

**KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



JURNAL

Brilliant Aby Distralingga

NIM 1612665021

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

2021

**KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



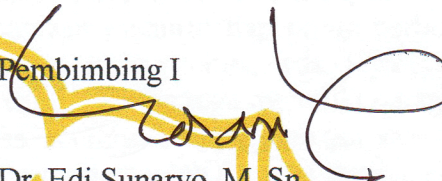
**Brilliant Aby Distralingga
NIM 1612665021**

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
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KEBAHAGIAAN diajukan oleh Brillian Aby Distralingga, NIM 1612665071, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


Dr. Edi Sunaryo, M. Sn.
NIP 0004064304

Pembimbing II


Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn
NIP 19761007 200604 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Baharjo, M. Hum
NIP 19590802 198803 2 002



KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Brilliant Aby Distralingga

1612665021

Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: brilliandistra@gmail.com

ABSTRAK—Pengertian umum kebahagiaan adalah keadaan pikiran saat merasakan sesuatu yang menyenangkan dalam hidup baik lahir maupun batin, namun tidak dapat dipungkiri bahwa kebahagiaan menurut tiap orang berbeda. Ada beberapa orang yang bahagia ketika merasakan cinta, ada juga yang merasakan kebahagiaan ketika mendapatkan uang. Penulis juga memiliki beragam kebahagiaan yang dirasakan mulai dari masa kecilnya sampai dewasa saat ini. Masih banyak lagi kebahagiaan yang akan dirasakan oleh penulis ketika akan menikah nanti, berlanjut memiliki anak dan memiliki keluarga besar dengan penulis yang telah menua. Harapan penulis kebahagiaannya akan terus tersambung dan berlanjut bahkan ketika penulis telah tiada, semua pengalaman serta harapan tentang kebahagiaan penulis ini kemudian menjadi ide dan gagasan untuk diwujudkan ke dalam karya seni grafis sebagai media pengingat, nostalgia dan harapan yang semoga menjadi kenyataan.

Kata kunci: *kebahagiaan, pengalaman, memori*

ABSTRACT—*The general definition of happiness is a state of mind when you feel something pleasant in life both physically and mentally, but it cannot be denied that happiness according to each person is different. There are some people who are happy when they feel love, there are also those who feel happiness when they get money. The author also has a variety of happiness that he feels from his childhood to adulthood today. There is much more happiness that the author will feel when he gets married, continues to have children and has a large family with an aging writer. The writer's hope that his happiness will continue to be connected and continue even when the author is gone, all experiences and hopes about this writer's happiness then become ideas and ideas to be translated into graphic art works as a medium for reminders, nostalgia and hopes that may come true.*

Key words: *happiness, experience, memory*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Konsep Penciptaan

Bahagia atau kebahagiaan itu selalu didambakan atau dicari oleh setiap insan. Pada zaman modern ini kebahagiaan itu masih tetap dicari. Berbagai kontradiksi tampak dalam kenyataan sehari-hari. Kebahagiaan sebagai emosi positif di kehidupan masa remaja memiliki dampak yang beragam.

Seperti yang diungkapkan Seligman bahwa emosi yang positif membantu memperluas sumber-sumber intelektual, fisik, dan sosial yang dimiliki. Kebahagiaan masa remaja dalam mengelola kemampuan diri dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Selain itu kebahagiaan masa remaja dalam upaya mencapai kepribadian yang sehat untuk mendukung pemenuhan tugas perkembangannya. Kebahagiaan sangat mempengaruhi perkembangan seseorang, khususnya pada aspek pribadi dan sosialnya. Kebahagiaan membantu terbentuknya kepribadian yang sehat serta kehidupan sosial yang baik.¹

Kebahagiaan sebenarnya sangat luas, namun yang dimaksudkan disini adalah kebahagiaan yang pernah dan telah dirasakan maupun kebahagiaan yang masih dalam angan-angan pikiran. Alasan mengapa diambilnya tema ini karena kebahagiaan sebenarnya setiap hari telah banyak dirasakan dan selalu melekat pada kehidupan sehari-hari, jadi dengan angan-angan ini dirasa akan sangat membantu dalam pengerjaan karya ini.

