



CITRA DIRGA

Jurnal Desain
Komunikasi Visual
dan Intermedia



Tanggal Terbit: 21 Maret 2019

PROGRAM STUDI
Desain Komunikasi Visual

Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Ma Chung

E-Mail /
citradirga@jurnal.machung.ac.id
website /
jurnal.machung.ac.id/citradirga



Universitas Ma Chung

T (0341) 550 171
Villa Puncak Tidar N-01, 65151,
Malang, Jawa Timur, Indonesia



Jurnal Citradirga adalah jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung. Citradirga mempublikasikan artikel luaran penelitian, gagasan konseptual, dan review kepustakaan dalam cakupan rumpun ilmu seni, desain, dan media, pada 1) Sub Rumpun Ilmu Kesenian, dalam Bidang Ilmu Seni Intermedia (688), 2) Sub Rumpun Ilmu Media, dalam Bidang Ilmu : a) Fotografi (701); dan b) Televisi/Videografi/Sinematografi (702); serta 3) Sub Rumpun Ilmu Desain, dalam Bidang Ilmu Desain Komunikasi Visual (708). Artikel luaran penelitian dapat berupa ringkasan hasil penelitian dasar (kajian, kritik, tinjauan, atau evaluasi), penelitian terapan (perancangan atau penciptaan), dan penelitian pengembangan (*research & development*), baik yang bersifat monodisipliner maupun interdisipliner. Dalam Bidang Ilmu Seni Intermedia dapat terbagi menjadi beberapa topik semisal Seni Video, Instalasi Video, dan topik lain yang mengeksplorasi dan mengintegrasikan seni visual dan teknologi. Dalam Ilmu Media, dapat berupa topik seperti Fotografi, Videografi, Film Fiksi maupun Dokumenter, dan topik lain yang berkaitan dengan Foto dan Video. Adapun dalam Bidang Ilmu Desain Komunikasi Visual dapat berupa topik seperti Desain Grafis, Infografis, *Brand Identity*, Ilustrasi, Desain Kemasan, Multimedia Interaktif, Animasi, *Game Design*, *Apps Design*, dan topik lain yang berkaitan.

Editor-in-Chief

Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn., *Universitas Ma Chung*

Section Editors

Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds., *Universitas Ma Chung*
 Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds., *Universitas Ma Chung*
 I Wayan Nuriarta, S.Pd., M.Sn., *Institut Seni Indonesia Denpasar*
 Nadia Sigi Prameswari, S.Sn., M.Sn., *Universitas Negeri Semarang*
 Ima Kusumawati Hidayat, S.Sn., M.Ds., *Universitas Negeri Malang*

Assistants & Copy Editors

Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn., *Universitas Ma Chung*
 Wawan Eko Yulianto, S.S., M.A., P.hD., *Universitas Ma Chung*

Layout Editor

Bintang Pramudya P.P., S.Sn., M.Sn., *Universitas Ma Chung*

Reviewer

Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*
 Dr. Pujiyanto, M.Sn., *Universitas Negeri Malang*
 Dr. Alvanov Zpalanzani S.T., M.M., *Institut Teknologi Bandung*

E-Mail : citradirga@jurnal.machung.ac.id | Website : jurnal.machung.ac.id/citradirga

ISSN 2656-9973

Vol.1, No.1
Maret 2019



Alamat Redaksi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas
 Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung, Villa
 Puncak Tidar N-01, Kabupaten Malang, Jawa Timur.
 Telepon (0341) 550 171 / Faksimili (0341) 550 175



DAFTAR ISI
Vol.1, No.1, Maret 2019

Halaman Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Studi Persepsi Hubungan antara Gaya Busana dengan Kreativitas <i>(Bintang Pramudya P.P.)</i>	1 – 7
Landasan Strategis Pengembangan Produk Topeng Malangan <i>(Erik Armayuda)</i>	8 – 20
Kajian Ikonografi dan Ikonologi Lukisan Raden Saleh : “Gouverneur-Generaal Daendels En De Grote Postweg” (1838) <i>(Aditya Nirwana)</i>	21 – 35
Kajian Konsep Tanda Hipersemiotika Pada Iklan Kecap Bango Seri Eat Locally <i>(Arif Ardy Wibowo)</i>	36 – 45
Perancangan Video Seni “Panji Romance” dengan Teknik Presentasi Dual Monitor <i>(Didit Prasetyo Nugroho)</i>	46 – 52
Kajian Brand Strategy Roadmap Starbucks Coffee <i>(Sultan Arif Rahmadianto)</i>	53 – 58

