

Keluarga, Babad Wayang Banyumasan dan Layar Digital: Strategi *Augmented Reality* untuk Revitalisasi Budaya Banyumas

Godham Eko Saputro^{1*}, Muhammad Wildan Khunaefi², Muh Fakhrihun Naam³, Maria Krisnawati⁴, Anik Maghfiroh⁵

^{1,3,4,5} Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Semarang, INDONESIA

² Mankhu's Research, INDONESIA

*Penulis korespondensi

Article Info:

Submitted: June 8, 2025

Reviewed: November 25, 2025

Accepted: January 6, 2026

Corresponding Author:

Godham Eko Saputro

Program Studi Pendidikan
Kesejahteraan Keluarga, Fakultas
Teknik,

Universitas Negeri Semarang
Gedung E7 dan E10, lantai 2,
Program Studi Pendidikan Tata
Kecantikan, Fakultas Teknik,
Kampus Sekaran UNNES,
Gunungpati, Semarang,
INDONESIA

Email: godham.eko@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Revitalisasi budaya lokal dalam lanskap digital menuntut strategi visual yang kontekstual dan lintas generasi. Artikel ini mengkaji produksi *augmented reality Babad Wayang Banyumasan* sebagai medium edukatif dan interaktif untuk keluarga *digital native*. Fokus utama terletak pada tiga peran keluarga: sebagai agen transmisi budaya, sebagai target audiens lintas generasi, dan sebagai sumber nilai dalam narasi pewayangan. Kisah babad wayang Banyumasan yang sarat nilai kesetiaan, tanggung jawab, serta konflik anak dan orang tua menjadi landasan naratif yang relevan dengan dinamika keluarga modern. Penelitian menggunakan pendekatan desain tiga tahap: inspirasi (eksplorasi nilai lokal dan audiens), konsepsi (perumusan konsep narasi visual), dan implementasi (produksi *augmented reality* berbasis karakter lokal dan prinsip sinematik adaptif). Alih-alih memakai pola dramatik Barat, narasi dikembangkan berbasis nilai dan ritme budaya Banyumas. Hasilnya menunjukkan bahwa *augmented reality* ini berfungsi ganda: sebagai alat revitalisasi budaya dan jembatan komunikasi antar generasi dalam keluarga. Dengan menyematkan nilai-nilai lokal ke dalam medium visual kontemporer, *Babad Wayang Banyumasan* menawarkan model desain komunikasi yang relevan, etis, dan edukatif bagi keluarga Indonesia masa kini.

Kata kunci: *augmented reality*, desain komunikasi visual, keluarga *digital native*, transmisi budaya, Wayang Banyumas.

Abstract

Revitalizing local culture in the digital landscape demands contextual and intergenerational visual strategies. This article examines the augmented reality production of Babad Wayang Banyumasan as an educational and interactive medium for digital native families. The primary focus is on the family's three roles: as an agent of cultural transmission, as a cross-generational target audience, and as a source of values within the wayang narrative. The story of Babad Wayang Banyumasan, steeped in the values of loyalty, responsibility, and conflict between children and parents, serves as a narrative foundation relevant to modern family dynamics. The research employed a three-stage design approach: inspiration (exploration of local values and audiences), conception (formulating a visual narrative concept), and implementation (production of an augmented reality piece based on local characters and adaptive cinematic principles). Rather than employing Western dramatic patterns, the narrative was developed based on the values and rhythms of Banyumas culture. The results demonstrate that this augmented reality serves a dual purpose: as a tool for cultural revitalization and a bridge of communication between generations within the family. By embedding local values within a contemporary visual medium, Babad Wayang Banyumasan offers a relevant, ethical, and educational communication design model for today's Indonesian families.

Keywords: *augmented reality, visual communication design, digital native family, cultural transmission, Wayang Banyumas.*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Pendahuluan

Di tengah derasny arus globalisasi, budaya lokal menghadapi krisis representasi dalam ruang hidup digital (Saputro G. E., Khunaefi, Na'am, & Nurrohmah, 2024; Saputro G. E., Khunaefi, Na'am, Nurrohmah, & Nurhayati, 2024). Medium ekspresi budaya tradisional semakin terpinggirkan oleh dominasi narasi-narasi global yang tersebar melalui teknologi visual (Yang, 2017; Lukens-Bull, 2001). Padahal, budaya bukan sekadar warisan simbolik, tetapi sistem nilai yang membentuk identitas kolektif dan individual (Symon, 2022; GUARDUCCI, 2019). Identitas menjadi isu krusial dalam era keterhubungan virtual yang sering kali menjauhkan individu dari akar budayanya (Appadurai, 1996).

Identitas kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari institusi keluarga sebagai ruang pertama pewarisan makna (Yasui, Dishion, Stormshak, & Ball, 2015; Feeney, Freeman, & Schaffer, 2019). Keluarga bukan hanya struktur biologis, tetapi juga arena ideologis tempat nilai dan pengetahuan diwariskan secara afektif (CALZADA, FAULKNER, LABRENZ, & FUENTES, 2022; Prinz, 2019). Dalam konteks digital, keluarga mengalami negosiasi ulang terhadap praktik pewarisan budaya karena terbentur dengan ketimpangan literasi media antar generasi (Valkenburg & Piotrowski, 2017; Miller, et al., 2016). Generasi menjadi poros dalam memahami pergeseran fungsi keluarga dari institusi pembentuk nilai menuju konsumen budaya visual (Bader & Malhi, 2015)

Generasi *digital native* hidup dalam ekosistem informasi yang sarat dengan impresi visual cepat dan dangkal (BERNARDI & DIMMOCK, 2017). Mereka tidak tumbuh bersama dongeng lisan atau seni pertunjukan tradisional, tetapi bersama algoritma, *platform*, dan estetika komersial (Anagnostopoulou, 2021). Hal ini mempersulit perjumpaan autentik dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam karya tradisi seperti wayang. Wayang, sebagai produk budaya performatif, kehilangan relevansi jika tidak dihadirkan ulang melalui format komunikasi yang sesuai dengan habitus baru.

Babad Wayang Banyumasan menghadirkan narasi keluarga, kesetiaan, dan konflik batin yang masih relevan dalam membentuk etika relasi antar generasi. Kisah tersebut tidak hanya menyimpan warisan budaya, tetapi juga menawarkan refleksi atas persoalan manusia modern yang dihadapkan pada dilema antara kebenaran, loyalitas, dan moralitas. Mengangkatnya ke dalam format *augmented reality* bukan sekadar inovasi visual, tetapi strategi kultural untuk menjembatani tradisi dengan dunia digital. Digital media di sini diposisikan bukan sebagai pengganti, melainkan medium penghubung antara nilai lama dan praktik hidup kontemporer.

Digital media dalam hal ini menjadi medan strategis untuk rekontekstualisasi narasi lokal dalam bingkai visual kontemporer (Lamerichs, 2018; Danelon, 2024). Di tengah dominasi estetika Barat dalam *augmented reality*, kehadiran narasi lokal seperti babad wayang Banyumasan memerlukan pendekatan desain yang tidak hanya adaptif secara teknis, tetapi juga reflektif secara kultural. Peran desainer komunikasi visual tidak sekadar sebagai penyampai pesan secara visual dan teknolog, tetapi sebagai mediator nilai antar generasi. Generasi menjadi pertarungan utama dalam revitalisasi budaya melalui medium *augmented reality*.

