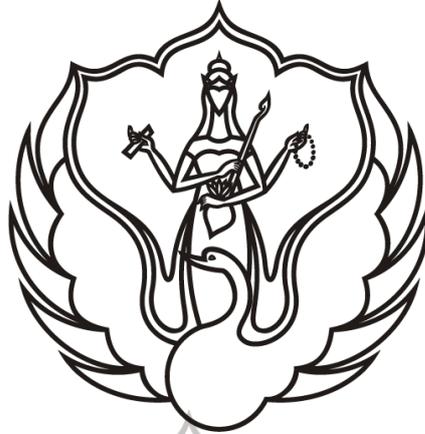


**YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL

Diajukan oleh:

Angga Putra Herwanto

NIM 1612639021

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 Rupa Murni
2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS
diajukan oleh Angga Putra Herwanto, NIM 1612639021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19860615 201212 1 002
NIDN. 0415068602

Pembimbing II/ Penguji II



Warsono, S. Sn., MA.
NIP. 19760509 200312 1 001
NIDN. 0009057603

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni



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

YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

YOKAI IN ANIME VISUALS AS A PAINTING CREATION IDEA

Oleh/ By: Angga Putra Herwanto

NIM 1612639021

Institusi/ *Institution*: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi/*Institution address*: Jalan Parangtritis Km.6,5, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

E-mail: anggaputraherwanto@gmail.com

ABSTRAK

Seni rupa khususnya seni lukis adalah sebuah media untuk mengekspresikan ide yang ada kedalam bentuk karya dua dimensi. Ide tersebut dapat dipengaruhi dari faktor yang ada disekitar seniman. Setiap seniman memiliki cirikhas masing-masing yang membedakan seniman satu dengan lainnya. Salah satu gaya seni lukis yaitu *superflat*, yang merupakan gaya yang berpatokan pada gaya visual *manga* dan *anime*. Tema *yokai* (siluman Jepang) yang digayakan dengan visual *anime* dipilih agar visual *yokai* yang semula menyeramkan berubah menjadi *kawaii* (lucu). Karya seni lukis dengan memilih tema *yokai* dalam visual *anime* akan menjadi karya yang menggambarkan visual hantu yang menyeramkan menjadi visual yang lucu.

Kata kunci: seni lukis, *superflat*, *yokai*, *anime*, *kawaii*.

ABSTRACT

Visual art especially painting is a medium for expressing some ideas into two dimensional artwork. That ideas can be influence by factors around the artist. Every artist has their own style what distinguishes one artist from another. One style of painting is Superflat, wich is style based on manga and anime visuals. Yokai (Japanese ghost) theme styled with anime visuals chosen to make the scary yokai visuals become kawaii (cute) visuals. Paintings artwork that chooses yokai into anime visuals will be the artwork that describe scary ghost visuals become the cute visuals.

Key word: *painting, superflat, yokai, anime, kawaii.*



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan salah satu bentuk imajinasi mengekspresikan ide atau gagasan penulis. Bentuk dari mengekspresikan ide tersebut dapat berupa karya musik seperti lagu dan instrumental, serta pada karya rupa seperti lukisan, patung, grafis, dan sebagainya. Berdasarkan dari buku Filsafat Seni yang ditulis oleh John Hospers, berpendapat bahwa “sebuah karya seni adalah sebuah benda buatan manusia, sebuah artefak, sebagai pembeda suatu objek di alam.”(Hospers, 2018: 3). Begitu pula seiring berkembangnya era globalisasi cabang dari karya seni tersebut terbagi dalam beberapa golongan seperti, seni rupa, seni pertunjukan, seni media rekam dan masih banyak lagi pembagian karya seni menurut cabangnya.

Karya seni yang akan dibahas penulis pada penulisan ini adalah karya seni rupa khususnya karya seni lukis, mengingat penulis mempunyai pengalaman pendidikan dibidang seni rupa. Seni lukis sendiri dibagi menjadi beberapa gaya dan aliran seperti, realism, surrealism, kubism, dadaism, pop art, pop surrealism, abstrak, eksresionism, dan masih banyak lagi. Seperti yang dicantumkan sebelumnya mengenai seni muncul dari proses kreatif manusia, hal yang dituliskan pada penulisan ini adalah hal-hal yang melatar belakangi penulis dalam proses berkeseniannya.

