

JURNAL
VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Aldino Putra
NIM 1512551021

PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

2022

JURNAL
VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Aldino Putra
NIM 1512551021

PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

2022

**VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Aldino Putra
NIM 1512551021**

Pembimbing:

Deni Junaedi, S. Sn., M.A.

Wiyono, M. Sn.

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Aldino Putra, NIM 1512551021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I

Deni Junaedi, S. Sn., M.A.
NIP 197306212006041001
NIDN 0021067305

Pembimbing II

Wiyono, M. Sn.
NIP196701181998021001
NIDN 0018016702

Ketua Jurusan Seni Murni
Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP/19760104 200912 1 001
NIDN 0004017605

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni: Visualisasi Adegan Film Laga Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Oleh: Aldino Putra

Nim: 1512551021

Adegan adalah bagian penting dari sebuah drama atau film yang menunjukkan suasana masing-masing babak. Adegan yang dimaksud diambil dari potongan film laga, kemudian divisualkan menjadi karya seni lukis. Adegan yang berisi pesan moral yang kuat dan menarik sebagai ide sebuah karya Seni Lukis. Dalam perwujudan karya seni lukis, visualisasi adegan film laga menggunakan warna cerah, perpaduan antara warna panas dan warna dingin, serta simbol-simbol baru yang terinspirasi dari film laga. Menggunakan teknik deformasi serta penggabungan beberapa objek menjadi bentuk baru yang simbolis sebagai perwujudan karya seni. Kombinasi dalam perwujudan adalah hasil gabungan dari beberapa deformasi dengan cara, simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), destruksi (perusakan), dan stilisasi (penggayaan). The aim behind envisioning an action movie sequence as a painting is to inspire and push people to strive for greater things in life. It will become a memory and a lesson for art lovers with the theme of fight, struggle, and battle, which is encapsulated in this Final Project.

Keywords: distortion, painting, action movie scene

ABSTRAK

Artwork Creation: Visualization of Action Film Scenes as Painting Creation Ideas

By: Aldino Putra

Name: 1512551021

Scenes are a crucial component of a drama or film since they depict the atmosphere of each act. The moment in question is a snip from an action film that has been imagined as a painting. As a painting concept, a scenario with a strong and compelling moral message. The portrayal of action movie sequences in the embodiment of painting combines brilliant colors, a combination of hot and cold colors, as well as new symbols inspired by action movies. As the embodiment of works of art, using deformation techniques and integrating various elements into a new symbolic form. The embodiment's combination is the consequence of a number of deformations, including simplification (simplification), distortion (refraction), destruction (destruction), and stylization (styling). The idea of visualizing an action movie scene as a work of art is for motivation and encouragement to always be better. With the theme of battle, struggle, and battle which are summarized in this Final Project, it will become a memory and a lesson for art connoisseurs.

Keywords: *action movie scene, deformation, painting*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Proses berkesenian bisa dipengaruhi oleh perasaan, penglihatan serta pengalaman, sehingga karya seni yang diciptakan merupakan salah satu media dalam mengungkapkan pengalaman. Menuangkan pengalaman hidup ke dalam karya seni merupakan hal yang jamak dilakukan oleh seniman, begitu pun dengan penulis yang menciptakan karya seni lukis yang diilhami dari pengalaman diri sendiri. Salah satu pengalaman yang memberikan inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis ialah pengalaman menonton film. Sejak kecil penulis gemar menonton berbagai macam *genre film*, mulai dari *genre thriller, documenter*, serta film *action* atau film laga. Di antara berbagai *genre film* yang telah ditonton, yang paling berkesan dan memberikan inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis ialah film ber-*genre action* atau laga. Film ber-*genre action* atau laga ialah film yang banyak menampilkan adegan peperangan, pertarungan, kontak senjata, peralatan militer, serta efek ledakan. Ketertarikan terhadap film laga yang dirasakan adalah, bahwa film ber-*genre action* bagi penulis memberikan keasyikan tersendiri, menegangkan, dan memacu adrenalin.

Salah satu film *action* yang menarik dan menginspirasi ialah film *Fury* (2014). Pada film ini selain banyak menampilkan adegan pertempuran menggunakan persenjataan militer seperti *tank*, senapan, dan juga efek kepulan asap dari ledakan bom, juga memberikan pemahaman arti nilai perjuangan. Film berseting Perang Dunia II ini dikemas cukup dramatis. Brad Pitt yang melakoni sosok Wardaddy harus berjuang bersama kelompok kecil tentara yang dipimpinnya untuk menghadapi pasukan Nazi Jerman. Dengan menggunakan kendaraan *tank* mereka harus menghadapi rentetan tembakan amunisi dan dentuman bom dalam perjuangannya. Selain Brad Pitt, film ini juga dibintangi oleh Shia La Beouf, Logan Lerman, Michael Pena, Jon Bernthal, dan Jim Parrack. David Ayer sebagai sutradara sekaligus penulis ceritanya.