Generasi muda saat ini tidak hanya sebagai penikmat, tetapi juga pembentuk wacana visual baru yang memengaruhi persepsi terhadap nilai dan identitas budaya (DAVIS, 2016; Eyman, 2015). Oleh karena itu, menghadirkan nilai-nilai keluarga seperti integritas, konflik moral, dan kesetiaan dalam bentuk *augmented reality* adalah strategi untuk mengintegrasikan konten etis dalam praktik visual populer. Hal ini memerlukan pemahaman bahwa desain komunikasi visual memiliki kekuatan pedagogis dalam menyampaikan nilai secara subtil namun efektif (Arnheim, 2004). Efektif atau tidaknya penyampaian nilai tersebut bergantung pada kemampuan medium untuk menjangkau ruang afeksi keluarga secara lintas generasi.

Efektif di sini berarti mampu menjembatani jarak afektif antara orang tua dan anak dalam satu pengalaman visual yang menyentuh dan komunikatif. Dengan menjadikan keluarga sebagai audiens utama, *augmented reality* ini bukan hanya produk hiburan, tetapi juga ruang dialog antara generasi. Keluarga menjadi situs perjumpaan nilai tradisional dan cara baru dalam memahami dunia melalui visualitas digital. Digital dalam konteks ini bukan sekadar medium, melainkan medan pertemuan antara warisan dan kemungkinan.

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan *practice-based research* yang menempatkan praktik desain *augmented reality* sebagai sumber pengetahuan sekaligus hasil (Baetens, 2019; Sullivan, 2006). Pendekatan ini relevan untuk mengeksplorasi proses

kreatif dalam merevitalisasi budaya melalui medium visual digital (Furlong, 2020). Studi ini terbagi dalam tiga fase utama; (1) tahap inspirasi, di mana eksplorasi etnografis dan literatur dilakukan untuk menemukan nilai dan bentuk naratif; (2) tahap konsepsi, mencakup pembuatan konsep desain, sinopsis, dan visual character development; (3) tahap implementasi, berupa produksi *augmented reality* dan pengujian terhadap audiens keluarga. Ketiga tahap tersebut berjalan secara reflektif dan iteratif, memungkinkan peneliti untuk merespons dinamika budaya secara kontekstual dan visual. Selain tiga fase utama tersebut, proses perancangan juga mengikuti tahapan *design thinking* yang terdiri dari lima fase utama, yaitu: *Empathize* (Berempati), *Define* (Mendefinisikan), *Ideate* (Mengideasi), *Prototype* (Membuat Prototipe), dan *Test* (Menguji). Selain itu, studi ini juga menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dipadukan guna mengkaji nilai-nilai keluarga dalam konteks *augmented reality* serta persepsi keluarga *digital native* sebagai audiens.

Teknik pengumpulan data dalam studi ini meliputi observasi partisipatif pada pertunjukan babad wayang Banyumasan untuk memahami struktur naratif dan karakter, wawancara mendalam dengan dalang, budayawan, dan keluarga lintas generasi guna menggali nilai budaya dan ekspektasi media digital, serta studi literatur dari sumber klasik Mahabharata versi Jawa dan teori desain komunikasi visual dan keluarga (Atkinson, 2017; Chakrabarti & Frye, 2017). Eksperimen desain komunikasi visual berupa *moodboard*, sketsa, *storyboard*, dan model 3D juga dikumpulkan sebagai data reflektif. Sumber data primer berasal dari dokumentasi pertunjukan, hasil wawancara, dan dokumen desain *augmented reality*. Data sekunder mencakup literatur akademik dan data media digital terkait konsumsi *augmented reality* dalam keluarga. Analisis data menggunakan pendekatan tematik visual dan semiotik untuk menginterpretasi nilai keluarga melalui aspek visual dan narasi. Analisis narasi memperhatikan struktur dramatik dan daya tarik emosional *augmented reality*. Uji validitas dan korelasi dilakukan melalui triangulasi sumber data dan FGD bersama akademisi DKV, budayawan, dan keluarga *digital native*. Survei kualitatif terstruktur mengukur persepsi visual dan efektivitas nilai budaya *augmented reality* terhadap audiens lintas generasi. Penelitian terbagi dalam tiga fase, yaitu: tahap inspirasi (eksplorasi budaya dan literatur), tahap konsepsi (perancangan konsep dan visual), dan tahap implementasi (produksi dan pengujian *augmented reality*).

Pembahasan

Tahap Inspirasi: Budaya Banyumas dan Konteks Keluarga

Membangun Narasi Visual melalui Kearifan Lokal: Refleksi Keluarga dan Budaya Banyumas dalam Pertunjukan Babad Wayang Banyumasan

Pertunjukan Babad Wayang Banyumasan di Banyumas memuat kearifan lokal yang kaya, terutama terkait nilai-nilai keluarga yang menjadi inti dari narasi budaya. Observasi dan dokumentasi pertunjukan mengungkap bahwa tema kesetiaan, pengorbanan, dan konflik batin dalam keluarga tercermin secara mendalam melalui babad wayang Banyumasan dan interaksinya. Wawancara dengan dalang, budayawan, dan keluarga setempat memperkuat pemahaman bahwa keluarga bukan hanya sebagai unit sosial, tetapi juga agen utama dalam mentransmisikan nilai budaya secara turun-temurun. Narasi visual *augmented reality* yang dikembangkan mengambil inspirasi dari nilai-nilai tersebut untuk menghadirkan representasi yang autentik dan relevan bagi masyarakat Banyumas, sekaligus menjembatani komunikasi budaya antar generasi dalam konteks digital.

Studi literatur budaya lokal menunjukkan bahwa estetika tradisional Banyumas harus diselaraskan dengan prinsip desain komunikasi visual modern agar *augmented reality* dapat diterima oleh audiens masa kini. Oleh karena itu, pengembangan *moodboard* dan karakter *augmented reality* menyesuaikan elemen visual dengan simbol-simbol budaya yang bermakna, seperti motif batik lokal dan palet warna natural. Refleksi atas pengumpulan data memperlihatkan bahwa proses pemaknaan nilai keluarga dalam budaya Banyumas merupakan landasan kuat untuk menciptakan narasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Dengan mengintegrasikan unsur tradisi dan teknologi, *augmented reality* ini diharapkan mampu memperkuat ikatan budaya dan nilai keluarga di era digital yang semakin cepat berubah.

Integrasi Nilai Keluarga dan Budaya Banyumas dalam Desain Komunikasi Visual Babad Wayang Banyumasan

Desain komunikasi visual dalam *augmented reality* Babad Wayang Banyumasan mengadopsi nilai-nilai keluarga dan budaya Banyumas sebagai fondasi utama dalam proses kreatifnya. Melalui dialog intensif dengan dalang dan budayawan, diperoleh pemahaman mendalam mengenai simbolisme yang melekat pada setiap tokoh dan adegan, khususnya yang menggambarkan dinamika hubungan keluarga. Integrasi ini diwujudkan dalam pemilihan palet warna, komposisi visual, hingga detail karakter yang merefleksikan ciri khas budaya Banyumas, seperti penggunaan elemen motif batik dan gaya bahasa visual yang familiar. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkuat identitas budaya, tetapi juga membangun jembatan emosional yang kuat antara *augmented reality* dan penontonnya, khususnya keluarga *digital native* yang menjadi target audiens utama.

