

Perancangan Animasi Keris Berbasis *Augmented Reality* sebagai Sarana Pengembangan Hasil Kebudayaan Jawa dengan Media Baru

Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan, Isnawati Muslihah, Aufara Fiqi F. D.

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: anung@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Berbicara tentang kekayaan budaya tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia memiliki hasil kebudayaan yang sangat beragam. Sebagai warga negara Indonesia yang cinta budaya, keberagaman hasil kebudayaan yang ada tersebut patut terus dilestarikan dan dikembangkan guna menjaga gema eksistensinya mengingat budaya juga merupakan cerminan karakter dan jati diri bangsa. Merujuk kepada makna “melestarikan” berarti menjaga nilai-nilai filosofis sesuai apa adanya pada sebuah kebudayaan yang ada, sementara “mengembangkan” pada konteks kali ini berarti mengambil nilai-nilai pada hasil kebudayaan asli Indonesia lalu memadukannya dengan unsur luar yang baru tanpa menghilangkan ciri khasnya. Artikel ilmiah ini menjelaskan proses perancangan animasi singkat berupa keris yang telah dipadukan dengan sentuhan fantasi dengan pencitraan berbasis sistem *augmented reality* (AR). Perancangan animasi yang demikian bertujuan untuk mengembangkan salah satu hasil kebudayaan Jawa, yakni keris, tanpa menghilangkan ciri khas dari keris itu sendiri. Adapun dalam membuat animasi ini penulis yang sekaligus berperan sebagai perancang animasi menggunakan *software* Clip Studio Paint untuk membuat aset visual pada animasi, mengubahnya ke format GIF menggunakan aplikasi Procreate, dan terakhir mencitrakannya ke dalam bentuk AR menggunakan *software* Adobe Aero. Hasil dari serangkaian proses tersebut adalah QR *code* yang bisa dipindai dengan *smartphone* yang akan menampilkan animasi singkat dari keris tersebut, dengan catatan audiens atau pengguna harus mengunduh terlebih dahulu Adobe Aero pada *smartphone* mereka.

Kata-kata kunci: keris, kebudayaan, animasi, *augmented reality*

ABSTRACT

When it comes to cultural richness, it can't be denied that Indonesia has abundant amount of cultural products. As Indonesian citizens who love culture, the diversity of existing cultural products should always be preserved and developed in order to maintain the echo of the existence of a distinct culture. It goes well with a statement that says, "culture is a reflection of national character and identity". Referring to the meaning of the word "preserve" which is maintaining the philosophical values as they are in an existing culture, while "developing" in this context means taking the values from the original Indonesian culture and then combining them with new external elements without losing their very own characteristics. This scientific text explains the process of designing a short animation in the form of a keris which had been combined with a touch of

fantasy, and then displayed using augmented reality (AR) system. This animation plays its role in developing one of the Javanese cultural products, especially keris, without losing the distinctive characteristics of the keris itself. In creating this animation, the author, who also acts as the animation designer, used Clip Studio Paint software to create visual assets for the animation, then converted it to GIF format using the Procreate application, and finally imaged it in AR form using a software called Adobe Aero. The result of this series of processes is a QR code that can be scanned with a smart phone which will display a short animation of the keris itself in AR form. But, note that the audiences must first download Adobe Aero on their smartphone to watch the animation.

Keywords: *keris, culture, animation, augmented reality*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki sekitar tiga ratus kelompok suku bangsa yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Keberagaman jumlah suku bangsa tersebut mempengaruhi khazanah kekayaan warisan budaya yang diturunkan oleh nenek moyang bangsa Indonesia sejak berabad-abad yang lalu. Tiap suku bangsa memiliki corak kebudayaan tersendiri yang dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Tiongkok, Eropa, dan termasuk kebudayaan Melayu (Antara et al., 2018). Sebutlah beberapa contoh kebudayaan seperti tarian dari Aceh yakni tari Saman dan tari Rateb Meuseukat yang mendapat pengaruh nilai-nilai ajaran Islam, ajaran agama yang berasal dari negeri Arab. Ada pula kebudayaan pantun, gurindam, dan syair yang berasal dari kebudayaan Melayu. Ada wayang kulit dari Jawa Tengah dan Bali yang terinspirasi dari aspek budaya dan mitologi Hindu. Tidak ketinggalan senjata tradisional seperti keris Jawa yang secara teknik pembuatannya mendapat pengaruh dari teknik tempa besi budaya dongson Vietnam dan Tiongkok Selatan, sedangkan secara filosofisnya sebagai objek yang dihormati, mendapat pengaruh dari kebudayaan India Kuno (WBTB Kemdikbud, 2013).

