

“Sareupna” Reinterpretasi Tradisi *Pamali* Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis

Dilasyaneu Monique | Teten Rohandi | Hilman Cahya Kusdiana

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265

E-mail: dilasyaneum@gmail.com | tetenrohandi2019@gmail.com | cahyahilmank@gmail.com³

ABSTRACT

Pamali is an oral tradition that acts as a social control that incorporates ethics and values through prohibitions or taboos, especially in children's daily life, social life, time and place restrictions. The creation of this final project departs from the phenomenon of the fading value of the *pamali* tradition, especially the prohibition of activities before Maghrib in today's younger generation. The visuals of this painting use a parody approach by combining elements of horror and facetiousness, as well as combining traditional symbols. Through humorous and witty visual exploration, *pamali* is no longer presented as something scary, but rather as a reflective cultural dialog and open to reinterpretation of its meaning. The creation method used is the practice-led research method, which is research conducted during the practice of the work, which is divided into three stages: (1) Pre-image stage; (2) Abstract image stage; (3) Abstract image stage. The result of this creation is a total of 3 canvases using acrylic paint, each illustrating the *pamali* expressions of Maghrib time.

Keywords: *Pamali*, reinterpretation, parody, painting.

ABSTRAK

Pamali adalah tradisi lisan yang berperan sebagai pengendalian sosial yang memasukkan etika dan nilai melalui larangan atau tabu, terutama dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, kehidupan sosial, batasan waktu dan tempat. Penciptaan tugas akhir ini berangkat dari fenomena pudarnya nilai tradisi *pamali*, khususnya larangan aktivitas saat menjelang Maghrib pada generasi muda saat ini. Visual lukisan ini menggunakan pendekatan parodi dengan menggabungkan unsur bermuansa horor dan kelucuan, serta memadukan simbol-simbol tradisi. Melalui eksplorasi visual yang lucu dan jenaka, *pamali* tidak lagi ditampilkan sebagai sesuatu yang menakutkan, melainkan sebagai dialog budaya yang reflektif serta terbuka untuk direinterpretasi maknanya. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode *practice-led research*, yaitu penelitian yang dilakukan saat praktik pengkaryaan berlangsung, yang terbagi dalam tiga tahapan: (1) Tahap *pra-image*; (2) Tahap *image* abstrak; (3) Tahap *image* abstrak. Hasil dari penciptaan ini berupa karya lukisan ini berjumlah 3 (tiga) buah kanvas menggunakan cat akrilik, yang setiap karyanya mengilustrasikan ungkapan-ungkapan *pamali* waktu Maghrib.

Kata kunci: *Pamali*, reinterpretasi, parodi, lukisan.

PENDAHULUAN

Pamali merupakan salah satu tradisi lisan yang diyakini oleh masyarakat etnis Sunda. *Pamali* muncul dari pengalaman- pengalaman masyarakat terdahulu yang diintegrasikan dalam bentuk larangan (Dewantara & Nurgiansah, 2021). *Pamali* dalam istilah bahasa Sunda memiliki kesamaan makna dengan kata *pantrang* dan *cadu* berarti larangan dan tabu yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari yang apabila dilanggar akan menimbulkan suatu hal yang tidak diinginkan dan akan berpengaruh pada kesehatan, rezeki, jodoh, keturunan, dan lain-lain.

Pamali dibagi menjadi enam klasifikasi yaitu (1) 30 *pamali* untuk wanita hamil, (2) 14 *pamali* untuk anak-anak, (3) 79 *pamali* untuk kegiatan sehari-hari, (4) 24 *pamali* yang ditujukan kepada pengaturan waktu, (5) 13 *pamali* untuk lelaki dan perempuan, dan (6) 28 *pamali* yang ditujukan khusus desa tertentu (Widiastuti, 2015:71).

Pamali mengatur berbagai aspek pada kehidupan khususnya pada waktu- waktu tertentu. Terdapat pembagian waktu dalam Maghrib. *Sareupna* merupakan suatu istilah menjelang waktu malam atau waktu yang menunjukkan waktu shalat maghrib, *sareupna* dimulai pukul 18.00 (Muhtadi, 2021). Pada waktu tersebut, menurut masyarakat Sunda diyakini sebagai waktu keluarnya makhluk-makhluk gaib, sehingga munculnya suatu larangan atau *pamali* mengenai waktu tersebut.