Berdasarkan pengalaman-pengalaman tentang kebahagiaan, penulis ingin memvisualisasikan dalam bentuk karya Seni Grafis dengan teknik *woodcut*. Penulis akan mewujudkan karya-karya tersebut secara berurutan sesuai pengalaman kebahagiaan yang penulis alami dari umur lima tahun hingga saat ini.

¹ Martin Seligman E.P, *Authentic Happiness*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2005), hal. 15

2. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan penciptaan karya ini adalah :

- a. Apakah kebahagiaan menarik untuk divisualisasikan dalam karya Seni Grafis ?
- b. Bagaimanakah memilih bentuk-bentuk kebahagiaan dalam Seni Grafis?
- c. Bagaimanakah mentransformasikan kebahagiaan didalam teknik *woodcut* dalam Seni Grafis ?

3. TUJUAN DAN MANFAAT

- a. Tujuan :
 - 1) Untuk menjelaskan kebahagiaan dalam proses penciptaan karya Seni Grafis.
 - 2) Untuk menjelaskan pengalaman kebahagiaan yang dialami oleh penulis dan dapat membayangkan kebahagiaan yang akan terjadi kebahagiaan di masa yang akan datang.
 - 3) Untuk menjelaskan arti kebahagiaan menurut penulis bahwa kebahagiaan itu selalu melekat pada diri penulis.
 - 4) Untuk menjelaskan objek-objek tersebut sebagai sebuah karya Seni Grafis dengan tema kebahagiaan.
- b. Manfaat :
 - 1) Diharapkan penciptaan hasil karya Tugas Akhir mampu membuat penikmat karya ini ikut merasa bahagia.
 - 2) Sebagai salah satu inspirasi maupun referensi bagi penikmat seni yang ikut serta peran dalam berkesenian.
 - 3) Untuk mengenang memori yang membahagiakan pada diri penulis.
 - 4) Mengingat kembali pada diri penulis agar tidak mengulangi perbuatan yang tidak baik walaupun perbuatan tersebut dirasa membahagiaka

B. TEORI DAN METODE PENCIPTAAN

1. TEORI PENCIPTAAN

Mewujudkan rasa kebahagiaan tersebut dari pikiran diri sendiri yang berisikan hal-hal positif, dengan pikiran positif hal sesimpel apapun akan menjadi kebahagiaan. Setelah pikiran menjadi positif maka tinggal mewujudkan kebahagiaan tersebut dengan usaha dan tindakan, kebahagiaan merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam kehidupan. Berbagai cara dan usaha dilakukan untuk mewujudkan kebahagiaan tersebut, namun tidak jarang usaha yang telah dilakukan demi kebahagiaan malah berujung kesedihan dan penderitaan.

Yulia Woro Puspitorini berpendapat bahwa kebahagiaan merupakan suatu keadaan pikiran atau perasaan kesenangan dan ketentraman hidup secara lahir dan batin yang bermakna untuk meningkatkan fungsi diri. Individu yang bahagia mengalami ketenangan dikehidupannya, sehingga merasa berharga, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.²

Kebahagiaan yang dirasakan individu memunculkan kedamaian dan kepuasan di kehidupan. Semakin tinggi harapan dan kebutuhan individu, serta semakin banyak yang dapat diraih, maka individu lebih bahagia. Kebahagiaan sebenarnya tidak hanya dirasakan oleh orang kaya yang memiliki segalanya. Individu bahagia adalah individu yang mau bersyukur atas apa yang dimilikinya.