PENCIPTAAN VIDEO SENI "PANJI ROMANCE"

Didit Prasetyo Nugroho

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar-N 1, 65151 Malang – Jawa Timur
e-mail: didit.nugroho@machung.ac.id

Abstraksi

Kisah Panji merupakan sastra lisan yang bercerita tentang kisah cinta Raden Panji Asmorobangun, seorang putra mahkota Kerajaan Jenggala, dengan Dewi Sekartaji seorang putri Kerajaan Panjalu. Perjalanan romantika kedua tokoh ini tidak berjalan dengan mulus, namun banyak terjadi petualangan dan penyamaran sehingga kisah Panji ini tersebar dengan berbagai macam versi berupa dongeng dan cerita rakyat lainnya. Cerita Panji ditampilkan dalam bentuk karya sastra dan seni pertunjukan. Cerita ini juga muncul dalam beragam versi. Perbedaan versi tersebut secara umum disebabkan oleh kreativitas personal penyadur, kelenturan cerita dalam bentuk tradisi lisan, dan pengadaptasian cerita pada mitos dan legenda di setiap daerah persebarannya. Dari beragam jenis cerita yang dipentaskan oleh berbagai daerah, Malang merupakan salah satu daerah yang memiliki kesenian khas yaitu wayang topeng Malang. Wayang topeng adalah sebuah pertunjukan jenis drama yang mengedepankan aspek tari sebagai sajian utamanya dan dalang sebagai pengatur cerita. Setiap penari memakai topeng yang berbeda sesuai dengan karakter yang dimainkannya. Kesenian wayang topeng Malang telah menjadi kesenian yang melekat di masyarakat daerah Malang sejak dahulu dan menjadi bagian identitas masyarakat Malang. Dalam penelitian ini, penulis memaparkan bagaimana proses perancangan video seni dengan berdasarkan pada cerita wayang topeng Malang dengan judul "*Panji Romance*".

Kata kunci: Panji, Topeng, Malang, Video, Seni

Abstract

The story of Panji is an oral literature that tells the story of the love story of Raden Panji Asmorobangun, a crown prince of the Kingdom of Jenggala, with Dewi Sekartaji, a princess of the Kingdom of Panjalu. The romantic journey of the two characters did not go smoothly, but there were many adventures and disguises so that the story of Panji spread with various versions in the form of fairy tales and other folk tales. Panji's story is displayed in the form of literary and performing arts. This story also appears in various versions. The differences in the version are generally caused by the personal creativity of the adapters, the flexibility of the story in the form of oral traditions, and the adaptation of stories to myths and legends in each area of its distribution. Of the various types of stories performed by various regions, Malang is one of the regions that has a distinctive artistry, Malang puppet mask. Puppet mask is a performance of the type of drama that emphasizes the aspects of dance as its main presentation and mastermind as the organizer of the story. Each dancer wears a mask that differs according to the character he plays. Malang wayang topeng art has become an art that has been inherent in the Malang community since long ago and has become part of the identity of the Malang community. In this study, the author describes how the process of designing art videos is based on Malang puppet mask stories under the title "Panji Romance".

Keywords: Panji, Mask, Mask, Art, Video

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa besar yang memiliki beragam kebudayaan dan tersebar di seluruh wilayah. Salah satu kebudayaan yang telah dinobatkan sebagai warisan budaya lisan tak benda oleh UNESCO adalah kisah Panji. Kisah Panji merupakan sastra lisan yang bercerita tentang kisah cinta Raden Panji Asmorobangun, seorang putra mahkota Kerajaan Jenggala, dengan Dewi Sekartaji seorang putri Kerajaan Panjalu. Perjalanan romantika kedua tokoh ini tidak berjalan dengan mulus, namun banyak terjadi petualangan dan penyamaran sehingga kisah Panji ini tersebar dengan berbagai macam versi berupa dongeng dan cerita rakyat lainnya. Poerbatjaraka (1968) menyimpulkan bahwa mula timbulnya cerita Panji terjadi dalam zaman keemasan Majapahit (atau dalam masa akhir kejayaan kerajaan tersebut) dan ditulis dalam bahasa Jawa Tengahan. Penyebarannya ke luar Jawa, seperti Bali, Lombok, Kalimantan (suku Banjar di Kalimantan Selatan) dan Sumatera, serta Malaysia, Thailand dan Kamboja, terjadi dalam masa yang lebih kemudian lagi dengan cara penuturan lisan (Wikipedia Bahasa Indonesia, 2014; Sumaryono, 2011).

