

PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAFIS* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA DAN KESENIAN WAYANG GOLEK

¹Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba

²Bayu Bambang Perdana

¹Universitas BSI Bandung, tyara.tuyd@bsi.ac.id

²Universitas BSI Bandung, bayu.bmp@bsi.ac.id

ABSTRAK

Pada industri kreatif saat ini, animasi adalah media yang populer digunakan oleh industri hiburan. Animasi *motion* grafis adalah cara yang umum untuk menangkap perhatian dan mengekspresikan pesan atau menyampaikan informasi. Teknologi komputer berkembang dengan sangat pesat, *hardware* dan *software* yang dibuat telah memenuhi syarat untuk membuat animasi dengan efek khusus, baik film 3D atau 2D tapi animasi *motion* grafis juga tidak kalah menarik. Di Indonesia masih jarang animasi untuk memperkenalkan sejarah wayang, sehingga anak-anak milenial tidak banyak yang mengetahui asal-muasal sejarah wayang. Dalam proposal skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat dan memperkenalkan sejarah wayang melalui animasi *motion* grafis sederhana berjudul “Miya dan Wayang” yang dapat dinikmati oleh semua orang khususnya anak-anak. Pembuatan animasi *motion* grafis ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi pembaca juga untuk mengetahui sejarah wayang itu sendiri.

Kata Kunci : Wayang, Budaya, *Motion* Grafis

ABSTRACT

In today's creative industry, animation is a popular medium used by the entertainment industry. Motion graphics animation is a common way of capturing attention and expressing messages or conveying information. Computer technology is developing very rapidly, the hardware and software made have met the requirements to create animation with special effects, either 3D or 2D movies, but motion graphics animation is no less interesting. In Indonesia, animation is still rare to introduce the history of wayang, so that not many millennial children know the origins of the history of wayang. In this thesis proposal, the writer tries to create and introduce the history of wayang through a simple motion graphic animation entitled "Miya and Wayang" which can be enjoyed by everyone, especially children. The making of this motion graphics animation is expected to provide knowledge and reference for readers as well as to know the history of the puppet itself.

Keyword : Puppet, Culture, *Motion* Graphics

PENDAHULUAN

Kebudayaan wayang adalah salah satu contoh ciri khas dari kebudayaan bangsa Indonesia khususnya yang berada di Jawa. Wayang merupakan salah satu media yang dapat dijadikan

sebagai alat untuk menyampaikan pendidikan budi pekerti luhur yang efektif terutama bagi anak-anak. Pertunjukkan wayang banyak mengandung pesan moral yang cukup baik yang telah dibakukan dalam

bentuk sanepa, piwulang, dan pituduh yang dikaitkan dalam kehidupan manusia untuk mencapai kehidupan yang damai.

Media yang digunakan dalam menerapkan nilai-nilai budi pekerti untuk pendidikan anak saat ini sudah cukup banyak, namun dari media yang digunakan dalam pembelajaran anak, film animasi merupakan media yang sesuai sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kosakata anak. Film animasi merupakan salah satu media yang dapat memberikan pesan audio visual dan gerak, sehingga film memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Media pembelajaran dengan film animasi ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena didalam media pembelajaran ini terdapat karakter gambar animasi yang menarik. Salah satu karakter animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran budi pekerti adalah karakter wayang namun karakter pembantu seperti tokoh Miya dalam perancangan animasi motion grafis ini juga sangat membantu untuk menggambarkan antusias anak-anak dalam mengetahui hal yang menarik baginya.

TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari pembuatan jurnal ini adalah untuk mengetahui proses pembuatan animasi motion grafis “Miya dan Wayang”, seberapa besarkah pengaruh film animasi terhadap masyarakat modern saat ini dan dapat lebih menggali lagi manfaat positif film animasi dengan mengetahui sejarah wayang.

KAJIAN LITERATUR

Film Animasi

Film animasi atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-“putar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer,

pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Proses Pembuatan

Ada dua proses pembuatan film animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal. Sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah mengangani animasi “Hercules” mengakui komputer cukup berperan. “Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit.” Dalam pengisian suara sebuah film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai.

Kebanyakan *dubbing* dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi Jepang, efek suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat. Dalam pembuatan *motion* grafis “Miya dan Wayang” penulis menggunakan metode teknik digital.

