang diterangi oleh lampu sehingga menimbulkan bayangan yang menempel pada kelir pertunjukan (Kustopo, 2008:1).

Menurut Josowidagdo dalam Urno (2008 :1) yang dimaksud wayang adalah “*ayang-ayang*” (bayangan), karena yang dilihat adalah bayangan dalam kelir (tabir kain putih sebagai gelanggang permainan wayang). Pendapat lain tentang wayang juga dikemukakan oleh *Piguet* dalam Urno (2008:1), yaitu boneka yang dipertunjukkan (wayang itu sendiri), pertunjukannya dihidangkan dalam bentuk yang mengandung pelajaran dan dihantarkan dengan teratur oleh gamelan atau *instrument*.

Dari waktu ke waktu keberadaan wayang semakin banyak mengalami perkembangan, baik dari segi bentuk, jumlah tokoh-tokohnya, isi atau cerita yang disajikannya, maupun segi *performance* atau pertunjukannya kepada masyarakat atau khalayak ramai. Secara umum setiap pertunjukan wayang yang ada di Indonesia tetap menggunakan induk cerita *Mahabharata* dan *Ramayana*.

Wayang kulit purwa adalah salah satu bentuk kesenian tradisional Indonesia yang berkembang di wilayah Jawa. Wayang Kulit Purwa dimainkan oleh seorang Dalang yang menjadi narator tokoh-tokoh wayang yang dimainkan.

Wayang Kulit Purwa diiringi dengan gamelan yang dimainkan oleh sekelompok *Nayaga* dan *Tembang* yang dinyanyikan oleh *Sinden*. Dalang memainkan Wayang Kulit Purwa dibalik kelir, yaitu layar yang terbuat dari kain berwarna putih, sementara dibagian belakang kain tersebut disorotkan lampu-lampu listrik atau lampu minyak (*blencong*) sehingga para penonton dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke bagian kelir.

Kesenian Wayang Golek Purwa sebagai Sistem Simbol. Selain sebagai salahsatu unsur spiritual kebudayaan, kesenian juga merupakan sebuah sistem simbol. Kesenian berfungsi menata manusia yang terlibat didalamnya (*Cassier*, 1987 dalam Rohidi, 2000 : 13). Atau dengan perkataan lain menata ekspresi atau perasaan estetis yang dikaitkan dengan segala ungkapan aneka ragam perasaan atau emosi manusia (*Parson*, 1961 dalam Rohidi, 2000 : 13).

Tanda-tanda visual yang direpresentasikan wayang golek purwa dapat bersifat tetap dan dapat pula mengalami perubahan atau disebut proses *undercoding* dan *overcoding*. Proses *undercoding* ditandai dengan perubahan kode visual pada sebagian unsur rupanya, seperti perubahan bentuk hidung atau bentuk mata saja. Sementara proses *overcoding* ditandai oleh perubahan seluruh kode visual berupa bentuk mata, hidung, mulut, dan warna golek yang cenderung dibuat lebih menyerupai anatomi manusia atau lebih bersifat ikonik (*Irfansyah*, 2006 : 43).

Kode-kode visual dalam wayang Golek Purwa meliputi : (1) raut, dan (2) wanda. Istilah “raut” digunakan untuk merujuk segi rupa golek secara umum. Sebutan “Golek” untuk menghususkan “Golek Purwa” yang berlatar belakang cerita *Mahabharata*. Pada kenyataannya raut golek memiliki tiga sisi sebutan : (1) raut peranan, (2) raut tampang, (3) raut wanda. Sebuah boneka golek pasti memiliki dua sisi sebutan pada rautnya, yaitu raut peranan dan raut tampang. Adapun raut wanda hanya dimiliki oleh sejumlah tokoh golek tertentu yang populer dan banyak dilibatkan dalam banyak cerita (*Suryana*, 2002 : 27).

Wujud manusia sebagai subjek kebudayaan memiliki beberapa kemungkinan eksistensi melalui prioritas *ontologis*. Manusia adalah sebuah media dari suatu peristiwa melalui kategori-kategori fundamental wujud kebudayaan berupa hasil karya. Kreativitas manusia sepanjang sejarah tentu melalui berbagai kegiatan. Kegiatan manusia dalam menciptakan makna tertentu merujuk pada realitas pengalaman sehari-hari. Proses

pemaknaan tersebut meliputi bidang agama, filsafat, ilmu, sejarah, mitos, maupun bahasa.