Selain film *Fury*, film *action* lain yang menarik ialah film *Ip Man* (2008), film

action ber-genre martial art ini menampilkan adegan pertarungan seni bela diri *Wing Chun*. Karakter Ip Man yang diperankan oleh Donnie Yen, adalah ahli bela diri yang berkecukupan dari kota Foshan. Kota Foshan memiliki banyak perguruan bela diri, namun Ip Man enggan menerima anak didik walaupun orang-orang mengenal kemampuan mumpuninya dan memanggilnya dengan sebutan Master Ip. Pada Oktober 1937, tentara Jepang yang dikomandoi oleh Jendral Miura (diperankan oleh Hiroyuki Ikeuchi) sampai ke Cina dan menjajah Kota Foshan, rumah Ip Man direbut untuk dijadikan markas tantara Jepang. Jendral Miura yang menyukai seni bela diri mengadakan turnamen pertarungan. Bagi yang mampu mengalahkan petarung Jepang akan mendapatkan hadiah sekantong beras. Salah seorang ahli bela diri yang merupakan sahabat Ip Man turut mengikuti pertarungan tersebut demi mendapatkan hadiah. Namun sahabatnya ditembak oleh tentara Jepang hingga mati. Ip Man marah dan bersedia melawan 10 petarung Jepang sekaligus. Ip Man mampu mengalahkan mereka semua. Jendral Miura yang terkesan dengan kemampuan Ip Man meminta ahli *Wing Chun* ini mengajari orang-orang Jepang, tetapi Ip Man menolaknya hingga memicu amarah Jendral Miura dan menantang Ip Man bertarung di hadapan masyarakat Foshan. Sebagai sutradara dalam film ini adalah Wilson Yip dengan penulis Edmond Wong dan Tai-lee Chan. Yang menginspirasi dari film tersebut, selain adegan pertarungannya yang digarap secara artistik, juga nilai moral yang disampaikan di dalamnya.

Adegan pertempuran, perjuangan, dan pertarungan yang biasanya disajikan dalam *genre* film *action* sangat menarik untuk divisualisasikan ke dalam lukisan. Bagi penulis, adegan laga dalam sebuah film selain menambah ketegangan penonton, juga merupakan bahasa gambar yang menyimbolkan nilai-nilai perjuangan dalam mempertahankan nilai-nilai moral. Dalam film ber-*genre action* yang biasanya sarat dengan adegan pertempuran, pertarungan, dan perjuangan, adegan-adegan laga tersebut disajikan dengan sinematografi yang menarik sehingga menjadi gambar-gambar yang membuat penulis terinspirasi untuk memvisualisasikannya ke dalam karya seni lukis.

B. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

Pada penciptaan Tugas Akhir yang berjudul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis, penulis mencoba menerjemahkan beberapa adegan pertempuran, perjuangan, dan pertarungan yang berkesan, fenomenal, dan ikonik dari film laga menjadi bahasa visual seni lukis yang di dalamnya terkandung pesan moral dari jalan ceritanya:

Rumusan:

1. Apakah yang dimaksud dengan memvisualisasikan adegan film laga pada karya seni lukis.
2. Bagaimana bentuk visualisasi adegan film laga dalam karya seni lukis.

Tujuan:

- 1.a. Menciptakan karya seni lukis yang terinspirasi dari adegan film laga.
- 1.b. Memvisualisasikan adegan film laga ke dalam 20 karya seni lukis.

C. Teori dan Metode

a. Teori

Konsep penciptaan pada Tugas Akhir ini mengambil inspirasi dari film laga. Alfathoni (2020: 54) mengatakan bahwa *genre* film laga biasanya bercerita tentang perjuangan seorang tokoh yang bertahan hidup atau berisikan adegan pertarungan baik antara individu maupun kelompok. Adi (2008: 74) mengatakan bahwa film laga biasanya dibuat dengan format yang maskulin, konsumen film laga adalah penonton yang tergolong masih remaja. Pratista (2008: 13) mengatakan bahwa film-film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Damono (2018: 9) mengatakan bahwa alih wahana, pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Dari sebuah film ke karya seni lukis menjadi sebuah ide.