Kebudayaan Indonesia oleh para seniman kerap dijadikan inspirasi pembuatan karya mereka. Dapat kita temui seperti pelukis, fotografer, *filmmaker*, desainer fesyen, musisi, dan banyak lagi seniman lainnya yang menggambarkan maupun mengambil unsur kebudayaan Indonesia sebagai materi penyusun karyanya. Apabila kita amati di era yang serba digital ini, majunya perkembangan teknologi dapat memperluas ranah atau media dari seorang seniman untuk berkarya guna mewujudkan apa yang pernah mereka lihat, dengar, dan rasakan menjadi sebuah karya seni dengan memanfaatkan teknologi.

Salah satu teknologi digital yang dapat dipergunakan oleh seniman, khususnya seniman visual yakni animasi. Animasi secara etimologis berasal dari bahasa latin yakni “anima” yang berarti memberi jiwa atau memberi nafas (Kunianto, 2015). Dengan begitu, animasi secara istilah dapat dimaknai sebagai gambar yang mempunyai ilusi gerak, sehingga seolah-olah memiliki kesan hidup (Hendrianto, 2017). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, pengertian lain juga menyebutkan bahwa penganimasian adalah proses membuat gambar diam menjadi bergerak dan seolah-olah hidup (Agustien et al., 2018). Adapun

gambar yang dikatakan bergerak tersebut sebenarnya tidak secara harfiah bergerak, melainkan ada serangkaian gambar yang saling berhubungan satu sama lain dan telah disusun-susun, sehingga menimbulkan kesan bergerak. Dalam cara penyajiannya animasi cukup menawarkan pengalaman yang lebih kompleks kepada audiens, lantaran terdapat unsur visual berupa gambar, grafik, maupun teks, dan juga unsur audio. Bahkan, tak jarang terdapat unsur interaktif dalam sebuah animasi yang memungkinkan audiens bisa lebih terlibat dengan karya seni yang ditampilkan.

Berbicara tentang unsur interaktif, animasi dengan sistem pencitraan *augmented reality* merupakan salah satu jenis animasi yang menawarkan unsur tersebut. Sistem *augmented reality* (AR) menurut Azuma (dalam Darmawan et al., 2021) dapat didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya sehingga bersifat interaktif menurut waktu nyata.

Ada pula teknologi serupa AR yang barangkali mampu menghadirkan salah paham pada masyarakat. Teknologi itu adalah *virtual reality* (VR). Perbedaan yang mendasar adalah bagaimana dua teknologi ini memproyeksikan sesuatu. VR memproyeksikan dunia maya secara penuh, sementara AR menggabungkan dunia nyata dan dunia maya dalam satu waktu di dunia nyata (Billinghurst, 2002.) Dengan menggunakan sistem AR pengguna dapat melihat dunia nyata di sekitar mereka dengan membandingkan objek maya yang ditampilkan oleh layar komputer maupun *smartphone* (Al-Ghifari & Rizqi, 2020).

Dalam kehidupan sehari-hari sistem AR sudah sering digunakan untuk menyampaikan informasi produk yang ditawarkan kepada konsumen, seperti dalam dunia kesehatan, pendidikan, gim, tata wilayah kota, arsitektur, dan sebagainya (Alifah et al., 2021).

Pada kesempatan kali ini penulis terinspirasi oleh bentuk visual dan unsur magis dari salah satu kebudayaan Indonesia, yakni keris gaya Yogyakarta. Senjata tradisional ini cukup khas dengan bentuk asimetrisnya dan bentuk melengkung serta detail yang terdapat pada bilah dan sarungnya (Wasi et al., 2019). G. B. Gardener (dalam Endrawati, 2015) berpendapat bahwa bentuk lengkung pada keris yang ikonik ini merupakan bentuk rupa dari tulang ekor atau serrat ikan pari yang dihilangkan pangkalnya. Adapun keris pada masa kekuasaan kerajaan Hindu-Buddha hingga di awal masa kerajaan Mataram Islam Nusantara sempat berperan sebagai senjata perang dan pertahanan diri.