Salah satu diantaranya yaitu ketertarikan penulis terhadap budaya *otaku* dan visual karakter *anime* Jepang. Banyak hal yang mendasari ketertarikan penulis terhadap budaya pop Jepang khususnya budaya *otaku* dan *anime*. Salah satunya adalah ketertarikan pada visual karakter *anime* Jepang seperti disebutkan sebelumnya. Alasannya karena pada karakter *anime* memiliki deformasi bentuk lucu dan pewarnaannya beragam.

Selain budaya pop dan *anime*, penulis juga tertarik dengan mitologi yang ada dari negeri sakura ini. Alasan mengapa tertarik dengan mitologi yang ada di Jepang dikarenakan memang penulis lahir di kota yang mana kepercayaan mitologi nya sangat kuat, ditambah lagi serial-serial anime yang penulis sukai adalah anime dengan genre yang mengangkat tema supranatural, fantasi, maupun mitologi Jepang. Disini penulis mencoba untuk memadukan unsur kawaii yang ada pada visual anime dengan *kowai* (seram) dari makhluk mitologi Jepang khususnya *yokai* (siluman) dan *yurei* (hantu/ roh). Salah satu dari mitologi Jepang yang terkenal dan membuat penulis terhenyut adalah kisah dari *Yuki-Ona*, yang mana kisah itu menceritakan kisah cinta antara seseorang dan hantu wanita salju. Mulai dari sanalah ketertarikan penulis terhadap mitologi Jepang bertambah.

Alasan yang melatarbelakangi mengapa memilih untuk memadukan visual *anime* yang cenderung kawaii dengan unsur menyeramkan dari *yokai* bisa dibilang konsep dari *yokai* tersebut mirip dengan konsep mistik yang ada di Indonesia terutama di Jogja tempat kelahiran kelahiran penulis. Dalam lingkup terkecil keluarga terutama ayah, sedikit banyak mengetahui hal-hal yang bersifat mistik, seperti mitos, benda-benda bertuah, dan lain sebagainya. Sedari kecil penulis sudah dihadapkan dengan hal-hal mistik tersebut, bahkan pernah mengalami hal-hal mitik tersebut. Meskipun sudah terbiasa dengan hal tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa sebenarnya penulis memiliki perasaan takut akan hal-hal tersebut. Dari apa yang terjadi pada diri penulis terutama yang dialami sejak masih anak-anak, penulis mencoba mencari alternatif untuk mengurangi rasa takut terhadap hal-hal yang bersifat horor atau mistik tersebut

dengan menggabungkan sesuatu yang menyeramkan dengan suatu yang imut dan lucu.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latarbelakang diatas, penulis merupakan seorang yang tertarik oleh budaya pop Jepang khususnya *anime* dan *manga*. Dalam hal ini juga ada latarbelakang yang menyebabkan mengapa penulis memadukan *kekawaii*-an visual karakter *anime* Jepang dengan visual karakter dari *yokai* serta hal-hal yang mengandung unsur mistik dan seram. Maka dari hal tersebut terbentuklah rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Apa alasan penulis mengambil visual *yokai* dan *anime* sebagai konsep yang akan diangkat dalam lukisan?
2. Bagaimana memvisualkan dan memadukan unsur seram pada *yokai* dan unsur *kawaii* pada *anime* Jepang?