Dalam proses pengembangan *moodboard* dan *storyboard*, nilai kesetiaan, pengorbanan, dan konflik batin yang tercermin dalam cerita babad wayang Banyumasan diolah menjadi konsep visual yang komunikatif dan mudah dipahami lintas

generasi. Metode desain komunikasi visual digunakan untuk mengekspresikan nilai tersebut secara naratif melalui gestur, ekspresi wajah, dan setting lingkungan yang mendukung. Integrasi antara kearifan lokal dan prinsip desain modern ini menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional sebagai media edukasi budaya. Dengan demikian, *augmented reality* Babad Wayang Banyumasan tidak sekadar hiburan, melainkan sarana strategis untuk revitalisasi budaya Banyumas dalam konteks kekinian.

Jejak Kultural dan Dinamika Keluarga sebagai Fondasi Inspirasi Augmented Reality Babad Wayang Banyumasan

Jejak kultural dalam pertunjukan wayang tradisional Banyumas menyimpan lapisan nilai yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga sarat makna edukatif yang relevan dengan dinamika keluarga masa kini. Dalam konteks cerita babad wayang Banyumasan, konflik antara kesetiaan terhadap keluarga besar dan komitmen terhadap prinsip pribadi menjadi titik tolak penting yang direfleksikan dalam pengembangan narasi *augmented reality*. Nilai-nilai seperti pengorbanan, relasi ayah-anak, hingga dilema etis dalam ruang keluarga tradisional menjadi fondasi emosional yang diangkat dan dialihbahasakan ke dalam bentuk visual animatif yang komunikatif. Fondasi ini dikuatkan oleh temuan lapangan dari wawancara dengan keluarga dalang dan budayawan lokal yang melihat kisah wayang sebagai cermin kehidupan sosial Jawa.

Dinamika keluarga dalam cerita pewayangan memberi peluang untuk merekonstruksi cara pandang *digital native* terhadap nilai-nilai keluarga dengan pendekatan visual yang empatik dan relevan. Penggambaran konflik batin dan loyalitas babad wayang Banyumasan divisualisasikan dengan mempertimbangkan kedalaman ekspresi karakter, ritme cerita, serta atmosfer yang mendukung refleksi emosional. Proses ini menjadi proses kreatif sekaligus reflektif yang menempatkan keluarga bukan hanya sebagai audiens, tetapi juga sebagai sumber makna dalam desain naratif. Dengan demikian, *augmented reality* Babad Wayang Banyumasan hadir sebagai medium interpretatif yang menghubungkan warisan kultural dengan realitas keluarga kontemporer secara lebih hidup dan bermakna.

Kontekstualisasi Nilai Keluarga dalam Warisan Budaya Banyumas: Perspektif Desain dan Cerita Babad Wayang Banyumasan

Kontekstualisasi nilai keluarga dalam warisan budaya Banyumas menuntut pemahaman lintas dimensi antara narasi lokal, struktur sosial, dan bentuk ekspresi visual. Cerita babad wayang Banyumasan menawarkan kompleksitas nilai moral yang tidak hanya berakar dari mitologi Mahabharata, tetapi juga telah mengalami lokalisasi nilai-nilai kejawaan yang khas dalam pertunjukan wayang Banyumasan. Nilai kesetiaan, pengabdian terhadap orang tua, dan dilema batin seorang tokoh tua dalam menghadapi kehancuran bangsanya mencerminkan realitas moral yang sering dihadapi keluarga-keluarga Jawa dalam menghadapi zaman yang berubah. Dalam pendekatan desain komunikasi visual, nilai-nilai ini diinterpretasikan melalui stilisasi karakter, warna, dan ritme visual yang selaras dengan atmosfer dramatik cerita.

Perspektif desain dalam mengolah cerita babad wayang Banyumasan menjadi *augmented reality* harus mampu menjembatani konteks tradisional dan ekspektasi audiens *digital native*. Oleh karena itu, konteks nilai keluarga tidak sekadar menjadi latar belakang naratif, melainkan menjadi fondasi yang memperkuat hubungan emosional antara cerita dan penonton. Strategi visual seperti penggunaan lighting hangat untuk adegan keintiman keluarga, serta gestur tubuh dan ekspresi wajah untuk menegaskan konflik batin, merupakan pendekatan desain yang ditujukan untuk memperkuat efek afektif cerita. Dengan cara ini, desain tidak hanya menjadi media presentasi, tetapi juga medium partisipatif yang memanggil kembali ingatan kultural keluarga-keluarga Indonesia, khususnya dalam lanskap budaya Banyumas.

Budaya dan Keluarga Banyumas: Landasan Konseptual dalam Perancangan Augmented Reality Babad Wayang Banyumasan

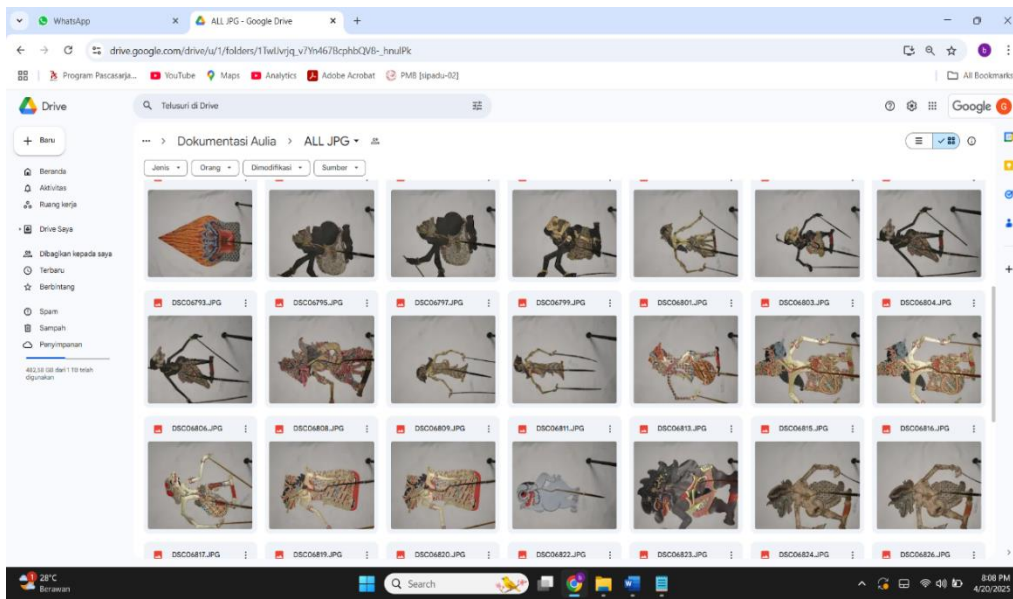
Budaya Banyumas menyimpan kekayaan nilai lokal yang melekat kuat dalam struktur sosial dan ekspresi kesenian tradisionalnya, termasuk dalam seni pertunjukan wayang. Dalam konteks ini, keluarga tidak hanya diposisikan sebagai unit sosial yang mereproduksi nilai, tetapi juga sebagai medium pewarisan kearifan lokal yang bersifat afektif dan naratif. Babad Wayang Banyumasan, sebagai bagian dari tradisi pewayangan Banyumasan, menghadirkan lapisan-lapisan nilai yang hidup dalam praktik-praktik keluarga, seperti hormat kepada orang tua, pengorbanan, dan tanggung jawab antar generasi. Oleh karena itu, memahami relasi antara budaya dan keluarga Banyumas menjadi landasan konseptual utama dalam proses perancangan *augmented reality* yang tidak sekadar estetis, melainkan juga kontekstual secara kultural.