² Yulia Woro Puspitorini, *Tingkah Laku Prosocial dan Kebahagiaan*, (Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, 2012)

2. METODE PENCIPTAAN

Rencana bentuk yang akan dikerjakan adalah penggambaran momen estetik pada saat proses kebahagiaan tersebut terjadi, dengan kata lain semua karya yang akan dikerjakan pasti terdapat manusia ataupun karakter makhluk di dalamnya bagaimanapun situasi dan ceritanya. Peran manusia ataupun makhluk disini untuk mewakili wujud penulis saat mengalami proses kebahagiaan tersebut, penentuan wujudnya tersebut juga akan mempertimbangkan aspek makna cerita yang terkandung dalam pengalaman kebahagiaan penulis.

Untuk bagian pengalaman kebahagiaan yang telah dialami oleh penulis sejak kecil sampai dengan menjalin hubungan dengan seorang gadis akan diwujudkan visual berbentuk manusia atau hewan, yang mana manusia ataupun hewan disini akan menjadi objek untuk membantu membangun suasana kebahagiaan yang terjadi dalam karya tersebut. Hewan yang divisualisasikan disini memiliki makna yang melambangkan situasi dalam kebahagiaan, seperti pasangan burung merpati yang melambangkan pasangan hidup yang berbahagia.

Singa yang melambangkan sosok pemimpin dan dengan kepemimpinannya tersebut keinginannya adalah mutlak bagaikan keinginan raja, kupu-kupu dapat menggantikan kebentukan perempuan karena memiliki keindahan warna seperti perempuan. Ikan koi yang menjadi simbol ketekunan dan kesetiaan, kucing sebagaimana hewan peliharaan pada umumnya juga memiliki simbol sebagai pembawa keberuntungan.

Hal itu bisa dilihat dari benda yang dibuat menyerupai kucing dengan kaki kanannya yang terangkat dan bergoyang seolah-olah memanggil orang, benda ini biasa ditemukan di toko-toko. Kebentukan hewan-hewan itulah yang kemungkinan akan dipakai dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini, dengan tetap mempertimbangkan aspek nilai cerita dalam pengalaman kebahagiaan penulis. Untuk bentuk objek

pengalaman kebahagiaan penulis yang belum dirasakan atau masih dalam angan-angan akan mengambil kebetukan tengkorak manusia, kebetukan ini diambil karena kebahagiaan yang akan dialami penulis ini belum pasti dirasakan.

Maksudnya dengan tengkorak manusia ini diharapkan dapat menggambarkan bahwa kebahagiaan yang akan dialami penulis bisa saja dirasakan ketika penulis telah meninggal dunia, karena belum ada kepastian ataupun jaminan bahwa penulis masih hidup didalam angan-angan kebahagiaan tersebut. Hal ini dirasa akan menambah nilai visual yang terkandung didalamnya.

Karena pada gambar tersebut pastinya akan memunculkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh untuk mengungkapkan rasa bahagia, maka akan ditambahkannya aksen-aksen berupa bantuan untuk si tengkorak agar dapat mengekspresikan situasi pada karya tersebut. Aksan-aksen itu berupa garis ataupun berupa titik bahkan tanda baca seperti tanda tanya, tanda seru dan sebagainya. Hal semacam ini akan diletakkan di samping si tengkorak untuk membantu mengekspresikan diri.

Suryahadi A. Agung menjelaskan berbagai unsur dalam seni rupa meliputi unsur garis, unsur ruang, unsur bentuk, unsur warna, dan unsur tekstur. Garis adalah salah satu unsur seni rupa yang paling pokok, sebab garis merupakan unsur rupa yang ada dimana-mana. Ruang termasuk unsur seni rupa yang pokok. Dengan adanya ruang, maka karya seni rupa dapat dibuat. Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa yang menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya. Dalam seni rupa warna sangat esensial, karena penampilan pertama yang diperhatikan orang selain bentuk adalah warna. Tekstur sangat menentukan keberhasilan sebuah karya seni rupa dan kriya, karena bersamaan dengan warna, tekstur menentukan kualitas permukaan yang terlihat paling awal.³

³ Suryahadi A. Agung, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 168-200

Setiap munculnya karya seni akan melahirkan batasan-batasan seni yang beraneka ragam sesuai dengan cara pandang serta penafsiran yang berbeda pula, sehingga sulit untuk memberikan batasan-batasan seni yang ideal.

