

Langen Katresnan: Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta

Ika Yulianti

Alumnus Program Studi Penciptaan Videografi, Program Pascasarjana ISI

Jalan Suryodiningratan No. 8, Yogyakarta

Tlp. 087839966636, E-mail: ikayulianti@gmail.com

Abstrak

Kisah Ramayana telah banyak dikenal dalam masyarakat Indonesia sejak berabad-abad yang lalu. Kisah ini telah disebarkan dari generasi ke generasi. Cerita ini akrab bagi masyarakat dalam bentuk kakawin ini sering dipentaskan dalam bentuk seni pertunjukan, dramatari, pertunjukan wayang, serta dalam bentuk boneka atau patung. Kisah Ramayana memiliki banyak episode, namun dalam penciptaan karya video animasi mengambil Episode Penculikan Shinta. Animasi karya video ini dieksplorasi bentuk karakter dan cerita, serta berkolaborasi dengan tari, teater, dan seni musik. Penculikan cerita Shinta menjadi dasar narasi utama dalam penciptaan video animasi dengan tema Ramayana episode penculikan Shinta 'Langen Katresnan' yang kemudian dikembangkan sesuai dengan ide-ide dan konsep. Ini juga mendukung penciptaan karya baru yang mempromosikan keaslian pekerjaan. Video animasi ini bekerja dengan menggunakan teknik dua dimensi. Ini sebenarnya adalah referensi yang animasi boneka yang pertama kali diakui oleh nenek moyang sebelumnya.

Kata kunci: wayang, Ramayana, animasi

Abstract

Langen Katresnan: An Animation Video with the Theme 'Ramayana Episode the Abduction of Shinta'. Ramayana story has been widely known in Indonesian society since centuries ago. This story has been disseminated from generation to generation. The story is familiar to the public in the form of this kakawin often staged in the form of performing arts, dramatari, puppet performances, as well as in the form of puppet or sculpture. Ramayana story has a lot of episodes, but in the creation of this animated video work taking Shinta kidnapping episode. This animated video works explored the form of characters and stories, as well as collaborate with dance, theater and musical arts. Kidnapping of Shinta's story became the basis of the principal narrative in the creation of animated video with the theme of Ramayana episode kidnapping Shinta 'Langen Katresnan' which then developed in accordance with the ideas and concepts. It also supports the creation of new work that promotes originality of the work. This animated video works using two-dimensional techniques. This is actually a reference to that puppet animation that was first recognized by earlier ancestors.

Keywords: puppet, Ramayana, animation

Pendahuluan

Kebudayaan adalah suatu totalitas dari proses dan hasil segala aktivitas suatu bangsa yang meliputi kesenian, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Di dalam perkembangan sejarahnya, hasil konkret dari kebudayaan di antaranya berwujud barang buatan (*artefact*),

kelembagaan sosial (*socifact*), dan buah pikiran (*mentifact*). Indonesia yang terdiri atas beragam suku dan kesenian kemudian disebut sebagai Kebudayaan Nusantara.

Salah satu dari Kebudayaan Nusantara yang sudah mendunia adalah wayang. Wayang sudah mendapatkan penghargaan dari

UNESCO sebagai *Master Piece of the Oral and Intangible Humanity*. Tidak banyak generasi muda yang tertarik dengan pelestarian budaya. Mereka sering kali tidak mau menghargai kebudayaannya sendiri. Bahkan, sebagian besar dari mereka cenderung merendahkan tradisi-tradisi yang hidup di setiap suku bangsa di Nusantara.

Wayang di Indonesia mempunyai beragam jenis, yaitu wayang dan bahan pembuatannya seperti wayang kulit, wayang kayu, wayang orang, wayang suket, dan wayang menurut asal daerah, antara lain Wayang Surakarta, Wayang Jawa Timur, Wayang Bali, Wayang Sasak (NTB), Wayang Kulit Banjar (Kalimantan Selatan), Wayang Palembang (Sumatera Selatan), Wayang Betawi (Jakarta), Wayang Cirebon (Jawa Barat), dan Wayang Madura (sudah punah).

Keberadaan wayang, baik wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek dan juga beragam wayang di tanah air Indonesia itu telah menjadi khazanah tersendiri. Pada tanggal 7 November 2003, wayang resmi diakui sebagai warisan budaya Indonesia. Hal ini menjadi saksi tingginya kebudayaan pada masa lampau. Kisah-kisah yang terdapat pada wayang sampai saat ini belum menggugah minat generasi muda untuk mempelajarinya. Minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisional lain hingga kini tetap rendah. Hal ini disebabkan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah belum memadai, padahal kisah-kisah pewayangan sarat akan nilai-nilai moral yang luhur. Banyak nasihat yang bisa generasi muda dapatkan jika mempelajari wayang. Pada umumnya dalam kisah pewayangan sering mengambil cerita dari epos Ramayana dan Mahabarata. Cerita Mahabarata lebih mengangkat tema

kepahlawanan, sedangkan Ramayana mengangkat tema cinta dan pengorbanan.

Cerita Ramayana telah dikenal luas dalam masyarakat Indonesia sejak berabad-abad yang lalu. Cerita ini telah disebarluaskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita Ramayana juga memegang peranan penting bagi masyarakat Bali. Cerita yang akrab dengan masyarakat dalam bentuk kakawin ini seringkali dipentaskan dalam bentuk seni pertunjukan, yaitu dramatari.

Dalam cerita Ramayana terdapat beberapa episode yang kemudian dipenggal agar cerita tidak berkepanjangan dan penyampaian bisa lebih fokus, antara lain episode kisah pertemuan Rama dan Shinta, penculikan Shinta oleh Rahwana, dan kisah Hanoman Obong. Dari kesekian episode, penggalan tersebutlah yang paling klimaks dan paling banyak memunculkan sifat-sifat tokohnya.

Pada awalnya, wayang kulit menggunakan teknik animasi. Cara menonton wayang dari balik kelir (layar) yang membentuk siluet menurut para pakar seni multimedia sudah bisa disebut dengan animasi. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat 'dihidupkan'. Pengertian tersebut hanyalah merupakan istilah yang memiripkan, dalam arti tidak harus diterjemahkan secara denotatif, melainkan simbol yang menyatakan unsur kedekatan. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses di mana objek-objek yang digambarkan atau

divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Meskipun demikian, animasi tidak secara eksplisit dinyatakan dalam objek-objek mati yang kemudian digerakkan. Dasar animasi yang harus ketahui adalah unsur-unsur gaya tarik, gaya dorong, dan gravitasi bumi, serta kelenturan gerakan, ini sangat penting disaat kita membuat *inbetween* (rangkaiannya gambar). Dengan adanya animasi, akan menambah alternatif inovasi teknik membuat sebuah video baik itu komersial maupun nonkomersial.

