

## SANGGIT WAYANG PURWA DI ERA MODERNITAS

Martha Tisna Ginanjar Putri<sup>1)</sup>, Sunarmi<sup>2)</sup>.

<sup>1,2</sup>Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta

Marthatisna91@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini membahas konsep estetika sanggit sebagai paradigma pertemuan tradisi dan modernitas dalam penciptaan karya seni, dengan fokus pada model animasi karakter Srikandi dalam Wayang Purwa Surakarta. Di era globalisasi, terdapat dua tantangan utama dalam budaya: kemajuan dan pelestarian warisan budaya. Estetika sanggit menawarkan pendekatan untuk menyeimbangkan keduanya. Dalam penelitian ini, ditekankan pada karya reinterpretasi sanggit yang menggabungkan idiom tradisi dengan teknik pembabaran modern. Pendekatan ini menghasilkan berbagai versi gaya yang bergantung pada teknik yang diterapkan. Karya-karya tersebut mencerminkan ungkapan perasaan pribadi melalui idiom tradisi yang disusun secara modern. Model animasi Srikandi menunjukkan bagaimana estetika sanggit dapat diterapkan dalam bentuk animasi, memperkaya dan memperluas interpretasi Wayang Purwa Surakarta dalam konteks budaya kontemporer.

**Kata Kunci:** Estetika sanggit; Reinterpretasi; Wayang Purwa Surakarta; animasi Srikandi.

### Abstract

*This research discusses the aesthetic concept of sanggit as a paradigm for the meeting of tradition and modernity in the creation of works of art, with a focus on the animated model of the Srikandi character in Wayang Purwa Surakarta. In the era of globalization, there are two main challenges in culture: progress and preservation of cultural heritage. Sanggit aesthetics offers an approach to balance the two. In this research, emphasis is placed on the work of reinterpreting sanggit which combines traditional idioms with modern exposition techniques. This approach results in different versions of the style depending on the technique applied. These works reflect the expression of personal feelings through traditional idioms arranged in a modern way. The Srikandi animation model shows how sanggit aesthetics can be applied in the form of animation, enriching and expanding the interpretation of Wayang Purwa Surakarta in a contemporary cultural context.*

**Keywords:** Sanggit aesthetics; Reinterpretation; Wayang Purwa Surakarta; Srikandi animation.

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, budaya menghadapi dua tantangan utama: kemajuan teknologi dan pelestarian warisan budaya. Kedua aspek ini sering kali dianggap sebagai dua kutub yang berlawanan, namun dengan pendekatan yang tepat, keduanya dapat diintegrasikan secara harmonis. Menurut Amrih Widodo (2012), kemajuan teknologi dapat digunakan untuk melestarikan budaya dengan menciptakan media baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Perkembangan media baru seperti film dan game telah mengalami transformasi yang signifikan

seiring dengan kemajuan teknologi. Animasi, sebagai salah satu bentuk media baru yang menonjol, telah mengubah cara kita mengonsumsi dan menghargai karya seni visual. Dari animasi tradisional 2D hingga animasi 3D yang realistis, perkembangan ini tidak hanya memperluas kreativitas para pembuatnya tetapi juga meningkatkan pengalaman penonton secara keseluruhan.