Motion Grafis

Motion Grafis adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion* Grafis, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. *Motion* Grafis terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* sering dikenal sebagai Grafis. Secara singkat *Motion* Grafis bisa disebut grafis yang bergerak. Secara detail, *Motion* Grafis adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi,

hingga Fotografi. Nama *Motion* Grafis dikenalkan oleh Trish dalam buku Chris Meyer. Dia membahas penggunaan *Adobe After Effects* dengan judul “Menciptakan *Motion Graphics*”. Ini merupakan awal dimana *software* mengkhususkan diri untuk proses pembuatan video, tetapi tidak mengedit atau melakukan program 3D. Dengan adanya *Motion Graphic* maka objek menjadi tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik.

Teknik digital

Setelah perkembangan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal. Proses pembuatan animasi *motion* grafis digital terdiri dari:

1. **Pra-produksi:**
 - a) Konsep,
 - b) Skenario,
 - c) Pembentukan karakter,
 - d) Storyboard,
 - e) *Dubbing* awal,
 - f) Musik dan *sound FX*
2. **Produksi:**
 - a) *Layout*,
 - b) *Key motion*,
 - c) *In Between*,
 - d) *Background*,
 - e) *Scanning*
 - f) *Coloring*.
3. **Post-produksi:**
 - a) *Composite*,
 - b) *Editing*,
 - c) *Rendering*.

METODE PENELITIAN

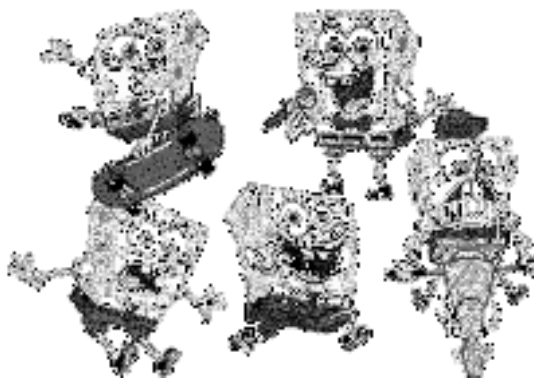
Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Pencarian data- data mengenai perkembangan animasi dan juga seberapa ketertarikan masyarakat modern terhadap film animasi
2. Menyusun dan memaparkan data mengenai kesenian dan budaya terutama kesenian wayang golek.
3. Data pustaka, mengumpulkan sumber-sumber data melalui pencarian di internet untuk menunjang proses perancangan.

PEMBAHASAN

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.



Gambar 1. Gambar Animasi

Sejarah Animasi.

Sejarah mencatat pada tahun 30.000 SM (sebelum masehi) terdapat lukisan dinding goa di Spanyol yaitu gambar babi hutan dengan kaki berjumlah delapan. Hal ini menandakan orang dahulu sudah memikirkan cara menggambarkan sesuatu yang bergerak dengan menggunakan gambar yang bertumpuk. Animasi pertama kali dibuat oleh Fady Saeed dari Mesir tahun 1756. Pada abad ke 17 sampai 19, peralatan-peralatan animasi sederhana telah ditemukan sebelum munculnya proyektor film. Sejarah Film Animasi dimulai pada tahun 1890, Film animasi yang pertama kali dibuat oleh Charles-Émile Reynaud, penemu Praxinoscope, yaitu sebuah sistem gerakan yang menggunakan putaran dari 12 gambar. Pada tanggal 18 Oktober 1892, di Musée Grévin di kota Paris, Perancis, beliau memamerkan animasi dengan putaran dari 500 gambar.

Empat film animasi pertama dengan standar gambar film adalah Humorous Phases of Funny Faces oleh J. Stuart Blackton pada tahun 1906. Kemudian pada tahun 1908, Émile Cohl, director dari Perancis, menayangkan animasi Fantasmagorie, dimana animasi ini juga cukup terkenal. Film Animasi yang menggunakan boneka pertama kali dibuat oleh Wladyslaw Starewicz (Ladislav Starevich) yang berjudul The Beautiful Lukanida pada tahun 1910.

Di Indonesia Sampai dengan akhir tahun ini, ada beberapa film animasi yang akan

tayang di bioskop Indonesia, diantaranya ‘Knight Kris’ dan ‘Si Juki The Movie’. Untuk bisa masuk ke layar lebar, ternyata animasi Indonesia ini sudah melalui perjalanan yang sangat panjang. Yuk, kita kenali sejarahnya, agar kita bisa semakin mencintainya.

