

## ANALISIS VISUAL JEJAK SI GUNDUL: PEMBUATAN KUE SUI CUNG

Arlianti Nurdiannissa, Felicia Andi Zahra, Muhamad Raihan Rijki

Universitas Indraprasta PGRI

*arlianti21n@gmail.com, feliciazahra44@gmail.com, muhamadraihanrijki@gmail.com*

### Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui berbagai makna tanda yang ada pada tayangan Si Gundul episode kue Sui Cung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori budaya visual dengan melakukan 7 tahapan yaitu dengan pendekatan citra, visual dan visualitas, media dan khalayak, *encoding-decoding*, mitos, *the gaze*, dan simulasi-simulakra. Temuan penelitian ini mengungkapkan sejumlah indikator yang searah satu sama lain untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam episode Si Gundul pada episode "Pembuatan Kue Sui Cung". Dapat diambil kesimpulan bahwa setelah dianalisis menggunakan teori budaya visual, Jejak si Gundul tidak menayangkan perayaan yang menegaskan bahwa kue tersebut biasa dibuat saat perayaan, sehingga penyampaian maknanya menjadi kurang jelas.

**Kata kunci:** Analisis Visual, Jejak Si Gundul, Kue Sui Cung

### PENDAHULUAN

Televisi merupakan salah satu media yang paling akrab dengan masyarakat Indonesia. Hampir 90% wilayah Indonesia memiliki televisi di setiap rumah dengan jenis yang berbeda, seperti komersial, publik dan komunitas (Herlina, 2019). Hal ini dikarenakan televisi menjadi salah satu media paling murah dan paling menarik yang bisa didapatkan untuk setiap kalangan masyarakat. Tayangan pada televisi di Indonesia memiliki format program yang beragam, mulai dari acara berita, program dokumenter, talk show, program komedi, program drama, dan lainnya.

Indonesia juga memiliki klasifikasi tersendiri untuk penggolongan usia khalayak pada televisi, seperti yang dibuat Komisi Penyiaran Indonesia dalam Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran P3SPS 2009, yang memuat 4 jenis tayangan televisi berdasarkan usia. Di antaranya adalah "A" yang berarti tayangan anak untuk khalayak di bawah 12 tahun, "R" atau tayangan remaja yang diperuntukan bagi khalayak 12-18 tahun, "D" untuk tayangan dewasa bagi khalayak di atas 18 tahun, dan "SU" untuk tayangan televisi yang dapat ditonton oleh semua umur (Herlina, 2019). Hal ini dikarenakan tidak semua acara yang ada di dalam televisi cocok untuk semua umur. Misalnya program televisi yang mengandung kekerasan dengan label D sangat tidak disarankan untuk ditonton oleh anak-anak, karena anak-anak masih sering mengikuti apa yang ia lihat ke dunia nyata, yang tentunya berbahaya bagi perkembangan tumbuh kembang anak di masa depan.

Televisi memiliki perkembangan yang cukup signifikan di Indonesia. Menurut Permana (2019), "Pada tahun 2018, setidaknya terdapat 16 televisi swasta nasional di Indonesia. Keenambelas televisi swasta nasional tersebut adalah RCTI, SCTV, MNCTV, ANTV, Indosiar, Global TV, Trans TV, Trans 7, tvOne, Metro TV, iNews TV, RTV, Kompas TV, O-Channel, SpaceToon dan NET. TV." Masyarakat menjadikan televisi sebagai sarana hiburan dan sarana informasi satu arah dengan konten-konten yang ada di dalamnya. Seperti acara infotainment, pendidikan, kuliner, dan sebagainya. Salah satu televisi swasta nasional yang menyajikan acara kuliner bertajuk petualangan adalah Trans 7, dengan acara Jejak si Gundul.

Jejak si Gundul merupakan sebuah program televisi Indonesia yang memperlihatkan keindahan dan kearifan lokal dengan si Gundul sebagai karakter utamanya (Trans7). Si Gundul merupakan sebuah karakter yang ditunjukkan memiliki sifat baik dengan selalu menolong, membantu memasak, ramah, dan lain sebagainya. Program Jejak si Gundul ditayangkan pada tahun 2007 dan masih tetap tayang hingga sekarang.

