



BOARD GAME RPG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA WAYANG MAHABHARATA VERSI JAWA UNTUK REMAJA

Afif Wahyu Farosa^{1*}, Irfansyah²

*Program Studi Magister Desain Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Design
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Kode Pos 40132
Jawa Barat, Indonesia
Email: afifwahyufarosa@gmail.com*

Abstrak

Wayang dalam segala bentuk pertunjukan kesenian tradisi di Indonesia sarat akan nilai yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Melalui cerita dan tokohnya yang memiliki penggambaran sifat baik maupun buruk, serta makna tersirat dari setiap masalah yang dipecahkan seperti pada cerita Mahabharata. Namun, generasi muda atau remaja saat ini kurang mengenalnya. Media pengenalan yang lebih interaktif seperti akan menarik bagi generasi muda terutama remaja. *Board game* merupakan salah satu jenis media yang sesuai, karena banyak interaksi sosial dan komunikasi yang terjadi ketika dimainkan. Kemasan baru seperti permainan sebagai media penyampaian cerita wayang ini bertujuan untuk menarik kembali minat remaja terhadap budaya yang dimiliki oleh negaranya serta dapat membantu kelestarian kesenian daerah yaitu cerita wayang. Menggunakan metode perancangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*, serta perancangan media promosi yang menggunakan metode yang terdiri dari tahapan eksplorasi, eksperimentasi, perwujudan dan evaluasi. Upaya untuk mengenalkan budaya tradisional nusantara yang masih belum banyak tersorot oleh umum melalui media baru selain permainan diharapkan terus bermunculan merespon kemajuan teknologi. Bentuk kemasan budaya tradisional selain wayang masih cukup banyak lingkungannya untuk bisa diaplikasikan kedalam berbagai produk dan memiliki keunggulan tersendiri namun produsen, lembaga resmi maupun instansi belum aktif untuk merespon itu.

Kata Kunci: *boardgame, wayang, Jawa, RPG, game.*

Abstract

Wayang in all forms of traditional art performances in Indonesia is full of values that are beneficial to everyday life. Through the story and its characters, which have a depiction of good and bad traits, as well as the implied meaning of each problem solved, as in the Mahabharata story. However, the younger generation or teenagers today are less familiar with it. More interactive introduction media like this will appeal to the younger generation, especially teenagers. Board games are one of the appropriate types of media, because a lot of social interaction and communication occurs when they are played. The new packaging, such as games as a medium for conveying wayang stories, aims to attract young people's interest in the culture of their country and can help preserve regional arts, namely wayang stories. Using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) design method with the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution, as well as designing promotional media using a method consisting of the stages of exploration, experimentation, embodiment and evaluation. Efforts to introduce traditional culture of the archipelago which are still not widely highlighted by the public through new media other than games are expected to continue to emerge in response to technological advances. The form of traditional cultural packaging other than wayang still has quite a lot of scope to be applied to various products and has its own advantages, but producers, official institutions and agencies have not been active in responding to it.

Keywords: *boardgame, wayang, Java, RPG, games.*

PENDAHULUAN

Wayang merupakan kesenian dan kebudayaan bangsa Indonesia yang berasal dari tradisi suku Jawa dengan kepercayaan Hindu. Cerita wayang digunakan sebagai tuntunan melalui karakter tokoh pewayangan maupun

dari cerita wayang itu sendiri, wayang kulit ataupun wayang orang. Karakter pada wayang merupakan penggambaran dari sifat baik atau buruk manusia. Bahkan produk sebuah kebudayaan lahir dalam bentuk nilai-nilai yang menjadi pedoman kehidupan yang





diiringi dengan terbentuknya artefak, dalam hal ini wayang (Zam, 2022).

Sebagai tontonan wayang akan menjadi menarik penonton ketika cerita yang disajikan adalah cerita yang mudah dimengerti dan berkaitan dengan tokoh-tokoh yang sudah dikenal umum contohnya seperti Pandawa Lima, Kurawa dan Punakawan. Pietrobruno (2009) berpendapat bahwa kesenian berkualitas tinggi dapat dipertunjukkan dengan wayang kulit, dimana perkembangan dunia wayang kulit bisa bertahan di era modern. Oleh karena itu, bentuk pengakuan dunia atas wayang yang diserahkan pemerintah Indonesia kepada UNESCO adalah untuk melindungi keberadaan budaya dunia dengan mengedepankan konvensi pengamanan warisan budaya secara aman (Prilosadoso, 2020). Wayang yang telah diakui UNESCO sejak tahun 2003 sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible of Humanity*, haruslah menjadi satu hal yang membanggakan bagi seluruh rakyat Indonesia karena kebudayaan nasional telah diperhatikan secara internasional.