Film animasi modern tidak lagi terbatas pada cerita-cerita sederhana untuk anak-anak, tetapi telah berkembang menjadi naratif yang kompleks dengan lapisan emosi dan tema yang mendalam. Contoh yang menonjol adalah film-film Pixar yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting tentang kehidupan dan hubungan antarmanusia. Teknologi CGI (Computer Generated Imagery) telah memungkinkan pembuat film untuk menciptakan dunia fantasi yang begitu realistis sehingga penonton merasa terlibat sepenuhnya dalam cerita yang dipresentasikan. Sementara itu, dalam dunia game, teknologi juga memainkan peran penting dalam mengubah cara kita berinteraksi dengan permainan. Game-game modern tidak hanya menawarkan grafik yang memukau tetapi juga gameplay yang semakin mendekati realitas. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) memungkinkan para pemain untuk benar-benar merasakan sensasi berada di dalam permainan, menciptakan pengalaman yang imersif dan mendalam. Tidak hanya itu, media baru ini juga membuka pintu bagi kolaborasi lintas disiplin seni dan teknologi. Banyak animator dan pengembang game yang bekerja sama dengan seniman visual, ilmuwan komputer, dan desainer suara untuk menciptakan karya-karya yang menggabungkan keindahan visual dengan kekuatan teknologi modern. Dengan demikian, perkembangan media baru tidak hanya mengubah industri hiburan secara fundamental tetapi juga memberikan inspirasi bagi generasi berikutnya untuk mengeksplorasi batas-batas kreativitas mereka.



Gambar 1. Contoh game dengan model wayang  
Sumber: <https://hybrid.co.id/post/mahabarat-wars>

Fokus penelitian ini adalah konsep estetika sanggit sebagai paradigma pertemuan antara tradisi dan modernitas dalam penciptaan karya seni, khususnya dalam model animasi karakter Srikandi dalam Wayang Purwa Surakarta.

Banyak tokoh pewayangan yang kini menjadi model animasi, baik untuk film ataupun game, dan juga bermacam media baru. Srikandi, dengan nilai estetika Jawa yang mendalam, menawarkan inspirasi yang kaya untuk diinterpretasikan dalam bentuk animasi sebagai "sanggit reinterprestasi". Dalam konteks ini, animasi tidak sekadar menjadi medium untuk mengisahkan kembali kisah-kisah epik, tetapi juga sebuah wadah untuk menghadirkan keindahan seni tradisional Jawa secara baru dan segar. Melalui teknik animasi modern seperti CGI atau animasi 2D yang dipadukan dengan elemen-elemen seni tradisional Jawa seperti wayang, batik, dan ornamen khas, Srikandi dapat dihidupkan kembali dengan cara yang memukau dan menginspirasi. Animasi "sanggit reinterprestasi" ini tidak hanya mencerminkan kekuatan dan keberanian Srikandi dalam mitologi Jawa, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai seperti kesetiaan, keadilan, dan semangat untuk mengatasi tantangan. Melalui penggunaan warna-warna yang khas dan ritme gerakan yang terinspirasi dari tarian Jawa, animasi ini mengajak penonton untuk terhubung dengan warisan budaya yang kaya namun tetap relevan dalam konteks modern.



Gambar 2. Contoh sanggit wayang purwa Srikandi menjadi model animasi Srikandi  
 Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Estetika sanggit merupakan sebuah pendekatan yang memungkinkan penyeimbangan antara kemajuan dan pelestarian warisan budaya. Dalam konteks ini, sanggit tidak hanya dilihat sebagai teknik atau gaya dalam pementasan wayang, tetapi juga sebagai filosofi yang menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan inovasi modern (Hadi, 2018). Estetika sanggit menawarkan cara untuk mempertahankan esensi budaya tradisional sambil mengadaptasinya ke dalam bentuk-bentuk baru yang relevan dengan perkembangan zaman.

Wayang Purwa Surakarta, sebagai salah satu bentuk seni tradisional Indonesia, memiliki nilai estetika dan filosofis yang tinggi. Karakter Srikandi, salah satu tokoh dalam cerita Mahabharata yang sering ditampilkan dalam Wayang Purwa, dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki simbolisme yang kuat dan relevansi yang luas dalam budaya Jawa. Dengan pendekatan reinterpretasi sanggit, karakter Srikandi dianimasikan menggunakan teknik pembabaran modern, menghasilkan karya yang tidak hanya mempertahankan idiom tradisional tetapi juga mengekspresikan perasaan dan pandangan pribadi penciptanya (Supriyono, 2019).