Semiotik setara dengan logika karena seluruh jagad terdiri dari tanda-tanda dan tanda-tanda tersebut merupakan unsur dari komunikasi yang berfungsi untuk dapat mengaktifkan daya pikir manusia (lihat juga *Zoest* : 1993, dalam *Isnaoen*, 2002 : 31). Sedangkan *Ferdinand de Saussure* : 1989 ; 16 dalam *Isnaoen*, 2002 : 31) mendefinisikan bahwa semiotik sebagai cabang keilmuan yang mengkaji masalah tanda termasuk sistem dan proses yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut , (1) Unsur-unsur dan prinsip-prinsip estetis apa saja yang berubah dalam kode visual Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Wayang Golek Purwa khas Sumedang sejak tahun 2007 sampai tahun 2010? (2) Bagaimana perbedaan unsur-unsur dan prinsip-prinsip estetis kode visual yang ada dalam Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Wayang Golek Purwa khas Sumedang sejak tahun 2007 sampai 2010?

## Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotik untuk menganalisis Wayang Golek Purwa sebagai objek penelitian. Wayang Golek Purwa dipandang sebagai sebuah karya seni yang memiliki unsur-unsur estetis seperti garis, raut, tekstur, warna, dan gelap terang, serta prinsip-prinsip estetis seperti kesatuan, keseimbangan, kesebandingan, keselarasan, irama, dan dominasi. Selain itu dalam Wayang Golek Purwa terdapat pula aspek-aspek visual tanda lainnya yang dapat dianalisis dengan menggunakan pendekatan semiotik. Aspek-aspek visual tanda tersebut terdiri dari warna, ukuran, ruang lingkup, kontras, bentuk, dan detail.

Unsur-unsur estetis, prinsip-prinsip estetis, dan aspek-aspek visual tanda lainnya yang terdapat dalam Wayang Golek Purwa merupakan Sebuah *sign* (tanda). Semiotika menurut *Roland Barthes* (*Berger*, 2010 : 28-29) merupakan bidang yang mengkaji tentang tanda dan cara dari tanda-tanda tersebut bekerja. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsikan



melalui indera, mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunaanya sehingga disebut sebagai tanda.

Lokasi penelitian yaitu pada Wayang Golek Purwa di Kabupaten Kuningan dan Kabupaten Sumedang Jawa Barat. Wayang Golek Purwa di Kabupaten Kuningan bertempat di Desa Windujanten Kecamatan Kadugede, sedangkan Wayang Golek Purwa di Kabupaten Sumedang bertempat di Desa Pamulihan Kecamatan Rancakalong.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif (*participatory observation*), dan studi dokumenter. Penelitian ini menggunakan observasi tidak berperan serta, karena peneliti hanya melakukan satu fungsi yaitu mengadakan pengamatan terhadap obyek Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang dilihat dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip estetis pada kode visualnya.

## Hasil dan Pembahasan

Warna tubuh cokelat *gold* atau *bromas* pada golongan Brahmana memiliki konotasi santun. Warna cokelat *gold* atau *bromas*, dan hijau muda atau *hejo semu paul* pada golongan Punggawa mengandung konotasi kuat, tegas, berwibawa, gagah, dan santun. Sedangkan warna merah muda atau *beureum ngora* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi berani.. Warna tubuh golongan Pandawa adalah cokelat *gold* atau *bromas* mempunyai konotasi berwibawa. Warna tubuh golongan Puteri mempunyai konotasi santun. Warna cokelat muda atau *gambir ngora* mempunyai konotasi kuat, dan warna tubuh merah atau *beureum* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu

Warna putih atau *bodas* pada bagian wajah golongan Brahmana mempunyai konotasi suci dan santun. Warna wajah merah muda atau *beureum ngora*, putih atau *bodas*, cokelat muda atau *gambir ngora*, hijau muda atau *hejo semu paul*, dan cokelat *gold* atau *bromas* pada golongan Punggawa mempunyai konotasi berwibawa, gagah, namun santun dan lembut. Warna wajah golongan Kurawa adalah merah atau *beureum* dan warna cokelat muda atau *gambir ngora* mempunyai konotasi berani. Warna wajah putih atau *bodas* pada golongan Pandawa dan Puteri mempunyai konotasi santun. Warna merah muda atau *beureum ngora* Denawa/Buta/raksasa mempunyai konotasi licik. Warna wajah cokelat muda atau *gambir ngora* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi ceria.

