

PERPADUAN BUDAYA DALAM SENI HIBRIDITAS: STUDI KASUS PENCIPTAAN KARYA VIDEO ART KRISNA MURTI *THE TALE OF SANGUPATI*

Walid Syarthowi Basmalah

walidsyartowi@ikj.ac.id

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Karya seni telah lama menjadi sarana untuk mencerminkan hubungan kompleks antara budaya, identitas, dan kreativitas manusia. Di era globalisasi yang semakin terintegrasi, seni hybrid atau seni yang memadukan berbagai unsur budaya dari beragam latar belakang menjadi semakin relevan. Video art cenderung bebas dan mampu menjadi sebuah kultur media baru atau *new media art*, tidak terikat oleh elemen filmis terutama alur dan kronologi. Instalasi merupakan sistem komunikasi yang bisa menjadi medium penyampaian pesan serta wujud ekspresi dari pembuatnya. Sebagai pelopor seni media baru di Indonesia, karya Krisna Murti dapat mengkonstruksi dan merepresentasikan kearifan lokal pada karya seninya melalui pendekatan media video, serta dapat mengeksplorasi perkembangan teknologi pada relasi kuasa ruang yang berbeda. Penelitian terdahulu belum ada yang mengkaji karya video art Krisna Murti secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep hibriditas dalam seni, dengan penekanan pada perpaduan budaya dan mengeksplorasi bagaimana seniman mengintegrasikan unsur multikultural ke dalam karya seninya. Studi kasus ini berfokus pada serangkaian karya seni multikultural yang diciptakan oleh Krisna Murti sebagai seniman kontemporer. Melalui analisis mendalam terhadap karya-karya tersebut, kami mengidentifikasi beragam strategi yang digunakan para seniman untuk menciptakan karya seni yang beragam secara budaya. Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai potensi seni hybrid untuk menyampaikan pesan lintas budaya dan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia yang semakin mengglobal. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang seni hybrid dan bagaimana seniman merespons lingkungan multikultural dalam menciptakan karya seninya.