Pada membangun pendekatan visual dan naratif *augmented reality* 3D Babad Wayang Banyumasan, penelusuran terhadap dimensi keseharian keluarga Banyumas menjadi langkah awal untuk menjembatani nilai tradisi dengan pengalaman *digital native* masa kini. Melalui dokumentasi pertunjukan wayang dan wawancara dengan dalang serta tokoh budaya lokal, ditemukan bahwa kekuatan cerita bukan hanya pada alurnya, tetapi pada nilai-nilai relasional yang diinternalisasi secara turun-temurun dalam keluarga. Hal ini mendorong pentingnya pendekatan desain yang reflektif terhadap relasi antara karakter wayang, nilai moral yang dikandungnya, dan cara nilai itu dialami dalam kehidupan nyata masyarakat Banyumas. Dengan demikian, perancangan *augmented reality* Babad Wayang Banyumasan dibangun dari fondasi konseptual yang tidak hanya menghormati estetika lokal, tetapi juga mengakar dalam memori kultural keluarga sebagai agen pewarisan nilai.

Tahap Ideasi: Desain Narasi dan Visual *Augmented Reality*

Pengembangan Moodboard Berdasarkan Hasil Inspirasi dan Riset Budaya

Moodboard dalam perancangan *augmented reality* Babad Wayang Banyumasan dikembangkan sebagai respons visual atas temuan lapangan berupa dokumentasi pertunjukan, wawancara dalang dan budayawan, serta refleksi nilai-nilai keluarga yang terkandung dalam budaya Banyumas. Hasil observasi terhadap pertunjukan wayang secara langsung memberikan inspirasi mengenai atmosfer panggung, komposisi warna, serta struktur pencahayaan tradisional yang kemudian direpresentasikan dalam kolase visual yang komunikatif. Motif batik Banyumasan (pada *ageman* wayang), ekspresi cerita babad wayang Banyumasan, serta simbol-simbol keluarga seperti ikatan darah dan kesetiaan menjadi elemen penting yang membentuk arah estetika desain karakter dan suasana cerita. Dengan demikian, *moodboard* ini menjadi jembatan konseptual yang merekatkan antara muatan kultural dan strategi visual, serta memastikan bahwa nilai-nilai lokal yang bersifat emosional dan reflektif tetap hadir secara konsisten dalam setiap tahap produksi *augmented reality*.



Gambar 1. Contoh *moodboard* babad wayang Banyumasan
Sumber: dokumentasi pribadi

Penyusunan [Beberapa] Karakter Augmented Reality dan Storyboard Narasi Babad Wayang Banyumasan

Tabel 1. *Storyboard* Karakter *Augmented Reality*

No.	Adegan	Narasi
1.	Babad Kali Serayu	<p>Adegan alas Krendawahana Bethari Durga menerima kunjungan Pandhita Drona, Patih Sengkuni, dan Raden Kurupati hendak minta tolong A: Eladalah B: ini aku lihat seperti Pandhita Drona, baru sampai sini A: ada keperluan apa, Patih Sengkuni dan Raden Kurupati? iya, Sang Bethari, saya</p>

No.	Adegan	Narasi
		<p>berkunjung bersama Patih Sengkuni dan Raden Kurupati dari Negara Ngastina ada sayembara, siapa yang bisa membuat sungai nanti bisa menempatkan diri di Kutaraja Saya, Patih Sengkuni dan Raden Kurupati hendak minta tolong Bethari minta tolong membuat sungai</p> <p>B: Oh seperti itu ya? iya saya sanggup nanti dibantu oleh para Pasukan Hantu dan menghalang-halangi sifat para pandawa supaya sungainya tidak jadi</p> <p>A: Tapi ada syaratnya</p> <p>B: Syaratnya apa? Nanti kalau Sungai Serayu yang sudah saya buat, kelak kamu meninggal arwahnya harus jadi pengikutku bagaimana Pandhita drona?</p> <p>A: baik saya bersedia Bethari</p>
2.	Abiyasa Krama	<p>Cerita adegan negara Sulasih Sulanjana Prabu Minanurwenda menerima tamu dari negara Ngastina yang namanya Raden Abiyasa.</p> <p>A: Eladalah</p> <p>B: ada anak tampan, namamu siapa? dan darimana asalmu?</p> <p>A: Betul Sang Prabu, nama saya Raden Abiyasa dari Negara Ngastina.</p> <p>B: Ada perlu apa?</p> <p>A: Ini mau ikut sayembara.</p> <p>B: Oh mau ikut sayembara? Ingin Mengayomi anak perempuan</p> <p>A: Betul Sang Prabu</p> <p>B: Kalau kaya gitu, kalau kamu bisa ikut sayembara</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisa menangkap Meriam Kiyai Jagur 2. Bisa menangkap garu yang beratnya seperti gunung 3. terus, bisa menyelam yang lamanya melebihi aku 4. kamu bisa mengayomi kedua putriku yang namanya Dewi Ambalika dan Ambaliki, apa kamu sanggup? <p>Siap Sang Prabu, cuma minta doa restu semoga saya bisa ikut sayembara</p> <p>Saya doakan</p>
3.	Bawor Dadi Ratu	<p>Cerita adegan Kerajaan Parang Kembang setelah Bawor menjadi ratu. Bisa menyerahkan bunga Wijaya Kusuma kepada Prabu Badrakusuma, seperti itu ucapnya Sang Bawor.</p> <p>A: Patih Badrakusuma</p> <p>B: Baik Sang Prabu Antolgate</p> <p>A: Apa kamu akan baik setelah negaramu diberikan kepadaku? Para rakyat bagaimana?</p> <p>B: Iya semua rakyat sudah damai tentram</p> <p>A: ketika mau belajar kalian semua Sang Prabu Antolgate</p> <p>B: Oh seperti itu ya, oh kalau seperti itu ya syukur</p> <p>A: Semoga kalian semua di halaman Parang Kembang sini pada damai tentram, subur, Makmur, tanahnya Gemah Ripah loh jinawi.</p> <p>B: Saya keterima banget sudah bisa jadi ratu di Parang kembang sini, setidaknya salah satunya kaya kamu ya Badrakusuma. Saya izin permisi</p>
4	Babad Kamandaka	<p>A: Cerita adegan negara Nusa Kambangan Prabu Pulebahas menerima Tamu Patih Puletembene</p> <p>B: Hei Patih Puletembene tidak usah basa-basi maju sini</p> <p>A: Saya menghadap, Gusti</p> <p>B: Pulang dari bertamu, memberitahukan dengan hormat dan bakti saya telah menerima informasi. Iya diterima</p> <p>A: Bagaimana lamarannya terhadap Pasir Luhur, yang ingin melamar Dewi Ciptarasa, apakah sudah diterima?</p> <p>B: Iya, lamaran anda sudah diterima, tetapi nanti katanya untuk pengantin bukan di dalam Keraton</p> <p>A: lho dimana?</p> <p>B: di perempatan, di perempatan harus membentangkan mori yang panjangnya dari Nusa Kambangan sampai Pasir Luhur, terus para Prajurit tidak boleh membawa senjata</p> <p>A: Soal itu mudah, permintaan Ciptarasa dapat saya penuhi, terkabul aku jadi suaminya Ciptarasa.</p>

