

KESENIAN *JARANAN* JAWA TIMUR SEBAGAI IDE DESAIN KARAKTER *ART TOY* "SADRO"

Ryan Afif Saputra¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ryan.22027@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstract

East Java's jaranan is an intangible cultural heritage with significant historical, aesthetic, and philosophical values. However, the growing influence of popular culture and changing visual preferences among younger generations have reduced public interest in this traditional performance. Meanwhile, art toys have emerged as a form of contemporary art capable of presenting cultural ideas through appealing visual designs. This study was conducted to reinterpret East Java's jaranan into the Sadro art toy character as a contemporary medium for introducing local culture to younger audiences. This practice-based research aims to design and create the Sadro art toy inspired by seven variants of East Javanese jaranan: Jaran Bodhag, Jaran Kencak, Jaran Kepang, Jaranan Trill, Jaranan Pegon, Jaran Jenggo, and Jaranan Jur Ngasinan. The study employed the Practice-led Research method through the stages of preparation, imagination, development, and realization. Data were collected through literature review, visual observation, documentation, and exploration of each jaranan variant. The result is a series of seven Sadro art toys that reinterpret the visual characteristics, costumes, ornaments, colors, and identities of each jaranan tradition into a contemporary style. The study concludes that art toys can serve as an alternative medium for cultural preservation by presenting traditional values in an innovative visual form while encouraging greater appreciation of East Java's jaranan.

Keywords: *Jaranan, East Java, Art Toy, Character Design, 3D Print*

Kesenian *jaranan* Jawa Timur merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang memiliki nilai historis, estetis, dan filosofis. Namun, perkembangan budaya populer dan perubahan preferensi visual generasi muda menyebabkan kesenian ini semakin kurang dikenal. Di sisi lain, *art toy* berkembang sebagai media seni kontemporer yang mampu menyampaikan gagasan budaya melalui bentuk visual yang menarik. Kondisi tersebut menjadi dasar penciptaan karakter *art toy* Sadro sebagai reinterpretasi visual kesenian *jaranan* Jawa Timur dalam bentuk yang lebih relevan bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian penciptaan ini bertujuan merancang dan mewujudkan karakter *art toy* Sadro yang terinspirasi dari tujuh varian kesenian *jaranan* Jawa Timur, yaitu *Jaran Bodhag*, *Jaran Kencak*, *Jaran Kepang*, *Jaranan Trill*, *Jaranan Pegon*, *Jaran Jenggo*, dan *Jaranan Jur Ngasinan*. Metode yang digunakan adalah *Practice-led Research* melalui tahapan persiapan, mengimajinasi, pengembangan, dan perwujudan. Data diperoleh melalui studi pustaka, observasi visual, dokumentasi, serta eksplorasi karakteristik setiap varian *jaranan* sebagai dasar pengembangan desain. Hasil penelitian berupa tujuh karya *art toy* Sadro yang mengadaptasi bentuk, warna, ornamen, kostum, dan karakter visual masing-masing *jaranan* ke dalam gaya kontemporer melalui proses sketsa, pemodelan tiga dimensi, pencetakan resin, perbaikan detail, pewarnaan, dan *finishing*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *art toy* dapat menjadi media alternatif pelestarian budaya yang mampu mengemas nilai-nilai tradisi dalam bentuk

visual yang inovatif, sehingga meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kesenian *jaranan* Jawa Timur.

Kata kunci: *Jaranan*, Jawa Timur, *Art Toy*, Desain Karakter, 3D Print.

PENDAHULUAN

Tarian *jaranan* adalah bagian dari warisan budaya takbenda dari Jawa Timur yang kaya makna spiritual dan visual yang dinamis. Bermula dari ritual pertanian dan penyembuhan, *jaranan* melibatkan partisipan yang mengalami kondisi trans saat menunggangi replika kuda yang terbuat dari rotan atau bambu. Pertunjukan ini diiringi oleh musik gamelan dan menyertakan unsur-unsur mistis seperti cemeti, bunga, serta pakaian batik dengan motif khas daerah (Suryani, 2018). Di Jawa Timur, *jaranan* menampilkan keragaman regional, contohnya *Jaranan Buto* dari Banyuwangi yang dicirikan oleh figur raksasa dan warna-warna mencolok, *Jaranan Lodra* dari Jember yang menekankan gerakan gesit, dan *Jaranan Saman* dari Madura yang dipengaruhi oleh irama musik yang bersemangat. Walaupun kesenian ini tetap dipentaskan dalam acara-acara seperti Grebeg Suro atau hajatan masyarakat, keberlangsungannya menghadapi tantangan karena modernisasi dan kurangnya adaptasi ke platform digital, yang mengakibatkan potensi artistiknya belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi untuk desain yang inovatif.