Seiring berkembangnya zaman, keris tidak lagi berperan sebagai senjata untuk membunuh ataupun membela diri (Purwaningsih, 2019). Kini, keris telah beralih fungsi menjadi benda pelengkap pakaian adat serta pusaka yang dihormati lantaran memiliki nilai magis dan filosofis. Nilai magis keris lekat kaitannya dengan kekuatan supranatural dan wangsit atau petunjuk yang diberikan oleh keris kepada pemiliknya. Sementara itu nilai filosofis keris berkaitan erat dengan simbol-simbol penting sifat mulia dalam kehidupan, seperti kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kewibawaan (Endrawati, 2015).

Dari ketertarikan atas nilai estetika dan nilai maknawi dari keris timbullah ide penulis untuk membuat animasi dua dimensi singkat berformat GIF yang menggambarkan sebuah keris pusaka sakti yang dialiri oleh energi supranatural berupa cahaya dan kilat kehijauan. Animasi tersebut nantinya dicitrakan dengan sistem *augmented reality* sehingga audiens mampu berinteraksi dengan animasi tersebut. Pembuatan animasi dengan menggabungkan visual keris beserta sentuhan imajinatif yang demikian kiranya mampu mengembangkan keris sebagai hasil kebudayaan Jawa ke dalam bentuk dan media baru. Upaya ini tentunya tidak bermaksud membawa keris ke konteks yang salah maupun menghilangkan ciri khas dari keris sendiri.

Penulis justru meyakini bahwa budaya selain harus dilestarikan alangkah baiknya juga harus dikembangkan dengan sepiantasnya, sehingga generasi muda dapat ikut serta menikmati apa yang berusaha disajikan dari hasil budaya bangsanya sendiri tanpa merasa budaya tersebut ketinggalan zaman.

Hasil dan Pembahasan

Proses Ilustrasi Keris

Animasi yang dibuat merupakan animasi singkat bertipe dua dimensi. Dua dimensi berarti suatu objek tidak memiliki unsur ruang di dalamnya, tetapi nanti saat dicitrakan dengan sistem AR, audiens dapat melihat objek gambar dari segala sisi dengan mengaktifkan perintah *rotate* atau putar pada *software* pencitra AR.

Langkah paling awal untuk membuat visual keris adalah mengamati bentuk visual keris Jawa gaya Yogyakarta dengan seksama. Guna mempermudah pengamatan terhadap bentuk visual keris Jawa Yogyakarta, penulis telah mengumpulkan beberapa referensi. Gambar 1 merupakan salah satu referensi yang dipakai penulis untuk membuat ilustrasi bentuk keris.



Gambar 1. Referensi Bentuk Visual Keris Jawa gaya Yogyakarta
Sumber: www.javakeris.com

Dari mencari data yang relevan dengan proses mengamati bentuk keris, penulis juga turut

mendapatkan nama-nama bagian dari keris Jawa gaya Yogyakarta beserta perbedaannya bila dibandingkan dengan keris Jawa gaya Surakarta (Solo). Pada bagian gagang, pegangan, atau *handle* pada keris yang biasanya terbuat dari kayu disebut dengan “*deder*”. Di bawah *deder* ada bagian yang terbuat dari logam dan terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yang paling dekat dengan *deder*, bagian ini boleh ada atau tidak ada, dan disebut “*selut*”. Bagian kedua yang lebih jauh dari *deder* dan lebih dekat ke bilah kerisnya disebut dengan “*mendak*”.

