

**Seni Pertunjukan dalam Perkembangan Industri Kreatif Rancang
Panggung, Studi Kasus Langendrian Matah Ati**
*(Performing Arts in Stage Design Creative Industry Development,
Case Study Matah Ati Langendrian)*

Sri Rachmayanti, Imam Santosa

**Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi
Bandung, Jl. Ganesha No. 10, Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia**

E-mail : srirachmayanti@yahoo.com, imamz@fsrd.itb.ac.id

Abstrak

Revolusi industry 4.0 berlangsung secara global dan tidak dapat dihindari. Pengaruhnya tidak hanya pada sektor industri dan ekonomi, tetapi juga mengimbas pada sektor industri kreatif. Seni pertunjukan dan hiburan merupakan industri kreatif yang berkembang melalui kemajuan teknologi dan komunikasi. Pertunjukan Matah Ati adalah pertunjukan yang mengangkat budaya Indonesia, budaya dari daerah Surakarta – Jawa Tengah. Langendriyan adalah budaya elit yang berasal dari Keraton, memadukan tari, music dan tembang-tembang Jawa. Pertunjukan Matah Ati dipandang dari estetika visual memiliki keunikan. Estetika visual dalam pertunjukan ini memiliki daya tarik tersendiri untuk diteliti lebih dalam. Penelitian ini ingin menjawab pertanyaan, estetika visual seperti apa yang ditampilkan pada rancang panggung dalam pertunjukan Matah Ati. Estetika visual pertunjukkan Matah Ati dalam penelitian ini difokuskan pada rancang panggungnya. Teori yang dipakai dari Charles Jencks, seorang arsitek yang dikenal dengan teori *double coding*. Teori tersebut menyatakan bahwa tradisi masa lalu dan keragaman budaya perlu digamit demi kebebasan membentuk masa depan. Imajinasi, simbol, fiksi dan dekorasi perlu dihargai dan diolah kembali. Metode dalam penelitian pertunjukan Matah Ati ini, menggunakan metode kualitatif - studi kasus. Dengan melakukan observasi pada objek, observasi literatur dari buku maupun internet, serta melakukan wawancara dengan nara sumber. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan estetika visual pada rancang panggung pertunjukan Matah Ati dengan menggunakan teori *double coding*. Estetika visual dalam rancang panggung Matah Ati memadukan seni tradisi, gaya pop serta pemanfaatan teknologi terkini. Perpaduan tersebut diramu dalam bentuk *setting* panggung/ properti panggung, penataan cahaya, musik, gerak tari dan unsur pendukung lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam pelestarian budaya serta perkembangan dunia seni dan budaya di Indonesia.

Kata kunci: Seni pertunjukan, Industri Kreatif, Langendriyan, Matah Ati.

Abstract

Industrial revolution 4.0 takes place globally and cannot be avoided. Its influence not only in the industrial and economic sectors, but also in the creative industry sector. Performing arts and entertainment are creative industries that grow through current technology and communication. Matah Ati performances elevate Indonesian culture, especially from the Surakarta - Central Java. Langendriyan is an elite culture originating from the Palace, combining dance, music and Javanese songs. Matah Ati show seen from a unique visual aesthetic have its own attraction to research. This study wants to answer the question, what kind of visual aesthetics that displayed on the stage design in Matah Ati show. The visual aesthetics of Matah Ati's performance in this study focused on its stage design. The theory is from Charles Jencks, an architect known with his double coding theory. The theory states that past traditions and cultural diversity need to be taken for the sake of freedom to shape the future. Imaginations, symbols, fiction and decorations need to be appreciated and reprocessed. The method in this research uses qualitative methods - case studies. By observing objects, observing literature from books and the internet, and conducting interviews with resource persons. The purpose of this study is to explain the visual aesthetics of Matah Ati design stage by using the above theory. Visual aesthetics in Matah Ati design stage are combining traditional, pop style and also using the latest technology. The arrangement in the form of stage/ property settings, lightings, music, dance and other supporting elements. This research is expected to benefit the preservation of the culture and development of the world of art and culture in Indonesia.