Kata Kunci: Identitas, Hibriditas, *Video Art*, Multikultural, Integrasi

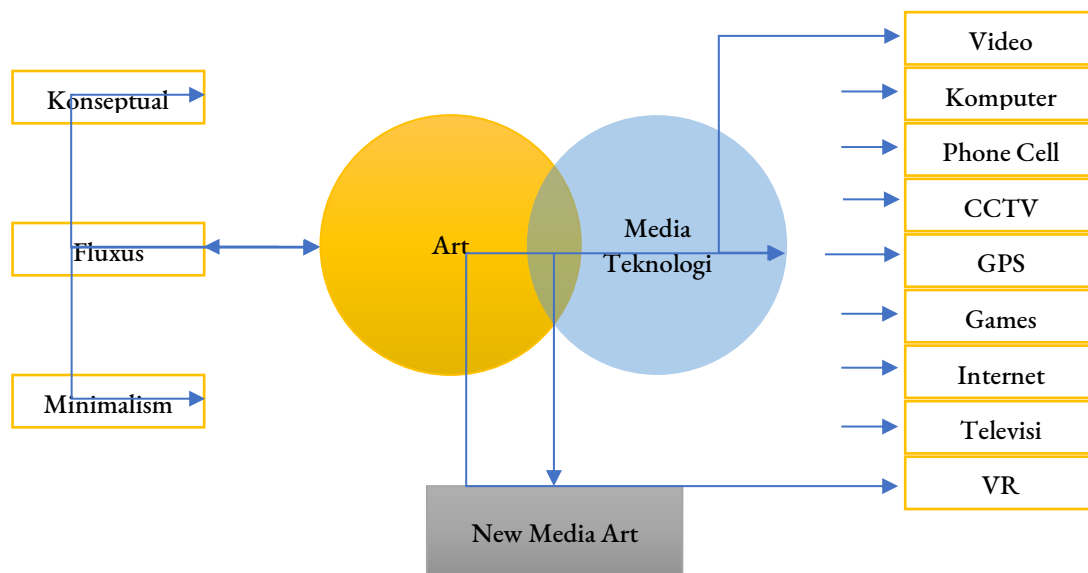
Pendahuluan

Pada akhir 1980-an muncul istilah “media baru” (*new media*) yang ingin menunjukkan perkembangan pesat yang telah terjadi pada (teknologi) media. Perkembangan ini meliputi kehadiran teknologi mesin cetak, fotografi, televisi sampai telekomunikasi (Wiyanto, 2011). Media baru telah dikaitkan dengan sejumlah isu dalam perkembangan budaya mutakhir: pergeseran dari modernisme ke postmodernisme, penguatan proses globalisasi, penggantian abad industri manufaktur oleh zaman informasi pasca industri dan bubarnya tatanan geopolitik yang mapan dan serba terpusat (Lister, Dovey, Giddings, Grant, & Kelly, 2003). keterlibatan GSRB pada tahun 1989 di ajang ARX yang diadakan di Perth Australia merupakan momentum penting sebagai penanda masuknya Indonesia ke peta seni rupa internasional (Supangkat, 2013). Seni media baru Indonesia diawali melalui beberapa karya, salah satunya video art. Diantaranya Teguh Ostenrik, Krisna Murti dan Heri Dono mulai menggunakan medium video

dalam karya-karyanya. Pengaruh seniman media baru Barat juga membuat konten-konten karya seni media baru Indonesia tidak jauh dari kritisi terhadap teknologi.

Krisna Murti dikenal sebagai seniman yang konsisten memilih medium media baru. Sepanjang tahun 1990-an Krisna Murti telah mengerjakan tidak kurang dari sepuluh karya video dalam berbagai format baik single channel maupun instalasi dan beberapa diantaranya telah dipamerkan dalam forum-forum pameran seni rupa internasional (Hujatnikajennong, 2006). Pada tahun 2013, Krisna Murti membuat karya *Tale of Sangupati* yaitu merupakan karya video *single channel* dengan durasi 17:40 menit yang diputar secara berulang (*loop*).

Definisi secara cerita terdahulu Sangupati berasal dari gabungan kata sang dan apati yang secara harfiah bisa diartikan sebagai sang pengganti raja. Merunut pada sejarahnya, tari serimpi sangupati sebenarnya sudah ada sejak pemerintahan Pakubuwono VI. Namun, pada



masa pemerintahan Pakubuwono IX, tarian tersebut diubah nama menjadi tari serimpi sangupati. Penggantian nama ini tidak lepas dari sebuah peristiwa yang dialami Keraton Surakarta pada zaman kolonialisme Belanda. Peristiwa tersebut berkaitan dengan arogansi kolonialisme Belanda yang memaksa keraton surakarta menyerahkan tanah di kawasan pesisir Pulau Jawa. Peristiwa tersebut kemudian menghasilkan sebuah perundingan. Dalam perundingan, pihak kolonial Belanda dijamu dengan tarian serimpi sangupati. Sejak itulah tari serimpi sangupati berubah menjadi serimpi sangupati. Penari serimpi sangupati dilengkapi dengan properti berupa pistol dan gelek inum, yaitu sebuah wadah sejenis gelas untuk menjamu

tamu Belanda yang datang. Pistol tersebut diisi oleh peluru asli sebagai pertahanan jika pihak Belanda melakukan serangan (Lestari, 2012).



Sumber : Tarian Serimpi Sangupati saat di Pentaskan, dokumentasi www.indonesiakaya.com

Yang menarik dari karya video *Tale of Sangupati* yaitu penggunaan teknik video art dan proyektor sebagai alat untuk memproyeksikannya ke dinding atau layar merupakan bentuk pemanfaatan teknologi untuk memperkuat karya ini agar semakin menarik untuk dianalisis lebih lanjut. Kali ini penulis akan menganalisis karya *Tale of Sangupati* menggunakan dua teori yaitu teori bahasa rupa milik Primadi Tabrani dan teori semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah, (1) Bagaimana menganalisa isi karya *Tale of Sangupati* dengan menggunakan teori bahasa rupa?, (2) Bagaimana menganalisa isi karya *Tale of Sangupati* dilihat dari makna denotasi dan makna konotasi teori Semiotika Roland Barthes?

Perbandingan kedua teori dari Timur dan Barat ini akan mampu memberikan perbedaan sudut pandang tentang makna dari karya yang khususnya mengangkat konten tradisi Indonesia. Selain itu dengan membandingkan kedua teori ini diharapkan mampu saling menguatkan dan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai analisis isi dari sebuah karya *Tale of Sangupati*.