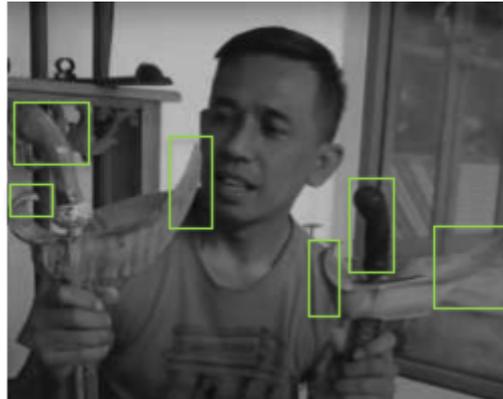
Ada juga sarung keris yang terbuat dari bahan kayu dan disebut sebagai “*warangka*”. Bagian *warangka* menyambung dengan bagian di bawahnya yang lurus memanjang bernama “*antup*”. Di bawah *warangka* dan di sekitaran samping *antup* ada bagian yang membungkus bilah keris yang disebut sebagai “*gandar*” rangka keris. Pada *gandar* terdapat bagian luaran lagi yang melapisinya, biasanya terbuat dari logam dan dapat menambah unsur estetika serta elemen ornamental sendiri bagi keris. Bagian yang melapisi *gandar* ini disebut dengan “*pendok*”.

Ada bagian yang paling krusial dari semua bagian, yakni bilah keris. Bilah keris dapat dicabut dari gagangnya sehingga didapati bagian bilah murni yang terbuat dari logam seperti baja, besi, dan nikel. Adapun ciri khas dari keris Jawa gaya Yogyakarta bila dibandingkan dengan gaya Surakarta adalah gaya Yogyakarta memiliki bentuk keseluruhan yang lebih runcing, sederhana, dan lebih tegas, sementara gaya Surakarta khas dengan penekanan pada lengkungan-lengkungannya yang cantik nan elegan. Ukuran keris Jawa gaya Yogyakarta biasanya lebih kecil daripada ukuran keris gaya Surakarta. Pada gambar 2 untuk mengetahui bagian-bagian keris Jawa gaya Yogyakarta jenis Ganyaman, dan gambar 3 untuk mengetahui perbedaan umum keris Jawa gaya Yogyakarta dan gaya Surakarta.



Gambar 2. Sketsa Ilustrasi Keris

Sumber: Kanal YouTube “Keris gudang pusaka channel”



Gambar 3. Perbedaan keris Jawa gaya Surakarta (kiri) dan Yogyakarta (kanan)

Sumber: Kanal YouTube “Erwin Siddhartha”

Langkah selanjutnya yakni membuat sketsa keris. Visual keris yang ditampilkan adalah keris tanpa sarungnya agar sesuai konsep animasi yang akan dibuat. Keris sakti di sini akan digambar dengan memanfaatkan unsur fantasi sesuai imajinasi penulis. Unsur fantasi nantinya dapat dilihat pada bagian *deder* dan bilah keris. Bagian *deder* akan digambar dengan menyisipkan bentuk kepala makhluk gabungan ular dan burung dengan mata menyala hijau. Bilah kerisnya akan digambar memiliki bagian lubang di tengahnya yang seolah-olah menjadi pusat mengalirnya energi supranatural yang terdapat pada keris. Penulis membuat sketsa di buku gambar secara tradisional menggunakan pensil. Sketsa tersebut dipotret dan dikirim ke PC atau laptop untuk didigitalisasi. Gambar 4 dibuat untuk mengetahui sketsa tradisional tersebut.

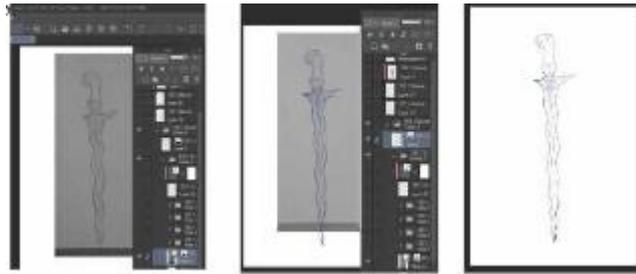


Gambar 4. Sketsa Tradisional Ilustrasi Keris

Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses digitalisasi sketsa dari buku gambar ke bentuk ilustrasi jadi menggunakan *software* ilustrasi digital yakni Clip Studio Paint Pro. Mulanya sketsa tersebut diturunkan *opacity*-nya,

lalu di-*tracing* menggunakan jenis *brush* “pencil” untuk membuat sketsa lebih rapi dalam versi digital. Dalam membuat sketsa penulis menggunakan warna *brush* biru dengan alasan preferensi kenyamanan pribadi. Proses pembuatan sketsa dari tradisional ke digital terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pembuatan Sketsa Digital Ilustrasi Keris
Sumber: Dokumentasi Penulis

