

**FRAGMEN CERITA KUCING DALAM
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh:
I Made Dabi Arnasa
NIM 1512588021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

FRAGMEN CERITA KUCING DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh I Made Dabi Arnasa, NIM 1512588021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

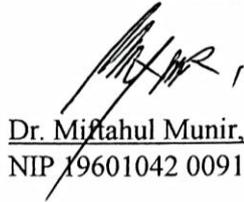
Pembimbing I/Anggota


Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, MFA., Ph.D
NIP 19561019/198303 1 003/ NIDN 0019105606

Pembimbing II/Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP 19800708 200604 1 002/ NIDN 0027047001

Ketua Jurusan /Program Studi /Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 19601042 00912 1 001/ NIDN 0004017605

A FRAGMENT OF THE CAT'S STORY IN THE CREATION OF PAINTING

FRAGMEN CERITA KUCING DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

By/oleh: I Made Dabi Arnasa
Institution/institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Institution address/alamat institusi: Jalan Parangtritis KM 6,5, RW.5, Glondongan,
Panggunharjo, Kec. Sewon, Bantul, Yogyakarta 55188
E-mail: arnasadabi@gmail.com

ABSTRACT

The process of creating works of art is closely related to the experiences experienced by an artist. Emotional closeness to cats has the potential to be ideas in creation, experiences filled with stirring flavors and inspirational thoughts and joyful everyday life. Attempts to represent cat fragments, bring back cats in fragments of stories, and their behavior into paintings are manifested in a surrealistic manner supported by deformation, presenting cat figures and idioms related to and supporting ideas.

Key Words : *Fragment, Cat, Representation, Painting*

ABSTRAK

Proses penciptaan karya seni berkaitan erat dengan pengalaman yang dialami seorang seniman. Kedekatan emosional dengan kucing memiliki potensi untuk menjadi ide dalam penciptaan, pengalaman yang penuh dengan gejolak rasa dan pemikiran yang menggugah dan kehidupan sehari-hari yang menyenangkan. Upaya untuk merepresentasikan fragmen cerita kucing, menghadirkan kembali kucing dalam penggalan-penggalan cerita, dan tingkah lakunya ke dalam karya seni lukis diwujudkan secara surealistik didukung dengan deformasi bentuk, menghadirkan figur kucing serta idiom-idiom yang berkaitan dan mendukung ide.

Kata Kunci : **Fragment, kucing, representasi, seni lukis**

A. Pendahuluan

Dalam menciptakan karya seni, seniman memproyeksikan perasaan dan pemikiran dengan teknik tertentu untuk mengungkapkan persoalan-persoalan yang ingin disampaikannya melalui karya. Perasaan dan pemikiran dipengaruhi gejala-gejala yang timbul dari lingkungan sekitarnya, seniman sebagai manusia yang pandai membaca situasi sekitar dan mengolah rasanya dalam bentuk ekspresi.

Penulis tumbuh di sebuah desa kecil di Bali jauh dari keramaian dan tidak banyak teman bermain, situasi tersebut membentuk penulis menjadi anak yang suka menyendiri dan hanyut dalam hayalan sendiri, berimajinasi dengan kesederhanaan. Kehidupan yang penyendiri terbentur dengan kehidupan masyarakat yang saling aktif berinteraksi satu sama lain. Dalam keadaan susah bergaul dengan anak-anak sebaya. Keterbatasan ekonomi memacu berpikir cara untuk bersenang-senang, di dalam keterbatasan itu membuat mainan dan bermain dengan hewan peliharaan menjadi pilihan untuk mengisi sisi kekosongan yang dirasakan kala itu. Penulis mempunyai hewan peliharaan anjing, hewan peliharaan yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat di Bali, dan kehidupan Yogyakarta yang jauh dari kampung halaman mendekatkan penulis pada salah satu hewan yang menurut penulis setia yaitu kucing.

Pada tahun 2015 penulis merantau ke Yogyakarta untuk kuliah, kesusahan dalam bersosial dan pergaulan apalagi di tempat dengan kebudayaan dan kodisi sosial yang berbeda memunculkan kembali akan kekosongan di dalam diri tersebut. Tidak ada peliharaan anjing di lingkungan baru ini, yang memungkinkan adalah kucing.

Setelah beberapa tahun berhubungan dan berinteraksi dengan kucing, muncul kesadaran akan perasaan kedekatan hubungan emosional yang terbentuk antara penulis dengan kucing ini. Salah satunya merasa memiliki kesamaan di antaranya suka menyendiri, bisa menjadi pribadi mandiri tapi juga bergantung dengan orang lain, wajah terlihat pemarah dan menyeramkan tapi juga terlihat lucu, bisa bersikap sombong dan acuh tapi bisa juga menjadi penyayang dan

ramah, bisa bersenang-senang sendiri, bermain dengan benda kecil daun, ranting, benang, walaupun kecil tapi tetap berbahaya.