Cerita wayang kerap dibawakan sesuai dengan keadaan atau tujuan diadakannya pertunjukan wayang. Mahabharata merupakan salah satu cerita yang kerap dibawakan karena banyak mengandung nilai baik sebagai gambaran kehidupan nyata. Pada kisah Mahabharata kita bisa menjumpai banyak adegan asmara, peperangan, perseteruan antar saudara, intrik dan lain-lain yang membuat cerita ini akan berkesan dalam hati penonton. Selain berisi cerita kepahlawanan (*wiracarita*), Mahabharata juga mengandung nilai-nilai Hindu, mitologi dan berbagai petunjuk lainnya (Kaelola, 2010: 2). Beberapa bagian dalam cerita yang disampaikan melalui gambaran penokohan peran berfungsi untuk menjadi pendidikan karakter yang penting bagi audiensnya. Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang baik, karena bertujuan sebagai pembelajaran untuk membentuk kepribadian yang baik dengan menanamkan nilai-nilai karakter tertentu pada diri seseorang (Heristian, 2022).

Cerita Ramayana dan Mahabharata dalam dunia sastra sangat terkenal tidak hanya di tanah Jawa saja melainkan sampai di tanah Asia. Demikian besar pengaruh Ramayana dan Mahabharata karena kedua epos tersebut isinya bersifat universal menyangkut masalah hidup dan kehidupan di dunia (Marwanto, 2000: 4).

Jurnal Penelitian Seni Budaya Volume 8 No. 1 Juni 2016 yang berjudul Perancangan Desain Permainan

Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber karya Sutedjo (2016) dan Basnendar Herry Prilosadoso mengatakan bahwa, salah satu gejala mencolok yang muncul dalam tiga dasawarsa ini di Indonesia adalah maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari teknologi barat. Semua dibanjiri produk impor, yang ditunjang dengan promosi yang gencar di media massa, baik media cetak dan elektronik. Beragam bentuk dan jenisnya merupakan produk budaya asing, khususnya dari Amerika dan Jepang yang muncul begitu deras di hadapan mata anak-anak kita.

Masa Orde Baru membuat eksperimentasi “pemadatan” pertunjukan wayang digeluti oleh para sivitas akademika Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) atau yang kini menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) ini telah memperluas eksplorasinya dengan menyajikan wayang semakin bersifat “multimedia” (Paeni, 2009: 52). Pertunjukan wayang tradisional melalui serangkaian penyesuaian media terus mengalami perubahan dan perkembangan. Sehingga penyesuaian media pada generasi muda melalui media yang interaktif agar lebih menarik harus terus dilakukan, agar cerita wayang tidak hilang. Minat remaja sesuai dengan era masa kini sangat tinggi terhadap *game*. Bermain *game* bersama sudah menjadi fenomena yang umum terjadi terhadap kalangan remaja di Indonesia, sehingga media yang dipilih sebagai adaptasi baru pengembangan pengenalan cerita wayang adalah *game*, dengan jenis papan atau *board game*. *Board game* memiliki banyak manfaat bagi anak karena melatih komunikasi dan rangsangan motorik ketika dimainkan bersama.

Hal tersebut menjadi latar belakang dari gagasan perancangan *board game* cerita Mahabharata yang bertujuan agar kisah wayang menjadi menarik bagi remaja melalui kemasan baru. Sehingga, remaja lebih ingin mengenal cerita wayang, serta secara tidak langsung turut melestarikan budaya ketika dimainkan bersama-sama. Tujuan lainnya adalah untuk memberi pendidikan karakter melalui penokohan cerita wayang selama dimainkan.