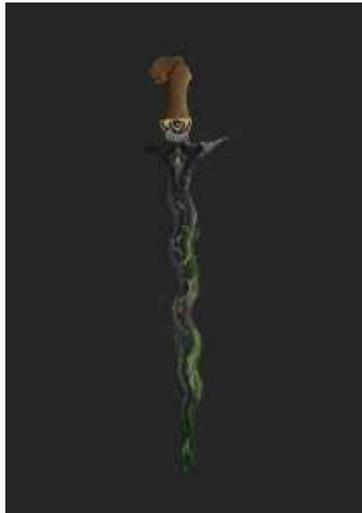
Setelah sketsa digital jadi diteruskan dengan menebalkan garis pada objek ilustrasi atau sering dikenal dengan proses membuat *line art* menggunakan jenis *brush* “G-pen”. Selanjutnya objek ilustrasi diberi warna. Dalam memberi warna, digunakan jenis *brush* kombinasi dari kelompok *hard edged brush* (*brush* dengan sapuan warna tebal) dan *soft edged brush* (*brush* dengan sapuan warna tipis). Warna yang digunakan pada keris ini yakni coklat dan sedikit hijau pada bagian *deder* dan emas pada bagian *sulut*-nya, perak pada *mendak*-nya serta hitam pada bilah kerisnya. Objek keris pun terus di-*render* hingga didapati hasil rupa yang sesuai ekspektasi. Proses pewarnaan objek keris hingga selesai terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pewarnaan pada Ilustrasi Digital Keris
Sumber: Dokumentasi Penulis

Langkah selanjutnya menggambar efek kekuatan magis dari keris tersebut yang berbentuk seperti cahaya dan kilat berwarna hijau yang mengalir keris. Proses pembuatan efek ini

menggunakan *brush* “Flat marker” dan “G-pen” sembari dieksplorasi *opacity* dari tiap-tiap goresan *brush*-nya agar efek yang tercipta terlihat lebih natural. Di sini penulis mengganti warna latar karya menjadi abu-abu gelap mendekati hitam untuk meningkatkan visibilitas efek tersebut. Ilustrasi jadi dari objek keris dan efeknya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Ilustrasi Digital Keris dan Efeknya
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses Penganimasian Ilustrasi ke Bentuk GIF

Ilustrasi keris dan efeknya diekspor ke dalam format PNG transparan untuk diubah ke bentuk animasi menggunakan aplikasi Procreate yang tersedia di perangkat iPad. Di aplikasi Procreate efek hijau yang tampak pada sekitar keris di-*tracing frame* demi *frame*, digambar satu per satu hingga seolah-olah bergerak mengalir sekujur keris dan pusat mata pedang dari keris tersebut. Dalam hal ini yang bergerak hanyalah efek dari keris tersebut, bukan kerisnya. Setelah proses animasi selesai *file* diekspor ke dalam bentuk GIF. Secara singkat, GIF atau *graphic interchangeable format* merupakan format *file* di mana kita bisa memutar rangkaian gambar bergerak tanpa suara dan dalam penyajiannya gambar mengalami siklus *looping* atau berputar. Maka, gambar yang diputar tidak akan berhenti, akan terus berulang dari *frame* pertama ke *frame* terakhir, dan kembali lagi ke *frame* pertama.

Pemilihan jenis *file* GIF bukanlah tanpa alasan. Alasan yang pertama yakni lebih efisien secara waktu pengerjaan animasi, sedang alasan kedua yakni berkenaan dengan ukuran *file*. Ukuran *file* berformat GIF cenderung kecil yang mana akan memudahkan *file* saat

dimasukkan ke *software* Adobe Aero. Ukuran *file* yang tidak terlalu besar mampu meminimalisasi terjadinya *software error* karena bekerja terlalu berat.

Proses Mencitrakan Animasi ke Sistem AR

File animasi yang berformat GIF disisipkan ke *software* pencitra animasi berbasis sistem AR bernama Adobe Aero. Adapun Adobe Aero sendiri masih dalam versi Beta, yang berarti *software* ini masih belum sempurna, *software* eksperimental yang masih akan mungkin terjadi *error* pada saat penggunaannya. Dalam proses mencitrakan animasi ini masih tergolong lancar, tidak ada kendala yang berarti.