Cerita Panji ditampilkan dalam bentuk karya sastra dan seni pertunjukan. Cerita ini juga muncul dalam beragam versi. Perbedaan versi tersebut secara umum disebabkan oleh kreativitas personal penyadur, kelenturan cerita dalam bentuk tradisi lisan, dan pengadaptasian cerita pada mitos dan legenda di setiap daerah persebarannya (Sumaryono, 2011). Sehubungan dengan tema pokok dalam cerita Panji, maka secara garis besar kisah-kisah cerita yang menonjol dalam ‘*romance Panji*’ adalah: 1) Pertunangan Panji Asmorobangun putra raja Kahuripan (Jenggala) dengan Dewi Candrakirana putri raja Daha (Panjalu) sebagai pelaku utamanya; 2) pertemuan Panji dengan kekasih pertama dari kalangan rakyat dalam perburuan; 3) terbunuhnya kekasih tersebut; 4) hilangnya Candrakirana calon permaisuri Panji; 5) adegan-adegan pengembaraan (dengan jalan penyamaran) dua tokoh utama tersebut; dan 6) bertemunya kembali dua tokoh utama yang kemudian diikat dalam suatu perkawinan (Baried dalam Sumaryono, 2011).

Menurut Henri Nurcahyo dalam bukunya “Memahami Budaya Panji” (2016), salah satu keistimewaan Cerita Panji adalah diabadikan dalam berbagai bentuk kesenian, termasuk seni pertunjukan. Selama ini banyak pertunjukan rakyat yang menjadikan Cerita Panji sebagai bahan sajiannya, bahkan ada yang menjadikan Cerita Panji sebagai satu-satunya kisah yang dipertunjukkan. Beberapa contoh seni pertunjukan itu misalnya Wayang Topeng (Malang), Wayang Beber (Pacitan), Wayang Timplong (Nganjuk), Wayang Gedog, Wayang Krucil (Malang), Wayang Thengul (Bojonegoro), Kethek Ogleng (Pacitan, Wonogiri), Jaranan (Trenggalek, Tulungagung), Reyog Ponorogo (asal dari Ponorogo, yang menyebar kemana-mana), dan Lutung Kasarung (Jabar). Bahkan di Bali Cerita Panji menyebar dalam wujud berbagai kesenian seperti tari Legong Kraton Lasem, Drama Gong, Gambuh atau juga Bondres. Sedangkan Wayang Topeng di Madura (disebut Topeng Dalang) ternyata juga punya lakon Panji yang jarang dipentaskan lagi, yaitu cerita Polo Salaka. Topeng Dalang akhirnya hanya identik dengan pementasan lakon-lakon yang berbasis Mahabarata dan Ramayana saja.

Dari beragam jenis cerita yang dipentaskan oleh berbagai daerah, Malang merupakan salah satu daerah yang memiliki kesenian khas yaitu wayang topeng Malang. Wayang topeng adalah sebuah pertunjukan jenis drama yang mengedepankan aspek tari sebagai sajian utamanya dan dalang sebagai pengatur cerita. Setiap penari memakai topeng yang berbeda sesuai dengan karakter yang dimainkannya. Kesenian wayang topeng Malang telah menjadi kesenian yang melekat di masyarakat daerah Malang sejak dahulu dan menjadi bagian identitas masyarakat Malang. Banyak lakon yang dapat disajikan dalam kesenian wayang topeng Malang, salah satu lakon wayang topeng Malang yang terkenal berjudul *Rabine Panji*.