Keywords:: *Performing Arts, Creative Industries, Langendriyan, Matah At*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan kondisi dimana terjadi kemajuan yang sangat pesat pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Istilah teknologi dan komunikasi muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi computer dengan teknologi komunikasi pada abad ke 20, perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat. Revolusi Industri 4.0 telah mempengaruhi hampir di semua bidang industri kreatif, termasuk dalam bidang teater.

Industri kreatif, menurut kementerian perdagangan Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplotasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Antara, 2015). Menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) subsektor industri kreatif terdiri dari 14 bidang. Bidang-bidang tersebut adalah: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, video, film & fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan & percetakan, layanan computer & piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan (Datastudi, 2009). Berdasarkan pemahaman dan analisis kondisi pondasi dan pilar masing-masing subsektor, Bekraf menemukan 5 permasalahan utama (Datastudi, 2009). Lima permasalahan tersebut, seperti diutarakan Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009-2015 adalah:

1. Kuantitas dan kualitas sumber daya insani sebagai pelaku dalam industri kreatif.
2. Iklim kondusif untuk memulai dan menjalankan usaha di industri kreatif.
3. Penghargaan/apresiasi terhadap insan kreatif Indonesia dan karya kreatif yang dihasilkan.
4. Percepatan tumbuhnya teknologi informasi dan komunikasi.
5. Lembaga Pembiayaan yang berpihak kepada pelaku industri kreatif.

Industri kreatif seni pertunjukan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha: pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik-teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

Kelompok usaha yang merupakan bagian dari kelompok industri seni pertunjukan yaitu: kegiatan drama, musik, dan hiburan lainnya oleh pemerintah yang mencakup kegiatan pemerintah dalam usaha menyelenggarakan hiburan baik melalui siaran radio, dan televisi, ataupun yang lainnya seperti: drama seri, pagelaran musik, dengan tujuan sebagai media hiburan. Jasa para penunjang seni pertunjukan dan hiburan lainnya seperti: jasa juru kamera, juru lampu, juru rias, penata musik, dan jasa peralatan lainnya sebagai penunjang seni panggung. Lapangan usaha lain yang termasuk juga adalah: agen penjualan karcis/ tiket pertunjukan seni dan hiburan. Lapangan usaha yang termasuk dalam subsektor seni pertunjukan, yang mengacu pada Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI, 2005).

Profesi utama di subsektor industri seni pertunjukan meliputi:

1. Sutradara yaitu profesi yang melakukan aktivitas memimpin dan mengarahkan seniman dalam sebuah acara pertunjukan.
2. Aktor sebagai profesi yang menampilkan seni pertunjukan sebagai pemain termasuk sebagai pencerita, penyampai pesan, membawakan karakter yang diperankannya.
3. Koreografer sebagai profesi yang melakukan penata tari, gerak dan olah tubuh.
4. Penulis naskah yaitu profesi yang merumuskan alur cerita.
5. Penata Artistik, yaitu profesi seniman yang menggabungkan antara naskah, ide dari sutradara dengan pendekatan analisa dan research yang dilakukannya untuk menghasilkan pertunjukan seni berkualitas.
6. Penata cahaya yaitu profesi yang mengatur pencahayaan saat pertunjukan berlangsung.
7. Penata suara yaitu profesi yang bertugas untuk mengatur tata suara saat pertunjukan.
8. Penata busana yaitu profesi yang mendukung acara pertunjukan dari sisi busana.

Pertumbuhan industri kreatif tidak dapat terlepas dari pengelolaan budaya setempat. Konteks kebudayaan lokal atau sering disebut dengan kearifan lokal, menjadi sangat bernilai dan

penting fungsinya dalam menterjemahkan kearifan lokal ke dalam bentuk fisik berupa produk kreatif daerah setempat. Ekonomi kreatif tidak bisa dilihat dalam konteks ekonomi saja, tetapi juga dimensi budaya. Ide-ide kreatif yang muncul adalah produk budaya, karena strategi kebudayaan sangat menentukan arah perkembangan ekonomi kreatif.

