

## INTERPRETASI *FILM* “MERANTAU” SUTRADARA GARETH EVANS DALAM KARYA ILUSTRASI UDIS SUANDI

Udis Suandi<sup>1</sup>, I Nyoman Rediasa<sup>2</sup>, I Gusti Nengah Sura Ardana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Seni dan Desain  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [udis@undiksha.ac.id](mailto:udis@undiksha.ac.id), [nyoman.rediasa@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.rediasa@undiksha.ac.id), [sura.ardana@undiksha.ac.id](mailto:sura.ardana@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Interpretasi film merantau dalam karya ilustrasi Udis Suandi (1) Konsep interpretasi film pada karya ilustrasi, (2) proses pembuatan karya ilustrasi dari interpretasi film merantau, (3) Visual karya ilustrasi dari menginterpretasi film merantau. Jenis penelitian ini adalah metode Practice-Based Research (PBR) atau penelitian berbasis praktik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data kemudian direduksi data, penyajian data, dan kesimpulan sehingga hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar untuk membuat karya ilustrasi yang menginterpretasikan dari film tersebut. Karya ilustrasi yang dihasilkan menggabungkan elemen-elemen visual yang kuat dan simbolik yang mewakili tema dan pesan lain dari penulis terhadap film "Merantau". Selain itu visual karya dari interpretasi film merantau menjadi empat karya ilustrasi. Karya 1 berjudul (Ready), karya 2 (Difficult), Karya 3 (Fight), karya 4 (Eternal) diharapkan juga dapat meningkatkan apresiasi terhadap film-film Indonesia dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini memiliki implikasi praktis dalam pengembangan karya seni ilustrasi yang berhubungan dengan sinema dan memperkaya pemahaman terhadap representasi visual dalam konteks budaya lokal.

**Kata Kunci:** interpretasi, film, "Merantau", karya ilustrasi, interpretasi visual

### Abstract

*This study aims to describe the interpretation of the film of wandering in Udis Suandi's illustration work (1) The concept of film interpretation in the illustration work, (2) the process of making the illustration work of the interpretation of the film of wandering, (3) Visual illustration work of interpreting the film of wandering. This type of research is the Practice-Based Research (PBR) method or practice-based research. Data collection techniques carried out are observation, and documentation. After data collection, then data reduction, data presentation, and conclusions so that the results of data analysis are used as a basis for making illustrative work that interprets the film. The resulting illustrative work incorporates strong and symbolic visual elements that represent other themes and messages from the author towards the film "Merantau". Apart from that, the visual work from film interpretation wanders into four illustrative works. It is hoped that work 1 entitled (Ready), work 2 (Difficult), work 3 (Fight), work 4 (Eternal) is expected to increase appreciation of Indonesian films and the values contained in them. This research has practical implications in the development of illustration artwork related to cinema and enriches the understanding of visual representation in the context of local culture.*

**Keywords:** interpretation, film, "Merantau", illustration work, visual interpretation.

## PENDAHULUAN

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang sangat besar pengaruhnya terhadap masyarakat. Film juga merupakan bentuk pesan yang terdiri dari berbagai tanda dan simbol yang membentuk sebuah sistem makna dan pesan-pesan moral dalam ceritanya. Film merupakan salah satu media komunikasi yang mampu menggambarkan realitas yang ada di dalam masyarakat melalui sebuah video yang diproyeksikan ke dalam layer lebar (Alex, 2009). Sebuah film bisa diinterpretasikan oleh setiap orang, tergantung kepada referensi dan kemampuan berpikir orang tersebut. Salah satunya menginterpretasikan film yang berjudul *Merantau* dalam karya ilustrasi.

Film "*Merantau*" adalah sebuah film yang disutradarai oleh Gareth Evans sangat menarik untuk di angkat menjadi topik dalam penelitian ini karena film "*Merantau*" mendapatkan pujian kritis yang luas dan berhasil meraih sambutan di festival-festival film internasional dan kehadiran film ini mengangkat profil perfilman Indonesia di dunia internasional dan membantu memperkenalkan seni bela diri Pencak Silat kepada penonton global, sehingga penulis tertarik untuk membuat karya ilustrasi berdasarkan film tersebut. Dari proses pengamatan yang didapat, akan di visualisasikan ke dalam karya seni ilustrasi dengan karakter bentuk dan simbol yang dirasa cukup mewakili dalam menyampaikan pesan. Karena dari semua proses perjalanan hidup yang ada dalam film tersebut memberikan pesan moral yang pada akhirnya menjadi sumber ide untuk diangkat ke dalam karya seni ilustrasi.

Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu. Adapun Ilustrasi yang akan peneliti buat terkait dengan interpretasi peneliti terhadap film *Merantau*. Interpretasi seni merupakan kebebasan kepada individu untuk menafsirkan dan mengapresiasi karya seni sesuai dengan sudut pandang mereka sendiri. Ini memperkaya pengalaman estetika dan mengundang dialog dan refleksi tentang seni, kreativitas (Patriansyah, 2019).

Dalam menciptakan sebuah karya seni seorang seniman bisa terinspirasi dari dua faktor, internal dan eksternal. Inspirasi internal yang dimaksud seniman menciptakan sebuah karya dari hasil renungan jiwa, ide yang muncul sepenuhnya bersumber dari jiwa seniman istilah Heri Dono disebut jiwa medok, contohnya "karya tanpa filsafat adalah dekorasi". Menurut Heri Dono dalam jurnal *Ainunning Puri* vol.4 (2022) yang menyatakan bahwa "literasi sangatlah penting tidak hanya sekedar untuk memperdalam ilmu filsafat, tetapi selain itu juga banyak membaca sejarah dan memahami kebudayaan local secara holistic". Kedua, factor eksternal: inspirasi seniman tidak sepenuhnya berasal dari renungan jiwa yang seponatan keluar dan dituangkan ke media rupa, tetapi ada hal lain diluar dirinya mempengaruhi penciptaan karyanya seperti terinspirasi ke indahan alam, budaya, cerita dengan cara

mendengar, melihat, merasakan contohnya dari membaca cerpen, mendengarkan lagu, menonton film.

Berdasarkan beberapa indikasi, penulis memutuskan untuk menginterpretasi film “Merantau” kedalam sebuah seni ilustrasi. Pertama, Film ini mengambil latar berupa tradisi merantau yang sangat lekat dalam kebudayaan Minangkabau. Bahkan hingga sekarang, tradisi ini masih kerap dilakukan oleh lelaki-lelaki muda Minangkabau. Latar tradisi merantau itulah yang membuat menarik penulis yang merupakan seorang perantau juga untuk menginterpretasi tentang bagaimana makna film merantau tersebut kedalam seni ilustrasi. Adegan-adegan yang tersaji menampilkan tanda yang memiliki makna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat film Merantau menjadi tema utama dalam pembuatan karya ilustrasi. Beberapa sudut pandang dan nilai – nilai kehidupan dalam film tersebut menjadi topik utama dalam penulisan ini, maka dari itu judul dari skripsi ini adalah “Interpretasi Film Merantau Sutradara Gareth Evans Dalam Karya Ilustrasi Udis Suandi”.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode Practice- Based Research (PBR) atau penelitian berbasis praktik. Julian Malins (2009) Menurut Malins, PBR adalah pendekatan yang berfokus pada praktik dan pengalaman langsung dalam seni, desain, dan bidang kreatif lainnya. Untuk memperoleh data Langkah awal yang harus dilakukan yaitu, observasi awal atau pengamatan pada film “Merantau”. Kemudian Langkah kedua yaitu mengumpulkan data baik secara observasi terhadap film dan mencari kajian teori yang sesuai dengan pengkajian objek yang akan diteliti, yakni film “Merantau” dan dokumentasi terhadap bagian film yang akan diterjemahkan kedalam karya ilustrasi. Langkah ketiga yaitu menganalisis data (reduksi data) yang mana peneliti akan mengambil data-data pokok berupa makna yang akan diinterpretasikan kedalam karya ilustrasi. Langkah keempat proses pembuatan karya ilustrasi berdasarkan data yang telah dipilih. Tahap terakhir yaitu menyusun data-data menjadi laporan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Penciptaan Karya Seni Berdasarkan Interpretasi Film “Merantau” Pada Karya Udis Suandi**

konsep penciptaan dari interpretasi film Merantau ini terdapat tiga tahapan yaitu mulai dari konsep cerita film, kemudian interpretasi visual, dan makna konsep visualnya. Adapun tahapan-tahapan dalam penyusunan konsep dalam penelitian ini yaitu, konsep non visual (cerita film), Interpretasi visual, dan Konsep. Berikut penjabarannya:

Konsep non visual Film "Merantau" adalah sebuah film aksi Indonesia yang dirilis pada tahun 2009. Ceritanya mengikuti perjalanan seorang pemuda bernama Yuda, yang berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat. Yuda memiliki keahlian bela diri silat tradisional dan merantau ke Jakarta. banyak menyajikan pelajaran kerasnya hidup yang terkadang terjadi tidak sesuai dengan harapan. Dari semua proses yang ada pada film "Merantau" dan banyak sekali pelajaran hidup yang bisa diambil, dirasa penting untuk berbagi cerita lewat karya ilustrasi dengan menyusun simbol dan figur yang kemudian menjadi sebuah pesan dan karya ilustrasi dengan harapan orang lain yang melihat dan memahami karya yang dibuat bisa memetik pelajaran dari cerita yang menarik didalam film "merantau" ini. Dari sinopsis cerita film merantau, ada empat adegan yang dipilih kemudian dijadikan sebagai konsep penciptaankarya.

Interpretasi Visual, karya ini menampilkan beberapa figur dan alam benda yang menceritakan perjalanan hidup dari Yuda (iko wais) yang divisualkan dalam bentuk karya digital. Interpretasi film merantau yang dijadikan sebagai konsep karya ini dari beberapa adegan pada sinopsis film.

Konsep, dari interpretasi film yang sudah dijelaskan diatas. Adapun makna-makna konsep visual yang dituangkan dari menginterpretasikan keempat adegan tersebut. Makna konsepnya sebagai berikut, Konsep interpretasi visual pada adegan pertama yaitu perpisahan seorang pemuda dengan ibu dan kampung halaman menjadi tema pada karya pertama yang akan dibuat. Dimana seorang ibu dengan berat hati melepas kepergian anaknya, begitu pula dengan sang anak. Momen atau adegan ini memiliki pesan atau makna yang menarik bagi penulis yang juga pernah mengalami momen seperti itu untuk diinterpretasikan kedalam karya ilustrasi.

Konsep interpretasi visual pada adegan kedua yaitu, Melangkah untuk memasuki dunia yang berbeda tentu saja bukan hal mudah bagi setiap orang untuk bisa melewatinya. Adegan kedua yang diambil pada film "Merantau" menampilkan pemuda yang memulai perjalanannya untuk mencari jati diri yang jauh dari kampung halamannya. Makna yang penulis tangkap dari adegan ini menggambarkan kaki yang berat untuk melangkah, namun mau tidak mau harus melangkah demi tujuan utama yang sudah direncanakan.

Konsep interpretasi visual pada adegan ketiga yaitu, pada adegan ketiga yang diambil dari film "Merantau" menampilkan pemuda yang tidak sengaja melihat Wanita yang menjadi korban perdagangan manusia dan kejadian itu mengetuk hatinya untuk melindungi Wanita tersebut dengan kemampuan bela diri yang ia pelajari di kampung halamannya sebagai bekal untuk melindungi perjalanannya tersebut. Pada adegan tersebut penulis menangkap makna penting dari film tersebut. Bahwa manusia tidak akan pernah tahu apa yang akan terjadi dan yang akan dilalui di perjalanan hidupnya. Sesuatu yang sama sekali tidak diharapkan adalah resiko

yang harus dilewati. Maka dari itu sebagai seorang manusia haruslah bersiap dengan apapun yang akan terjadi diperjalanan hidup yang abu-abu itu.

