

**BANJARAN ANTAREJA SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

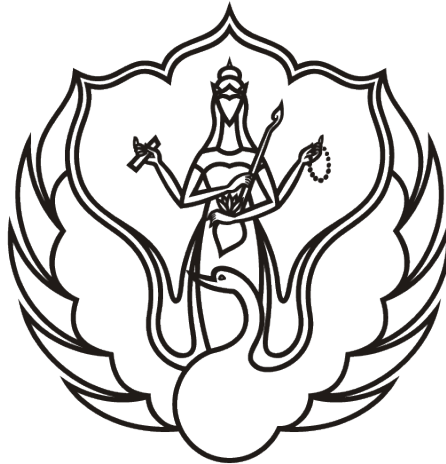
**Anjastama Hamidi Putra**

**NIM 1512577021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA**

**2021**

**BANJARAN ANTAREJA SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Anjastama Hamidi Putra**

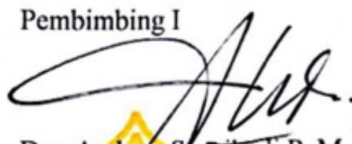
**NIM 1512577021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**BANJARAN ANTAREJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS** diajukan oleh Anjastama Hamidi Putra, NIM 1512577021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Andang Suprihadi P, M. S.  
NIP 19561210 198503 1 002/ NIDN 0010125606

Pembimbing II



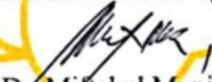
Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.  
NIP 19820382 00604 1 001/NIDN 0028038202

Cognate/Anggota



Drs. Hartono, M.Sn.  
NIP 19591108 198601 1 001/NIDN 0008115908

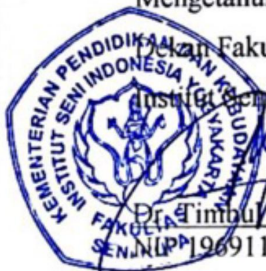
Ketua Jurusan/Program studi/Ketua/Anggota



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

Mengetahui,

Ketua Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 00081169060

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

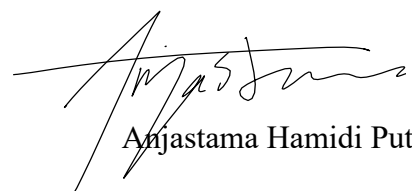
Nama : Anjastama Hamidi Putra  
NIM : 1512577021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia  
Judul Penciptaan : Banjaran Antareja Sebagai Ide Penciptaan Seni  
Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan autentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses pihak Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak mana pun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 16 Mei 2021

  
Anjastama Hamidi Putra

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang maha esa atas segala berkah dan karunianya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai. Hasil kerja keras selama satu tahun ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tidak lepas dari bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Dengan segala kerendahan hati saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Andang Suprihadi P. M. Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi wejangan, nasihat dan segala bentuk bantuan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dan memberi bantuan dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen wali yang telah membimbing dari awal kuliah hingga saat ini.
4. Seluruh pengajar dan *staff* Fakultas Seni Murni yang telah memberikan penulis ilmu dan pengalaman yang luar biasa pada bangku perkuliahan.
5. Orangtua penulis, Bapak Hamidi, Ibu Yuni, yang telah dengan sabar mendidik penulis.
6. Keluarga penulis, Ibu Dinda, Ezar, Abay dan seluruh keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
7. Ibu Theresia Agustina Sitompul yang sudah memberi penulis dukungan, wejangan, makanan, kesempatan dan pinjaman alat-alat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Om Iqi Qoror yang telah banyak sekali membantu dan memberi wejangan serta kesempatan-kesempatan yang luar biasa.
9. Blora dan Sae yang sudah mencerikan hari-hari penulis.
10. Anggota Futsal MJK yang sudah mengisi senin malam penulis sehingga penulis tidak merasa *stress* saat mengerjakan Tugas Akhir.
11. Prof. Dr. Irwan Abdullah yang telah memberikan ilmu dan kesempatan yang luar biasa.

