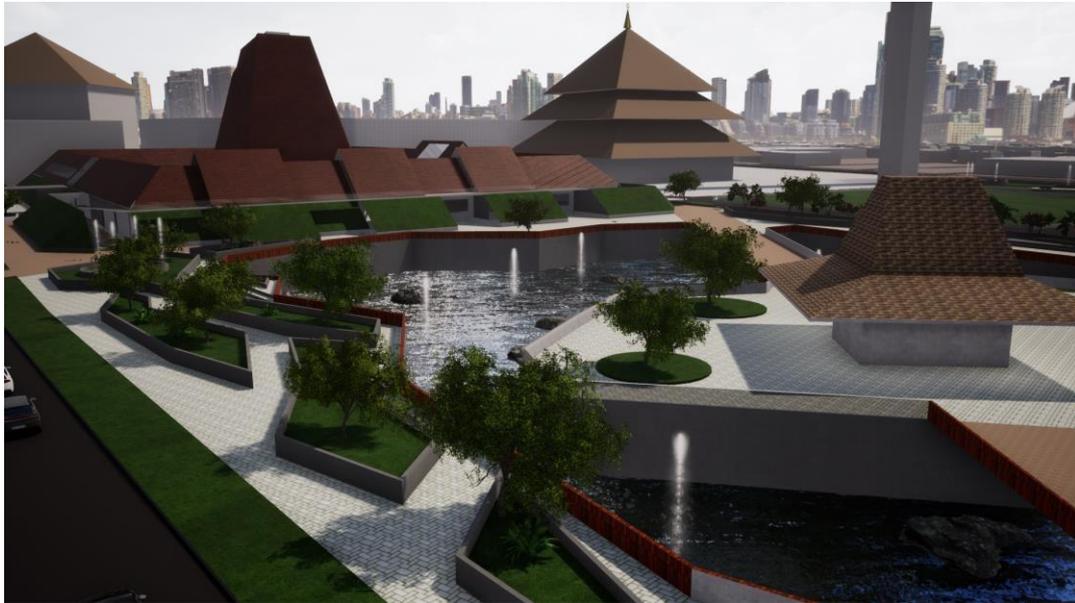


# Fasilitas Seni Wayang di Sriwedari, Surakarta

Marcellino Sebastian dan Altrerosje Asri  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 marcelbas97@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Seni Wayang di Sriwedari, Surakarta

## ABSTRAK

Fasilitas Seni Wayang di Sriwedari, Surakarta yang dirancang dengan pendekatan arsitektur simbolik ini merupakan sebuah fasilitas publik yang bertujuan untuk memberikan segala informasi mengenai wayang-wayang yang ada di Surakarta (wayang kulit dan wayang orang). Desain fasilitas ini dilakukan dengan mengangkat permasalahan desain bagaimana menyesuaikan dengan bentuk bangunan sekitar dan pengembalian konteks taman di Taman Sriwedari. Fasilitas ini memiliki fungsi utama sebagai museum, dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti ruang pertunjukan wayang orang dan kulit, sanggar, tempat kumpul komunitas dan sebagainya. Konsep dasar dari perancangan ini adalah alur cerita pewayangan dan diterapkan pada penyusunan materi pameran yang mempengaruhi ruang di dalam bangunan. Pendalaman *sequence* dipakai untuk menghasilkan suasana ruang berbeda yang dapat dirasakan secara naratif oleh pengunjung.

Kata Kunci : Komunitas, Wayang Orang, Wayang Kulit, Museum, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Arsitektur Simbolik, *Sequence*.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

INDONESIA merupakan negara yang sangat kaya dengan aneka ragam kebudayaan dan tradisi. Kesenian wayang merupakan salah satu dari sekian banyak kesenian produk asli bangsa Indonesia. Wayang merupakan salah satu kesenian yang cukup terkenal di Jawa Tengah. Surakarta (Solo) merupakan kota yang cukup terkenal tentang pewayangan. Terdapat 2 jenis pewayangan yang umum di Surakarta, Wayang Orang dan Wayang Kulit. Banyak sekali dapat kita temukan monumen-monumen patung di Surakarta yang berbentuk karakter atau cerita pewayangan tersebar di seluruh kota hingga kota satelit (Solo Baru). Selain monumen patung, banyak juga diadakan pagelaran wayang kulit semalam suntuk untuk merayakan hari-hari penting, seperti 17 Agustus-an, peresmian pasar atau gedung, hari jadi Kota Solo, dan sebagainya. Selain wayang kulit, juga diadakan pentas wayang orang (wayang *wong*) di Gedung Wayang Wong Sriwedari setiap hari selama satu bulan penuh.

