

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya instalasi sepeda roda tiga merupakan medium dalam menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman unik. Melalui penggunaan metode penelitian yang tepat dan pendekatan konseptual yang baik, instalasi sepeda roda tiga menjadi sarana ekspresi seni yang efektif untuk menggugah emosi, mempengaruhi persepsi, dan memicu pemikiran kritis pada isu-isu sosial yang relevan. Karya ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang seni instalasi dan memberikan dasar untuk penelitian selanjutnya dalam bidang seni instalasi sebagai salah satu cabang seni rupa kontemporer yang menggabungkan berbagai media, membentuk kesatuan baru, dan menawarkan makna baru.

Dalam berproses, ditemukan beberapa temuan empirik antara lain,

- 1). Sepeda roda tiga sebagai metafora dari masa kecil, nostalgia, atau kenangan. Sepeda roda tiga adalah salah satu alat bermain yang populer di kalangan anak-anak Indonesia, terutama di era 70-an atau 80-an. Dengan menggunakan sepeda roda tiga sebagai media utama, seniman ingin mengenang atau merasakan kembali masa kecil, nostalgia, atau kenangan yang berhubungan dengan sepeda roda tiga.
- 2). Modifikasi sepeda roda tiga sebagai metafora dari kreativitas, inovasi, atau adaptasi. Modifikasi sepeda roda tiga adalah salah satu cara yang dilakukan oleh seniman (penulis) untuk menciptakan karya seni yang unik, menarik, dan berbeda dari sepeda roda tiga biasa. Modifikasi sepeda roda tiga juga menunjukkan kreativitas, inovasi, atau adaptasi yang dimiliki oleh penulis dalam mengolah

bahan-bahan sederhana menjadi karya seni yang bernilai tinggi. Dengan menggunakan modifikasi sepeda roda tiga sebagai teknis, seniman ingin menginspirasi untuk berkreasi, berinovasi, atau beradaptasi dengan lingkungan atau situasi yang ada.

Karya seni instalasi sepeda roda tiga bisa menjadi media untuk menyampaikan pesan atau gagasan tertentu kepada penonton. Misalnya, karya seni instalasi sepeda roda tiga yang disusun secara vertikal bisa bermakna sebagai metafora dari tumpukan masalah yang harus dihadapi oleh manusia, atau sebagai lambang dari cita-cita yang tinggi dan sulit dicapai. Karya seni instalasi sepeda roda tiga yang disusun secara horizontal bisa bermakna sebagai representasi dari perjalanan hidup yang panjang dan penuh tantangan, atau sebagai simbol dari kebebasan dan petualangan bahkan sebaiknya menggugah rasa sedih atau kecewa karena masa kecil yang tidak bahagia.

Dari temuan-temuan empirik di atas, disimpulkan bahwa karya seni instalasi sepeda roda tiga adalah karya seni yang kaya akan makna dan interpretasi. Karya ini bisa memberikan pengalaman estetis yang berbeda-beda bagi setiap penikmat seni, tergantung dari latar belakang, pengetahuan, dan emosi masing-masing. Karya ini juga bisa menjadi alat untuk berkomunikasi, berdialog, dan berinteraksi dengan penonton, serta untuk menyuarakan pandangan, sikap, dan nilai-nilai yang dipegang oleh seniman. Karya seni instalasi sepeda roda tiga adalah karya seni yang dinamis, kreatif, dan kontemporer.

Sementara dari sudut metodologi, karya ini berbicara tentang menciptakan efek visual yang menjadi media untuk menyampaikan pesan atau gagasan tertentu kepada penikmat seni, atau untuk mengkritik kondisi sosial yang ada di masyarakat.