Secara umum pada awal proses penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja disentuhnya maupun tak sengaja disentuhnya jadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman itu adalah apa yang biasa disebut ide atau konsep namun cakupan ide yang selanjutnya dipakai di sini juga meliputi sensasi atau semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berpikir pun akan mencakup segala aktivitas manusia yang dapat melibatkan setiap mekanisme penghayatannya sehingga menghasilkan ide (pemikiran/konsep). Menurut Prawiro (2018) konsep adalah suatu representasi abstrak dan umum tentang suatu yang bertujuan menjelaskan suatu benda, gagasan, atau peristiwa, diunduh 21 Maret 2018).





satunya cara untuk bertahan hidup. Adegan pada film ini yang menjadi inspirasi ialah ketika Yossi Ghinsberg sedang berdiri melihat temannya datang untuk mencarinya. Bagian film ini yang akan dijadikan ide lukisan ialah ketika tersesat dalam hutan dengan kondisi tubuh yang kurus dan bertemu dengan hewan buas.

Dari beberapa potongan adegan film yang menjadi topik Pada Tugas Akhir yang berjudul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis penulis mencoba untuk mereka ulang adegan film yang telah disebutkan di atas ke dalam karya seni lukis. Dalam penciptaan karya seni lukis ini, penulis menggabungkan beberapa bentuk potongan adegan film yang mengandung pesan, sehingga menjadi karya seni lukis yang memiliki pesan moral dalam bentuk sebuah perjuangan dengan tujuan tertentu.

b. Metode

Semua ide yang didapatkan dari adegan film akan diolah ke dalam karya seni lukis dengan gaya surealistik. Prawira (2016: 119) mengatakan bahwa surealisme adalah seni rupa yang temanya menggambarkan hal ihwal yang serba ganjil dan tidak masuk akal atau mustahil. Dalam mewujudkan karya seni lukis diawali dengan menyaksikan beberapa film laga dan mengamati setiap adegan sehingga bisa mengetahui adegan mana yang menarik untuk diangkat ke dalam karya seni lukis. Pada konsep perwujudannya akan mendeformasi objek-objek yang didapatkan dari adegan-adegan film. Susanto (2011: 98) mengatakan bahwa deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya.

Deformasi kombinasi (*mixed*) dipilih dalam proses perwujudan karya seni. Kombinasi dalam perwujudan adalah hasil gabungan dari beberapa bentuk yang sudah dideformasi dengan cara; simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), destruksi (perusakan), dan stilisasi (pengayaan).

Dalam perwujudan karya menggunakan gaya realistik figuratif, yakni berupaya meniru segala bentuk perwujudan objek-objek real yang ada di adegan film (keindahan pegunungan, fauna, flora, figur, dan lingkungan tempat terjadinya peristiwa dalam seting alamiahnya) atau bentuk ciptaan manusia.

Dalam proses perwujudan karya menggunakan elemen seni rupa yang dapat mendukung hasil akhir dari karya. Unsur atau elemen seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekadar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. (Sumber: <https://isi-dps.ac.id/pengertian-garis-dan-bentuk/>, diakses pada 9 Desember 2021) digunakan sebagai sketsa dengan goresan awal pada karya yang akan diaplikasikan pada kanvas, kegunaan garis pada karya ini untuk mempermudah bentuk visual yang akan ditampilkan.

2. Warna

Susanto (2011: 433) mengatakan bahwa warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna merupakan salah satu unsur penting dalam proses penciptaan lukisan, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (*tension*), deskripsi alam, ruangan, bentuk, dan masih banyak lagi. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa. Dalam penciptaan ini unsur warna menjadi peran penting dalam karya, sebagai menambah kesan keindahan pada suatu lukisan atau karya seni agar dapat ditangkap oleh mata dan dapat dinikmati dalam

jangka panjang yang dalam artian warna pada suatu seni juga berfungsi untuk menggambarkan suasana suatu karya, gambaran perasaan, dan makna suatu karya.

3. Bidang (*Shape*)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Kartika (2017: 38) mengatakan bahwa di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Dalam penciptaan karya seni bangun dipakai sebagai bentuk sendiri menjadi salah satu wujud yang nyata dari sebuah karya seni. Asal mula dari sebuah bentuk atau karya ini adalah adanya penggabungan antara berbagai bidang menjadi satu.