Konsep interpretasi visual pada adegan keempat yaitu, adegan terakhir yang diambil dari film “Merantau” menampilkan kematian pemuda yang berjuang melindungi Wanita yang menjadi korban perdagangan manusia, dan sebelum kematiannya, pemuda itu meminta perempuan dan adiknya yang dilindunginya itu untuk pergi ke kampung halaman si pemuda dan menyampaikan apa yang telah terjadi. Pada adegan ini penulis menangkap makna utama pada film tersebut sebagai penutup cerita, bahwa perjuangan yang dilakukan pemuda terhadap orang lain merupakan symbol kebaikan dan tidak akan berhenti Ketika ia sudah meninggal sekalipun

### Proses Penciptaan Karya Seni berdasarkan Interpretasi Merantau pada karya ilustrasi Udis Suandi

Adapun proses dalam berkarya dibagi menjadi beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu: Persiapan alat, dan pembuatan karya ilustrasi. Adapun alat yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah: *Ipad*, *apple pencil*, dan aplikasi *procreate*. Pada tahap proses pembuatan karya di bagi menjadi tiga kategori.

Pembuatan sketsa, sketsa dapat berupa gambar kasar yang berfungsi sebagai panduan untuk tahap berikutnya. Pada tahap ini penulis membuat beberapa sketsa sebagai rancang karya yang akan dibuat dengan Teknik digital painting menggunakan aplikasi Procreate, brush yang dipakai disini menggunakan technical pen.



Gambar 1. Pembuatan Sketsa  
Sumber: Udis, 2023

Setelah sketsa selesai, tahap selanjutnya adalah mewarnai ilustrasi. Dalam tahap ini, warna diterapkan pada gambar menggunakan media digital. Warna dapat memberikan karakter dan suasana pada ilustrasi, dan penggunaan palet warna yang tepat sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun pada proses pembuatan ilustrasi disini yaitu memberikan color dimulai dari base color yang dilakukan dengan memberikan satu warna yang dominan pada gambar sampai warnakeseluruhan.



Gambar 2. Memberikan warna  
Sumber: Udis, 2023

Setelah dari tahap pewarnaan, selanjutnya tahap finishing atau detailing melibatkan detail terakhir dan penyempurnaan ilustrasi. Ini meliputi penyesuaian kecil, retouching, dan pembersihan gambar dari garis-garis atau noda yang tidak diinginkan. Selain itu, juga melibatkan penambahan elemen tambahan seperti tekstur, tekstur halus, atau efek khusus lainnya untuk meningkatkan kualitas dan keindahan ilustrasi secara keseluruhan. Tahap terakhir dalam proses pembuatan ilustrasi ini dengan memberikan *Detailing* yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu *shading* (menambahkan gradasi nilai atau kegelapan pada ilustrasi), *lighting* (tahap di mana ilustrasi diberi efek pencahayaan yang

mencerminkan sumber cahaya dalam gambar. Pencahayaan dapat memberikan suasana, fokus, dan dramatisasi pada ilustrasi), Ornamen Pendukung (penambahan ornament pendukung dapat berupa detail kecil, motif, pola, atau dekorasi yang ditambahkan ke dalam ilustrasi untuk memberikan sentuhan visual yang menarik).

### **Visual Karya Seni berdasarkan Interpretasi Merantau pada karya ilustrasi Udis Suandi**

Pembuatan karya ini dilakukan secara digital. Teknik yang berkaitan dengan tahapan dan cara mengekspresikan adegan, penulis menggunakan iPad dan apple pensil. Teknik yang digunakan oleh penulis dalam berkarya adalah vektor graphic dan digabungkan dengan teknikyang penulis kembangkan sendiri sehingga mendaptkan karakter tersendiri yang membedakannya dengan ilustrator lainnya.



Gambar 3. karya I "Ready"

Judul Karya: "Ready"

Deskripsi Karya:

Penulis mengambil bagian scene saat sang ibu melepas anaknya untuk merantau dengan harapan sang anak dapat mengamalkan moral dan nilai-nilai yang ia dapat selama dikampung halaman. Adapun Interpretasi dari penulis pada scene ini menggambarkan seorang anak lelaki yang penuh dengan kekurangan memberikan harapan kepada sang ibu untuk percaya bahwa sang anak bisa membuktikan bahwa akan berhasil dengan cara dan pilihannya sendiri. Alasan peneliti memberi judul pada karya ini "Ready" mengartikan bahwa seorang ibu dan anak pun harus siap dengan apapun yang akan terjadi dikemudian hari jika sesuatu yang tidak diharapkan menimpa dirinya.

