

RETAKNYA DUALITAS STRUKTUR WAYANG DALAM KARAKTER GATOTKACA PADA PERMAINAN DALAM-JARINGAN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

PANDU PRAMUDITA

Dosen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Email: pandu.pramudita11@gmail.com

Abstrak. Gatotkaca adalah salah satu karakter yang populer diantara karakter-karakter wayang yang lainnya. Dalam pewayangan, terdapat dualitas struktur yang membentuknya, yaitu *dalang* dan *wayang*. Sekalipun dalam bentuk komik, wayang tetaplah menjadi wayang, meski *wanda* wayang diganti dengan karakter-karakter berbeda namun tetap memiliki identitasnya karena cerita, sekalipun *carangan* sebagai ganti *pakem*, mempertahankan identitas itu. Dan komikus, sebagai pencipta karakter dan cerita, adalah *dalang* dalam versi modern. Sedangkan wayang dalam bentuk permainan menjadi sebuah retakan diantara celah dualitas struktur wayang, yaitu diantara *dalang* dan *wayang*. *Dalang* telah digantikan dengan pemain, *pakem* tidak lagi menyertai lakunya, sedang *wanda* hanyalah aksesoris yang menyertai karakter yang pernah dikenal sebelumnya. Akhirnya, nilai apa yang sebenarnya kita ingin sampaikan kepada generasi baru? Mitos menjadi cara pandang dalam melihat karakter Gatotkaca yang terdapat pada komik *Garudayana Saga* dan pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Kata kunci : Strukturasi, Semiologi, Wayang, Gatotkaca, Permainan Dalam-Jaringan

PENDAHULUAN

Wayang sudah tidak lagi asing bagi warga Negara Indonesia secara umum, dan bagi generasi muda secara khusus. Hal ini disebabkan bahwa wayang telah menjadi identitas budaya secara nasional. Meski *image* budaya Jawa masih melekat erat dalam wayang namun masyarakat luas menerimanya sebagai budaya yang diwariskan juga untuk mereka. Namun demikian, masih banyak masyarakat Indonesia yang mengenal wayang hanya pada karakter-karakternya, itupun sebatas karakter-karakter tertentu seputar karakter yang terdapat pada Pandawa, Kurawa, dan Punakawan. Hal ini kemudian menimbulkan degradasi makna atas wayang itu sendiri yang berakhir pada “kematian” wayang dalam karakternya.

Wayang sebagai budaya memiliki struktur. Meskipun dalam pagelaran wayang terdapat berbagai aspek yang perlu dipersiapkan sebagai “paket” pagelaran wayang, namun secara esensial terdapat dua bagian utama, yaitu *dalang* dan *wayang*. *Dalang* adalah aktor yang mengatur gerakandan jalan cerita pewayangan sedang *wayang* adalah sifat-sifat tertentu yang disimpan dalam bentuk karakter-karakter, baik dalam wujud boneka atau dalam riasan manusia. Dua bagian utama ini, yaitu *dalang* dan *wayang*, dapat dikatakan sebagai Dualitas Struktur Wayang. Konsep dualitas struktur ini merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Antony Giddens.

Teori Strukturasi Giddens, berada pada pandangannya mengenai dualitas struktur, yang melibatkan agen dan struktur, “dualitas struktur berhubungan dengan sifat kehidupan sosial yang bersifat berulang secara fundamental dan merepresentasikan ketergantungan timbal-balik antara struktur dengan agen (Giddens, 2009: 121)”. Dualitas Struktur oleh Giddens dimaksudkan bahwa struktur sosial dibentuk oleh agensi manusia, tetapi pada saat yang sama merupakan medium sesungguhnya dari proses pembentukan ini (Giddens, 2010: 171). Struktur, sebagai perangkat aturan dan sumber daya yang terorganisir secara rutin, berada di luar ruang dan waktu, tersimpan dalam koordinasi dan instansinya dalam bentuk jejak-jejak ingatan, dan ditandai dengan ‘ketidakhadiran si subyek’. Sebaliknya, sistem-sistem sosial yang secara rutin melibatkan struktur tersendiri dari aktivitas-aktivitas tertentu para agen manusia, dan direproduksi di sepanjang ruang dan waktu (Giddens, 2010a: 40).

