

REPRESENTASI ANDROGINI DALAM KARYA VIDEO ART

Muhamad Faishal Apriza¹, Cucu Retno Yuningsih² dan Vega Giri Rohadiat³

^{1,2,3}Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

faishalapriza@telkomuniversity.ac.id, curetno@telkomuniversity.ac.id, vegaqiri@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Berangkat dari sebuah pengamatan penulis ketika melihat sebuah lingkungan kesenian tari. Banyak penari yang ternyata adalah seorang laki laki maskulin yang kesehariannya normal layaknya sebagai laki laki pada umumnya, bagi masyarakat merupakan hal ini merupakan perilaku yang masuk dalam kategori LGBT dimana fenomena ini merupakan sesuatu hal yang menyimpang dan diluar fitrah sebagai manusia. Dalam hal ini penulis berupaya untuk menyampaikan gagasan pribadi akan konsep androgini, di mana hal tersebut bukanlah sebuah penyimpangan serta menyalahi fitrah manusia, akan tetapi androgini merupakan hanyalah penggabungan sifat laki laki dan perempuan tanpa mencampuri atau mendominasi kedua sifat gender tersebut. Atas dasar hal ini, dengan metode penciptaan karya penulis mencoba untuk untuk mengenalkan androgini dengan cara representasi menggunakan visual dengan medium Video Art. Melalui karya Video Art maka dapat dinikmati secara visual serta estetikanya, diharapkan gagasan yang yang berusaha penulis representasikan dapat tersalurkan dengan baik, bahwa fenomena tersebut merupakan sebuah androgini, dan hal tersebut bukanlah menyalahi batas aturan serta fitrah sebagai manusia.

Kata kunci: androgini, representasi, video art

Abstract: Starting from the author's observation of a dance art environment, it was found that many dancers are masculine men who live their daily lives like any other typical man. However, for society, this behavior falls into the LGBT category, where this phenomenon is seen as deviant and outside the natural human disposition. In this context, the author seeks to convey a personal idea of the concept of androgyny, where it is not a deviation or violation of human nature, but rather a combination of male and female traits without interfering with or dominating either gender. Based on this, using the method of creative work, the author attempts to introduce androgyny through representation using visual media, specifically Video Art. Through the Video Art work, which can be visually and aesthetically appreciated, it is hoped that the idea the author is trying to represent can be well conveyed—that this phenomenon is androgyny, and it does not violate any rules or natural human disposition.

Keywords: androgyny, representation, video art

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, Indonesia telah mengalami perubahan yang signifikan dalam pemahaman serta pengekspresian identitas gender. Salah satu aspek yang paling mencolok dari fenomena ini ialah pada seni tari, dengan berbagai bentuk ekspresi budaya yang kuat tentu tidak terlepas dari pengaruh perubahan sosial serta budaya, salah satunya adalah identitas gender. Beberapa koreografer serta penari di Indonesia telah memilih untuk menggambarkan konsep identitas gender yang lebih luas melalui karya-karya mereka. Mereka menggunakan gerakan, ekspresi, atau lakon yang mencampur unsur-unsur maskulin dan feminin, atau menceritakan naratif yang mengeksplorasi kompleksitas identitas gender. Hal ini memberikan platform untuk mengekspresikan pengalaman dan pemahaman yang lebih inklusif tentang gender dalam seni tari.

Salah satu seniman yang erat kaitannya dengan isu ini adalah Didi Nini Thowok yang dikenal karena keahliannya dalam transformasi dan perannya yang unik di atas panggung. Ia sering kali menampilkan karakter-karakter yang berbeda secara dramatis, termasuk karakter perempuan, meskipun ia adalah seorang pria. Kemampuannya untuk menghidupkan karakter-karakter tersebut dengan begitu kuat dan meyakinkan membuatnya dihormati dan diakui di dunia seni pertunjukan Indonesia. Karya-karya Didi Nini Thowok sering kali menunjukkan konsep-konsep seperti androgini dan kesetaraan gender dalam seni pertunjukan. Melalui penampilannya, ia telah membawa kesadaran akan fleksibilitas dan kompleksitas gender dalam seni tari tradisional, serta mengangkat isu-isu sosial dan budaya yang relevan.