Seperti pendapat Soedarso Sp. yang mengatakan bahwa seni amat luas cakupannya dan bermacam-macam sekali fasetya, seperti cerita orang buta yang ingin melihat gajah. Terjadi suatu pandangan orang tentang seni yang tidak lengkap dan tidak menyeluruh. Banyak kalangan dari disiplin ilmu yang berbeda yang berusaha memberikan definisi tentang seni, namun karena seni memiliki cakupan yang luas sehingga seni memiliki arti yang jamak.⁴

Menurut penulis sendiri seni adalah suatu keahlian yang dimiliki seseorang ketika dapat membuat karya yang dapat dinikmati dari sisi keindahan, fungsi, bentuk, dan konsep itu sendiri.

Herbert Read dalam bukunya *The Meaning of Art* terjemahan Soedarso Sp., menyatakan hampir semua kekeliruan konsepsi kita tentang seni ditimbulkan oleh kurang ajegnya penggunaan kata-kata seni dan keindahan. Yang jelas bahwa kedua kata itu selalu salah dalam penggunaannya. Kita selalu beranggapan bahwa semua yang indah adalah seni, atau sebaliknya, bahwa semua seni itu indah; dan, yang tidak indah bukanlah seni, kejelekan berarti ketiadaan seni.⁵

Bentuk-bentuk karya seni grafis bertema Kebahagiaan ini menangkap objek pada kejadian pengalaman kebahagiaan penulis, objek-objek yang ditangkap pada karya berjudul “Kasih Sayang” berupa sosok kedua orang tua penulis sedang memeluk penulis di dalam sebuah bunga. Perpaduan warna hijau dan kuning dipilih pada karya tersebut untuk membuat kesan tenang dan nyaman, pemilihan warna *background* hitam untuk mengunci semua warna pada karya tersebut agar lebih harmonis.

⁴ Soedarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Moderen*, CV Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta, Bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2005.

⁵ Read, Herbert, *Seni: Arti Dan Problematiknya*, Terjemahan Soedarso Sp, Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 2000

C. PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

Secara keseluruhan terdapat dua puluh total karya *woodcut* dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini yang mengangkat tema tentang Kebahagiaan. Setiap karya tersebut menceritakan pengalaman Kebahagiaan penulis, pada setiap karya memiliki makna dan cerita yang berbeda-beda. Berikut ini adalah gambar setiap karya dan penjelasan mengenai deskripsi dari karya tersebut.



Gambar.4.1 Brilliant Aby, *Kasih Sayang*, 2020
Woodcut on paper, 50cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya seni grafis *woodcut* tersebut berjudul “Kasih Sayang” dengan ukuran 50x50cm, kasih sayang yang dimaksudkan disini adalah kasih sayang orang tua dengan anaknya. Dari visual karya itu sendiri terlihat adanya sosok kedua orang tua penulis sedang memeluk penulis di dalam sebuah bunga, hal itu dimaksudkan bahwa orang tua penulis akan selalu menyayangi penulis sampai kapanpun. Aroma dari kasih sayang orang tua kepada anaknya bagaikan harum bunga yang sedang mekar. Dengan adanya bentuk abstrak memenuhi seluruh karya memiliki maksud seperti angin yang berhembus, perpaduan warna hijau dan kuning dipilih