Proses animasi mempunyai 12 prinsip animasi, yaitu *squash and stretch* (menekan dan melentur), *anticipation* (antisipasi), *staging* (penataan gerak), *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action* (gerakan mengikuti), *slow in and slow out*, *archs* (konstruksi lengkung), *secondary action* (gerakan pendukung), *timing*, *exaggeration* (melebihkan), *solid drawing*, dan *appeal* (daya tarik).

Penggunaan teknik animasi dalam karya pewayangan menghasilkan kreasi bentuk yang lebih menarik dan unik. Tema percintaan di dalam cerita Ramayana juga memperkuat alur cerita yang sarat dengan makna dan pesan bagi generasi muda.

Konsep Penciptaan

Wayang kulit bisa dikategorikan sebagai salah satu bentuk multimedia dan animasi yang telah dibuat oleh nenek moyang kita sejak berabad-abad lampau. Layaknya film animasi, wayang kulit melibatkan berbagai seni lainnya antara lain seni peran, seni suara, seni musik, seni sastra, seni pahat, dan seni lukis. Selain itu, juga melibatkan media visual dan suara. Secara teknis, tanpa meninggalkan esensinya, sebenarnya kesenian

wayang kulit bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kemajuan teknologi terkini terutama yang berkaitan dengan animasi dan multimedia.

Dilihat dari sudut pandang terminologi, ada beberapa pendapat mengenai asal kata wayang. Pendapat pertama mengatakan wayang berasal dari kata *wayangan* atau *bayangan*, artinya sumber ilham, yang maksudnya adalah ide dalam menggambar wujud tokoh. Pendapat kedua mengatakan kata *wayang* berasal dari *wad* dan *hyang*, artinya *leluhur*.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, wayang berarti sesuatu yang dimainkan ki dalang berupa gambar pahatan dari kulit binatang, melambangkan watak-watak manusia. Dalam *Kamus Bahasa Sunda* disebutkan bahwa wayang adalah boneka berbentuk manusia yang dibuat dari kulit atau kayu, dan lebih ditegaskan lagi pengertian wayang sama dengan sandiwara boneka. Dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat, atau bahan dwimatra lain, dan dari kayu pipih atau bulat corak tiga dimensi.

Pertunjukan wayang kulit selain kulit purwa dalam kehidupan masyarakat Jawa sebenarnya sangat banyak, setidaknya-tidaknya ada: menak, gedhog, madya, suluh, golek, klitik, dan beber, tetapi wayang-wayang tersebut sekarang sudah tidak eksis lagi bahkan bisa dikatakan punah. Soetarno (2006:50-61) menerangkan bahwa punahnya wayang-wayang tersebut karena cerita repertoarnya kurang menarik, susah dikembangkan hingga tidak lagi sesuai dengan kehidupan masyarakat sekarang. Hal ini lain dengan cerita wayang kulit purwa Ramayana dan Mahabarta, repertoarnya sangat kompleks, mudah untuk dikembangkan sesuai dengan kehidupan masyarakat sekarang, dan

nilai yang terkandung cocok dengan falsafat masyarakat Jawa hingga menjadikan wayang kulit purwa eksis sampai dengan sekarang ini.

Ramayana dan Mahabarata sebagai cerita yang disajikan dalam pakeliran, kebanyakan orang tidak ragu mengatakan dari India, tetapi untuk wayangnya sendiri, masih terjadi silang pendapat, ada yang menyatakan dari India, ada yang menyatakan dari Cina, ada pula yang menyatakan dari Indonesia, dalam hal ini Jawa. Tokoh yang menyatakan dari India adalah Kroom, selanjutnya bisa dilihat dalam bukunya berjudul *Gescheidenis van Nederlands Indie*, yang menyatakan dari Cina adalah Gosling dalam bukunya *De Wayang Op Java Op Bali* (Soetarno, 1995:5), sedangkan yang menyatakan dari Indonesia dalam hal ini Jawa adalah Hazeu dan Kruyt (Soetarno, 1995:5). Bahkan lebih jelas lagi dikatakan oleh Effendi (1978:46), bahwa wayang itu dari Jawa ciptaan para Wali (pernyataan tersebut hanya untuk memberikan *targhib* atau semangat agar orang Islam Jawa mau melestarikan budaya wayang).

Cerita Ramayana telah dikenal luas dalam masyarakat Indonesia sejak berabad-abad yang lalu. Cerita ini telah disebarluaskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita Ramayana juga memegang peranan penting bagi masyarakat Bali. Cerita yang akrab dengan masyarakat dalam bentuk kakawin ini seringkali dipentaskan dalam bentuk seni pertunjukan, dramatari, pementasan wayang, dan dalam bentuk wayang wong atau patung. Cerita Ramayana seringkali juga dipahatkan dalam berbagai media seperti taring atau gading gajah.

Kata *sendratari* berasal dari seni drama dan tari. "Drama tari adalah sajian tari yang mengungkapkan cerita atau peristiwa baik

cerita secara utuh maupun sebagian yang di dalamnya terdapat struktur dramatik".

Drama tari tergolong dalam drama tradisional. Drama tari terdiri atas dua bentuk, yaitu drama tari berdialog dan tanpa dialog. Drama tari berdialog adalah drama tari yang dalam penyajiannya menggunakan dialog, baik oleh dalang (juru cerita) maupun oleh penari itu sendiri. Jenis bahasa yang dipakai bisa berupa prosa atau puisi. Drama tari tanpa dialog merupakan jenis drama tari yang dialognya terungkap melalui gerak-gerak tari. Drama tari ini biasa disebut sendratari.

Pada tahun 1961, Departemen Perhubungan Darat, Pos, Telekomunikasi, dan Pariwisata (PDPT) memrakasai pertunjukan kolosal Sendratari Ramayana Prambanan. Letjen Djatikusumo yang saat itu sebagai Menteri PDPT dan salah satu putra Sunan Paku Buwono X adalah pemrakasa Sendratari Ramayana. Sendratari diterima sangat baik oleh masyarakat. Dalam waktu yang relatif singkat, sendratari telah menyebar ke Jawa Timur dan Bali. Biasanya cerita diambil berasal dari Epos Ramayana dan Mahabharata karena masih terpengaruh oleh wayang orang dan wayang kulit. Tidak ketinggalan cerita rakyat juga mewarnai cerita yang terungkap dalam sendratari.