Wayang memiliki nilai lebih dibandingkan seni lainnya. Wayang, merupakan kesenian yang dalam pertunjukannya memadukan beberapa unsur kesenian, diantaranya seni musik (karawitan/gamelan), seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan) dan seni tari (wayang orang). Disamping fungsinya sebagai hiburan dan pendidikan, wayang juga memiliki fungsi estetika dan sarat dengan kandungan nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, filosofi dan

perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayangnya mengandung makna yang sangat dalam.

Namun sangat disayangkan sampai saat ini belum ada suatu fasilitas yang dapat mewadahi segala kegiatan tentang pewayangan ini. Mulai dari pusat informasi, tempat pagelaran, hingga wadah berkumpul para komunitas bidang wayang. Saat ini semua fungsi ini saling terpisah-pisah satu sama lain dan belum ada pusat informasi mengenai wayang. Salah satu jawaban yang dapat diberikan adalah dengan sebuah museum. Museum dapat memiliki banyak fungsi. Selain untuk rekreasi, juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi tentang wayang kulit. Pemerintah Kota Surakarta juga memiliki misi untuk menjadikan Kota Surakarta untuk menjadi kota museum, sehingga dengan penambahan fasilitas museum turut mendukung misi pemerintah kota. Museum berguna juga sebagai pusat literatur penelitian tentang wayang, diharapkan juga dapat mewadahi seluruh informasi mengenai wayang yang ada di Surakarta. Selain itu juga dapat memberikan wadah pelestarian budaya khususnya wayang kepada generasi penerus dan juga kepada wisatawan yang datang ke Surakarta yang dikemas dengan sentuhan modern.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah utama yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana menciptakan fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan wisatawan, komunitas, dan masyarakat serta menciptakan sarana rekreasi edukatif dengan fasilitas yang terbuka untuk publik. Rumusan masalah khusus yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang bangunan dengan melihat bentuk bangunan sekitar dan mengembalikan konteks taman dari “Taman Sriwedari”.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan tempat bagi komunitas pecinta bidang wayang, memudahkan masyarakat dan wisatawan untuk mencari informasi, dan mewariskan kesenian wayang ke generasi penerus melalui pelatihan di sanggar.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.1 Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Taman Sirwedari sisi belakang. Bersebelahan dengan Jl. Kebangkitan Nasional, Laweyan, Kota Surakarta. Merupakan lahan bekas Gedung Wayang Orang. Tapak berada di wilayah cagar budaya, tetapi yang di cagar budayakan adalah nama, lokasi, dan beberapa gedung didalamnya (tidak termasuk bangunan di area site).



Gambar 1.2 Kondisi tapak

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Slamet Riyadi : Jl. Kebangkitan Nasional
Luas lahan	: 18167,7 m <sup>2</sup>
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 7,5 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 20%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 100%
Tinggi Bangunan	: 1-4 lantai
(Sumber: Bappeda Surakarta)	

**DESAIN BANGUNAN**

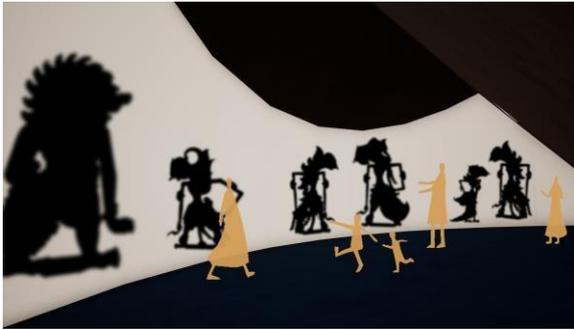
**Program dan Luas Ruang**

Fasilitas yang berfokus pada pemberian informasi wayang dan penelitian terdiri dari beberapa jenis ruang:

- Museum wayang
- Ruang Perpustakaan dan *Audio Visual*
- Ruang Penelitian
- Ruang Artefak



Gambar 2.1 Perspektif interior museum



Gambar 2.2 Perspektif interior museum

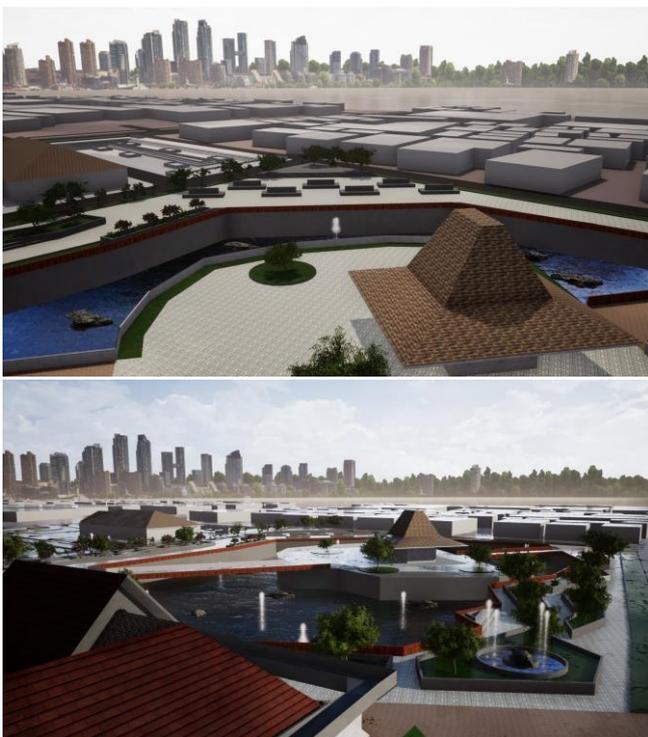
Fasilitas juga menyediakan ruang edukasi terbuka bagi anak-anak agar lebih mudah dalam menyerap informasi menggunakan patung-patung yang diletakan di area luar. Sehingga dapat belajar sambil bermain.



Gambar 2.3 Perspektif ruang edukasi terbuka

Fasilitas yang berfokus pada konteks taman terdiri dari:

- *Amphitheater* Terbuka
- *Jooging Track*
- *Public Space*
- *Souvenir Area*



Gambar 2.4 Perspektif suasana ruang luar

Fasilitas yang berfokus pada pagelaran wayang terdiri dari:

- Gedung Wayang Orang
- Area Pentas Wayang Kulit



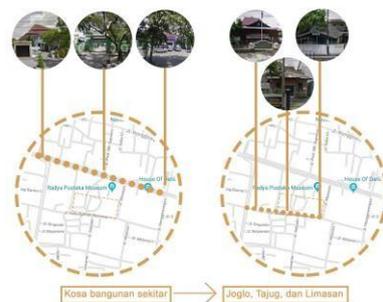
Gambar 2.5 Perspektif gedung wayang orang

**Analisa Tapak**



Gambar 2.6 Analisa tapak intensitas kendaraan

Pintu masuk utama fasilitas menghadap ke Jl. Slamet Riyadi karena merupakan jalan utama sehingga sering di laluhi kendaraan dan gapura utama Taman Sriwedari juga berada di jalan tersebut. Sedangkan pintu masuk area pengelola, sanggar, dan komunitas berada di belakang menghadap ke Jl. Kebangkitan Nasional.



Gambar 2.7 Analisa kosa bangunan sekitar

Kosa bangunan atau bentuk bangunan sekitar banyak yang menggunakan bentuk tradisional Jawa Tengah yaitu joglo, tajug, dan limasan. Sehingga bentuk bangunan yang dihasilkan menggunakan salah satu bentuk yang ada.

Pembelahan bangunan berdasarkan 2 aksis utama yang terbentuk dari karakteristik Keraton Surakarta, bekas pemilih Taman Sriwedari, diaplikasikan pada bangunan yang sama-sama arah utara menghadap ke Masjid.

*Public space* terbentuk berdasarkan analisa kegiatan di sekitar tapak dimana setiap hari terdapat beberapa orang yang duduk-duduk santai dan sekedar berkumpul bersama di sekitaran Taman Sriwedari. *Amphitheater* terbuka dapat digunakan untuk pementasan terbuka, sehingga tidak selalu berada di dalam bangunan dan lebih fleksibel.

**Zoning**



Gambar 2.8 Zoning

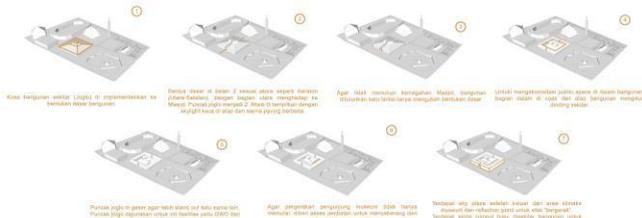
Zoning tapak didasarkan pada pengguna dan fungsi. Terdapat 4 zona: zona publik, zona pengunjung museum, zona pengunjung pertunjukan, dan zona pengelola, sanggar, dan komunitas.

**Pendekatan Perancangan**



Gambar 2.7 Diagram konsep pendekatan perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan mengambil beberapa aspek. Aspek pertama yaitu joglo yang mempengaruhi transformasi bentuk dan yang kedua bayangan dan gerakan wayang yang mempengaruhi ruang dalam museum.



Gambar 2.8 Diagram transformasi bentuk

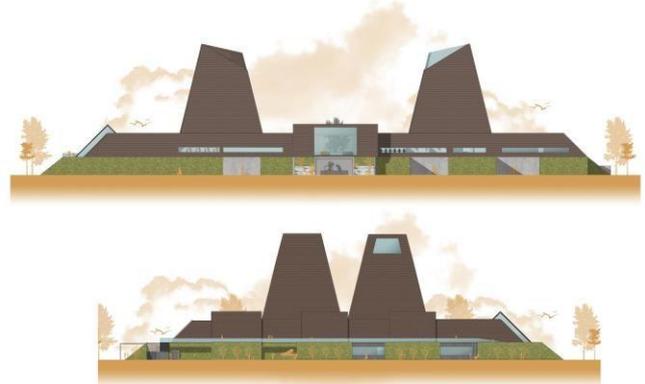
Bentukan dasar berupa joglo yang merupakan bentuk bangunan sekitar site lalu ditransformasikan berdasarkan aspek-aspek lain yaitu: aksis utara-selatan, Masjid Taman Sriwedari, konteks taman, dan pergerakan pengunjung di dalam.

Bayangan dan gerakan dapat dirasakan pengunjung di area dalam. Mulai dari bayangan pergerakan air akibat kolam di lantai 3 hingga pergerakan bayangan-bayangan wayang di area pameran yang membahas tentang bayangan wayang itu sendiri.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**

Pintu masuk pengunjung diberi area duduk sehingga masyarakat dapat duduk di area tersebut, membuat pengunjung penasaran karena terdapat keramaian, lalu memancing pengunjung untuk masuk. Ruang pameran tentang bayangan menghadap kearah dimana pengunjung datang,

sehingga dapat langsung mengetahui bahwa bangunan ini adalah berkaitan dengan wayang.



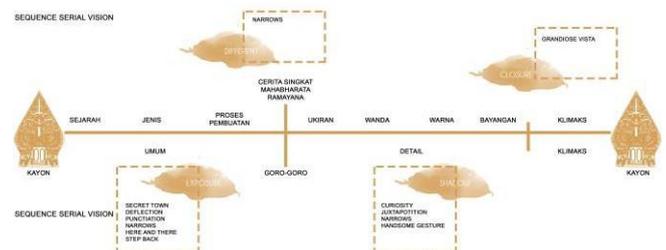
Gambar 2.9 Tampak utara dan timur

Karena berada di sebuah kawasan dan sisi timur adalah danau, maka di sisi timur bangunan terdapat platform pandang sejajar dengan lantai 2. Pengunjung dan masyarakat sekaligus dapat melihat seluruh kawasan dari atas (danau dan Masjid Taman Sriwedari).

Fasilitas ini dapat dinikmati dari beberapa arah khususnya dari area danau atau sisi timur, sehingga sisi timur bangunan agak terlihat berbeda dengan atap dan *sloop* hijau yang terlihat dipecah-pecah. Selain untuk dinikmati, juga agar tidak seperti benteng yang memutar.

**Pendalaman Desain**

Pendalaman *sequence* dipilih untuk menunjukkan secara detail perbedaan suasana ruang berdasarkan jenis materi yang di sajikan di museum. Materi yang disajikan antara lain: sejarah wayang, jenis wayang, proses pembuatan wayang kulit, serita singkat Ramayana dan Mahabharata, ukiran wayang kulit, wanda (karakter wajah, tangan, dan lain-lain) wayang kulit, warna wayang, kain wayang, aksesoris wayang orang, bayangan wayang kulit, klimaks, dan area luar. Seluruh materi ini diurutkan berdasarkan jalan cerita pertunjukan wayang yaitu: *tancep kayoon*, cerita umum tentang kerajaan yang mau ditampilkan, goro-goro atau guyonan, cerita yang lebih detail, klimaks, dan *tancep kayoon* lagi lalu cerita berakhir.



Gambar 2.10 Diagram *sequence serial vision*

Hampir setiap bahasan memiliki serial vision yang berbeda:

1. Pintu Masuk

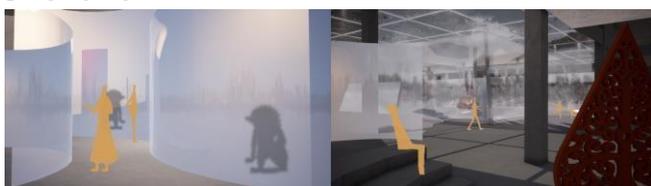
Pengunjung disambut oleh pusat informasi yang dapat mengarahkan pengunjung ke museum atau ke gedung pertunjukan dan area publik. Pintu masuk museum disembunyikan dengan dinding berbentuk gunungan (*tancep kayoon*) polos menandakan pembuka museum.



Gambar 2.11 Perspektif interior pusat informasi

2. Sejarah wayang

Diawali dengan menuruni *ramp* ke *basement*, agar pengunjung lebih fokus ke materi museum. Memasuki cerita umum dalam pagelaran, penataan koleksi berupa lembaran-lembaran kain Mekao. Ada beberapa bagian muncul bayangan. Setelah melewati lembaran, ada tempat istirahat melingkar dengan gunung ditengan, menghadap ke arah keluar. Dapat melihat kolam di lantai atas. Bagian ini menggunakan *deflection*, dengan sengaja membelok-belokan pengunjung.



Gambar 2.12 Perspektif interior sejarah wayang

3. Jenis Wayang

Terdapat 2 jenis wayang yang terkenal di Surakarta, Wayang Kulit dan Wayang Orang. Wayang kulit dijejer berdasarkan *simpingan*, dengan lemari kaca 2 arah, sehingga pengunjung bisa melihat dari depan dan belakang. Wayang orang berada di luar jalur semestinya, di pajang dengan patung manekin. *Simpingan* dan manekin diganti secara teratur agar tidak membosankan. Bagian ini menggunakan *narrows* dan *here and there*.

4. Proses Pembuatan Wayang Kulit

Proses ditunjukkan dengan diorama-diorama agar lebih mudah dimengerti. Diorama dibagi menjadi 3 bagian penting: pemilihan dan pengeringan kulit, memotong pola dan mengukir, mewarnai dan memasang *japit*. Bagian ini menggunakan *deflection*, dengan sengaja membelok-belokan pengunjung.

Terdapat tempat istirahat setengah lingkaran, dengan mengarah tepat ke tengah-tengah bangunan (*absis*). Terdapat landmark besar yang juga bisa dilihat oleh pengunjung sanggar di lantai 2. Tempat istirahat ini mengakhiri bagian proses pembuatan. Bagian ini menggunakan *step back to admirer*.

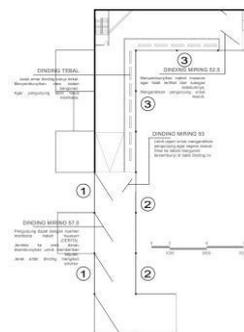
5. Cerita Singkat Mahabharata

Memasuki Goro-goro, yang merupakan guyonan yang terkadang tidak masuk dengan cerita utama. Cerita singkat juga cukup menyimpang dari materi museum lainnya. Pada saat sebelum melewati "Gapura", akan terasa tidak terlihat apa-apa. Namun setelah masuk baru menemukan materi museum. Ruang terkesan lebih luas dan pengunjung bisa mengintip ke area luar.

6. Cerita Singkat Ramayana

Sama seperti pola penataan Mahabharata, isi bagian ini juga tersembunyi dan tidak terlihat sebelum masuk. Di bagian ini pengunjung dapat melihat ke luar bangunan dengan *view*

menuju ke danau dan joglo yang juga tersembunyi dibalik dinding-dinding miring. Bagian ini menggunakan *narrows*.



Gambar 2.13 Denah area goro-goro.

7. Ukiran Wayang

Setelah goro-goro, kembali ke jalan cerita asli yang lebih detail. Masuk ke bagian detail yang pertama ukiran atau tatahan wayang. Sebelum measuk ruangan, pengunjung melewati jembatan ukiran yang memberikan bayangan ukiran *close up* pada saat siang. Lalu memasuki raugn yang memiliki penataan *display* terbagi 2 sisi, bagian tengah dan pinggir sekeliling. Tengah berisi informasi 8 jenis ukiran pakem yang di pakai. Sekeliling berisi ukiran ukuran asli dalam satu wayang dan pengunjung dapat meraba hasil rangkaian ukiran-ukiran tersebut. *Display* sekeliling dapat berganti 2 bulan sekali dengan tokoh-tokoh wayang yang lain sehingga tidak membosankan. Ruang ini berada di bawah klimaks (puncak joglo 1) sehingga memberikan kesan "wah" padahal belum waktunya. Bagian ini menggunakan *curiosity* dimana pengunjung di buat penasaran dan ingin memegang materi museum.



Gambar 2.14 Perspektif interior ukiran wayang

8. Wanda Wayang

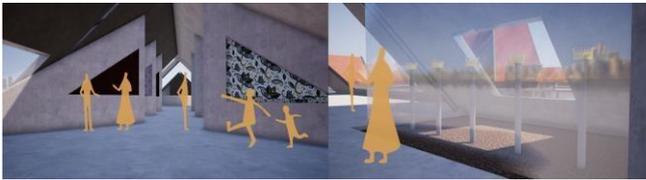
Pengunjung memasuki jembatan sejenis tetapi ukiran di ganti dengan bentuk wajah, tangan, atau mahkota dan tetap menghasilkan bayangan pada saat siang-sore. Lalu masuk ke bagian wanda wayang. *Display* diatur dengan elektronik berupa layar berbentuk *cut off* kepala dan tangan wayang lalu bisa diganti-ganti sesuka hati pengunjung. Bagian ini menggunakan *modernity*, karena menggunakan teknologi.

9. Warna Wayang

Ke bagian detail selanjutnya, warna-warna wayang. *Display* berupa kaca atau akrilik bewarna-warni yang tembus cahaya dan menghasilkan bayangan-bayangan warna ke seluruh ruang. Ruang benar-benar gelap sehingga bayangan bisa maksimal. Pagi-Siang bisa mengandalkan matahari dan saat malam menggunakan lampu tambahan. Bagian ini menggunakan *juxtaposition*, karena suasana berbeda dengan sebelum dan sesudahnya.

10. Kain dan Aksesoris Wayang

Berbeda dengan sebelumnya, ruangan cukup terang karena harus melihat kain-kain dan aksesoris. *Display* bagian kain di buat miring agar pengunjung tidak harus berbelok cukup tajam untuk melihat koleksi. Apabila melihat lurus akan melihat area istirahat, namun sebelumnya terdapat koleksi aksesoris berupa mahkota, gelang, kalung, garuda mungkur, kelat bahu, dan uncal. *Display* aksesoris dapat berganti sesuai dengan tokoh yang mau di jelaskan. Bagian ini menggunakan *narrows*.



Gambar 2.15 Perspektif interior kain dan aksesoris

Setelah kain dan aksesoris akan ada tempat istirahat. Terdapat 2 *view*, ke dalam bangunan dan ke arah masjid. Ruangan berikutnya tertutupi dengan tembok sehingga pengunjung tidak dapat melihat ruangan selanjutnya. Bagian ini menggunakan *handsome gesture*.



Gambar 2.16 Perspektif interior tempat istirahat

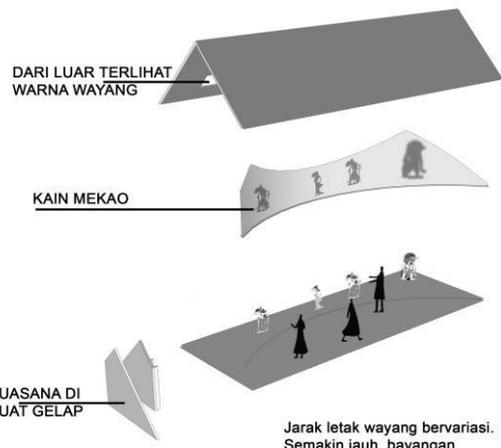
11. Bayangan Wayang

Ruangan benar-benar gelap karena bermain bayangan. Bayangan merupakan beberapa *scene* dari cerita wayang kulit dan dapat diganti setiap beberapa bulan sekali sesuai dengan cerita apa yang mau di jelaskan.



Gambar 2.17 Perspektif interior area bayangan

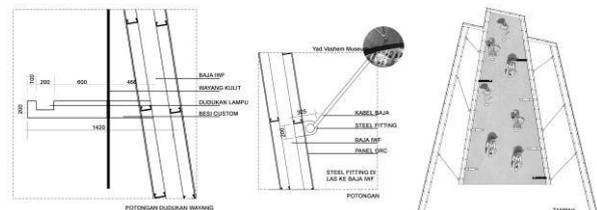
Agar lebih hidup, wayang diberi mesin hidrolik sehingga tangan bisa bergerak naik turun. Area ini memberikan pengalaman bagaimana pagelaran wayang kulit dan bagaimana bayangan yang terjadi. Menggunakan kain yang sama seperti pagelaran yaitu kain mekao Pagi-siang mengandalkan matahari, malam mengandalkan lampu. Bagian ini menggunakan *juxtaposition*, karena suasana berbeda dengan sebelumnya



Gambar 2.18 Isometri ruang area bayangan

12. Klimaks

Masuk ke bagian terakhir, klimaks. Berupa ruangan dengan plafon tinggi dan terdapat corong cahaya di dalamnya. Di dalam corong terdapat beberapa karakter wayang kulit yang di sorot lampu sehingga menghasilkan bayangan yang beragam pada bagian plafon. Pagi-Siang bayangan ke bawah (karena matahari), malam bayangan ke atas (karena lampu). Plafon tinggi menandai selesainya rangkaian cerita sebagai sesuatu yang “wah”. Sekitar dinding terdapat gambar-gambar aksesoris wayang. Bagian ini menggunakan *grandiose vista*, karena suasana berbeda dengan sebelumnya.



Gambar 2.19 Detail pemasangan corong cahaya

Corong cahaya digantung dengan kabel baja dan *steel fitting* ke struktur utama. Wayang di beri dudukan yang di las ke struktur corong dan diberi lampu.



Gambar 2.20 Perspektif area klimaks

13. Area Luar

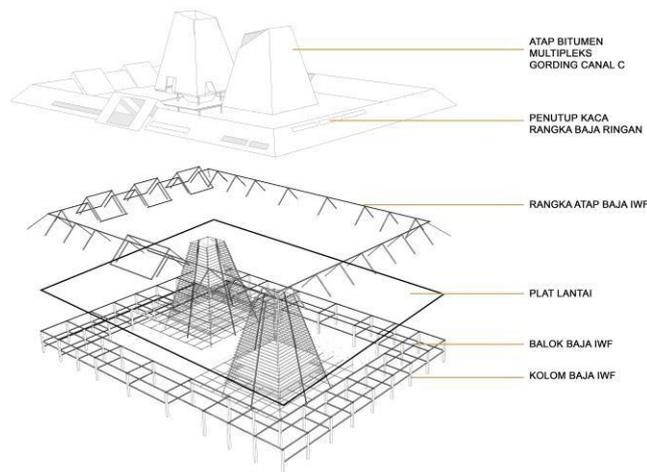
Cerita wayang ditutup dengan tancep kayoon lagi. Tancep kayoon di bangunan ini adalah melihat puncak joglo yang ke-2 (gedung wayang orang) sebagai yang ditunggu untuk melihat lebih dekat. Bagian ini menggunakan *building as a sculpture*.



Gambar 2.30 Perspektif eksterior kearah gedung pertunjukan

**Sistem Struktur**

Struktur utama bangunan menggunakan baja IWF agar dapat bentang yang cukup lebar. Kolom baja I dengan lapisan beton. Kemiringan atap 45° kecuali atap puncak joglo. Material atap bitumen Onduline. Rangka atap menerus dari struktur utama, guna mendapatkan ruang lebih pada bagian bawah atap, seperti pada lantai 3. Jarak kolom bervariasi mulai dari 10m, 9m, dan 8m. Plafond dan menggunakan *grc board* guna menutupi struktur atap



Gambar 2.31 Isometri struktur

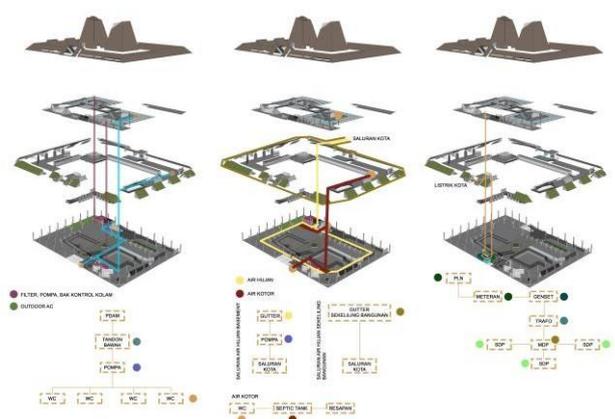
**Sistem Utilitas**

Air bersih menggunakan PDAM dengan tandon dan pompa di bawah area goro-goro, lalu disalurkan ke kamar mandi yang ada di tiap lantai. Filter dan bak kontrol kolam berada tepat di bawah masing-masing kolam.

Air kotor dari kamar mandi langsung disalurkan ke *septic tank* yang berada di bawah area goro-goro juga. Dikarenakan memiliki *basement* dan ruang luar, terdapat *gutter* saluran air hujan di sekeliling ruang luar tersebut lalu dipompa ke saluran kota.

Bangunan menggunakan sistem pendinginan pasif. Sistem yang digunakan adalah sistem VRV karena lebih murah dan lebih hemat. Seluruh *outdoor* diletakan di bawah area goro-goro.

Seluruh kelistrikan (ruang PLN, meteran, trafo, genset, dan MDP) berada di bawah pusat informasi. Setiap lantai memiliki SDP masing-masing.



Gambar 2.32 Isometri utilitas

**KESIMPULAN**

Perancangan Fasilitas Kesenian Wayang di Sriwedari, Surakarta ini diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan wayang kulit dan wayang orang di Surakarta dan negara Indonesia, dengan memperkenalkan lebih dalam tentang wayang kulit dan wayang orang. Fasilitas ini juga diharapkan dapat menampung kegiatan sanggar, kumpul komunitas, dan pertunjukan wayang kulit maupun wayang orang. Diharapkan dengan adanya inovasi penataan pameran, dapat memperbaiki paradigma masyarakat mengenai museum yang tidak selalu monoton. Selain itu, dengan adanya fasilitas ruang public di area dalam dan luar bangunan, diharapkan dapat memberikan ruang kumpul yang dapat mewadahi berbagai macam kegiatan dan dengan tetap mempertahankan danau segaran yang merupakan cagar budaya. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan utama perancangan, yaitu bagaimana bentuk bangunan dapat menyesuaikan dengan bangunan sekitar dan mengembalikan konteks taman di Taman Sriwedari. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat memperkenalkan lebih dalam mengenai ciri khas dan keunikan dari wayang itu sendiri kepada masyarakat dan wisatawan. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi kesenian wayang yang ada di Surakarta.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anthony, C. A. (1990). *Poetics of architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Cullen, G. (2012). *Concise townscape*. Routledge.

*Ensiklopedi wayang Indonesia: A B* (jilid 1). (1999). Jakarta: Sena Wangi

*Ensiklopedi wayang Indonesia: C D F G H I J* (jilid 2). (1999). Jakarta: Sena Wangi

*Ensiklopedi wayang Indonesia: K L M N P* (jilid 3). (1999). Jakarta: Sena Wangi

*Ensiklopedi wayang Indonesia: R S* (jilid 4). (1999). Jakarta: Sena Wangi

*Ensiklopedi wayang Indonesia: T U W Y dan lakon* (jilid 5). (1999). Jakarta: Sena Wangi

- Ensiklopedi wayang Indonesia: Silsilah, gambar, grafis, daftar kepustakaan dan indeks* (jilid 6). (1999). Jakarta: Sena Wangi
- Haryanto, S. (1991). *Seni kriya wayang kulit: Seni rupa tatahan dan sunggingan*. Jakarta: Pustaka Umum Grafiti.
- Haryanto, S. (1992). *Bayang-Bayang adhiluhung filsafat, simbolis, dan mistik dalam wayang*.
- Nyoman, S. P. (2010). *Ramayana dan Mahabharata*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soekarno. (1992). *Mengenal wayang kulit purwa*. Semarang: Aneka Ilmu
- Sumadji. (1995). *Mengenal kerajinan wayang kulit*. Pasuruan: Garoeda Buana Indah
- Susanto, Y. R. (2013). Grha kesenian wayang di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 1(2), 54-61.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/1225/1110>