12. Teman-teman penulis, Fandi Angga, Faraz, Ubaidullah, Fandi, Tosa, Aris, Landha dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuan dalam bentuk apapun.
13. Ibu Naraswari yang telah memberi *support* dan memberi buku tentang wayang kulit.
14. Terakhir kepada Ana Nur Aningsih yang telah memberi bantuan dan *support* kepada penulis, yang tak bisa penulis jabarkan satu persatu.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	I
HALAMAN JUDUL .....	II
LEMBAR PENGESAHAN .....	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR GAMBAR .....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN .....	X
INTISARI .....	XI
ABSTRACT .....	XII
BAB I .....	13
PENDAHULUAN .....	13
A. LATAR BELAKANG .....	13
B. RUMUSAN PENCIPTAAN .....	15
C. TUJUAN DAN MANFAAT .....	15
D. MAKNA JUDUL .....	16
BAB II .....	18
KONSEP .....	18
A. KONSEP PENCIPTAAN .....	18
B. KONSEP PERWUJUDAN .....	26
C. KONSEP PENYAJIAN .....	30
BAB III .....	32
PROSES PEMBENTUKAN .....	32
A. ALAT .....	32
B. BAHAN .....	39
C. TEKNIK .....	40
D. TAHAP PEMBENTUKAN .....	41
BAB IV .....	47
DESKRIPSI KARYA .....	47
BAB V .....	89
PENUTUP .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91
LAMPIRAN .....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Karya Heri Dono Berjudul <i>Born And Freedom</i> .....	26
Gambar. 2.2 Karya Neil Shingley Berjudul <i>Heisenberg</i> .....	27
Gambar. 2.3 Karya Denis Sarahzin .....	28
Gambar. 2.4 Display Karya Kertas .....	31
(Dokumen Pribadi) .....	31
Gambar. 2.4 Display Karya Kain .....	31
(Dokumen Pribadi) .....	31
Gambar.3.1 Lino .....	32
Gambar.3.2 Pisau Cukil U Besar .....	32
Gambar.3.3 Pisau Cukil U Kecil .....	33
Gambar.3.4 Pisau Cukil V Besar .....	33
Gambar.3.6 <i>Roller</i> .....	33
Gambar.3.7 Penggaris .....	34
Gambar.3.8 Kaca .....	34
Gambar.3.9 <i>Baren</i> .....	34
Gambar.3.10 Pisau Palet.....	35
Gambar.3.11 Selotip Bening .....	35
Gambar.3.12 Selotip Kertas.....	35
Gambar.3.13 Kertas Karbon .....	36
Gambar.3.14 Kertas Hvs.....	36
Gambar.3.15 <i>Laptop</i> .....	37
Gambar.3.16 <i>Printer</i> .....	37
Gambar.3.17 Mesin <i>Press</i> .....	37
Gambar.3.19 Pensil .....	38
Gambar.3.20 <i>Ballpoint</i> .....	38
Gambar.3.21 Spidol .....	38
Gambar.3.22 <i>Tissue</i> Basah.....	39
Gambar.3.23 <i>Tissue</i> .....	39
Gambar.3.24 Buku Sebagai Referensi.....	42
Gambar.3.25 Proses Meratakan Tinta Pada <i>Roller</i> .....	44
Gambar.3.26 Proses Meratakan Tinta Pada <i>Matrix</i> .....	45
Gambar.3.27 Proses Mencetak Menggunakan Mesin <i>Press</i> .....	45
Gambar.4.1. Anjastama Hamidi Putra, <i>Bale Sigala-Gala</i> ,2021 .....	47
Gambar.4.2. Anjastama Hamidi Putra, <i>Antareja Irawan</i> , 2021 .....	49
Gambar.4.3. Anjastama Hamidi Putra, <i>Pamit Marang Ibu Nagagini</i> , 2021 .....	51
Gambar.4.4. Anjastama Hamidi Putra, <i>Pamit Marang Eyang Antaboga</i> , 2021 .....	53
Gambar.4.5. Anjastama Hamidi Putra, <i>Awal Dari Sebuah Rencana</i> , 2021.....	55
Gambar.4.6. Anjastama Hamidi Putra, <i>Sembadra Larung</i> , 2021 .....	57
Gambar.4.7. Anjastama Hamidi Putra, <i>Takdir Dari Cincin Mustikabumi</i> , 2021 ...	59
Gambar.4.8. Anjastama Hamidi Putra, <i>Antareja Vs Gatotkaca</i> , 2021 .....	61
Gambar.4.9. Anjastama Hamidi Putra, <i>Tanah Wangi Amarta</i> , 2021 .....	63
Gambar.4.2. Anjastama Hamidi Putra, <i>Udud Mbakone Bagong</i> , 2021 .....	66
Gambar.4.11. Anjastama Hamidi Putra, <i>Antareja Mbalelo</i> , 2021.....	68
Gambar.4.12 Anjastama Hamidi Putra, <i>Nilapke Cupumanik Gambar Jagat</i> , 2021 .....	70
Gambar.4.13. Anjastama Hamidi Putra, <i>Tulang Rusuk</i> , 2021 .....	73



