

**MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



JURNAL

Diajukan oleh:

Zeni Fitri Illahi

1612666021

**PROGRAM STUDI S1 - SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2022

**MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



JURNAL

Diajukan oleh:

Zeni Fitri Illahi

1612666021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

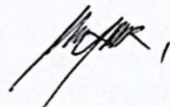
Seni Lukis

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2022

Jurnal Karya Seni berjudul: **MAKANAN MANIS SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** oleh Zeni Fitri Illahi, NIM 1612666021,
Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001
NIDN. 0004017605

MAKANAN MANIS
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS
SWEET FOOD AS A PAINTING ART CREATION IDEA

Oleh/By: Zeni Fitri Illahi

NIM 1612666021

Institusi/*Institution*: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Alamat institusi/*Institution address*: Jalan Parangtritis Km. 6,5 Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta
E-mail: zenyfitriillahi@gmail.com

ABSTRAK

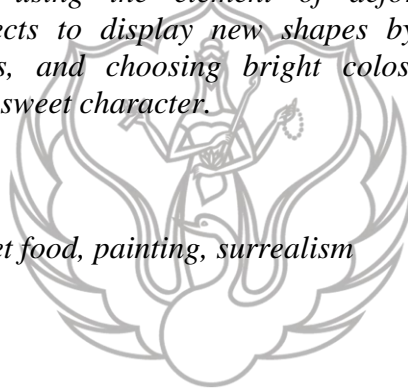
Karya seni lukis merupakan wahana pengungkapan ekspresi perasaan penulis dalam penciptaan sebuah karya seni yang melalui media visual seni rupa. Tema makanan yang penulis angkat dalam penciptaan ini berangkat dari pemahaman penulis, bahwa makanan adalah zat untuk mendapatkan nutrisi yang kemudian diolah menjadi energi yang dibutuhkan oleh tubuh. Namun konsumsi makanan secara tidak tepat akan menyebabkan malnutrisi, yang berujung pada berbagai gangguan kesehatan. Salah satu yang berpotensi mengganggu tersebut yaitu kelebihan makanan manis, apalagi saat ini makanan manis sering kali dicampur atau seluruhnya menggunakan pemanis buatan. Di balik efek negatif makanan manis juga ada efek positifnya bagi tubuh yaitu mengembalikan suasana *mood* hati. Setelah melakukan pengamatan dan pengalaman yang dialami di lingkungan sehari-hari, makanan manis diangkat sebagai ide penciptaan karya seni lukis yang divisualkan dalam bidang dua dimensional berupa lukisan dengan gaya surealistik. Melalui idiom-idiom yang dipilih untuk merepresentasikan persoalan dampak positif dan negatifnya, penulis hadirkan menggunakan unsur deformasi melalui penggabungan objek menampilkan bentuk baru dengan merubah bentuk aslinya, serta memilih warna- warna yang cerah untuk menambah kesan karakter manisnya.

Kata kunci: makanan manis, seni lukis, surealisme

ABSTRACT

Painting works are a vehicle for expressing the author's feelings in the creation of a work of art through visual art media. The food theme that the author's understanding, that food is a substance to obtain nutrients which are the processed into energy needed by the body. However, improper consumption of food will lead to malnutrition, which leads to various health problems. One of the potentially disturbing things is the excess of sweet foods, especially now that sweet foods are often mixed or entirely using artificial sweeteners. Behind the negative effects of sweet food there are also positive effects for the body, namely to restore mood. After making observations and experinces experienced in the daily environment, sweet food was appointed as the idea of creating a painting visualized in a two-dimensional field in the form og painting in a surrealistic style. Trough the idioms chosen to represent the issue of positive and negative impacts, the outhor presents them using the element of deformation through combining objects to display new shapes by changing their original shapes, and choosing bright colos to add to the impression of a sweet character.

Keywords: sweet food, painting, surrealism



A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni rupa telah menghasilkan berbagai konsep pembaharuan mengenai penciptaan karya seni rupa. Tentunya seniman mampu menemukan sesuatu gagasan atau pemikiran dengan unsur seni dan berbagai karakter jiwa berekspresi. Seniman dalam menciptakan karya seni memiliki tujuan menilaikan dirinya sendiri, untuk keperluan mengungkapkan keresahan, mengakrabkan dengan penikmat seni, dan melalui karya seni tersebut supaya penikmat seni merenunginya.