1. 1952:

Tahun 50-an, nama Walt Disney dengan serial dan film animasinya sudah mendunia. Mulai dari ‘Mickey Mouse’, ‘Cinderella’, ‘Bambi’, hingga ‘Alice in Wonderland’ membuat Presiden RI pertama yang visioner, Ir. Soekarno tertarik untuk mempelajarinya. Ia pun mengirim Dukut Hendronoto atau Pak Ooq ke Disney untuk belajar animasi.

2. 1955:

Pak Ooq kembali ke Indonesia dan mulai membuat iklan animasi untuk pemilihan umum, yang diberi judul “Si Doel Memilih”.

3. 1963:

Pak Ooq bergabung dengan TVRI (Televisi Republik Indonesia) dan mengembangkan program animasi, namun tidak dilanjutkan karena terlalu banyak menghabiskan anggaran.

4. 1970:

Alex Leo Zulkarnaen, pulang dari sekolah broadcast di Jerman dan memimpin TVRI Jakarta. Beliau membuka slot iklan “Manasuka Siaran Niaga” selama 30 menit setiap harinya, yang membuka kesempatan bagi kreator-kektor animasi.

5. 1970:

Lateef Keele, seniman Amerika yang mencintai budaya Indonesia mendirikan studio animasi Anima Indah di Jakarta. Beberapa stafnya seperti Darmono Sudarsono, Purnomo, Partono, Denny Allaudsyah Djonaid, Wagiono Sunarto, Heru Sudarmadji, dikirim ke studio Dart dan Toei di Jepang, juga studio-studio animasi lainnya di Inggris dan Amerika. Sayangnya karya-karya mereka masih

sebatas iklan. Salah satunya adalah iklan ballpoint BIC yang tayang di tahun 1974.

6. 1970:

Masih di tahun yang sama juga muncul nama Drs. Suyadi, seorang ilustrator dari lembaga Training Aid Center (TAC), bagian dari UNICEF, yang mulai memperkenalkan karya-karya animasinya.

7. 1974:

Hadirnya Festival Mini yang diprakarsai oleh Dewan Kesenian Jakarta sejak tahun 1973, merangsang tumbuhnya film-film animasi pendek. Film “Kayak Beruang” karya Dwi Koendoro dan Pramono, menjadi juara satu di festival ini.

8. 1979:

Setelah bergabung dengan TVRI di tahun 1974, Drs. Suyadi yang kemudian dikenal sebagai Pak Raden dari serial boneka “Si Unyil” menyelipkan animasi “Timun Mas” berdurasi 15 menit, yang dibuat berdasarkan cerita rakyat. Kedua judul tadi merupakan karya Drs. Suyadi yang dibuat bersama Perusahaan Produksi Film Negara (PPFN).

9. 1980:

Sejak “Timun Mas”, ketertarikan masyarakat akan animasi produksi lokal mulai meningkat, judul-judul lain seperti “Rimba Si Anak Angkasa” yang disutradrai Wagiono Sunarto, juga “Si Huma” karya Partono Soenyoto tayang di TVRI.

Setelah TV Swasta muncul, lahan untuk iklan dan film animasi semakin besar. Studio-studio animasi baru pun mulai bermunculan, tidak hanya di Jakarta. Asosiasi dan Festival juga mulai diadakan. Dengan tayangnya film animasi di Indonesia, sedikit banyak telah membawa pengaruh bagi masyarakat modern terkhusus untuk anak-anak dan juga akan berpengaruh bagi karakter anak. Banyak hikmah yang dapat diambil dari cerita film animasi, akan tetapi juga ada beberapa pengaruh negatif adanya film animasi bagi masyarakat

Wayang

Aizid (2012) dalam bukunya menjelaskan bahwa kata wayang berasal dari banyak kata, salah satunya adalah bayangan yang artinya sumber ilham. Namun pada umumnya, pengertian wayang adalah boneka yang melambangkan perwatakan dan memiliki bentuk yang menyerupai manusia. Wayang biasanya dimainkan oleh seorang dalang.

Menurut Halbertsma, Van Stipriaan, dan Van Ulzen (2011) kata wayang dapat diartikan sebagai pertunjukan, boneka ataupun karakter. Wayang sendiri merupakan kesenian teater yang banyak ditemukan di pulau Jawa, Bali, Lombok dan sebagian daerah di Indonesia, serta di beberapa negara Asia tenggara. Wayang yang paling dikenal luas di Indonesia adalah wayang kulit.