Gambar.4.14. Anjastama Hamidi Putra, <i>Ndilat Tapak Musuh</i> , 2021 .....	75
Gambar.4.15. Anjastama Hamidi Putra, <i>Takdir Lebah Wisnu Murti</i> , 2021 .....	77
Gambar.4.16. Anjastama Hamidi Putra, <i>Kahaman Kurusetra</i> , 2021 .....	79
Gambar.4.17. Anjastama Hamidi Putra, <i>Takdir Tukang Pedang</i> , 2021 .....	81
Gambar.4.18. Anjastama Hamidi Putra, <i>Ndilat Tapak Dewe</i> , 2021 .....	83
Gambar.4.19 Anjastama Hamidi Putra, <i>Tawur Perang Agung Bratayuda</i> Jayabinangun, 2021 .....	85
Gambar.4.20 Anjastama Hamidi Putra, <i>Abadi Seperti Anoman</i> , 2019 .....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Foto dan Data Diri Mahasiswa

LAMPIRAN 2: Poster Pameran

LAMPIRAN 3: Foto Display Karya

LAMPIRAN 4: Katalog



## INTISARI

Antareja merupakan salah satu tokoh dalam cerita wayang Mahabarata versi Indonesia atau Jawa. Antareja adalah putra dari Raden Bratasena atau Bima, satria Pandawa dengan ibunya yang bernama Dewi Nagagini putri Sang Hyang Antaboga dari Kahyangan Saptapratala. Antareja merupakan jagoan Pandawa yang memiliki kesaktian luar biasa dan tidak terkalahkan. Antareja dapat membinasakan musuhnya hanya dengan menjilat bekas telapak kaki musuhnya. Ia juga memiliki *upas* beracun dan memiliki sisik di sekujur tubuhnya yang membuat dirinya tidak bisa tertembus senjata. Selain itu Antareja juga memiliki Cincin Mustikabumi yang dapat menghidupkan orang yang telah meninggal.

Hal yang membuat penulis terinspirasi dan mengangkat banjaran Antareja sebagai ide penciptaan karya seni grafis adalah karena sikap heroik Antareja yang menerima takdirnya dengan ikhlas walaupun dia sakti tidak tertandingi. Ia rela meninggal agar Perang Bratayuda tetap berjalan dan dapat memberantas angkara murka dari muka bumi. Selain itu, Antareja juga memiliki bentuk tubuh fisik yang unik karena memiliki sisik di sekujur tubuhnya sebagai tameng. Melalui karya seni grafis yang penulis ciptakan, penulis mengisahkan kisah hidup Antareja ke dalam sebuah karya dan memiliki harapan agar nilai-nilai hidup positif yang terkandung dalam cerita Banjaran Antareja.