Pemeran si Gundul pada acara Jejak si Gundul adalah Widi Heru Wasana. Widi Heru Wasana, yang sering juga dikenal sebagai 'Heru Gundul', merupakan seorang lulusan Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dengan jurusan biologi (Purwaningsih, 2022). Jejak Si Gundul telah menelusuri berbagai daerah sekaligus memperkenalkan makanan-makanan daerah tersebut melalui program televisinya. Selain memperkenalkan, Jejak Si Gundul juga memperlihatkan proses pembuatan atau pengolahan makanan daerah tersebut, dengan si Gundul membantu dalam proses pembuatan makanan tersebut.

Salah satu tayangan Jejak Si Gundul yang membahas makanan khas Indonesia terdapat pada episode "Pembuatan Kue Sui Cung", atau yang sering disebut kue cang, yang ditayangkan pada tanggal 30 Maret 2022. Kue sui cung merupakan salah satu makanan tradisional yang berasal dari Bangka, Kepulauan Bangka Belitung. Kue sui cung biasanya disajikan khusus pada hari raya Peh Cun, yang dirayakan setiap tanggal 5 di bulan 5 oleh penduduk Tionghoa Bangka (Theo, 2014).

Permasalahan yang diangkat dalam penulisan ini adalah dalam tayangan Jejak Si Gundul hanya dijelaskan pembuatan kue sui cung, serta tidak adanya tayangan perayaan Peh Cun, sehingga para penonton akan mengira bahwa kue sui cung hanyalah kue tradisional yang dapat dibuat di hari-hari biasa. Metode penelitian yang digunakan dalam menganalisis tayangan Jejak Si Gundul berupa deskriptif kualitatif, menggunakan pendekatan analisis visual, mencakup citra, visual dan visualitas, media dan khalayak, *encoding-decoding*, mitos, *the gaze*, dan simulasi-simulakra. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tayangan Jejak Si Gundul "Pembuatan Kue Sui Cung" ke dalam teori budaya visual, sehingga penonton dapat mengenali kue sui cung sebagai salah satu kebudayaan Indonesia yang dikomunikasikan lewat tayangan televisi Jejak Si Gundul

## METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah deskriptif kualitatif dalam lingkup desain komunikasi visual dan budaya visual. Menurut Moleong (2018), penelitian kualitatif bersumber pada konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya, yang nantinya akan dikaji secara empiris berdasar objek yang akan diteliti dengan mendalam dan menyeluruh. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, dengan mengumpulkan data berupa gambar dan kata-kata yang diperoleh dari sumber buku, jurnal, situs web dan YouTube.

Objek penelitian ini adalah tayangan televisi Jejak si Gundul pada episode "Pembuatan Kue Sui Cung". Tayangan ini dipilih karena Jejak si Gundul merupakan salah satu program televisi yang menayangkan proses pembuatan makanan tradisional dari awal sampai akhir, terutama pada episode "Pembuatan Kue Sui Cung", yang menampilkan makanan khas Bangka yang disajikan pada perayaan Peh Cun, sehingga tayangan tersebut dapat dijadikan objek penelitian dalam penulisan ini.

Data-data yang diperoleh melalui observasi dan kajian pustaka ini, nantinya akan diolah berdasar kebutuhan analisis. Tahapan dalam analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didahului dengan mengumpulkan kajian pustaka dari berbagai sumber, seperti jurnal, situs web dan YouTube, juga melakukan observasi di Perpustakaan Nasional untuk mendapatkan kajian pustaka berupa buku mengenai teori visual. Kemudian dari data-data yang sudah dikumpulkan, dipilih sesuai kebutuhan terhadap tayangan Jejak si Gundul "Pembuatan Kue Sui Cung", lalu dideskripsikan melalui kalimat-kalimat untuk menjawab rumusan permasalahan



menggunakan pendekatan citra, visual dan visualitas, media dan khalayak, *encoding-decoding*, mitos, *the gaze*, dan simulasi-simulakra.