Nurgiyantoro berpendapat bahwa Pelaku utama pertunjukan wayang adalah dalang (Nurgiyantoro, 2011: 25). Kemudian, Nurgiyantoro juga mengungkapkan bahwa dalang adalah seniman komplit dan menjadi sutradara yang bertanggung jawab atas jalannya seluruh pertunjukan, menjadi aktor yang memerankan dan memainkan seluruh tokoh wayang, penata musik yang mengatur gending, narator, penyanyi, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2011: 25-26). Meski terdapat subyek-subyek lain yang terlibat dalam pertunjukan wayang dalam seperangkat pertunjukan wayang yang “komplit”, seperti sinden, niyaga, dan lain sebagainya, semua itu berpusat pada kendali dalang. Maka, dalam hal ini, dalang adalah agen dalam dualitas struktur budaya wayang, yang mengendalikan setiap aspek yang terdapat dalam pertunjukan wayang, dari penentuan waktu pertunjukan hingga setiap babak dalam pertunjukan wayang.

Struktur dualitas yang kedua adalah wayang yang diciptakan sebagai struktur itu sendiri. Orang mengenal wayang hanyalah dalam bentuk boneka yang digerakkan. Wayang lebih dari sebuah boneka yang bergerak, bahwa wayang adalah sebuah pengetahuan yang disimpan dalam bentuk karakter boneka yang harus diperlakukan sebagaimana karakter itu dibentuk. Dengan kata lain, meskipun dalang adalah yang menciptakan wayang namun dalang tidak dapat memperlakukan setiap wayangnya dengan semena-mena, bahwa setiap karakter memiliki perilaku khusus yang mengatur dalang sendiri untuk bagaimana cara menggerakkannya, bagaimana cara dia berbicara, hingga bagaimana cara berpikirnya. Struktur ini tercermin dalam dua hal, yaitu pada *pakem* dan *wanda* wayang.

Nurgiyantoro mengemukakan bahwa terdapat *pakem-pakem* yang digunakan dalang maupun bukan dalang untuk menjadi pedoman cerita pewayangan, antara lain *Serat Pedalangan Ringgit Purwa*, *Serat Paramayoga*, *Pustaka Raja Purwa*, dan *Serat Purwakandha* (Nurgiyantoro, 2011: 22-23). *Pakem* dapat diartikan sebagai sebuah struktur cerita asli pewayangan, misalnya alur cerita Mahabarata dari awal mula kisah hingga berakhirnya peperangan. Ada juga dalang atau bukan dalang yang membuat cerita di luar *pakem*, atau dengan kata lain membuat cerita tersendiri, namun tetap berdasarkan pada *pakem* wayang, misalnya Ki Anom Suroto yang membuat pagelaran wayang kulit dengan *Lakon Bima Maneges* yang tidak terdapat dalam *Pakem Mahabarata* namun masih berlatar *Mahabarata* yang mengambil cerita perselisihan antara *Pandawa* dan *Kurawa*.

Selain *pakem*, terdapat juga *wanda* yang menjadi pembentuk struktur wayang. Penggambaran tokoh dalam wayang kulit disebut *wanda*, yang berarti gambaran watak dasar lahir batin dalam kondisi tertentu. Watak dasar tokoh wayang dilukiskan pada pola mata, hidung, mulut, warna wajah, perbandingan dan posisi ukuran tubuh serta suara yang dibawakan oleh dalang (Ahmadi, 2015: 21). Namun demikian, Suwarno juga mengungkapkan bahwa pengertian wayang sesungguhnya tidak hanya terbatas pada pemahaman bentuk muka tapi juga meliputi keseluruhan, dari ujung rambut sampai ujung kaki, termasuk warna sunggingan dan tata busananya (Ahmadi, 2015: 21).

Suwarno berpendapat bahwa ada beberapa hal yang menjadi latar belakang terciptanya *wanda* wayang, antara lain: *pertama*, lakon wayang dengan tokoh utama yang menjadi idola para dalang dan pendukung wayang, sehingga tercipta *wanda* rangkap sesuai dengan gejolak jiwa ki dalang. *Kedua*, ada keterkaitan dengan peristiwa tertentu. *Ketiga*, menyesuaikan potensi dalang berkaitan dengan peran tokoh tertentu. *Terakhir*, munculnya *wanda* wayang karena ide si pencipta untuk memenuhi *sanggit lakon* dalam *pakeliran* (Suwarno, 2014: 3).