Fenomena ini menunjukkan berkembangnya konsep secara signifikan di masyarakat Indonesia. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh psikolog Universitas Stanford Sandra Bern pada tahun 1974. Menurut Bern, setiap individu memiliki sisi maskulin ataupun feminin dalam proporsi yang berbeda-beda.

Apabila seorang laki-laki menunjukkan sifat-sifat feminin atau seorang wanita menunjukkan sifat-sifat maskulin, hal itu dapat disebut dengan androgini.

Istilah androgini atau yang sering dikenal sebagai waria ini merupakan sesuatu yang negatif serta bertentangan dengan norma kehidupan dan hukum agama di Indonesia, masyarakat cenderung familiar dengan istilah waria, transgender, atau transeksual untuk menggambarkan konsep ini. Meskipun istilah-istilah tersebut memiliki makna yang berbeda, seperti waria adalah laki-laki yang memilih untuk berperan sebagai perempuan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara transgender digunakan untuk menggambarkan seseorang yang merasa berbeda dari jenis kelamin yang ditetapkan sejak lahir. Androgini pada dasarnya adalah penggabungan antara unsur maskulinitas dan feminitas. Pandangan masyarakat terhadap konsep ini sangat beragam, disertai dengan pendapat pro dan kontra yang saling mempengaruhi. Konsep androgini pertama kali hadir diperkenalkan oleh Sandra Bern, seorang psikolog dari Universitas Stanford pada tahun 1974.

Menurut pandangan Bern (1974), konsep androgini tidak terbatas pada kategori laki-laki atau perempuan secara rigid, tetapi merujuk pada karakteristik yang menyatukan unsur-unsur maskulin dan feminin dalam diri individu. Pendekatan ini menghasilkan sifat-sifat seperti fleksibilitas, kreativitas, dan kemandirian yang tinggi. Pada saat ini, topik androgini telah menjadi fokus kajian serta penelitian intensif pada bidang studi gender dan seksualitas, hal ini menunjukkan bahwa gender tidak dapat dipahami hanya sebagai kategori biner yang terbatas pada dua kutub, melainkan sebagai spektrum yang kompleks dan multidimensional, mencakup berbagai aspek identitas dan ekspresi gender.

Representasi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Selain itu, fungsi lain dari representasi yaitu sebagai sumber interpretasi teks pada kehidupan sosial masyarakat. Dalam menginterpretasikan suatu representasi, terdapat dua hal yang perlu

diperhatikan. Pertama, apakah individu atau kelompok yang direpresentasikan sesuai dengan realitas yang dan yang kedua, bagaimana representasi tersebut disajikan dalam media. Hal-hal ini penting untuk dipertimbangkan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. (Eriyanto, 2008).

Dalam dunia seni, androgini juga sering direpresentasikan oleh seniman sebagai suatu gebrakan terhadap fenomena gender tersebut. Film "Liquid Sky" (1982) adalah salah satu contoh menonjol dari penggambaran androgini dalam sinema. Film ini disutradarai oleh Slava Tsukerman dan dibintangi oleh Anne Carlisle, yang memainkan dua peran.

Dalam film ini, konsep androgini tidak hanya terbatas pada penampilan fisik karakter, tetapi juga melibatkan identitas gender mereka serta cara mereka memahami dan juga mengekspresikan diri. Sebagai contoh, karakter Margaret dan Jimmy, meskipun memiliki penampilan yang berbeda, keduanya mengekspresikan diri mereka dengan cara yang androgini. Film ini juga menggali bagaimana masyarakat merespons androgini, termasuk bagaimana karakter lain dalam film tersebut merespons Margaret dan Jimmy, serta bagaimana mereka merespons satu sama lain. Secara keseluruhan, "Liquid Sky" menggunakan androgini sebagai sarana untuk menjelajahi identitas gender, seksualitas, dan ekspresi diri.