Karya seni lukis merupakan wahana pengungkapan ekspresi perasaan penulis dalam penciptaan sebuah karya seni yang melalui media visual seni rupa, dengan memiliki keluasan berekspresi dan persepsi hingga penikmat seni mampu memiliki ruang luas untuk mengapresiasinya. Hal tersebut membuat penulis berusaha meningkatkan ide gagasan kreatif pada proses penciptaan, dan membutuhkan pemikiran yang matang secara teori dalam menciptakan karya seni lukis.

Penciptaan karya seni lukis ada sesuatu perasaan tersendiri yang membuat setiap seniman merasa lebih tertantang dalam berkarya. Proses menciptakan karya seni membutuhkan beberapa tahapan sebagai langkah awal menangkap suatu hal yang dirasakan melalui munculnya nilai estetis, kemudian setelah melewati perenungan lalu mencari bentuk yang sesuai dengan ide dan gagasan seorang seniman. Pembahasan yang penulis gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, dengan judul “makanan manis sebagai ide penciptaan karya seni lukis”.

Tema makanan manis yang menjadi ide penciptaan penulis muncul berdasarkan pengalaman penulis yang tidak suka akan makanan manis. Ketika kecil sebagaimana anak-anak tentu senang dengan sensasi makanan terutama yang manis. Jajanan di kampung penulis seperti permen gulali, donat, roti yang memiliki banyak varian rasa pemanis buatan, dan sebagainya. Hal ini juga berlanjut ketika besar, sering membantu ibu untuk membuat kue

lebaran yang manis seperti nastar, bolu, hingga berbagai makanan manis menggunakan pemanis tambahan yang memiliki dampak kurang baik untuk kesehatan apabila terlalu banyak dalam mengonsumsinya. Kebiasaan jajan juga menjadikan penulis memiliki referensi tentang makanan manis, seperti roti maupun donat yang memiliki topping beragam dan menggugah selera.

Makanan manis juga membawa persoalan untuk kesehatan, waktu kecil gigi penulis habis karena gula yang berlebihan menyerang gigi, dan efek berat dari makanan manis adalah penyakit diabetes. Pengalaman penulis ketika melihat orang sakit gula sangat memprihatinkan karena keadaan waktu sakit banyak yang ditimbulkan. Dari situ penulis sadar bahwa dibalik sensasi kenikmatan diberikan oleh rasa manis buatan, dan tampilannya menggugah selera terdapat bahaya yang mengintai apabila dikonsumsi secara berlebihan, sehingga apabila orang terserang oleh penyakit ini mengalami penderitaan hingga sampai berujung pada kematian.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan pengalaman serta latar belakang penulis yang telah dipaparkan, mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari makanan manis. Dengan menimbang serta pengamatan penulis tentang makanan manis, akan mewujudkannya dalam karya seni lukis. Hal tersebut menjadi rumusan penciptaan pada karya Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Idiom apa yang dipakai dalam makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

Bagaimana memvisualisasikan makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis berkarya adalah :

UPT P. ~~Perpustakaan~~ ~~Merrepresentasikan~~ makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

2. Mevisualisasikan makanan manis dalam penciptaan karya seni lukis.

Manfaat penulis berkarya adalah :

1. Adanya pemaparan penjelasan makanan manis melalui bahasa seni rupa, penulis ingin menyampaikan untuk menyadarkan masyarakat terhadap makanan manis yang berlebihan belum tentu sehat untuk tubuh.
2. Sebagai sarana komunikasi antara sesama manusia sehingga dari hal tersebut sadar terhadap yang diharapkan para penikmat dapat merasakan maupun merenungi adanya maksud dalam karya seni lukis tersebut.