Pada cerita Mahabharata terdapat lima tokoh protagonis yang sangat familiar yaitu Pandawa, dengan anggota Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa (Narimo, 2017). Cerita Mahabharata terbagi menjadi 11 babak dengan latar set serta penokohan yang bermacam-macam, namun tidak terlepas dari pertikaian antara Pandawa dan Kurawa sebagai sekumpulan tokoh antagonis (Wiyono, 2009).





Menurut Rollins (2018) *board game* atau permainan papan merupakan sebuah jenis permainan yang dimainkan dengan seperangkat asesoris seperti pion atau dapat diartikan karakter sebagai representasi pemain di latar atau papan yang disediakan. Permainan papan memiliki serangkaian manfaat yang lebih dari jenis permainan lain seperti *video game*. Bentuk fisik dari permainan papan merangsang serangkaian gerak motorik yang dapat membantu melatih kecerdasan otak dalam berpikir.

Genre *role playing game (RPG)* merupakan salah satu jenis permainan yang melibatkan pemain untuk masuk kedalam cerita. RPG memiliki arti utama bermain peran (*role*), sehingga pemain harus memerankan dan mengenal tokoh yang sedang diperankan. Sapriya (2007: 98) mengungkapkan *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Sebagai media pengenalan cerita wayang, genre RPG sangat sesuai karena pemain secara tidak langsung akan memahami dan mengenal tokoh permainan serta cerita nya yang tidak lain adalah Pandawa dari kisah wayang Mahabharata.

METODE PENELITIAN

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan langkah awal untuk mengembangkan permainan, dengan mengumpulkan sumber ide konsep permainan dan komponennya yang akan dirancang. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi pustaka hingga dokumentasi dari karya yang akan dirancang. Kemudian dilakukan analisis data untuk merangkum jenis data yang dapat digunakan menjadi rekomendasi perancangan.

2. Tahap Perancangan

Penentuan konsep dari karya *board game* dilakukan pada tahap ini. Proses pemilihan gaya karakter, skema warna hingga tahap sketsa dilalui melalui tahapan yang berurutan. Proses perancangan permainan menggunakan tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* yang bersumber dari metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) oleh Luther karena memiliki langkah jelas dan runtut (Sutopo, 2009). Berikut beberapa elemen dan komponen dalam perancangan konsep *board game*:

1). Tema

bahwa tema permainan adalah petualangan kerajaan dengan jenis permainan strategi karena situasi peperangan menjadi situasi utama dalam cerita Mahabharata. Tema kerajaan dalam cerita Mahabharata dipilih karena seting tempat terjadinya peristiwa dalam Mahabharata merupakan beberapa kerajaan.

2). Mekanik

- Action Points*, setiap langkah mendapatkan poin.
- Card Driven*, langkah permainan diatur oleh kartu permainan.
- Dice Rolling*, permainan dengan menggunakan dadu.
- Point to Point Movement*, permainan dengan peta dan terdapat beberapa tempat untuk bersinggah.
- Resource Management*, pemain dapat mengatur sumber yang diperoleh dan menggunakannya.
- Role Playing/Story-telling*, bermain dengan memainkan peran mengikuti cerita yang sudah ditentukan.

3). Target Audiens

Sebagai target utama dari pengenalan cerita wayang berbentuk permainan maka kategori remaja yang dipilih dengan jangkauan umur 15-19 tahun.

4). Judul

Judul permainan adalah *Tale of Mahabharata*. Sub-Judul sebagai kalimat penjelas judul adalah Pembalasan Pandawa. Sehingga apabila digabungkan keseluruhan judul adalah *Tale of Mahabharata: Pembalasan Pandawa*.

5). Storyline

Storyline merupakan penggambaran 11 (sebelas) *lakon* atau babak cerita Mahabharata yang dilambangkan menjadi level permainan yang berjumlah 11 (sebelas) level dengan tempat yang berbeda.

6). Warna

Skema warna yang diterapkan pada setiap elemen desain permainan menyesuaikan dengan tema yang ditentukan sebelumnya seperti kuno, kerajaan dan tradisional sehingga skema warna yang diterapkan memiliki sifat warna kuno atau *vintage*.