Ikon mata dan hidung sesuai dengan ikon mulut yang ditampilkan dengan bentuk tertutup atau *mingkem* pada golongan Brahmana, Punggawa, Pandawa dan Puteri mempunyai konotasi tidak banyak cakap namun merupakan sosok yang gesit ataupun cekatan dalam bertindak Bentuk mulut tertutup atau *mingkem* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi yang berbeda dengan golongan Brahmana, Punggawa, Pandawa dan Puteri. Bentuk mulut pada golongan Kurawa mempunyai konotasi licik, serta bentuk mulut *gusen* tertutup pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi sombong, sedangkan bentuk mulut *moncong* atau bentuk mulut yang mengarah kedepan pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Bentuk mata *sipit peureum* pada golongan Brahmana, Punggawa, Pandawa, dan Puteri mempunyai konotasi waspada. Bentuk mata *kedelai* atau *kadhelen* pada golongan Punggawa mempunyai konotasi waspada. Sementara bentuk mata *kedondong* pada golongan Punggawa mempunyai konotasi gesit dan cekatan. Bentuk mata *kedondong*, melotot *thelengan* atau *bolotot thelengan* dan melotot *kadhelen* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi penuh curiga, licik, dan galak. Bentuk mata melotot biasa atau *bolotot* dan bentuk mata melotot besar atau *bolotot ageung* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi galak.

Bentuk hidung pada golongan Brahmana adalah *ambangir alit* mempunyai konotasi *lungguh* atau santun. Bentuk hidung pada golongan Punggawa adalah *ambangir alit* dan *ambangir benguk* mengandung konotasi gagah, dan *lungguh* atau santun. Bentuk hidung golongan Kurawa adalah *ambangir benguk* dan *ambangir mungkal gerang* mempunyai konotasi berani. Bentuk hidung *ambangir alit* pada golongan Pandawa mempunyai konotasi *lungguh* atau *santun*. Bentuk hidung mancung atau *bangir* pada golongan Puteri mempunyai konotasi anggun. Bentuk hidung *gobang* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi rakus, serta bentuk hidung *nyengcle* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Beberapa bentuk garis tipis atau *ipis* yang dibentuk dengan pola *ukel* dekoratif melengkung pada ikon alis golongan Brahmana, Puteri, Punggawa, dan Pandawa mempunyai konotasi seorang tokoh yang arif dan anggun. Garis tipis atau *ipis* pada ikon kumis golongan Punggawa juga mempunyai konotasi makna seorang tokoh yang arif. Karakter garis tebal atau *kandeul* pada ikon pada golongan Punggawa mengandung konotasi gagah. Garis tebal atau *kandeul* juga terdapat

pada golongan Kurawa mengandung konotasi berani. Sedangkan garis *cokrom* pada golongan Kurawa dan Denawa/Buta/Raksasa mengandung konotasi berani dan galak. Garis *cokrom* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Ikon *mahkota sinupit hurang* pada golongan Brahmana dan golongan Ponggawa mempunyai konotasi luwes dan bijaksana. Ikon *mahkota sekar kluwih* pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi dapat menjadi panutan bagi masyarakat, *mahkota kembang kuncup kudu* dan *garuda mungkur* pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi bijaksana, berwibawa, dan dapat menjadi panutan bagi masyarakat. Penutup kepala *totopong* pada golongan Ponggawa juga mempunyai konotasi bijaksana. *Mahkota sekar kluwih belut putih*, *mahkota kembang kuncup kudu*, *mahkota sekar kluwih rambut gogombak*, dan *bendo/blankon* mempunyai konotasi kuat dan selalu ingin dihargai oleh orang lain. *Mahkota sekar kluwih* pada golongan Puteri mempunyai konotasi anggun. Ikon *bendo* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi sebagai tokoh yang selalu ingin dihargai oleh siapapun. *Mahkota kelingan susumping prabangayun* pada golongan Pandawa mempunyai konotasi gagah dan bijaksana. Pada golongan Puteri terdapat *sanggul binokasri*, *siger tusuk konde*, *tusuk konde garuda susumping prabangayun*, dan *gelung sirkam* mempunyai konotasi anggun. Pada golongan Denawa/Buta/Raksasa tampak *mahkota kembang kuncup kudu* dan pada golongan Ponggawa terdapat *mahkota binokasri gogombak* yang dapat dikonotasikan sebagai simbol sifat yang rakus. Penutup kepala *iket tutup liweut* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Ikon gelang-gelang *bahar* pada tokoh Brahmana mempunyai konotasi berwibawa. Pada golongan Ponggawa terdapat ikon gelang-gelang *garuda mungkur* dan *kembang kuncup kudu* yang mempunyai konotasi gagah, pemberani, mampu menghancurkan musuh/lawan, dan selalu dapat membantu orang lain atau memberi manfaat kepada orang lain. Gelang-gelang *kembang kuncup kudu* pada golongan Kurawa dan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi kuat. Ikon gelang-gelang *kembang kuncup kudu* pada golongan Puteri dan Pandawa mempunyai konotasi dapat memberi manfaat kepada orang lain atau selalu membantu orang lain. Simbol sayap pada golongan Kurawa merupakan konotasi dari sebuah kekuatan, sedangkan sayap pada golongan Ponggawa merupakan konotasi dari kesaktian atau *kasakten*.