Tayangan Jejak si Gundul episode “Pembuatan Kue Sui Cung” diunggah oleh kanal YouTube 7 Adventures, yang merupakan bagian dari kanal Trans7 Official. Arsip video ini sudah pernah ditayangkan di saluran televisi Trans7 pada tanggal 30 Maret 2022. Video yang berdurasi 6 menit 12 detik ini menampilkan proses pembuatan kue sui cung dari persiapan bahan sampai penyajian.



**Gambar 1** Tayangan Jejak si Gundul yang diunggah di YouTube  
Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=h\\_DHJwH04Nc](https://www.youtube.com/watch?v=h_DHJwH04Nc) (7 Adventures)

Pembuatan kue sui cung diawali dengan menebang batang ranting durian. Setelah itu batang ranting durian dibakar oleh si Gundul sampaimenjadi abu, yang nantinya abu tersebut dicampur air dan digunakan sebagai campuran dalam pembuatan kue sui cung. Pengambilan gambar dilakukan dengan berbagai jenis shot untuk memperjelas tahapan demi tahapannya.



**Gambar 2** si Gundul menebang dan membakar batang ranting durian

Setelah abu dicampur air, si Gundul menyaring air abu tersebut agar sisa-sisa abu tidak ikut masuk ke dalam adonan kue nantinya. Si Gundul kemudian menyerahkan air abu tersebut kepada Ibu Ah Tian, yang merupakan pewaris resep tradisi keluarga kue sui cung di Kabupaten Sungai Liat, Bangka Belitung. Dengan pengalamannya, Ibu Ah Tian membungkus beras ketan yang sudah direndam air abu selama satu malam dengan daun bambu, membentuk segitiga kecil yang diikat menggunakan tali puar.



**Gambar 3** Ibu Ah Tian yang sedang membungkus adonan kue sui cing

Ibu Ah Tian kemudian menyerahkan adonan kue sui cing yang sudah dibungkus rapih menggunakan daun bambu kepada si Gundul untuk direbus. Proses perebusan kue sui cing ini masih menggunakan alat-alat tradisional. Seperti dandang tutup segitiga dan kayu yang digunakan sebagai pemantik api untuk mematangkan kue. Setelah matang, si Gundul menggantung kue yang sudah matang, agar tiris dan cepat dingin.



**Gambar 4** Si Gundul merebus adonan kue sui cing

Kerja keras si Gundul dalam membuat kue sui cing terbayar dengan kue sui cing yang sudah siap dihidangkan. Dengan tambahan gula merah yang dicairkan, si Gundul, Ibu Ah Tian dan beberapa warga Jalan Malabar menikmati kue sui cing yang kenyal dan manis.



**Gambar 5** Penyajian kue sui cing bersama warga Jalan Malabar

### **Citra, Visi dan Visualitas**

Citra mencakup bagaimana cara komunikasi memberikan gambaran, agar dapat ditangkap dengan mudah oleh masyarakat. Media yang sudah disajikan kepada masyarakat, membentuk representasi visual yang nantinya akan menimbulkan ideologi tertentu dalam masyarakat. Dalam hal ini, citra yang ditampilkan oleh tayangan Jejak si Gundul adalah karakter si Gundul yang dapat melakukan pekerjaan apa saja dalam pembuatan kue sui cung, sehingga dalam pikiran masyarakat tertanam bahwa tayangan Jejak si Gundul mengajarkan arti kerja keras dan keberanian.

Visi dan visualitas merupakan cara pandang manusia secara fisik dan pandangan masyarakat terhadap sesuatu. Menurut Akbar (2023a), proses visualisasi tidak hanya melihat dan menyebutkan objek apa saja yang dapat terlihat oleh indra penglihatan, namun juga dapat mengidentifikasi makna sosial yang ada di balik objek tersebut. Secara visi, Jejak si Gundul menyuguhkan tayangan pembuatan makanan daerah dengan bahan dan alat tradisional. Visualitas atau pemaknaan visual yang ditimbulkan di masyarakat adalah bagaimana cara si Gundul melestarikan makanan daerah yang sudah luntur akibat banyaknya makanan luar negeri yang menjamur di Indonesia. Tentunya hal ini menjadi nafas segar bagi para penonton Jejak si Gundul. Ditambah elemen-elemen alam yang belum hilang, seperti kicauan burung atau bunyi hujan, membuat kesan nostalgia bagi para penikmat tayangan ini.