Berdasarkan penjelasan fenomena teori androgini tersebut, penulis bermaksud untuk menggambarkan androgini melalui karya video art. Pemilihan video art sebagai media representasi disebabkan oleh kandungan makna dan pesan tersembunyi yang dapat diaplikasikan melalui gestur, ekspresi yang ditampilkan, sudut pengambilan gambar, serta penggunaan teori warna yang sarat makna. Representasi menjadi kata kunci utama dalam Tugas Akhir ini, sehingga karya video art yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan ide penulis dan memberikan pemahaman tentang Androgini kepada penonton.

METODE PENGKARYAAN

Dalam proses menciptakan karya, penulis menggunakan visualisasi film sebagai medium untuk mengungkapkan konsep androgini. Penulis memilih jenis video art untuk merepresentasikan ide tersebut. Selain itu, penulis membagi proses berkarya menjadi tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tujuan dari pembagian ini adalah untuk mempermudah proses berkarya agar hasil karya yang dihasilkan dapat mencapai tingkat maksimal dan dapat dijelaskan dengan baik.

Pra-Produksi.

Proses Pra - Produksi diawali dengan Technical Aspect dengan rincian:

Runtime	: 3 Menit
Aspect Ratio	: 16:9
Record Format	: 4k
Camera	: Sony A6400 (Cam 1&2)
Gear	: Tripod 100mm, Godox SL100, Avangarde AV-LED150 Proyektor Hitachi 3500 Lumens (Projection Mapping)
Lens	: Sigma 18-50 mm f2.8, Sony E 35 mm f1.8

Pada tahap Pra – Produksi penulis juga menyiapkan beberapa elemen asset digital yang digunakan untuk mapping pada proyektor



Gambar 1 Contoh Gambar asset Mapping
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Proses berikutnya dilanjutkan dengan pembuatan Storyboard, penggunaan Storyboard dapat mempermudah atau memperjelas visualisasi yang akan diambil pada saat produksi.



Gambar 2 Storyboard
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Produksi

Pada proses produksi merupakan tahapan pengambilan gambar, pada tahap ini merupakan bagian inti dari proses berkarya, yaitu dengan merekam dengan menerapkan scene sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Produksi di laksanakan di sebuah studio yang bertempat di STUDIO HOLMES, Pesona Buah Batu, Kab. Bandung. Proses produksi berlangsung selama 3 jam pada tanggal 7 Juni 2024.



Gambar 3 Proses Produksi
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah tahap pasca-produksi, di mana video diedit. Pada tahap ini, video disusun menjadi roughcut, yaitu potongan cuplikan video mentah yang akan masuk ke tahap scoring. Tahapan scoring dalam pasca produksi termasuk salah satu bagian yang penting, dimana olah suara dilakukan pada tahap ini. Penulis membuat audio sendiri menggunakan DAW (Digital Audio Workstation), pada tahap ini penulis mere-mix music asli bawaan tarian puja dengan elemen instrument yang akan mengiringi suasana pada video tersebut. Pada tahapan berikutnya merupakan tahapan finishing yaitu berupa efek, grading warna, serta transisi yang sesuai dengan konsep storyboard.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Karya

Penulis menggunakan konsep video art yang akan merepresentasikan Androgini dalam ekspresi artistik seni tari, simbol simbol serta semiotika. Penulis mengangkat kata “Bunga Tembakau” sebagai judul dalam video art ini, bunga tembakau dipilih sebagai gambaran seseorang androgini. Sinopsis dalam film ini menceritakan seseorang penari laki laki maskulin yang berkecimpung dalam dunia

kesenian tari yang merias dirinya sebagai penari Wanita yang anggun dan cantik. Hal ini ternyata menjadi perdebatan dalam stigma Masyarakat dan membuat dampak psikologi dan mental bagi dirinya sehingga ia harus menembus batas serta menjawab atas cemoohan tersebut. Dalam konsep karya, penulis menjabarkan konsep visual yang akan digunakan dalam video art:

Penari laki-laki



Gambar 4: Penari Laki - Laki
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Penari laki laki digunakan sebagai konsep visual sebagai representasi dari androgini. Penari laki laki juga dipilih karena mempunyai karakter yang kuat terhadap androgini.