Dalam konteks globalisasi kontemporer, seni tradisional membutuhkan pemahaman ulang agar tetap menarik bagi kalangan muda. *Art toy*, yang berasal dari budaya jalanan Jepang dan kemudian populer di dunia Barat (contohnya Bearbrick dari Medicom Toy atau Dunny dari Kidrobot), dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk menjaga kelestarian budaya melalui barang koleksi. *Art toy* memadukan karakteristik seni patung, edisi terbatas, dan narasi visual, yang memiliki kesamaan dengan sifat ritualistik dari kesenian *jaranan*. Meskipun demikian, di Indonesia, penelitian dan pengembangan art toy yang berakar pada kesenian lokal masih terbatas. Ada beberapa inisiatif, seperti integrasi Wayang dengan merek lokal (contohnya yang dilakukan oleh *Art Toy Indonesia*), namun belum ada

upaya yang secara khusus memfokuskan pada *jaranan* dari Jawa Timur.

Penelitian penciptaan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan yang ada, dengan mengajukan pengembangan karakter *art toy* yang diberi nama Sadro. Karakter ini mengambil inspirasi dari berbagai varian kesenian *jaranan* yang berasal dari Jawa Timur. Sadro direkayasa sebagai sebuah figur berbahan *vinyl*, yang memungkinkan penyesuaian pose secara dinamis dan penawaran dalam edisi terbatas bagi para kolektor. Proyek ini tidak hanya mencatat secara rinci tahapan-tahapan desain, mulai dari pembuatan sketsa, pemodelan 3D, hingga tahap *prototyping*, namun juga memiliki peran dalam upaya pelestarian budaya melalui produk-produk cendera mata yang relevan dengan tren masa kini.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN)

Metode penciptaan yang digunakan berupa dalam penelitian ini adalah *Practice-led Research*. Menurut Hendriyana, H. (2021), *Practice-led Research* merupakan bentuk penulisan ilmiah yang lahir dari penelitian praktis yang dilakukan secara berkelanjutan. Ciri utama metode ini terletak pada proses pengembangan dan refleksi karya melalui praktik penciptaan yang terus dilakukan. Penelitian ini juga diarahkan untuk menghasilkan wawasan baru mengenai praktik artistik, sehingga dapat menjadi pedoman dalam proses berkarya. Dalam penelitian ini, metode tersebut digunakan untuk mewujudkan ide kesenian *jaranan* Jawa Timur ke dalam desain karakter *art toy* Sadro melalui tahapan persiapan, imajinasi, pengembangan, dan eksekusi.

Dalam proses penciptaan karya 3D *art toys* yang terinspirasi dari *jaranan* Jawa Timur, berupa menggunakan pendekatan penelitian berbasis praktik.

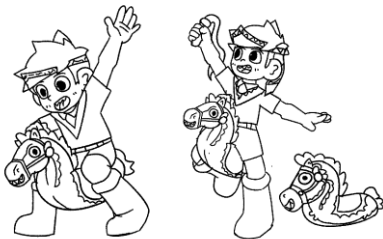
Tahap Persiapan Dalam: fase ini, berupa melakukan studi tentang visual dan karakter

dengan mengumpulkan informasi. Melalui studi, memahami berbagai ciri unik dan khas dari tari *jaranan* Jawa Timur.

Tahap Mengimajinasi: Pada fase ini, mengolah ide-ide yang berhubungan dengan pengamatan yang sudah dilakukan terhadap 7 tari *jaranan* Jawa Timur, dan mengaitkannya dengan figur sadro. Perupa mewujudkan gagasan dalam bentuk yang telah dieksplorasi dengan imajinasi yang dituangkan dalam bentuk sketsa, dengan mempertimbangkan aspek proporsi dan komposisi.

Tahap Pengembangan: Pada fase ini mendiskusikan beberapa sketsa dengan pembimbing. Dari diskusi tersebut, dipilih sketsa terbaik untuk direalisasikan.