1). Tahap ide atau konsep. Tahap ini adalah tahap awal yang menentukan tema, tujuan, dan makna dari karya instalasi sepeda roda tiga. Tahap ini juga melibatkan proses penelitian, pengamatan, dan pengumpulan data yang berkaitan dengan tema atau konsep yang dipilih. Tahap ini dilakukan dengan cara brainstorming, mind mapping, sketsa, atau catatan-catatan. 2). Tahap perancangan. Tahap ini adalah tahap yang merancang bentuk, komposisi, warna, dan teknik dari karya instalasi sepeda roda tiga. Tahap ini juga melibatkan proses pemilihan, pengolahan, dan pengujian bahan-bahan yang akan digunakan, atau benda-benda lain yang sesuai dengan konsep. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara membuat gambar, model, atau *mock-up* dari karya instalasi sepeda roda tiga. 3). Tahap realisasi. Tahap ini adalah tahap yang merealisasikan karya instalasi sepeda roda tiga sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Tahap ini melibatkan proses pembuatan, pemasangan, dan penataan karya instalasi sepeda roda tiga di tempat yang telah ditentukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara mengukur, memotong, menyambung, mengecat, menyolder, atau mengikat bahan-bahan yang telah dipilih.

Dalam tahap ini, digunakan proses *in and through* yang dikembangkan John Dewey, filsuf Amerika, untuk menggambarkan proses penciptaan karya seni sebagai proses belajar yang melibatkan tiga tahapan, yaitu, tahap *in*, seniman memasuki dunia karya seni, mengamati, merasakan, dan mengeksplorasi berbagai unsur, media, dan teknik yang digunakan dalam karya seni. Tahap *ada*, yaitu tahap seniman berada di dalam dunia karya seni, mengembangkan, mengolah, dan menyusun berbagai unsur, media, dan teknik yang digunakan dalam karya seni menjadi sebuah kesatuan yang harmonis dan bermakna, dan tahap *through*, yaitu tahap seniman keluar dari dunia karya seni, merefleksikan, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan karya kepada khalayak.

Tahap *in*, seniman mengamati, merasakan, dan mengeksplorasi berbagai unsur, media, dan teknik yang digunakan, menemukan gagasan atau ide untuk merefleksikan kenangan masa kecil tentang sepeda roda tiga, juga memilih materi sebagai metaphora kekecewaan, kesedihan dan nuansa buram. Memasuki tahap *ada*, saat berada di dalam dunia karya seni, proses kreatif dituangkan bersamaan dengan terkuaknya memori, dendam lama dan emosi. Bersamaan dengan ini, berbagai unsur, media, dan teknik digunakan untuk mewujudkan karya seni menjadi satu kesatuan yang harmonis dan penuh simbolik.

Proses ini juga melibatkan eksplorasi, eksperimen, dan improvisasi, untuk mengungkapkan pesan. Tahap selanjutnya adalah tahap *through*, setelah keluar dari dunia karya seni, dibutuhkan pendekatan penilaian, menyesuaikan, dan menyempurnakan karya seni serta memastikan bahwa karya sesuai konsep, dan pencapaian bangunan emosi yang hendak disampaikan melalui karya. 4). Tahap evaluasi. Tahap ini adalah tahap yang mengevaluasi karya instalasi sepeda roda tiga yang telah direalisasikan. Tahap ini melibatkan proses pengamatan, pengukuran, pengujian, dan penilaian terhadap karya instalasi sepeda roda tiga dari segi estetika, teknis, dan sosial. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara melihat, mendengar, merasakan, atau berinteraksi dengan karya instalasi sepeda roda tiga, serta membandingkan dengan konsep awal dan sumber-sumber referensi.

Karya sepeda roda tiga adalah salah satu bentuk karya seni rupa kontemporer yang menggunakan sepeda roda tiga sebagai media utama untuk menciptakan karya seni yang bersifat konseptual, memiliki nilai historis, estetis, psikologis, simbolis, dan ekspresif yang tinggi, serta mengandung pesan atau makna yang berkaitan dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan.

Menggunakan konsep konsep psikoanalisis dari Sigmund Freud, bahwa jiwa atau proses mental manusia didominasi oleh alam bawah sadar yang justru tidak tampak dan memiliki dorongan primitif berupa *id* serta dorongan normatif berupa *superego* yang saling bertentangan dan muncul ke alam sadar dalam pengaturan atau pengawasan *ego* untuk menentukan dorongan yang akan dimunculkan.

Dalam konteks karya sepeda roda tiga, konsep psikoanalisis digunakan untuk mengungkapkan temuan konseptual terkait memori kekecawaan ego, dan sublimasi karya. Memori kekecawaan *ego*, yang menjelma (sublimasi) menjadi karya atau suatu proses mengubah energi psikis yang berasal dari *id* atau *superego* yang tidak dapat dipuaskan atau bertentangan dengan realitas menjadi suatu karya seni yang bermakna dan bernilai.