Perkembangan teknologi modern menjadi bagian yang tidak dapat dihindarkan dari kehidupan kita, demikian pula dengan perkembangan dalam dunia seni. Dalam pengertian kamusnya maka “teknologi” adalah abdi ilmu pengetahuan, yakni penerapan teori ilmiah

terhadap persoalan-persoalan praktis (Ruebcke, 2000). Seni Rupa Video atau Video Art di Eropa dan Amerika telah berkembang sejak paruh pertama dasawarsa 60-an. Beberapa perintisnya adalah (Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman, Vito Acconci, Richard Serra, Nancy Holt, Peter Campus, Juan Downy, Frank Gillette dan Ira Schneider, dll) Di beberapa kota di Eropa setiap tahun diadakan festival seperti di Berlin dan Osnabruck (Jerman) dan The Hague (Belanda). Uniknnya di Jerman, festival ini biasanya mencakup segala multimedia: komputer animasi, CD ROM, web, internet, video, video instalasi, film seni hingga performance. Cakupannya internasional. Dari Asia kebanyakan dari Jepang, Korea dan Hongkong (Krisna Murti, 1999).

2. METODE

Metode penciptaan karya “*Panji Romance*” ini mengacu pada pada beberapa model tahapan penciptaan. Salah satunya adalah terminologi eksplorasi, improvisasi/eksperimentasi dan perwujudan. Pada tahap proses penciptaan karya, akan diterapkan metode penciptaan lain seperti yang biasa digunakan dalam produksi film dan televisi dengan terminologi yang lebih sistematis. Cleve (2006, p.9) menyebutkan ada 4 (empat) tahap dalam produksi film yaitu *development*, *pre-production*, *production* dan *post-production*. *Development* adalah tahap pengembangan ide. *Pre-production* mencakup persiapan-persiapan sebelum produksi dilakukan. *Production* adalah wilayah pengumpulan materi, syuting dan sebagainya sedangkan *post-production* adalah tahap penyusunan materi menjadi bentuk akhir yang siap ditonton.

a) Eksplorasi

Eksplorasi adalah tahapan penetapan ide dan tema. Primadi (2000, p.1) menyebutkan bahwa proses berpikir dan proses kreasi adalah adalah nama yang berbeda untuk sebuah proses yang sama yaitu proses imajinasi. Tahap munculnya ide karya video seni “*Panji Romance*” berawal dari kemauan penulis untuk menampilkan salah satu adegan lakon *Rabine Panji* dengan cara yang tidak biasa yaitu menampilkan adegan tari yang disajikan melalui medium video.

Riset dilakukan dengan mencari referensi visual dan menentukan teori-teori yang mendukung proses penciptaan karya video seni ini. Teori yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teori alih wahana. Damono (2009: 121), menyatakan bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu kesenian ke jenis kesenian lain. Perubahan tersebut tidak terbatas pada satu atau dua jenis karya. Teori alih wahana dapat mendukung proses penciptaan karya video seni ini karena dalam proses pembuatannya, karya video ini mengalami perubahan medium seni. Medium seni tersebut adalah, perubahan medium dari seni pertunjukan menjadi medium videografi dengan teknik *rotoscoping*.

b) Eksperimentasi

Eksperimentasi dilakukan berdasarkan dari riset yang telah dilakukan. Riset meliputi pencarian data yang relevan dan menonton beberapa referensi karya yang sesuai dengan karya video seni yang akan diciptakan. Sumber data penciptaan adalah teori alih wahana. Referensi yang digunakan dalam penciptaan karya seni videografi ini adalah wayang topeng Malang dengan lakon *Rabine Panji*. Observasi terhadap pengadeganan dan tarian yang dilakukan dalam lakon *Rabine Panji* tersebut menjadi acuan dalam proses pembuatan karya video seni ini. Dalam proses eksperimentasi penulis menghasilkan hal-hal seperti perubahan posisi tarian dan pemisahan tokoh dalam *frame* yang berbeda.

c) Perwujudan

Kajian terhadap hasil-hasil penciptaan yang sudah ada menjadi bekal dalam menentukan konsep penciptaan sekaligus untuk mencari sisi orisinalitas karya. Konsep karya kemudian dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu konsep estetis, konsep teknik, dan konsep perwujudan karya. Konsep estetis meliputi pendekatan dalam penciptaan dan gaya yang diterapkan. Pendekatan penciptaan karya menggunakan pendekatan seni kontemporer, sedangkan konsep teknik meliputi teknik *compositing* dan *rotoscoping*.