Tari Puja



Gambar 5 Tari Puja
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Tari Puja R.Tjetje Somantri merupakan sebuah pertunjukan tarian yang terinspirasi dari konsep budaya "priyayi" Jawa, yang menggambarkan kehalusan khas dari budaya tersebut. Konsep "priyayi" merujuk pada adat budaya yang lemah lembut yang berasal dari kebangsawanan Jawa Tengah, yang menonjolkan bahasa, sopan santun, dan sikap yang sangat dihormati oleh R.Tjetje Somantri

sebagai warga bangsawan Priangan. Tari Puja dirancang dengan menyatukan unsur-unsur spiritual yang kuat, seperti yang dikemukakan oleh Tjetje Somantri dalam majalah Budaya No.8 tahun 1, tahun 1949 dalam "Riwayat Pembelajaran Tari-tarian Jawa".

Tari Puja Gaya R.Tjetje Somantri memadukan dua budaya (tari Sunda-Jawa) lebur menjadi satu khas yang dimilikinya tari gaya R.Tjetje Somantri. Hal ini dipertegas pendapat Claire Holt (2000:115) "Tunjukkanlah bagaimana engkau menari, dan saya akan mengetahui dari mana asalmu" kutipan tersebut memberi makna bahwa tari bukan hanya sebatas gerak dan aspek fisik, namun merupakan cerminan kehidupan masyarakat dan tempat dimana tari itu hidup berkembang. Begitupun yang terjadi pada tari Puja yang terus hidup berkembang di masyarakat tatar Sunda sebagai tari campuran, yang merupakan hasil kreativitas campuran dua budaya (Jawa dan Sunda) yang diakui oleh masyarakat sebagai tari Sunda Gaya Rd.Tjetje Somantri. Gaya dalam tari bisa dilihat dari gerakannya, iringannya, maupun busananya atau gagasan sifat tertentu yang memberi kesan yang khas dan yang didukung oleh teknik tertentu yang khas.

Tata rias dan wardrobe



Gambar 6 Wardrobe dari tari puja
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Pada Penggunaan wardrobe tari puja. Penulis mengkreasikan dengan menggunakan pakaian khas tari jaipong, ditambah dengan ornament pelengkap seperti sampur/selendang. Tata rias yang digunakan juga merupakan tata rias dari

tari jaipong dengan make up rias cantik natural menyerupai wanita, dengan bentuk *alis bulan spasi* dan *Godeg Geulis* mengingat bahwa tari puja memiliki karakter tarian yang halus. Konsep visual ini digunakan sebagai representasi dari androgini.

Data Mosh



Gambar 7 Teknik Data Mosh
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Data Mosh merupakan sebuah Teknik editing yang akan merusak video menjadi pecah pecah, Teknik ini digunakan sebagai konsep visual untuk merepresentasikan androgini. Data Mosh digunakan sebagai pengartian salah paham Masyarakat terhadap androgini.

Warna Pallette



#360269 #4F1C82 #653592 #E56DCC #DF4FB6 #C51383

Gambar 8 Pallette Warna
Sumber: Pinterest, 2024

Pallette warna pink serta mengarah ke warna gelap sebagai gambaran dari kedua gender. Pallette warna dipilih sebagai konsep visual untuk merepresentasikan androgini

Simbol Bunga



Gambar 9 Teknik Data Mosh
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Simbol bunga digunakan juga untuk menunjukkan simbol gender, simbol bunga digunakan dalam konsep visual yang menggambarkan representasi androgini.