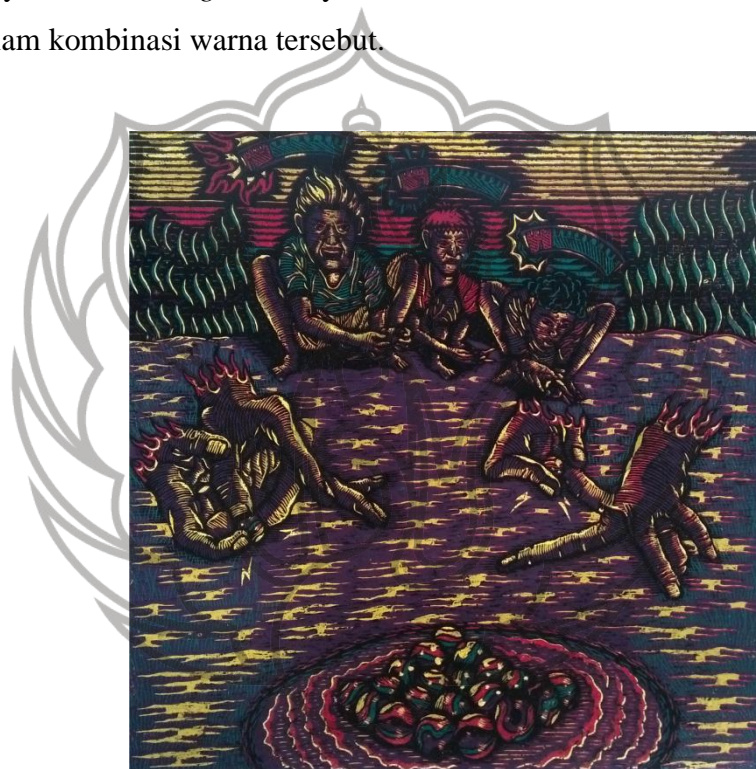
pada karya tersebut untuk membuat kesan tenang dan nyaman. Pemilihan warna *background* hitam untuk mengunci semua warna pada karya tersebut agar lebih harmonis.



Gambar.4.2 Brilliant Aby, *Mainan Baru*, 2020
Woodcut on paper, 50cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya seni grafis *woodcut* tersebut berjudul “Mainan Baru” dengan ukuran 50x50cm, mainan baru yang dimaksudkan disini adalah proses bergantinya ketertarikan penulis terhadap mainan dari saat masih berumur lima tahun sampai saat kelas satu SD. Dari visual karya itu sendiri terlihat adanya penulis di sebelah samping kiri yang masih berumur lima tahun sedang menaiki mainan berbentuk robot, mainan robot tersebut keluar dari kado hadiah ulang tahun penulis saat itu dan meluncur mengikuti jalur menuju ke arah genangan air. Di bagian samping kanan karya terdapat penulis yang telah bertambah umurnya sedang bersantai diatas stik *playstation*, stik tersebut mengambang di atas genangan air yang mengalir ke atas. Dari kedua bagian tersebut memiliki maksud bahwa penulis yang dulunya masih berumur lima tahun memiliki ketertarikan terhadap mainan robot-robotan, mobil-mobilan dan sejenisnya. Mainan seperti itu biasa

didapatkan oleh penulis ketika berulang tahun, namun sejak bertambahnya usia ketertarikan penulis pun berubah lebih tertarik pada mainan seperti *playstation*. Proses bergantinya ketertarikan penulis terlihat pada saat mainan robot tersebut menuju ke arah genangan air dan pada saat arusnya naik dengan maksud bertambah umurnya maka penulis sudah tertarik dengan *playstation*. Untuk pewarnaannya penulis memilih warna kuning disini sebagai pencahayaan dan turunan warna biru untuk keseluruhan karya, untuk *background* nya memilih warna hitam karena dirasa cocok dalam kombinasi warna tersebut.