Dari larangan tersebutlah muncul suatu etika yang membangun batas-batas perilaku pada anak-anak pada zaman dahulu. Namun seiring berkembangnya zaman, generasi masa kini mulai tidak familiar terkait *pamali* tersebut,

sehingga generasi sekarang mulai tidak menghiraukan terkait larangan *pamali*, dan menganggapnya sebagai takhayul belaka.

Penciptaan tugas akhir ini berperan sebagai media instrumen ekspresi personal dari penulis yang berupaya memvisualisasi fenomena *pamali* dengan menggabungkan visual mitologi horror dan unsur parodi yang mempunyai daya pikat visual dan naratif. Penciptaan ini direalisasikan dengan media cat akrilik dan kanvas, berupa 4 (empat) buah kanvas.

Penciptaan lukisan ini didukung oleh beberapa teori dan pendekatan dalam menunjang proses kreatifnya, beberapa teorinya yaitu pendekatan parodi, reinterpretasi tradisi, prinsip seni rupa, dan unsur seni rupa. Parodi menurut KBBI, adalah karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenakaan. Kecenderungan parodi ini tidak bertujuan untuk mengapresiasi seni tradisi, akan tetapi untuk membuatnya sebagai objek kelucuan dan lelucon (Piliang, 2022). Pendekatan parodi pada karya diterapkan pada makhluk-makhluk gaib yang mulanya menakutkan ditransformasi visualnya menjadi sosok yang ditertawakan dan menimbulkan sosok yang jenaka serta konyol.

Reinterpretasi tradisi merupakan metode pembacaan seni tradisi yang menafsirkan kembali suatu tradisi dengan sudut pandang baru, bisa berupa bentuk, idiom, gaya, material, dan prinsip estetiknya, dengan memperluas makna baru yang berbeda dengan tradisi yang asli (Piliang, 2022). Proses reinterpretasi yang diterapkan dalam penciptaan karya ini, diwujudkan melalui pendekatan parodi yang mengubah makna narasi *pamali* waktu maghrib

dari "yang harus ditakuti" menjadi sesuatu "yang ditertawakan".

Prinsip seni rupa merupakan dasar-dasar yang digunakan dalam menyusun dan mengorganisir unsur-unsur seni rupa sehingga menciptakan karya yang harmonis, estetis, dan bermakna. Prinsip seni rupa yang diterapkan yaitu kesatuan (unity), keseimbangan (balance), kesederhanaan (simplicity), kontras (contrast), aksentualisasi (emphasis), dan proporsi (proportion). Unsur seni rupa merupakan komponen dasar yang membangun suatu karya seni, unsur seni rupa yang diterapkan diantaranya, garis, bidang, gembal/volume, dan warna.

Tinjauan karya dan seniman yang melandasi penciptaan ini diantaranya Johnkenn Mortesen, Trio Hantu CS, dan Wisnu Hardana. Karya-karya dari perupa tersebut memiliki kesamaan yaitu memadukan unsur mitologi dan objek horor pada karya seninya. Karya perupa-perupa tersebut memiliki kemiripan baik secara tema, konsep, maupun visual karya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah practice-led research (metode perancangan/penciptaan karya). *Practice-led research* ini merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang dilakukan saat praktik pengkaryaan berlangsung dan berfokus pada penciptaan dan perefleksian karya baru melalui riset praktik (Hedriyana, 2022:11). Pendekatan ini memposisikan peneliti berhadapan dengan objek yang akan diciptakan. Metode penelitian penciptaan karya terbagi menjadi tiga tahapan, diantaranya (Hedriyana,

2022:57-58, 67-68):

Tahap Pra-Image

Tahap *pra-image* merupakan tahap dimana ide dan gagasan muncul. Pada tahap ini persiapan dilakukan dengan cara penjelajahan ide dan imajinasi menggunakan kemampuan kepekaan pada diri seorang seniman

Pada tahap *pra-image* ini, proses yang dilakukan melakukan persiapan dan pengumpulan data melalui internet, buku, dan lain-lain. Penulis melakukan pencarian data mengenai referensi visual dan konsep *pamali*. Konsep *pamali* yang dicari adalah mengenai *pamaliwanci peuting*, yang di mana dalam narasi *pamali* tersebut menyebutkan tentang makhluk-makhluk gaib. Makhluk-makhluk gaib yang disebutkan diantaranya genderuwo, kuntulanak, wewe gombel, kalong wewe, dan lain-lain. Penulis mempelajari bagaimana makhluk-makhluk tersebut di ciri-cirikan fisiknya, dan mempelajari suasana serta atmosfer dari waktu sandekala.

