

Naskah Publikasi

**LAKON PUNAKAWAN  
DALAM KARYA FOTOGRAFI SENI**



Disusun dan dipersiapkan oleh  
**Gea Rosa**  
NIM 1410694031

JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019

Naskah Publikasi

**LAKON PUNAKAWAN  
DALAM KARYA FOTOGRAFI SENI**

Dipersiapkan dan di susun oleh  
**Gea Rosa**  
NIM 1410694031

Telah dipertahankan di depan para penguji  
Pada tanggal 10 Januari 2019



Pembimbing I

Pembimbing II

Arti Wulandari M.Sn.

Oscar Samaratunga, S.E, M.Sn

Dewan Redaksi Jurnal **spectā**

Adya Arsita, S.S.,M.A.

## **LAKON PUNAKAWAN DALAM KARYA FOTOGRAFI SENI**

Gea Rosa  
1410694031  
geasikumbang130495@gmail.com  
089501139185

### **ABSTRAK**

Penciptaan karya seni ini bermula dari keprihatinan terhadap pementasan wayang yang sudah mulai ditinggalkan di era milenial ini, sangat disayangkan apabila pementasan tersebut hilang begitu saja. Padahal kesenian ini sangat banyak memberikan pelajaran yang dapat membentuk karakter generasi muda menjadi lebih baik. Sebagai seorang yang lahir dan besar di Jawa, berkewajiban untuk turut andil dalam melestarikan kesenian peninggalan nenek moyang ini. Penciptaan karya seni ini mengambil tokoh Punakawan yang beranggotakan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Tokoh-tokoh wayang tersebut diambil karena perannya dalam dunia pewayangan sangat besar. Penciptaan karya seni ini memvisualkan cuplikan lakon Punakawan kedalam karya fotografi seni. Selain itu, ingin menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam lakon Punakawan di karya fotografi seni. Karya visual ini mengandung elemen-elemen pendukung sesuai dengan topik yang diangkat. Elemen-elemen tersebut digabungkan dengan teknik montase yang diproses menggunakan digital imaging dan dicetak di media kertas foto. Dengan demikian, visual yang dihadirkan sesuai dengan harapan dan pesan yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan baik.

**Kata kunci :** lakon, Punakawan, fotografi seni

## ***Stories of Punakawan in Fine Art Photography***

Gea Rosa  
1410694031  
geasikumbang130495@gmail.com  
089501139185

### **ABSTRACT**

*The creation of this art work originated from the concern about puppet shows that already abandoned in this millennial era. It is unfortunate if the show just disappears. Even though this art provides a lot of knowledge that can establish young generation character to be better. As a person that born and raised in Java, felt to have an obligation to take part in preserving ancestral arts. The creation of this art work takes in the figure of a clown who consist of Semar, Gareng, Petruk and Bagong. The Puppet character is taken, Because of the role in the world of puppetry is very large. The creation of this artwork. The creation of this artwork visualizes snippet of the clown. Story into photographic artwork. Moreover, want to convey a moral message contained in the story of clowns into photography artwork. The creation contain elements that supporting as compatible as the topic raised. The elements combined with montage technique that proceeded using digital imaging and printed on photo paper, so the visual that served consistent to the hope. Also the message delivered, conveyed well.*

**Keywords:** *stories , Punakawan, fine art photography*



## **PENDAHULUAN**

Wayang merupakan seni pertunjukan klasik asli Indonesia yang telah ada sejak jaman Neolithikum atau sekitar tahun 1500 Sebelum Masehi. Wayang lahir dari para cendikia nenek moyang suku Jawa di masa silam, bentuk wayang masih terbuat dari rerumputan yang diikat sehingga bentuknya masih sangat sederhana dan dimainkan dalam ritual pemujaan roh nenek moyang dalam upacara-upacara adat Jawa<sup>1</sup>. Periode selanjutnya penggunaan bahan-bahan seperti kulit kayu dan kulit binatang mulai di kenal dalam pembuatan wayang. Cerita-cerita wayang berasal dari India dengan eposnya yang terkenal (Mahabaratha dan Ramayana), Cerita tersebut diambil dari kitab suci agama Hindu (Haryanto,1992:178).