3. Metode Penciptaan

Ekspresi yang dikeluarkan dari dalam diri seniman dapat berupa keinginan dan kegelisahan yang dirasakan akibat pengaruh dari lingkungan yang ada di sekitar tempat tinggal ataupun tempat seniman tersebut tumbuh dan berkembang. Bagi penulis hal ataupun faktor yang mempengaruhi konsep yang akan disajikan berupa pengalaman dan hal-hal yang dekat dengan penulis sedari kecil. Berdasarkan ruang tumbuh penulis yang terdekat yaitu rumah, penulis mencoba mengangkat apa yang selama ini dihadapkan kepada diri penulis. Sedari kecil penulis kerap disuguhi dengan hal-hal yang berbau mistik (klenik), yang mana secara tidak langsung memengaruhi pemikiran penulis. Selain itu, juga ada ketertarikan akan budaya pop Jepang. Banyak budaya Jepang yang telah dikenal oleh seluruh dunia, baik itu budaya tradisional yang telah lama melekat pada diri masyarakat Jepang maupun *pop culture* budaya yang dijalankan oleh masyarakat modern Jepang. Salah satu yang menjadi bahasan pada konsep karya ini adalah *anime* dan *manga*. Maka dari itu penulis mengangkat tema mistik yang divisualkan dalam bentuk karakter *anime* Jepang sehingga hal mistik yang menakutkan diubah sedemikian rupa menjadi *kawaii* (lucu/imut). Kebentukan karakter dalam *manga* biasanya didasarkan pada bentuk mata, warna mata, gaya rambut, warna rambut, bentuk bibir, warna kulit, bentuk wajah, dan lain sebagainya. Hal ini juga dituliskan dalam buku *Understanding Manga and Anime* "...the giant, glistening doe eyes, the exaggerated body shapes, the elaborate hairstyle, and the imaginative and physics-defying outfits." (Brenner, 2007: 40). Maka dari itu karakter *anime* cenderung ditampilkan dengan visual yang unik dan imut (*kawaii*).

Gagasan karya merupakan hal yang mendasari terbentuknya suatu karya mulai dari konsep yang dibahas hingga proses perwujudan karya tersebut. Mengubah visual *yokai* atau hantu menjadi visual *anime* yang lucu merupakan konsep ataupun gagasan yang diangkat dalam penciptaan karya ini. Menggabungkan dua unsur yang berlawanan menciptakan suatu kesan tersendiri dalam penciptaan karya ini. Memasukan dan menambahkan unsur-unsur lain didalam karya merupakan salah satu cara untuk mencapai hasil yang diinginkan dari karya. Mendeformasikan objek visual yang ada menjadi bentuk lain diterapkan dalam penciptaan karya ini untuk mengubah visual hantu menjadi visual yang lucu.

Penggambaran yang digunakan dalam karya yang bertema *yokai* dalam visual *anime* adalah dengan menampilkan visual hantu yang nantinya akan mengambil visual *yokai* dan dideformasikan menjadi visual *anime*. Hal ini dilakukan agar konsep dari perubahan visual yang seram menjadi lucu dapat tercapai. Seperti yang disebutkan dalam buku *Trilogi Seni (Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni)* “....deformasi, yang berarti perubahan bentuk besar-besaran sehingga bentuk yang terjadi jauh bedanya dengan bentuk aslinya.”(Soedarso, 2006: 82). Objek utama yang ada pada karya akan berpaku pada karakter hantu perempuan yang bisa disebut kuntilanak dalam mitologi Indonesia ataupun *Yuki-Ona* di mitologi Jepang. Seperti yang kita tahu, Indonesia memiliki beragam hantu salah satu yang terkenal adalah kuntilanak. Kuntilanak merupakan hantu perempuan berbaju putih, konon kuntilanak meninggal ketika hamil dan tidak sempat melahirkan anaknya. Nama kuntilanak berasal dari *Kunti* yang berarti hamil dan *anak* (Krisnadi, dkk, 2019: 111).

Penciptaan suatu karya pasti tidak luput dari hal yang menginspirasi seorang seniman. Referensi dapat menjadi acuan dalam suatu penciptaan karya, diantaranya referensi gambar dan referensi karya. Karya Tugas Akhir ini sedikit banyak mengambil referensi dari beberapa karya seniman dalam proses pembentukannya. Seniman yang dijadikan acuan antara lain seniman yang juga menggunakan konsep dan visual *anime* dalam karya-nya. Berikut ini adalah beberapa diantaranya karya serta seniman yang menjadi acuan dalam penciptaan karya tugas akhir ini.