Menurut Suwarno, ada tiga kelompok pendapat tentang penerapan *wanda* wayang dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Kelompok pertama menyatakan, bahwa secara artistik *wanda* wayang mutlak diperlukan untuk mendukung keberhasilan sajian pakeliran, dengan konsekuensi perangkat wayangnya harus dilengkapi dengan *wanda-wanda* yang memadai. Kelompok kedua menyatakan, bahwa *wanda* wayang diperlukan untuk mendukung keberhasilan pakeliran, tetapi tidak mutlak, dalang harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi. Adapun kelompok ketiga, berpendapat bahwa keberhasilan sajian pakeliran tidak terkait oleh keberadaan *wanda* wayang, karena itu penyampaian narasi dan dialog dalang harus menjiwai figur tokoh wayang yang dimaksud, sehingga penonton dapat menghayati (Suwarno, 2014: 6).

METODE

Penulisan ini menggunakan metode semiologi yang dikemukakan oleh Roland Barthez. Perhatian utama metode ini terletak pada *mitos* yang dibentuk oleh struktur. Sedang, struktur dalam semiologi dibentuk oleh tanda-tanda. Dalam hal ini, mitos yang dibicarakan tidak berkaitan dengan wacana *mitis*. Mitos adalah tipe wicara, segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana (Barthez, 2013: 152). Dalam penulisan ini, Gatotkaca dibaca sebagai tanda yang tersusun atas petanda dan penanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gatotkaca Dalam Struktur Wayang

Gatotkaca adalah salah satu karakter wayang yang muncul dalam cerita Mahabarata. Ia adalah anak dari Bima, yang pada waktu itu telah bergelar Raden Werkudara, dengan Dewi Arimbi, adik dari Arimba raja raksasa yang tewas dibunuh oleh Bima. Dengan kata lain, Gatotkaca adalah keturunan dari bangsa raksasa namun karena ia juga memiliki darah Pandawa, maka budi pekertinya halus tapi kuat sehingga menjadi jagonya para dewa.

Pakem yang menjadi *cycle of life* Gatotkaca setidaknya ada empat, yaitu pertama ketika Gatotkaca lahir dalam *lakon Jabang Tutuka*, kedua pada saat Gatotkaca menikah dengan Pergiwa dalam *lakon Gatotkaca Krama*, ketiga pada saat Gatotkaca diangkat menjadi Raja Pringgadani dalam *lakon Gatotkaca Winisuda*, dan terakhir pada saat pertempuran Mahabarata yaitu pada saat gugurnya Gatotkaca dalam *lakon Gatotkaca Gugur*.



Gambar 1. Wanda Gatotkaca *Jabang Tetuka* (kiri), *Bambang Tetuka Balita* (tengah), *Bambang Tetuka Remaja* (kanan) ciptaan Febrianto Saptodewo. Sumber: Saptodewo, 2016.

Saptodewo, sebagai pelaku seni bukan dalang, juga turut menciptakan *wanda* wayang Gatotkaca yang dilatarbelakangi cerita kelahiran Gatotkaca hingga menuju remaja atau sebelum menjadi Gatotkaca dewasa, yaitu pada *lakon Jabang Tutuka*. Adapun *wanda* yang diciptakan setidaknya ada tiga, yaitu *Jabang Tetuka*, *Bambang Tetuka Balita*, dan *Bambang Tetuka Remaja*.

Penciptaan ketiga *wanda* Gatotkaca tersebut dilatarbelakangi *pakem* cerita Gatotkaca pada saat lahir hingga dimasukkan ke dalam Kawah Candradimuka. Saptodewo berpendapat bahwa tokoh karakter *Tetuka* sangatlah penting untuk dirancang karena tokoh tersebut akan menjadi pengembangan lakon atau cerita pewayangan tentang pentingnya dan penghargaan sebuah proses penempaan hidup dan ilmu pengetahuan saat berada dalam kawah Candradimuka hingga akhirnya keluar menjadi tokoh pembentuk karakter ksatria nantinya (Saptodewo, 2017)



Gambar 2. Gatotkaca dalam bentuk wayang kulit (kiri) dan wayang orang (kanan). Sumber: duniawayangkulit.blogspot.com (kiri) dan indonesiakaya.com (kanan).