Agama Hindu dan Budha mulai mengalami masa surutnya ketika kerajaan Majapahit runtuh sekitar 1500 Masehi (Zairul Haq,2009:27). Maulana Malik Ibrahim kemudian mulai menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa, perjuangan Maulana Malik Ibrahim kemudain dilanjutkan oleh kelompok Walisanga yang terdiri dari Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Muria, Sunan Kalijaga, Sunan Gunungjati, dan Syeh Siti Jenar. Sistem dakwah yang dilakukan bukan merubah atau merombak kebudayaan Hindu-Budha, melainkan melakukan penyesuaian atau penggabungan dengan kebudayaan tradisional sehingga terjadilah sinkronisasi keagamaan yang di kenal dengan Islam Kejawen.

Penggunaan wayang untuk berda'wah ternyata diterima sangat baik oleh masyarakat, supaya masyarakat tidak merasa bosan pada pementasan wayang yang digelar semalam suntuk akhirnya Sunan Kalijaga mempunyai ide untuk membuat empat tokoh penghibur yang beranggotakan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, keempat tokoh tersebut kemudian diberi julukan Punakawan.

---

<sup>1</sup>Wawancara Bapak Tri Nugroho 16 September 2018

Kemunculan tokoh Punakawan dalam cerita pewayangan diawali dengan terjadinya *goro-goro*, isi cerita *goro-goro* menggambarkan bahwa kekuasaan dapat menimbulkan malapetaka jika orang yang memegang kekuasaan tidak punya keseimbangan atau kehilangan perspektif. Kehadiran Punakawan mengisyarakan bahwa Punakawan membawa misi mendamaikan dunia. Adegan *goro-goro* ini selain berfungsi sebagai dramatik juga mengandung nasihat yang terselubung, nasihat tersebut harus dikupas sendiri oleh penonton.

Berkat keunikannya UNESCO yaitu sebuah lembaga yang membawahi kebudayaan dan pendidikan dari PBB, telah menobatkan wayang sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible of Humanity* atau warisan mahakarya dunia yang tidak ternilai didalam seni bertutur asli Indonesia (Destiyanti : 2017 :2).

Penciptaan karya fotografi ini berawal dari keprihatinan penulis terhadap dunia wayang yang sudah jarang sekali di jumpai di jaman milenial ini. Menurut Soedarso Sp (1987) dalam bukunya Tinjauan Seni bahwa lahirnya sebuah seni merupakan cerminan dari pengalaman, kepedulian dan emosi seorang seniman. Menciptakan sebuah karya seniman memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya kedalam sebuah karya seperti yang dikatakan oleh Soeprpto Soedjono dalam bukunya *Pot Pourri Fotografi* "...dalam domain seni tidak dikenal adanya Sekat-sekat yang membatasi seorang seniman untuk berkarya dengan gaya apa saja" (Soedjono,2007: 53). Sebagai anak yang lahir dan besar di Jawa penulis merasa punya kewajiban untuk menjaga warisan budaya nenek moyang tersebut maka dari itu penulis berkeinginan untuk mengangkat kembali cerita wayang melalui pembuatan karya fotografi seni yang berjudul "Lakon Punakawan dalam Karya Fotografi Seni".

Lakon wayang kulit terbagi menjadi dua yaitu lakon pokok dan lakon carangan, kemudian dari keduanya terdapat empat siklus yang setiap siklusnya berputar disekitar sekelompok tokoh tertentu. Keempat siklus tersebut terdiri dari : pertama siklus animistik yaitu siklus yang berasal dari legenda prasejarah tentang dewa dan raksasa, Siklus kedua

adalah Siklus Arjuna Sasrabahu, siklus ketiga yaitu Siklus Rama, siklus ke empat yaitu siklus Pandawa (Tuti, 2005:17). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) Lakon dapat diartikan sebagai cerita yang dimainkan dalam wayang, peran utama atau karangan yang berupa cerita sandiwara. Penciptaan Karya Seni ini penulis membawakan lakon Pandawa karena pada lakon tersebut banyak sekali peran atau tokoh Punakawan di dalamnya.