Ikon pakaian terdiri dari 1 bentuk segitiga disebut *lemprah* dan 3 bentuk persegi panjang

pada bagian perut disebut *kewer* dan *apok payun* serta 1 bentuk persegi panjang pada bagian punggung disebut *apok pengker* mempunyai konotasi seorang tokoh Kerajaan yang agung lengkap dengan unsur-unsur pendukungnya. *Kewer*, *apok payun* dan *apok pengker* adalah istilah Sunda yang digunakan pada bagian pakaian tokoh Wayang Golek Purwa. Ikon pakaian tersebut terutama yang tampak pada golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa, Puteri mempunyai konotasi agung, berwibawa, dan anggun. Sedangkan konotasi adalah tampilan yang menggambarkan seorang tokoh yang kuat. Ikon *kampret* dan *sarung* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Secara denotatif dan konotatif Wayang Golek Pura khas Sumedang golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa, Kurawa, Puteri, Denawa/Buta/Raksasa, dan Panakawan dalam konsep estetis juga dapat memenuhi beberapa kriteria (*sad*) syarat *rupabheda*, yaitu konsep ketegasan raut.

Secara Semantik golongan Brahman, Ponggawa, Pandawa, Puteri, Denawa/Buta/Raksasa, dan Panakawan tersebut juga mengandung unsur *sadrsya* yang menggambarkan kesejajaran antara gagasan dengan raut yang ditampilkan dengan kesan atau makna. *Sadryasa* ini tampak sekali pada sikap kepala, warna wajah, warna tubuh, bentuk tubuh, bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, alis, kumis, gurat dahi atau *lalata*, jambang atau *godeg*, jenggot, kelat bahu dan gelang-gelang, *mahkota*, sayap/*praba* dan pakaian. Unsur *warnikabhang* ditampilkan dalam penerapan unsur warna dalam bidang wajah dan warna tubuh sebagai lambang tentang makna dari masing-masing golongan berdasarkan watak dan karakternya.

Unsur-unsur estetis dan prinsip-prinsip estetis Wayang Golek Purwa khas Sumedang dan Kuningan dapat dilihat secara sintaksis dan semantik melalui kode visual yang ditampilkan dalam bentuk raut, warna, dan unsur-unsur pendukungnya seperti aksesoris pada bagian penutup kepala atau *mahkota*. Unsur-unsur tersebut dapat dipahami melalui visualisasi unsur warna wajah, warna tubuh, bentuk mata, bentuk mulut, dan bentuk hidung.

Wayang Golek Purwa khas Sumedang yang mengalami proses perubahan secara sintaksis dan semantik adalah tokoh Sakutrem dalam golongan Brahmana, tokoh Gatotkaca dalam golongan Ponggawa, tokoh Durgapati dalam golongan Kurawa, tokoh Bima dalam golongan Pandawa, tokoh Dewi Ambalini dalam golongan Puteri, tokoh Kalabendana dalam golongan Raksasa/Denawa/Buta, dan tokoh Gareng dalam

golongan Panakawan.

Sakutrem merupakan tokoh *resi* yang sangat sakti. Secara Sintaksis antara tahun 2007 sampai 2009 tokoh Sakutrem dalam golongan Brahmana ditampilkan dengan ciri tubuh kecil atau *alit* dan sikap kepala yang menunduk (*tungkul*) dengan ukuran tinggi tubuh 50 cm. Unsur warna pada wajah adalah putih/*bodas* dan warna tubuh tampak cokelat *gold/bromas*.