Tahap Image Abstrak

Tahap *image abstrak* disebut juga tahap perancangan, yaitu tahap membangun konsep yang akan dibuat beralaskan pengamatan elemen-elemen. Pada tahap ini masih berupa bentuk sketsa-sketsa alternatif. Tahap ini disebut juga proses iluminasi, yang merupakan tahap dimana munculnya insight dalam diri seseorang yang didapat pada pengelihatan bawah sadar aktivitas-aktivitas lain. Pada tahap ini penulis memulai bagaimana cara menyampaikan tema, konsep, dan subject matter dengan visual baik. Dari hasil tahap sebelumnya, penulis mulai mengeksplorasi visual-visual mengenai

makhluk-makhluk halus dan penggambaran karakter-karakter

Tahap Image Konkret

Tahap *image* konkret merupakan tahap perancangan. Tahap ini melibatkan metode-metode teknis yang harus lakukan serta target capaian yang bertujuan seperti nilai kebaruan (*novelty*), mampu memecahkan masalah (*resolution*), karya yang dibuat mempunyai nilai yang bisa beradaptasi pada perkembangan sosial-budaya (*tenable*), memuaskan bagi audiens (*satisfying*), mempunyai nilai, fungsi, dan makna lebih luas (*elaboration*), mudah dipahami (*understandable*), penggarapan secara tekun (*synthetic*), dan harmoni. Tahap ini pun disebut juga proses verifikasi, yaitu dimana ide dan konsep harus diuji dan direalisasikan dalam bentuk karya yang konkret.

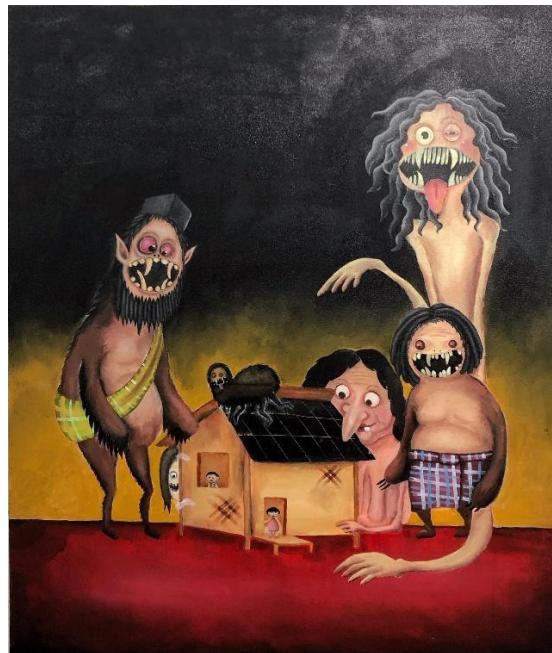
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pemciptaan karya ini berupa 3 (tiga) kanvas lukisan dengan medium cat akrilik berukuran 100x120 cm masing-masingnya. Berikut adalah uraian deskripsi, analisis formal, dan interpretasi masing-masing lukisannya.

PEMBAHASAN KARYA 1

“HIJI POE WANCI SAREUPNA”

Karya berjudul “*Hiji Poe Wanci Sareupna*”, mengambil dari ungkapan pamali himbauan untuk menutup pintu dan jendela saat maghrib tiba. Dalam karya ini, terlihat sebuah rumah kecil di tengah gelap malam dan latar tanah yang merah. Seorang anak tampak berdiri di ambang pintu hendak keluar, seorang anak lain terlihat mengintip di jendela sedang menatap



Gambar 1. “Hiji Poe Wanci Sareupna”,
100x120cm, acrylic on canvas.

Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

keluar. Disekeliling rumah tersebut terdapat enam makhluk-makhluk gaib, diantaranya, terdapat dua genderuwo memakai sarung dan peci di kiri dan kanan, satu makhluk asu baung berwarna hitam di atap rumah, sosok makhluk gaib wilwo yang tinggi dengan lidah menjulur, wewe gombel dan kuntilanak yang mengintip dibalik rumah kecil tersebut. Analisis formal karya 1 yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku “Seni Rupa Modern: Edisi Revisi” (Lihat tabel 1).