### **Media dan Khalayak**

Media merupakan suatu hal yang dikonsumsi dan dinikmati oleh masyarakat. Menurut Danesi (dalam Akbar, 2023b) media adalah plural of medium, yang menggunakan berbagai bentuk, sistem atau perangkat untuk disampaikan sebagai media massa kepada masyarakat, mulai dari majalah, surat kabar, situs web, radio dan saluran televisi.

Jejak si Gundul menggunakan media saluran televisi dan media sosial YouTube untuk menyampaikan tayangannya. Khalayak yang dituju dari program tayangan Jejak si Gundul secara demografis adalah rentang usia 20-30 tahun, namun bisa meluas karena kemudahan akses untuk melihat tayangan tersebut. Status ekonomi sosial B-C, karena tayangan Jejak si Gundul menekankan bahwa masakan yang dibuat menggunakan bahan sederhana yang banyak tersedia di alam. Pekerjaan khalayak berupa mahasiswa dan pekerja buruh atau kantoran, dari desa sampai kota, dengan budaya daerah yang sudah cukup pudar.

Jejak si Gundul menasar masyarakat yang memiliki minat terhadap makanan tradisional. Dengan pertanyaan seperti, bagaimana proses pembuatan, atau apa ciri khas dari makanan, dijawab melalui aktivitas yang dilakukan si Gundul selama tayangan berlangsung. Jejak si Gundul memposisikan tayangannya dengan karakter si Gundul yang pekerja keras sebagai karakter utamanya. Sifat si Gundul yang berani dan aktif membantu masyarakat menjadi daya tarik yang ditekankan dalam tayangan Jejak si Gundul.

### **Encoding-Decoding**

Menurut Hall (dalam Akbar, 2023b) encoding dan decoding merupakan salah satu teori dalam penyampaian pesan. *Encoding* diartikan sebagai urutan dalam perancangan pesan oleh seorang desainer, yang nantinya pesan tersebut disampaikan lewat media sebagai perantara, kepada khalayak atau target yang dituju. Khalayak akan memahami atau menginterpretasi makna di dalam pesan yang disampaikan oleh desainer. Proses pemahaman pesan oleh khalayak dapat disebut sebagai proses *decoding*.

Proses *encoding* pada episode "Pembuatan Kue Sui Cung" disajikan secara simbolik oleh si Gundul sebagai karakter utama dalam tayangan tersebut. Makna simbolik di sini disampaikan lewat audio visual si Gundul yang menjelaskan tentang informasi dan proses pembuatan kue sui cung.

Dalam scene di bawah ini si Gundul mengatakan dalam pembuatan kue khas Bangka ini, masyarakat memanfaatkan ketersediaan alam untuk membuat makanan, salah satunya adalah pemanfaatan abu dari batang ranting durian. Secara simbolik, si Gundul mempraktikkan proses pembakaran batang ranting durian menjadi abu. Di sini, masyarakat dapat memahami bahwa kalimat yang diutarakan si Gundul benar adanya, karena si Gundul telah memperlihatkan proses penebangan dan pembakaran batang ranting.



**Gambar 6** si Gundul membakar batang ranting durian

Pada scene akhir, si Gundul menyatakan bahwa kue sui cung biasa dibuat dan disajikan pada perayaan Peh Cun. Namun visualisasi yang digambarkan pada tayangan ini tidak ikut menyajikan perayaan yang ia singgung sebelumnya, sehingga proses *decoding* atau pengartian pesan dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam benak masyarakat. Masyarakat dapat mengartikan bahwa kue sui cung hanyalah makanan tradisional biasa, karena tidak adanya elemen visual yang mendukung bahwa kue tersebut memiliki makna khusus dalam pembuatannya.



**Gambar 7** Penyajian kue sui cung

### **Mitos**

Mitos yang dimiliki episode Jejak si Gundul ini adalah bahwa rakyat-rakyat yang masih memegang tradisi yang sudah mulai punah masih hidup di sebuah pedesaan, dan dengan rumah yang masih terbuat dari kayu. Dengan penampilan rumah tersebut, banyak khalayak yang akan berprasangka bahwa sang pemilik rumah adalah orang desa tradisional yang hidup seadanya. Prasangka ini digabungkan dengan fakta bahwa pemilik rumah merupakan orang terakhir di daerahnya yang diwarisi cara pembuatan kue sui cung, sebuah makanan tradisional.