7). Logo

Logo permainan merupakan identitas utama yang sekaligus memuat nama permainan yang diambil dari judul dan sub-judul dalam bentuk tipografi. Identitas visual menjadi bagian penting dalam rangkaian



produk permainan. Identitas visual harus dapat memunculkan konsep yang mewakili produk. Maka dari itu, diperlukannya identitas visual yang dapat memberikan kesan karakter yang kuat, serta dapat memunculkan kelebihan dan perbedaan dari produk (Justin, 2022). *Font* judul yang sudah dipilih adalah *adilbitium* sedangkan sub-judul menggunakan *font Friz Quadrata*. Pemilihan *font* dilakukan dengan tahapan pencocokan

Tahapan selanjutnya adalah menentukan bentuk dasar dari logo, mengacu dari beberapa *keyword* atau kata kunci dari konsep permainan maka bentuk dasar dibuat. Proses pembentukan bentuk mengacu pada bentuk asli dari barang yang sudah ada dan berkaitan dengan bentuk.

Elemen yang dipilih kemudian diwujudkan menjadi sketsa bentuk logo dari *board game*. Masing-masing elemen dari bentuk benda digabungkan menjadi satu kesatuan bentuk yang membingkai judul dari permainan. Berikut hasil sketsa dari bentuk dasar logo:



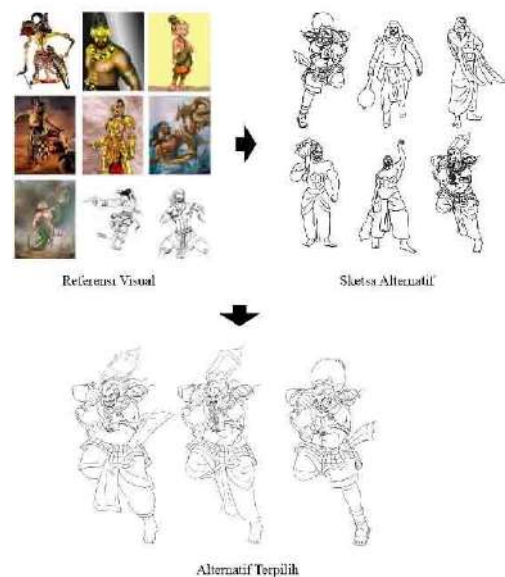
Gambar 1. Proses Sketsa Pembentukan Logo

8). Karakter

Karakter dalam gim adalah sebuah teks yang dikonstruksi sedemikian rupa sehingga ia dapat menjadi subjek yang mandiri, terlepas dari nilai-nilai yang melekat pada karakternya (Agung, 2021). Karakter dalam permainan akan menjadi sebuah penggambaran sifat beserta peran yang dimiliki dari posisinya pada cerita.

Karakter permainan terbagi menjadi 3 bagian yaitu karakter Protagonis, Antagonis dan Pendukung. Sketsa konsep dari karakter permainan menggunakan gaya semi realis. Proses sketsa menggunakan Teknik

gambar digital. Gaya gambar dalam penciptaan karakter maupun komponen pendukung lainnya seperti desain asesoris juga ditentukan setelah melakukan survei pada beberapa permainan yang sedang populer di kalangan remaja menurut kategori dari *Apple Appstore*. Peringkat dibuat berdasarkan hasil jumlah pengunduh permainan yang dilakukan oleh sistem. Hasil survei tersebut menunjukkan tipe permainan kegemaran remaja masa kini adalah permainan dengan karakter, tema dan visual yang hampir sama. Gaya semi realis merupakan jenis gaya ilustrasi karakter yang sedang digemari oleh remaja. Berikut Proses pemilihan referensi karakter hingga proses sketsanya:

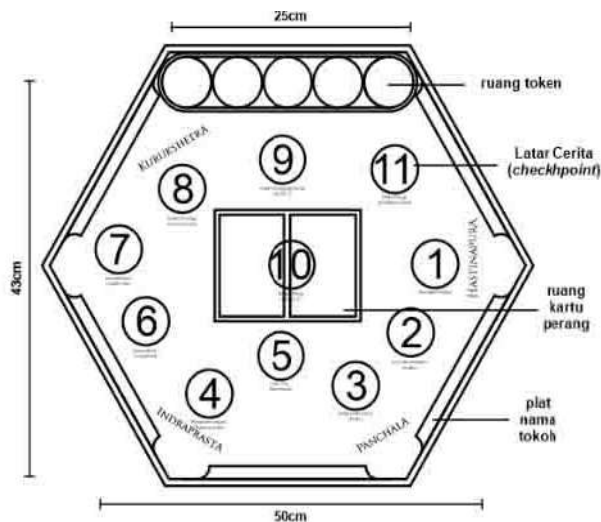


Gambar 2. Proses Sketsa Perancangan Karakter

9). Papan Permainan

Papan permainan mengambil referensi sketsa peta lokasi dari beberapa sumber yang menyebutkan keterkaitan cerita Mahabharata daerah dengan nama yang sama seperti Astinapura, Indraprasta dan sebagainya untuk menjadi acuan dalam pembuatan papan. Berikut sketsa dari konsep papan permainan:





Gambar 3. Sketsa Perancangan Papan Permainan

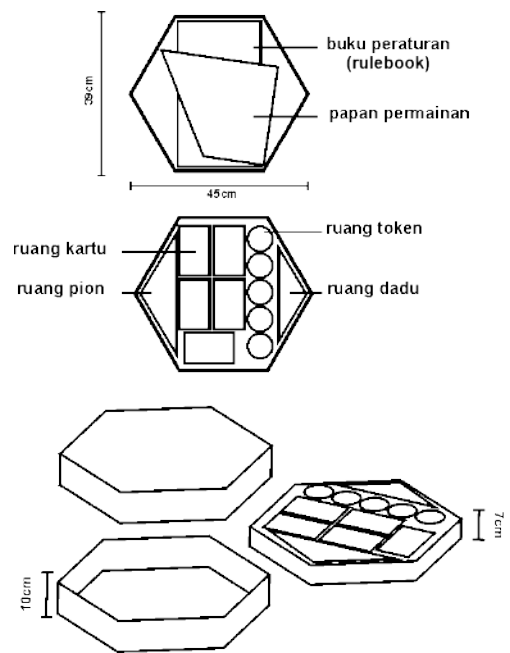
10). Komponen

Komponen permainan yang merupakan kebutuhan pemain selama memainkan permainan sesuai dengan mekanik yang digunakan diantaranya adalah seperti dadu, pion, token, kartu permainan dan buku peraturan. Proses perancangan konsep komponen sama seperti pada tahap sebelumnya, yaitu pemilihan referensi dari bentuk asli komponen, kemudian disatukan dengan elemen wayang hingga pada proses akhirnya menghasilkan sketsa untuk menjadi acuan digitalisasi atau visualisasi akhirnya.

Komponen terdiri dari beberapa alat pendukung untuk menunjang kemudahan dalam bermain seperti dadu yang digunakan untuk menghitung langkah, kartu sebagai penjelas takaran kekuatan senjata, token sebagai nyawa, pion sebagai penanda figur dan *rulebook* sebagai buku aturan. Jenis serta bahan yang digunakan dalam pembuatan komponen disesuaikan dengan tema permainan.

11). Kemasan

Permainan dengan seluruh komponen yang melengkapinya dikemas menjadi satu paket kesatuan kemasan. Bentuk kemasan menyesuaikan bentuk papan permainan dengan ruang penataan pada bagian tengah dengan basan *eva foam* atau busa hati. Kemasan sangat diperlukan karena produk sebaiknya di kemas dengan kemasan yang tepat, baik dari segi bentuk, material maupun fungsinya agar tetap utuh diterima oleh konsumen (Hanum, 2022).



Gambar 4. Sketsa Perancangan Kemasan

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses visualisasi dari konsep yang telah sebelumnya ditentukan. Beberapa detail ditambahkan selama proses visualisasi. Media untuk mewujudkan konsep ide desain menjadi bentuk akhir menggunakan media aplikasi digital komputer seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Sketchup*, *Enscape*, *Corel Draw* sebelum kemudian dijadikan produk berupa barang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Konsep yang telah ditentukan sebelumnya termasuk skema warna yang dipilih kemudian didigitalisasi dengan teknik gambar digital komputer. Sketsa yang telah terpilih menjadi garis panduan untuk digitalisasi seluruh konsep yang telah dipilih. Tahap visualisasi karya merupakan proses akhir dari perancangan karya dengan media aplikasi yang sudah jadi secara visual disertai ukuran, bahan serta penempatan media dalam karya.