Video Mapping



Gambar 10 Video Mapping
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Di era modern ini, teknologi telah membuka pintu bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui sarana yang baru. Sebagaimana yang disebutkan oleh Soetedja (2011), seni saat ini tidak lagi terbatas pada media tradisional, melainkan telah merambah ke dalam teknologi, media komunikasi, dan informasi. Jenis-jenis seni yang berkaitan dengan media baru tersebut, seperti seni internet (web art), pertunjukan video, seni video (video art), seni seluler, telah menjadi salah satu bentuk seni yang diminati dan menjadi ciri khas dari seni modern. Dengan adanya teknologi, seniman memiliki akses yang lebih luas untuk menyampaikan pesan dan karya seni mereka kepada khalayak dengan cara yang lebih inovatif dan modern (Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. 2022).

Teknik Video Mapping sedang populer di kalangan seniman, terutama dalam seni video, dengan proyektor yang diproyeksikan ke ruangan atau bidang khusus. Penulis memanfaatkan Teknik ini sebagai bagian dari eksperimen dalam video art ini.

Teknik Siluet



Gambar 11 Teknik Siluet
Sumber: dokumentasi pribadi, 2024

Teknik siluet dalam film adalah metode visual yang memanfaatkan bayangan untuk menciptakan efek dramatis atau artistik. Siluet adalah gambar yang menampilkan bentuk atau kontur objek tanpa detail internal, biasanya dengan latar belakang yang terang sehingga objek terlihat gelap. Teknik ini dipakai untuk menggambarkan kedua Gerakan tarian laki laki serta perempuan secara bergantian, namun tidak terlihat apakah yang menari merupakan seorang Perempuan atau laki laki

Hasil Karya

Hasil karya merupakan sebuah video eksperimental dengan judul “Bunga Tembakau” yang berdurasi 3 menit.



Gambar 12: Poster karya
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Link Karya: <https://youtu.be/Kph6qZ4YAyU>

Pada karya ini, penulis menampilkan karya video art dengan karya sebagai instalasi, sebagai pelengkap video art tersebut agar suasana, serta emosi didapatkan oleh penonton, penulis menggunakan kain putih sebagai layar, serta proyektor untuk memproyeksikan video art tersebut, ditambah ornamen ornamen pendukung video art seperti bunga, kain penari serta dupa yang dibakar.



Gambar 1: Contoh Instalasi
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Gambar 13 merupakan sebuah set Instalasi yang menjadi pendukung karya, dalam hal ini ornamen ornamen yang ada seperti kain serta dupa serta kain

yang putih menjadi bagian Pada karya ini, sehingga ketika karya ini ditampilkan maka set yang ditampilkan seperti gambar yang ada. Pada karya ini juga menampilkan beberapa gerakan tari yang menjadi representasi dari androgini.



Gambar 2: Gerakan "Nyawang" Tari Puja
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Pada gambar 14 nampak gerakan "Nyawang" dari tari Puja yang menunjukkan kelembutan serta gerakan tangan yang halus, gerakan ini merupakan representasi dari feminim yang cenderung lembut.



Gambar 3: Gerakan "Pugeran" Tari Puja
Sumber: okumentasi penulis, 2024

Kemudian Pada gambar diatas menunjukkan gerakan "Pugeran" dari tari Puja yang menunjukkan kekuatan serta gerakan tangan yang kaku, gerakan ini merupakan representasi dari maskulin yang cenderung Kuat.



Gambar 4: Siluet seperti wayang
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Dalam setiap scene yang ada, penulis lebih banyak menampilkan siluet seperti wayang dengan dua gerakan yaitu kaku dan lemah lembut, ditampilkannya scene siluet seperti wayang akan membuat orang yang menonton tidak mengira bahwa orang yang menari dengan lemah lembut tersebut merupakan seorang laki laki. Penulis juga menambahkan sebuah karangan “Pupuh Jurumendung” yang mengandung arti dua Keputusan yang berat dihadapi, dalam pupuh tersebut juga menjelaskan hal yang baik dan buruk perilaku seseorang.