Terkadang di dalam sendratari diringi oleh narasi singkat untuk memperjelas cerita yang disampaikan. Seiring berkembangnya waktu kadang kala sendratari hampir menyerupai drama tari berdialog. Fungsinya untuk pelengkap dan menonjolkan adegan tertentu.

Melalui cerita yang dibawakan dalam sendratari, banyak terdapat pesan nilai dalam masyarakat sehingga sendratari merupakan salah satu wadah seni yang baik sebagai pilihan berkeaktivitas.

Sendratari Ramayana menceritakan perjalanan hidup Rama, sedangkan sendratari yang ditampilkan hanya merupakan sebagian kecil dari perjalanan hidup Rama. Cerita ini berasal dari aliran/agama Hindu yang datang dari India, maka di India pun cerita ini sangat terkenal. Candi Prambanan dipilih sebagai tempat pelaksanaan sendratari karena candi tersebut merupakan candi peninggalan agama Hindu dan Cerita Ramayana juga merupakan cerita beraliran Hindu. Candi Prambanan berfungsi untuk memberi penghormatan bagi Dewa Siwa, Dewa Wisnu, dan Dewa Rahmat. Candi ini juga berfungsi untuk melestarikan budaya dan mengenalkan sejarah bagi para turis.

Bahasa yang digunakan dalam Sendratari Ramayana adalah bahasa Jawa. Selama ini tidak pernah disajikan dalam versi bahasa lain, namun diterangkan dalam bentuk narasi (teks penerjemah bahasa Inggris dan bahasa Indonesia). Usaha yang dilakukan oleh pelaksana untuk mempertahankan sendratari adalah dengan membentuk Sendratari Ramayana dalam bentuk cerita dan menerbitkan buku, dan membuat wayang kulit. Cerita ini bertema kisah pertarungan Rama dan Rahwana untuk menikahi seorang putri cantik bernama Dewi Shinta. Cerita ini beramanat bahwa untuk mendapatkan apa yang menjadi milik kita, kita harus berusaha keras, saling percaya, dan meminta pertolongan Tuhan. Selain itu, keserakahan dan kejahatan pasti akan kalah.

Tokoh dalam Cerita Ramayana episode penculikan Shinta antara lain: Rama, Dewi Sinta, Laksmna, Rahwana, Marica (Kijang Kencana), dan Jatayu.



Gambar 1: Tokoh wayang Rama
(Sumber : <http://goblokku.files.wordpress.com/2011/09/rama-yogya.jpg>)



Gambar 2: Tokoh wayang Shinta
(Sumber : http://wayangprabu.files.wordpress.com/2008/03/sinta_solo.jpg)



Gambar 3: Tokoh wayang Laksmana
(Sumber : http://wayangprabu.files.wordpress.com/2008/03/laksmana_jogja.jpg)



Gambar 4: Tokoh wayang Rahwana
(Sumber : http://wayangprabu.files.wordpress.com/2008/03/rahwana_jogja.jpg)



Gambar 5: Tokoh wayang Kijang Kencana
(Sumber : http://wayangprabu.files.wordpress.com/2008/03/kijang_jogja.jpg)



Gambar 6: Tokoh wayang Jatayu.
Sumber : http://wayangprabu.files.wordpress.com/2008/03/jatayu_jogja.jpg

Dalam Cerita Ramayana banyak terdapat tokoh beserta sifatnya. Di dalam ceritanya terdapat nilai-nilai dari kehidupan seorang manusia, antara lain: (1) Nilai kesetiaan. Nilai kesetiaan Dewi Shinta sangat jelas. Dia rela menderita dengan ikut Rama hidup di hutan. Juga ketika dalam cengkeraman Raja Dasamuka yang ingin memperistrinya, ia tak bergeming sedikit pun walaupun diiming-imingi berbagai hal. Selain kesetiaan, hal ini juga menunjukkan kesucian hatinya. Nilai kesetiaan juga diperlihatkan oleh Patih Prahasta yang rela mati (dalam perang melawan Rama). Ia rela mati bukan membela Dasamuka yang angkara murka, tetapi karena kesetiaan pada negaranya dan ketidakrelaannya melihat prajurit Alengka banyak yang mati atau menderita karena perang melawan pasukan Rama; (2) Nilai kepatuhan. Kepatuhan memiliki nilai tinggi (dihargai dan dihormati) bagi orang yang menjalankannya karena menjadi tolok ukur tentang kehormatan, harga diri, dan kepahlawanan seseorang. Dewi Shinta patuh ketika menerima nasihat ayahnya untuk mengadakan sayembara memilih suami; (3) Nilai kepemilikan. Memiliki sesuatu itu (misal rumah, gelar, istri/suami) ada aturan atau undang-undangnya. Hal ini berarti yang memiliki sesuatu keberadaannya dilindungi undang-undang. Rama yang telah memiliki

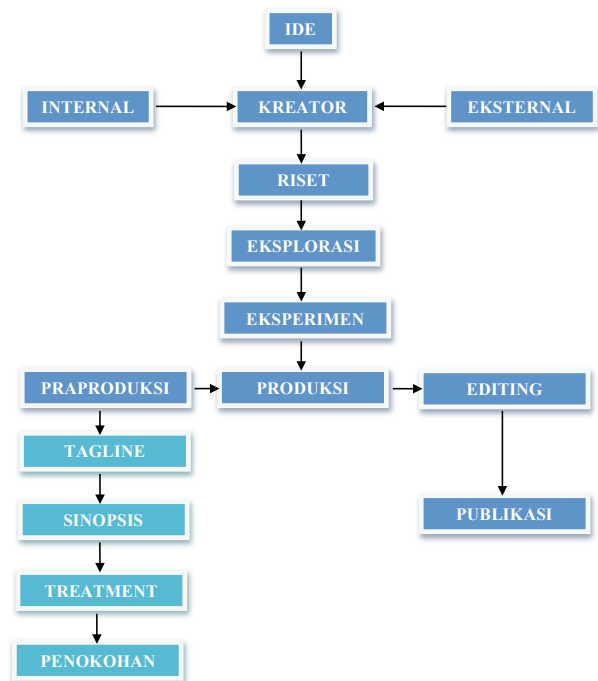
Shinta tidak dapat diganggu gugat. Shinta yang telah “dimiliki” Rama (sebagai suami) pun berusaha menjaga nilai kepemilikan tersebut. Prahasta yang merasa memiliki negara Alengka merelakan kematiannya karena membela negaranya. Ia mati demi harga dirinya dan negara, bukan membela Dasamuka yang angkara murka; (4) Nilai kearifan dan kebijaksanaan. Arif berarti tahu membedakan dan memilih antara yang baik dan yang buruk. Bijaksana adalah sifat dan sikap yang dapat menempatkan suatu masalah dalam proporsi yang benar menurut aturan yang berlaku. Karena itu, rasa moral yang tinggi seharusnya melandasi semua pikiran dan tingkah laku pemimpin. Dasamuka adalah raja yang tidak arif dan bijaksana sehingga membawa kehancuran bagi rakyat dan negaranya. Wibisana adalah tokoh yang arif dan bijaksana serta luas pengetahuannya. Wibisana selalu menghargai pendapat orang lain baik penguasa maupun rakyat kecil, selalu dapat menimbang apa yang seharusnya dilakukan dan apa yang seharusnya tidak dilakukan; dan (5) Nilai ksatria. Sifat satria adalah sifat yang selalu membela kebenaran, tidak takut menghadapi kesulitan, dan bersedia mengakui kekurangan atau kesalahannya. Jiwa ksatria ditunjukkan oleh Jatayu yang berani bertarung dengan Rahwana demi menyelamatkan Shinta.