Hasil akhir dari perancangan *board game* berupa bentuk digital dari konsep sketsa yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa hasil akhir yang dibagi menjadi beberapa bagian seperti logo, karakter, komponen, papan permainan dan kemasan. Berikut hasil akhir dari perancangan permainan:





1). Logo

Penerapan logo berlaku di semua elemen *board game* seperti kartu, token, buku petunjuk. Logo akan menjadi bentuk utuh sebagai identitas *board game* yang memuat judul dan sub-judul didalamnya. Berikut bentuk akhir dari logo permainan:



Gambar 5. Desain Akhir Logo Permainan

2). Karakter

Karakter Karakter pada permainan berfungsi sebagai ilustrasi tokoh dari cerita yang diperankan oleh pemain. Karakter pada permainan dibagi menjadi tiga golongan dengan pembagian tokoh utama atau protagonis, tokoh lawan atau antagonis dan karakter pendukung. Berikut visualisasi dari setiap karakter yang ada dalam permainan:



Gambar 6. Desain Akhir Karakter Permainan

3). Komponen

Komponen terdiri dari beberapa alat pendukung untuk menunjang kemudahan dalam bermain seperti dadu yang digunakan untuk menghitung langkah pemain, kartu sebagai penjelas takaran kekuatan senjata dan beberapa jebakan yang ada dalam permainan, token sebagai nyawa dari pemain, pion sebagai penanda figur dan *rulebook* sebagai buku aturan. Jenis serta bahan yang digunakan dalam pembuatan komponen disesuaikan dengan tema permainan seperti akrilik, kayu, kertas *artcarton*, dan *sticker*. Berikut visualisasi dari semua komponen dalam permainan:



Gambar 7. Desain Akhir Komponen Permainan

4). Papan Permainan

Papan permainan berbentuk persegi enam dengan pertimbangan agar ruang yang terbagi antar pemain sedikit lebih luas. Papan terbuat dari kertas karton 320 (tiga ratus dua puluh) gram dan berukuran panjang 50 (lima puluh senti meter) panjang 65 (enam puluh lima) sentimeter. Pada bagian depan terdapat peta dari lokasi yang digambarkan oleh cerita Mahabharata sedangkan bagian belakang hanya diisi dengan logo sebagai obyek utama seperti berikut:



Gambar 8. Desain Akhir Papan Permainan





5). Kemasan

Kemasan *board game* berbentuk persegi enam atau hexagonal menyesuaikan dengan bentuk papan permainan. Visualisasi kemasan menggunakan gaya desain yang sama dengan elemen lain dengan tema kerajaan. Visualisasi desain kemasan dibuat menyerupai sebuah peti harta pada masa kerajaan. Berikut desain akhir dari kemasan permainan:



Gambar 9. Desain Akhir Kemasan Permainan

2. Pembahasan

Cerita wayang Mahabharata dapat diwujudkan dan diadaptasi pada berbagai media interaktif termasuk *board game*. Jenis permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama dapat menumbuhkan nilai sosial diantara lingkungan anak terutama remaja. Setiap elemen visual dalam wayang dapat menjadi referensi visual yang diadaptasi menjadi bentuk baru yang lebih menarik secara digital. Konsep media promosi yang mengambil elemen utama dari perancangan permainan menjadi pendukung pengenalan permainan kepada target audiens.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Mahabharata hanyalah satu dari banyak lakon pewayangan purwa yang sudah diceritakan turun temurun melalui pementasan atau pertunjukan wayang. Pertunjukan wayang mayoritas diadakan pada malam hari sehingga peminat dan penontonnya terbatas pada umur yang relatif dewasa. Remaja masa sekarang dengan pengaruh kemajuan teknologi yang pesat perlu dikenalkan terus dengan budaya yang dimiliki oleh

negerinya. Permainan papan atau *board game* merupakan media pengenalan cerita wayang yang mungkin dapat lebih menarik bagi remaja. Pengenalan cerita wayang dengan media yang beda dari hanya sekedar menyaksikan pertunjukan wayang bisa sedikit demi sedikit mengenalkan budaya wayang yang ada di Indonesia dan menumbuhkan kecintaan serta kepedulian untuk melestarikan budaya. Bentuk pelestarian diharapkan terus berkembang melalui media yang lebih menarik dan menyenangkan untuk diperkenalkan Kembali. Budaya yang dimiliki oleh Indonesia masih luas dan sangat memungkinkan untuk dikembangkan seperti batik, tari tradisional, masakan tradisional dan sebagainya.