Teori bahasa visual yang dikemukakan oleh Primadi Tabrani merupakan hasil kajian banding berbagai karya gambar anak-anak, gambar gua prasejarah, gambar primitif, gambar Wayang Beber Jaka Kembang Kuning, relief cerita Lalitavistara candi Borobudur dan seni rupa modern (Tabrani, 2014). Dalam artikel yang ditulisnya di *Nusantara Culture Journal* Vol. 1 No. 2, Primadi Tabrani mengungkapkan bahwa temuan ini merupakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya dalam sastra barat. *Visual Language Reading* mampu

menganalisis karya visual tradisional dan modern. Ini karena Fine Language mempertimbangkan berbagai sudut pandang, tidak hanya Naturalis-Perspektif-Momen Rawat Inap. (NPM) sendiri berkembang dari budaya barat yang membuat sudut pandang sebuah karya berdasarkan perspektif sesaat.

Dari teori Bahasa Visual yang dikembangkan oleh Primadi Tabrani, kita dapat melihat bahwa ada poin-poin penting terkait Wimba. Wimba dapat diartikan sama dengan objek gambar atau figur dan bukan objek abstrak atau non-figuratif (Tabrani, 2009). Artinya, Wimba bisa berupa manusia, hewan atau benda lain yang menjadi fokus sebuah sketsa, lukisan, patung, dan video yang tidak abstrak dan tidak kiasan.

Penggambaran Wimba disebut sebagai Jalan Wimba. Metode Wimba sendiri terbagi menjadi 5 jenis, yaitu Taking Size, Taking Angle, Scale, Way of Depiction, Way of Seeing. Metode Wimba adalah cara menggambarkan suatu objek gambar, dilihat dari ukuran, sudut, skala besar kecil, bagaimana penggambaran (melalui warna, bentuk, garis, siluet, dll) dan bagaimana audiens melihat objek gambar tersebut.

Konsep penting lain dari Bahasa Visual adalah Sistem Ekspresi Dalam dan Luar. Cara menyusun berbagai Wimba lengkap dengan metode Wimba dalam satu gambar disebut Tata Reveal In. Urutan kata adalah cara menggunakan metode Wimba dalam menggambarkan maksud dan tujuan konsep yang ingin dibangun sehingga dapat membawa pesan dan makna. Ketika penggunaan metode wimba digunakan dalam satu gambar, itu disebut sistem ekspresif batin. Penggunaan tata bahasa ini terdiri dari mendeklarasikan ruang, mendeklarasikan gerak, mendeklarasikan ruang dan waktu. Cara ekspresif untuk mengekspresikan gerak adalah cara untuk menggambarkan objek atau bagian dari objek yang sedang bergerak, sehingga dalam gambar Anda dapat merasakan kesan gerak dari wimba atau bagian yang bergerak dari wimba tersebut.

Semiotika adalah salah satu studi visual dan linguistik yang populer. Semiotika didefinisikan sebagai studi ilmiah atau metode analisis untuk mempelajari tanda-tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film yang dapat ditafsirkan. Sementara itu, kata "semiotika" sendiri berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti "tanda". atau seme, yang berarti "juru bahasa" (Kurniawan, 2001). Salah satu ahli semiotika, Roland Barthes mengembangkan pengembangan teori tanda yang diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure (signifier dan signified). Barthe menjelaskan bagaimana dalam kehidupan sosial signifiers dan signifieds dapat digambarkan melalui dua tahap signifikansi.

Konsep pemikiran Barthes adalah apa yang kemudian dikenal sebagai Order of Signification. Teori Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya Barthes mengembangkan

semiotika menjadi dua tingkatan signifikansi, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna yang sebenarnya, atau fenomena yang terlihat oleh panca indera, atau bisa juga disebut deskripsi dasar. Denotasi adalah tanda yang penandanya memiliki tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi.

Kata konotasi berasal dari bahasa Latin *connotare*, "menjadi makna" dan mengacu pada tanda-tanda budaya yang terpisah / berbeda dari kata-kata (dan bentuk komunikasi lainnya). Kata-kata melibatkan simbol, historis dan emosional. Konotasi adalah makna budaya yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena konstruksi budaya sehingga terjadi pergeseran, namun tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut. Kemudian Barthes juga memasukkan aspek mitos, yaitu dimana ketika aspek konotatif menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka telah terbentuk mitos tentang tanda tersebut. Konotasi adalah tingkat signifikansi yang menjelaskan hubungan antara signified dan signified, di mana makna beroperasi yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti yang berarti terbuka untuk berbagai kemungkinan interpretasi (Piliang, 2012).