Sumber inspirasi yang paling kuat untuk mengekspresikan diri kedalam sebuah karya seni berasal dari pengalaman batin penciptanya (Kartika 2007:5). Setelah membaca keseluruhan cerita pewayangan atau lakon Punakawan, penulis berimajinasi bahwa kehidupan wayang berada di kayangan atau tempat tinggal para dewa-dewa. Sodjono dalam bukunya *Pot-Pourri Fotografi,* "... Seorang ekspresionis mampu memanipulasi atau merekayasa secara teknis objek fotonya menjadi karya yang bersubjek ekspresi " (2006: 4).

Penulis mencoba memperdalam pengetahuan tentang wayang dan mencoba menginterpretasikannya ke dalam media dua dimensi atau sketsa di atas kertas gambar, Diharapkan dengan sketsa tersebut dapat ditemukannya sinkronisasi antara ide dengan visual yang dapat mewakili kepuasan batin penulis. Selanjutnya proses pembuaan karya ini menggunakan *software photoshop cc* dengan teknik montase agar menghasilkan visual yang berbeda dari seniman lainnya. Menurut R. Amien Nugroho dalam bukunya Kamus Fotografi, Montase adalah teknik menggunakan pencahayaan dengan *enlarger* (alat pembesar) terhadap beberapa negatif film untuk menghasilkan efek pembesar gambar.

Adapun topik permasalahan yang ada pada penciptaan karya fotografi ini yaitu

- a. Bagaimana memvisualkan cuplikan lakon Punakawan kedalam bentuk karya fotografi seni?
- b. Bagaimana menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam cerita lakon Punakawan dengan media fotografi?

Penciptaan Karya Seni ini bertujuan untuk

Mewujudkan cuplikan lakon Punakawan ke dalam bentuk karya fotografi seni dan menyampaikan pesan yang terdapat di dalam cerita atau lakon Punakawan dengan media fotografi.

Penciptaan Karya Seni ini terinspirasi dari beberapa karya seperti:

1. Oscar G. Rejlander



Gambar1  
"Two Ways of Life"

Sumber:

[https://www.google.com/search?q=two+ways+of+life&safe=strict&source=1nms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyvenW7angAhWMinAKHZD-C9AQ\\_AUIDigB&biw=1366&bih=656#imgrc=C1Jq413ZiEe0LM:](https://www.google.com/search?q=two+ways+of+life&safe=strict&source=1nms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyvenW7angAhWMinAKHZD-C9AQ_AUIDigB&biw=1366&bih=656#imgrc=C1Jq413ZiEe0LM:)

Diakses pada tanggal 13 Januari 2019

Rejlander lahir di Stocholm pada tanggal 19 Oktober 1813, Pada tahun 1856 ia membuat karya alegorisnya yang paling terkenal berjudul *Two Ways of Life*, karya ini bercerita tentang dua jalan kehidupan antara baik dan buruk. Pembuatan karya ini bermula setelah Rejlander melihat sebuah iklan pameran seni harta Manchaister. Rejlanderpun membuat gambarnya dengan kertas yang berukuran besar, namun kertas foto tersebut tidak tersedia akhirnya Rejlander menggunakan dua potong kertas yang lebih kecil.

Rejlander mengambil gambar secara terpisah karena studionya yang terlalu kecil hal itu dilakukan untuk mendapatkan hasil foto yang sesuai dengan sketsanya, Setelah gambar yang diinginkan terkumpul selanjutnya gambar-gambar tersebut sleksi mengikuti outline yang sudah di siapkan. Penyeleksian dilakukan secara hati-hati agar objek tidak terpotong. Kemudian Rejlander

melakukan pengelompokan gambar yang sudah tersleksi dan di tata di bawah kertas foto yang sudah di oleskan emulsi setelah itu di jemur di bawah sinar matahari. Sesudah gambar tersebut di kunci dengan larutan kemudian kedua kelompok foto tadi di satukan hingga terlihat rapi. Penciptaan karya *Two Ways of Life* ini Rejlander membutuhkan 32 negatif film dan membutuhkan waktu enam minggu untuk menyelesaikannya.

Pembuatan sebuah karya pasti ada perbedaan dan persamaan dengan karya yang di pakai sebagai acuan dalam hal ini perbedaan yang terdapat pada karya O.G. Rejlander dengan karya penulis adalah alur cerita yang berbeda, dan memiliki persamaan yaitu menggunakan teknik montase dalam pembuatan karyanya.