1. Karya Takashi Murakami



Takashi Murakami, *The Lion of the Kingdom that transcends Death* (2018)

Sumber : <https://i0.wp.com/ina-contemporary.art/wp-content/uploads/2020/07/the-lion-of-the-kingdom.jpg?w=696&ssl=1> diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:17

Takashi Murakami sendiri merupakan seniman yang berasal dari Negara Jepang. Salah satu yang terkenal dari Takashi Murakami adalah teori *super flat*. Teori *super flat* merupakan gaya seni Jepang yang mana terinspirasi dari budaya animasi dan komik, terutama budaya pop Jepang seperti *anime* dan *manga*. Konsep yang diambil Takashi adalah *yokai* Jepang.

2. Karya Mr. (Iwamoto Masakatsu)



Mr., *Pinkish Gold*, 2016.

Sumber : http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2016/06/MR_LM23153_Pinkish_Gold_01_hr.jpg diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:35

Iwamoto Masakatsu (Mr.) merupakan mantan asisten seni dari Takashi Murakami, seperti halnya dengan Takashi Murakami, Mr. juga mengambil konsep budaya pop Jepang seperti *anime* dan *manga*. Sebagian besar karya Mr. memadukan background abstrak dengan figur *anime* yang *kawaii* dengan menggunakan warna gelap di background dan warna terang di objek utama *anime*-nya.

3. Karya Radi Arwinda



Radi Arwinda, *MANEKIPETPET*, 2010, 230 x 180 cm , *acrylic on canvas*

Sumber:

https://art.kunstmatrix.com/en/system/files/styles/large/private/art/36/radi_arwinda_manekipetpet_2010_180cm_x_230cm_acrylic_on_canvas_kopie.jpg?itok=wo5ZtG_A, diakses pada 21 Juni 2022, pukul 21.18

Selain seniman dari luar Indonesia, adapula seniman yang berasal dari Indonesia yang juga mengangkat konsep *anime* namun perbedaan konsep yang diambil penulis dan seniman tersebut adalah, beliau menggabungkan unsur tradisional Cirebon seperti motif batik mega mendung dengan karakter *anime*, sedangkan penulis menggabungkan unsur mistis seperti hantu dan makhluk halus yang bisa dikatakan pernah bersinggungan dengan penulis dan dideformasi sedemikian rupa menjadi

visual karakter *anime* yang *kawaii*. Salah satu seniman tersebut adalah Radi Arwinda yang mana beliau mengangkat konsep dengan menggabungkan unsur-unsur tradisional Cirebon dan visual karakter *anime*.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

Konsep yang diangkat pada karya tugas akhir berpusat pada latar belakang dan ketertarikan penulis terhadap *anime* dan *manga* Jepang. Penulis mencoba memvisualkan figur dari hantu atau siluman yang kerap kali menjadi perbincangan disekitar penulis maupun hal mistik yang pernah bersinggungan di sekitar penulis. Dengan menggunakan visual *yokai* dengan penggambaran karakter *anime*, penulis mencoba untuk mengubah figur hantu atau siluman yang dikenal menyeramkan menjadi bentuk yang *kawaii* atau imut. Dalam proses pengerjaannya, penulis berusaha sebisa mungkin agar visual dari konsep tersebut dapat tercapai.

Seperti halnya ide dan konsep, pemilihan piranti dalam proses penciptaan karya seni sangat penting demi untuk mencapai hasil akhir karya seni yang di inginkan. Seniman pada umumnya memilih piranti dalam proses penciptaan karya berdasarkan kebutuhannya. Hal itu dapat berupa jenis bahan yang digunakan, cat yang dapat memenuhi dan mencapai hasil yang di inginkan, maupun alat-alat lain untuk mendukung seniman dalam mengekspresikan ide atau konsep karyanya.

- a. Alat
 - 1) Kuas
 - 2) Spidol
 - 3) Palet
 - 4) Kain lap
 - 5) Tempat air

- b. Bahan
 - 1) Cat akrilik
 - 2) Kanvas
 - 3) Spanram
 - 4) *Spray paint*

- c. Teknik

Teknik yang digunakan adalah tektik *block*, teknik *spray*, teknik transparan, teknik hisap, dan teknik linear dengan gaya *super flat*.