Teknik tersebut dapat mewujudkan visual karya seni videografi sesuai dengan gaya yang akan diterapkan. Sedangkan konsep presentasinya adalah menggunakan *LCD monitor* sebagai media penayangan karya video seni. *LCD monitor* tersebut nantinya berjumlah dua buah dan diletakkan berdekatan atau sejajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang diperoleh, dalam lakon *Rabine Panji* tokoh Panji Asmorobangun membutuhkan waktu yang lama untuk bertemu dengan Dewi Sekartaji. Meskipun keduanya pernah mengalami pertemuan namun mereka tidak menyadari satu sama lain karena dalam keadaan penyamaran. Dalam proses pembuatan karya video seni ini, penulis membagi proses pembuatan dalam dua waktu, yaitu pada siang hari dan pada saat malam hari. Pembagian waktu tersebut merupakan salah satu konsep visual dalam perwujudan karya video seni “*Panji Romance*”. Konsep penokohan dalam karya video seni ini melibatkan dua tokoh dalam lakon *Rabine Panji*. Yaitu tokoh laki-laki sebagai Panji Asmorobangun dan tokoh perempuan sebagai Dewi Sekartaji atau Galuh Candrakirana.

Dalam Hidajat (2013) menjelaskan, tipologi dan aspek spiritual dari tokoh sentral pada wayang topeng Malang ternyata ditemukan pada penelitian ini, sebagai berikut: (1) Panji Asmorobangun, yaitu dibangun dari pengertian laki-laki Jawa yang disebut *Lanang*. Dalam pemikiran Jawa, yaitu yang disebut sebagai *Pancer* atau *Punjer*, yaitu laki-laki yang memiliki hak waris, dalam kaitan dengan cerita adalah memiliki hak atas tahta kerajaan Kediri. Prototipe yang berkaitan dengan sikap dan postur tubuh ditumbuhkan dari tokoh Arjuna yang dipersepsi oleh orang Jawa sebagai *Lelanange Jagad* (laki-laki yang tertampan diseluruh dunia). Prototipe tersebut diperkaya dari interptasi nama Asmorobangun, yaitu diartikan sebagai bangkitnya rasa cinta kasih yang selalu membara. Ini memang tampak benar pada penampilan laki-laki Jawa yang selalu agresif, sementara wanita lebih bersifat pasif. Pemahaman ini juga mengacu pada konsep kemapanan, yaitu laki-laki yang telah dewasa dan sempurna. (2) Dewi Galuh Candrakirana, yaitu diangkat dari prototipe salah satu istri Harjuna, yaitu Dewi Rara Sumbadra Karakteristik dari prototipe tokoh Sumbadra itu diperkaya dengan interptasi makna nama Candrakirana, yaitu diartikan sebagai sinar bulan pada waktu pada waktu purnama penuh (tanggal sepisan). Dengan demikian, maka diluar makna yang ditumbuhkan dari prototipe Panji Asmorobangun, maka pasangan ini dapat diartikan sebagai kesatuan antara Bulan dan Matahari, yaitu dikotomi yang tidak bersifat bertentangan, yaitu yang dinamakan “*sajodo*”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pemilihan konsep waktu menjadi sesuai. Untuk adegan Panji Asmorobangun diambil pada waktu siang hari dan adegan Dewi Sekartaji diambil pada waktu malam hari. Penegasan simbol tersebut nantinya akan dilakukan pada proses editing video. Lokasi yang digunakan untuk latar video seni adalah di Museum Panji. Pada museum ini terdapat bangunan gapura yang desain arsitekturnya mengarah pada arsitektur Majapahit dan bentuknya mirip dengan Candi Ratu Boko. Kostum yang digunakan dalam video seni ini menggunakan kostum standar wayang topeng Malang dengan tarian yang telah dimodifikasi namun tetap pada aturan dasar wayang topeng Malang. Salah satu tarian akan dilakukan dengan cara berlawanan dengan tarian aslinya, namun pada saat penyajian tetap dimainkan secara bersamaan.