## 2. Dhenny Patungka



Gambar 2  
“ Walking Away #3”

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/157555686943662278/visual-search/?x=16&y=13&w=530&h=435>

Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018

Dhenny Patungka lahir di Tasikmalaya. Dhenny sangat menyukai dunia fotografi terutama dalam memanipulasi foto, namun Dhenny tetap mempertahankan karya yang dieditnya tetap terlihat alami sehingga semua karya Dhenny Patungka mendekati visual seperti lukisan.

Karya-karya Dhenny Patungka ini penulis mendapatkan inspirasi untuk menggunakan *digital imaging* dalam pembuatan karya. Adapun perbedaan yang terdapat pada karya Dhenny Patungka dengan karya penulis yaitu cerita yang dibawakan berbeda, Dhenny membawakan cerita yang ada di imajinasinya saat itu sedangkan dalam penciptaan karya Seni ini penulis mengambil cuplikan dari sebuah lakon yang objek utamanya adalah Punakawan, dengan memadukan imajinasi yang ada untuk memvisualkan lakon tersebut ke dalam karya fotografi.

Karya Dhenny Patungka *Walking Away#3* terlihat seorang kakek yang sedang berjalan di tepian sungai dengan menggunakan tongkat dan ada dua buah ember yang satu menuangkan air dan yang lain terhanyut. Pada karya ini tampaknya Dhenny ingin bercerita tentang kakek tua yang ingin merasakan kedamaian di hari tuanya setelah menghabiskan umurnya bekerja banting tulang.

### 3. Valentino Atmo Sudiro



Gambar 3  
"Semar Bangun Kayangan"

Sumber : <http://www.harnas.co/2016/04/16/sosok-semar-dalam-representasi-kehidupan>

Diakses pada tanggal 5 oktober 2018

Karya ini merupakan karya lukisan dari seorang seniman bernama Valentinus Atmo Sudiro atau akrab disebut dengan VA Sudiro, ia merupakan seniman yang berkontribusi dalam, proyek pembangunan “ Monumen Nasional (Monas) pada tahun 1964-1965. VA Sudiro menggelar pameran tunggal yang berjudul “ Bayang-bayang Semar Sudiro” di gedung B, Galeri Nasional Indonesia pada tahun 2006. Lukisannya VA Sudiro ini tampak dua Semar sedang berdiri diatas awan dengan mengacungkan jari telunjuknya keatas, Tak hanya itu dalam lukisannya juga terlihat ada banyak peri yang beterbangan di atas langit serta Masyarakat Jawa yang duduk di tanah yang tandus.

Karya lukis ciptaan VA Sudiro ini ingin bercerita tentang bathara Ismaya ia merupakan seorang dewa yang tinggal di kayangan yang besar dan megah, namun karena suatu hal bathara Ismaya akhirnya diturunkan kebumi dan masuk ke raga Ki Lurah Semar, turunya Bathara Ismaya dari Khayangan ini mengemban tugas untuk membimbing masyarakat kejalan yang benar sesuai ajaran Islam, karena masyarakat saat itu masih menganut kepercayaan kejawen. Dengan bersenjatakan *kalimasada* Semar berhasil mengajak para masyarakat untuk masuk dan memeluk agama Islam.

Penciptaan Karya seni memiliki persamaan dan perbedaan dengan karya acuan yang di pakainya, seperti karya penulis dan VA Sudiro ini persamaan yaitu kehadiran bentuk karya berupa karya ekspresi, dan perbedaannya yaitu karya VA Sudiro berbentuk seni lukis sedangkan karya yang dibuat penulis berupa karya fotografi, Selain itu dunia khayal keduanya akan jelas berbeda. Penciptaan Karya Seni ini penulis membuat karya yang hampir mirip dengan karya VA Sudiro dengan mengambil cuplikan beberapa lakon populer kemudian di realisasikan kedalam seni fotografi.