Karakter wayang Gatotkaca yang biasa kita lihat dalam pertunjukkan pewayangan adalah karakter wayang setelah keluar dari “Kawah Candradimuka”, seperti yang terlihat pada gambar 2. *KutangAntakusuma* menjadi satu ciri yang melekat pada karakter Gatotkaca, yaitu *wandabusana* yang berbentuk pakaian tanpa lengan dan memberikan kemampuan terbang bagi Gatotkaca. Dalam karakter wayang orang, kutang yang dipakai terdapat gambar bintang di tengahnya sedang dalam karakter wayang kulit, mayoritas *wanda* yang diciptakan tidak melibatkan kutang dengan gambar bintang. Selanjutnya, banyak karkter-karakter yang mengadopsi wayang orang sebagai karakter tokoh Gatotkaca.

Gatotkaca Di Luar Struktur Wayang

Dalam perkembangannya, banyak kalangan seniman, baik seniman wayang maupun pengembang karakter lainnya, yang berusaha mengubah tampilan visual dari Gatotkaca menjadi sesosok karakter Gatotkaca yang berbeda dengan *wanda* yang sudah ada. Dari sekian banyak seniman pengembang karakter wayang, penulis menyoroti karakter-karakter wayang yang diciptakan oleh Is Yuniarto. Is Yuniarto adalah seorang komikus. Salah satu komik yang dia ciptakan ialah komik *Garudayana* yang terbit pertama kali pada tahun 2009 dengan penerbit m&c!, Gramedia. Setelah jilid ke-4, komik ini berhenti produksi dan kemudian diproduksi ulang dari awal dengan penebit berbeda, yaitu Curhat Anak Bangsa yang menginduk Mizan Media Utama.

Pada saat diproduksi oleh Gramedia, tokoh yang muncul sebanyak 15 karakter, antara lain Kinara dan Garu sebagai tokoh buatan dan menjadi tokoh utamanya, sedang tokoh-tokoh wayang yang muncul antara lain Gatotkaca, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Arjuna, Adipati Karna, Antareja, Yudistira, Nakula, Bima, Antaboga, dan Dhursila. Terdapat juga karakter-karakter lainnya sebagai tokoh pendukung, yaitu para raksasa. Pada penerbitan yang “kedua”, berganti nama menjadi *Garudayana Saga* dan memunculkan tokoh-tokoh tambahan, antara lain Duryudana, Dursasana, Kresna, Setyaki, Abimanyu, dan Sadewa dalam adegan-adegan berbeda tanpa merubah alur cerita sebelumnya, dan justru munculnya Sadewa sebagai cerita lanjutan yang sempat berhenti pada penerbitan sebelumnya. Hal yang memberikan sentuhan berbeda antara karakter tokoh wayang pada komik *Garudayana* pada umumnya dengan karakter tokoh wayang pada komik-komik wayang sebelumnya, bahwa komik *Garudayana* mengadopsi gaya komik dari Jepang, yang biasa disebut *manga*.

Pada kesempatan ini, penulis memusatkan perhatian pada karakter Gatotkaca. Seperti yang telah penulis sampaikan sebelumnya, bahwa dalam karakter Gatotkaca, *kutang antakusuma* adalah identitas utama dari Gatotkaca. Begitu pula dalam karakter Gatotkaca yang terdapat dalam *Garudayana Saga*, yang mengenakan *antakusuma* namun dengan sebutan “baju zirah”.



Gambar 3. Karakter Gatotkaca dalam Komik *Garudayana* karangan Is Yunarto. Sumber: pitoyo.com (kiri), Yuniarto, 2016a (kanan).

Karakter mata dan penggambaran otot-ototnya terlihat hasil dari pengadopsian dari *manga*. Mungkin aksesoris yang terdapat pada lengan Gatotkaca *Garudayana Saga* berbeda dengan aksesoris yang terdapat pada wayang. Dalam wayang kulit, aksesoris yang terdapat pada lengan disebut dentgan kilat/kelat bahu. Kelat bahu yang digunakan oleh Gatotkaca adalah *kelat bahu nagamangsa* yaitu berbentuk naga, sekalipun pada wayang orang. Berbeda *kelat bahu* yang terdapat pada Gatotkaca *Garudayana Saga*, yang menggunakan karakter *Buto* atau raksasa, dalam *Garudayana Saga* disebut *Ashura*. Hal ini mengingatkan kembali bahwa Gatotkaca adalah keturunan dari raksasa. Karakter *buto* juga ditemukan pada bagian belakang *gelung supit urang*. *Gelung supit urang* adalah gulungan rambut. Pada wayang Gatotkaca, pada bagian belakang *gelug supit urang* yang dipakai adalah *gelung supit urang garuda mungkur*, karena terdapat karakter garuda di belakang gelungan dengan posisi *mungkur* atau membelakangi.