D. Makna Judul

Berbagai pertimbangan penulis untuk menghindari kesalahpahaman dalam pemahaman konsep penciptaan dan pengertian judul “Makanan Manis Sebagai Ide Penciptaan karya Seni Lukis” maka dibuatkan penjelasan dari kata perkata hingga menjadi kalimat. Berikut adalah uraiannya:

1. Makanan

Adalah bahan, biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan, yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan tenaga dan nutrisi. Cairan yang dipakai untuk maksud ini sering disebut minuman, tetapi kata ‘makanan’ juga bisa dipakai. Istilah ini kadang-kadang dipakai dengan kiasan, seperti “makanan untuk pemikiran”. Kecukupan makanan dapat dinilai dengan status gizi secara antropometri. Makanan yang dibutuhkan manusia biasanya diperoleh dari hasil peternakan, bertani, atau berkebun yang meliputi sumber hewan dan tumbuhan. Beberapa orang menolak untuk memakan makanan dari hewan seperti, daging, telur, dan lain-lain. Mereka yang tidak suka memakan daging dan sejenisnya disebut vegetarian yaitu orang yang hanya memakan sayuran sebagai makanan pokok mereka (Amaliyah Nurul, 2015:6).

2. Manis

Sebuah rasa seperti rasa gula (Suharso, Ana, 2008:309).

Dalam konteks judul, pengertian manis terkait rasa yang terkandung dalam makanan atau jajanan tertentu yang dalam proses pembuatannya menggunakan gula dan zat pemanis buatan.

3. Sebagai

Seperti, semacam, bagai (Suharso, Ana, 2008:460).

4. Ide

Rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan (Suharso, Ana, 2008:109).

5. Penciptaan

Berawal dari kata cipta yang berarti pemusatan pikiran, angan-angan, imajinasi untuk membuat sesuatu karya (Suharso, Retnoningsih Ana, 2008:226).



6. Karya

Kerja, perbuatan, buatan, terutama hasil kesenian.

7. Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Sony Kartika Dharsono, 2017:33).

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Makanan manis adalah salah satu makanan yang paling disukai oleh anak-anak karena banyak mengandung gula. Ketika kecil dulu kehidupan penulis di penuh dengan makanan manis, sehingga menggoda teman-teman penulis akan kenikmatannya. Tanpa menyadari kenikmatan tersebut memunculkan efek yang tidak baik untuk kesehatan tubuh, sehingga menimbulkan kerusakan gigi (menjadi keropos) dan satu sisi makanan manis memang memiliki efek negatif kalau berlebihan mengonsumsinya. Beberapa contoh efek negatif lainnya adalah dapat memunculkan penyakit diabetes yang dapat memberikan efek mengerikan bagi tubuh. Hal tersebut menunjukkan betapa makanan manis menjanjikan kenikmatan yang kadang diproduksi sedemikian rupa sehingga mau tidak mau menggoda, menjadi bagian dari kenikmatan hidup, dan dikonsumsi secara berlebihan yang bisa menimbulkan efek negatif secara perlahan.

Selain memiliki efek negatif makanan manis juga memiliki manfaat positif. Manfaatnya seperti memberi sumber energi dalam tubuh, menstabilkan suasana hati, dan meningkatkan kemampuan konsentrasi pada proses berpikir. Makanan manis selain bentuknya yang menarik dan rasanya enak sekaligus sumber energi bagi tubuh yang memang membutuhkan asupan gula supaya badan tidak lemas. Mengonsumsi gula dalam makanan manis dapat mengaktifkan pusat kesenangan pada otak saat sedang *bad mood* atau melewati hari yang buruk. Dampak makanan manis pada otak dapat meningkatkan daya ingatan dan kemampuan berpikir sekaligus membuat tubuh lebih aktif. Makanan manis diproduksi untuk dijadikan sebagai pelengkap makanan yang berguna untuk menambah gizi dengan memperhatikan komposisinya yang seimbang.

Dari tampilan makanan manis yang beraneka warna dan bentuk yang menggiurkan akan direpresentasikan dengan imajinasi penulis, tentang kehidupan yang berkenaan dengan efek dan kelebihan dari makanan manis. Hal tersebut memberikan inspirasi dan semangat penulis untuk mengangkat makanan manis sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Tentunya pada karya

seni lukis penulis menampilkan objek-objek yang berkaitan dengan makanan manis seperti donat, permen, dan dampak *negative* dari makanan manis tersebut.