Cerita Ramayana memiliki latar waktu pada zaman dahulu dan berlatar tempat di Negara Mantili, Kerajaan Alengka, Hutan Dandaka, Gua Kiskendo, dan Taman Argasoka. Cerita ini memiliki alur maju. Sinopsis cerita adalah sebagai berikut: Rama Wijaya, Shinta, dan Laksmana sedang bertualang ke Hutan Dandaka. Rawana melihat Dewi Shinta dan ingin memperistrinya. Rahwana menyuruh Marica untuk mengubah dirinya menjadi kijang kaca. Shinta yang terpesona melihat

kijang kaca menyuruh Rama menangkap kijang kaca itu. Lalu Rama pergi mengejar kijang itu. Setelah menunggu lama, Shinta merasa khawatir dan menyuruh Laksmana untuk menyusul Rama. Sebelum meninggalkan Shinta, Laksmana membuat lingkaran pelindung di sekitar Shinta. Saat Rahwana menyadari bahwa Shinta sendirian, ia lalu menyamar menjadi pengemis tua lalu menculik Shinta dan membawanya ke Kerajaan Alengka. Dalam perjalanan ke Alengka Rahwana bertemu Jatayu dan mereka bertarung, dan Jatayu kalah. Saat Rama dan Laksmana menyadari bahwa Shinta telah hilang, Rama mengira Jatayu telah membunuhnya, namun ditahan Laksmana. Jatayu menjelaskan semuanya lalu ia mati.

Proses Kreatif

Penciptaan video animasi dengan tema Ramayana Episode Penculikan Shinta ‘Langen Katresnan’ ini melalui beberapa tahap:



Bagan Tahapan Penciptaan Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta

1. Konsep Teknik

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, video ini menggunakan teknik animasi dua dimensi. Hal ini merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan antara budaya tradisional dan teknologi. Untuk format animasi, video ini akan menggunakan format dua dimensi, yang dikaitkan bahwa bentuk wayang yang *flat* atau tidak mempunyai volume.

2. Konsep Estetik

Animasi yang dikolaborasikan pertunjukan ini mengutamakan unsur keindahan dalam hal daya tarik warna, rasa, dinamika, gerak, dan musik yang mengantarkan suasana yang diharapkan. Banyak orang, terutama bangsa Barat, menganggap pertunjukan wayang kulit sebagai *shadow play* atau *schaduwenspel*, sebuah permainan dengan bayang-bayang. Pergelaran wayang tidak bisa disamakan dengan *show* boneka panggung Michael Meschke asal Swedia di Teater Kecil TIM awal Maret 2005, yang diadaptasi dari teknik wayang Jepang, Bunraku. Wayang mengandung arti jauh lebih dalam. Ia mengungkapkan gambaran hidup semesta atau *wewayanganing ngaurip*, yang tidak ada hubungannya dengan bayang-bayang berupa *silhouette* hitam pada kelir yang ditimbulkan oleh sesuatu benda yang diterangi *blencong*.

Estetika adalah cabang filsafat yang mempersoalkan seni (*art*) dan keindahan (*beauty*). Istilah estetika berasal dari kata Yunani *aesthesis*, yang berarti pencerapan indrawi, pemahaman

intelektual, atau bisa juga berarti pengamatan spiritual. Istilah *art* (seni) berarti seni, keterampilan, ilmu, atau kecakapan. Keindahan atau estetika merupakan bagian dari sebuah filsafat, sebuah ilmu yang berintikan logika, estetika, metafisika, dan epistemologi. Batasan keindahan dirumuskan identik dengan kebenaran. Maka batas keindahan pada sesuatu yang indah, bukan pada "keindahan sendiri".

3. Konsep penyajian

Dalam kolaborasi animasi pertunjukan 'Langen Katresnan' ini akan disajikan melalui penayangan animasi dengan narasi yang diunduh dari cerita Rama dan Shinta. Dalam cerita ini disisipkan humor untuk menambah menariknya cerita tanpa mengurangi alur cerita Ramayana sebenarnya. Dalam penayangannya akan ada pertunjukan tari serta teater Rama dan Shinta. Walaupun begitu, dalam penyajiannya animasi tetap lebih dominan daripada pertunjukan tari atau teater.

Metode Penciptaan

Metode mengandung makna cara, namun apabila digali lebih jauh metode adalah suatu perbincangan tentang langkah-langkah bagaimana suatu karya ditransformasikan dan diungkapkan media yang dipilih seorang seniman atau kreator.

Penciptaan membutuhkan suatu metode yang baik, efektif, dan mengarah langsung pada capaian akhir yang diharapkan. Peran penting ini menghindari agar jangan sampai terjadi suatu kondisi di mana sebuah karya tidak sesuai dengan yang diinginkan. Metode sangat dibutuhkan dari eksplorasi sampai ke penyajian hasil. Adapun tahapannya adalah:

1. Riset dan Pengumpulan Data

Ide untuk menciptakan karya integrasi animasi pertunjukan ini tentunya berawal dari sebuah riset dan pengumpulan data agar ide dapat dikembangkan menjadi sebuah awal penciptaan. Adapun data diperoleh dari data pustaka, analisis data, dan wawancara dengan para narasumber yang terkait.

2. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan ide dan tema. Berawal dari suatu kepadatan fenomena kemudian melakukan proses *brainstorming* dan menyeleksi sesuatu yang dianggap menarik untuk dijadikan ide dan tema. Kemudian dari ide/tema ini dilanjutkan dengan melakukan riset yang diawali dari kepustakaan, internet, jejaring sosial, jurnal, dan buletin-buletin yang menyediakan informasi terkait ide dan tema yang dimaksud. Kemudian menghubungi pihak-pihak yang berkaitan dengan tema yang digarap dan melakukan proses wawancara untuk meminta penjelasan secara rinci mengenai hal tersebut. Kemudian pengumpulan *footage*, *stockshot*, dan dokumen lain yang diperoleh dari sumber lain. Dalam proses prapenciptaan ini, penulis mengeksplorasi mengenai pewayangan, teknik animasi, dan penyajian pertunjukan.

3. Eksperimentasi

Dari hasil kreasi yang masih berbentuk ide dasar dan ditunjang oleh data yang diperoleh, kemudian dilakukan percobaan-percobaan teknis dan objek, dikomparasikan dengan faktor eksternal berupa karya-karya yang berhubungan dengan ide, dokumentasi foto, artikel atau tulisan

yang relevan. Dikembangkan menjadi penetapan penciptaan karya, penyusunan bahan, dan pembuatan kerangka pemikiran. Eksperimentasi ini menghasilkan ide untuk menciptakan karya animasi pewayangan dengan inovasi baru.

4. Perwujudan

Dalam produksi animasi terdapat beberapa tahap pembuatan karakter, *background* sampai dengan *editing*. Dalam editing dibutuhkan *compositing* sound yang mendukung dan efek yang membuat animasi lebih menarik.

Tahap-Tahap Penciptaan

1. *Preproduction Planning*

Preproduction Planning merupakan titik yang bertolak pada suatu proses perwujudan karya, kemudian dikembangkan ke bentuk wujud sinopsis.

a. *Treatment*

Proses perancangan *treatment* sangat membantu untuk pengembangan skenario. *Treatment* dapat dijadikan acuan atau sketsa dalam mengontruksikan alur cerita. *Treatment* tersebut memungkinkan terjadinya pengembangan urutan peristiwa atau dramatik yang akan diramu hingga didapatkan plot yang proporsional.

Treatment 'Langen Katresnan' dalam perancangan berangkat dari sejumlah data dokumen yang terhimpun selama proses penelitian, yang kemudian diramu dengan peristiwa atau adegan yang dirancang sebagai penghubung antara data tersebut.

Berikut *treatment* dari video animasi 'Langen Katresnan'

Sekuen		Objek	Durasi
1	<i>Opening</i>	Logo, nama, dan gunung Animasi tokoh-tokoh	3 Menit
2	Inti	Dimulai dari lokasi di hutan diiringi masuknya Rama dan Shinta menarikan ' <i>Love dance</i> '. Trik Rahwana ingin menculik Shinta, yaitu dengan adanya Kijang Kencana yang kemudian berhasil membawa Shinta pergi dengan mengecoh Rama dan Laksmana. Jatayu yang melihat Rahwana membawa Shinta mencoba menyelamatkan Shinta, namun akhirnya Jatayu terbunuh dan di akhir nyawanya sempat bertemu dengan Rama dan Laksmana.	19 Menit
3	<i>Closing</i>	Animasi tim kerja dan ucapan terima kasih	3 Menit

a. Sinopsis

Sinopsis adalah alur cerita, yaitu penjelasan bagaimana alur cerita suatu animasi. Suatu animasi dijelaskan dalam bentuk tulisan yang jelas sehingga pemain dan penonton memahami jalannya cerita serta produsen memahami isi dari cerita tersebut. Dapat juga dijelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan cerita dari alur cerita yang panjang yang dapat dijelaskan dengan jelas dari alur cerita tersebut. Adanya sinopsis adalah untuk meningkatkan kemampuan seorang penulis agar lebih baik dan lebih terarah dalam alur ceritanya.

Suatu sinopsis yang berkualitas adalah suatu rangkaian ringkasan yang singkat, namun mampu menjelaskan cerita secara keseluruhan sehingga meski hanya singkat orang akan lebih mudah memahami alur cerita yang sesungguhnya.

Berikut sinopsis dari video animasi "Langen Katresnan":

BABAK 1: Rama, Shinta dan Laksmana di hutan

1. *Opening*: Logo dan nama pengantar
2. Animasi gunung bergerak aktif
3. *Title* "Langen Katresnan"
4. *Slide* dan animasi 3 *fantasy background*
5. *Background* hutan
6. Tarian romantik Rama dan Shinta (*Performance*)
7. Muncul Kijang Kencana yang merupakan jelmaan dari prajuritnya Rahwana yang mencoba menarik perhatian Rama dan Shinta (Animasi)
8. Kijang Kencana terus mencoba menarik perhatian dengan bergaya dan menari
 - Menari bermain gelembung air
 - Menari di udara
 - Kijang bergelantungan di pohon rotan.
9. Rama dan Shinta mulai tertarik pada kijang yang sangat lucu (*Performance*)

10. Rama dan Shinta yang sudah tertarik pada kijang dan mencoba mendekati (*Performance* keluar *stage* dan masuk ke Animasi)
11. Kijang masih mencoba menggoda Rama dan Shinta.
12. Rama dan Shinta mencoba menangkap Kijang Kencana itu sehingga terjadi percobaan penangkapan kijang (Animasi)
13. Laksmana masuk *screen* dengan menggunakan rotan yang bergelantungan yang kemudian berhasil menangkap Kijang
14. Kijang kencana mengeluarkan jurus seribu bayangan, jumlah kijang menjadi sangat banyak untuk mengecoh fokus Rama, Shinta, dan Laksmana
15. Kijang yang dalam tangkapan Laksmana pun kemudian menghilang
16. Kijang kencana lari dan Rama mengejarnya melewati Taman Sari, Malioboro, Angkringan, dan Vredenburg
17. Kijang dan Rama kembali ke hutan dan di tempat semula Rama sudah kehilangan jejak Kijang (Animasi)
18. Shinta sedih karena kijang kencana tersebut lari (Animasi)
19. Sinta menangis meronta-ronta sampai air matanya membanjiri sekitarnya. (Animasi)
20. Rama berniat untuk memburu kijang itu. (Animasi)
21. Sebelum memulai perburuannya, Rama berpesan kepada Laksmana untuk selalu menjaga Shinta. (Animasi)
22. Rama meninggalkan Shinta dan Laksmana untuk menangkap kijang kencana dengan menggunakan kendaraan awan. (Animasi)