Teater

Teater dalam seni pertunjukan memiliki makna yang luas. Teater dapat mengacu pada gedung tempat pertunjukan dimainkan. Pengertian teater, juga mencakup hampir seluruh bentuk seni pertunjukan dari sejarahnya, sebagai ritual purba, upacara keagamaan, pertunjukan rakyat (*folk theatre*), teater jalanan (*street theatre*), sampai pada bentuk seni pertunjukan yang muncul kemudian (pantomim dan *tableaux* atau pentas gerak tanpa kata). Pendefinisian seni pertunjukan kategori teater masih merupakan tantangan, namun sebagai potensi ekonomi kreatif, teater menurut Wahyudi (2019), dapat dikelompokkan menjadi:

Teater tradisi

Pengertian teater tradisi dibatasi pada: 1) bentuk seni pertunjukan tradisi yang sudah berlangsung lama-puluhan atau ratusan tahun- dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya; 2) watak multidisiplinnya cukup dominan, tak hanya melibatkan olah gerak dengan iringan musik, tetapi juga pengucapan dialog atau syair, serta ekspresi dramatik lainnya, baik berdasar pakem, lakon tertulis atau hanya improvisatoris; 3) berakar pada-serta mengolah idiom budaya dan menggunakan bahasa suku bangsa setempat serta menjadi bagian dari proses solidaritas warga; 4) terkait dengan nilai serta kepercayaan komunitas masyarakat tempat seni pertunjukan itu hadir dan tumbuh (Kayam, 1981); 5) berlangsung di luar ruangan (*outdoor*) atau di tempat-tempat yang sifatnya sementara (bukan gedung atau bangunan yang dirancang khusus), 6) banyak teater tradisi dari suatu daerah berangkat dari sastra lisan yang berupa pantun, syair, legenda, dongeng, dan cerita-cerita rakyat setempat (*folk-lore*).

Teater modern

Pendefinisian teater modern di Indonesia tidak dapat sepenuhnya sesuai dengan kontekstual seni pertunjukan Indonesia, karena di Indonesia, 'teater modern' adalah bagian dari produk kultural yang dibawa oleh kontak Indonesia dengan 'Barat' pada zaman kolonial. Batas-batas teater 'modern' dalam pengembangan ekonomi kreatif ini melingkupi: 1) berdasarkan naskah lakon (baik terjemahan maupun orisinal); 2) melisankan naskah dengan iringan musik yang terbatas; 3) kebanyakan berlangsung di panggung prosenium yang memisahkan dan menghadapkan penonton dengan pemain secara frontal; serta 4) mengutamakan akting realistik, meskipun ditempatkan dalam konteks dan situasi-situasi non-realis.

Teater transisi

Teater transisi adalah teater yang jejak tradisinya masih terasa namun sudah menggunakan elemen-elemen atau praktik-praktik modern, seperti pada bentuk panggung (prosenium, dalam ruang), tema yang digarap (mulai mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat), maupun pengelolaan organisasinya.

Teater eksperimental atau garda depan (*avant-garde*)

Teater eksperimental adalah bentuk pertunjukan teater dengan semangat eksperimental sehingga membuat setiap pertunjukan akan memiliki gaya atau percampuran gaya yang bisa berbeda dengan tajam, dan teater eksperimental atau teater garda depan tidak bisa digeneralisir. Klasifikasi ini bisa dimungkinkan sejauh kita menempatkan pengamatan pada semangat eksperimental tersebut dan upaya untuk mencari bahasa-bahasa 'baru' dalam ekspresi mereka. Semangat dan upaya yang kerap mendorong praktik penciptaan teater garda depan melintasi banyak disiplin dan menggunakan beragam medium dalam pertunjukan mereka.

KAJIAN TEORI

Penelitian ini akan mengulas estetika visual rancang panggung menggunakan teori dari Charles Jencks. Dia adalah seorang arsitek yang dikenal dengan teori *Double Coding*. Menurut

Charles Jencks dalam Piliang (2003), “Ekletisme atau adhosisme radikal. Berbagai bagian gaya atau subsistem (yang ada dalam konteks sebelumnya) digunakan dalam suatu sintesis yang baru dan kreatif.” Teori arsitektur post-modern *double coding* yang dikemukakan oleh Jencks dalam Murdiati (2008), mengatakan bahwa arsitektur post-modern menurut Jencks menekankan pada pluralitas. Arsitektur bisa dibangun dengan mencangkok dan mengambil berbagai tradisi dengan memanfaatkan teknik modern.