1.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam metode penelitian kualitatif pencarian menghasilkan data deskriptif, sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan karya *Tale of Sangupati* akan dideskripsikan secara kualitatif. Hal ini sejalan dengan penjelasan Bogdan dan Taylor bahwa metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata, catatan yang berkaitan dengan makna, nilai dan pengertian (Moelong, 2012). Creswell dalam bukunya *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative & Qualitative Research* memberikan penjelasan tentang penelitian kualitatif. Menurutnya, ada empat jenis data kualitatif, yaitu observasi, wawancara dan kuesioner, studi dokumen dan material (Creswell, 2012). Dalam penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data melalui pengamatan karya, pengumpulan dokumen dan materi audiovisual.

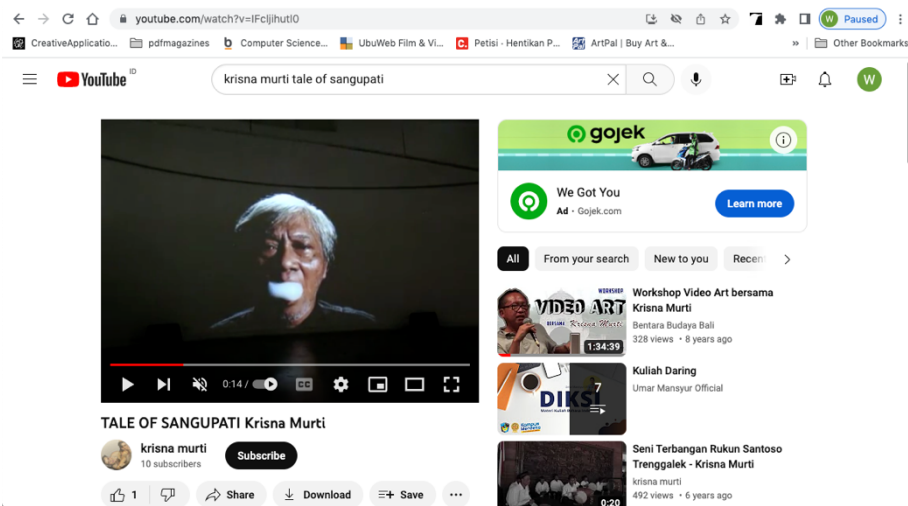


Figure 3 Karya video milik Krisna Murti

Subjek penelitian ini adalah video Tale of Sangupati yang merupakan video art yang dibuat oleh Krisna Murti pada tahun 2013. Video dengan durasi 01:13 detik ini diambil dari YouTube artis Krisna Murti dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=IFcljihutl0> dan video dengan durasi 00:46 dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=19tU3839MP0>. Analisis akan dilakukan dari enam adegan dari video tersebut. Keenam adegan atau adegan tersebut mewakili perubahan tindakan para karakter di dalamnya. Oleh karena itu, keenam adegan ini dianggap mewakili keseluruhan video Mesin Wayang. Objek penelitian difokuskan pada analisis melalui dua teori, yaitu Bahasa Visual Primadi Tabrani dan Semiotika Roland Barthes. Pada teori Bahasa Halus akan dilakukan analisis Konten Wimba, Metode Wimba, Ekspresi Dalam dan Ekspresi Luar, sedangkan pada studi analisis Semiotika Roland Barthes akan didasarkan pada analisis penanda bertingkat, yaitu sistem denotasi dan konotasi.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dalam beberapa tahap. Proses pengorganisasian dan pemilahan data ke dalam pola, kategori dan unit deskriptif dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2012). Organisasi dan urutan data disesuaikan dengan konsep-konsep dalam Bahasa Halus Primadi Tabrani dan Teori Semiotika Barthes. Setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan yang diperoleh sesuai dengan data yang ada, yaitu berdasarkan ruang lingkup masalah yang diteliti. Secara sederhana, berikut ini adalah langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan (1) Membagi data menjadi adegan atau adegan mewakili keseluruhan video, (2) Membuat interpretasi atau makna data, (3) Mengumpulkan informasi pendukung untuk menganalisis data dari buku, internet, artikel dan data lain yang relevan dengan penelitian, (4)

Menganalisis data menggunakan teori Bahasa Visual dan teori semiotik, (5) Buat kesimpulan berdasarkan analisis data.