BABAK 2 : Penculikan Shinta (Animasi)

23. *Zoom out* : Dewi bulan sedang memangku kucing
24. *Zoom out* : dibawah sinar bulan nampak Shinta dan Laksmana menunggu Rama di bukit penantian
25. Taktik Rahwana yang kedua meniru suara Rama untuk mengecoh Laksmana
26. Rahwana mencoba meniru suara minta tolong Rama
27. Mendengar suaminya berteriak minta tolong, Shinta dan Laksmana sangat panik
28. Shinta kebingungan kemudian menangis kembali.
29. Laksmana menenangkan Shinta yang bersedih
30. Laksmana berniat untuk memberikan bantuan kepada Rama.
31. Laksmana memutuskan untuk mencari Rama
32. Sebelum meninggalkan Dewi Shinta seorang diri, Laksmana “membentengi” Shinta untuk menghindari dari hal-hal yang tidak diinginkan.
33. Laksmana pergi dengan menggunakan sepatu roda kayu
34. Shinta dengan kesedihannya dan kegundahannya duduk sendirian di bukit penantian dengan kesepian.
35. Melihat Laksmana meninggalkan Shinta, Rahwana mencoba mendekat, tetapi selalu gagal karena terhalang oleh “benteng” yang dibuat Laksmana.
36. Akhirnya setelah dekat dengan Shinta, Rahwana terpental dan tidak bisa mendekat dikarenakan ‘pagar ghoib’ yang dibuat oleh Laksmana
37. Rahwana kemudian menggunakan ajian menjebol tanah yang diduduki Shinta.

38. Ternyata Laksmana menemukan Rama dalam keadaan sehat.
39. Laksmana akhirnya telah menemukan Rama dan menceritakan kejadian sebenarnya.
40. Rama paham betul, kalau semua itu hanyalah rekayasa.
41. Mereka pun memutuskan untuk menemui Shinta karena Rama khawatir akan keselamatan Shinta
42. Ketakutannya pun terbukti dengan tidak adanya Shinta di tempat semula.
43. Rama dan Laksmana akhirnya mencari Shinta.
55. Rama berlari sambil akan memanah Jatayu
56. Laksmana menghalangi niat Rama untuk membunuh Jatayu
57. Rama dan Laksmana menolong Jatayu
58. Kemudian Burung Jatayu pun menceritakan kepada Rama, bahwa yang menculik Dewi Shinta adalah Prabu Rahwana dari Kerajaan Alengka.
59. Setelah menceritakan semua kejadian, nyawa burung Jatayu melayang menuju nirwana.
60. *Closing* : animasi karakter tim produksi dan pendukung
61. Ucapan terima kasih.

BABAK 3 : Pertarungan Jatayu dan Rahwana

44. Terlihat Jatayu sang burung duduk bertengger di atas batu dibukit
45. burung Jatayu mengetahui Rahwana membawa Dewi Shinta
46. Melihat kejadian ini burung Jatayu terbang mendekati Rahwana yang membawa Shinta.
47. Jatayu menghadang dan mengingatkan Rahwana untuk melepaskan Shinta.
48. Jatayu menyerang dengan menggunakan jurus tembakan buah-buahan dan diarahkan ke Rahwana.
49. Terjadilah peperangan antara Rahwana dengan burung Jatayu
50. Sampai akhirnya Rahwana mengeluarkan pedangnya
51. Jatayu tertusuk pedang Rahwana
52. Rahwana kemudian pergi meninggalkan Jatayu dengan membawa Shinta
53. Nampak Jatayu kesakitan seorang diri
54. Dalam keadaan sekarat datanglah Rama dan Laksmana yang sedang mengejar Rahwana.

4. Narasi Audio

Narasi audio ini digunakan untuk membuat batasan capaian untuk mengolah audio dari animasi 'Langen Katresnan'. Berikut tabel narasi audio animasi 'Langen Katresnan':

NO.	VISUAL	AUDIO
BABAK I		
1	<i>Opening</i> : nama dan logo	Instrumen etnik Jawa
2	Animasi gunung bergerak aktif	Gong
3	<i>Title</i> “Langen Katresnan”	Mempersembahkan ... Langen Katresnan !!!
4	Animasi tokoh-tokoh animasi	Rama Shinta Laksmana Jatayu Rahwana
5	<i>Background</i> hutan	Dimulai dari hutan belantara tempat Rama, Shinta, dan Laksmana berburu Suara angin
6	Tarian romantik Rama dan Shinta (<i>Performance</i>) (<i>sound</i> puisi)	(puisi) Kubawa denting bening dari lubuk paling hening Semilir mengalir entah ke mana apa kucari Di antara langit bumi bahana semesta Ada kata tersimpan begitu perkasa bertahta di antara waktu, Kupahat rahasia jiwa di mega-mega Kutemui angkara durja di bumi jelata Amarah serakah berpacu menyapa Dada membara meronta namun apa daya Tiada seorang pun menatapku, merabaku Genggamku dalam rasa Aku ingin bicara Lidah kelu membisu Tapi aku mengerti cinta dan kesetiaan Itulah aku, ANGIN (lagu Jawa duet)
7	Muncul kijang Kencana yang merupakan jelmaan dari prajurit Rahwana yang mencoba menarik perhatian Rama dan Shinta. (Animasi)	Sesosok kijang Kencana datang menggoda Rama dan Shinta
	Rama dan Shinta mulai tertarik pada kijang yang sangat lucu. (<i>Performance</i>)	Instrumen etnik Jawa
	Kijang masih mencoba menggoda Rama dan shinta.	Instrumen etnik Jawa
	Rama dan Shinta mencoba menangkap Kijang Kencana itu, sehingga terjadi percobaan penangkapan kijang (Animasi)	Instrumen etnik Jawa
	Laksmana masuk <i>screen</i> dengan menggunakan rotan yang bergelantungan yang kemudian berhasil menangkap Kijang	Instrumen etnik Jawa