Tahap Sketsa:



Gambar 1. Sketsa *Jaranan Trill Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



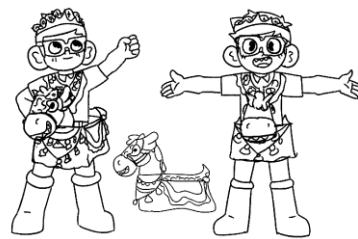
Gambar 2. Sketsa *Jaran Pegon Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 3. Sketsa *Jaran Jur Ngasinan Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 4. Sketsa *Jaran Bodhag Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 5. Sketsa *Jaran Kencak Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 6. Sketsa *Jaran Kepang Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 7. Sketsa *Jaran Jenggo Sadro*
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Tahap Perwujudan: Pada tahap merupakan tahap perwujudan karya yang sudah di rancang dari konsep dan sketsa yang sudah di setuju oleh dosen pembimbing.

KERANGKA TEORETIK

1. *Art Toys*

Perpaduan antara seni visual, desain karakter, dan budaya populer yang mengubah objek mainan konvensional menjadi produk

bernarasi dengan fungsi apresiasi estetika serta investasi

2. Seni Kontemporer

Ekspresi artistik kekinian yang berkembang sejak pertengahan abad ke-20, tidak terikat pakem modernisme kaku, dan menekankan pluralisme medium serta refleksi isu sosial-global melalui inovasi konseptual.

3. Ilustrasi Kontemporer

Bentuk seni visual yang diciptakan pada masa kini, menggabungkan teknik digital, campuran media, dan elemen naratif untuk menyampaikan isu sosial, budaya, atau identitas pribadi dengan gaya bebas, interaktif, dan kontekstual.

4. Fenomena Art Toys

Fenomena masyarakat melihat *art toys* sebagai bagian seni kontemporer yang fungsional dan dekat dengan kehidupan sehari-hari semakin marak, terutama dikalangan generasi Z yang menganggapnya sebagai koleksi estetika, investasi, dan identitas budaya pop

5. *Jaranan Jawa Timur*

Tarian *trance* ritual agraris Jawa Timur yang melibatkan penari memasuki kondisi kesurupan menunggang kuda lumping anyaman, disertai cambuk, bunga, kostum batik—simbol penyembahan roh leluhur dan kesuburan tanah.

- Jaran bodhag (Madura/Probolinggo)
- Jaran Kencak (Lumajang)
- Jaran Kepang (Kota Batu)
- Jaranan Trill* (Blitar)
- Jaranan Pegon* (Tulungagung)
- Jaran Jenggo (Lamongan)
- Jaranan Jur Ngasinan* (Blitar)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penciptaan karya *art toys* dengan bahan resin yang terinspirasi *jaranan Jawa Timur* telah menghasilkan tujuh karya.

Proses Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya seni ini diawali dengan persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung perwujudan konsep.

- Laptop



Gambar 8.

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Digunakan sebagai perangkat utama dalam proses penciptaan digital. Alat ini dipakai untuk mencari referensi, menyusun konsep visual, mengolah sketsa awal, serta menjalankan perangkat lunak desain dan pemodelan tiga dimensi.

- Pen Tab



Gambar 9.

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Pen tablet digunakan sebagai alat bantu menggambar digital yang memudahkan perupa dalam menuangkan ide visual secara langsung.

- Mesin *Print* 3D



Gambar 10.

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Mesin *print* 3D digunakan untuk mencetak model digital menjadi objek fisik.

- Amplas



Gambar 11.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Amplas digunakan untuk merapikan permukaan hasil cetakan 3D agar menjadi lebih halus dan siap untuk tahap pewarnaan.

5. Kuas



Gambar 12.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Kuas digunakan pada tahap pewarnaan, khususnya untuk bagian-bagian yang memerlukan ketelitian dan kontrol warna yang lebih tinggi.

6. Palet Warna



Gambar 13.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Palet warna digunakan sebagai wadah untuk mencampur cat sebelum diaplikasikan pada permukaan karya.

7. Cat Akrilik



Gambar 14.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Cat merupakan bahan utama yang digunakan untuk memberikan warna pada karya.

8. Cat Semprot Primer



Gambar 15.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Cat semprot primer digunakan sebagai lapisan dasar pada permukaan karya sebelum diberi warna.