Memori kekecawaan (*ego*) dari masa lalu dalam karya sepeda roda tiga diwujudkan dalam materi sepeda roda tiga yang rusak, tidak berfungsi, atau tidak lengkap (absurd) sebagai media utama. Hal ini menggambarkan rasa kecewa, frustrasi, atau putus asa yang dirasakan oleh seniman terhadap diri sendiri dan lingkungan. Sepeda roda tiga yang rusak, tidak berfungsi, atau tidak lengkap juga dapat melambangkan ketidakmampuan, ketidakberdayaan yang dirasakan.

Warna-warna gelap, suram, atau kusam pada sepeda roda tiga atau bahan-bahan lain yang digunakan, menggambarkan rasa sedih, murung, atau depresi, kesedihan, atau keputusasaan yang dirasakan oleh seniman.

Sebuah kondisi yang kemudian menjadi mekanisme “pertahanan diri” yang digunakan oleh *ego* untuk mengatasi konflik antara *id* dan *superego* memunculkan proses energi psikis menjadi suatu karya seni, suatu bentuk kreativitas yang dapat memberikan kepuasan, penghargaan, atau pengakuan.

Dengan menggunakan pendekatan psikoanalisis, seniman mengungkapkan temuan konseptual pada karya sepeda roda tiga terkait memori kekecawaan ego, dan sublimasi karya. Memori kekecawaan ego adalah ingatan-ingatan yang menyakitkan atau traumatis yang disimpan dalam alam bawah sadar, yang berhubungan dengan kegagalan, penolakan, atau konflik yang dialami oleh ego dalam memenuhi kebutuhan atau keinginan id atau superego yakni sublimasi karya atau proses mengalihkan energi psikis menjadi karya seni dari unsur-unsur sepeda/barang yang sudah rusak atau tidak berfungsi, besi, atau bahan daur ulang lainnya, untuk memberikan nuansa atau suasana yang berbeda pada setiap sepeda roda tiga.

Warna-warna gelap, suram memiliki nilai psikologis, simbolis, dan ekspresif yang tinggi, serta menggambarkan emosi atau pesan yang tersirat atau tersembunyi di balik karya sepeda roda tiga, terkait memori kekecawaan ego, dan sublimasi karya. Dengan demikian, karya sepeda roda tiga adalah sebuah karya seni yang menggabungkan unsur, media, teknik, dan makna yang bersumber dari memori kekecawaan ego.

Seluruh proses penciptaan dalam konsep dan tema-tema memori sepeda roda tiga dalam karya-karya seni rupa kontemporer, meliputi pembahasan tujuan penciptaan, orisinalitas pustaka dan teori, metode, dan proses penciptaan, maka dapat disimpulkan beberapa masalah penciptaan tersebut sebagai berikut. Sebanyak 12 karya dengan 4 karya utama yang terdiri dari (1) Memompa Degub Jantung Balapan; (2) Figur Sepeda Roda Tiga Adikku; (3) Sang Perundung; dan (4) Geng Anak-anak Nakal tersebut dapat terwujud setelah melalui perjalanan yang cukup berliku, penuh hambatan dan tantangan.

Selebihnya adalah karya penggalan yang di buat bersamaan berproses dari awal hingga akhir yaitu karya yang berhudul: (5) Putaran Yang Tak Terkalahkan; (6) Kecil-Kecil Cabe Rawit Runcing; (7) Anak Kembar Bernama Duntar; (8) Anak Kembar Bernama Dinto; (9) Jijik Ludah Mu dan Tajam Sumpah Serapah Mu; (10) Mata Rantai Kebebasan; (11) Bapak Ku Seorang Mantan Militer; dan (12) Jadilah Seorang Tentara

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan mengenai karya seni sepeda roda tiga, maka beberapa masalah penciptaan yang menjadi tujuan penciptaan yakni; pengalaman pada masa lalu yang tersimpan dalam memori episodik seniman, dalam hal ini masa kanak-kanak akan memberikan pengaruh kuat yang mampu memicu penciptaan karya seni kontemporer sepeda roda tiga dan karena karya seni kontemporer sepeda roda tiga merupakan sublimasi seniman dari pengalaman buruk di masa kanak-kanak. Oleh karena itu memori masa kanak-kanak juga menjadi pijakan konsep penciptaan bagi seniman, dan mengembangkan menjadi tema-tema yang mempunyai makna memori dan bentuk metaforik yang tepat dalam mewujudkan karya. Kendala yang terjadi secara fisik maupun mental kemudian justru memberikan *value* lebih pada hasil karya seni yang telah berhasil diciptakan.