Penulis mempresentasikan karya seni lukis dengan tampilan beberapa makanan manis, karena sebagai objek pendukung yang berkaitan dengan tema maupun konsep setiap karya. Setelah melakukan beberapa pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, penulis mengamati anak-anak antusias terhadap makanan manis yang memiliki dampak kurang baik untuk kesehatan. Permasalahan dampak tersebut memunculkan keresahan tersendiri dari karakter jiwa penulis tidak menyukai makanan manis, sekaligus sebagai kesadaran untuk masyarakat maupun anak-anak supaya tidak mengonsumsi secara berlebihan. Sehingga adanya hal tersebut maka penulis dengan keresahannya mengangkat makanan manis pada karya seni lukis, yang akan dikemas menjadi sesuatu bentuk unik supaya menarik untuk diangkat pada sebuah karya seni lukis dan masyarakat maupun penikmat seni mampu merenunginya.

Seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia, seni rupa secara teoritis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*) (Sony Kartika Dharsono, 2017:32).

Cabang seni rupa dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu: (1) seni rupa dua dimensi seperti gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, mozaik, intarsia, tenun, sulam, dan kolase, dan (2) seni rupa tiga dimensi seperti patung, bangunan, monumen, keramik, dan sebagian besar seni kriya lainnya (Soedarso Sp, 2006:97).

Adanya berbagai macam cabang seni rupa penulis menyampaikan bentuk-bentuk makanan manis melalui karya seni lukis. Karya-karya direpresentasikan penulis tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, bahkan dari segala persepsi tentang objek atau wacana yang pernah dialaminya. Kreativitas penulis muncul dari pemahaman tentang tema sekaligus sikap batin yang dirasakannya, dengan bertujuan karya seni lukis sebagai kenikmatan hidup, ungkapan keresahan, maupun bentuk hal yang menyenangkan.

Teori seni yang hedonistik apabila diartikan secara apa adanya adalah penciptaan seni yang hanya dengan satu tujuan, yaitu memberikan kenikmatan kepada masyarakat pendengar atau pengamatnya. Tentu bisa saja hasil seni itu juga memberikan informasi, pernyataan atau ekspresi, tetapi yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa hasil seni itu menyenangkan dan memberi kenikmatan (Soedarso Sp, 2006:97).

Karya seni lukis penulis direpresentasikan dengan bentuk-bentuk yang mudah akan dilihat sekaligus mudah dipahami oleh masyarakat umum. Tentunya penyampaian pada karya seni lukis membahas keresahan yang dirasakan penulis sekaligus dirasakan juga oleh beberapa masyarakat tertentu akan pemahaman tentang makanan manis.

Keresahan penulis muncul dengan adanya beberapa fakta yang terjadi sekaligus bentuk-bentuk gambaran poster yang membahas tentang makanan manis. Tentunya makanan manis memiliki dampak baik dan buruk dalam kebutuhan hidup. Pemahaman hal tersebut tergantung dengan asumsi masyarakat dalam menilai sudut pandang terhadap makanan manis. Adapun beberapa bentuk poster yang membahas makanan manis yang sering penulis temui secara pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

B. Konsep Perwujudan

Proses perwujudan tetap menggunakan aspek-aspek pendukung nilai artistik dalam karya seni lukis yang diciptakan. Dengan melingkupi elemen-elemen dasar seperti, warna, bentuk, proporsi, keseimbangan, hingga teknik serta komposisi yang akan dipakai. Sebagai perwujudan dari sebuah konsep penciptaan, unsur realis terbentuk dari unsur-unsur seni rupa, seperti garis, warna, ruang, irama, dan gradasi yang disusun sesuai kaidah seni rupa. Susunan elemen-elemen tersebut dibentuk menjadi komposisi dengan pemahaman serta kenikmatan dengan kesatuan, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan, dan aksentuasi yang memiliki nilai keindahan.