Wayang adalah sebuah sastra tradisional bernilai tinggi yang mengisahkan cerita kepahlawan sekaligus merupakan simbol yang mencerminkan kehidupan manusia. Di sisi lain, Wayang pun dipandang sebagai boneka tiruan manusia yang memiliki watak seperti manusia.

Perkembangan wayang terbilang cukup panjang, karena perkembangan tersebut terjadi berabad-abad. Oleh sebab itu wayang dikenal sebagai warisan budaya yang sudah terbilang amat tua. Dalam pertunjukannya, wayang dimainkan oleh seorang dalang yang akan menceritakan kisah kepahlawan tentang bagaimana kebaikan melawan kejahatan, yang juga mencerminkan tentang kehidupan manusia. Pertunjukan wayang tidak hanya berkembang di Indonesia, tapi juga berkembang di negara-negara Asia tenggara.

Di Indonesia sendiri wayang dikenal sebagai seni pertunjukan boneka atau puppets. Terdapat berbagai jenis wayang, salah satunya wayang yang terbuat dari kulit kerbau, atau yang kita kenal sebagai wayang purwa. Selain itu ada pula wayang yang terbuat dari kayu, yaitu wayang golek.

Jenis-jenis Wayang.

1. Wayang Purwa

Aizid (2012) berpendapat bahwa: Wayang purwa disebut juga wayang kulit karena terbuat dari kulit lembu. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden.

2. Wayang Manda

Wayang madya diciptakan oleh K.G. Mangkunegara IV pada awal abad XVIII. Sumber ceritanya diambil dari cerita Pandawa, umumnya tokoh-tokoh raja pada wayang madya tidak memakai praba (sinar atau nimbus), suatu perhiasan yang dipakai pada punggung setiap raja sebagai lambang kedudukan (Aizid rizem, 2012).

3. Wayang Klithik

Aizid (2012) menjelaskan “Wayang klithik adalah wayang yang terbuat dari kayu. Berbeda dengan wayang golek yang mirip dengan boneka, wayang klithik berbentuk pipih seperti wayang kulit”

4. Wayang Beber

Aizid (2012) menjelaskan “Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran-lembaran (beberan) yang terbuat dari kain atau kulit lembu yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang”.

5. Wayang Gedog

Aizid (2012) menjelaskan “bentuk wayang gedog ini mirip dengan bentuk wayang purwa, tetapi pada tokoh-tokoh rajanya tidak digunakan gelung supit urang”.

6. Wayang Golek

Aizid (2012) menjelaskan “wayang golek kebanyakan berpakaian jubah (baju panjang) tanpa digeraiakan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti lazimnya boneka. Banyak orang menyebut wayang ini dengan wayang

tengul. Sumber ceritanya diambil dari sejarah, misalnya cerita Untuk Surapati, Batavia, Sultan Agung, Trunajaya, dan lain-lain. Wayang golek tidak menggunakan kelir seperti wayang kulit”.

7. Wayang Suluh

Aizid (2012) menjelaskan “wayang ini tergolong wayang modern, wayang ini terbuat dari kulit yang diberi pakaian lengkap lazimnya manusia”.

8. Wayang Titi

Aizid (2012) menjelaskan “wayang titi adalah wayang cina. Sumber ceritanya berasal dari cina. Wayang ini bisa kita jumpai di perkampungan cina atau klenteng.

9. Wayang Wahyu

Aizid (2012) menjelaskan “wayang yang satu ini juga sering disebut wayang bibel, sebab ceritanya berasal dari kitab injil. Wayang ini diciptakan oleh Bruder Themotheos untuk menyiarkan agama Kristen”.

10. Wayang Orang

Aizid (2012) menjelaskan “Wayang orang adalah cerita wayang purwa yang dipentaskan dengan menggunakan orang”.

11. Wayang Suket

Aizid (2012) menjelaskan “wayang suket merupakan bentuk tiruan dari berbagai figur wayang kulit yang terbuat dari rumput”.

12. Wayang Pancasila

Aizid (2012) menjelaskan “wayang pancasila adalah cerita wayang mirip wayang purwa. Bedanya tokoh-tokoh dalam wayang ini adalah pejuang-pejuang bangsa Indonesia”.

Seperti sudah disebutkan diatas ada dua belas jenis wayang yang ada di Indonesia dan masing-masing jenisnya dibuat dengan media yang berbeda-beda pula. Namun tetap memiliki pakem dan kisah yang sama, yang berbeda hanya dari segi

penyajianya saja dan bahan baku utama yang digunakannya.