Kijang kencana mengeluarkan jurus seribu bayangan, jumlah kijang menjadi sangat banyak mengecoh fokus Rama, Shinta, dan Laksmana	Instrumen etnik Jawa
Kijang yang dalam tangkapan Lesmana pun kemudian menghilang	Instrumen etnik Jawa
Kijang kencana lari dan Rama mengejanya melewati Taman sari, Malioboro, Angkringan, dan Vredeburg	Instrumen etnik Jawa
Kijang dan Rama kembali ke hutan dan di tempat semula. Rama sudah kehilangan jejak Kijang. (Animasi)	Instrumen etnik Jawa
Shinta sedih karena kijang kencana tersebut lari (Animasi)	Instrumen etnik Jawa
Sinta menangis meronta-ronta sampai air matanya membanjiri sekitarnya	Instrumen etnik Jawa Suara tangisan Suara air
Rama berniat untuk memburu kijang itu. Sebelum memulai perburuannya, Rama berpesan kepada Laksmana untuk selalu menjaga Shinta. (Animasi)	Instrumen etnik Jawa
Laksmana menanggapi permintaan Rama	Instrumen etnik Jawa
Rama meninggalkan Shinta dan Laksmana untuk menangkap kijang kencana dengan menggunakan daun besar yang menyerupai karpet terbang (Animasi)	Instrumen etnik Jawa

BABAK II

<i>Zoom out</i> : Dewi bulan sedang memangku kucing.	Instrumen etnik Jawa
<i>Zoom out</i> : di bawah sinar bulan nampak shinta dan Laksmana menunggu Rama di bukit penantian	Instrumen etnik Jawa
Tampak Rahwana di atas bukit. Taktik Rahwana yang kedua meniru suara Rama untuk mengecoh Lesmana	Instrumen etnik Jawa
Rahwana mencoba meniru suara Rama minta tolong	Instrumen etnik Jawa
Mendengar suaminya berteriak minta tolong, Shinta dan Laksmana sangat panik	Instrumen etnik Jawa
Shinta melihat status BBM Rama dan mencoba meneleponnya, namun di hutan tidak ada <i>signal provider</i> .	Instrumen etnik Jawa
Shinta semakin gelisah dengan suara minta tolong itu.	Instrumen etnik Jawa
Shinta kebingungan kemudian menangis kembali	Instrumen etnik Jawa

Laksmana berniat untuk memberikan Instrumen etnik Jawa bantuan kepada Rama.

Laksmana memutuskan untuk mencari Instrumen etnik Jawa Rama

Sebelum meninggalkan Dewi Shinta seorang Instrumen etnik Jawa diri, Laksmana “membentengi” Shinta untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Laksmana pergi dengan menggunakan Instrumen etnik Jawa sepatu roda kayu

Shinta dengan kesedihannya dan Lagu nyanyian wanita kegundahannya duduk sendirian di bukit penantian dengan kesepian.

Melihat Laksmana meninggalkan Shinta, Instrumen etnik Jawa Rahwana mencoba mendekat, tetapi selalu gagal karena terhalang oleh “benteng” yang dibuat Laksmana. Akhirnya setelah dekat dengan Shinta, Rahwana terpental dan tidak bisa mendekat dikarenakan ‘pagar ghoib’ yang dibikin oleh Laksmana

Rahwana kemudian menggunakan ajian Instrumen etnik Jawa menjebol tanah yang diduduki Shinta Petir

BABAK III

Ternyata Laksmana menemukan Rama Instrumen etnik Jawa dalam keadaan sehat. Suara petir

Laksmana akhirnya telah menemukan Rama Instrumen etnik Jawa dan menceritakan kejadian sebenarnya.

Rama paham betul, kalau semua itu hanyalah Instrumen etnik Jawa rekayasa.

Merekapun memutuskan untuk menemui Instrumen etnik Jawa Shinta, karena Rama khawatir akan keselamatan Shinta

Ketakutannya pun terbukti dengan tidak Instrumen etnik Jawa adanya Shinta di tempat semula.

Rama dan Laksmana akhirnya mencari Instrumen etnik Jawa Shinta

BABAK III

Terlihat Jatayu sang burung duduk Instrumen etnik Jawa “Angin” bertengger di atas batu di bukit

Jatayu mengetahui Rahwana membawa Lagu sendu wanita Jawa Dewi Shinta

Melihat kejadian ini burung Jatayu terbang Lagu sendu wanita Jawa mendekati Rahwana yang membawa Shinta.

Jatayu menghadang dan mengingatkan Lagu sendu wanita Jawa Rahwana untuk melepaskan Shinta.

Rahwana marah Instrumen etnik Jawa Suara geraman

Jatayu menyerang dengan menggunakan pistol yang berisi peluru buah-buahan dan diarahkan ke Rahwana.	Instrumen etnik Jawa
Terjadilah peperangan antara Rahwana dengan burung Jatayu	Instrumen etnik Jawa Suara pukulan
Sampai akhirnya Rahwana mengeluarkan pedangnya	Instrumen etnik Jawa Suara pedang yang keluar dari tempatnya
Jatayu tertusuk pedang Rahwana	Instrumen etnik Jawa Suara Jatayu tertusuk pedang
Jatayu jatuh	Instrumen etnik Jawa Lagu syahdu
Jatayu mendarat di darat dan kesakitan	Instrumen etnik Jawa Lagu syahdu
<i>Shoot</i> bulan sebagai jeda	Instrumen etnik Jawa Lagu syahdu
Rama dan Laksmana melihat Jatayu	Instrumen etnik Jawa
Rama dan Laksmana mendekati Jatayu yang sedang sekarat	Instrumen etnik Jawa
Rama sempat mengeluarkan panahnya untuk membunuh Jatayu	Instrumen etnik Jawa
Laksmana menghalangi niat Rama	Instrumen etnik Jawa
Rama dan Laksmana mendekat pada Jatayu	Instrumen etnik Jawa
Burung Jatayu menceritakan kepada Rama, bahwa yang menculik Dewi Shinta adalah Prabu Rahwana dari kerajaan Alengka.	Instrumen etnik Jawa 'Shinta diculik oleh Raja Alengka'
Setelah menceritakan semua kejadian, nyawa burung Jatayu melayang menuju nirwana.	Instrumen etnik Jawa Lagu syahdu
Closing : animasi karakter tim produksi dan pendukung	Ika Yulianti sebagai Animator Bambang Purwo Sunu sebagai Animator Ifan Rohimanto sebagai Compositor Musik oleh : Listiya Arya Dani Setyawan Vocal oleh : Anther Francisca lana Penari : Tere Hendy Tata Lampu and <i>Stage</i> oleh :Diyana <i>Costume and stage</i> oleh : Gajah MC oleh : Bodran Fajar Bintang Tamu : Yohanes Krismantono

Ucapan terima kasih.