No.	Adegan	Narasi
5	Srenggini	Cerita Raden Srenggini keluar dari dalam air ingin mencari Bapaknya yang Bernama Raden Werkudara "Dimana tempatnya Bapak saya Raden Werkudara, saya bakal datang ingin berbakti kepada Kerajaan Ngamarta, ya saya langsung ke Kerajaan Ngamarta ingin bertemu Bapak saya"
6	Sontoloyo & Jaewana	A: Hei Bapak, Bapak Sontoloyo B: Hei ada apa? Kalau memanggil jangan keras-keras A: Kamu kalau tidak dipanggil keras-keras ya tidak akan dengar karena lumayan tuli B: Apa? A: Lumayan tuli B: Nasi Gudeg? A: Tuli! B: Bukan Nasi Gudeg A: Ayo buruan keluar, Sampai diharapkan, kamu dan saya akan dimarahi B: Mau kemana sih? A: Ya keluar kemana saja pokoknya B: Ohh ya ayo A: Ayo! B: Waalah sudah meninggalkan ya A: Pelan-pelan lah
7	Bawor	Saya kok sedih sekali ya hidup di sia-sia sudah jelas saya benci sama Pandhita drona malah dititipi ya saya jual sekalian Nanti saya dimarahi sama Ngoro Arjuna seperti ini Diacak diusir tidak boleh ikut. Oalah Dewa... Moga-moga diberi kekuatan ya Dewa... kalau pergi tanpa tujuan Mencari siapa tahu ada orang yang mau menerima saya Dewa...Dewa...
8	Sarkawi	Saya abadinya Pandhita drona yang Namanya Sarkawi, Lesun, Binter, Santamin Macam-macam nama saya Sebenarnya hati saya tidak suka ikut Pandhita drona Tapi bagaimana lagi saya cari makan di Negara Ngastina Mbah Drona, mau kemana Mbah Drona Mbah Drona aku mau ikut

Refleksi dan Saran Konsep Desain Berdasarkan Masukan dari Pakar Budaya dan DKV

Masukan dari Ki Sungging Suharto, Dalang Wayang Gagrak Banyumas dari Purwokerto, menekankan pentingnya keaslian dalam representasi simbolik budaya lokal, terutama pada elemen visual seperti logo dan grafis pendukung. Dalam proses refleksi, saran desain grafis pendukung yang kemudian diadaptasi disesuaikan dengan tokoh pewayangan serta semangat kearifan lokal Banyumas. Motif tradisional seperti ukel gigi walang dan pola batik Banyumasan diselaraskan dengan tipografi khas aksara Jawa modern untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan kontekstual. Grafis pendukung seperti ornamen panel dan visual transisi juga dikembangkan ulang dengan mempertimbangkan keselarasan nilai budaya dan daya tarik estetika kontemporer agar tetap relevan bagi keluarga digital native.



Gambar 2. Contoh logo dan grafis pendukung
Sumber: dokumentasi pribadi

Selanjutnya itu, Aditya Baharmoko selaku pakar Animasi memberikan penekanan pada penguatan karakterisasi visual melalui teknik modelling dan texturing 3D yang tidak hanya realis, namun juga ekspresif secara naratif. Dalam tahap revisi, model babad wayang Banyumasan dibuat lebih proporsional dengan mengacu pada siluet khas wayang kulit Banyumasan, namun disesuaikan agar dinamis dalam ruang 3D. Tekstur material kulit, kain, dan logam diberikan detail yang menggambarkan usia, pengalaman, dan spiritualitas tokoh-tokoh dari babad wayang Banyumasan sebagai penjaga nilai keluarga dan dharma. Masukan ini memperkuat prinsip desain karakter tidak hanya sebagai objek visual, tetapi juga sebagai medium emosi yang mampu mengomunikasikan nilai budaya secara imersif kepada audiens lintas generasi.



Gambar 3. Penguatan karakterisasi visual melalui teknik modelling dan texturing 3D
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4. Penguatan karakterisasi visual melalui teknik modelling dan texturing 3D
Sumber: dokumentasi pribadi

Integrasi Nilai-Nilai Keluarga dalam Pengembangan Narasi dan Visualisasi Augmented Reality

Pengembangan narasi *augmented reality* 3D *Babad Wayang Banyumasan* dirancang tidak hanya sebagai bentuk adaptasi kisah klasik, tetapi sebagai medium transformatif untuk menyuarakan nilai-nilai keluarga dalam konteks kontemporer. Nilai seperti kesetiaan, pengorbanan, dan tanggung jawab diperkuat melalui konflik batin dan keputusan moral babad wayang Banyumasan yang berkaitan erat dengan peran keluarga dalam budaya Banyumas. Alur cerita dibentuk berdasarkan struktur dramatik yang mengedepankan transisi emosional karakter, menempatkan keluarga sebagai latar etis dan motivasi utama tindakan tokoh. Dengan demikian, *augmented reality* ini tidak hanya merekonstruksi cerita wayang, tetapi juga menyampaikan refleksi sosial atas fungsi keluarga sebagai fondasi moral kehidupan.

Visualisasi *augmented reality* turut menjadi medium penyampaian nilai keluarga secara simbolik dan afektif. Komposisi warna, pencahayaan, serta gestur karakter dikembangkan untuk mempertegas suasana batin dan hubungan antartokoh, seperti dalam adegan dialog babad wayang Banyumasan. Rumah keluarga, tata busana, dan properti juga didesain berdasarkan hasil riset budaya lokal Banyumas, mencerminkan suasana keakraban dan kearifan tradisional. Semua elemen visual dikurasi untuk membentuk kesatuan estetika yang menyatu dengan makna naratif, menciptakan pengalaman menonton yang menggugah secara emosional dan kultural.

Integrasi ini juga mempertimbangkan profil penonton sasaran, yaitu keluarga masa kini yang membutuhkan jembatan antara warisan budaya dan realitas kehidupan digital. Oleh karena itu, selain mempertahankan nuansa klasik, *augmented reality* dirancang agar mudah diakses dan dinikmati lintas usia, dengan penyampaian nilai yang tidak menggurui, namun menyentuh dan bermakna. Dialog, simbol, dan atmosfer dibangun untuk membangun empati dan keterlibatan emosional penonton terhadap dinamika keluarga dalam cerita. Melalui pendekatan ini, *augmented reality Babad Wayang Banyumasan* diharapkan mampu berperan sebagai ruang edukatif dan reflektif bagi keluarga modern dalam memahami pentingnya nilai kebersamaan, cinta, dan komitmen dalam kehidupan sehari-hari.




Tahap Implementasi: Produksi dan Pengujian *Augmented Reality*

Pengembangan Visual AR Berbasis Wayang Banyumas

Setelah tahap awal pengujian perancangan *Augmented Reality* (AR) telah berhasil dilakukan [ditinjau dari ukuran file yang ringan dan durasi *augmented reality* yang telah disesuaikan] pengembangan dilanjutkan dengan penyelesaian sembilan cerita lainnya. Seluruh narasi dan adegan AR dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dan *Blender 3D*. *Adobe Photoshop* berperan penting dalam proses pengolahan visual dua dimensi (2D), terutama untuk kebutuhan desain tekstur dan elemen grafis pendukung. Dengan fitur-fitur seperti *adjustment layer*, *layer manipulation*, dan *image retouching*, desain elemen visual wayang dikembangkan untuk menghasilkan tampilan yang presisi dan sesuai karakter lokal Banyumas. Sementara itu, *Blender 3D* digunakan untuk membangun model tiga dimensi (3D), *augmented reality*, dan rendering adegan. Perangkat lunak ini memungkinkan pembuatan objek 3D dari awal dengan teknik *modelling*, serta integrasi *augmented reality* melalui *keyframing* dan simulasi *physics*, yang penting dalam menghadirkan kesan hidup dan realistis dari tokoh wayang yang divisualkan.