Sakutrem memiliki bentuk mata *sipit peureum* dan bentuk hidung *ambangir* kecil/*ambangir alit* dengan bentuk mulut tertutup atau *mingkem*. *Mahkota* yang berbentuk *sinupit hurang* dipadukan dengan bentuk kelat bahu dan gelang-gelang yang menyerupai bentuk kuncup bunga mengkudu. Penggunaan elemen pakaian tokoh *Sakutrem* terdiri dari segitiga yang disebut dengan *bunalong*, bagian perut ditutupi dengan kain berbentuk persegi panjang yang disebut dengan *kewer*, *apok payun* untuk bagian depan serta *apok pengker* untuk bagian penutup punggung. *Kewer* dan *apok* berbentuk sama yaitu persegi panjang dan berfungsi sebagai pakaian. Untuk bagian bawah tokoh ini menggunakan kain batik yang disebut dengan *sinjang*.

Tahun 2010 tokoh Sakutrem mengalami perubahan secara signifikan pada beberapa unsur estesisnya yang direfresentasikan secara ikonik atau lebih menyerupai bentuk manusia. Kodefikasi secara ikonik pada tokoh Sakutrem dalam golongan Brahmana Wayang Golek Purwa khas Sumedang ditampilkan dengan ciri tetap tubuh kecil atau *alit* dan sikap kepala yang menunduk (*tungkul*) sebagai ciri yang bersifat konvensi, namun ukuran tinggi tubuh dari 50 cm menjadi 60 cm. Unsur warna pada wajah dan warna tubuh tetap berwarna putih dan cokelat *gold/bromas*. Sakutrem memiliki bentuk mata *sipit peureum* dengan bentuk hidung *ambangir* kecil/*ambangir alit* dan bentuk mulut tertutup atau *mingkem*. Kemudian mengalami kodefikasi dari bentuk mata *sipit peureum* menjadi bentuk mata *gabahan* terbuka/*gabahan beunta* atau sedikit terbuka mendekati bentuk mata manusia. Bentuk hidung *ambangir* kemudian dibentuk menjadi *ambangir* biasa (menyerupai bentuk mata manusia). Bentuk alis *ukel* tipis dekoratif /*ukel ipis* dekoratif tetap dipertahankan secara konvensi dengan perpaduan *mahkota* yang berbentuk *sinupit hurang* serta kelat bahu dan gelang-gelang yang menyerupai bentuk kuncup bunga mengkudu.

Bagian lain yang dipertahankan secara konvensi adalah penggunaan elemen pakaian tokoh *Sakutrem* yang terdiri dari segitiga yang disebut dengan *bunalong*, bagian perut ditutupi dengan kain berbentuk persegi panjang yang disebut

dengan *kewer*, *apok payun* untuk bagian depan serta *apok pengker* untuk bagian penutup punggung.

Beberapa bentuk garis tipis dekoratif atau *ipis* dekoratif yang dibentuk dengan pola *ukel* melengkung pada ikon alis golongan Brahmana, Puteri, dan Ponggawa mempunyai konotasi seorang tokoh yang berbudi luhur. Garis tipis atau *ipis* pada ikon kumis golongan Ponggawa juga mempunyai konotasi sebagai seorang tokoh yang berbudi luhur. Karakter garis tebal atau *kandeul* pada ikon alis, kumis, gurat dahi atau *runcang*, jambang atau *godeg*, dan jenggot yang tampak pada golongan Ponggawa, dan Pandawa mengandung konotasi seorang tokoh yang berwibawa.

Garis tebal atau *kandeul* yang terdapat pada golongan Kurawa memiliki konotasi yang berbeda dengan efek garis tebal atau *kandeul* yang ada pada ikon alis, kumis, gurat dahi atau *runcang*, jenggot, dan jambang atau *godeg* pada golongan Ponggawa dan Pandawa. Pada golongan Kurawa garis tebal atau *kandeul* memiliki makna berani. Garis tebal atau *kandeul* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi sombong dan kasar.