Setelah animasi disisipkan dan diatur posisinya langkah selanjutnya menyimpan projek animasi tersebut. *Output* dari animasi berbasis AR ini adalah QR *code* digital. Setelah projek disimpan ada opsi untuk membuat QR *code* digital yang nantinya dapat dipindai dengan kamera *smartphone* maupun tablet. QR *code* tersebut akan mengarahkan audiens kepada animasi keris yang telah dibuat. Agar bisa melihat animasinya audiens harus mengunduh terlebih dahulu aplikasi Adobe Aero versi *mobile* di *smartphone* atau tablet. Satu hal yang cukup disayangkan yaitu *smartphone* dan tablet dengan sistem operasi Android rupanya tidak bisa memindai QR *code* di Adobe Aero dengan baik. Sejauh pengalaman penulis hanya *smartphone* dan tablet dengan sistem operasi iOS yang dapat memindai QR *code* tersebut. QR *code* dari animasi keris yang sudah dibuat dapat dilihat pada Gambar 8. Audiens juga bisa memindainya lewat tampilan artikel ini secara langsung.



Gambar 8. QR Code Animasi Keris
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kesimpulan

Keris merupakan salah satu hasil kebudayaan Nusantara yang diturunkan oleh nenek moyang bangsa Indonesia yang di dalamnya terdapat nilai-nilai maknawi yang filosofis dan magis. Nilai-nilai tersebut masih terjaga hingga saat ini. Sebagai warisan budaya keris dapat terus dilestarikan, dipelajari, dan dikembangkan dengan pola penyajian dan media yang baru

sesuai perkembangan zaman. Penulis meyakini bahwa budaya tidak hanya wajib untuk dilestarikan tetapi juga wajib untuk dikembangkan. Budaya bangsa harus menjadi salah satu nilai yang dijadikan kebanggaan bagi suatu bangsa tersendiri karena menyangkut jati diri dan identitas, serta nilai-nilai luhur yang berusaha dibentuk pada sebuah bangsa. Di sisi lain penggunaan teknologi AR kini dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang lebih luas. Menilik seberapa besar potensi AR ini untuk diterapkan di sektor-sektor kehidupan seperti pendidikan, kesehatan, hiburan, dan lain sebagainya, sudah sepatutnya generasi muda lebih cakap dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada, memahami bagaimana cara kerja teknologi tertentu agar bisa membuat karya yang memiliki manfaat bagi bangsa, termasuk karya berupa warisan budaya beserta filosofinya.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*.
- Al-Ghifari, M. H., & Rizqi, M. (2020). Game Portal Virtual Tugu Pahlawan Dengan Mobile Device Menggunakan Augmented Reality. In *Journal of Animation & Games Studies* (Vol. 6, Issue 2).
- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDI KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Antara, M., Made, D., Yogantari, V., Komunikasi Visual, D., Tinggi, S., & Bali, D. (2018). *KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF*.
- Billinghurst, M. (2002). *Augmented Reality in Education*.
- Darmawan, A., Al-Afganda, A., & Utomo, S. R. H. (n.d.). *AUGMENTED REALITY ILUSTRASI NYI RORO KIDUL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARAKTER LOKAL KONTEN BAGI ANAK USIA 6 SAMPAI 12 TAHUN*.
- Endrawati, E. (2015). *Posisi Keris Pada Masyarakat Jogja Modern*.
- Hendrianto, G. (2017). Penciptaan Animasi “Upload” Dengan Teknik Animasi Digital 2D. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(2).
- Kunianto, A. (2015). *TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA DALAM KONTEKS ANIMASI DUNIA*.
- Purwaningsih, S. M. (2019). MAKNA SIMBOLIK KERIS DALAM STRUKTUR SOSIAL KERATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT TAHUN 1855-1877 (Berdasarkan Penelusuran Pustaka) RIFKI FEBRIYAN ILHAM RAMADHAN. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 7, Issue 1). <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php-article->
- Wasi, K., Program, D., Keris, S., Tradisional, S., & Kriya, J. (2019). *EKSISTENSI KERIS JAWA DALAM KAJIAN BUDAYA*.

Webtografi

WBTB Kemdikbud (2013) Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. Retrieved January 1, 2013, from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=72>