Pendekatan ini menghasilkan berbagai versi gaya yang bergantung pada teknik yang diterapkan, menunjukkan fleksibilitas estetika sanggit dalam menciptakan karya seni yang kaya akan nilai budaya namun tetap modern. Melalui model animasi Srikandi, penelitian ini menunjukkan bagaimana estetika sanggit dapat diterapkan dalam bentuk animasi, memperkaya dan memperluas interpretasi Wayang Purwa Surakarta dalam konteks budaya kontemporer.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana konsep estetika sanggit dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, serta bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan dalam penciptaan karya seni kontemporer yang tetap menghargai dan melestarikan warisan budaya. Melalui studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian budaya tradisional melalui medium yang lebih modern dan mudah diterima oleh generasi muda, sekaligus menawarkan perspektif baru dalam pengembangan seni animasi di Indonesia. (Suryadi, 2021).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan konsep estetika sanggit sebagai paradigma pertemuan antara tradisi dan modernitas dalam penciptaan karya seni, khususnya pada model animasi karakter Srikandi dalam Wayang Purwa Surakarta. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai penerapan estetika sanggit dalam proses kreatif animasi karakter Srikandi, serta untuk mengeksplorasi bagaimana tradisi dan modernitas dapat digabungkan melalui estetika ini (Creswell, 2014).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Observasi partisipatif melibatkan peneliti dalam pementasan Wayang Purwa Surakarta untuk memahami secara langsung estetika sanggit. Observasi juga dilakukan pada proses pembuatan animasi karakter Srikandi, mulai dari tahap desain hingga rendering. Teknik observasi ini memungkinkan peneliti mendapatkan wawasan kontekstual tentang penerapan estetika sanggit (Angrosino, 2007). Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan narasumber kunci seperti dalang dan seniman wayang, animator, dan desainer grafis yang terlibat dalam pembuatan model animasi, serta akademisi yang memiliki keahlian di bidang seni tradisional dan estetika sanggit. Wawancara ini dirancang untuk mengungkap pandangan dan pengalaman narasumber mengenai penerapan estetika sanggit serta tantangan dan peluang dalam menggabungkan tradisi dan modernitas (Kvale, 2007). Selain itu, studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber tertulis dan visual, termasuk skrip dan naskah pementasan Wayang Purwa, buku, artikel, jurnal tentang estetika sanggit dan seni tradisional Jawa, serta materi visual seperti foto dan video pementasan wayang dan proses pembuatan animasi. Analisis dokumen ini membantu peneliti dalam memahami konteks historis dan teoritis dari estetika sanggit (Bowen, 2009).

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan reduksi data untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Miles & Huberman, 1994). Selanjutnya, data yang telah direduksi dikategorikan berdasarkan tema-tema utama yang muncul, seperti penerapan estetika sanggit, reinterpretasi tradisi, dan teknik animasi modern. Tahap terakhir adalah interpretasi data, di mana peneliti memahami bagaimana estetika sanggit diterapkan dalam animasi karakter Srikandi dan bagaimana pendekatan ini mencerminkan pertemuan antara tradisi dan modernitas. Peneliti juga mengeksplorasi berbagai versi gaya yang dihasilkan dan bagaimana idiom tradisi digunakan untuk mengekspresikan perasaan pribadi secara modern (Patton, 2002).

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas penelitian, digunakan beberapa teknik, yaitu triangulasi, member check, dan peer debriefing. Triangulasi dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber data (observasi, wawancara, dan dokumentasi) untuk memverifikasi temuan penelitian (Denzin, 1978). Member check dilakukan dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dan interpretasi data kepada narasumber untuk memastikan keakuratan informasi (Lincoln & Guba, 1985). Peer debriefing melibatkan diskusi dengan rekan sejawat yang memiliki keahlian di bidang yang sama untuk memperoleh masukan dan kritik konstruktif terhadap temuan penelitian (Creswell & Miller, 2000).