Ikon *mahkota sinupit hurang* pada golongan Brahmana dan golongan Ponggawa mempunyai konotasi luwes dan bijaksana. Ikon *mahkota sekar kluwih* pada golongan Brahmana mempunyai konotasi bijaksana, *mahkota sekar kluwih*, *mahkota kembang kuncup kudu*, dan *mahkota kelingan terurai* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi kuat dan pemberani. *Mahkota sekar kluwih* pada golongan Puteri mempunyai konotasi anggun. *Mahkota binokasri sekar kluwih* dan *mahkota sinupit hurang utah-utah garuda mungkur*, *mahkota sintung tali hudawala*, dan *mahkota kembang kuncup kudu* pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi luwes, agung, bijaksana, dan berwibawa serta dapat memberi manfaat bagi orang lain serta mempunyai konotasi yang menggambarkan sosok yang dapat menjadi panutan bagi masyarakat dan dapat bersikap luwes. *Mahkota gelung gerbang nangtung* pada golongan Pandawa mempunyai konotasi bijaksana dan penuh pertimbangan. *Gelung sekar kluwih*, *gelung merak*, dan *siger* pada golongan Puteri mempunyai konotasi anggun. *Mahkota binokasri* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi sebagai tokoh yang serakah.

Bentuk *sipit peureum* pada ikon mata golongan Brahmana Pada golongan Kurawa bentuk ini mempunyai konotasi sebagai tokoh yang licik. Demikian pula bentuk mata golongan Kurawa yang tampak seperti *kedelai* atau *kadhelen* mempunyai konotasi selalu curiga pada siapapun. Bentuk mata *gabahan* pada golongan Ponggawa dan golongan Puteri mempunyai konotasi waspada.

Bentuk mata *kedondong* pada golongan



Ponggawa dan Pandawa mempunyai konotasi waspada. Bentuk mata buta yang terdapat pada golongan Ponggawa tetap dapat dikonotasikan sebagai tokoh yang selalu hati-hati dan waspada walaupun secara fisik pada hakekatnya tokoh ini tidak dapat melihat. Bentuk mata meloytot atau *bolotot* pada golongan denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi kasar, sementara bentuk mata bulat atau *buleud* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi riang dan ceria.

Bentuk hidung *ambangir* pada golongan Brahmana dan golongan Ponggawa mempunyai konotasi *lungguh* atau santun, begitu pula bentuk hidung *mancung* atau *bangir* pada golongan Puteri mempunyai konotasi yang *lungguh* atau santun. Pada golongan Ponggawa terdapat bentuk hidung *medang tungtung pedang* dengan konotasi gagah dan berwibawa, bentuk hidung *ambangir* konotasinya dalah gagah, bentuk *mungkal gerang* dan *ambangir bangun* konotasi berwibawa. Bentuk hidung *mungkal gerang* pada golongan Pandawa mempunyai konotasi gagah dan berwibawa. Bentuk *mungkal gerang* dan hidung *irung* menyerupai bentuk hidung manusia pada golongan Kurawa mempunyai konotasi berani. Bentuk hidung *medang tungtung pedang* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi sombong. Sedangkan bentuk hidung *gendul* atau *terong* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Ikon mata dan hidung sesuai dengan ikon mulut yang ditampilkan dengan bentuk tertutup atau *mingkem* pada golongan Brahmana, Ponggawa, dan Pandawa dan puteri mempunyai konotasi tidak banyak cakap namun merupakan sosok yang gesit ataupun cekatan dalam bertindak. Bentuk mulut tertutup atau *mingkem* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi yang berbeda dengan golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa dan Puteri. Bentuk mulut pada golongan Kurawa mempunyai konotasi licik. Bentuk mulut *gusen* terbuka pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi kasar, sedangkan bentuk mulut *seuri nyenghel* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Ikon pakaian terdiri dari 1 bentuk segitiga disebut *bunalong* dan 3 bentuk persegi panjang pada bagian perut disebut *kewer* dan *apok payun* serta 1 bentuk persegi panjang pada bagian punggung disebut *apok pengker* mempunyai konotasi seorang tokoh Kerajaan yang agung lengkap dengan unsur-unsur pendukungnya. *Kewer*, *apok payun* dan *apok pengker* adalah istilah Sunda yang digunakan pada bagian pakaian tokoh Wayang Golek Purwa. Ikon pakaian tersebut terutama yang tampak pada golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa, Puteri mempunyai konotasi agung, berwibawa, dan anggun. Se-

dangkan konotasi ikon pakaian yang terdapat pada golongan Kurawa dan Denawa/Buta/Raksasa adalah tampilan yang menggambarkan seorang tokoh yang kuat. Ikon *kampret* dan *sarung* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu.