Gatotkaca Bukan Lagi Gatotkaca

Secara umum, karakter yang diciptakan oleh Is Yuniarto menarik semua dan dekat dengan karakter-karakter yang disukai oleh generasi Milinium Indonesia. Namun, *Moonton*, sebuah perusahaan *game* di Asia membaca dari sudut pandang yang berbeda. Pada tahun 2017, perusahaan ini kemudian mengadopsi karakter ciptaan Is Yuniarto, khususnya Gatotkaca menjadi salah satu *hero* pada permainan yang produksinya berjenis permaian dalam-jaringan atau *game online*, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*.



Gambar 4. Karakter Gatotkaca dalam Permainan Dalam Jaringan *Mobile Legends* yang diadopsi dari karakter Gatotkaca *Garudayana*. Sumber: *Mobile Legends: Bang Bang*.

Ada perbedaan karakter Gatotkaca pada permainan *ML* (singkatan populer *Mobile Legends: Bang Bang*) dengan karakter Gatotkaca pada Komik *Garudayana Saga*. Perbedaan tersebut antara lain, *pertama*, adalah bentuk media. Komik, secara umum, memiliki bentuk desain 2D/2 dimensi dan berupa media cetak sedang pada permainan *ML* berbentuk animasi 3D/3 dimensi.

Perbedaan *kedua*, karakter yaitu terletak pada aksesoris tangan Gatotkaca di permainan *ML*, yaitu terdapat sepasang sarung tangan tinju berbentuk wajah raksasa dengan sorot mata biru, yang mungkin wujud visualisasi dari Brajadenta (tapak kanan) dan Brajamusti (tapak kiri) (lihat gambar 4). Pada komik *Garudayana Saga*, Gatotkaca memang memiliki satu aksesoris untuk kekuatannya, yaitu *Brajamusti* yang berbentuk lengan besi dengan aksesoris wajah raksasa pada tangan kirinya (lihat gambar 5).



Gambar 5. Bentuk *Brajamusti* Gatotkaca pada komik *Garudayana Saga*. Sumber: Yuniarto, 2016b.

Perbedaan karakter pertama dan kedua, antara yang diproduksi oleh *Garudayana Saga* dan *Mobile Legends: Bang Bang* pada dasarnya tidak memiliki perbedaan yang esensial. Perbedaan yang esensial terdapat di perbedaan ketiga, yaitu pada komik *Garudayana Saga*, karakter memiliki latar belakang cerita, dia hidup karena ada yang menghidupinya, ialah komikus, pada titik yang sama tidak berbeda dengan posisi *dalang*. Gatotkaca masihlah Gatotkaca, karena jiwa pewayangan masih tidak lepas seutuhnya, dia hanya berganti *wanda*. Namun perbedaan secara esensial terjadi pada Gatotkaca pada karakter hero di permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* atau lebih dikenal dengan singkatan *MOBA* (akronima.com), yaitu permainan dalam jaringan yang melibatkan banyak pemain untuk bertarung dalam satu arena. Dengan kata lain, latar dari permainan ini tidak ada cerita dan pengendali dari karakter-karakter yang terdapat dalam permainan tersebut adalah *player* atau pemain, bahkan lebih dari satu pemain. Jika dikaitkan dengan karakter Gatotkaca, ia bukan lagi karakter wayang yang dilatarbelakangi oleh sebuah cerita dan dikendalikan oleh wayang, Gatotkaca hanyalah sebuah

nama yang melekat pada sebuah karakter yang memiliki bentuk yang sama dengan Gatotkaca pada wayang. Hemat kata, Gatotkaca tidak lagi menjadi Gatotkaca.