Hingga tahap ini, sembilan cerita AR telah berhasil dikembangkan dan diuji coba pada perangkat iPad dengan hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengembangan cerita AR dan Uji Coba

No.	Adegan	Bukti Visualisasi	Status
1	AR “Babad Kali Serayu”		Berhasil
2	AR “Abiyasa Krama”		Berhasil
3	AR “Bawor Dadi Ratu”		Berhasil

4 AR "Babad Kamandaka"

Berhasil



5 AR "Srenggini"

Berhasil



6 AR "Sontoloyo"

Berhasil



7 AR "Bawor"

Berhasil



8 AR "Sarkawi"

Berhasil



9 AR "Dhundhungbikung"

Berhasil



Integrasi Audio: Membangun Imersi dan Konteks Budaya

Penambahan audio menjadi elemen penting dalam pengembangan AR wayang sebagai pendukung imersivitas dan kontekstualisasi cerita. Secara fungsional, suara memperkuat interaktivitas pengguna dengan elemen AR, *memberikan* nuansa yang lebih hidup dan memperkaya pengalaman pengguna secara multisensoris. *Sound* digunakan tidak hanya untuk membangun suasana, tetapi juga untuk membantu pengguna memahami latar cerita, emosi tokoh, dan dinamika adegan yang ditampilkan.

Sumber suara yang digunakan berasal dari dua jenis pagelaran wayang kulit: *wayang kulit virtual pakeliran padat* dan *wayang kulit gagrag Banyumas Kidul* dengan lakon *Petruk Nagih Janji*. Pemanfaatan suara dari pagelaran asli ini memperkuat nuansa lokal Banyumas serta menjaga kesinambungan antara teknologi dan warisan budaya tradisional. Dengan penggunaan soundscape tradisional ini, pengguna bukan hanya melihat representasi wayang secara visual, tetapi juga mendengar ritme dan warna *suara* khas pertunjukan wayang, yang memperkuat kesan autentik.

Desain QR-Code dan Strategi Penerapan di Museum

Sebagai bagian dari strategi aksesibilitas publik, setiap cerita AR dilengkapi dengan QR-Code yang dirancang khusus dan dipasang di Museum Wayang Banyumas. QR-Code ini difungsikan sebagai pemicu (*trigger*) AR yang dapat diakses secara langsung oleh pengunjung museum melalui perangkat ponsel atau tablet. Untuk *mendukung* keterbacaan dan estetika, desain QR-Code dilengkapi dengan *frame* visual yang dikurasi secara khusus agar selaras dengan desain interior dan konsep etnografis ruang museum.

Desain frame dirancang dengan pertimbangan aspek ergonomis dan estetik, serta kompatibel untuk diaplikasikan pada vitrin (lemari pajang) berbentuk persegi dan persegi panjang. Proses pemasangan dilakukan menggunakan perekat 3M tipe bolak-balik yang menjamin ketahanan dan tidak merusak permukaan vitrin. Setiap QR-Code diposisikan pada area yang mudah dijangkau pengunjung tanpa mengganggu tampilan artefak museum, menjadikannya sebagai elemen informatif sekaligus interaktif dalam *mendukung* pengalaman belajar yang inovatif. Dokumentasi visual pemasangan QR-Code menunjukkan bahwa sistem ini telah berfungsi secara optimal sebagai penghubung antara dunia nyata dan virtual dalam konteks pelestarian budaya Banyumas.



Gambar 5. Hasil penerapan pemasangan QR-Code di Vitrin yang dapat diakses oleh pengunjung.
Sumber: dokumentasi pribadi

Keluarga *Digital Native* dan *Augmented Reality*: Transmisi Budaya melalui Media Visual Wayang

Keluarga sebagai Agen Transmisi Budaya di Era Digital Visual

Di tengah percepatan teknologi informasi dan banjir konten digital, keluarga tetap memegang posisi penting sebagai agen pertama dan utama dalam mentransmisikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda (FRIEDMAN, 2023; Padilla-Walker, Coyne, & Fraser, 2012). Proses ini tidak lagi hanya dilakukan melalui lisan, tradisi, atau praktik harian, tetapi juga melalui adaptasi medium baru seperti *augmented reality*. Peran keluarga menjadi kunci dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai budaya lokal, khususnya melalui pengalaman visual yang dekat dengan keseharian anak-anak digital native (BURD & AYERS, 2020; ELLISON, 2016). Ketika orang tua dan anak bersama-sama mengakses *augmented reality* berbasis

cerita rakyat atau wayang, maka terjadi bukan hanya hiburan, tetapi juga proses internalisasi nilai budaya yang bersifat reflektif dan edukatif.

Di sisi lain, dinamika keluarga *digital native* menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan berbasis teknologi cenderung memiliki cara belajar yang cepat, visual, dan interaktif (Rofe, 2023; Talbert, Croom, LaRose, Vaughn, & Lee, 2022). Mereka tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga menuntut partisipasi dan personalisasi. Pada konteks ini, *augmented reality* berbasis budaya tidak hanya harus menarik secara estetis, tetapi juga mampu menyentuh emosi dan menyisipkan narasi yang relevan dengan kehidupan keluarga masa kini. Keluarga menjadi ruang interaksi lintas generasi di mana orang tua dapat menjadi fasilitator yang menuntun proses pemaknaan nilai budaya melalui media digital, bukan sekadar penonton pasif (Turkdogan, Duru, & Balkis, 2019).

Implikasi penggunaan *augmented reality* sebagai sarana edukasi budaya dalam lingkungan keluarga sangat strategis. Media ini memungkinkan transfer pengetahuan dan nilai secara simultan dan menyenangkan. Visualisasi nilai seperti kesetiaan, tanggung jawab, atau penghormatan pada orang tua melalui kisah-kisah wayang menjadi pintu masuk untuk memperkuat karakter anak-anak melalui konteks budaya lokal. Dengan demikian, keluarga bukan hanya target audiens, tetapi juga mitra penting dalam merawat keberlanjutan budaya melalui pendekatan yang adaptif, imajinatif, dan relevan dengan zaman. Di sinilah kekuatan media *augmented reality* bertemu dengan misi keluarga sebagai penjaga identitas dan nilai.

Keluarga Digital Native sebagai Target Audiens Augmented Reality

Keluarga *digital native* ditandai dengan keterpaparan tinggi terhadap teknologi sejak dini, menjadikan mereka audiens yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap kualitas visual, interaktivitas, dan kecepatan akses informasi. Mereka terbiasa dengan antarmuka digital yang responsif, narasi yang cepat, dan konten yang bersifat visual-auditori. Namun, di balik keunggulan ini, terdapat tantangan dalam menjaga perhatian mereka terhadap konten edukatif, khususnya yang berkaitan dengan budaya lokal. Tantangan utama dalam menasar keluarga *digital native* sebagai audiens *augmented reality* adalah menciptakan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga emosional, estetis, dan relevan dengan dinamika kehidupan digital sehari-hari.