4. Keseimbangan (*balance*)

Kartika (2017: 56) mengatakan bahwa keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Dalam penciptaan ini *balance* berfungsi sebagai daya tarik yang sama pada setiap sisinya. Prinsip keseimbangan ini mempunyai pengaruh yang begitu besar pada kesan dari susunan unsur unsur dari seni rupa.

5. Komposisi

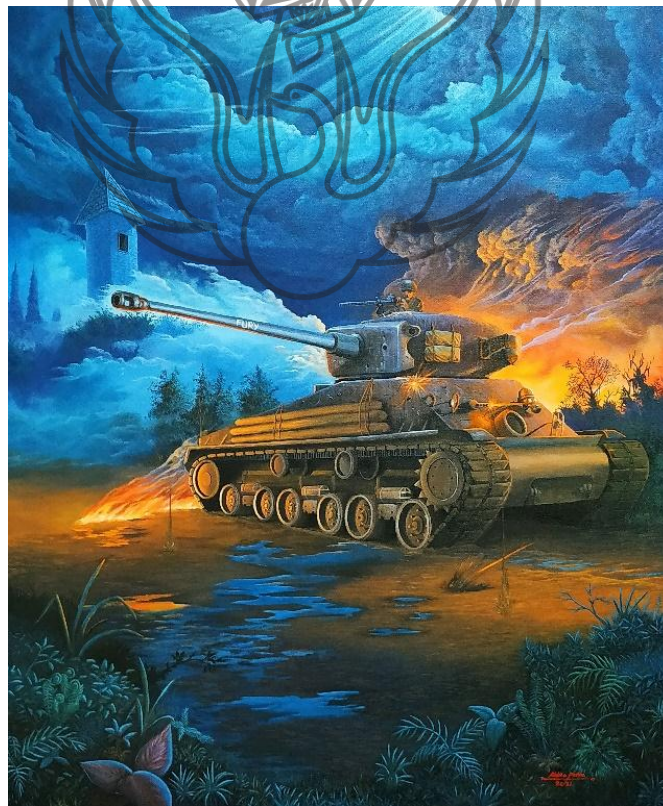
Komposisi adalah salah satu prinsip dari dasar keindahan pada karya seni. Karena komposisi mempunyai hubungan dengan penyusunan pada unsur-unsur seni rupa menjadikan susunan tersebut menjadi teratur dan serasi. Karena dapat menghasilkan karya seni yang indah, bagus dan sangat menarik sehingga dapat bertujuan untuk menampilkan ekspresi. Penggunaan komposisi dalam penciptaan karya seni ini sebagai bentuk kesetaraan letak posisi objek karya di kanvas, sehingga terlihat menarik bagi penikmatnya.

D. Pembahasan Karya

Karya ini mengangkat tentang visualisasi adegan film laga lalu diwujudkan ke dalam karya seni lukis. diawali dengan menyaksikan beberapa film laga dan mengamati setiap adegan sehingga bisa mengetahui adegan mana yang menarik untuk diangkat ke dalam karya seni lukis. Pada konsep perwujudannya akan mendeformasi objek-objek yang didapatkan dari adegan-adegan film.

Berikut adalah beberapa daftar karya yang tergolong berdasarkan tema sebagai berikut:

Karya Tugas Akhir #1



Gambar 1.35 Aldino Putra, *Sampai Titik Terakhir*, 2021
Cat Akrilik di Kanvas, 100 x 120 cm (sumber: dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi Karya:

Setiap perjuangan dalam kehidupan memiliki tujuan tertentu untuk mencapai sesuatu. Orang-orang melakukan berbagai cara untuk mencapainya, apapun itu dilakukan walau nyawa taruhannya. Karya “Sampai Titik Terakhir” ini merupakan gambaran bentuk perjuangan sebuah tank dalam mempertahankan keberlangsungan hidup dalam Perang Dunia II. Karya ini merupakan potongan film *action/laga* yang berjudul *Fury* (2014) di menit 01:52:05. Dalam film ini memiliki misi mempertahankan tank mereka yang diberi nama *Fury*. Meski menghadapi rentetan peluru dan dentuman bom, mereka tetap teguh untuk mempertahankan tank yang mereka miliki. Dan bentuk dari simbol warna panas dan dingin yang menjadi satu dalam karya ini memiliki arti sebuah kekhawatiran dalam ketenangan ketika digabung menjadi sebuah elemen warna yang sangat menarik. Karya ini dibuat dengan teknik plakat menggunakan cat akrilik yang lebih tebal dan pekat. Dengan aliran surealisme dipilih sebagai ungkapan perasaan yang memiliki pesan dan tujuan dalam karya seni lukis.