Objek yang ditampilkan pada karya satu ini adalah potret wajah dari seorang ibu yang mengenakan busana identitas Minangkabau. Kemudian sebuah tangan yang terlihat kotor dengan lumpur yang menempel dari seorang anak laki-laki yang memegang sebuah kalung dan memegang wajah ibunya. Kemudian ornamen tambahan yang menggambarkan suasana yang sedang terjadi pada karya satu ini.



Gambar 4. karya “*difficult*”

Judul Karya: “Difficult”

Deskripsi:

Peneliti mengambil bagian scene saat pemeran utama “Yuda” memulai perjalanannya menuju perantauannya dari kampung halamannya menuju kota Jakarta. Adapun Interpretasi dari penulis pada scene ini menggambarkan Langkah yang berat untuk masuk ke dunia baru yang didalamnya tentu saja berbeda dengan zona nyaman. Ketakutan dan rasa khawatir pada diri seseorang itu akan tetap ada. Objek yang ditampilkan pada karya satu ini adalah kaki yang akan melangkah ke dunia yang berbeda, latar tanah dan jalanan aspal, dan penggambaran Gedung bertingkat.



Gambar 5. karya III “*fight*”

Judul Karya: “Fight”

Deskripsi:

Penulis mengambil bagian scene saat pemeran utama “Yuda” menemukan masalah yang bukan bagian dari tujuan perjalan panjangnya. Yang mana ia harus menggunakan kemampuan bela dirinya untuk melindungi seorang Wanita yang terlibat dalam perdagangan manusia. Adapun Interpretasi dari peneliti pada scene ini adalah bahwa jati diri ditemukan bukan hanya dalam keadaan senang dan sukses, namun pengorbanan totalitas yang Yuda berikan untuk orang lain, maka sebenarnya itulah jati diri Yuda dan hal itu bukan merupakan kegagalan namun sebuah kemenangan karena

telah memberikan arti kebaikan, dan pengorbanan, disinilah waktunya harus selalu siap untuk berhadapan dengan kerasnya kehidupan yang tidak ingin siapapun mengalaminya. Objek yang ditampilkan pada karya satu ini adalah figur perempuan yang menggambarkan masalah yang harus di selesaikan dalam film tersebut. Adeganbela diri khas mingangkabau, dan tangan yang memudar.



Gambar 6. karya iv “*Eternal*”

Judul Karya: “Eternal”

Deskripsi:

Penulis mengambil bagian scene saat pemeran utama “Yuda” meninggal dan meminta “Astri” untuk pergi ke kampung halaman “Yuda” dan menyampaikan pesan untuk ibu nya. Adapun Interpretasi dari penulis pada scene ini adalah menggambarkan bahwa kekuatan kebaikan akan tetap ada mengalir bagi siapapun yang terlibat dalam hal itu, dan tidak berhenti. Kekuatan baik itu akan tetap mengalir dan menjadi inspirasi bagi orang lain untuk melakukan kebaikan. Kepergian Yuda menjadi pesan bahwa kemenangan tidak hanya selalu berupa fisik atau materi namun kemenangan sesungguhnya berguna bagi orang lain.