9. Varnish



Gambar 16.
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Varnish digunakan sebagai lapisan pelindung pada tahap akhir finishing.

Karya 1



Gambar 17. Karya 1 "Sadro Jaran Jur Ngasinan"
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro Jaran Jur Ngasinan
Media : Resin 3D Print
Ukuran : 15 cm x 10 cm x 7 cm
Tahun : 2026
Deskripsi :
Karya Sadro Jur Ngasinan merupakan hasil transformasi visual dari kesenian *Jaranan Jur Ngasinan* Kabupaten Blitar ke dalam bentuk *art toy* bergaya kontemporer. Perancangan karakter dilakukan dengan mengadaptasi ciri khas *Jaranan Jur Ngasinan* yang dikenal memiliki gerakan dinamis, ekspresi yang kuat, serta nuansa pertunjukan yang penuh energi. Unsur-unsur tersebut kemudian disederhanakan ke dalam gaya visual khas Sadro tanpa menghilangkan identitas utama kesenian asalnya.

Karya 2



Gambar 18. Karya 2 "Sadro Jaranan Tril"
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro Jaranan Tril
Media : Resin 3D Print
Ukuran : 15 cm x 9 cm x 8 cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

Konsep penciptaan karya ini berangkat dari kata kunci atraksi, pertunjukan, liar, dan energik yang menjadi representasi karakter *Jaranan Trill*. Karakter tersebut diwujudkan melalui pose tubuh yang dinamis, gestur yang memberikan kesan sedang bergerak, serta pengolahan bentuk yang mampu menggambarkan semangat pertunjukan rakyat. Pendekatan stilisasi diterapkan agar figur tetap memiliki karakter visual yang sederhana dan mudah dikenali sebagai *art toy*, sekaligus mempertahankan unsur-unsur khas yang menjadi identitas *Jaranan Trill*.

Karya 3



Gambar 19. Karya 3 “Sadro Jaran Bodhag”
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro *Jaran Bodhag*
Media : Resin 3D *Print*
Ukuran : 15 cm x 7 cm x 6 cm
Tahun : 2026

Deskripsi :
Karya Sadro Jaran Bodhag merupakan hasil transformasi visual dari kesenian Jaran Bodhag yang berasal dari Kabupaten Probolinggo ke dalam bentuk *art toy* bergaya kontemporer. Perancangan karakter mengadaptasi ciri khas Jaran Bodhag sebagai kesenian rakyat yang identik dengan suasana *arak-arakan*, kemeriahan festival, dan semangat kebersamaan. Karakteristik tersebut kemudian diolah ke dalam gaya visual khas Sadro melalui penyederhanaan bentuk tanpa menghilangkan identitas utama kesenian asalnya.

Karya 4



Gambar 20. Karya 4 “Sadro Jaran Bodhag”
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro *Jaran Jenggo*
Media : Resin 3D *Print*
Ukuran : 15 cm x 11 cm x 5 cm
Tahun : 2026

Deskripsi :
Konsep penciptaan karya ini berangkat dari kata kunci galak, garang, dan topeng yang menjadi representasi karakter *Jaran Jenggo*. Karakter tersebut diwujudkan melalui ekspresi wajah yang tegas, bentuk ornamen yang terinspirasi dari elemen topeng, serta gestur tubuh yang memberikan kesan kuat dan penuh kewibawaan. Pendekatan stilisasi diterapkan agar figur tetap memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dikenali sebagai *art toy*, sekaligus mempertahankan karakter visual yang menjadi identitas *Jaran Jenggo*.

Karya 5



Gambar 21. Karya 5 “Sadro Jaran Kepang”
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro *Jaran Kepang*

Media : Resin 3D Print
 Ukuran : 15 cm x 5 cm x 7 cm
 Tahun : 2026
 Deskripsi :

Karya Sadro *Jaran Kepang* merupakan hasil transformasi visual dari kesenian *Jaran Kepang* Kota Batu ke dalam bentuk *art toy* bergaya kontemporer. Perancangan karakter mengadaptasi ciri khas *Jaran Kepang* yang dikenal sebagai kesenian tradisional yang berakar pada nilai-nilai ritual dan berkembang menjadi pertunjukan rakyat. Karakteristik tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam gaya visual khas Sadro melalui proses stilisasi tanpa menghilangkan identitas utama kesenian asalnya.