Setiap orang memiliki caranya masing-masing untuk mengekspresikan hubungan dirinya dengan kucing. Merawatnya dengan penuh kasih sayang, mengajarnya bertingkah laku, mengajaknya berbicara dan bermain, mendandani dengan berbagai kostum, menjadikan teman, hal ini seperti memperlakukan kepada manusia, bahkan bisa lebih, seperti pengalaman teman penulis bahwa mereka lebih sedih kehilangan kucing kesayangannya daripada ditinggal mati oleh salah satu anggota keluarganya. Hubungan dan perlakuan manusia terhadap kucing pada zaman sebelum masehi, kala itu juga manusia telah memperlakukan dan menganggap kucing sebagai dewa.

Seiring berjalannya waktu, dalam proses perkuliahan, penulis merasakan terdapat potensi kucing menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni. Tema kucing sudah banyak diangkat oleh seniman dalam karyanya, namun hubungan emosional terhadap kucing tetap dapat memunculkan ide yang tidak ada habisnya.

Kedekatan dengan kucing memiliki potensi yang besar untuk dihadirkan dalam penciptaan karya lukisan, menciptakan penggalan-penggalan cerita melalui representasi kucing yang suka bermain petak umpet di dalam rumah dan dengan benda-benda kecil yang ditemuinya, atau sedang tidur di kasur, berjalan santai, sedang menggunakan kostum pakaian atau boneka, aksesoris, bahkan kucing yang hanya duduk diam dan menatap dengan sorot matanya pada bendabenda di sekelilingnya ataupun tatapan tajam langsung kepada penulis yang menimbulkan aura mistis dan misterius bisa menjadi representasi sebuah potongan cerita tentang kehidupan. Menghadirkan fragmen kucing dengan elemen dasar, pembentukan, dan komposisi serta teknik kesenilukisan tentu akan menciptakan karya seni yang menggugah dan dapat diapresiasi.

B. Konsep Penciptaan

Manusia memiliki kebutuhan untuk mengekspresikan dan mengungkapkan pikiran dan rasa yang dialaminya. Kedua hal ini saling berkaitan dan memiliki peranan yang sama-sama penting untuk dipahami. Karena pemahaman relasi timbal balik antara aspek-aspek ini dapat memperkaya visi dan daya kreatif (Marianto, 2019:250). Begitupun juga seniman memilih hal-hal yang dekat dengan dirinya melalui proses berpikir dan merasa untuk dijadikan subjek ataupun objek untuk menyampaikan ekspresi, pengalaman, dan keresahannya lalu diendapkan dan diolah menjadi sebuah konsep yang berkaitan dengan sebuah ide dalam menciptakan karya seni. Konsep adalah pokok pertama/utama yang mendasari seluruh pemikiran (Susanto, 2011: 127).

1. Gagasan Karya

Seperti yang dikatakan oleh Bambang Sugiharto (2013:71) bahwa, “Representasi dalam lukisan tidak hanya sebatas persoalan kemiripan, tetapi berhubungan pula dengan soal menunjuk pada sesuatu yang melampaui makna konvensionalnya”. Meninjau hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa representasi seni merupakan pengungkapan dari sebuah hasil dari pengolahan pikiran dan perasaan yang menghasilkan sebuah makna yang lebih luas terhadap pengamatan pada kejadian yang dekat dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan manusia dengan kucing sudah terjadi di Bali sejak lama. Hal tersebut bisa dilihat dari adanya naskah lontar tentang kucing di Bali. Naskah-naskah yang sebagian berasal dari Jawa (majapahit) jumlahnya ribuan. Para peneliti atau pemerhati naskah lontar telah berupaya mengelompokkan naskah lontar tersebut sesuai dengan isinya. Di antara pembagian tersebut naskah lontar satu jenis namun masuk kedua golongan (Tutur dan naskah Kanda) yaitu naskah *carcan*. Salah satu di antara naskah *carcan* tersebut terdapat Naskah Lontar Carcan Meong; terdiri dari 13 lembar, meong atau kucing dalam bahasa Indonesia (Partami, 2016: 459). didalamnya menyebutkan jenis-jenis kucing yang baik atau buruk untuk dipelihara.