INTERPRETASI KARYA 1

Karya ini berdasarkan ungkapan yang mengimbau untuk menutup pintu dan jendela saat waktu maghrib. Menggambarkan dua anak yang berada di ambang pintu dan jendela saat waktu maghrib tiba, yang di mana pintu dan jendela adalah

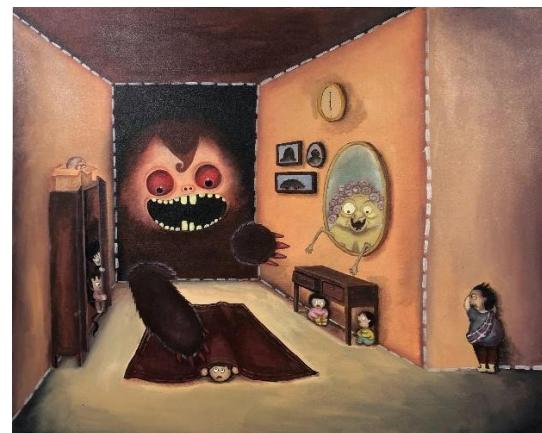
perbatasan dari dunia luar yang penuh ancaman. Rumah disimbolkan sebagai ruang aman bagi anak. Namun anak-anak tersebut sengaja berdiam diri di batas tersebut, memberi makna bahwa batas antara ruang aman dan bahaya tersebut menjadi hal yang tidak serius bagi anak-anak. Makhluk-makhluk gaib yang mengelilingi rumah digambarkan dengan wajah yang konyol dengan gestur yang aneh, hal tersebut adalah sudut pandang anak-anak yang melihat makhluk-makhluk gaib sebagai bahan leluconan. Tanah merah tempat makhluk gaib menginjakkan kaki mewakili zona terlarang yang menjadi simbol ranah yang seharusnya dihindari saat menjelang maghrib bagi anak-anak.

Reinterpretasi makna dari rujukan makhluk gaib yang menjadi bahan parodi dalam karya bersumber dari seniman Trio Hantu CS, Wisnu Hardana, dan beberapa referensi dari internet (Lihat tabel 2).

PEMBAHASAN KARYA 2

"NYALUKAN JURIG"

Karya ini berjudul "*Nyalukan Jurig*", mengambil dari ungkapan pamali "*Ulah ucing sumput pas maghrib, bisi disumputkeun jurig*" (larangan untuk bermain petak umpet saat maghrib). Karya ini menggambarkan suasana di dalam rumah dan lima orang anak sedang bermain ucing sumput (petak umpet). Disekelilingnya terdapat makhluk-makhluk gaib yang muncul, dari tembok, cermin, figura, kardus dan lemari. Analisis formal karya 2 yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku "Seni Rupa Modern: Edisi Revisi" (Lihat tabel 3).



Gambar 2. "Nyalukan Jurig", 100x120 cm, acrylic on canvas

Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

INTERPRETASI KARYA 2

Karya ini memvisualisasikan sebuah lorong dalam rumah yang dipenuhi anak-anak yang bermain petak umpet saat waktu maghrib, yang ditandai dengan jam dinding yang menunjukkan pukul 6 sore. Lukisan ini menggambarkan perilaku ngeyel atau membangkang anak-anak, yang meski sudah dilarang untuk bermain saat maghrib, tetapi tetap melakukan. Mereka justru mengundang para makhluk-makhluk gaib tersebut, namun hantu yang datang tidak terlihat untuk menakuti, tetapi justru ikut bermain. Garis putus-putus yang mengelilingi seluruh ruangan yang menandakan batas yang bisa ditembus, yang menunjukkan bahwa batas dunia nyata dan dua gaib sudah kabur akibat ulak anak-anak yang melanggar pamali.

Reinterpretasi makna dari rujukan makhluk gaib yang menjadi bahan parodi dalam karya bersumber dari seniman Trio Hantu CS, Wisnu Hardana, dan beberapa referensi dari internet (Lihat tabel 4).



Gambar 3. "Batur Alam Sejen", 100x120cm, acrylic on canvas.

Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

PEMBAHASAN KARYA 3

"BATUR ALAM SEJEN"

Karya ini berjudul *"Batur Alam Sejen"*, yang mengambil ungkapan pamali *"ulah ulin sareupna, bisi dirawu jurig"* yang berarti jangan bermain waktu menjelang maghrib, nanti diculik hantu. menampilkan sebuah pohon beringin yang tidak berdaun berwarna merah dengan latar berwarna hitam gradasi oranye. Ranting pohon tersebut tergantung banyak sangkar burung yang kosong dan terisi, dan ditempati oleh anak-anak kecil. Terdapat tiga makhluk gaib menghinggapi ranting pohon tersebut. Analisis formal karya 3 yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku *"Seni Rupa Modern: Edisi Revisi"* (Lihat tabel 5).