Karya 6



Gambar 22. Karya 6 "Sadro *Jaran Monel Sadur (Jaran Kencak)*"
 (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro *Jaran Monel Sadur (Jaran Kencak)*
 Media : Resin 3D Print
 Ukuran : 20 cm x 15 cm x 9 cm
 Tahun : 2026
 Deskripsi :

Berbeda dengan figur Sadro lainnya, karya ini diwujudkan dalam ukuran yang lebih besar sebagai bentuk penekanan visual terhadap perpaduan dua kesenian yang saling berkaitan. Keputusan tersebut juga didasarkan pada kedekatan perupa dengan Tari *Monel Sadur* yang berasal dari wilayah Pasuruan, sehingga karya ini memiliki makna personal sekaligus

menjadi representasi hubungan budaya antara *Jaran Kencak* dan Tari *Monel Sadur*.

Karya 7



Gambar 23. Karya 7 "Sadro *Jaran Pegon*"
 (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : Sadro *Jaran Pegon*
 Media : Resin 3D Print
 Ukuran : 15 cm x 6 cm x 7 cm
 Tahun : 2026
 Deskripsi :

Konsep penciptaan karya ini berangkat dari kata kunci *elegan* dan *wayang* yang menjadi representasi karakter *Jaran Pegon*. Karakter tersebut diwujudkan melalui pengolahan bentuk yang menampilkan kesan *anggun*, penggunaan ornamen yang terinspirasi dari elemen *wayang*, serta *gestur* figur yang mencerminkan kelembutan gerak dalam pertunjukan *Jaran Pegon*. Pendekatan stilisasi diterapkan agar figur tetap memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dikenali sebagai *art toy*, sekaligus mempertahankan karakter visual yang menjadi identitas kesenian tersebut.

Evaluasi Karya

Proses penciptaan karya *art toy* Sadro memberikan berbagai pengalaman yang menjadi bahan evaluasi bagi perupa, baik dari aspek teknis maupun proses perancangan visual. Evaluasi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan karya pada proses penciptaan berikutnya. Dari aspek teknis produksi, perupa menyadari bahwa proses pencetakan figur akan lebih efektif apabila model tiga dimensi dirancang dalam beberapa bagian (*part*) yang dapat dirakit setelah proses pewarnaan selesai. Evaluasi juga dilakukan terhadap aspek konstruksi karya. Pada beberapa figur masih terdapat bagian yang terlalu tipis sehingga berpotensi rapuh setelah proses pencetakan menggunakan resin. Dari aspek visual, perupa menemukan tantangan dalam mentransformasikan karakter masing-masing kesenian *jaranan* ke dalam desain figur. Hal ini disebabkan karena setiap sanggar memiliki bentuk kuda, kostum, maupun ornamen yang berbeda-beda sehingga tidak terdapat satu bentuk visual yang benar-benar baku. Melalui berbagai evaluasi tersebut, perupa memperoleh pemahaman bahwa penciptaan *art toy* berbasis budaya tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis dalam pemodelan dan produksi 3D, tetapi juga kemampuan menginterpretasikan identitas budaya ke dalam bahasa visual yang komunikatif. Evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan karya Sadro pada masa mendatang agar memiliki kualitas visual, teknis, dan konseptual yang semakin baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya *art toy* Sadro yang terinspirasi dari kesenian *jaranan* Jawa Timur menunjukkan bahwa warisan budaya tradisional dapat diolah kembali menjadi karya kontemporer yang relevan dengan perkembangan zaman. *Jaranan* sebagai kesenian yang memiliki nilai spiritual, visual, dan simbolik yang kuat tidak hanya dipahami sebagai bentuk pertunjukan tradisional, tetapi juga sebagai sumber ide kreatif yang kaya untuk dikembangkan ke dalam medium baru. Melalui proses observasi, eksplorasi visual, penyusunan konsep, pemodelan 3D, pencetakan resin, pewarnaan, hingga *finishing*, unsur-unsur khas *jaranan* berhasil ditransformasikan ke dalam

bentuk karakter *art toy* yang memiliki identitas visual kuat dan daya tarik estetis.

