

INTERPRETASI *FILM* “MERANTAU” SUTRADARA GARETH EVANS DALAM KARYA ILUSTRASI DIGITAL UDIS SUANDI

Oleh

Udis Suandi, NIM 1912031017

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Interpretasi film merantau dalam karya ilustrasi Udis Suandi (1) Konsep interpretasi film pada karya ilustrasi, (2) proses pembuatan karya ilustrasi dari interpretasi film merantau, (3) Visual karya ilustrasi dari menginterpretasi film merantau. Jenis penelitian ini adalah metode Practice-Based Research (PBR) atau penelitian berbasis praktik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data kemudian direduksi data, penyajian data, dan kesimpulan sehingga hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar untuk membuat karya ilustrasi yang menginterpretasikan dari film tersebut. Karya ilustrasi yang dihasilkan menggabungkan elemen-elemen visual yang kuat dan simbolik yang mewakili tema dan pesan lain dari penulis terhadap film "Merantau". Selain itu visual karya dari interpretasi film merantau menjadi empat karya ilustrasi. Karya 1 berjudul (Ready), karya 2 (Difficult), Karya 3 (Fight), karya 4 (Eternal) diharapkan juga dapat meningkatkan apresiasi terhadap film-film Indonesia dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini memiliki implikasi praktis dalam pengembangan karya seni ilustrasi yang berhubungan dengan sinema dan memperkaya pemahaman terhadap representasi visual dalam konteks budaya lokal.

Kata Kunci : interpretasi, film, "Merantau", karya ilustrasi, interpretasi visual.

***INTERPRETATION OF DIRECTOR GARETH EVANS'S "MERANTAU"
FILM IN UDIS SUANDI'S DIGITAL ILLUSTRATION WORKS***

***By
Udis Suandi, NIM 1912031017
Fine Arts Education Study Program***

ABSTRACT

This study aims to describe the interpretation of the film of wandering in Udis Suandi's illustration work (1) The concept of film interpretation in the illustration work, (2) the process of making the illustration work of the interpretation of the film of wandering, (3) Visual illustration work of interpreting the film of wandering. This type of research is the Practice-Based Research (PBR) method or practice-based research. Data collection techniques carried out are observation, and documentation. After data collection, then data reduction, data presentation, and conclusions so that the results of data analysis are used as a basis for making illustrative work that interprets the film. The resulting illustrative work incorporates strong and symbolic visual elements that represent other themes and messages from the author towards the film "Merantau". Apart from that, the visual work from film interpretation wanders into four illustrative works. It is hoped that work 1 entitled (Ready), work 2 (Difficult), work 3 (Fight), work 4 (Eternal) is expected to increase appreciation of Indonesian films and the values contained in them. This research has practical implications in the development of illustration artwork related to cinema and enriches the understanding of visual representation in the context of local culture.

Keywords: interpretation, film, "Merantau", illustration work, visual interpretation.