Penelitian ini juga melibatkan tahapan praktis dalam implementasi estetika sanggit ke dalam model animasi karakter Srikandi. Tahapan ini meliputi penentuan konsep visual, di mana karakter Srikandi diadaptasi dari Wayang Purwa Surakarta ke dalam bentuk animasi dengan mempertahankan elemen-elemen estetika sanggit. Proses ini dilakukan melalui diskusi dan kolaborasi antara dalang, seniman, dan animator (Lindsay, 2013). Tahap berikutnya adalah pengembangan model animasi yang mencakup desain awal, modeling, rigging, animasi, dan rendering dengan menggunakan perangkat lunak animasi modern (Williams, 2009). Setelah model animasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian dan evaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan konsep estetika sanggit serta efektivitasnya dalam menyampaikan nilai-nilai budaya tradisional dalam konteks modern. Evaluasi ini dilakukan melalui diskusi kelompok terarah dengan narasumber kunci dan audiens target (Krueger & Casey, 2014).

Dengan metode penelitian yang komprehensif ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan estetika sanggit dalam penciptaan karya animasi, serta bagaimana pendekatan ini dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas dalam seni kontemporer. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pelestarian budaya tradisional melalui medium yang lebih modern dan mudah diterima oleh generasi muda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

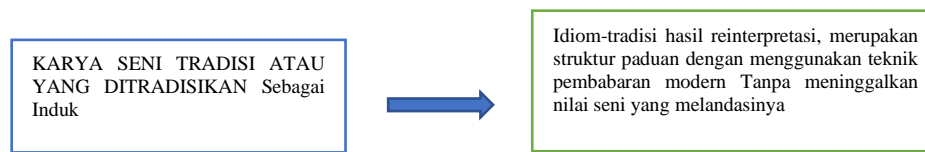
Penelitian ini berfokus pada konsep estetika sanggit sebagai paradigma pertemuan tradisi dan modernitas dalam penciptaan karya seni, dengan perhatian khusus pada model animasi

karakter Srikandi dalam Wayang Purwa Surakarta. Estetika sanggit menawarkan pendekatan unik untuk menyeimbangkan antara kemajuan teknologi dan pelestarian warisan budaya, yang merupakan dua tantangan utama di era globalisasi. Dalam penelitian ini, penekanan diberikan pada karya reinterpretasi sanggit yang menggabungkan idiom tradisi dengan teknik pembabaran modern.

### 1. Reinterpretasi Sanggit: Penggabungan Tradisi dan Modernitas

Estetika sanggit adalah konsep seni yang berakar dalam tradisi Jawa, yang menekankan kehalusan, keselarasan, dan harmoni dalam penciptaan karya seni. Menurut Dharsono (2016), estetika sanggit mencerminkan kemampuan seniman untuk mengolah dan mengembangkan cerita atau konsep seni yang kaya dengan nilai-nilai filosofi dan budaya. Dalam konteks penelitian ini, estetika sanggit diterapkan dalam proses reinterpretasi karakter Srikandi untuk menciptakan animasi yang tidak hanya mempertahankan nilai-nilai tradisional tetapi juga relevan dengan audiens kontemporer.

Dalam seni sanggit, tema naratif menjadi fokus utama yang memandu proses reinterpretasi karya. Para seniman mengambil inspirasi dari cerita-cerita tradisional dan menggunakan konsep reinterpretasi untuk mengembangkan ide-ide mereka. Mereka memanfaatkan idiom-idiom tradisional sebagai struktur dasar, namun menerapkannya dengan teknik-teknik modern dalam komposisi seni mereka. Hasilnya adalah karya-karya yang menggabungkan kekayaan budaya tradisional dengan ekspresi seni yang modern, menciptakan berbagai gaya yang berbeda sesuai dengan interpretasi dan reduksi personalitas seniman. Meskipun setiap karya memiliki rekayasa yang unik, ide-ide yang disampaikan melalui garapan tersebut adalah ekspresi dari perasaan pribadi para seniman