Gambar 1. Ruang terbuka Museum Panji yang akan digunakan sebagai *amphitheater* dan pertunjukan Wayang Topeng. (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada proses pengambilan gambar, dalam satu *frame* menampilkan satu tokoh penari dan setengah bagian dari latar belakang. *Type shot* yang digunakan adalah *full shot*, *medium close up* dan *close up*. Proses editing dilakukan dengan menggunakan dua perangkat lunak untuk editing video yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2015* dan *Adobe After Effects CC 2015*. Editing diawali dengan melakukan teknik *rotoscoping*, yaitu menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan dalam *frame* video. Bagian yang tidak penting dalam video ini adalah *background* di belakang bangunan gapura. Setelah bagian belakang dihilangkan, tahap selanjutnya adalah meng-*export* video tersebut ke *software Adobe Premiere Pro CC 2015* untuk dilakukan proses *compositing* atau menyatukan semua *shot* dan proses *color grading*.



Gambar 2. Perbedaan shot Panji Asmorobangun sebelum dan sesudah di edit (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Perbedaan shot Dewi Sekartaji sebelum dan sesudah di edit (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah proses *compositing* selesai, tahap selanjutnya adalah pemberian musik pada video. Musik yang digunakan adalah musik *ambience* atau musik yang menggambarkan suasana. Musik yang digunakan untuk kedua video ini sama hanya dibedakan pada

penambahan suara kicauan burung untuk suasana pagi atau siang hari pada video Panji Asmorobangun dan suara jangkrik untuk suasana malam hari di video Dewi Sekartaji.

Setelah semua elemen audio visual selesai dikerjakan, maka tahapan selanjutnya adalah *rendering*. Masing-masing video di-*render* untuk mendapatkan *output* format video yang dihasilkan. Pada video ini format yang dipakai adalah *H.264* dengan ekstensi video *.mp4* resolusi 1920 x 1280 piksel. Penyajian karya video seni ini ditampilkan pada dua buah monitor LED dengan ukuran 32 inch dan diletakkan berdampingan sehingga dua video tersebut terkesan menyatu.



Gambar 4. Layout display karya pada ruang pameran
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. KESIMPULAN

Seluruh proses dalam pembuatan karya video seni berjudul “Panji Romance” ini telah menghasilkan sebuah karya video seni yang utuh. Banyak terdapat kendala dalam proses pembuatan namun dapat dilampaui dengan baik sehingga karya video seni ini dapat dinikmati oleh penonton. Dalam mewujudkan karya video seni ini penulis melakukan riset untuk memperkuat konsep penciptaan dengan cara melakukan wawancara dan percobaan-percobaan untuk menghasilkan konsep visual yang baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis.

Karya video seni ini merupakan karya seni kontemporer yang diambil dari wayang topeng Malang lakon *Rabine Panji* dengan penyajian yang unik dan dapat dengan mudah dinikmati oleh masyarakat dengan tidak mengubah inti dari isi lakon tersebut.

Daftar Pustaka

- Cleve, B. 2006, *Film Production Management, Third Edition*, Focal Press, Burlington, MA.
Damono, S.D. 2009. Sastra Bandingan. Jakarta: Editum.
Hidajat, R. 2013, Simbolisasi Tokoh Sentral Lakon Panji pada Wayang Topeng Malang, *Jurnal Terob*, Vol. 4, No. 1 (2013), 1-17.
Murti, K. 2009. Esai Tentang Seni Video dan Media Baru. Yogyakarta: IVAA.

- Nurcahyo, H. 2006. Memahami Budaya Panji. Sidoarjo: Penerbit Pusat Budaya Panji
- Poerbatjaraka, R.M.Ng. 1968. Tjeritera Pandji Dalam Perbandingan. Djakarta: Gunung Agung.
- Ruebcke, G. 2000. Seni dan Teknologi, dalam majalah „Titian” No. 9, Diterbitkan oleh United States Information Service di Jakarta.
- Sumaryono. 2011, Cerita Panji Antara Sejarah, Mitos dan Legenda, *Jurnal Mudra*, **Vol. 26, No. 1.**