Gambar.4.3 Brilliant Aby, *Main Kelereng*, 2020
Woodcut on paper, 50cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya seni grafis *woodcut* tersebut berjudul “Main Kelereng” dengan ukuran 50x50cm, main kelereng disini memiliki maksud yang sebenarnya yaitu bermain salah satu permainan masa kecil penulis menggunakan kelereng. Dari visual karya itu sendiri terlihat adanya penulis dan kedua temannya sedang bermain kelereng di dekat rumah penulis, di atas para pemain kelereng terdapat parameter yang terinspirasi

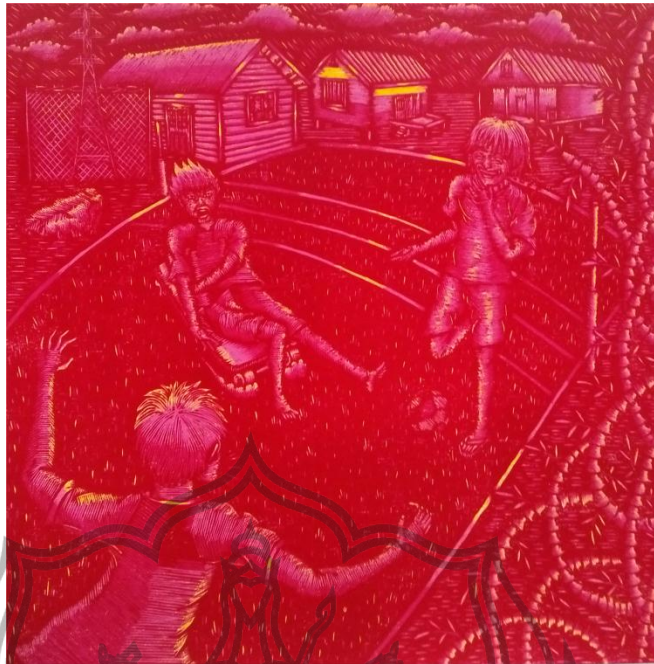
dari *game pinball* pada komputer. Fungsinya sama seperti pada game pinball, pada parameter yang berwarna hijau menunjukkan tingkat sentilan normal jika jarum parameter semakin ke kiri sampai menunjuk ke warna merah maka disitulah kekuatan sentilan kelereng menjadi sangat kuat. Di samping kanan, kiri pemain kelereng terdapat tumbuhan yang mana tumbuhan tersebut sebenarnya adalah perwujudan dari pohon di dekat rumah penulis.

Cukilan garis-garis di belakang pemain kelereng berfungsi sebagai pengisi kekosongan pada karya ini, terdapat potongan pergelangan tangan yang sedang menembakkan kelereng sekuat tenaga sampai berapi-api. Seolah para pemain sedang berebut mangsa yang mana mangsanya itu adalah sekumpulan kelereng di dalam permainan tersebut, dan yang terakhir terdapat cukilan berbentuk abstrak memiliki makna sebagai tanah. Penggunaan warna pada karya ini terbilang paling banyak dibandingkan karya lainnya. Warna kuning tetap menjadi pencahayaan pada karya ini terdapat juga warna merah, hijau, ungu dan dikunci menggunakan warna coklat tua.



Gambar.4.4 Brilliant Aby, *Layang-layang*, 2020
Woodcut on paper, 50cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya seni grafis *woodcut* tersebut berjudul “Layang-layang” dengan ukuran 50x50cm, layang-layang disini memiliki maksud yang sebenarnya yaitu bermain salah satu permainan masa kecil penulis dengan layang-layang. Dari visual karya itu sendiri terdapat penulis dan temannya sedang terbang di atas langit menggunakan layang-layang, hal ini memiliki maksud bahwa kebahagiaan penulis saat bermain layang-layang terasa seakan ikut terbang bersama layang-layang nya. Penulis bermain layang-layang disaat cuaca sedang cerah, hal ini dibuktikan dengan adanya burung-burung yang terbang disekitar penulis dan temannya. Penulis menggunakan warna kuning sebagai pencahayaan dan warna biru beserta turunan warna hijau untuk mengisi warna seluruh objek pada karya tersebut.