Jencks menyebut istilah *double coding* (kode ganda) yaitu, satu bangunan yang berbicara dalam logat lokal, tetapi juga membuat komentar ironis atas bahasanya sendiri (Jencks, 1987: 352). Selanjutnya seperti dalam teori *double coding* dari Charles Jencks, dikatakan bahwa tradisi masa lalu dan keragaman budaya perlu digamit demi kebebasan membentuk masa depan. Imajinasi, simbol, fiksi dan dekorasi perlu dihargai dan diolah kembali (Jencks, 1986). Mengenai simbol, tulisan ini juga memakai teori semiotika C.S. Peirce, yang menempatkan tanda dalam relasi segi tiga trikotomi. Trikotomi tersebut terdiri dari *interpretant* (makna yang hadir di benak apresiator), *representant* (suatu yang bersifat kongkret yang mewakili sesuatu yang lain) dan *object* (realitas yang direpresentasikan). Bagaimana objek direpresentasikan dalam taksonomi: *icon*, *index* dan *symbol* (Saidi, 2017: 47)

Jencks berbicara tentang genre arsitektur baru yang ia sebut dengan arsitektur post-modern, yaitu sebuah arsitektur yang berintikan *double coding* yang mengombinasikan teknik-teknik modern dengan sesuatu yang lain (biasanya bangunan tradisional) agar arsitektur mampu berkomunikasi dengan publik yang peduli atau dengan para arsitektur lain (Jencks, 1986: 15). Dalam *What is Postmodernism*, Jencks mengatakan bahwa di dalam kerangka *double coding* kedua arah tersebut merupakan sebuah usaha untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan kaum minoritas, yang pada masa modern cenderung ditinggalkan. Pengkodean ganda merupakan strategi komunikasi tanda-tanda populer dan elitis untuk mencapai hasil yang berbeda. Gaya sederhana merupakan pernyataan untuk menemukan pluralisme, karena bagaimanapun arsitek harus mendesain untuk cita rasa budaya yang berbeda (Jencks 1988: 14).

Teori *double coding* Jencks akan digunakan untuk mengkaji estetika visual dari rancang panggung langendriyan Matah Ati. Penelitian ini akan menjawab apakah terdapat kode ganda dalam perancangan desain panggung Matah Ati? Kode ganda yang dimaksudkan adalah apakah akan ditemukan kode modern dan tradisi, atau hanya salah satunya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif studi kasus, yaitu dengan mengambil *langendriyan* Matah Ati sebagai studi kasus. Sebagai objek penelitian dengan memfokuskan pada estetika visual rancang panggung. Dengan melakukan observasi pada objek, observasi literatur baik dari buku, maupun internet. Selain observasi literatur, juga dilakukan proses wawancara dengan nara sumber. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan estetika visual pada rancang panggung *langendriyan* Matah Ati, apakah merupakan kode ganda.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Langendrian Matah Ati

Langendriyan adalah kesenian Jawa dalam bentuk drama-tari. Ada perbedaan antara warang orang dengan langendriyan. Pertunjukan wayang orang pada umumnya menggunakan dialog percakapan biasa, kadang ada sedikit tembang di dalamnya. *Langendriyan* semua dialognya menggunakan tembang. *Langendriyan* adalah dramatari dengan menggunakan dialog tembang, yang artinya pemeran tokoh dalam cerita langendriyan berdialog menggunakan tembang, yang kadang tembang dilantunkan oleh seorang diri saja, tetapi kadang dibawakan oleh lebih dari satu orang secara bergantian. Langendriyan di Surakarta, pada awalnya tumbuh di Pura Mangkunegaran lahir dari budaya elit keraton.

Pertunjukan Matah Ati konten ceritanya diambil dari sejarah perjuangan Pangeran Samber Nyowo, raja Mangkuneraga I. Iringan musik dalam pertunjukan ini, didominasi alat musik gamelan Jawa yang disebut *Gamelan Ageng*. Gamelan ini merupakan seperangkat alat musik tradisional Jawa dengan komposisi lengkap. Selain dari gamelan, dipergunakan juga alat musik lain seperti: suling bambu Bali, saroang, terompet, biola. Konsep utamanya tetap gamelan. Biola digunakan untuk menimbulkan suasana, sedangkan melodinya tetap ikut seperti gamelan (Subono, 2018).