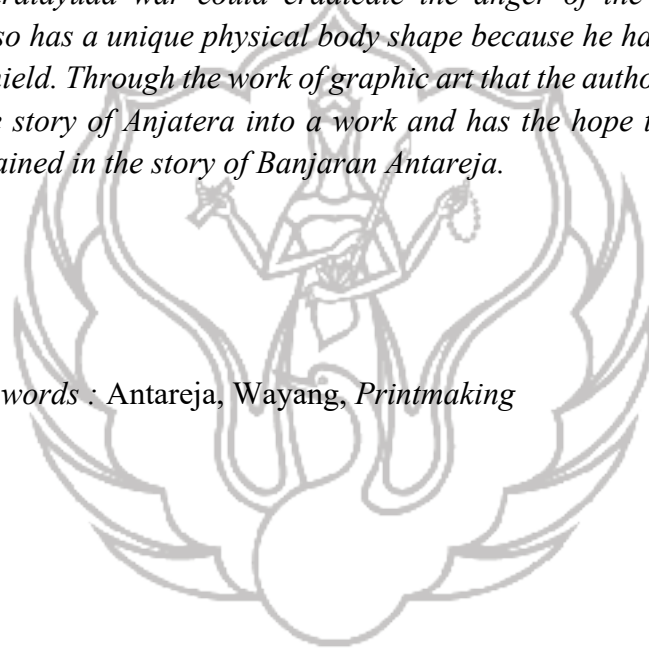
Kata kunci : Antareja, Wayang, Seni Grafis

## **ABSTRACT**

*Antareja is one of the characters in the Indonesian or Javanese version of the Mahabharata wayang story. Antareja is the son of Raden Bratasena or Bima, a Pandawa warrior with his mother named Dewi Nagagini, the daughter of Sang Hyang Antaboga from Kahyangan Saptapratala. Antareja is a Pandawa champion who has extraordinary powers and is invincible. Can destroy his enemy just by tracing the footprints of the enemy, has poisonous upas and has scales all over his body that makes him impenetrable to weapons, besides that Antareja also has a mustikabumi ring that can revive people who have died.*

*The thing that inspired the author and raised the Antareja village as the idea of creating graphic art works was due to the heroic attitude of Antareja, who accepted his destiny sincerely even though he was unmatched and willing to die so that the Baratayuda war could eradicate the anger of the earth. In addition, Antareja also has a unique physical body shape because he has scales all over his body as a shield. Through the work of graphic art that the author creates, the writer tells the life story of Anjaterera into a work and has the hope that the positive life values contained in the story of Banjaran Antareja.*

*Key words : Antareja, Wayang, Printmaking*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Wayang kulit merupakan warisan budaya dari Indonesia yang sudah mendunia. Cerita wayang diadaptasi dari India dan disesuaikan dengan budaya lokal sehingga terjadi akulturasi. Wayang mempunyai penggemar dari masa ke masa, namun seiring berkembangnya zaman, cerita wayang kulit menjadi kurang diminati. Salah satu faktornya adalah karena berkembangnya teknologi yang semakin modern dan membuat manusia pun ikut berkembang. Sehingga cerita wayang semakin ditinggalkan dan kalah dengan konten-konten yang berkembang di dunia maya sekarang ini. Selain itu, cerita wayang juga menggunakan Bahasa Jawa yang kental. Segmentasi tersebut membuat wayang hanya bisa dinikmati oleh orang Jawa atau orang yang bisa Bahasa Jawa. Contohnya penulis sendiri yang merupakan orang Jawa dan memiliki kedekatan dengan budaya Jawa.