Dengan demikian, strategi desain konten perlu menekankan pendekatan lintas generasi yang mampu menjembatani gaya belajar dan nilai antara anak-anak dan orang tua. Salah satu pendekatan efektif adalah dengan menghadirkan narasi intergenerasional dalam *augmented reality*, di mana nilai-nilai keluarga seperti kasih sayang, konflik, pengorbanan, dan keteladanan divisualisasikan dalam format yang komunikatif. Karakter dan adegan yang dirancang harus merepresentasikan situasi yang dapat dikenali oleh berbagai anggota keluarga, baik anak-anak maupun orang tua. Dengan begitu, konten *augmented reality* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat dialog budaya yang memperkuat hubungan emosional antargenerasi.

Lebih jauh, *augmented reality* memiliki potensi besar sebagai media pengikat emosional dan penguat identitas budaya dalam keluarga modern. Dengan memanfaatkan kekuatan narasi visual, konten berbasis kisah lokal seperti cerita wayang dapat diadaptasi ke dalam pengalaman digital yang menyentuh nilai-nilai keluarga. Hal ini menciptakan ruang refleksi yang menyenangkan, sekaligus memperkaya literasi budaya digital dalam keluarga. Selain itu, peluang pengembangan media budaya digital semakin terbuka luas dengan adanya teknologi *augmented reality*, QR-code interaktif, dan *multiplatform distribution* yang memungkinkan keluarga mengakses konten kapan saja dan di mana saja. Maka, pengembangan *augmented reality* bukan sekadar adaptasi estetika, tetapi strategi edukasi budaya yang menasar keluarga sebagai komunitas emosional dan kognitif dalam lanskap digital masa kini.

Nilai-nilai Keluarga dalam Narasi Babad Wayang Banyumasan

Cerita babad wayang Banyumasan dalam epos Mahabharata merupakan narasi yang sarat dengan nilai-nilai keluarga, terutama mengenai kesetiaan, konflik batin, dan relasi anak-orang tua. Bisma adalah tokoh yang memilih hidup selibat demi menepati janji kepada ayahnya, sebuah keputusan yang menimbulkan konflik batin mendalam karena harus melepaskan haknya sebagai putra mahkota dan kebahagiaan pribadinya. Di dalam cerita ini, kesetiaan terhadap keluarga dan komitmen terhadap sumpah menjadi puncak dramatik yang mengundang kontemplasi nilai. Hubungan antara Bisma dan ayahnya, serta pengorbanan Bisma demi stabilitas dinasti Kuru, mencerminkan betapa dalamnya pengaruh nilai keluarga terhadap pembentukan identitas individu.

Pada konteks keluarga masa kini, terutama di era *digital native*, nilai-nilai tersebut memiliki relevansi yang signifikan. Di tengah gaya hidup serba cepat dan individualistik, narasi seperti babad wayang Banyumasan dapat menjadi refleksi tentang pentingnya loyalitas, tanggung jawab moral, dan pengorbanan demi kepentingan bersama. *Digital native* yang tumbuh dalam kebudayaan instan dan budaya populer cenderung kurang terekspos pada narasi kompleks yang menawarkan kedalaman emosional dan nilai luhur. Oleh karena itu, menghadirkan kisah seperti babad wayang Banyumasan dalam format *augmented reality* tidak hanya bertujuan untuk konservasi budaya, tetapi juga untuk menawarkan alternatif naratif yang memperkuat karakter dan integritas personal.

Visualisasi nilai keluarga dalam *augmented reality* mampu membangun empati melalui pendekatan estetis dan emosional. Adegan-adegan kunci, seperti saat Bisma berhadapan dengan anak-anak Pandawa [yang sesungguhnya adalah cucu-cucunya sendiri] dapat divisualisasikan secara dramatik dengan ekspresi wajah, warna sinematik, dan musik pengiring yang menyentuh. Teknik sinematik ini dapat membantu penonton dari kalangan keluarga *digital native* memahami kompleksitas emosi dan dilema etis dalam cerita. Narasi ini juga berfungsi sebagai alat edukasi karakter yang melampaui moralitas simplistik dan membuka ruang diskusi antar anggota keluarga tentang nilai, pilihan hidup, dan tanggung jawab. Dengan demikian, babad wayang Banyumasan berpotensi menjadi jembatan pembelajaran budaya dan karakter yang bermakna di dalam ruang keluarga modern.

Simpulan

Artikel ini menyoroti peran strategis keluarga sebagai agen transmisi budaya dalam era digital, dengan menempatkan *augmented reality* sebagai medium edukatif yang relevan bagi keluarga *digital native*. Studi ini menekankan pentingnya desain konten yang mampu menjembatani perbedaan generasi serta menggali narasi lokal seperti babad wayang Banyumasan sebagai sumber nilai-nilai keluarga. Melalui pendekatan interdisipliner antara budaya, teknologi, dan pendidikan, artikel ini mengusulkan model partisipasi keluarga dalam konservasi nilai budaya melalui media visual digital. Dengan demikian, keluarga dapat diposisikan sebagai ruang kultural dinamis dalam ekosistem pembelajaran budaya yang adaptif.

Secara konseptual, artikel ini berhasil mengukuhkan konsep keluarga sebagai *ruang perjumpaan lintas generasi* yang aktif dalam konstruksi identitas budaya melalui media *augmented reality*, sebuah gagasan yang berakar dari teori komunikasi budaya (Hall, 1997) dan pendidikan partisipatif (Freire, 1970). Artikel ini memperlihatkan bahwa tidak seperti studi-studi sebelumnya yang lebih menekankan peran sekolah atau lembaga formal, keluarga memiliki potensi strategis yang belum banyak dikaji dalam konteks digitalisasi budaya dan produksi konten edukatif visual. Studi ini dapat berkontribusi pada pengembangan kurikulum media budaya berbasis keluarga serta menjadi landasan desain komunikasi visual yang berorientasi pada edukasi nilai-nilai lokal. Selain itu, temuan ini juga dapat memperkaya literatur dalam bidang desain edukatif dan antropologi media digital.

Kelebihan artikel ini terletak pada pendekatannya yang integratif antara teknologi *augmented reality*, nilai budaya lokal, dan dinamika keluarga *digital native* secara kritis dan aplikatif. Namun, kelemahan artikel ini adalah keterbatasannya dalam pengujian empiris terhadap efektivitas *augmented reality* yang dikembangkan dalam konteks keluarga yang beragam secara sosial dan geografis. Studi selanjutnya disarankan untuk melibatkan observasi langsung atau studi kasus keluarga dalam penggunaan media *augmented reality* berbasis budaya untuk menguji dampak aktualnya terhadap pemahaman nilai dan keterikatan emosional. Penutup ini menegaskan bahwa sinergi antara keluarga, teknologi, dan budaya adalah fondasi penting dalam menjawab tantangan pelestarian nilai di era digital.