5. Desain karakter

Karakter dalam penciptaan karya video animasi 'Langen Katresnan' ini mengadopsi dari wayang kulit dan wayang orang. Dari desain karakter wayang yang sudah ada direesain membentuk menjadi karakter wayang baru yang lebih inovatif dan menarik tanpa meninggalkan watak karakter aslinya. Desain karakter dalam animasi ini menggunakan warna-warna yang sesuai dengan watak maupun karakter asli dari tokoh.

Berikut hasil karakter *imaging digital*:



Gambar 8: Sketsa dan hasil *imaging digital* karakter Rama



Gambar 7. Hasil *imaging digital* karakter Shinta



Gambar 9: Hasil *imaging digital* karakter Laksmana

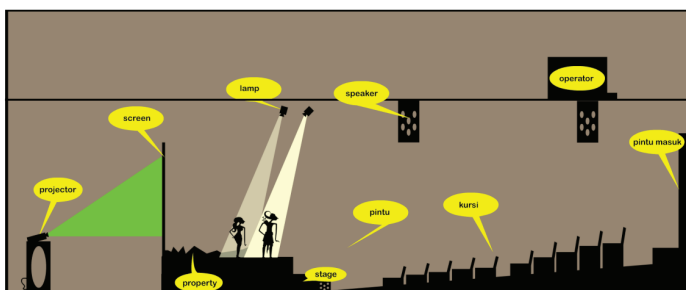


Gambar 10: Hasil *imaging digital* karakter Rahwana



Gambar 11: Hasil *imaging digital* karakter Jatayu

6. Desain display *screening*



Gambar 12: *Layout display* auditorium

Production

Production merupakan proses perwujudan dari bentuk rancangan tertulis ke dalam bentuk audiovisual. Proses pengumpulan data-data arsip yang terkait dengan tema pewayangan Ramayana dilakukan sebagaimana telah dirancang dan disepakati dari satuan produksi.

Postproduction

Tahapan akhir dari proses produksi adalah suatu kegiatan penyempurnaan dari serangkaian kegiatan sebelumnya. Di sini dilakukan penambahan dan pengurangan unsur animasi, pengolahan efek khusus dan segala sesuatu yang dianggap menjadi poin penting untuk menunjang hasil akhir dari karya video.

a) Untuk *editing* dilakukan dalam bentuk:

1) *Editing off line*

Tahap *Editing offline* berguna untuk penyusunan dan penyeleksian materi menjadi struktur dasar sesuai *storyboard*.

2) *Editing online*

Editing online merupakan proses terakhir *editing* dengan melakukan penggabungan dengan suara *dubbing*, animasi, dan *background*.

3) *Transcoding* dan *mastering*

Transcoding dan *mastering* adalah pemecahan hasil akhir dari konversi ke masing-masing format (VOB, FLV, MP4)

b) Evaluasi

Evaluasi sangat penting agar beberapa celah yang kemungkinan masih dapat dimaksimalkan dapat segera diketahui, celah itu bisa dari segi teknis maupun isi dari karya secara keseluruhan.

c) Revisi

Revisi dilakukan sejauh dianggap perlu untuk pencapaian hasil karya agar lebih maksimal.

i. *Screening* dan pertunjukan

Hasil akhir dari proses penciptaan adalah ketika karya sudah ada dapat dinikmati oleh umum. *Screening* animasi kolaborasi pertunjukan 'Langen Katresnan' memerlukan perencanaan tambahan dengan mempertimbangkan kebutuhan teknik, waktu, tempat, pengunjung, undangan, poster, katalog dan seremonial.

Simpulan

Proses eksplorasi terhadap cerita Ramayana dalam episode penculikan Shinta hingga terwujudnya karya animasi berjudul 'Langen Katresnan' ini banyak ditemukan potensi-potensi seni yang layak dipresentasikan. Potensi ini dapat dilihat dari berbagai aspek seperti bentuk karakter yang baru, pemilihan warna yang harus tepat, dan pengolahan cerita yang dikembangkan. Di samping itu, setelah mengamati dan mendalami dan menciptakan karya dengan mengadaptasi dari Cerita Ramayana, dapat dipelajari bagaimana mengembangkan suatu budaya pewayangan yang telah tumbuh di masyarakat. Penciptaan ini akhirnya bermuara pada sebuah harapan agar mampu menampilkan Cerita Ramayana dengan inovasi-inovasi yang bisa dihubungkan dengan teknologi dan mampu menimbulkan kepedulian masyarakat untuk melestarikan budaya pewayangan khususnya generasi muda.

Melalui proses penelitian dan pengumpulan data yang diperoleh dalam penciptaan karya ini, diharapkan mampu mengantarkan pesan-pesan budaya kepada

masyarakat umumnya dan kepada kaum muda khususnya.

Dalam proses penggarapan karya video animasi yang berjudul 'Langen Katresnan' ini tentunya tidak selamanya dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dalam sebuah perencanaan matang sehingga sangat dituntut kemampuan pencipta dalam mengatasi persoalan terutama hal yang tidak terduga.

Kepustakaan

- Arya, Ravi Prakash (ed.). 1998. *Ramayana of Valmiki: Sanskrit Text and English Translation*. (English translation according to M. N. Dutt, introduction by Dr. Ramashraya Sharma, 4-volume set) Parimal Publications: Delhi.
- Buku Nawasari Warta, Oktober 1994.
- Goldman, Robert P. 1999. *The Ramayana of Valmiki: An Epic of Ancient India*. Princeton University Press.
- Hartoko, Dick. 1991. *Manusia dan Seni*. Cetakan V. Yogyakarta: Kanisius.
- Nugroho, Sugeng. 2002. "Studi tentang Pertunjukan Wayang Kulit Enthus Susmono". Tesis S2 Studi Pengkajian Seni Minat Pewayangan Nusantara, Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.
- Pitoyo, Agus. 16 April (2009). *Perjalanan Animasi Indonesia*.
- Rahmat, Jalaludin. 1991. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sedyawati, Edy. 1996. "Transformasi Budaya Jawa" (Makalah disampaikan dalam Kongres Nasional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai-nilai Tradisional).
- Suara Merdeka*, Edisi 2 Mei 2004.
- Widjoyo, Wiyoso Broto. 1997. *Mengungkap dan Mengenal Budaya Jawa*. Ganesa: Jakarta.

Pustaka Laman

<http://www.artikata.com/arti-330868-integrasi.html>

Ika Yulianti, 'Langen Katresnan' Video Animasi dengan Tema Ramayana

<http://www.google.com>

<http://www.jelajahunik.us/2012/02/mengenal-jenis-jenis-wayang-di.html>

<http://www.wacananusantara.org>

<http://www.wikipedia.com>