Penggabungan antara makanan tradisional dan gaya hidup yang seadanya, memperkuat mitos bahwa makanan tradisional yang asli itu hanya buatan rakyat yang masih tinggal di desa, dan mitos bahwa orang-orang yang membuat masih makanan tradisional adalah orang-orang yang hidup seadanya di sebuah desa.

Ketika membayangkan tempat pembuatan kue atau makanan tradisional, banyak orang akan memikirkan sebuah dapur rumahan dan bukan restoran, dapur kecil dengan alat yang

sudah tua dan bukan dapur besar dengan alat yang masih baru dan bagus. Prasangka ini merupakan bagian dari mitos yang telah disebutkan sebelumnya. Episode Jejak si Gundul “Kue Sui Cung”, memperlihatkan mitos bahwa tempat yang lebih sederhana itu berarti makanan tradisional yang dibuat merupakan makanan tradisional “asli”.

### The Gaze

*The gaze*, atau pandangan, merupakan cara pandang seseorang atau kelompok dalam melihat sesuatu. Sebuah kelompok tertentu dapat melihat sebuah media dengan cara pandang yang berbeda, sama halnya dengan yang terjadi diantara individu yang akan memiliki opini yang berbeda ketika melihat media. Sebuah media memiliki cara pandang tertentu. Cara pandang dapat dibagi menjadi dua; *the male gaze* dan *the female gaze*.

Cara pandang *male gaze* merupakan cara khalayak memandangi objek visual dengan sudut pandang laki-laki dan secara umum melihat sesuatu secara sensual. Sedangkan cara pandang *female gaze* adalah cara khalayak memandangi objek visual melalui sudut pandang perempuan dan pada umumnya melihat sesuatu secara emosional (Akbar, 2023c).

Jejak si Gundul “Pembuatan Kue Sui Cung” memiliki pandangan *the male gaze*. *The male gaze* adalah cara pandang yang melihat dengan hasrat dan bukan emosi atau perasaan. Episode Jejak si Gundul ini tidak memberikan daya tarik perasaan, melainkan hanya menjelaskan mengenai cara pembuatan dan fakta-fakta mengenai kue sui cung. Selain itu, si Gundul juga diperlihatkan memiliki tubuh yang kuat dan perkasa, dapat memanjat pohon durian yang tinggi dan memotong ranting-ranting keringnya sendirian. Tampilan kekuatan ini akan menarik perhatian lelaki yang ingin menjadi sama sepertinya.



**Gambar 8** si Gundul memotong ranting kering dari pohon durian yang terlihat gagah

Kegagahan si Gundul juga tetap terlihat ketika sedang membantu ibu pembuat kue sui cung, dengan mengolah batang kayu kering dengan membakarnya, membuat air abu, hingga mengangkat kue yang panas dan baru matang. Kegagahan inilah yang sesuai dengan *male gaze*. Dengan menampilkan kegagahan yang memberikan kesan baik pada kaum pria sehingga mereka ingin menjadi seperti si Gundul.

### Simulasi dan Simulakra

Istilah simulasi merujuk pada suatu kondisi yang dibuat menyerupai hal nyata yang ingin ditiru (Baudrillard, 1994). Simulasi kemudian dapat diartikan sebagai upaya merepresentasikan sesuatu atau keadaan yang sudah ada, dan kemudian secara mutlak bertujuan untuk mengganti yang asli atau yang nyata (Baudrillard, 1994).