Ikon aksesoris kelat bahu *kembang kuncup kudu* pada golongan Brahmana, Ponggawa, Puteri dan Pandawa sebagai tokoh yang dapat menolong atau memberi manfaat kepada orang lain dan simbol kekuatan pada tokoh Denawa/Buta/Raksasa. Kelat bahu *canda kirana* pada golongan Ponggawa dan Pandawa mempunyai konotasi gagah, dapat menjadi panutan bagio orang lain, dan pemberani. Kelat bahu yang terdapat pada golongan Kurawa mempunyai konotasi Kuat.

Ikon gelang-gelang *kembang kuncup kudu* pada tokoh Brahmana, Ponggawa, dan Puteri serta ikon gelang-gelang *candra kirana* pada tokoh Pandawa mempunyai konotasi sebagai simbol bahwa mereka adalah sosok tokoh yang suka menolong dan memberi manfaat kepada orang lain. Ikon sayap dan *jangjang* yang hanya terdapat pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi kesaktian atau *kasakten* yaitu terbang.

Warna putih atau *bodas* pada bagian wajah golongan Brahmana dan Puteri mempunyai konotasi lembut, sejuk dan anggun. Warna wajah merah pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi tegas dan berwibawa. Warna wajah merah muda atau *beureum ngora*, hijau muda atau *hejo semu paul*, cokelat muda atau *gambir ngora*, dan biru muda atau *biru ngora* pada golongan Ponggawa dan Pandawa mempunyai konotasi berani namun lembut. Warna wajah merah muda atau *beureum ngora*, cokelat muda atau *gambir ngora*, dan cokelat *gold* atau *bromas* pada golongan Kurawa mempunyai konotasi berani. Dan warna cokelat muda atau *gambir ngora* pada tokoh Denawa/Buta/raksasa mempunyai konotasi licik. Warna wajah cokelat muda atau *gambir ngora* pada golongan Panakawan mempunyai konotasi riang.

Warna tubuh putih atau *bodas* pada golongan Brahmana dan Puteri memiliki konotasi lembut. Warna tubuh merah muda atau *beureum ngora*, cokelat muda atau *gambir ngora*, dan hijau muda atau *hejo semu paul* pada golongan Ponggawa dan Pandawa mempunyai konotasi lembut, sedangkan warna cokelat *gold* atau *bromas* mempunyai konotasi berwibawa. Warna tubuh golongan Kurawa yang tampak cokelat *gold* atau *bromas* dan merah muda atau *beureum ngora* pada golongan Denawa/Buta/Raksasa mempunyai konotasi kuat. Warna tubuh golongan Panakawan mempunyai konotasi riang.

Unsur-unsur dan prinsip-prinsip estetis dalam golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa,



dan Puteri sesuai dengan filosofi yang dianut oleh masyarakat Sunda secara tradisional. Dari unsur warna konotasi tersebut sesuai dengan konsep penggunaan warna arah mata angin yaitu “*nu opat kalima pencer*”.

Penggunaan warna putih atau *bodas* melambangkan sifat mencukupi dalam arti yang lebih luas mengandung makna selalu hidup dengan penuh ketenangan, kesucian, dan kesejukan dengan tidak mementingkan diri sendiri, tenang, dan santun. Unsur warna hitam pada alis menggambarkan sifat sebagai seorang pemimpin atau sosok yang dianggap sebagai seorang guru yang kukuh dan patuh atau *pancer*. Oleh karena itu seorang *lulugu* atau pemimpin harus berwatak baik yang tampak dalam aneka macam warna seperti halnya berbagai perpaduan warna pada bagian *mahkota*.

Secara denotatif dan konotatif Wayang Golek Pura khas Sumedang golongan Brahmana, Ponggawa, Pandawa, Kurawa, Puteri, Denawa/Buta/Raksasa, dan Panakawan dalam konsep estetis dapat memenuhi beberapa kriteria (*sad*) syarat *rupabheda*, yaitu konsep ketegasan raut. Secara Semantik golongan tersebut juga mengandung unsur *sadrsya* yang menggambarkan kesejajaran antara gagasan dengan raut yang ditampilkan dengan kesan atau makna. *Sadryasa* ini tampak sekali pada sikap kepala, warna wajah, warna tubuh, bentuk tubuh, bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, alis, kumis, gurat dahi atau *runcang*, jambang atau *godeg*, jenggot, kelat bahu dan gelang-gelang, *mahkota*, sayap dan pakaian. Unsur *warnikabhang* ditampilkan dalam penerapan warna wajah dan warna tubuh sebagai lambang tentang penggambaran makna karakter dari masing-masing golongan.