INTERPRETASI KARYA 3

Lukisan ini menggunakan simbol pohon beringin sebagai elemen sentral. Pohon beringin

merupakan tempat bersemaamnya makhluk halus, dan menjadi metafora dari ranah di luar rumah yang berbahaya saat maghrib. Anak-anak dalam sangkar ini merepresentasikan konsekuensi dari pelanggaran pamali, bahwa keluar rumah saat maghrib bisa membuat mereka "diculik".

Reinterpretasi makna dari rujukan makhluk gaib yang menjadi bahan parodi dalam karya bersumber dari seniman Trio Hantu CS, Wisnu Hardana, dan beberapa referensi dari interne.

EVALUASI

Praktik aproposi dalam parodi pada seni kontemporer menjadi bahasa visual baru yang menjadi metode pembacaan tradisi baru. Lukisan ini mengangkat *pamali*, lalu mereinterpretasikannya dalam bentuk visual-parodi yang relevan dengan konteks audiens masa kini. Karya ini menggabungkan unsur folklor horor, dan unsur humor-parodi yang memuat kritik sosial dalam setiap kanvasnya.

Secara visual, distorsi proporsi, kombinasi warna, dan atmosfer gelap menunjukkan kebebasan artistik berdasarkan pengamatan personal yang diterapkan pada kanvas. Karya-karya ini mencerminkan seni kontemporer yang inklusif, personal, dan komunikatif. Dengan pendekatan horor parodi yang tetap 'ramah visual', karya ini membuka ruang interpretasi luas bagi audiens. Penonton dapat merasakan campuran rasa takut, lucu, sekaligus nostalgia pada masa kecil dan salah satu bentuk interaktivitas emosional, yang juga menjadi nilai penting seni kontemporer saat ini

Tabel 1. Analisis Formal Karya 1

No.	Prinsip dan Asas	Uraian
1.	<i>Unity</i>	Tata letak semua makhluk yang mengelilingi rumah yang membangun kesatuan
2.	<i>Balance</i>	Keseimbangan yang ditampilkan asimetris
3.	<i>Emphasis</i>	Makhluk-makhluk yang mengelilingi rumah
4.	<i>Proportion</i>	Proporsi didistorsikan, dilihat dari ukuran makhluk gaib yang besar dan tidak proporsional, dibandingkan ukuran rumah dan anak-anak.
5.	<i>Contrast</i>	Latar belakang gelap memperkuat kontras pada makhluk-makhluk gaib, dan perbedaan mencolok antara ukuran anak-anak dan para makhluk gaib.

Tabel 2. Analisis Formal Karya 2

No.	Prinsip dan Asas	Uraian
1.	<i>Unity</i>	Kesatuan ditandai dengan keseluruhan elemen-elemen visual dibuat dengan gaya yang ilustratif, dan hubungan yang interaktif karakter dengan karakter lainnya
2.	<i>Balance</i>	Keseimbangan yang ditampilkan asimetris, sosok genderuwo yang pada sebelah kiri menciptakan visual berat sebelah, namun seimbang dengan anak-anak yang bermain di sebelah kanan.
3.	<i>Emphasis</i>	Fokus utama pada genderuwo yang muncul dari dinding gelap sebelah kiri.
4.	<i>Proportion</i>	Proporsi ditandai dengan ukuran objek genderuwo yang lebih besar dari yang lainnya.
5.	<i>Contrast</i>	Kontras yang muncul ditampilkan dari area terang ruangan, dan latar gelap disuatu dinding.

Tabel 3. Analisis Formal Karya 3

No.	Prinsip dan Asas	Uraian
1.	<i>Unity</i>	Ditandai dengan penggunaan warna, bentuk, serta gaya yang ilustratif pada keseluruhan karya.
2.	<i>Balance</i>	Menampilkan keseimbangan asimetris, penempatan pohon ditengah dan menjulang keberbagai arah.
3.	<i>Emphasis</i>	Objek pohon dan makhluk-makhluk gaib menjadi objek utama.
4.	<i>Proportion</i>	Proporsi antara satu objek dan lainnya dibuat distorsi
5.	<i>Contrast</i>	Latar belakang yang hitam menimbulkan kontras yang tajam terhadap objek-objek utamanya.