Sewaktu kecil, penulis tinggal di Desa Godog, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Tinggal di wilayah pedesaan membuat penulis dengan mudah mendengar alunan musik gamelan maupun campursari dari rumah-rumah tetangga. Begitu pula saat acara-acara adat, seperti pernikahan, khitanan, ruwatan yang sangat kental akan Budaya Jawa. Alunan musik gamelan maupun pagelaran wayang seringkali penulis dengar dan hadiri, dari sini mulai muncul ketertarikan penulis akan cerita wayang.

Menginjak bangku SMP, penulis ikut merantau orang tua ke Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Saat di bangku sekolah menengah pertama (SMP) penulis memiliki teman sebaya. Orang tua teman penulis tersebut bekerja sebagai *penyungging* (pengrajin yang mewarnai wayang kulit) turun temurun yang menjunjung tinggi adat kepercayaan Jawa. Hal tersebut membuat penulis semakin dekat dengan wayang dan kebudayaan Jawa. Membuat penulis semakin tertarik akan karakter wayang karena seringnya melihat figur wayang kulit di rumah teman penulis tersebut.

Puncaknya adalah pada masa perkuliahan, penulis dituntut untuk menemukan konsep berkarya sebagai salah satu syarat dalam tugas kuliah. Penulis

mencoba untuk menggali lebih dalam tentang apa yang menjadi hal paling dekat dengan penulis. Mulai dari hobi olahraga, memelihara hewan berupa ikan, burung hingga reptilia. Semula penulis mencoba untuk menggunakan tema hewan yang ada pada dunia wayang. Ketika mengikuti perkuliahan grafis lanjut, penulis mempresentasikan karya yang mengangkat Jatayu. Salah satu dosen penulis memuji tentang cerita wayang Ramayana dan bukan tentang hewan yang ada di cerita wayang. Akhirnya penulis meneruskan cerita Ramayana untuk kelanjutan tugas mata kuliah tersebut.

Ketika dalam proses pendalaman konsep sebelumnya, penulis mencari hal yang berkaitan dengan wayang di banyak media. Media tersebut seperti buku, artikel jurnal, *website*, *youtube* dan media social. *Youtube* merupakan media yang paling sering penulis selami. Dari salah satu *channel* di *youtube*, penulis dengan tidak sengaja melihat cuplikan pagelaran wayang kulit ki Seno Nugroho. Melalui karakter Bagong dan Antasenanya, penulis dibuat jatuh cinta dengan lakon wayang yang dibawakan dan terinspirasi untuk membuat karya seni grafis

Penulis pada dasarnya menyukai hal-hal yang berbau tentang *super hero* seperti manusia super dan pahlawan yang menumpas kejahatan. Maka setelah mendalami tentang cerita Mahabarata, penulis beranggapan bahwa beberapa karakter pada cerita ini merupakan karakter jagoan. Pada cerita Mahabarata, ketika terjadinya perang agung *Bratayuda Jayabinangun*, beberapa karakter jagoan ini harus dimusnahkan oleh Dewa supaya takdir perang yang sudah dituliskan oleh Dewa tetap berjalan dengan semestinya. Karena jika dibiarkan mengikuti peperangan, maka perang akan sangat mudah dimenangkan oleh pihak Pandawa. Akan tetapi angkara murka tidak akan hilang dari muka bumi karena balas dendam akan terus berputar. Karena sejatinya perang *Bratayuda Jayabinangun* merupakan perang suci, perang untuk membasmi angkara murka, bukan untuk membinasakan suatu pihak yang jahat.

Awal mula penulis mendalami konsep ini, karena penulis memiliki ketertarikan lebih terhadap hewan reptil yang karakteristik kulitnya bersisik. Ketika melihat karakter wayang kulit yang memiliki karakteristik seperti ular, penulis langsung tertarik dengan karakter tersebut. Antareja merupakan salah satu dari jagoan Pandawa, cucu dari Dewa Ular Sang Hyang Antaboga, membuat penulis

menjadi lebih tertarik dalam mengangkat cerita banjaran Antareja sebagai ide penciptaan karya penulis.