2. Saran

Wayang sebagai warisan kebudayaan yang sudah diturunkan untuk kita terutama remaja generasi penerus sudah seharusnya peduli dan ikut membantu mengembangkan agar senantiasa lestari. Media yang digunakan untuk mengenalkan harus terus berkembang seiring dengan bagaimana kondisi terkini dari usia remaja. Lembaga resmi maupun perusahaan yang berkaitan langsung dengan produk untuk anak-anak atau remaja haruslah mulai peduli untuk membantu melestarikan budaya peninggalan leluhur dengan memasukan kekayaan intelektual bangsa sebagai objek penciptaan produk. Kesenian selain wayang kulit juga banyak bisa dikembangkan kemasannya agar lebih banyak lagi remaja yang tertarik untuk terus mempelajari dan mengenal lebih dekat agar bisa melekat dan bangga dengan apa yang kita miliki. Setiap karya yang dirancang tidak selalu berhasil dengan optimal selalu ada kekurangan maupun kelemahan. Pada perancangan ini terdapat beberapa keterbatasan yang diharapkan mampu untuk diperbaiki oleh pengkarya lain dengan subjek dan objek penelitian yang sama. Kelemahan utama adalah pada tahap testing pada metode perancangan perlu dilakukan beberapa kali sebelum memasuki tahap perwujudan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, L., Kartasudjana, T., & Permana, A. W. (2021). Estetika Nusantara dalam Karakter Gim Lokapala. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 473-477. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28556>.
- Hanum, A., Azani, B., Purnomo, E., & Zaim, R. A. (2022). Perancangan Kemasan Rakik Mak Nis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 379-286. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.38317>.



- Heristian, M., Efi, A., & Budiwirman, B. (2022). Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 410-416. <https://doi.org/10.46773/al%20ibtidaiyah.v2i1.169>.
- Justin, M. R., Rohiman, R., & Darmawan, A. (2022). Desain Identitas Visual pada UMKM Ruang Keramik Studio Kota Metro Lampung. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 156-164. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.34948>.
- Kaelola, A. (2010). *Mengenal Tokoh Wayang Mahabharata*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Marwanto, S., & Muhanto, R. B. (2000). *Apresiasi Wayang*. Sukoharjo: CV Cendarawasih.
- Narimo, S., & Wiweko, A. (2017). Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Tata Rias Wajah Punakawan Wayang Orang Sriwedari Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 41-48. <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/5121/3419>.
- Paeni, M. (2009). *Sejarah Kebudayaan Indonesia: Seni Pertunjukan dan Seni Media*. Depok: Rajawali Pers.
- Pietrobruno, S. (2009). Cultural Research and Intangible Heritage. *Culture Unbound*, 1(1), 227-247. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.09113227>.
- Prilosadoso, B. H., Pujiono, B., Supeni, S., & Setyawan, B. W. (2020), December). Wayang beber animation media as an effort for preserving wayang tradition based on information and technology. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012109). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1339/1/012109/pdf>.
- Rollins, B. (2018). *What is a Tabletop Game?* Retrieved from Brandon the Game Dev. <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletopgame-this-is-everything-that-goes-into-making-a-board-game> (diakses tanggal 01 Januari 2023).
- Sapriya, I. T., & Zulkifli, E. (2007). *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Sutedjo, A., & Prilosadoso, B. H. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya*, 8(1).
- Sutopo, H. (2009). Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis multimedia dengan flash, php, dan mysql. *Jurnal Informatika*, 10(2), 79-85. <https://doi.org/10.9744/informatika.10.2.79-85>.
- Wiyono, K. M. (2009). *Mengenal Pandawa dan Kurawa*. Semarang: Aneka. <https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>.
- Zam, R., Dharsono, D., & Raharjo, T. (2022). Transformasi Estetik Seni Kriya; Kelahiran Dan Kriya Masa Kini. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 302-310. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.36026>.