Gambar 1. Kostum Matah Ati
(Sumber: Detik Foto, 2012)

Kostum pemain dan penari serta asesoris pertunjukan Matah Ati menggunakan pakaian adat Jawa Tengah. Pemain utama sebagai Raden Mas Said dan Rubiyah (Matah Ati) menggunakan kain batik karya Iwan Tirta, dengan asesoris khas penari wayang orang seperti: kalung, gelang tangan, mahkota.

Keunikan dari pertunjukan ini adalah pada tatapanggung atau *stage design*-nya yang merupakan hasil rancangan penata artistik Jay Subiyakto. Panggung bergaya desain minimalis, dengan menggunakan lantai miring 5 derajat. Fungsi dari lantai miring untuk memperlihatkan komposisi dan konfigurasi susunan pemain dan penari yang dimainkan secara kolosal. Lantai miring menurut Jay Subiyakto, selain untuk mengekspos konfigurasi yang indah dari tari-trian yang muncul, juga sebagai representasi dari medan perang asli pada masanya yang berada di lokasi perbukitan.

Estetika visual dihasilkan dengan bantuan teknologi seperti *lighting*, *video mapping*, *special efek*. Penggunaan *lighting effect* dapat dilihat pada gambar 2. Terlihat efek warna merah pada adegan perang yang menggunakan *lighting* berwarna merah.



Gambar 2. Adegan perang
(Sumber: Roselina, 2012)

Pada latar belakang digunakan *video mapping* berupa asap dan garis petir-petir berwarna putih yang menggambarkan kekalutan, warna merah merupakan simbol visual dari lautan darah. *Setting* panggung tidak lagi menggunakan bentuk harafiah medan perang seperti yang dapat diungkapkan dalam suatu *scene* film. Bahasa visual dengan warna merah, melambangkan adegan

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

perang. Memberikan kesan dan suasana medan perang, dengan korban berjatuhan dan bersimbah darah. Penggunaan simbol visual merupakan solusi bagi pertunjukan teater Matah Ati. Seperti kita ketahui suatu pertunjukan teater merupakan suatu pertunjukan sekali jalan, tidak bisa diulang dan proses penggantian babak harus dilakukan dalam waktu yang sangat singkat.



Gambar 3. Opening Scene
(Sumber: Aoi, 2012)

Pada gambar 3 menggambarkan beberapa ibu membawa dupa pada tangannya. Latar belakang diisi *lighting* berwarna biru dengan *special effect* berupa asap pada latar belakang. Efek asap seperti kabut dengan warna biru menceritakan suasana desa di pagi hari, masih gelap dan berkabut.

SIMPULAN

Pertunjukan langendriyan Matah Ati merupakan pertunjukan klasik, warisan budaya elit keraton. Konten cerita, musik, tarian, kostum mengusung budaya Jawa Tengah (Solo/ Surakarta). Sedangkan rancang panggung dibuat bergaya populer dan kontemporer. Diawali dengan panggung minimalis dan berlantai miring kearah penonton. Secara keseluruhan, panggung kosong tanpa gerbang model Jawa seperti umumnya hadir pada pertunjukan sendratari ataupun wayang orang.



Gambar 4. Lambang Badong
(Sumber: Sara Nayrisha)

Visual estetik panggung dalam setiap *scene* atau babak, menggunakan simbol budaya Jawa Tengah. Simbol tradisi dihadirkan dalam bentuk properti panggung. Salah satu contoh bentuk badong di adegan *terakhir*. Badong dalam tradisi keraton adalah suatu alat untuk mengunci kemaluan permaisuri saat raja sedang dalam tugas yang agak lama. Badong adalah simbol dari kesetiaan istri kepada suami.