Dalam tugas ini berbagai bentuk-bentuk keunikan makanan manis yang memiliki dampak baik maupun buruk direpresentasikan dalam lukisan, dengan pengalaman serta pengamatan penulis menghasilkan imajinasi untuk dituangkan pada karya seni lukis. Karya-karya yang dihasilkan tentunya melewati hasil dari pemikiran dengan pertimbangan secara matang. Imajinasi penulis pada karya

seni lukis dengan menggunakan teknik kering dari cat akrilik, sekaligus dengan karakter lukisan penulis memakai gaya surealisme yang menuangkan bentuk-bentuk dari alam bawah sadarnya dari pengungkapan keresahan pada karya seni lukis tersebut.

1. Elemen Dasar

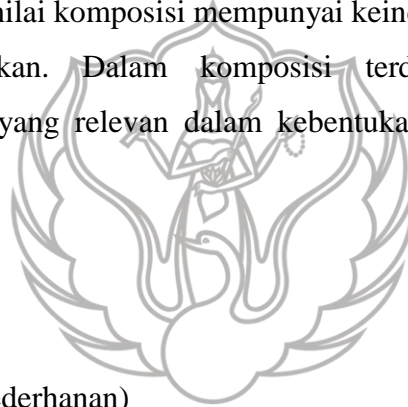
Berikut ini adalah elemen dasar unsur-unsur seni rupa yang menjadi relevansi pembentukan dengan karya seni lukis Tugas Akhir:

- a. Garis
- b. Warna
- c. Ruang

2. Komposisi

Penulis mempertimbangkan penataan garis, warna, ruang, irama dan gradasi, sehingga nilai komposisi mempunyai keindahan, satu kesatuan yang tidak membosankan. Dalam komposisi terdapat penyusunan atau pengorganisasian yang relevan dalam pembentukan pada karya seni lukis, seperti:

- a. Kesatuan
- b. Keseimbangan
- c. Proporsi
- d. *Simplicity* (kesederhanaan)
- e. *Emphasis* (aksentuasi)
- f. Irama (repetisi)



TINJAUAN KARYA

Karya seni lukis dihasilkan dari ide yang telah diolah melalui pikiran dan perasaan berdasarkan sumber acuan data dan fakta bentuk-bentuk makanan manis pada proses penciptaan, kemudian dituangkan pada kanvas menggunakan bahan dan alat yang telah dicantumkan pada proses perwujudan. Sumber acuan data serta keadaan fakta dampak makanan manis yang terjadi, penulis dalam menciptakan karya seni lukis yang didorong oleh banyak motivasi. Pemaparan mengenai referensi visual yang dirujuk dan digunakan, baik objek-objek visual yang relevan yang diambil dari sekitar kehidupan seniman, maupun dari karya-karya seniman sebelumnya, dan reproduksi visual yang bersumber dari media acuan yang lain.

Pembuatan karya seni lukis telah divisualisasikan dari tahun 2020 hingga 2021. Rata-rata ukuran karyanya bervariasi dari paling kecil 60 x 60 centimeter dan ukuran paling besar 150 x 100 centimeter dengan jumlah keseluruhan ada 20 karya seni lukis. Idiom pada karya seni lukis tentunya memvisualisasikan dari dampak makanan manis serta keindahan bentuk-bentuknya yang sangat menarik. Visualisasi karyanya menggunakan teknik kering serta gaya surealime masih berhubungan dengan unsur akademis, sehingga mampu menciptakan ilusi absurd yang dilakukan melalui pengamatan lingkungan kehidupan sehari-hari. Selain melalui pengamatan makanan manis, objek-objek karya seni lukis menyampaikan dunia fantasi yang berusaha membebaskan penulis dari kontrol kesadaran setengah bermimpi.