**Gambar 9** si Gundul sedang menyaring sari abu dari ranting durian

Pada episode ini terdapat cuplikan yang memperlihatkan proses pembuatan kue sui cung dengan cara menyaring abu hingga menghasilkan sari. Sari dari abu itulah yang nantinya digunakan sebagai salah satu bahan dalam pembuatan kue sui cung. Sari dari abu merupakan bahan alami yang memiliki peran dalam pembuatan makanan, khususnya kue dan jajanan. Fungsi dari sari abu digunakan agar adonan kue tak gampang hancur sehingga adonan menjadi kenyal. Hal itu termasuk kedalam simulasi karena merupakan proses merepresentasikan realitas apa yang dilakukan oleh leluhur mereka pada zaman dahulu. Jika dilihat di zaman sekarang, masih banyak bahan masih yang bisa digunakan untuk menggantikan arang dari ranting pohon durian.

Jika simulasi mencoba mereplikasi kenyataan dan kemudian menggantikannya. Setelah itu, simulasi menjadi simulakra. Karena representasi objek yang dibesar-besarkan dalam simulakra. Dengan kata lain simulakra dapat diartikan sebagai sebuah ritual pemusnahan representasi yang cenderung menduplikasi realitas mutlak (Wardhana, 2022). Menurut Piliang (dalam Triartanto, 2015), *simularcum* adalah sebuah duplikasi dari duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur.



**Gambar 10** si Gundul sedang merendam ketan dengan sari abu dari ranting durian

Proses simulakra pada episode pembuatan kue sui cung terlihat pada tayangan ketika si Gundul menjelaskan informasi tentang proses pembuatan kue sui cung, yang dimana ketan harus di rendam oleh sari abu semalaman. Akan tetapi pada proses penayangan episode kue sui cung ini tidak memperlihatkan proses perendaman ketan dalam waktu semalaman.

Tayangan televisi ini menjadi tempat hiperealitas terjadi, dalam hal ini sulit untuk membedakan batasan dari kenyataan dan semu. Apa yang terjadi pada tayangan si Gundul ini terasa lebih nyata daripada realita yang terjadi aslinya.

## SIMPULAN

Tayangan Jejak si Gundul pada episode “Pembuatan Kue Sui Cung” menampilkan proses pembuatan kue tradisional yang biasa disajikan di hari perayaan Peh Cun. Setelah dianalisis menggunakan teori budaya visual, Jejak si Gundul tidak menayangkan perayaan yang menegaskan bahwa kue tersebut biasa dibuat saat perayaan, sehingga penyampaian maknanya menjadi kurang jelas

## DAFTAR PUSTAKA

- 7 Adventures. (2022, April 14). Kue Sui Cung | Jejak si Gundul (30/03/22) [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=h\\_DHJwH04Nc](https://www.youtube.com/watch?v=h_DHJwH04Nc)
- Akbar, F. (2023a). Pertemuan Minggu 3: Visi dan Visualitas [Modul]. [Tersedia dari website LMS UNINDRA Universitas Indraprasta PGRI.]
- Akbar, F. (2023b). Pertemuan Minggu 4: Media dan Khalayak [Modul]. [Tersedia dari website LMS UNINDRA Universitas Indraprasta PGRI.]
- Akbar, F. (2023c). Pertemuan Minggu 5: Pandangan dan Mitos [Modul]. [Tersedia dari website LMS UNINDRA Universitas Indraprasta PGRI.]
- Herlina, D. (2019). *Literasi Media: Teori dan Fasilitasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permana, R. S. M., Abdullah, A., & Mahameruaji, J. N. (2019). Budaya menonton televisi di Indonesia: dari terrestrial hingga digital. *ProTVF*, 3(1), 53-67.
- Purwaningsih, D. (2022, November 10). Profil dan Biodata Heru Gundul, Sosok Host Jejak Si Gundul di Trans7, Lengkap: Umur, Pendidikan, IG. *Malang Terkini*. Diakses dari <https://malangterkini.pikiran-rakyat.com>
- Theo, R., dan Lie, F. (2014). *Kisah, Kultur, dan Tradisi Tionghoa Bangka*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Trans7. (n.d.). Jejak Si Gundul. *Trans7*. Diakses dari <https://www.trans7.co.id>
- Triartanto, A. Y. (2015). SIMULACRUM DAN EKSTASI KOMUNIKASI DALAM NARASI FILM SPIN-OFF. *Jurnal Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.31294/jkom.v6i1.2459>
- Wardhana, A. a. N. a. S. (2022). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *Perspektif: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 11(2), 607–614. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.601>