Berikut ini adalah tahap-tahap dalam proses pembentukan karya Tugas Akhir seni lukis ini:

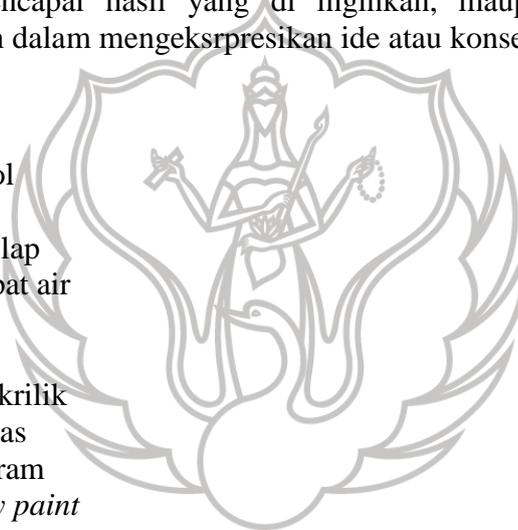
- a. Persiapan

Persiapan berupa ide atau konsep yang akan dituangkan kedalam bentuk sketsa dan persiapan material seperti kanvas yang sudah siap untuk digambari.

- b. Perenungan

Proses dimana mendalami lebih dari konsep yang akan disajikan kedalam media karya.

- c. Pemunculan



Proses memunculkan atau menuangkan ide konsep kedalam media lukis dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan sketsa dibidang kanvas dan pembentukan atau perubahan bentuk visual referensi menjadi visual yang lain.
- 2) Pewarnaan objek visual yang telah digambar.
- 3) Pemberian *outline* kepada objek visual yang sudah selesai diwarnai.
- 4) *Finishing* berupa tahap penyelesaian bidang gambar secara keseluruhan dan mendetail.

d. Evaluasi Karya

Tahap terakhir dalam pembentukan karya seni dan tahap dimana mengevaluasi segala sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan karya. Setelah dirasa selesai evaluasi adalah pemberian tanda tangan untuk menandakan karya telah selesai sepenuhnya dan memberikan identitas serta waktu pembuatan pada karya.

Setelah melalui tahap dan proses pembentukan karya dari persiapan hingga evaluasi maka karya memasuki tahap penyajian. Tahap ini bertujuan untuk menyajikan karya yang sudah siap kepada penikmat dan masyarakat. Segala hal dipertimbangkan secara menyeluruh saat proses pendisplay-an karya diruang pameran atau galeri. Hal-hal tersebut meliputi ukuran, posisi, warna/ corak, serta jumlah karya yang disajikan.

Karya Tugas Akhir



"Oni"

100 x 70 cm

Cat akrilik diatas kanvas

2021

Banyak hal yang dapat memberikan inspirasi untuk mencipta suatu karya baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Diantaranya adalah lagu, video klip, film, buku, fenomena, atau apapun yang kita tangkap dengan indera kita. Dalam karya ini hal yang menjadi inspirasi adalah video klip suatu lagu dari seorang musisi bernama Harano Oni yang berjudul "*Trauma*". Di dalam video klip tersebut diperlihatkan

sesosok *oni* yang merupakan bahasa Jepang dari setan. *Oni* yang biasanya digambarkan mengerikan digambarkan sebagai gadis kecil yang lucu. Ciri-ciri umum yang biasa digambarkan oleh masyarakat Jepang adalah *oni* memiliki tanduk di kepala atau dahinya. Pada karya ini visual *oni* yang ditampilkan sebagai objek utama adalah sosok gadis dengan tanduk. Ada pula wujud *oni* yang digambarkan sesuai dengan mitologi Jepang, pada karya ini divisualkan dengan bentuk seperti asap hijau untuk memberikan kesan mistik, visual ini diambil juga dari referensi hantu Indonesia yang bernama *Baralak*. *Baralak* sendiri merupakan hantu berbentuk menyerupai gumpalan awan atau asap yang berasal dari Jawa Barat. Selain itu, objek-objek seperti bola mata, bola api, dan beberapa *yokai* yang sering ada dalam mitologi Jepang ditambahkan untuk menguatkan konsep hantu tersebut.