Dalam mencari idiom atau bentuk-bentuk visual dan menemukan materi, medium serta simbol-simbol yang tepat dalam proses penciptaan karya seni rupa, prinsip *in and through* dilalui dalam setiap tahapan proses penciptaan karya. Dengan demikian, karya menjadi relevan dalam merepresentasikan pengalaman buruk masa kanak-kanak. Prinsip tersebut juga membuka ruang eksplorasi dalam menentukan bentuk metaforik berupa besi-besi keras, besar, berat dan berkarat dalam merepresentasikan masa lalu.

Mengadaptasi konsep *upcycle* dalam mengimplementasikan wujud karya, maka aktualisasi dari muatan deposit emosi dari pengalaman masa lalu muncul ke dalam bentuk visual karya seni. Besi-besi tua yang telah berkarat dan menjadi barang rongsok seolah diberikan kesempatan kedua untuk berguna kembali, bahkan memiliki nilai lebih karena digunakan dalam menyajikan sebuah karya kreatif seni rupa kontemporer yang artistik dan estetik. Penyajian-penyajian karya yang tidak terbatas pada kategori patung ataupun kriya, menjadikan karya-karya ini sebagai bentuk seni rupa kontemporer yang bebas. Penyajian karya dalam bentuk yang bermetafora bebas dan ukuran yang besar monumental juga sebagai luapan atau sublimasi energy yang selama ini terrepresi.

B. Saran

Berdasarkan perjalanan proses kreatif yang telah di lalui, terdapat beberapa rekomendasi bagi para seniman akademisi atau khalayak ramai, 1). untuk dapat mengolah kegelisahan terhadap realitas masa lalu menjadi ide-ide yang dapat di visualisasikan dalam karya, karena masa lalu (tidak hanya masa kanak-kanak saja) telah terbukti mampu menjadi pemicu proses berkarya; 2). melakukan eksplorasi terhadap material yang tidak populer dalam berkarya untuk menemukan dan merepresentasikan karakter diri dalam bentuk karya seni; 3). mengenal diri sendiri, sehingga memiliki strategi yang tepat untuk mengatur kelemahan dan kekuatan diri (fisik dan mental) ketika harus menghadapi berbagai tantangan dalam proses penciptaan karya seni.

C. Masa Depan Karya

Seni rupa menjadi wadah ekspresi kreatif bagi seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada dunia. Namun, di balik indahnya karya seni, juga tersirat kompetisi tak kasat mata antara ideologi dan pasar. Antara mempertahankan, atau memanipulasi kekuatan, pengaruh, ke dalam dunia seni rupa. Seni dalam kerangka aktifitas intelektualitas, menurut M Dwi Marianto, Hal: 271, *Art & Life Force, in a Quantum Perspective. Scritto Books Publisher, Yogyakarta*. Serangkaian aktivitas intelektual seseorang yang diarahkan untuk mengamati seni secara mendalam, menelaah aspek-aspeknya bentuk dan struktur objek seni itu, konsep kreatif, atau relasinya dengan lingkungannya dan memaknainya. Proses kritik seni dilakukan sebagai pengkayaan unsur-unsur ke rupa yang dihadirkan oleh penulis, kritik sebagai menilai karya yang di hasilkan karena konstruksi sepeda adalah aspek visual utama nya menghadirkan sesuatu yang baru, bagaimana wujud tidak selesai sehingga mungkin diteruskan sebagai benda yang di distorsi, bagaimana nantinya ada figure yang berbeda yang dihasilkan kedalam nilai-nilai yang dikandungnya.