Daftar Pustaka

- Anagnostopoulou, V. (2021). THE CHARACTERISTICS OF YOUNG PEOPLE ORIENTED TOWARDS THE DIGITAL ERA. In A. G.-V. Muñoz-Repiso, & S. C. Martín, *Nuevos horizontes para la digitalización sostenible en educación*. (Vol. 1st 10/27/21, pp. 191–196.). Dykinson, S.L. . Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3tj1.26>
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. . Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Atkinson, J. D. (2017). Qualitative Methods. In *Journey into Social Activism: Qualitative Approaches* (pp. 65–98). Fordham University Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1hfr0rk.6>
- Bader, A. C., & Malhi, R. S. (2015). Case Study on Ancestry Estimation in an Alaskan Native Family: Identity and Safeguards against Reductionism. *Human Biology*, 87(4), 338–351. Retrieved from <https://doi.org/10.13110/humanbiology.87.4.0338>
- Baetens, J. (2019). Writing Cannot Tell Everything. In C. Caduff, & T. Wälchli, *Artistic Research and Literature* (pp. 13–22). Brill. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctvrk2rm.5>
- BERNARDI, J., & DIMMOCK, N. (2017). Creative Curating: The Digital Archive as Argument. In J. Sayers, *Making Things and Drawing Boundaries: Experiments in the Digital Humanities* (pp. 187–197). University of Minnesota Press. Retrieved from <https://doi.org/10.5749/j.ctt1pwt6wq.24>
- BURD, C., & AYERS, E. L. (2020). Close Reading and Coding with the Seward Family Digital Archive: Digital Documentary Editing in the Undergraduate History Classroom. In C. J. YOUNG', M. MORRONE, T. C. WILSON, & E. A. WILSON, *Quick Hits for Teaching with Digital Humanities: Successful Strategies from Award-Winning Teachers* (pp. 12–17). Indiana University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv16rdcq.6>
- CALZADA, E. J., FAULKNER, M., LABRENZ, C. A., & FUENTES, M. A. (2022). Parenting and Discipline in Latinx Families. In *Preventing Child Maltreatment in the U.S.: The Latinx Community Perspective* (pp. 65–77). Rutgers University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv2v55jq9.7>

- Chakrabarti, P., & Frye, M. (2017). A mixed-methods framework for analyzing text data: Integrating computational techniques with qualitative methods in demography. *Demographic Research*, 37, 1351–1382. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/26332229>
- Danelon, N. (2024). DIGITAL EGYPT: TECHNOLOGICAL ADVANCES IN MUSEALIZATION AND THE FRONTIER OF METAVERSE. In G. Miniaci, C. Greco, P. D. Vesco, M. Mancini, & C. Alù, *The Materiality of Ancient Egypt: Objects and Museums: Studies presented to Marilina Betrò*, 1(4), pp. 25–32). Pisa University Press S.R.L. . Retrieved from <https://doi.org/10.2307/jj.26526665.8>
- DAVIS, J. E. (2016). The Linguistic Vitality of American Indian Sign Language: Endangered, yet Not Vanished. *Sign Language Studies*, 16(4), 535–562. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/26191233>
- ELLISON, T. L. (2016). Artifacts as Stories: Understanding Families, Digital Literacies, and Storied Lives. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(5), , 511–513. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/44011305>
- Eyman, D. (2015). Digital Rhetoric: Method. In *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice* (pp. 93–111). University of Michigan Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv65swm2.7>
- Feeney, S., Freeman, N. K., & Schaffer, K. (2019). Gender Expression and Identity. *YC Young Children*, 74(5), 84–93. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/26842313>
- FRIEDMAN, S. D. (2023). We Are All Part of the Revolution. In *Baby Bust*. Wharton School Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/jj.9421072.9>
- Furlong, J. (2020). Quality, Impact and Knowledge Traditions in the Study of Education. In A. B. Wisby, *Knowledge, Policy and Practice in Education and the Struggle for Social Justice: Essays Inspired by the Work of Geoff Whitty* (pp. 255–276). UCL Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctv13xpsqh.23>
- Guarducci, G. (2019). Identity, ethnicity and culture. In *Nairi Lands: The Identity of the Local Communities of Eastern Anatolia, South Caucasus and Periphery During the Late Bronze and Early Iron Age*. and Early Iron Age. In *A Reassessment of the Material Culture and the Socio-Economic Landscape* (pp. 11–22). Oxbow Books. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv138ws3b.8>
- Lamerichs, N. (2018). Shared Narratives: Intermediality in Fandom. In *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures* (pp. 11–34). Amsterdam University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv65svxz.4>
- Lukens-Bull, R. A. (2001). Two Sides of the Same Coin: Modernity and Tradition in Islamic Education in Indonesia. *Anthropology & Education Quarterly*, 32(3) , 350–372. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/3195992>
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., . . . Wang, X. (2016). Education and young people. *How the World Changed Social Media*, 1(1) , 70–84. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctt1g69z35.12>
- Padilla-Walker, L. M., Coyne, S. M., & Fraser, A. M. (2012). Getting a High-Speed Family Connection: Associations Between Family Media Use and Family Connection. *Family Relations*, 61(3), , 426–440. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/41495220>
- Prinz, R. J. (2019). A Population Approach to Parenting Support and Prevention: The Triple P System. *The Future of Children*, 29(1) , 123–144. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/26639559>
- Rofe, J. S. (2023). Exploring digital learning. In L. Amrane-Cooper, D. Baume, S. Brown, S. Hatzipanagos, P. Powell, S. Sherman, & A. Tait, *Online and Distance Education for a Connected World* (pp. 35–48). UCL Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv2wk7261.11>
- Saputro, G. E., Khunaefi, M. W., Na'am, M. F., & Nurrohmah, S. (2024). EDUKASI DIGITAL MUSEUM RA KARTINI REMBANG “Rekonstruksi Keadilan Gender Melalui Animasi Genealogi RA Kartini”. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklan*, 9(2), 235-260.
- Saputro, G. E., Khunaefi, M. W., Na'am, M. F., Nurrohmah, S., & Nurhayati, I. (2024). REALITAS PENGUNJUNG DAN RESPON MUSEUM SOEGARDA PURBALINGGA: PEMBANGUNAN DESAIN EDUTAINMENT MEDIA AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI KONSERVASI BUDAYA. *Andharupa*, 11(1), 696-719.
- Sullivan, G. (2006). Research Acts in Art Practice. *Studies in Art Education*, 48(1), 19–35. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/25475803>
- Symon, D. (2022). Identity, Culture, Mission. In S. t. Slavs, *Mission: Identity of Czech Missionaries in Former Yugoslavia Countries* (pp. 17–26). Augsburg Fortress. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/jj.1640519.5>
- Talbert, B. A., Croom, B., LaRose, S. E., Vaughn, R., & Lee, J. S. (2022). Digital Learning. In *Foundations of Agricultural Education, Fourth Edition* (Vols. REV-Revised, 4., pp. 248–272). Purdue University Press. . Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctv1zjgbnr.16>
- Turkdogan, T., Duru, E., & Balkis, M. (2019). Circumplex Model of Family Functioning in Turkish Culture: Western Family Systems Model in a Eurasian Country. *Journal of Comparative Family Studies*, 50(2), 183–199.,. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/26798334>
- Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). MEDIA AND PARENTING. In *Plugged In: How Media Attract and Affect Youth* (pp. 244–266.). Yale University Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1n2tvjd.17>
- Yang, C.-C. (2017). Technologies of Tradition in Post-War Musical Avant-Gardism: A Theoretical Reflection. *The World of Music*, 6(1) , 41–58. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/44841969>

Yasui, M., Dishion, T. J., Stormshak, E., & Ball, A. (2015). Socialization of Culture and Coping with Discrimination Among American Indian Families: Examining Cultural Correlates of Youth Outcomes. *Journal of the Society for Social Work and Research*, 6(3), 317–341. . Retrieved from <https://doi.org/10.1086/682575>