## PEMBAHASAN



Foto 1  
“ Petruk Kantong Bolong”, 60 x 40 cm, 2018  
Print on paper

Petruk telah belajar banyak tentang makna kehidupan dari bapaknya Semar. Yang ada pikiran dan hatinya hanya mengabdikan pada kehidupan. Seluruh kekayaan yang dimilikinya di berikan pada orang-orang yang di jumpai, dengan begitu Petruk merasa kesaktian yang ada pada dirinya semakin tinggi dan Petruk merasa menjadi kaya dengan memberikan semua kekayaannya tersebut. Petruk mendapat julukan petruk kantong bolong. Lakon ini Mengajak dan mengingatkan masyarakat untuk mengeluarkan sedikit rejekinya untuk orang-orang yang membutuhkan.



Foto 2  
“ Semar Gugat”, 60 x 40 cm, 2018  
Print on paper

Semar merasa sangat marah dan malu atas apa yang dilihatnya di kerajaan Amarta, Semar melihat para pejabat di Negara Amarta sudah tidak mau tahu dengan kewajibannya. Mereka banyak mementingkan kepentingan pribadi. Semar bertekad untuk menggugat para Pemimpin Negara untuk kembali ke jalan yang benar menjadi pemimpin yang amanah yang selalu mementingkan kepentingan rakyat di atas kepentingan pribadi. Pesan yang terkandung dalam lakon ini yaitu sebagai wakil rakyat berkewajiban melakukan gugatan terhadap penguasa yang dianggap tidak lagi mementingkan rakyatnya untuk segera melakukan perubahan atau reformasi.



Foto 3  
“Bagong Minta Mantra”, 60 x 40 cm, 2018  
Print on paper

Petruk dan Bagong sedang berjalan-jalan menikmati suasana malam di desa Karangkadempel, di perjalanan Petruk dan Bagong bertemu dengan Brontoseno dan di beri kabar bahwa desa Karangkadempel sedang kacau akibat ulah dari anak buah Betari Durga, Petruk dan Bagong pun di minta oleh Brontoseno untuk meminta mantra Aji Kali Jayad yang sangat ampuh untuk mengusir anak buah Betari Durga kepada Semar. Mereka berdua akhirnya pulang dan meminta mantra yang di maksud oleh Brontoseno tadi. Mengatasi pengacau, perlu meminta petunjuk dan solusi kepada seseorang yang dianggap lebih mumpuni.



Foto 4  
"Bagong Jadi Ratu" 40x60cm  
2018  
Print on paper

Ketiga anak buah Prabu Pranggola tadi akhirnya datang menemui rajanya di istana, raja pun bergegas untuk menemui pujaan hatinya tersebut di pinggiran sungai. Tak lama berselang raden Arjuna datang membawa pusaka Jala Sutra Tampang Kencana yang di pinjamkan oleh kakeknya Begawan Abyasa. Singkat cerita kedua nya pertemu di sungai. Arjuna, prabu Pranggola serta Bagong pun masuk ke sungai unuk mencairkan ikan waderbang yang di inginka oleh istri Arjuna itu. Bagong naik ke tepian sungai lalu pingsanakibat terlalu lama di dalam sungai, oleh Dewi Sumbadra di berikan pakaian prabu Pranggola tiba-tiba wajah bagong berubah menjadi tampan dan gagah hingga semua tidak mengenalinya dan megira Bagong adalah raja baru kerajaan Paranggumiwung. Pembelajaran yang dapat di ambil dari kisah diatas yaitu untuk menjadi seorang pemimpin, sebaiknya seorang pemimpin harus mempunyai kapasitas dan Integritas yang tinggi serta di dukung oleh raktyatnya.



Foto 5  
"Petruk Jadi Ratu" 40x60cm  
2018

Print on paper

Dunia pewayangan, saat gonjang-ganjing sudah sampai pada taraf yang sangat tidak wajar, para Punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong mulai membangkang. Puncak pembangkangan terjadi ketika Petruk melabrak khayangan Joggring Saloko ( Istana para penguasa), mengobrak abrik dan mendekonstruksi tatanan yang selama ini dipakai para penguasa serta para elite untuk melakukan manipulasi. Arjuna yang biasanya berkuasa dilayani Punakawan, dipaksa mematuhi titah Petruk penguasa baru. Petruk membuka seluruh aib para penguasa. Perlu disikapi dalam lakon ini pemimpin revolusi yang dapat menjungkir balikan khayangan yang pada saat itu memang sudah sangat kacau. Revolusi ini dilakukan agar tatanan Negara kembali ke keadaan normal seperti sediakala.