Perang ideologi dalam seni rupa juga terkait dengan penggunaan simbol dan pesan dalam karya seni yang digunakan sebagai media untuk mengkritik, menyampaikan idiom-idiom penolakan hinggai komersialisasi atas karya. Kemunculan perang ideologi dan pasar dalam seni rupa juga menimbulkan berbagai pertanyaan menantang. Apakah seni rupa semata-mata menjadi komoditas pasar? Apakah pesan politis dan ideologis sama pentingnya seperti nilai komersial? Bagaimana seniman dapat menyatukan kreativitas dengan kebutuhan pasar tanpa mengorbankan ideologis, kembali dan berfokus kepada aspek pesan ideologis.

Meski tidak dipungkiri bahwa pasar juga memiliki kekuatan besar dalam menentukan nilai karya seni, dengan kesadaran dan pemahaman yang lebih luas tentang keterkaitan antara ideologi dan pasar, ruang-ruang harus diciptakan sejalan dengan perkembangan zaman dan dinamika pasar. Setelah karya diproduksi juga sangat penting untuk memastikan keberhasilan jangka panjang dari karya seni tersebut.

Setelah karya seni selesai diproduksi, ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengelola karya tersebut dengan baik dan memastikan bahwa karya tersebut mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa aspek penting setelah karya diproduksi antara lain, 1). Promosi; setelah karya seni selesai diproduksi, penting untuk melakukan promosi yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk mempromosikan karya seni melalui saluran online dan offline, seperti media sosial, situs web, pameran, pameran langsung, atau melalui mitra distribusi yang tepat. 2). Lisensi dan Hak Cipta; manajemen hak cipta dan lisensi adalah langkah penting dalam melindungi karya seni dan memastikan pencipta atau pemilik karya seni mendapatkan kompensasi yang adil. 3). Evaluasi dan Umpan Balik; mengumpulkan umpan balik dan evaluasi dari kritikus dalam memperbaiki dan mengembangkan karya.

Pandemi Covid-19, telah memaksa dan membatasi aktivitas masyarakat, termasuk kegiatan seni rupa, yang kemudian dipaksa untuk beralih ke platform daring, seperti pameran virtual yang dilakukan banyak galeri, sehingga kolektor, maupun pengamat mendapatkan ruang yang sama.

Teknologi blockchain dan NFT (non-fungible token), juga dipandang mampu memberikan kemudahan dan keamanan dalam transaksi karya seni rupa

digital. Teknologi ini juga memberikan peluang bagi seniman untuk menciptakan karya seni rupa yang unik, kreatif, dan inovatif. Bahkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, telah memanfaatkan teknologi ini untuk menampilkan kekayaan budaya Indonesia dalam bentuk gambar, video, dan musik. Demikian juga NFT Art Gallery dari GIC Indonesia, yang merupakan platform marketplace NFT yang menyediakan ruang bagi para seniman dan kolektor untuk menjual dan membeli karya seni rupa digital dengan menggunakan mata uang kripto tanpa meninggalkan pasar seni tradisional, galeri seni kontemporer, dan metode lelang.





DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N. S., Khairuddin, N. F., & Abidin, S. Z. (2013). Upcycling: re-use and recreate functional interior space using waste materials. In DS 76: Proceedings of E&PDE 2013, the 15th International Conference on Engineering and Product Design Education, Dublin, Ireland, 05-06.09.2013.
- Bhinnety, M. (2008). *Struktur dan Proses Memori*. *Buletin Psikologi*, 16(2).
Diakses 13 Desember 2022, dari Jurnal Online Universitas Gadjah Mada
- Blum, H. P. (2018). The Clinical Value of Daydreams and a Note on Their Role in Character Analysis. In *On Freud's "Creative Writers and Day-Dreaming"*.
- Boere, C.G (2005). *Personality Theories*. Ar-Ruzz Media
- Burhan, M. A. (2004). *Karya Pilihan Koleksi Galeri Nasional Indonesia*. Galeri Nasional.
- Burhan, M. A. (2006). *Jaringan makna tradisi hingga kontemporer: kenangan purna bakti untuk Prof. Soedarso Sp., M.A.* ISI Yogyakarta Press.
- Burhan, M. A., Anusapati, & Morin, L. L. D. (2021). Instalasi Eco Art Sebagai Media Kultivasi Mikroalga. *Jurnal Panggung*, 31(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/518670-none-de1ba8f2.pdf>
Kanisius.
- Colebrook, C., Fensham, R., & Threadgold, T. (2020). Understanding Deleuze.
- Danesi, Marcel. (2004). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory* (3rd ed). Toronto : Canadian Scholars' Press Inc.
- Descartes, R. (2020). *Diskursus & Metode* (Ahmad Faridl Maruf (Ed.)
- Erikson, Erik H. (1987). *Childhood and Society*. London: Paladin Grafton Books
- Freud, Anna. (2018). *The Ego and the Mechanisms of Defence (revised ed)*. New York : Routledge