#### a. Penggabungan Elemen Tradisional dan Modern dalam Desain Visual

Dalam proses desain visual karakter Srikandi, elemen-elemen tradisional seperti kostum, aksesoris, dan riasan wajah dari Wayang Purwa Surakarta dipertahankan. Namun, elemen-elemen ini diadaptasi dengan teknik animasi modern untuk menciptakan karakter yang dinamis dan hidup. Sebagai contoh, penggunaan teknologi 3D rendering memungkinkan detail-detail halus pada kostum Srikandi untuk ditampilkan dengan lebih jelas dan realistis, sementara teknik cel-shading memberikan nuansa estetika tradisional yang kuat dengan garis-garis tegas dan warna-warna kontras. Menurut Dharsono (2016), penggabungan elemen tradisional dan modern ini menciptakan "kesatuan estetika" yang dapat memperkaya pengalaman visual tanpa menghilangkan identitas budaya asli. Proses ini tidak hanya mempertahankan esensi tradisi tetapi juga memberikan interpretasi baru yang segar dan inovatif.

#### b. Idiom Tradisi sebagai Ungkapan Perasaan Pribadi

Karya-karya yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana idiom tradisi dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan pribadi secara modern. Dalam animasi karakter Srikandi, gerakan dan ekspresi wajah yang realistis memungkinkan penonton untuk merasakan emosi dan kepribadian karakter dengan lebih dalam. Ini adalah salah satu aspek penting dari estetika sanggit, di mana seniman menggabungkan pengalaman pribadi dengan nilai-nilai tradisional untuk menciptakan karya seni yang bermakna. Dharsono (2016) menekankan bahwa seni yang mampu mengintegrasikan perasaan pribadi dengan elemen tradisi memiliki potensi besar untuk menciptakan karya yang resonan dan bermakna. Hal ini terlihat jelas dalam animasi karakter Srikandi, di mana ekspresi emosi dan gerakan yang halus menciptakan hubungan emosional yang kuat antara karakter dan penonton.

### 2. Penerapan Estetika Sanggit dalam Animasi Karakter Srikandi

Model animasi karakter Srikandi adalah contoh bagaimana estetika sanggit dapat diterapkan dalam medium animasi untuk memperkaya dan memperluas interpretasi Wayang

Purwa Surakarta. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari desain awal, modeling, rigging, hingga rendering, dengan setiap tahap mempertimbangkan prinsip-prinsip estetika sanggit.

a. Teknik Animasi dan Gaya Visual

Penggunaan teknik animasi seperti motion capture dan 3D modeling memungkinkan penciptaan gerakan yang lebih alami dan ekspresif. Gaya visual yang dihasilkan dari teknik ini dapat mencerminkan kedalaman dan kompleksitas karakter Srikandi, sesuai dengan prinsip estetika sanggit yang mengedepankan kehalusan dan keindahan dalam detail. Teknologi animasi modern memberikan alat yang kuat untuk memperkaya representasi budaya dalam media digital, sebagaimana dikemukakan oleh Jones (2015), dan memungkinkan tradisi untuk terus berkembang dalam konteks kontemporer.

b. Ekspresi Budaya dalam Konteks Kontemporer

Animasi karakter Srikandi menunjukkan bahwa tradisi tidak harus statis tetapi dapat berkembang dan beradaptasi dengan zaman. Estetika sanggit, dalam hal ini, berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengalaman personal dengan nilai-nilai budaya yang lebih luas. Dengan menerapkan estetika sanggit dalam animasi, penelitian ini menunjukkan bahwa seni tradisional Wayang Purwa dapat diinterpretasikan ulang untuk menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan media digital. Barker (2014) berpendapat bahwa seni tradisional yang diadaptasi ke dalam format modern dapat berfungsi sebagai alat pelestarian budaya yang efektif.