SIMPULAN

Karya-karya ini adalah suatu ekspresi mengenai reinterpretasi terhadap tradisi pamali menjelang waktu Maghrib yang dulunya berfungsi sebagai aturan lisan untuk membentuk perilaku anak-anak. Dalam konteks masa kini, larangan tersebut mulai dianggap usang dan tak relevan oleh generasi muda. Penerapan reinterpretasi tradisi pamali tersebut penulis terapkan dalam bentuk karya seni lukis yang telah melalui proses-proses berpikir dan bereksplorasi.

Reinterpretasi diterapkan melalui pendekatan parodi, penulis menyampaikan kembali pesan-pesan pamali dengan gaya visual yang jenaka dan menghibur, tanpa menghilangkan nilai reflektifnya. Setiap lukisan menggambarkan posisi anak-anak dalam relasi dengan makhluk gaib pamali Maghrib, baik di dalam rumah, di ambang pintu, maupun di luar rumah, untuk menunjukkan bagaimana batas-batas yang dulu dijaga kini mulai dilanggar dan ditertawakan. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi medium kritik sosial, tetapi juga bentuk pelestarian budaya dalam visual yang lebih segar dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Agita, T. (2019). Perilaku Hantu Wanita Penculik Anak Dalam Cerita Hantu Kalong Wewe Sebagai Legenda Alam Gaib di Kabupaten Garut. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arif, I. F., & Listiana, A. (2023). Analisis Peranan *Pamali* Masyarakat Adat Sunda Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 5(1), 31-53.
- Dewi, A., Dhiyaulhaq, F., & Aulia, M. A. (2023). Studi Eksploratif: Mengetahui Sumber, Makna, dan Respon Masyarakat Sunda Terhadap Budaya *Pamali*. *Journal of Psychology Students*, 2(1), 39-48
- Hermawanti, R. A. (2018). Komik Strip Digital "*Pamali*" Dari Karakter Tokoh Folklor Sunda. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Iqbal, M. (2019). *Perancangan Informasi Sandekala Sang Penculik Malam Melalui Media Komik Digital*. Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia.
- Kasmana, K., Sabana, S., Gunawan, I., & Ahmad, H. A. (2018). The Sundanese Comic Ririwa Nu Mawa Pati-An Intertext of Sundanese-Islam Cosmology. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 341-348.
- Mudzir, C., Umari, S. A., Helpina, Kaswangi, A., & Renaldi, R. (2021). Persepsi Masyarakat Bugis Makassar Terhadap Keberadaan Makhluk Halus. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Al- Hikmah Vol 23 No. 1
- Muhtadi, D., Rochmad, & Isnarto. (2021). Bahasa Matematis dalam Penentuan Waktu Siang-Malam menurut Tradisi Sunda. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 263-274.
- Qusyaeri, N., & Azhari, F. (2019). Dialektika Budaya Sunda dan Nilai-Nilai Islam (Studi Atas Nilai Dakwah Budaya Pamali Di Tatar Sunda). *DALEKTIKA*, 1(4), 64-85.
- Sutanto, S. M. (2020). PERMAINAN VIDEO GAME MODERN SEBAGAI MEDIA PENUNJANG KELESTARIAN BUDAYA LISAN PAMALI.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). Pengaruh *pamali* sebagai kearifan lokal dalam mewujudkan nilai Dan Norma dalam kehidupan sosial generasi Z. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 570- 577.
- Tahani, L. S. (2024). Mitos *Pamali Wanci peuting* Masyarakat Sunda dalam Karya Lukis *Paper Cut Art*. Telkom University.
- Widiastuti, H. (2015). *Pamali* dalam Kehidupan Masyarakat Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan (Kajian Semiotik dan Etnopedagogi). *Lokabasa*, 6(1).
- Buku**
- Hendriyana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice- Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain*—edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Andi. Kartika, D, S. (2017). *Seni Rupa Modern* (Edisi Revisi). Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Piliang, Y. A. (2022). *Trans Estetika: Seni dan Simulasi Realitas*. Yogyakarta: Catrik Pustaka.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Setya, R. W. (2019). *Aliran Seni Lukis Indonesia*. Semarang: Penerbit ALPRIN.