Gambar.4.5 Brillian Aby, *Sepak bola*, 2020
Woodcut on paper, 50cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya seni grafis *woodcut* tersebut berjudul “Sepak Bola” dengan ukuran 50x50cm, sepak bola disini memiliki maksud yang sebenarnya yaitu salah satu permainan masa kecil penulis. Dari visual karya itu terdapat penulis dan kedua temannya sedang bermain sepak bola di lapangan dekat rumah penulis, salah satu teman penulis ada yang menunggangi *skate board* dimana *skate board* tersebut dimaksudkan untuk membantu teman penulis saat ingin melakukan *slading tackle*. Di samping lapangan terdapat pohon bambu yang melingkar dan di belakang lapangan terdapat rumah para warga kampung penulis, ada juga menara listrik yang ada di samping rumah warga tersebut. Penulis bermain sepak bola pada saat sore hari, bisa dibuktikan dengan penyusunan komposisi warna pada karya yang terasa hangat. Penulis menggunakan warna kuning sebagai pencahayaan pada karya ini dan terdapat turunan warna merah sebagai pengisi seluruh warna pada karya tersebut.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan pada penulisan ini, banyak kebahagiaan yang telah dirasakan penulis waktu saat masih kecil sampai sekarang. Kebahagiaan yang selalu dirasakan lewat orang-orang disekitar, seperti teman, keluarga dan pasangan.

Beberapa kendala telah dirasakan penulis saat proses mengerjakan karya ini, mulai dari pisau cukil yang cepat tumpul saat sering digunakan dan ketika ingin mengasahnya tanpa sadar pisau tersebut malah terlalu banyak terkikis. Pada akhirnya pisau tersebut menjadi tidak seimbang antara sisi kanan dan kirinya, untuk tinta offsetnya penulis baru mengetahui ternyata tinta tersebut mudah kering padahal sudah tertutup rapat dan disimpan ditempat sejuk namun tetap saja mengering bahkan telah menjadi kerak. Pemakaian *hardboard* sebagai media untuk mencukil kadang juga memunculkan masalah, kadang *hardboard* malah rontok ketika akan dicukil dan pada warna tertentu misalkan warna kuning saat diratakan ke *hardboard* susah merata.

Harapan dan tujuan penulis dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini supaya penulis dapat menangkap momen-momen membahagiakan pada dirinya, dan dapat terus mengingatnya seumur hidup. Diharapkan dari visual karya tersebut para penikmat karya seninya dapat mengerti dan merasakan kebahagiaan yang dirasakan oleh penulis, dan untuk mereka yang memiliki pengalaman kebahagiaan seperti penulis dapat mengenang momen tersebut dengan melihat karya penulis.

Penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dari segi bahasa ataupun tata penulisan, serta materi yang dibahas. Maka arahan, kritik, dan saran sangat penting dalam pengembangan tulisan ini. Demikian tulisan ini, semoga bisa memberikan manfaat dan kenangan manis bagi semuanya dan penulis sendiri, sekian dan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Darajdat, Zakiah. *Kebahagiaan*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam “RUHAMA”, 1990.
- Hastuti,Dwi. 2008. Pengasuhan : Teori dan Prinsip serta Aplikasi Di Indonesia. Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, FEMA, IPB. Bogor
- Putri, Oetami & Kwartarini Wahyu Yuniarti. *Orientasi Kebahagiaan Siswa SMA, Tinjauan Psikologi Indigenous pada Siswa Laki-laki dan Perempuan*. Jurnal Humanitas, Vol. VIII No.2, 2011.
- Read, Herbert, *Seni: Arti Dan Problematiknya*, Terjemahan Soedarso Sp, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000.
- Seligman, E. P, Martin. *Authentic Happiness*. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2005.
- Suryahadi, A. Agung, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Soedarso, Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprise, Bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000.
- Yulia, Woro Puspitorini. *Tingkah Laku Prososial dan Kebahagiaan*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, 2012.