3. Pembahasan

Dibuat pada tahun 2013, Tale of Sangupati adalah karya seni video yang diproyeksikan ke dinding menggunakan proyektor. Krisna Murti menggambarkan kisah Sangupati berdasarkan naskah yang ditulis oleh seniman teater Landung Simatupang. Video narasi simbolik ini menceritakan tragedi yang dialami oleh tokoh 'Joyo', diperankan oleh Landung Simatupang sendiri, yang tidak mampu menjalankan mandat leluhurnya untuk mempertahankan warisan budayanya (Jawa).

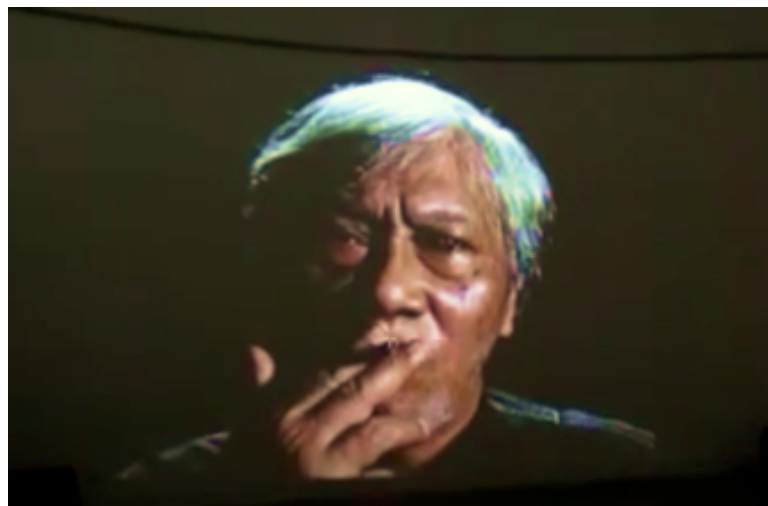






Figure 4 Posisi Wimba selalu berada di tengah

Kemampuan teknologi dalam karya ini difokuskan pada makna yang ingin disampaikan oleh Krisna Murti. Dalam karya Tale of Sangupati ada beberapa Wimba yang bisa dilihat, namun yang paling dominan adalah Joyo. Dari awal hingga akhir, Joyo selalu berada di tengah dengan ekspresi wajah yang berubah setelah monologinya.

Selain penjelasan tentang Wimba sebelumnya, analisis Bahasa Visual juga mengungkapkan secara rinci makna yang terkandung dalam Metode Wimba, Ekspresi Luar dan Ekspresi Internal (Tabrani, 2009). Pembahasan analisis ini akan dilakukan secara mendalam mulai dari adegan pertama hingga adegan terakhir yang terdapat dalam video karya Tale of Sangupati.





Table 1. Analisis dengan teori bahasa visual, Sumber gambar dan narasi: e-katalog pameran seni setelah drama dan video YouTube milik Krisna Murti <https://www.youtube.com/watch?v=IFcljihutl0>

Scene	Analisa	Uraian
 <p data-bbox="255 560 766 627">Sumber 1 Scene 1 Joyo menghembuskan asap rokok</p>	Cara Wimba	<ul style="list-style-type: none"> ● Close Up ● Sudut Wajar ● Lebih Besar dari aslinya ● Naturalis ● Sudut Lihat Wajar
	Tata Ungkap Dalam	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifikasi Ruang ● Di Tengah ● Diperbesar
	Tata Ungkap Luar	<ul style="list-style-type: none"> ● Dilihat dari ukuran pengambilan yaitu <i>Close Up Shot</i>. Dengan ukuran ini viewer dapat memperhatikan