Proses perwujudan dari sebuah konsep penciptaan, unsur karya seni lukis terbentuk dari elemen-elemen seni rupa, seperti garis, warna, tekstur, ruang, bidang, kolase, dan komposisi yang disusun sesuai kaidah seni rupa. Aspek artistik dalam karya yang akan diciptakan, melingkupi elemen dasar, komposisi, dan teknik. Susunan elemen-elemen tersebut dibentuk menjadi elemen-elemen komposisi dengan proporsi, kesatuan, aksentuasi, penyerderhanaa bentuk, dan keseimbangan yang memiliki nilai keindahan. Karya seni lukis surealisme yang menggunakan garis dan warna dengan menggunakan teknik *opaque* serta teknik kering. Tujuan menggunakan teknik *opaque* serta teknik kering sebagai pelengkap, sekaligus mengkonstruksi sehingga memiliki satu kesatuan artistik. Karya seni lukis disampaikan melalui dokumentasi dan deskripsi karya seni lukis untuk Tugas Akhir yang sudah dibuat sebagai berikut:



Terikat, 2020

Cat akrilik di kanvas, 80 x 100 cm (sumber: Dokumentasi penulis)

Deskripsi karya:

Terikat akan sesuatu hal yang tidak disukai, dapat membuat penulis merasa tidak nyaman pada hal tersebut. Apalagi ketika terikat suatu yang tidak disukai, hal itu mungkin dapat berpengaruh pada proses kehidupan sehari-hari. Mulai dari proses yang dijalani tiap hari ketika harus berhadapan dengan sesuatu yang tidak disukai mungkin sangat berpengaruh besar terhadap mood yang dijalani. Pada karya ini penulis mencoba menggambarkan bagaimana rasa yang di alami ketika penulis terikat akan sesuatu hal yang tidak di sukai. Pada karya ini menggambarkan seorang perempuan yang duduk diatas donat dan badannya di ikat tumpukan gulali tanpa bisa bergerak dan sekeliling dienuhi dengan berbagai macam makanan lainnya. Ditambah dengan *background* awan warna warni dibelakangnya menambah kesan terjebak dalam suatu lingkup makanan manis. Teknik yang dipakai pada karya ini menggunakan teknik blok dengan beberapa lapisan tumpukan warna mulai dari yang gelap ke terang lalu diakhiri dengan detail di bagian objek.



Mood, 2021

Cat akrilik di kanvas, 50 x 60 cm (sumber: Dokumentasi penulis)

Deskripsi karya:

Mood atau suasana hati adalah keadaan emosional sementara. Ada banyak yang bisa mempengaruhinya, bahkan cuaca pun bisa berperan. Ada juga beberapa hal yang bisa memperbaiki mood seperti coklat hitam atau musik klasik. Namun gangguan perubahan mood yang ekstrem juga bisa jadi tanda kelamaan saat seseorang dalam keadaan badmood perasaan yang dirasakan menjadi lebih sulit untuk mengontrol emosi, perasaan yang tidak karuan hingga tidak dapat berkonsentrasi saat melakukan sesuatu. Salah satu fungsi makanan manis membuat otak melepaskan hormone serotonin dan membantu menstabilkan Suasana hati hingga mencegah depresi. Makanan manis juga bisa mengaktifkan pusat kesenangan di otak, meningkatkan produksi hormon dopamin sehingga dapat membuat seseorang merasa bahagia setelah mengkonsumsinya. Pada lukisan ini menggambarkan lambang tulisan mood di kombinasikan dengan donat memberi kesan bahwa makanan manis itu tidak hanya berdampak buruk untuk kesehatan melainkan juga memberi rasa bahagia terhadap penikmatnya, ditambah kesan warna warni dibagian belakang untuk menambah kesan manis terhadap lukisan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, Nurul. *Penyehatan Makanan dan Minuman-A*. Edisi 1, Cetakan 1, Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama. 2015

Helmawati, Triana. *Cegah Diabetes Sebelum Terlambat Sebuah Cara Hidup Sehat Agar Terhindar Dari Diabetes*. Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Healthy. 2021

Katika, Dharsono S. *Seni Rupa Modern*. Edisi Revisi, Cetakan Pertama, Bandung: Rekayasa Sains, 2017

Sp., Soedarso. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: STSRI "ASRI". 1976-1977

_____. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Edisi Revisi, Yogyakarta: DictiArt Lap & Jagad Art Space, 2011

Sucitra, I Gede Arya. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. 2013

Suharso. Retnoningsih, Ana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV. Widya Karya. 2008