

## Visualisasi Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Wayang

Vincent Patrick Chandra<sup>1</sup>, Rezi Erdiansyah<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: [vincent.915200068@stu.untar.ac.id](mailto:vincent.915200068@stu.untar.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*  
Email: [rezie@fikom.untar.ac.id](mailto:rezie@fikom.untar.ac.id)

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

---

### **Abstract**

*Wayang is a cultural thing that has existed in Indonesia since Hinduism spread throughout the archipelago. However, with the development of the puppet era, many young people have abandoned it because puppets are considered an old-fashioned performance, so there is a need for social content tools to echo this puppet tradition. The aim of this research is to identify the impact of depicting social media content on the attractiveness of traditional culture (research on the preservation of wayang culture among young people). The research method used is a descriptive method with a quantitative approach, where the procedure for collecting information uses questionnaires. The research results prove that 1) the results of the t-experiment testing significance prove that there is a probability number of  $0.000 \leq 0.05$ . This figure can confirm that "Social Media Content Depictions influence the Attraction of Young People in Preserving Wayang"; 2) the results of the f experiment prove that the F number is 50,995 and the probability is 0.000. Because  $sig\ 0,000 < 0.05$ , it can be concluded that the elastic depiction of social content tools jointly influences the attraction of young people to preserving puppets; 3). As a result, researchers were able to conclude that the depiction of social media content has an important influence on attracting young people to preserve wayang traditions. This can be seen from the significance tests showing that there is a probability number of  $0,000 \leq 0.05$ . This figure can confirm that "Social Media Content Depictions influence the Attraction of Young People in Preserving Wayang".*

**Keywords:** culture, social media, wayang

### **Abstrak**

Wayang merupakan sesuatu kultur yang terdapat di Indonesia semenjak anutan Hindu sedang tersebar diseluruh Nusantara. Tetapi bersamaan bertumbuhnya era wayang sendiri sudah banyak dibiarkan oleh golongan anak muda sebab wayang dianggap sesuatu pementasan yang terbelakang. Di era teknologi informasi saat ini, pelestarian budaya dapat menggunakan peran media sosial. Tujuan riset ini memeberikan gambaran Konten Sosial Media kepada Daya Tarik Pelanggengan Adat (Riset Pelanggengan Budaya Wayang Pada Anak Muda). Tata cara riset yang dipakai yakni tata cara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, yang mana tata cara pengumpulan informasi memakai penyebaran kuisioner. Hasil riset membuktikan kalau 1) hasil uji t pengetesan signifikansi membuktikan kalau ada angka kebolehjadian sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Angka itu bisa meyakinkan kalau "Penggambaran Konten Sosial Media mempengaruhi kepada Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang"; 2) hasil percobaan f membuktikan kalau didapat F jumlah sebesar 50.995 serta kebolehjadian sebesar 0,000. Sebab  $sig\ 0,000 < 0,05$ , bisa disimpulkan kalau elastis Penggambaran Konten Sosial Alat dengan cara bersama-sama mempengaruhi Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang ; 3) hasil pemastian membuktikan kalau membuktikan besarnya koefisien pemastian (Adjusted R2)= 0.336, maksudnya elastis Penggambaran Konten Sosial Media dengan cara bersama-sama pengaruhi variabel Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang sebesar 33.6% lebihnya sebesar 66.4%.

Alhasil periset bisa merumuskan kalau Penggambaran konten sosial media mempengaruhi dengan cara penting kepada membuat daya tarik anak muda supaya melestarikan adat wayang, perihal itu nampak dari pengetesan signifikansi membuktikan kalau ada angka kebolehjadian sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Angka itu bisa meyakinkan kalau “Penggambaran Konten Sosial Media mempengaruhi kepada Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang”.

**Kata Kunci:** budaya, media sosial, wayang

## 1. Pendahuluan

Wayang merupakan sesuatu kultur yang terdapat di Indonesia semenjak anutan Hindu sedang terhambur diseluruh Nusantara. Brandes mengemukakan kalau wayang bukan tiba dari India, namun wayang ialah salah satu faktor kultur Indonesia asli. Wayang telah jadi kepunyaan kultur Bangsa Indonesia. Wayang berawal dari tutur “bayang-bayang” yang membagikan cerminan, kalau di dalamnya terlihat mengenai bermacam pandangan kehidupan orang dalam hubungannya dengan orang lain, alam, serta Tuhan. Walaupun dalam penafsiran literal “wayang” ialah “bayang-bayang” yang diperoleh oleh “wayang- wayang” dalam tiap pementasan. Tidak hanya itu, wayang pula memiliki simbol-simbol yang memiliki maksud serta arti selaku ekspedisi hidup orang. Dalam kesusastraan suluk, arwah ilahi berarti selaku suatu mata kaitan penting yang mengaitkan antara Tuhan serta bumi. Pemikiran ini menyiratkan kalau Tuhan contoh dalang yang menggerakkan wayang (orang). Orang selaku pancaran Tuhan yang bersama terletak dalam alam sarwa (*kelir*)(Suwardi, 2019).

Wayang tidak hanya selaku hiburan untuk warga Jawa, wayang pula mempunyai guna sosial pada kehidupan warga Jawa. Dalam tiap pementasan wayang senantiasa memiliki guna serta pula angka sosial yang mau di informasikan pada pemirsa. Wayang kulit dengan cara biasa memiliki 4 guna, ialah: (1) guna ritual, (2) Guna pembelajaran, (3) guna pencerahan ataupun kritik sosial, serta (4) guna hiburan.(Anggoro, 2018) Kebudayaan merupakan sistem makna melalui berbagai simbol atau gambaran Kultur ialah sistem arti lewat bermacam ikon ataupun cerminan memiliki Nilai-Nilai Adat khusus yang butuh buat dibaca dibekuk serta ditafsirkan buat berikutnya bisa dipahami serta dimengerti oleh warga dan diwariskan pada angkatan penerus. (Cangara, 2018).

Seluruh sikap, aksi, aksi atau peristiwa-peristiwa khusus yang melingkupi hidup warga sering kali berhubungan dengan ikon ataupun cerminan serta arti khusus yang dihubungkan dengan situasi masyarakatnya. Adat konvensional wayang pada hakekatnya memiliki kedudukan selaku alat komunikasi yang berkembang serta kemajuannya berjalan energik berbarengan dengan suasana serta situasi dari warga yang sanggup membuktikan eksistensinya. Semacam perihalnya wujud keelakan konvensional lain, tiap-tiap mempunyai karakteristik spesial yang cocok dengan kondisi dari komunitas warga pendukungnya serta yang melatarbelakangi kehadiran keelakan konvensional itu. Seni muncul selaku faktor kultur yang mengekspresikan serta memantulkan dalam penyampaian arahan serta asumsi dari warga kepada kemajuan lingkungannya.(Nurchahyo & Yulianto, 2021).

Media sosial ialah salah satu dari wujud alat terkini, yang timbul selaku inovasi teknologi dalam aspek alat (Aulery & Erdiansyah, 2023) Media sosial ialah alat partisipasi beramai-ramai yang dipakai buat memberi serta beralih data, opini, pengalaman, dan bisa memunculkan afeksi serta penuh emosi.(Thifalia & Susanti, 2021) Media sosial banyak digunakan oleh bermacam pihak, tercantum industri serta badan penguasa, selaku alat komunikasi serta mengantarkan data. Perumusan konten

ataupun catatan yang hendak dikomunikasikan pada khalayak amat berarti buat dicermati dalam eksploitasi media sosial selaku alat komunikasi, sebab konten ataupun catatan ialah faktor komunikasi amat berarti, yang hendak diperoleh serta dipersepsi oleh khalayak dalam serangkaian arti (Fransisca & Erdiansyah, 2020).

Suasana dikala ini kedudukan sosial alat jadi salah satu alat yang bagi analisa Pengarang bisa tingkatkan daya tarik anak muda supaya melestarikan adat wayang. Disebabkan angka adat pada wayang memiliki kedudukan yang amat vital dalam meningkatkan serta meningkatkan karakter bangsa, hingga drama yang diperankan oleh tokoh-tokoh pada narasi pertunjukkan wayang wajib mengekspresikan serta melukiskan kehidupan warga yang sesungguhnya. Yang mana anak belia bisa terpengaruhi tindakan serta perilakunya buat mengaktualisasikan nilai-nilai yang terdapat pada kehidupan tiap hari Perihal ini jadi berarti karena wayang ialah buatan asli Indonesia yang wajib lalu di piket kelestariannya buat diteruskan pada tiap generasinya. Warga penting generasi muda bisa jadi generasi penerus menyayangi, mendalami, memahami serta menerapkan seni adat pementasan wayang yang senantiasa bisa menjajaki pergantian era dengan bermacam berbagai inovasi yang lebih kreatif. Dengan kerangka balik di atas hingga pengarang mengutip tema riset ini.

## 2. Metode Penelitian

Riset ini memakai tipe riset kuantitatif. Dengan memakai tata cara ini, periset berambisi bisa mempelajari variabel yang sudah didetetapkan. Menurut Marlyna (2020), tata cara riset kuantitatif ialah metode pengumpulan informasi sarat nilai di lapangan. Analisa riset kuantitatif membutuhkan dorongan kalkulasi statistik, antara lain statistik deskriptif serta statistik inferensial. Kesimpulan dari hasil riset merupakan hasil kalkulasi, penjelasan dari variabel-variabel. Metode pengumpulan informasi dicoba lewat survei yang mengakulasi informasi dengan kuisisioner buat mencoba variabel yang sudah didetetapkan. Bagi Pujihastuti (2010), kuisisioner merupakan perlengkapan pengumpulan informasi dengan memakai tata cara survey buat mendapatkan statment responden dalam kuisisioner riset. Pada riset ini, periset memberikan survey lewat *google form*.

Populasi yang dipakai periset dalam riset ini merupakan Populasi dalam riset ini ialah Anak Muda umur 18-25 Tahun. Metode pengumpulan ilustrasi memakai *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah tata cara pengumpulan ilustrasi yang dicoba oleh periset dengan mengenali bukti diri–bukti diri khusus yang sesuai dengan tujuan riset. Menurut Sugiyono (dalam Lenaini, 2021), sesuatu tata cara buat membenarkan ilustrasi riset memiliki estimasi khusus buat membenarkan data yang didapat berikutnya lebih representatif.

Percobaan validitas instrumen bisa memakai metode hubungan. Percobaan keabsahan dalam riset ini memakai metode *Pearson Product Moment* dari Karl individu. Percobaan Reliabilitas menunjuk pada penafsiran kalau instrumen yang dipakai bisa mengukur suatu yang diukur dengan cara tidak berubah-ubah dari masa ke masa. Ketentuan kualifikasi sesuatu instrumen juru ukur merupakan tidak berubah-ubah, kejagan, ataupun tidak berubah-ubah (Sugiyono, 2018) Sesuatu angket dibilang reliabel ataupun profesional bila balasan seorang kepada statment merupakan tidak berubah-ubah ataupun normal dari masa ke masa serta bisa membuktikan hasil yang serupa bila dicoba oleh orang yang berlainan serta waktu yang berlainan pula. Percobaan reliabilitas angket dicoba dengan memakai metode Cronbach  $\alpha$  (alpha) yang bisa mengakomodasi terdapatnya alterasi angka dalam tiap biji pertanyaan.

Metode *Cronbach  $\alpha$  (alpha)* buat percobaan reliabilitas memiliki formula sebagai berikut (Sugiyono, 2018).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas kedua-duanya berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak dari populasi normal. Terdapat sebagian tata cara yang dipakai buat mengenali wajar ataupun tidaknya penyaluran residual antara J-B Test serta tata cara diagram. Riset ini memakai tata cara Jargue-Bera Test ataupun J-B Test ialah bila kebolehjadian  $> 5$  persen hingga variabel-variabel itu berdistribusi wajar (Sugiyono, 2018).

Percobaan Regresi Linier Berganda buat mengkarakteristikan ikatan dari elastis bebas serta terbatas. Analisa deskriptif merupakan tata cara metode analisa yang dipakai. Regresi linier berganda selaku metode analisa informasi yang dipakai serta diolah dengan SPSS 23. Percobaan Anggapan bisa di didefinisikan selaku balasan sedangkan yang kebenarannya sedang wajib di percobaan ataupun ikhtisar berkas teoritis yang didapat dari kajian pustaka. Anggapan pula ialah prasaran yang hendak di percobaan diberlakukannya ataupun ialah sesuatu balasan sedangkan atas persoalan riset (Sugiyono, 2018) Uji Percobaan dipakai buat mengenali apakah setiap variabel leluasa memiliki akibat secara penting kepada variabel terikat. Dengan tutur lain, buat mengenali apakah variabel leluasa bisa menarangkan pergantian yang terjalin pada variabel terikat. Cara pengetesan dicoba dengan memandang pada bagan percobaan parsial dengan menampilkan kolom penting serta angka t tabel dengan t hitung.

Daya Tarik anak muda dalam melestarikan adat boneka lewat penggambaran konten sosial alat bisa di tahu dengan percobaan F yang dicoba dengan menyamakan angka pada bagan *Analysis of Variance* antara F tabel serta F hitung. Percobaan koefisien determinasi merupakan terdapatnya ikatan yang erat antara satu variabel dengan variabel lain. Metode determinasi dipakai buat mencari ikatan serta meyakinkan anggapan ikatan 2 variabel.

- a) Apabila r mendekati 1 ataupun  $r = 1$  hingga ikatan x dengan y amat kokoh serta positif.
- b) Apabila r mendekati -1 ataupun  $r = -1$  hingga ikatan X dengan Y amat kokoh serta negatif.
- c) Apabila  $r = 0$  hingga ikatan tidak ada sama sekali.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Bersumber pada hasil percobaan keabsahan bisa dikenal kalau semua statment variabel yang diajukan buat responden merupakan asli sebab diamati dari angka r hitung  $> r$  tabel (0,142) alhasil bisa disimpulkan kalau semua statment yang terdapat dalam angket itu bisa dibilang pantas selaku instrumen buat mengukur informasi riset.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas dari Item-Item Variabel Penelitian

	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Variabel	X1	0.723	0.194	Valid
	X2	0.765	0.194	Valid
	X3	0.802	0.194	Valid
	X4	0.853	0.194	Valid
	X5	0.695	0.194	Valid
Visualisasi Konten Sosial Media	X6	0.787	0.194	Valid
	X7	0.802	0.194	Valid

	X8	0.724	0.194	Valid
	X9	0.225	0.194	Valid
	Y1	0.879	0.194	Valid
	Y2	0.860		
Daya Tarik Anak Muda	Y3	0.872	0.194	Valid
Melestarikan Wayang	Y4	0.833		
	Y5	0.813	0.194	Valid
	Y6	0.698	0.194	Valid
	Y7	0.686	0.194	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Uji Reliabilitas dicoba sehabis membuktikan kalau seluruh variabel statement pantas dijadikan instrumen riset. Statment bisa di tuturkan reliabel bila angka Cronbach's Alpha > 0,6. Selanjutnya ini merupakan hasil percobaan reliabel.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas Item – Item Variabel Penelitian

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Visualisasi Konten Sosial Media	0.876	Reliabel
Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang	0.910	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Bersumber pada tabel di atas hasil percobaan reliabilitas bisa dikenal kalau seluruh variabel dalam statment diklaim reliabel sebab sudah penuh angka yang disyaratkan ialah dengan angka Cronbach Alpha > 0,6.

**Tabel 3.** Uji Deskriptif

Variabel	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Visualisasi Konten Sosial Media	26	45	38.75	4.412
Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang	14	35	27.73	5.099

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Bersumber pada tabel di atas bisa diamati angka datar datar dari Visualisasi Konten Sosial Media merupakan 38.75. Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang merupakan 27.73.

**Tabel 4.** Uji Normalitas

Variabel	Sig	Batas	Keterangan
Unstandar Residual	0.068	> 0,05	Normal

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Bersumber pada Tabel 4 bisa dikenal angka asymp.sig sebesar 0. 068 > 0,05 alhasil bisa disimpulkan kalau informasi berdistribusi wajar.

**Tabel 5.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	t hitung	Sig t	Keterangan
(Constant)	2.343			
Visualisasi Konten Sosial Media	0.658	7.141	0.000	Signifikan
F hitung	50.995			
Sig F	0.000			
Adjusted R Square	0.336			

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Percobaan parsial t dicoba buat mengenali akibat dengan cara parsial antara variabel bebas dengan variabel terbatas. Bersumber pada bagan 5 di atas bisa dikenal hasil pengtesan signifikansi membuktikan kalau ada angka kebolehjadian sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Angka itu bisa meyakinkan kalau “Penggambaran Konten Sosial Media mempengaruhi kepada Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang”.

Dari hasil percobaan F didapat F hitung sebesar 50.995 serta kebolehjadian sebesar 0,000. Sebab sig 0,000 < 0,05, bisa disimpulkan kalau variabel Penggambaran Konten Sosial Media dengan cara bersama-sama mempengaruhi Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang. Hasil koefisien pemastian (*Adjusted R<sup>2</sup>*)= 0.336, variabel Penggambaran Konten Sosial Media dengan cara bersama–sama pengaruhi variabel Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang sebesar 33.6% lebihnya sebesar 66.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam bentuk riset ini.

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t pengujian signifikansi membuktikan kalau ada angka kebolehjadian sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Angka itu bisa meyakinkan kalau “Penggambaran Konten Sosial Media mempengaruhi kepada Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang”. Hasil percobaan f membuktikan kalau didapat F hitung sebesar 50.995 serta kebolehjadian sebesar 0,000. Sebab sig 0,000 < 0,05, bisa disimpulkan kalau variabel Penggambaran Konten Sosial Media dengan cara bersama- serupa mempengaruhi Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang. Hasil determinasi membuktikan kalau membuktikan besarnya koefisien pemastian (*Adjusted R<sup>2</sup>*)= 0.336, maksudnya variabel Penggambaran Konten Sosial Media dengan cara bersama–sama pengaruhi variabel Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang sebesar 33.6% lebihnya sebesar 66.4%. Alhasil periset bisa merumuskan kalau Penggambaran konten sosial media mempengaruhi dengan cara penting kepada membuat daya tarik anak muda supaya melestarikan adat wayang, perihal itu nampak dari pengtesan signifikansi membuktikan kalau ada angka kebolehjadian sebesar  $0,000 \leq 0,05$ . Angka itu bisa meyakinkan kalau “Penggambaran Konten Sosial Media mempengaruhi kepada Daya Tarik Anak Muda Melestarikan Wayang”.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, responden serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## 6. Daftar Pustaka

- Anggoro, B. (2018). "Wayang dan Seni Pertunjukan" Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.30829/j.v2i2.1679>
- Anjani, V., Dektisa, A. H., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (2019). Analisis Visual Wayang Kulit Eklektik "Ananta Yudha" Karya Is Yuniarto. *59 Nirmana*, 19(2), 59–73. <https://doi.org/10.9744/nirmana.18.2.59-73>.
- Aulery, S., & Erdiansyah, R. (2023). Meningkatkan Brand Awareness Melalui Social Media Advertising dan Celebrity Endorser Bardi Smart Home. *Prologia*, 7(2), 322–328. <https://doi.org/10.24912/pr.v7i2.21385>
- Cangara, H. (2018). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Rajawali Press.
- Farhan, N. (2018). *Visualisasi konsep. Vol 2 No 1*, 113–150.
- Fransisca, C., & Erdiansyah, R. (2020). Media Sosial dan Perilaku Konsumtif. *Prologia*, 4(2), 435. <https://doi.org/10.24912/pr.v4i2.6997>
- Ghivary, R. Al, Mawar, M., Wulandari, N., Srikandi, N., & M. F, A. N. (2023). Peran Visualisasi Data Untuk Menunjang Analisa Data Kependudukan Di Indonesia. *Pentahelix*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.24853/penta.1.1.57-62>
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225. <https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
- Novia Sapphira, R. (2023). Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology) The Meeting Point of Tradition and Modernization: Cultural Adaptation in Preserving Wayang Kulit in The Digital Era. *Journal of Social and Cultural Anthropology*, 8(2), 75–92. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>
- Nurchahyo, J. (2021). Makna Simbolik Tokoh Wayang Semar dalam Kepemimpinan Jawa. *Media Wisata*, 16(2), 1069–1076.
- Nurchahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165.
- Sinaga, D., Saragi, S., & Ulfa Batoebara, M. (2019). Pelatihan Meminimalisir Efek Hoaks Media Sosial Di Desa Namo Sialang Kec. Batang Serangan Kab. Langkat-Sumut. *Universitas Dharmawangsa*, 2(1), 2569–6446. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hoax>
- Suwardi, E. (2019). *Mistik Kejawaen Sinkretisme, Simbolisme, dan Sufisme Dalam Budaya Spriritual Jawa Edisi Terbaru*. Penerbit Narasi.
- Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39–55. <https://doi.org/10.34010/common.v5i1.4799>
- Tintingan, T. D. A. N. (2017). *Pertunjukan wayang sebagai nilai tuntunan, tontonan, tatanan, traptrapan dan tintingan dalam pembelajaran ips. 2003*, 75–84