	<p>Bahasa Rupa</p>	<p>secara jelas mimik wajah dan ekspresi Wimba.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk sudut pengambilan dan arah lihat dilakukan dengan sudut wajar, dilihat dari arah depan, sama seperti konsep saat kita menonton wayang. • Skala Wimba dibuat lebih besar dari aslinya. Hal ini dikarenakan Wimba tersebut dijadikan tokoh utama. • Penggambaran Wimba dibuat se-natural mungkin agar sama seperti di kehidupan nyata. • Sudut lihat wajar digunakan agar penonton dapat menangkap detail Wimba secara wajar baik dari depan ataupun dari samping. • Untuk Tata Ungkap Dalam, Bahasa Rupa menjelaskan ruang di dalam adegan. Semua adegan tidak memiliki Garis Tanah. Ini juga dilakukan mengikuti konsep dari pertunjukan wayang. • Dari adegan yang ditampilkan setiap <i>scene</i> kita dapat melihat bahwa Wimba diletakkan di tengah agar penonton tahu Wimba adalah objek utama. • Tata Ungkap Dalam yang menyatakan penting terdapat pada cara di perbesarnya Wimba, hal ini dilakukan untuk menyatakan bahwa Wimba tersebut penting dalam suatu narasi yang ingin di bangun. • Tata Ungkap Luar adalah bagaimana membuat perbedaan antara TUD di satu gambar dengan TUD di gambar berikutnya. Pada scene-scene di karya <i>Tale of Sangupati</i> terdapat dua ciri Tata Ungkap Luar yaitu Alih Slow Motion dan Frekuensi Penampilan. • Pada Alih Slow Motion terlihat dari awal scene sampai terakhir, dimana Wimba bergerak secara lambat/pelan. • Sedangkan Frekuensi Penampilan menekankan pada seberapa sering Wimba muncul. 	
<p>Sumber 2 Scene 2 Di depan wajah Joyo muncul sosok wayang Srikandi</p>			
			<p>Sumber 3 Scene 3 Sosok Wayang pecah berkeping-keping</p>
			<p>Sumber 4 Joyo merasa takut dan panik</p>
			<p>Sumber 5 Joyo memberikan gambaran beraneka ragam karakter manusia</p>
			

<p>Sumber 6 Semua akan pergi tanpa kita ketahui waktunya</p>  <p>Sumber 7 Tinggal bagaimana kita dapat bertahan melawan ketakutan</p>		
--	--	--

Table 1. Analyze with semiotics theory, Image and narration sources: art after drama exhibition e-catalog and YouTube videos owned by Krisna Murti <https://www.youtube.com/watch?v=IFcljihutl0>

Scene	Denotation Meaning	Connotation Meaning
 <p data-bbox="263 560 758 627"><i>Sumber 8 Scene 1 Joyo menghembuskan asap rokok</i></p>	<p data-bbox="790 257 1029 436">Joyo position facing forward while exhaling cigarette smoke. His facial expression looks tired.</p>	<p data-bbox="1053 257 1428 504">The reality that is faced is quite heavy, but there are things that want to be expressed. Tired facial expression depicting full of stress in his mind and surrender to the existing conditions.</p>
 <p data-bbox="263 952 758 1019"><i>Sumber 9 Scene 2 Di depan wajah Joyo muncul sosok wayang Srikandi</i></p>	<p data-bbox="790 654 1029 806">Joyo is seen smiling, even though his face is covered by the figure of the Srikandi puppet.</p>	<p data-bbox="1053 654 1428 772">This scene can be interpreted as humans, we must be very clever in responding to the times and how we can maintain our culture.</p>
 <p data-bbox="263 1332 758 1400"><i>Sumber 10 Sosok Wayang pecah berkeping-keping</i></p>	<p data-bbox="790 1041 1029 1220">With a slightly smiling face, in front of Joyo the character of the Srikandi puppet vanishes like a shard of glass.</p>	<p data-bbox="1053 1041 1428 1220">Sangupati's story interprets how our mental preparation as a nation continues to defend culture and ancestral lands that have been passed down by our ancestors in a battle (globalization).</p>
 <p data-bbox="263 1713 758 1780"><i>Sumber 11 Joyo merasa takut dan panik</i></p>	<p data-bbox="790 1429 1029 1579">Joyo's face looks shocked after he feels like a failure, is he able to survive in this condition.</p>	