PENUTUP

Simpulan

Dualitas struktur dalam Wayang yaitu *dalang* sebagai agen dan *wayang* sebagai struktur. Karakter Gatotkaca pada komik *Garudayana Saga* masih dikendalikan oleh agen pembentuknya ialah komikus dalam hal ini berada pada posisi yang sama dengan *dalang* yaitu agen yang mengendalikan wayang sekaligus menciptakan karakter wayang tersebut. Is Yuniarto adalah *dalang* bagi cerita dan karakter dalam komik *Garudayana Saga*. Namun, karakter Gatotkaca pada permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang* sudah kehilangan agennya. Meski pembentuk karakter Gatotkaca adalah Is Yuniarto dan yang memproduksi sebagai hero adalah *Moonton* tapi pada akhirnya yang memainkan adalah *player* atau pemain. Pemain bukanlah *dalang*. Jika *dalang* dapat menentukan awal dan akhir permainan sekaligus menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, maka bertolak belakang bahwa pemain adalah mereka yang memperebutkan kemenangan dalam satu permainan. Jikapun seorang Is Yunarto memainkan karakter Gatotkaca dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* sekalipun, posisinya adalah sebagai pemain yang setara dengan pemain lainnya.

Pada struktur wayang, telah diungkapkan bahwa terdapat dua hal, yaitu *wanda* dan *pakem*. *Wanda* dalam Karakter Gatotkaca pada komik *Garudayana Saga* memanglah berbeda dengan *wanda* Gatotkaca yang terdapat pada *wayang kulit purwa* maupun *wayang wong*. Namun demikian, terdapat *wanda* yang menjadi identitas Gatotkaca yang dipertahankan, yaitu *Kutang Antakusuma* dan *Gelung Supit Urang*. Selain itu, identitas Gatotkaca juga diperkuat dengan latar belakang cerita *Mahabarata* meski tidak pada *pakemnya*, dengan kata lain *carangan*, yaitu membentuk satu alur cerita tersendiri. Namun pada umumnya, cerita Gatotkaca masih berpedoman pada kisah *Mahabarata*, seperti, Gatotkaca masih anggota keluarga Pandawa, putra dari Bima, dan saudara dari Antareja. Ia juga memiliki kesaktian untuk terbang karena mengenakan baju *Antakusuma* dan memiliki kesaktian tinju guntur *Brajamusti*. Sedangkan dalam permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang* tidak ada lagi latar belakang cerita *Mahabarata*, yang ada hanyalah pertempuran yang dinilai menang atau kalang. Identitas Gatotkaca bukan lagi anggota Pandawa, putra Bima, maupun saudara Antareja, namun Gatotkaca adalah *Tank*. *Tank* pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang* dimaksudkan sebagai salah satu klasifikasi hero yang memiliki peran dalam pertahanan.

Gatotkaca dalam permainan dalam jaringan *Mobile Legends: Bang Bang* memberikan tanda adanya keretakan struktur dualitas pada Wayang. Wayang tidak lagi dimainkan oleh *dalang*. Wayang bertindak diluar alur yang sudah digariskan. Jika dasar dari pengembangan karakter yang demikian adalah upaya untuk memperkenalkan karakter wayang terhadap generasi baru, maka apa yang sebenarnya ingin diajarkan sedang nilai-nilai yang terkandung dalam pewayangan justru terdapat pada karakter yang melekat disertai dengan cerita yang menjadi pedoman laku wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2015). Keberagaman Kreasi Kriya Wayang Kulit. *Ornamen: Jurnal Kriya*, 12(01), 12-32.
- Barthez, R. (2013). *Mitologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Giddens, A. (2009). *Problematikan Utama dalam teori Sosial: Aksi, Struktur, dan Kontradiksi dalam Analisis Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2010). *Metode Sosiologi: Kaidah-Kaidah Baru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2010a). *Teori Struktural: Dasar-Dasar Pembentukan Struktur Sosial Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nurdiyantoro, B. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18-34.
- Saptodewo, F. (2016). Pengembangan Karakter Wayang Tetuka Untuk Pengembangan Cerita Saat Berada Di Kawah Candradimuka. *Jurnal Desain*, 3(3), 229-236.
- _____. (2017). Kajian Karakter Wayang Jabang Tetuka Melalui Metode Penelitian Artistik. *Jurnal Desain*, 4(3), 184-190.
- Soetarno. (2008). Pertunjukan Wayang dalam Era Global. *Resital*, 9(2), 118-128.
- Suwarno, B. (2014). Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitannya dengan Pertunjukan. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 12(1), 1-10.
- Yuniarto, I. (2009). Garudayana. *Komik, Buku 1*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (2016a). Garudayana Saga. *Komik, Buku 3*. Bandung: Curhat Anak Bangsa (Mizan Media Utama).
- _____. (2016b). Garudayana Saga. *Komik, Buku 4*. Bandung: Curhat Anak Bangsa (Mizan Media Utama).