## Simpulan

Unsur-unsur dan prinsip-prinsip estetis yang ada pada Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang secara umum menunjukkan adanya proses perubahan. Wayang Golek Purwa khas Sumedang mengalami model proses *overcoding*. Sedangkan kelompok Wayang Golek Purwa khas Kuningan mengalami proses perubahan *undercoding*. Proses *overcoding* ditandai oleh perubahan yang cenderung dibuat lebih menyerupai anatomi manusia atau lebih bersifat ikonik. Sedangkan Kelompok Wayang Golek Purwa khas Kuningan mengalami proses perubahan *undercoding*, yakni ditandai dengan adanya perubahan kode visual pada sebagian unsur rupanya seperti perubahan pada warna wajah dan warna tubuh saja.

Proses *overcoding* dan *undercoding* yang terjadi pada Wayang Golek Purwa khas Kuningan dan Sumedang sejak periode tahun 2007 sampai 2010 tentu menimbulkan *arberant decoding* bagi penikmat atau khalayaknya masing-masing. Bagi masyarakat Sumedang dapat menimbulkan *arberant decoding* yang positif atau respon yang baik bagi sehingga Wayang Golek Purwa terkesan lebih menarik, sedangkan *arberant decoding* pada masyarakat Kuningan terkesan bersifat monoton atau membosankan.

## Saran

Begitu pula pihak pemerintah melalui Dinas Pariwisata dan kebudayaan harus lebih berani memberi dana untuk pengembangan kreatifitas seniman-seniman Wayang Golek Purwa serta memberi penghargaan kepada para kreator atau seniman Wayang Golek Purwa yang berprestasi dan mampu menciptakan perubahan-perubahan dalam rangka pelestarian budaya bangsa.

## Daftar Pustaka

- Berger, Arthur. 2010. *Pengantar Semiotika*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Efedhie, Machmoed. 1999. *Sejarah Budaya*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Ekadjati, Edi. 2005. *Kebudayaan Sunda (Suatu Pendekatan Sejarah)*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Irfansyah, 2006. *Perubahan Kode Visual Raut Golek Asep Sunandar Sunarya Dari Tahun 1970-2005*. Bandung: Kelompok Keilmuan Desain dan Budaya Visual Institut Teknologi Bandung
- Isnaoen, Iswidayati. 2006. *Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90 an (Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi Sabi)*. Semarang: UNNES PRESS
- Koeshandari, Ismoerdijahwati. 2001. *Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa Dalam Kajian Bahasa Rupa “Gerak” (Lakon Parta Krama Gaya Yogyakarta)*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Kuntowijoyo, 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Kustopo, 2008. *Mengenal Kesenian Nasional I Wayang*. Semarang: PT Bengawan Ilmu
- Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Mulyadi, Yad. 1999. *Antropologi (Studi Dan Pengajaran)*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Poesporodjo, 2004. *Hermeneutika*. Bandung: Pustaka Setia
- Raharjo, 2008. *Dasar-Dasar Hermeneutika (Antara Intersionalisme Dan Gadamerian)*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Rif'an, Ali. 2010. *Buku Pintar Wayang (Berkenalan Lebih Intim, Detail, Dan Mudah Dengan Dunia Wayang)*. Yogyakarta: Garailmu
- Rohidi, Tjetjep. 2000. *Kesenian Dalam pendekatan Kebudayaan*. Bandung: ACCENT Groupic Communication

- Sahman, Tlumar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa (Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik Dan Estetika)* Semarang: IKIP SEMARANG PRESS
- Soehartono, Irwan. 1995. *Metode Penelitian Sosial (Suatu Teknik Bidang Penelitian Kesejahteraan Sosial Dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Sumaryanto, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Semarang: UNNES PRESS
- Suryadi, 1981. *Menuju Pembentukan Wayang Nusantara*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Suryana, Jajang. 1991. *Kajian Tentang Raut Golek Purwa Sunda Ditinjau Dari latar Belakang Tokoh*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Syaodih, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA