

MAKNA FILOSOFIS TARI TOPENG CIREBON MENGGUNAKAN EKSPLORASI VISUAL DALAM VIDEO MAPPING PERFORMANCE

Gina Fitria Adita Drs. Alfonso R.K., M. Sn

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: gina.adita@gmail.com

Abstrak

Semakin berkembangnya era globalisasi, eksistensi kesenian Indonesia semakin pudar meskipun kesenian Indonesia kaya akan makna dan sejarah. Tari Topeng Cirebon merupakan salah satu kesenian asli Indonesia yang perlu dilestarikan karena tarian ini mengandung pesan moral yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Di zaman dimana teknologi telah berkembang dengan pesat ini, kesenian tradisional dapat menggunakan perpaduan teknologi untuk menciptakan pelestarian budaya yang inovatif dan modern. Video Mapping merupakan salah satu media yang tergolong baru dan berkembang. Kehadirannya dapat membantu melestarikan Tari Topeng Cirebon dengan perpaduan yang melahirkan sebuah video mapping performance.

Kata kunci: eksplorasi visual, performance, tari topeng Cirebon, video mapping

Abstract

The more a globalization era expands, Indonesian art's existence fades gradually even though Indonesian art is rich with meanings and history. Cirebon Mask Dance is one of Indonesian authentic art that needs to be preserved because the performance holds messages and morals that are able to be applied to daily life. In this age where technology advance exceedingly, traditional arts shall integrate with technology to establish an inovative and modern cultural preservation. Video Mapping is categorized as one of the new and developing medias. Its existence may help the preservation of Cirebon Mask Dance with the combination resulting to a video mapping performance.

Keyword: Cirebon Mask Dance, performance, video mapping, visual exploration

1. Pendahuluan

Kebudayaan sangat berkaitan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Manusia menciptakan kebudayaan dan setelah kebudayaan itu tercipta, ia yang menjadi landasan hidup manusia. Menurut Meville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski, segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat merupakan hasil dari kebudayaan yang ada pada masyarakat tersebut. Indonesia telah diakui sebagai negara yang kaya akan kebudayaan oleh dunia. Mulai dari Sabang sampai Merauke, tiap daerah mempunyai ciri khas tersendiri yang merupakan warisan bersejarah dari para pendahulunya. Salah satu aspek yang menandai keanekaragaman budaya Indonesia adalah kesenian yang kental. Beragam bentuk kesenian lahir di berbagai penjuru daerah di Indonesia dengan ciri khas masing-masing. Salah satu bentuk kesenian yang sangat khas di Indonesia adalah seni tari tradisional. Layaknya kesenian lain yang mempunyai nilai sejarah dan budaya tinggi, Seni Tari Topeng Cirebon juga mengandung sejarah asli Indonesia. Seni tari ini mengkomunikasikan sebuah cerita dan makna kehidupan secara puitis yang direpresentasikan oleh topeng dan gerakan-gerakan penari yang bertahap, membuatnya sebagai seni yang khas dan kaya akan filosofi. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa anak-anak bangsa jauh lebih mengenal tarian modern yang berasal dari Barat ketimbang tarian daerah tempat mereka sendiri berpijak. Perkembangan teknologi dan masuknya *exposure* kebudayaan luar ke dalam Indonesia menjadi pertimbangan penyebab pudarnya eksistensi kebudayaan dalam negeri. Padahal, dengan mengintegrasikan budaya dan teknologi, peranan teknologi justru membantu menguatkan nilai-nilai budaya tradisional yang sudah ada.

Video Mapping adalah media yang berprinsipkan audio, visual, dan ruang yang muncul pertama kali pada tahun 1969, tetapi belum berkembang sampai pada sekitar akhir periode 2000. Video mapping, atau juga dikenal sebagai *projection mapping*, dapat menguatkan makna dan nilai budaya suatu kesenian tari tradisional karena media ini menggunakan teknik proyeksi video ke suatu facade sehingga melahirkan sudut pandang baru bagi penonton. Dengan menciptakan ilusi optik antara visual dengan gerakan tarian, video mapping merupakan media yang tepat untuk mengkomunikasikan makna dari Tari Topeng Cirebon yang beragam. Media yang tergolong baru muncul ke dunia komunikasi visual ini mempunyai sejumlah keunggulan yang tidak terdapat pada media-media konservatif lainnya. Video mapping juga dapat memberikan elemen kejutan pada penonton, sehingga media ini dinikmati oleh masyarakat, terutama lapisan anak muda.

Batasan Masalah

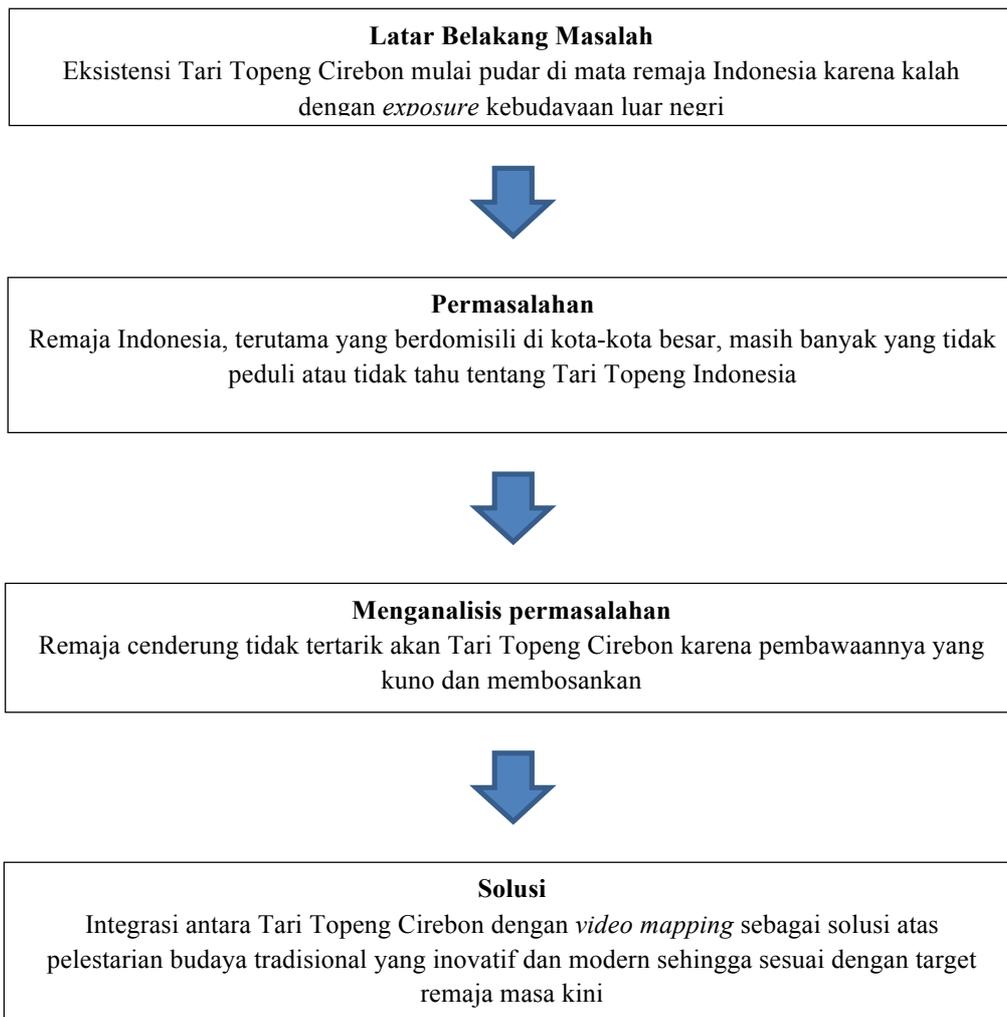
Performance ini memaparkan eksplorasi visual yang menceritakan tentang makna filosofis dari Tari Topeng Cirebon. Terdapat alur cerita di dalamnya yang merupakan cerita asli dari Tari Topeng Cirebon dengan sedikit pengembangan yang menceritakan tentang eksistensi kebudayaan tradisional yang telah memudar di antara modernisasi. Dengan melaksanakan video mapping performance ini, diharapkan penonton menjadi lebih tertarik dan mengapresiasi Tari Topeng Cirebon itu sendiri serta menjadi lebih peka terhadap peran teknologi terhadap kebudayaan tradisional.

Tujuan dan Manfaat

Peragaan Seni Tari Topeng Cirebon yang dipadu dengan *video mapping performance* merupakan bentuk pengenalan seni tari adat yang dikemas dengan teknologi masa kini. Peragaan seni tari ini mempunyai tujuan untuk menyampaikan nilai budaya dan meluaskan wawasan masyarakat, khususnya remaja dan dewasa muda Indonesia akan kesenian yang jarang terdengar ini lewat pembawaan yang modern. Manfaat yang dihasilkan melalui *video mapping performance* ini adalah meningkatnya apresiasi dan ketertarikan masyarakat terhadap Tari Topeng Cirebon serta intergrasi antara budaya tradisional dan teknologi modern.

Performance ini ditujukan khususnya bagi remaja berusia tujuh belas sampai delapan belas tahun, dimana usia tersebut membutuhkan banyak perspektif baru sebagai pengembangan kreativitas. Performance dikemas dalam suatu rangkaian acara festival kebudayaan yang diselenggarakan di kota-kota besar yang kurang eksposur kesenian tradisional dari luar daerah, salah satunya adalah Bandung.

Kerangka Pemikiran





Strength

- Penyampaian makna filosofis lewat eksplorasi visual yang menggunakan style modern sehingga menarik untuk dilihat oleh remaja masa kini
- Mengandung banyak ilusi optis yang membuat elemen kejutan sehingga tidak membosankan untuk ditonton
- Sebagai salah satu rangkaian acara kebudayaan masa kini sehingga dapat menggarap banyak penonton

Weakness

- Hanya dipertunjukkan jika ada acara yang berkaitan
- Persiapan dan biaya kebutuhan cenderung cukup besar



Opportunity

- Menyebarkan kebudayaan asli Indonesia lewat media yang baru dan jarang digunakan
- Eksplorasi visual elemen tradisional dengan pendekatan yang modern sehingga menarik untuk ditonton
- Bentuk kolaborasi dan eksperimen

Threat

- Video dokumenter yang dibuat belum memenuhi kebutuhan masyarakat
- Masih terdapat masyarakat yang belum peka dengan teknologi modern



Tujuan

Menyampaikan kesenian asli Indonesia kepada masyarakat dengan pengemasan baru dan modern lewat perpaduan dengan *video mapping*

Video Mapping

Seiring dengan berkembangnya era penyebaran informasi yang maju, manusia juga terus memperbaharui mediana dengan prinsip memanipulasi media-media yang sudah ada sehingga melahirkan satu kesatuan media yang baru. Hal ini mendefinisikan *new media*. Peranan *video mapping* yang muncul ke permukaan belum lama ini dan merupakan *assemble* dari beberapa prinsip media menjadikannya sebagai *new media* yang dapat memberikan solusi terhadap suatu permasalahan. Video Mapping merupakan suatu media baru yang menggunakan teknik proyeksi video terhadap suatu bidang yang kemudian menghasilkan suatu interaksi antara video dengan objek tembak dan melahirkan perspektif baru oleh penonton. Video mapping mempunyai prinsip audio, visual, dan waktu, sehingga media ini masuk dalam kategori multimedia.

Walaupun namanya terdengar baru, sebenarnya teknis *video mapping* atau *projection mapping* pernah diaplikasikan dari tahun 1969, dimana Disneyland membuka sebuah wahana bernama Haunted Mansion. Pada transportasi wahana tersebut, dipasang kepala-kepala manusia palsu yang diproyeksikan sebuah film agar terlihat seperti nyata. Beberapa aplikasi video mapping juga terlihat di tahun 1980, sebagai sebuah instalasi film, dan beberapa di periode 1990.

Performance Arts

Menurut RoseLee Goldberg (*Performance Art; From Futurism to Present: Hal. 152*), *performance arts* yang konseptual mengungkapkan pengalaman akan waktu, ruang, dan materi, dibandingkan dengan ekspresi yang direpresentasikan oleh suatu objek. Maka dari itu, *performance arts* adalah media yang ideal untuk mematerialisasikan konsep seni. Seni pertunjukan bukan semata-mata media yang menyajikan informasi, akan tetapi lebih kepada kristalisasi pemikiran seniman sebagai kreator wujud seni yang melalui perjalanan observasi fenomena. Maka dari itu, sebuah pertunjukan seni bukan hanya sekedar pertunjukan yang memperlihatkan sisi keteknisan dari seni itu sendiri, tetapi lebih kepada membawa wacana besar tentang lingkungan sosial dan norma-normanya.

2. Proses Studi Kreatif

Konsep Umum

Tari Topeng Cirebon mempunyai makna yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Kesenian tradisional ini menceritakan tentang perjalanan hidup manusia dari awal dilahirkan sampai pada akhirnya ia meninggalkan dunia ini. Di dalam kehidupan tersebut, tentu ia mengalami rangkaian pengalaman dan pelajaran. Menurut Alfiyanto Wajiwa, seorang penari kontemporer dan koreografer, zaman sekarang modernisasi dan tradisi sudah bercampur aduk. Nilai-nilai tradisi itupun semakin pudar karena tertutup oleh eksistensi modernisasi yang semakin meluas. Maka dari itu, diperlukan kesadaran masyarakat bahwa nilai tradisi masih ada di lingkungan sekitar dan dengan memperluas perspektiflah tradisi tersebut dapat ditemukan. Nilai tradisi adalah hal yang juga penting bagi kehidupan manusia karena nilai tersebut telah diajarkan dari pendahulu dan kontennya tidak akan pernah berubah dari waktu ke waktu. Maka dari itu, masyarakat juga harus menghargai dan mengaplikasikan nilai tradisi pada kehidupan. Pesan moral ini khususnya tepat untuk disampaikan kepada kalangan remaja atau dewasa muda karena usia-usia tersebutlah dimana mereka mulai mencari jati diri dan segala tindakannya dipertanggung jawabkan oleh diri sendiri. Selain makna asli Tari Topeng Cirebon pada umumnya, yaitu makna kehidupan, terdapat pengembangan makna yang dibawakan juga pada *performance* ini, yaitu tentang penyadaran nilai tradisi di zaman yang telah berkembang pesat ini. Oleh karena itu, tema yang diangkat dari gabungan antara tari tradisional dengan *video mapping performance* ini adalah 'menemukan tradisi di antara modernisasi'.

- **Segmenting**

Remaja usia 17-18 tahun yang mengunjungi *event* atau festival masa kini sebagai bagian dari aktivitas sosial dan hiburan.

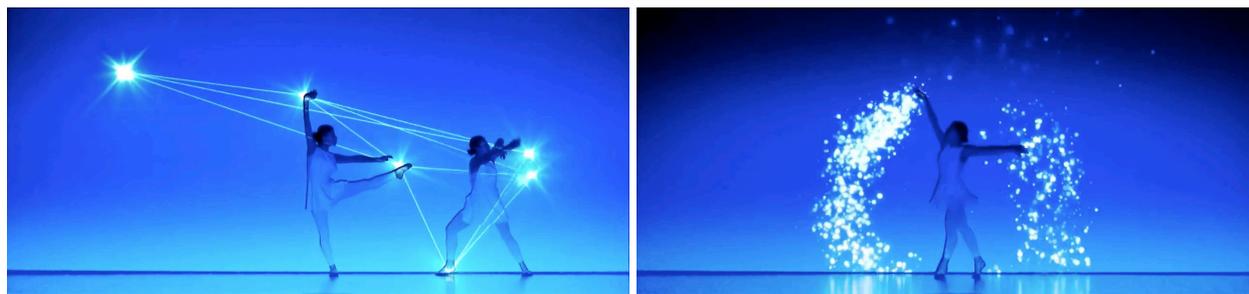
- **Targeting**

Target primer dari *video mapping performance* ini adalah masyarakat di kota Bandung yang berusia remaja, karena pada usia tersebut, remaja dipertemukan oleh banyak pilihan jalan hidup dan masih cenderung untuk berubah-ubah pikiran. Oleh karenanya, di proses tersebut dibutuhkan penguatan kembali akan makna kehidupan sebagai pedoman untuk memilih jalannya. Target sekunder diposisikan kepada dewasa muda, dimana nilai-nilai ini diturunkan kepada mereka untuk refleksi dan pedoman menjalani jalan yang telah dipilih.

- **Positioning**

Perpaduan antara tari tradisional dengan video mapping belum ada di Indonesia. Selain itu, *video mapping performance* ini mempunyai nilai kolaborasi dan eksperimental sehingga merupakan hal yang relatif baru bagi masyarakat Indonesia. Video mapping performance ditampilkan di acara atau event masa kini sehingga dapat mencakup banyak penonton.

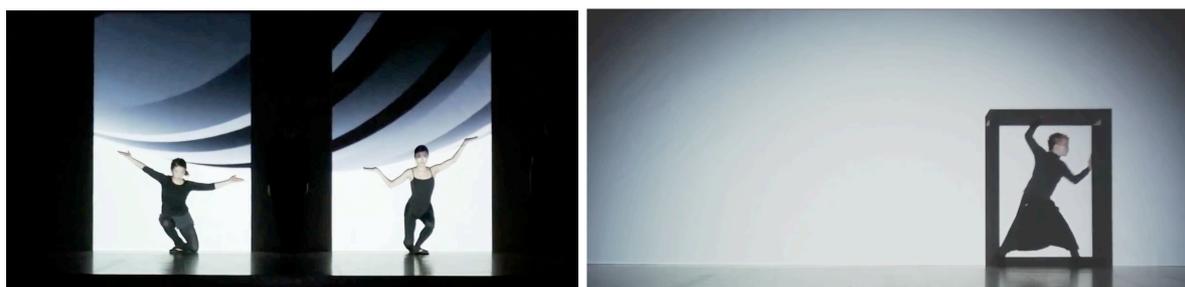
Analisis Video Mapping Performanance Lain yang Serupa



Gambar 1. Contoh video mapping performance 'Pleiades' oleh Enra



Gambar 2. Contoh video mapping performance 'Kagemu'



Gambar 3. Contoh video mapping performance 'Primitive' oleh Enra

Video mapping performance mempunyai banyak elemen kejutan karena teknik ini menghasilkan ilusi optis sehingga menghasilkan perspektif baru bagi penonton. Video Mapping Performance menghadirkan interaksi antara performer dengan visual sehingga tampak seperti menembus batas dimensional. Interaksi tersebut biasanya merupakan hal-hal yang tidak dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari, seperti menghancurkan dinding, membuat bola api, melukis di langit, dan sebagainya.

Tema *video mapping performance* biasanya mencakup fantasi, futuristik, dan lainnya. Style yang digunakan juga yang mendekati kontemporer atau modern. Penulis mencoba menggabungkan unsur tradisional dan modern ke dalam *video mapping performance* karena unsur tersebut jarang ditemukan di *video mapping performance* lainnya.

Tahapan Perancangan

Terdapat tiga tahapan perancangan dalam pembuatan *video mapping performance* ini, yaitu:

Ada 3 tahapan perancangan dalam proses pembuatan video ini, tahap pra – produksi, produksi, dan pasca produksi.

- Pra produksi, dimana brainstorming ide, riset data, pencarian solusi, dan pematangan konsep dilakukan. Penulis melakukan beberapa wawancara serta riset lapangan langsung.
- Produksi, yaitu tahap dimana visual dan *performance* dirancang dan dibuat. Penulis dan kolaborator melakukan koordinasi satu sama lain mengenai kesejajaran antara visual dengan *performance*. Tahap-tahap lain, seperti pembuatan *backdrop*, *scoring*, dan kostum juga dilakukan di tahap produksi.

- Pasca produksi, dimana visual dan performance telah selesai dibuat dan dicocokkan. Pada tahap ini, alignment dilakukan dengan mencocokkan visual lewat proyektor ke *backdrop* sebagai medium *performers*. Di tahap ini juga proses dokumentasi dilakukan sebagai hasil *output* sidang.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Konsep Video

Tarian dibagi menjadi lima bagian, sesuai dengan jumlah topeng yang digunakan, yaitu Panji, Samba, Rummyang, Tumenggung, dan Kelana.

Topeng Hayat

Hayat berarti hidup atau nyawa. Dapat diartikan juga sebagai sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan beserta isinya. Dalam kehidupan ini, semua berawal dari kelahiran dan berakhir pada kematian. Setelah kematian, kembali terjadi kelahiran. Namun, kehidupan bukanlah sesuatu yang sepele. Kehidupan mempunyai makna. Perjalanan yang ditempuh seorang individu haruslah berlandaskan suatu pedoman. Menggunakan waktu hidup untuk melaksanakan kebaikan kepada sesama dan kepada lingkungan sekitar adalah dasar yang wajib dimiliki oleh semua individu. Topeng Hayat menceritakan pentingnya pedoman tersebut dalam bentuk Tari Topeng Cirebon yang dikemas secara kontemporer dengan *video mapping performance* sebagai media penguatnya.

Alur Cerita

Cerita disajikan dengan makna-makna simbolis dan eksplorasi visual. Cerita mempunyai flow atau alur yang semakin lama semakin naik dan pada klimaksnya turun secara drastis. Alur ini menyesuaikan dengan karakter tiap topeng. Cerita akan lebih dititikberatkan kepada fase Panji, peralihan Tumenggung ke Kelana, dan fase Kelana. Hal tersebut dikarenakan pada fase-fase tersebut terdapat nilai yang dirasa paling perlu diresapi oleh target dari *performance* ini, yaitu para remaja dan dewasa muda.

Prolog

Pada prolog ini, scene pertama yang muncul memperlihatkan gunung sampah, diikuti dengan performer yang masuk dan mengais-ngais sampah di sekelilingnya sebelum menemukan Topeng Panji di antara tumpukan sampah itu. Scene pertama menampilkan sentuhan yang mendekati realita sebagai pembuka dengan maksud agar penonton dapat beradaptasi dengan cerita terlebih dahulu sebelum masuk ke scene-scene yang lebih permainan visual.



Gambar 4. Mengais-ngais sampah

Panji

Tidak lama setelah performer memakai Topeng Panji tersebut, sesuatu terasa seperti merasuki dirinya. Scene Panji merepresentasikan kekontrasan dan keabstrakan sebagai representasi dari kesadaran manusia yang baru lahir di bumi yang belum sepenuhnya hadir.



Gambar 5. Alam sadar Panji

Samba

Sebagai topeng yang melambangkan anak kecil, Samba tentu mempunyai *scene* yang memberikan suasana ceria dan dinamis. Pembawaan karakter Samba juga mendekati kepada elemen-elemen alam, seperti daun, bunga, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan Samba digambarkan seperti anak kecil yang baru bersentuhan dengan dunia luar, sehingga karakternya serba ingin tahu dan mempunyai keinginan bermain yang tinggi. Kombinasi visual pada *scene* ini meliputi perpaduan antara gaya yang ilustratif dengan beberapa asset yang semi-realis.



Gambar 6. Bermain di alam

Rumyang

Pada fase ini, karakter menjadi lebih tenang dalam menyikapi sekelilingnya. Seperti pada umumnya, hal yang paling mempengaruhi fase ini adalah banyaknya pilihan jalan hidup yang terpampang di depan para remaja. Oleh karenanya, *scene* Rumyang banyak divisualisasikan dengan permainan arus atau gelombang sebagai representasi kehidupan remaja yang terus mengalir pada tempatnya.



Gambar 7. Interaksi arus partikel

Tumenggung

Tumenggung menceritakan tentang remaja yang telah beranjak dewasa dan baru mengenal tanggung jawab. Oleh karenanya, hidupnya didedikasikan oleh pilihan jalan hidupnya tersebut. Visual Tumenggung yang *solid* dan kaku mengibaratkan dedikasi yang dikerahkan sepenuhnya. Elemen solid tersebut menjadi sebuah kurungan yang terlihat mengkekang dan membatasi ruang performer sebagai indikasi bahwa Tumenggung terlalu fokus pada jalan hidupnya sehingga ia semakin terkekang oleh apa yang ia kerjakan dan tidak lagi memperhatikan dunia luarnya.



Gambar 8. Performer terkekang

Kelana

Kelana merupakan klimaks dari perjalanan hidup seorang individu tersebut. Pada fase ini, individu tersebut telah menjadi manusia yang memegang kekuasaan seutuhnya. Sayangnya, kekuasaan ini justru mengarahkannya ke ambisi-ambisi yang negatif. Visual Kelana terlihat berapi-api dan meledak-ledak.



Gambar 9. Emosi Kelana yang meluap-luap

Ending

Kelana akhirnya jatuh pada kegagalan karena kerusakan yang dilakukan dirinya sendiri. Ia pun akhirnya mati dan muncul kembali Panji. Panji disini merupakan pengingat bahwa setelah kematian ada kelahiran. Ia juga menjadi simbol sebuah awal yang baru untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.



Gambar 10. Panji terlahir kembali

4. Penutup / Kesimpulan

Tari Topeng Cirebon merupakan salah satu warisan budaya khas Cirebon yang mempunyai keunikan tersendiri. Tari tradisional ini juga mempunyai makna dan pesan moral yang erat hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Untuk menjalani kehidupan, diperlukan adanya sebuah pedoman yang menuntun jalan agar tidak menyimpang. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa masih banyak kalangan masyarakat yang belum paham akan tari ini. Sebagian bahkan masih belum pernah dengar apa itu Tari Topeng Cirebon. Eksistensi tari tradisional ini masih tergolong tenggelam di negaranya sendiri sehingga Tari Topeng Cirebon membutuhkan suatu sarana untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat luas sehingga timbul apresiasi bahwa kesenian ini unik dan kaya akan makna.

Beberapa upaya pelestarian Tari Topeng Cirebon pernah menggunakan bermacam media komunikasi visual seperti fotografi, TV Ad, film pendek, dan lain sebagainya. Upaya ini terus berkembang dan menjadi semakin inovatif sesuai dengan majunya teknologi dari waktu ke waktu. Menggabungkan Tari Topeng Cirebon dengan *video mapping* mempunyai nilai tersendiri. Selain karena kehadiran *video mapping* dan pengaplikasiannya sebagai solusi permasalahan yang dikategorikan baru muncul di permukaan dunia multimedia, teknik proyeksi yang menghasilkan suatu ilusi optik

ini menghadirkan rekayasa interaksi langsung antara penari dengan permainan visual yang tidak biasa ditemukan sehari-hari, sehingga penggabungan antar keduanya menjadikan suatu hal yang menarik untuk ditonton karena mengandung banyak pendukung estetis dan elemen kejutan. Tidak berhenti disitu, dengan teknik yang sama, *video mapping* dapat menguatkan komunikasi makna dan pesan dibalik tarian tersebut sehingga dapat lebih sampai ke penonton dengan cara yang menarik.