Karya Tugas Akhir



"Stalking"

100x80 cm

Cat akrilik diatas kanvas

2021

Banyak makhluk yang hidup berdampingan dengan manusia, mulai dari yang kasat mata seperti hewan, tumbuhan dan juga yang tak kasat mata seperti hantu dan makhluk ghaib lainnya. Yang ingin ditampilkan dalam karya ini bahwasanya manusia pasti bersinggungan dan hidup berdampingan dengan makhluk tak kasat mata. Pada karya ini visual yang ditampilkan adalah sosok hantu wanita (*kuntilanak*) yang bersembunyi dibalik asap dan sekumpulan bola mata terbang seolah-olah sedang mengintip dari belakangnya. Hal ini menggambarkan bahwa mereka (makhluk tak kasat mata) selalu mengamati tanpa sepengetahuan kita. Visual yang memperkuat itu adalah adanya objek mata terbang yang ada pada karya yang mana mata itu sendiri berfungsi sebagai indera penglihatan. Objek-objek visual lain seperti *Kasa-Obake* dan asap juga ditambahkan agar konsep *yokai* yang diangkat lebih tergambar pada karya. Warna yang digunakan juga warna yang cerah, alasannya agar memunculkan esensi *kawaii* pada karya.

C. SIMPULAN

Konsep yang mengangkat perihal perubahan visual *yokai*/ hantu yang menakutkan menjadi visual karakter *anime* yang *kawaii* (lucu) akan disajikan dalam bentuk karya seni lukis. Dengan mengubah visual hantu yang awalnya menakutkan menjadi lucu pada karya seni lukis ini, penulis berharap agar nantinya dapat mngurangi ketakutan terhadap hantu tesebut. Selain itu juga, dengan mengambil visual karakter *anime* sebagai pokok visual pada karya dapat menunjukkan ketertarikan penulis terhadap *anime* tersebut. Banyak hal yang dapat dibahas melalui studi tentang *anime*, akan tetapi pada kesempatan kali ini penulis hanya akan mengangkat esensi *kawaii* pada visual karakter *anime*.

Pada proses pengerjaan karya ini penulis banyak mengalami kendala dalam pembentukan karya terutama pada proses pemilihan ide yang akan ditampilkan dalam karya ini, adapula gangguan mistis yang kerap kali ditemui penulis saat proses pengerjaan karya ini. Setelah selesai dengan pengerjaan karya seni lukis ini, penulis merasakan adanya perbedaan sudut pandang terhadap makhluk halus yang awalnya menyeramkan menjadi tidak terlalu menyeramkan dikarenakan bayangan yang yang tertuju pada perubahan visual hantu menjadi visual *anime*. Meskipun tidak dipungkiri bahwa terkadang ketakutan terhadap hal itu muncul kembali. Dalam proses penggarapan karya dan penulisan kali ini penulis sadar bahwa banyak hal yang belum sempurna dan perlu banyak perbaikan. Dikarenakan hal itu, penulis selalu menantikan kiritik serta saran yang membangun guna perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga melalui karya maupun penulisan ini dapat berguna dan menambah wawasan terutama kepada penulis sendiri serta kepada masyarakat, perkembangan seni rupa, dan pihak lain yang terkait didalamnya. Akhir kata, permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada salah kata maupun kurangnya pengetahuan penulis dalam penulisan laporan ini dan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Brener, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Favell, Adrian. 2011. *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011*. Hong Kong: Blue Kingfisher Limited.
- Hearn, Lafcadio. 2020. *Kwaidan: Kisah-Kisah dan Studi tentang Hal-Hal Aneh*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hospers, John. 2018. *Filsafat Seni (The Philosophy of Art)*. Yogyakarta: Thafa Media, 2018.
- Krisnadi, Lingga., dkk. 2019. *Bausastra Lelembut*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

DAFTAR LAMAN

- <https://i0.wp.com/ina-contemporary.art/wp-content/uploads/2020/07/the-lion-of-the-kingdom.jpg?w=696&ssl=1> diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:17
- http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2016/06/MR_LM23153_Pinkish_Gold_01_hr.jpg diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:35
- https://art.kunstmatrix.com/en/system/files/styles/large/private/art/36/radi_arwind_a_manekipetpet_2010_180cm_x_230cm_acrylic_on_canvas_kopie.jpg?itok=wo5ZtG_A, diakses pada 21 Juni 2022, pukul 21.18