“Pupuh Jurumendung”

Mungguh nu hirup di dunya
 Ku kersaning anu agung
 Ku kersaning anu agung
 Geus pinasti panggih
 Geus pinasti
 Geus pinasti panggih
 Jeung dua rupa perkara
 Senang paselang jeung bingung

Mungguh hirup di alam dunya
 Ku kersaning anu agung
 Geus pinasti bakal panggih
 Suka bungah jeung kasedih

Dua rupa nu tumiba
Sakabéh jalma di dunya
Senang patumbu jeung bingung
Éta geus tangtu kasorang

Penulis membagi dua pupuh ke dalam dua scene, pada bait pertama diletakan pada scene tarian lemah lembut, serta pada bait kedua diletakan pada scene tarian kaku.

KESIMPULAN

Androgini adalah salah satu konsep gender yang sedang berkembang pesat saat ini. Konsep ini merujuk pada pembagian peran karakter maskulin dan feminin secara bersamaan. Banyak tanggapan dan spekulasi yang beragam mengenai hal ini, melalui representasi dalam karya video art, konsep androgini dapat mengungkap kompleksitas hubungan antar gender.

Pada karya video art dengan judul “Bunga Tembakau” ini, penulis menggambarkan representasi melalui visualisasi gerakan tarian yang menunjukkan perbedaan gender antara feminin dan maskulin. Dalam karya ini juga penulis menggabungkan kolaborasi antara Tarian tradisional dengan konsep androgini yang modern. Penulis juga menyampaikan gagasan tentang androgini yang tidak melampaui batas-batas kodrat gender dan norma masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Referensi Buku:

Gender dan Seksualitas: Konsepsi dan Aplikasi Psikologi. (2021). (n.p.): Nusamedia.
Junaedi, D. (2016). ESTETIKA: JALINAN SUBJEK, OBJEK, DAN NILAI. Indonesia: ArtCiv.

SENI DAN BUDAYA. (2023). (n.p.): CV. Intelektual Manifes Media.

Singer, J. (2000). *Androgyny: The Opposites Within*. Amerika Serikat: Nicolas-Hays, Incorporated.

Daftar Referensi Jurnal:

Agustang, A. T. P., Said, M., & Rasyid, R. (2015). Perkembangan Peran Gender Dalam Prespektif Teori Androgini. In Pada Seminar Nasional: "Revolusi Mental dan Kemandirian Bangsa Melalui Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial dalam Menghadapi MEA (pp. 28-29).

Aladina, A., Maulana, T. A., & Yuningsih, C. R. (2024). REPRESENTASI SELF HEALING DAMPAK DARI TRAUMATIK MELALUI KARYA SENI VIDEO. *eProceedings of Art & Design*, 11(2).

Ariansah, M. (2008). Film dan Estetika. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, (4), 41-47.

Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara (Vol. 1)*.

Mulyani, A., & Rosilawati, R. (2020). Kreativitas Rd. Tjetje Somantri dalam Tari Puja. *Jurnal Panggung V*, 30, N1.

Pasha, D. A., Sadono, S., & Zen, A. P. (2023). ANALISIS MISE-EN-SCENE DAN VISUAL CGI PADA FILM AVENGERS ENDGAME. *eProceedings of Art & Design*, 10(5).

Purnamasari, D. (2017). Konsep Diri pada Penari Androgini (Studi Kasus pada Kelompok Penari Laki-laki WAP Crew) (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

Sadono, S., & Purnomo, A. D. (2020). Akulturasi Budaya Islam Dan Tionghoa Dalam Arsitektur Masjid Al Imtizaj Cikapundung Bandung. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 438-443.

Watji, U. R., Qorib, F., & Widodo, H. P. (2023). Representasi Sosial Dalam Film Jakarta Vs Everybody (2022)(Analisis Semiotika Roland Barthes) (Doctoral

dissertation, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tunggadewi).

Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). Impelentasi Teknologi Dalam Teknik Melukis. VISUALIDEAS, 2(2), 76-82.

Yuningsih, C. R., Al Ghiffary, F., & Sintowoko, D. A. (2021). Representasi paradoks dan harmoni dalam berkarya. Jurnal Rupa, 6(2), 112-117.

Daftar Referensi Website:

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/topeng-kelana/>

<https://phinemo.com/menilik-tari-lengger-lanang-asal-banyumas/>