Gambar 5. Wedding Scene
(Sumber: Aoi, 2012)

Pengertian simbol atau lambang adalah tanda yang mewakili sesuatu berdasarkan kesepakatan-kesepakatan (*convention*), sebagai contoh bendera dengan logo “M” dalam adegan pernikahan melambangkan Mangkunegara. Rancang panggung langendriyan Matah Ati banyak menggunakan simbol visual dalam setiap adegannya. Suasana pagi, siang, malam, lokasi di medan perang, di desa, atau di istana, diperoleh selain dengan menggunakan simbol-simbol juga dengan bantuan teknologi. *Lighting* merah pada adegan perang, melambangkan darah dan medan perang. *Lighting* biru pada adegan *opening*, melambangkan suasana pagi hari. *Video mapping* pada adegan perang, menimbulkan suasana porak poranda, kekacauan, dan sebagainya.

Adegan pernikahan menggunakan bendera panji-panji istana yang dibuat dalam ukuran besar, sebagai simbol dari lokasi tempat kejadian berlangsung (di area keraton kerajaan Mangkunegara). Tema tradisi Jawa Tengah – Surakarta diaplikasikan pada penataan properti dalam bentuk simbol-simbol. Seperti yang dikemukakan dalam teori semiotika C.S. Pierce, bagaimana objek direpresentasikan dalam taksonomi: *icon*, *index* dan *symbol* (Saidi, 2017). Dalam pertunjukan langendriyan Matah Ati ini, simbol lebih banyak dihadirkan dalam bentuk simbol pada tradisi Jawa Tengah. Estetika visual rancang panggung Matah Ati selain pemanfaatan simbol-simbol, juga memadukan apa yang tradisi dengan yang kontemporer. Terdapat kode ganda dimana tradisi masa lalu dan keragaman budaya dipersatukan demi kebebasan kreasi yang baru, yang dapat membentuk masa depan.

Pertunjukan Matah Ati yang sarat dengan konten tradisi dihadirkan secara kontemporer dengan bantuan teknologi. Inovasi-inovasi dalam bidang pertunjukan dengan teknologi pada masa sekarang ini perlu dipertimbangkan oleh para pelaku seni. Teknologi tatacahaya, tatasuara, tatapanggung, yang dioleh dengan bantuan teknologi, selain dari segi penampilan jauh berbeda, megah, kolosal, pertunjukan dengan pemanfaatan teknologi secara kreatif dapat meningkatkan peminat seni pertunjukan. Terutama pertunjukan tradisi, sehingga pertunjukan tradisipun dapat dinikmati tidak hanya oleh generasi lampau, tetapi juga oleh generasi yang lebih muda.

DAFTAR RUJUKAN

- Jencks, Charles. (1986), *What is Postmodernism*, Routledge, Taylor & Francis Group, London.
 Katalog BPS. 1302018. (2005), Tabel Kesesuaian Lapangan Usaha, Cetakan ke- II , Jakarta.
 Khayam, Umar. (1981), *Seni, Tradisi, Masyarakat*, Penerbit Sinar Harapan, Jakarta.
 Saidi, A. I. (2017). *Desain, Media & Kebudayaan*. Penerbit ITB, Bandung
 Subono, B. (5 Februari 2018), Musikal in Matah Ati Performance. (S. Rachmayanti, Interviewer) Surakarta, Jawa Tengah.
 Antara, G. E. Peningkatan Inovasi Teknologi Tepat Guna dan Program Berbasis Pemberdayaan Masyarakat untuk Memajukan Industri Kreatif di Bali. *Jurnal Pasti* , IX (3), 257-268.

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

- Murdiati, Dwi. (2008), Konsep Semiotik Charles Jencks dalam Arsitektur Post-Modern. *Jurnal Filsafat*, Vol.18 No.1, Diunduh 3 Juni 2019 dari <https://media.neliti.com/media/publications/81363-ID-konsep-semiotik-charles-jencks-dalam-ars.pdf>
- Piliang, Yasraf. Amir. (2003): *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Wahyudi, Isa. (20 Mei 2019), Seni Pertunjukan Sebagai Basis Ekonomi Kreatif. Diunduh 3 Juni 2019 dari <http://cvinspireconsulting.com/seni-pertunjukan-sebagai-basis-ekonomi-kreatif/>
- Datastudi. (24 Desember 2009), Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif Indonesia, Diunduh 3 Juni 2019 dari <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/pengembangan-14-subsektor-industri-kreatif-indonesia/>