REFERENSI

- Al Ayyubih. (2020). *The existence of the art of Jaran Bodhag in Probolinggo during 2004–2017*. Jurnal Historica UNEJ.
- Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI. (2025). 7 kesenian *jaranan* Jatim WBTB + usulan UNESCO. Diakses dari: https://www.instagram.com/reel/DH_Azs8YJMAJ/
- Cempaka. (2025). Dampak perkembangan teknologi digital terhadap karya perempuan ilustrator Indonesia. Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) Unindra.
- Detik Jatim. (2025, Februari 4). 7 kesenian *jaranan* Jatim yang ditetapkan warisan budaya takbenda. Diakses dari: <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7764495/7-kesenian-jaranan-jatim-yang-ditetapkan-warisan-budaya-tak-benda>
- Disbudpar Kediri. (2025, November 26). *Reksa Budaya Panji 2025: Eksplorasi ragam jaranan*. Diakses dari: <https://kubus.id/pemkab-kediri-gelar-reksa-budaya-panji-2025-angkat-tema-eksplorasi-ragam-jaranan/>
- Fitria, R. A. (2024). Perancangan Desain Collectible Toys dengan Konsep Pancawara Weton dalam Budaya Penanggalan Jawa. Skripsi S1 Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Fitria, R. A. (2024). Perancangan desain *collectible toys* dengan konsep Pancawara Weton dalam budaya penanggalan Jawa. Tesis DKV.
- Kemdikbudristek. (2025). *Daftar Warisan Budaya Takbenda Nasional*. Diakses dari: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wbtb/>

- Wong, K. (2023). MOLLY – Seri POP MART Anniversary Statues Classical Retro.
- Widjaja, K. A. (2011-2025). *Owangeboy Fighterboyz Edition* (2020) Instagram. Diakses dari: <https://www.instagram.com/p/CuBDXw1S2P-/>
- Museum of Toys. (2025). Kong Andri artist profile. Diakses dari: <https://www.motcollections.com/artists/kong-andri/>
- Kusrianto. (2007). Ilustrasi sebagai gambar penjelas naratif. *Arty: Jurnal Seni Rupa UNNES*, 1(1), 45-60.
- Maryanto, D. (2000). *Seni rupa contemporary: Ruang-waktu seniman-audiens*. Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Novica, D. R., Pramono, A., Samodra, J., Wardhana, M. I., & Hidayat, I. K. (2020). *Visual style transformation of Wayang Topeng Malang as urban toy design inspiration*. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(10), 135–146.
- Nugroho Putri, M. E. (2025). Strategi preservasi musik dalam *jaranan Turonggo Jawi*. Tesis ISI Yogyakarta.
- POP MART (2023) *Molly Anniversary Statues Classical Retro Series blind box*.
- PPKMKU. (2025). Peran seni kontemporer dalam kehidupan modern. Diakses dari: <https://ppkmku.uma.ac.id/2025/01/02/peran-seni-kontemporer-dalam-kehidupan-modern/>
- Prabangkaranews. (2025). Ragam *jaranan* Jawa Timur WBTB. Diakses dari: <https://prabangkaranews.com/2025/01/ragam-jaranan-jawa-timur-yang-diakui-sebagai-warisan-budaya-takbenda-indonesia/>
- Pratama, R. (2024). Perancangan konten digital komunitas ilustrasi Corat-Coret. *Jurnal Misterius ASDKVI*.
- Pujiono, T., & W. Tri Widadijo. (2025). *Punokawan reborn: Art toys 3D* berbasis karakter Punokawan wayang Jawa. *Jurnal DKV*.
- Rahmawan, D. A. (2025). *Dinamika Jaranan Kidal* dalam perspektif permainan budaya 1932-2024. *eJournal Undiksha*.
- Dwi R. (2025). *Jaranan* di era digital: Dinamika pelestarian. *Kompasiana*. Diakses dari: <https://www.kompasiana.com/rangga-dwi8536/67c69d2fc925c421ce617782/jaranan-di-era-digital-dinamika-pelestarian-dan-adaptasi-seni->
- Sumartono. (2000). *Seni rupa kontemporer: Pluralisme dan eksperimentasi media*. Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Suryani. (2018). Simbolisme ritual *jaranan* Jawa Timur. *Jurnal Budaya Jatim*.
- Tabrani, P. (2018). Bahasa rupa pada buku ilustrasi anak Indonesia kontemporer. *Repository Maranatha*.
- Zakaria, M. R. (2025). Praktik apropriasi visual dalam proses kreatif *art toy*. *Jurnal Askara ITTelkom Purwokerto*, 8(2).