Karya Tugas Akhir #2



Gambar 1.40 Aldino Putra, *Bertahan Melawan Waktu*, 2021
Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 60 cm (sumber: dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi Karya:

Karya ini merupakan potongan film Kursk (2018) Film ini menceritakan tentang kisah nyata sebuah kapal selam milik Rusia yang mengalami ledakan, dan memakan banyak korban. Terdapat 23 pelaut yang mencoba bertahan untuk tetap hidup, di tengah menipisnya oksigen di dalam kapal selam. Visual jam yang digantung di tangan sebagai penjelasan bahwa orang-orang memang sudah terbiasa dengan adanya waktu dalam kehidupannya, namun tetaplah sulit untuk mendefinisikan dan memahami apa waktu itu sebenarnya. Waktu didasarkan pada detik, menit, dan jam. Sementara dasar untuk unit-unit ini telah berubah di dalam perjalanannya dalam sejarah. Visual karya dibikin dengan dramatis, karena menyesuaikan alur cerita dari film yang diangkat, sebuah harapan, atas kejadian yang menimpa orang-orang yang berada di dalam kapal selam sehingga hanya waktu yang dapat berbicara bagaimana

hidup mereka setelah itu. Dengan teknik pengkaryaan menggunakan teknik plakat, dan tebal dengan memilih surealisme sebagai bentuk visual karya.

Karya Tugas Akhir #3



Gambar 1.54 Aldino Putra, *Harta atau Nyawa*, 2021
Cat Akrilik di Kanvas, 60 x 80 cm (sumber: dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari potongan film *Jungle* (2017) merupakan sebuah film berdasarkan kisah nyata bernama Yossi Ginsberg pada tahun 1981. Yossi sendiri baru bertemu dengan 3 orang di negara tersebut, meski begitu semuanya sepakat untuk melakukan perjalanan ke dalam hutan Amazon. Perjalanan itu dilakukan demi melihat keberadaan suku Indian yang selama ini sulit ditemukan. Visual dalam karya ini diambil dari kutipan terakhir dari film *Jungle*, bahwa harta yang paling berharga

adalah nyawa sendiri. Menggambarkan bentuk tengkorak dengan berwarna emas yang d hinggapi binatang buas yang berbisa yang berlatar hutan belantara.

E. Kesimpulan

Dengan Tema Tugas Akhir ini “Visualisasi Adegan Film Laga Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” Pesan moral yang penulis ambil dari setiap potongan adegan film pada karya ini dengan tujuan memberi sebuah pengetahuan dan tindakan memiliki nilai positif, yang sesuai dengan norma di suatu masyarakat ataupun kelompok. pesan yang berisikan wejangan lisan maupun tulisan, tentang bagaimana seseorang harus hidup dan bertindak di kehidupannya. Pesan moral hanya sebatas tentang ajaran baik-buruk perbuatan dan kelakuan (akhlak) secara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran serta berkaitan dengan disiplin dan kemajuan kualitas perasaan, emosi, dan kecenderungan manusia. Nilai moral tersebut, adalah nilai-nilai yang berhubungan dengan perbuatan baik dan buruk seseorang dalam kehidupan manusia secara umum. visualisasi adegan film laga yang dituangkan dalam karya dua dimensi berupa lukisan gaya surealis yang memadukan dengan berbagai bentuk action, dari sebuah potongan film. Dari karya lukis ini penulis berharap dapat memberikan sebuah pelajaran dan pengingat tentang perjalanan hidup untuk menjadi yang lebih baik, dengan arah tujuan yang pasti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ida Rochani. 2008. *Mitos di balik Film Laga Amerika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Alfathoni, M. Ali Mursid & Manesah, Dani. 2020. *Pengantar Teori Film*. Medan: Grup Penerbit CV Budi Utama.
- , 2020. *Pengantar Teori Film*. Medan: Grup Penerbit CV BUDI UTAMA
- Dahlan, Muhidin M. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya / Iboekoe.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Anggota IKAPI.
- Gulendra, I Wayan. *Pengertian Garis dan Bentuk*. <https://isi-dps.ac.id/pengertian-garis-dan-bentuk/>. diakses 9 Desember 2021.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- , 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prawiro, M. *Pengertian Konsep*. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-konsep.html>. Diunduh 21 Maret 2018.
- , Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Isitlah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta & Jagad Art Space: Dicti Art Lab.
- , 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Isitlah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta & Jagad Art Space: Dicti Art Lab.
- Moeliono, Anton M. (ed.). 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Lembaran Konsultasi