- Freud, Sigmund. (1989). *The Ego and The Id*. New York : W.W. Norton & Company.Inc
- Freud, Sigmund. (2003). *The Psychopathology of Everyday Life*. London : Penguin Books
- Freud, S. (2019). *The Interpretation of Dreams: The Psychology Classic*. Capstone.
- Gerungan, W.A. (1998). *Psikologi Sosial*. Bandung : Eresco
- Gibbons, Joan. (2007). *Contemporary Art and Memory: Image of Recollection and remembrance*. NY: IB. Tauris
- Gibbs, Jr. Raymon (eds). (2008). *The Cambrige Handbook of Methapor and Thought*. UK: Cambrige University Press.
- Kli, M. (2018). *Eros and thanatos: A nondualistic interpretation: The dynamic of drives in personal and civilizational development from freud to marcuse*. Psychoanalytic Review, 105(1).
- Langer, Suzanne K. (1957). *Problems of Art: Ten Phiosophical Lecturer* Charles Scribner's Sons New York.
- LE Magazine. (2018). No Title. *LE Magazine*.
- Leavy, P. (2020). *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice* (3rd ed.). Guilford Publications.
- Mariato, M. Dwi, 2017. *Art & Life Force, in a Quantum Perspective*. Scritto Books Publisher, Yogyakarta
- Minderop, A. (2010). *Psikologi Sastra: Karya sastra, Metode teori, dan Contoh kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nicholson, S. R., Rorrer, J. E., Singh, A., Konev, M. O., Rorrer, N. A., Carpenter, A. C., Jacobsen, A. J., Román-Leshkov, Y., & Beckham, G. T. (2022). The Critical Role of Process Analysis in Chemical Recycling and Upcycling of Waste Plastics. *Annual Review of Chemical and Biomolecular Engineering*.
- Ponimin. (2016). *Reinterpretasi dari Kisah Asmara Panji Asmarabangun Lakon Wayang Topeng Malang dalam Keramik*. (Disertasi Doktoral, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 17 Februari 2016)
- Rasse, C., & Gibbs, R. W. (2021). *Metaphorical thinking in our literary experiences*

- of J.D. Salinger's "the Catcher in the Rye." *Journal of Literary Semantics*, 50(1).
- Rasmussen, David M. (1979). *Symbol and Interpretation*. Netherlands : Martinus Nijhoff, The Hague
- Rogers, Anissa Taun. (2010). *Human Behaviour in the Social Environment (2nd ed.)*. New York : Routledge
- Schwarzenbach, J. B., & Hackett, P. M. W. (2015). Transatlantic reflections on the practice-based PhD in fine art. In *Transatlantic Reflections on the Practice-Based PhD in Fine Art*. Taylor and Francis Inc.
- Setem, I. W. (2020). Penciptaan seni rupa berbasis riset. *Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas Dan Studi Seni*.
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar (ed baru)*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sung, K. (2015). A Review on Upcycling: Current Body of Literature, Knowledge Gaps and a Way Forward. *Venice Italy*, 17(4).
- Tinguely, J. (1959). *De Fiets, Museum Boymans-Van Beuningen by Robert Doisneau*.
- Wisetrotomo, S. (2021). *Kuasa rupa, kuasa negara: Kurator di antara tegangan pasar dan kekuasaan*. Buku Baik.
- Yang, T., Wang, M., Wang, X., Di, X., Wang, C., & Li, Y. (2020). Fabrication of a waterborne, superhydrophobic, self-cleaning, highly transparent and stable surface. *Soft Matter*.