### 3. Hasil Karya Reinterpretasi Sanggit

Hasil karya reinterpretasi sanggit dalam penelitian ini mencerminkan beragam gaya yang bergantung pada teknik animasi yang diterapkan. Setiap karya menunjukkan bagaimana idiom tradisi dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan pribadi dan bagaimana elemen-elemen tradisional dapat diadaptasi dengan teknik modern untuk menciptakan karya seni yang baru dan segar.

a. Versi Gaya yang Beragam

Penelitian ini menghasilkan berbagai versi gaya animasi karakter Srikandi, yang masing-masing menawarkan interpretasi unik dari estetika sanggit. Teknik seperti 3D rendering memungkinkan detail kostum dan ekspresi wajah yang realistis, sementara cel-shading memberikan nuansa tradisional yang kuat. Gaya-gaya ini menunjukkan fleksibilitas dan kedalaman estetika sanggit dalam menciptakan karya seni yang resonan dengan penonton modern.

b. Kontribusi Terhadap Pelestarian Budaya

Dengan menggabungkan idiom tradisi dengan teknik modern, karya-karya ini tidak hanya mempertahankan nilai-nilai budaya tradisional tetapi juga memperkenalkan tradisi Wayang Purwa kepada audiens yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan pandangan Dharsono (2016) bahwa seni tradisional yang diadaptasi ke dalam media modern dapat berfungsi sebagai alat pelestarian budaya yang kuat, memungkinkan tradisi untuk terus hidup dan berkembang dalam konteks global yang berubah dengan cepat.

### SIMPULAN

Konsep estetika sanggit menghadirkan paradigma yang menggabungkan tradisi dan modernitas dalam penciptaan karya seni, khususnya dalam animasi karakter Srikandi dari Wayang Purwa Surakarta. Di era globalisasi saat ini, tantangan utama dalam budaya adalah menjaga warisan budaya sambil mengikuti kemajuan zaman. Estetika sanggit menawarkan pendekatan yang memungkinkan untuk mengatasi kedua aspek ini secara seimbang.

Penelitian ini menekankan pentingnya reinterpretasi sanggit, di mana idiom tradisional disatukan dengan teknik pembabaran modern. Pendekatan ini menghasilkan variasi gaya yang berbeda tergantung pada teknik yang digunakan, namun tetap mengungkapkan ekspresi perasaan pribadi melalui pengaturan yang lebih kontemporer.

Studi kasus pada model animasi Srikandi menunjukkan bagaimana estetika sanggit diterapkan dalam konteks animasi, yang mengembangkan dan memperkaya interpretasi Wayang



Purwa Surakarta dalam budaya kontemporer. Ini mengilustrasikan bagaimana seni dan budaya tradisional dapat terus hidup dan relevan dalam era modern, dengan memanfaatkan teknologi dan ide-ide baru tanpa kehilangan nilai-nilai budaya yang mendasarinya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, T. (2012). *Cultural Reinterpretation in Modern Art*. New York: Routledge.
- Barker, C. (2014). *Cultural Studies: Theory and Practice*. 5th ed. London: Sage.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. *Theory Into Practice*, 39(3), 124-130.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. 2nd ed. New York: McGraw-Hill.
- Dharsono, Sony Kartika (2016). *Estetika: Perkembangan dan Tantangannya*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Hadi, S. (2018). *Estetika Sanggita dalam Seni Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Budaya.
- Jones, A. (2015). *Digital Art and Culture: An Interdisciplinary Approach*. Boston: Pearson.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2014). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*. 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kvale, S. (2007). *Doing Interviews*. London: Sage.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage.
- Lindsay, R. (2013). *Art, Animation, and the Aesthetic Imagination*. New York: Routledge.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Supriyono, A. (2019). *Reinterpretasi Karakter Wayang dalam Seni Kontemporer*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suryadi, K. (2021). *Animasi dan Pelestarian Budaya: Menjembatani Tradisi dan Modernitas*. Bandung: Mizan Media.
- Widodo, A. (2012). *Teknologi dan Pelestarian Budaya: Perspektif Seni*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Expanded ed. London: Faber & Faber.