## **SIMPULAN**

Fotografi seni saat ini tidak hanya sebagai alat untuk mengekspresikan diri, namun unsur keindahan dan nilai historis akan menambah nilai foto tersebut. Kekaguman seseorang dalam melihat sebuah karya fotografi banyak didasari dari pengalaman batin akan suatu peristiwa. Akhirnya karya-karya fotografi yang ditampilkan berupa karya dengan judul "Lakon Punakawan dalam Karya Fotograf Seni", karakter Punakawan dibuat mendekati karakter aslinya yang sangat lucu. Pengemasan yang

berbeda pada “Lakon Punakawan dalam Karya Fotografi Seni” menggunakan teknik *digital imaging* ke dalam pembuatan karya-karyanya, sehingga akan menciptakan visual yang berbeda. Menggabungkan sebuah lakon tradisional dengan teknologi modern mempermudah masyarakat untuk menikmati karya fotografi, sehingga pewayangan dapat senantiasa mendidik dan membantu masyarakat untuk melestarikan kebudayaan pewayangan. Penciptaan Tugas Akhir ini mengalami beberapa hambatan, diantaranya pencari model yang postur tubuhnya mendekati aslinya, mencari penata rias make up yang dapat membantu karakter hampir sama dengan aslinya dan editing.

Menyatukan objek-objek yang tidak relevan menjadi satu frame dianggap

penulis telah sesuai dengan referensi “Lakon Punakawan dalam Karya Fotografi Seni”. Penciptaan karya seni ini penulis mengalami beberapa hambatan seperti, keterbatasan Finansial, Pencarian model yang postur tubuhnya sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita wayang khususnya tokoh Punakawan, dan mencari orang yang dapat mengaplikasikan Makeup yang mendekati karakter tokoh-tokoh dalam cerita wayang khususnya tokoh Punakawan selain itu penulis juga mengalami kesulitan dalam mengedit foto karena penulis tidak begitu mahir dalam pengeditan.

Dari hambatan-hambatan yang ada penulis dapat mengantisipasi nya dengan cara mencari model dan orang *makeup* teman-teman teater Fakultas Seni pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta di samping murah teman-teman teater juga pintar dalam mengekspresikan gerak yang diinginkan oleh penulis.

## KEPUSTAKAAN

- Desrianti.Lidya.(2017). Diplomasi Budaya Indonesia Melalui Wayang Kulit di Amerika Serikat. JOM FISIP.volume 4 No2.
- Haryanto,S.(1992). Bayang-Bayang Adiluhung “Filsafat, simbolis,dan Mistik dalam wayang”. Semarang :Dahara Prize.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga.(2005). Jakarta: Pusat Bahasa Departmen Pendidikan Nasional dan Balai Pustaka.
- Kartika, Dharsono Sony.(2007). Seni Rupa Modern,Bandung: Rekayasa Sains.
- Nugroho, R. Amin.(2006). Kamus Fotografi. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Soedjono, Soeprapto.(2006). *Pot- Pourri* Fotografi, Jakarta: Universitas Tri Sakti.
- Sp,Soedarso.Tinjauan Seni.(1987).“Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni”. Yogyakarta : Suku Dayar Sana.
- Sumukti,Tuti.(2005). Dunia Batin Orang Jawa. Yogyakarta: Percetakan Galangpress.
- Zairul Haq, Muhammad.2009. Tasawuf Semar Hingga Bagong,” Simbol, makna, dan Ajaran Makrifat dalam Punakawan”. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- [https://www.google.com/search?q=two+ways+of+life&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyvenW7angAhWMinAKHZD-C9AQ\\_AUIDigB&biw=1366&bih=656#imgsrc=ClJq4l3ZiEeOLM:](https://www.google.com/search?q=two+ways+of+life&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyvenW7angAhWMinAKHZD-C9AQ_AUIDigB&biw=1366&bih=656#imgsrc=ClJq4l3ZiEeOLM:)
- <http://www.harnas.co/2016/04/16/sosok-semar-dalam-representasi-kehidupan>
- <https://media.neliti.com>
- <https://www.pinterest.com/pin/157555686943662278/visual-search/?x=16&y=13&w=530&h=435>

Print on papper