## **PENUTUP**

Interpretasi film Merantau sebagai inspirasi penciptaan sebuah karya seni ilustrasi digital. Menginterpretasi film Merantau ini dirangkum dan menghasilkan empat buah karya seniilustrasi digital. Karya satu berjudul “*Ready*”, karya dua berjudul “*Difficult*”, karya tiga berjudul “*fight*”, karya empat berjudul “*eternal*”. Sebuah film memiliki makna dan pesan moral yang mendalam pada alur ceritanya. Oleh karena itu, menginterpretasi film menjadi karya seni ilustrasi memberikan tafsir yang luas pada sebuah karya ilustrasi yang diciptakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K. 2018. "Pengaruh Ilustrasi Poster Film Shaw Brothers Pada Ilustrasi Cover Cergam Dan Novel Silat Di Indonesia". *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif*, 1(2), 183. <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v1i2.1381>. Di akses 15 Februari 2023.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. 2020. "*Pengantar Teori Film*". [www.Deepublish.co.id](http://www.Deepublish.co.id). Di akses 17 februari 2023.
- Almanda, H. H. 2020. "INTERPRETASI LAGU "SEGALARIAK" KARYA JOSU ELBERDIN OLEH YOSAFAT RANNU LEPONG DALAM TINJAUAN CONDUCTING". *Jurnal Repertoar*, 1 (1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2578816&val=24199&title=INTERPRETATION%20OF%20THE%20SEGALARIAK%20SONG%20BY%20JOSU%20ELBERDIN%20BY%20YOSAFAT%20RANNU%20LEPONG%20IN%20THE%20REVIEW%20OF%20CONDUCTING%20TECHNIQUE>. Di akses pada 21 Februari 2023.
- Enggar, R. 2016. "Dinamika Kehidupan Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surrealistik Tugas Akhir Karya Seni". *Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/serupa/article/viewFile/6343/6120>. Di akses pada 1 Maret 2023.
- Hendri, Zulfi & Wahyudi, A. 2022. "Lukisan surealis seni Angguk: sebuah penelitian berbasis penciptaan seni". *Jurnal Sungging*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/sungging/article/view/60125>. Di akses pada 1 Maret 2023.
- Herdiana, I., Rediasa, N., Pendidikan, J., Rupa, S., Bahasa, F., & Seni, D. 2020. "Analisis Estetik Lukisan Made Ariana". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 10(2), 79-91. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>. Di akses pada 30 Juni 2023.
- Ibrahim, F., Nuraeni, T., Ahmad, F., Kee, C. P., & Mustaffa, N. 2012. "Bahasa Komunikasi Visual Dan Pengantaraan Produk: Satu Analisis Semiotik". *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/11492268.pdf>. Di akses pada 10 Maret 2023
- Kristiawan, M. A., & Santoso, A. 2022. "Penciptaan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Candi Pari Sidoarjo". *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 4(2), 154-164. <https://ejournal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/view/1820>. Di akses pada 10 Maret 2023.
- Moleong, L. J. 2015. Metode penelitian kualitatif. cetakan Ke-XXXV. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mujiyono. 2019. "Kreativitas Penciptaan dan Penafsiran Simbolik Ilustrasi" Editorial Harian Kompas. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 69-76. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/21924>
- Nathalia, L. A. S. & K. 2015. "Desain Komunikasi Visual. *Aspek Desain Komunikasi Visual*", 172.
- Patriansyah, M. 2021. "Analisis Interpretasi Tugu Parameswara Di Bundaran Jakabaring Palembang". *Jurnal Besaung*, 4. <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/1749>. Di akses pada 25 Maret 2023.
- Patton, M. Q. 2002. Qualitative research and evaluation methods. Thousand Oaks. *Cal.: Sage Publications*, 4.
- Puri, L. A., Kartika, D. S., & Wijaya, A. N. 2022. "*International and Interdisciplinary Conference on*

- Udis Suandi, I Nyoman Rediasa, I Gusti Nengah Sura Ardana, Vol. 13(2), 2023, pp.140-150. *Arts Creation and Studies Reinterpretation of wayang on Indonesian contemporary art" (Case Studies : Heri Dono dan Indieguerillas). 4*(Cohen 2016), 29–45. <https://conference.isi-ska.ac.id/index.php/iicacs/index>. Di akses 20 April 2023.
- Rondhi, M. 2017. "Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni". *Jurnal Imajinasi*, 11 (1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/11182>. Di akses pada 3 Mei 2023.
- Rupiani, N. W., Suteja, I. K., & Wimba Ruspawati, I. A. 2017. "Ki Mantri Tutuan dalam Bentuk Karya Tari Inovatif". *Jurnal Seni Pertunjukan*, 3(2). <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/237>. Di akses pada tanggal 30 Mei 2023.
- Skains Lyle, R. 2018. "Praktek Kreatif Sebagai Riset: Wacana Tentang Metodologi". *Jurnal Praktik Media Dan Pendidikan*, 19. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14682753.2017.1362175>. Di akses pada 15 Juni 2023.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (27<sup>th</sup> ed.). Bandung. CV Alfabeta.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa: "Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa"*. DictiArt Lab. Yogyakarta.
- Wahyuningsih, S. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press. Kamal, Bangkalan-Madura.
- Wijaya, nana partha. 2018. "ANALISIS ESTETIK WPAP GRUP BELAJAR WPAP YUK". 8. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 8(1), 19-31. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v8i1.14838>. Di akses pada 1 Juli 2023.