 <p><i>Sumber 12 Joyo memberikan gambaran beraneka ragam karakter manusia</i></p>	<p>In front of Joyo's face, various wayang characters appear, including Antaboga, Gareng, and others.</p>	<p>In his monologue, Joyo said 'but then he saw pairs of hands of different colors. Yellow, white, red, tan, purple, black, glistening as if they were made of metal. The hands just stretched out to penetrate the wooden box which was as big as a house, and they took turns tearing the puppets to pieces'. The meaning of the monologue is that there are many human characters and traits out there that aim to take advantage of our traditional culture for personal gain.</p>
 <p><i>Sumber 13 Semua akan pergi tanpa kita ketahui waktunya</i></p>	<p>After that the characters of the puppets disappeared like splinters.</p>	<p>On the other hand, Joyo received a mandate from his ancestors to defend his culture, but over time, Joyo felt that he had failed because his ancestral culture was disappearing in the wake of globalization.</p>
 <p><i>Sumber 14 Tinggal bagaimana kita dapat bertahan melawan ketakutan</i></p>	<p>With wide-eyed expressions, Joyo's face is filled with antagonistic wayang characters.</p>	<p>Joyo's feelings were mixed with anger because he saw someone who only wanted to make a profit.</p>

4. Simpulan

Video karya Krisna Murti (2013) merupakan karya yang mencoba membawa keunikan Indonesia yang dipadukan dengan teknologi. Karya ini menggunakan teori, konsep dan definisi realitas dalam video monolog yang dipadukan dengan wayang. Kisah Sangupati menyatukan teknologi wayang dengan tradisi Indonesia. Analisis lengkap terhadap isi karya ini diilustrasikan ketika dianalisis menggunakan teori bahasa visual Primadi Tabrani dan Semiotika Roland Barthes.

Bahasa visual Primadi Tabrani mampu menjelaskan konsep ruang, wimba, sudut pandang mencoba yang ditampilkan oleh Krisna Murti sama seperti pertunjukan wayang

tradisional. Wimba yang hadir tidak hanya sebagai tokoh tetapi juga berperan sebagai dalang. Dari analisis bahasa visual juga ditemukan berbagai ciri khas yang ditemukan dalam pertunjukan wayang dalam karya Tale of Sangupati. Tidak adanya garis tanah, sudut pandang menangkap dari depan dan sudut yang masuk akal untuk karakter wayang yang muncul. Semua ini menjadi ciri khas pertunjukan wayang yang sering dilakukan di Indonesia. Di sisi lain, teori Semiotika Roland Barthes memberikan konteks dalam arti isi karya. Sudut denotasi dan konotasi diamati secara mendalam untuk mengetahui berbagai makna dari karya ini. Konteks diambil dari makna sangupati, karakter wayang yang muncul dan monolog Joyo.

Sumber Referensi

- Harsono, FX. (2016). Membaca Ulang Perjalanan Gerakan Seni Rupa Baru, Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta
- Wiyanto, Hendro. (2011). Influx Strategi Seni Multimedia di Indonesia, Expanding Public and Space, Jakarta
- Lister, Martin; Dovey, Jon; Giddings. Seth; Grant. Iain; Kelly. Kieran. (2003). New Media: A Critical Introduction, Routledge.
- Swastika, Alia. (2017). Agensi dan Internasionalisme memanggungkan Indonesia di Peta Seni Rupa Global, Indonesia, Jakarta.
- Supangkat, Jim, Adhisuryo, gerakgeraksenirupa, 2013, <https://gerakgeraksenirupa.wordpress.com/>
- Hujatnikajennong. Agung. (2006). Apresiasi Seni Media Baru, Direktorat Kesenian Dirjen Nilai, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta, 2006
- Lestari. Elsa Dwi, Pustaka Indonesia, Kesenian, indonesiakaya, 2012, <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/melawan-dengan-kelembutan-melalui-tari-serimpi-sangupati/>
- Tabrani, Primadi. (2009). Bahasa Rupa, Kelir, Bandung
- Kurniawan. (2001). Semiologi Roland Barthes, Indonesiatara, Magelang
- Piliang, Yasraf. (2012). Semiotika dan Hipersemiotika, Matahari, Bandung.
- Moleong, L (2012). Metode Penelitian Kualitatif, Rineka Cipta, Jakarta
- Creswell, J.W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative & Qualitative Research, 4th edition, Boston: Pearson Education, Inc. Boston.
- <https://www.youtube.com/watch?v=IFcljihutl0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IFcljihutl0>