Ketertarikan penulis menjadi semakin dalam dan membuat penulis mencari tahu tentang kisah hidupnya. Kisah hidup karakter wayang banyak dibawakan oleh dalang dengan lakon Banjaran. Sebagai contoh pada lakon kisah hidup Antasena dari lahir sampai meninggal dunia dibawakan dengan lakon *Banjaran Antasena*. Begitu pula dengan Antareja. Tetapi lakon *Banjaran Antareja* sangat jarang sekali dibawakan oleh dalang-dalang wayang kulit dan sebagian hanya menjadi lakon carangan saja. Lakon carangan merupakan lakon yang dibuat sendiri oleh dalang dengan karakter Antareja yang terdapat pada lakon-lakon lain sebagai pedomannya. Walaupun seperti itu tidak menyurutkan semangat penulis untuk mengangkat karakter Antareja sebagai ide penciptaan karya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mewujudkan tema cerita tentang banjaran Antareja ke dalam karya seni grafis?
2. Bagaimana bentuk visual yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis untuk mempresentasikan pesan moral dalam cerita wayang kulit Antareja?
3. Bagaimana bentuk penyajian yang digunakan dalam karya seni grafis tentang banjaran Antareja?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Menginterpretasikan cerita wayang kulit kedalam karya seni grafis.
2. Sebagai upaya pelestarian budaya Nausantara, mengenalkan cerita banjaran Antareja kepada seluruh elemen masyarakat terutama pada generasi muda.



Penciptaan karya ini memiliki manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Bagi penulis pribadi, dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dan lebih mengenal cerita dan karakter tokoh wayang kulit terutama pada cerita banjaran Antareja.
2. Bagi dunia seni rupa, dapat menjadi inspirasi dan bisa dijadikan referensi baru untuk menyampaikan cerita wayang kulit.

#### **D. Makna Judul**

Judul dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah “Banjaran Antareja sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis”. Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus.

##### **Banjaran**

Pada cerita wayang kulit arti kata banjaran adalah cerita wayang yang mengisahkan tokoh wayang sejak masa kejayaan hingga gugur (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/banjaran>).

##### **Antareja**

Antareja merupakan salah satu tokoh dalam cerita wayang Mahabarata versi Indonesia atau Jawa. Antareja merupakan putra dari Raden Bratasena atau Bima, satria Pandawa dengan ibunya yang bernama Dewi Nagagini putri Sang Hyang Antaboga dari Kahyangan Saptapratala. Antareja memiliki istri yang bernama Dewi Ganggi yang merupakan putri dari Prabu Ganggapranawa, raja kerajaan Taksaka atau ular naga dari Tawingnarmada. Perkawinan antara Dewi Ganggi dan Antareja ini menghasilkan putra yang bernama Arya Danurwenda yang menjadi patih di kerajaan Astina pada masa pemerintahan Prabu Parikesit. Antareja tinggal di Kerajaan Jangkarbumi dengan gelar Nagabaginda (Sunarto, 2019: 90).

##### **Seni Grafis**

Seni cetak atau seni cetak grafis yang sering terlanjur dikatakan sebagai seni grafis (tanpa kata ‘cetak’) merupakan karya seni rupa yang diciptakan melalui prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak/klise/matriks yang disiapkan

secara khusus. Secara lebih dekat, seni cetak grafis berpadanan dengan *printmaking*. Orang yang membuat atau menciptakan karya seni cetak grafis/*printmaking* disebut *printmaker*. Kita juga sering mendengar istilah ‘seniman grafis’ sebagai profesi seniman yang menciptakan karya seni cetak grafis. (Tanama, Andre, 2020: 38)

*Banjaran Antareja sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* merupakan cerita perjalanan hidup seorang Raden Antareja mulai dari lahir sampai dengan meninggalnya tokoh ini yang dituangkan dalam karya seni grafis dengan jumlah edisi tertentu.