Dengan diselenggarakannya *video mapping performance* ‘Topeng Hayat’, diharapkan agar masyarakat, terutama yang tergolong remaja dan dewasa muda, untuk mengenal lebih dekat dengan salah satu kesenian asli Indonesia yang merupakan identitas khas Kota Cirebon ini. Diharapkan juga agar penonton dapat meresapi makna yang ingin disampaikan pertunjukan ini lewat perspektif baru yang dihasilkan oleh penggabungannya dengan teknik *video mapping* dan memahami bahwa budaya tradisional dan teknologi modern saling hidup berdampingan dan menyokong satu sama lain di zaman sekarang.

Video Mapping Performance ‘Topeng Hayat’ ini masih harus lebih dikembangkan baik dari segi visual maupun teknis pelaksanaan. Visual *video mapping* sangat disarankan untuk tidak menutupi topeng atau transisi topeng. Interaksi antara visual dan *performer* dapat lebih ditonjolkan agar keduanya terlihat berimersi. Pada saat pelaksanaan juga disarankan untuk membagikan secarik kertas berisi deskripsi singkat agar penonton dapat langsung mengetahui garis besar *performance*.

Kritikan dan saran akan digunakan penulis sebagai pelajaran untuk berkarya lebih baik lagi. Terutama untuk memperhitungkan batasan penggabungan antara *video mapping* dengan *performance* dan untuk mempersiapkan *performance* multimedia lain di waktu yang akan datang.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini dibimbing dan disupervisi oleh Drs. Alfonzo R.K., M.Sn.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Allah SWT, orang tua, Drs. Alfonzo R.K., M.Sn selaku dosen pembimbing, para dosen DKV ITB, teman-teman di DKV dan prodi lain, serta pihak lainnya yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan selama proses tugas akhir dijalankan. Semoga tulisan ini dapat membawa manfaat dan menginspirasi pembaca.

Daftar Pustaka

Goldberg, RoseLee. 2001. *Performance Art; From Future to Present*. London, Thames & Hudson World of Art.

Jaeni. 2007. *Komunikasi Seni Pertunjukan; Membaca Teater Rakyat Indonesia (Sandiwara Cirebon)*. Bandung

Agnia Sugandi, Sheilma. 2010. *Laporan Tugas Akhir, Pameran Tari Topeng Cirebon pada Ruang Publik Urban*. Bandung, Institut Teknologi Bandung

Dyah W, Ayoeningsih. 2005. *Laporan Tesis, Unsur Visual dan Makna Simbolis pada Kostum Tari Topeng Babakan Keni Arja di Desa Slangit-Cirebon*. Bandung, Institut Teknologi Bandung

The Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia. 2012. *Top 100 Cultural Wonders of Indonesia, Panji Masked Drama*. Jakarta

Bentkowska-Kafe, Anna, Trish Cashen, Hazel Gardiner. 2006. *Digital Visual Culture, Theory and Practice*. Bristol, Intellect Books

<http://www.annahira.com/unsur-unsur-budaya.htm> (diakses pada tanggal 28 Januari 2015,19:19)

<http://cirebonkukotaku.blogspot.com> (diakses pada tanggal 8 Oktober 2014, 13:39)

<http://topengdesta.blogspot.com> (diakses pada tanggal 8 Oktober 2014, 13:21)

<http://sangarsekarpandan.wordpress.com> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2014, 17:56)

Narasumber

Alfiyanto Wajiwa – Pendiri sanggar ‘Rumah Kreatif Wajiwa’ dan koreografer