13. Wayang Golek

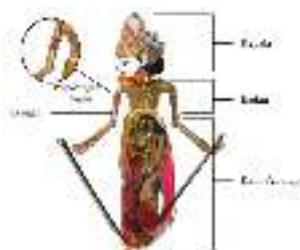
Suryana (2002) menyatakan bahwa wayang golek merupakan wayang yang terbuat dari bahan dasar kayu dan merupakan pengembangan dari desain wayang purwa. Wayang golek berkembang di tanah priangan pada tahun 1840 oleh Ki Darman. Melatih daya tangkap anak.

Wayang golek memiliki bentuk tiga dimensional dan biasanya menyerupai manusia, hewan, ataupun makhluk halus. Wayang golek sendiri sudah berkembang seiring perkembangan jaman. Ceritanya tidak hanya terpaku pada kisah pewayangan akan tetapi juga kisah-kisah yang menjadi fenomena di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi perubahan tersebut tidak menghilangkan nilai budaya yang dimiliki oleh wayang golek.

Karakteristik Visual Wayang Golek.

Dalam jurnal yang dibuat oleh Widagdo (2015) mengidentifikasi bahwa wayang golek memiliki karakteristik visual yang terdiri dari kepala, badan, lengan, pakaian dan aksesoris.

Wayang golek memiliki stuktur wajah yang sama dengan manusia, dimana terdapat muka yang terbagi menjadi warna muka, mata, hidung, mulut, kumis, jangut dan cambang. Selain itu bagian kepala juga terdiri dari leher dan irah-irahan atau yang biasa disebut mahkota. Bagian tangan wayang golek terbagi menjadi dua, yaitu bagian atas dan bawah. Hal tersebut dimaksudkan untuk membantu dalam pergerakan wayang golek.



Gambar 2. Karakteristik Wayang Golek



Gambar 2. Gambar Miya dan Wayang

Sebuah animasi *motion* grafis singkat berdurasi kurang lebih 3 menit, yang menceritakan seorang anak perempuan bernama Miya. Miya adalah murid kelas 3 SD yang akan naik kelas, maka diharuskan untuk menampilkan sesuatu di pentas festival sekolahnya, Miya kebingungan dan melamun memikirkan apa yang harus dia tampilkan. Sebuah email muncul dari ayahnya menampilkan sejarah wayang lalu Miya pun tertarik dengan sejarah Wayang, setelah *browsing* dan mencari tahu tentang Wayang itu sendiri akhirnya dia memutuskan untuk menjadi dalang wayang disekolahnya.



Gambar 3. Penampilan Wayang

PENUTUP

Semakin berkembangnya zaman kesenian dan budaya Indonesia mulai tergeser oleh faktor budaya luar yang lebih modern, sehingga anak-anak tidak mudah mengenal budaya saat berada dirumah. Maka dengan adanya video animasi Miya dan Wayang diharapkan anak-anak setidaknya mengenal beberapa tokoh wayang golek.

Film animasi yang sederhana ini dimaksudkan agar anak-anak mudah mencerna dan mengerti jalan cerita kartun tersebut. Bila mereka tertawa pada saat yang lucu, itu menunjukkan bahwa daya tangkap mereka mulai berkembang. Otak anak dirangsang dengan melihat warna-warna cerah dari kartun tersebut dan tentu saja musik atau soundtrack yang mendukung. Seperti kita tahu, musik berpengaruh merangsang otak.

Saran

Karena terdapat pula beberapa dampak negatif dari film animasi, ada beberapa saran yang bisa membuat tayangan animasi lebih baik laik kedepannya:

1. Masyarakat diharapkan dapat lebih memilah serta menyaring film apa yang akan ditonton
2. Orang tua harus lebih mendampingi anaknya saat menonton meskipun itu film animasi atau kartun
3. Dan bagi penggiat di bidang animasi dan para pembuat film animasi harus bisa memberikan tayangan yang dapat menjadi contoh kepada masyarakat dan tidak membuat serta memberikan tayangan- tayangan negatif.

REFERENSI

Aizid, R. (2012). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta : Diva Press.

Halbertsma, M., Van Stipriaan., Van Ulzen, P. (2011). *The Heritage Theatre. Globalisation and Cultural Heritage*.

Suryana, Jajang. (2002). *Wayang Golek Sunda, Kajian Estetika Rupa Tokohg Golek*. Bandung : PT. Kiblat Buku Utama.