Zoetmulder dalam Suarka (2016: 43) menjelaskan kata *carcan* berasal dari kata *carca* (Sanskerta) berarti mengulang-ulang dalam pikiran; perulangan kata; pertimbangan. Jawa *cacah*, Bali *cacak*. Didalam bahasa Bali, kata *carcan* berasal dari kata *carca* yang berarti hitung, sebut-sebut, penjelasan Anom dalam Suarka (2016: 44). Kedua pengertian tersebut jika di akumulasikan, maka kata *carca* itu berarti, hal-hal yang harus dipertimbangkan segala yang disebut-sebut karena ada baik dan buruknya, ada cocok dan tidak cocoknya tentu bagi kita (Suarka, 2016: 44)



Gb. 1. Carcan Meong 1A
Asal Tista, Abang, Karangasem (Sumber:
<https://palmleaf.org/wiki/carcanmeyong>, diakses pada 20 Juni 2021,
pukul 01.11 WIB)

Fragmen atau cuplikan cerita tentang kucing ini dibuat dengan menghadirkan kembali ingatan tentang aktifitas dan perilaku kucing yang didapat melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung (melalui media). Aktivasnya tersebut lalu diimajinasikan sedang dilakukan disebuah seting tempat seperti lemari, ruangan, atau lanskap menyesuaikan dengan pesan tentang hidup yang ingin disampaikan dari pengalaman hidup penulis. Idiom-idiom pendukung seperti kapal, pohon, mobil, air, kursi, dan benda sehari-hari lainnya dihadirkan berdampingan dan saling berinteraksi untuk membangun sebuah penggalan cerita bersama figur utama kucing. Penggalan cerita yang dibuat ini mengandung hubungan kucing dengan kucing dan hubungan kucing dengan penulis.

Aktivitas kucing yang dihadirkan merupakan metafor dari kejadian atau situasi yang pernah dialami penulis serta representasi dari pengalaman

dengan kucing penulis. Kapal dan perahu kecil merupakan metafor dari sebuah perjalanan, kursi dan bangku menjadi metafor kekosongan yang siap diisi oleh penulis atau penikmat karya, rak dan lemari menjadi metafor dari ingatan.

2. Konsep Visual

Kebentukan dalam tugas akhir ini dihadirkan secara figuratif, masih menampilkan objek objek yang dikenal di sekitar kita. Penulis juga menggunakan inspirasi visual dari bentuk diorama yang imajinatif. Mengacu pada kutipan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tentang pengertian diorama adalah:

Diorama sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya. (KBBI, 2008: 356)

Sedangkan imajinatif adalah mempunyai atau menggunakan imajinasi, bersifat khayal (KBBI, 2008:546). Diorama yang imajinatif dimaksud di sini adalah sajian pemandangan dan objek-objek dalam ukuran kecil yang bersifat khayalan atau tidak nyata, dalam perwujudan ini pemandangan itu lebih banyak dibuat dalam bentuk keruangan dari bendabenda dan lokasi di sekitar. Kesan cahaya dan bayangan sangat penting di sini serta pemberian kontras tinggi di setiap objek untuk menimbulkan kesan cahaya lampu untuk mendukung visual objek-objeknya menyerupai miniatur.

Objek-objek lukisan digambarkan dengan gaya surealistik atau surealisme yang memiliki unsur kejutan, tidak terduga, ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas. Otomatisme psikis yang murni dengan proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik secara verbal, tertulis atau cara lain. Surealisme bersandar pada keyakinan pada realitas yang superior dan kebebasan asosiasi yang telah lama ditinggalkan, pada keseba-bisaan mimpi (Susanto, 2011: 386). Bentuknya

yang hadirkan figuratif atau masih menampilkan bentuk-bentuk yang masih bisa dikenali.

Untuk lebih mengesankan suasana surealistik bentuk-bentuk yang dihadirkan juga mengalami pendeformasian dan penyangatan atau pelebihlebihan penggambaran atas sesuatu agar rasa yang ingin ditunjukkan dapat dirasakan. Ramachandra dalam Marianto (2019:244) mengatakan bahwa untuk membuat rasa tertampilkan dengan kuat, atau agar mampu membangkitkan perasaan-perasaan estetik pemirsa, kita dapat menyangatkan rasa yang dimaksud itu dengan cara mengartikulasikannya, ternyata dapat mengaktifkan mekanisme neural otak, sebagaimana terjadi apabila pemirsa melihat sendiri objek aslinya. Dalam perwujudan karya lukisan ini figur kucing berada pada sebuah seting tempat, ruangan atau panggung kejadian ditempatkan bersama dengan objek-objek yang secara acak dan tidak terduga.

Menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik opaque, transparan, tekstur dan pelakat. Penggunaan warna dalam lukisan untuk membuat objek dengan memerhatikan unsur gelap terang dan guratan tekstur dengan pisau palet serta kuas dan pengembangan alat yang dibuat oleh penulis guna memberikan kesan volume. Menampilkan objek cenderung dari sudut pandang lebih tinggi sejajar dari objek untuk mendukung kesan objek miniatur. Susunan komposisi objek lukisan disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen seni yang sudah dipelajari guna terlihat lebih menarik, bervariasi, serta menambah harmonis.

Dalam proses pembentukan karya lukis secara visual berkaitan erat dengan pengalaman rasa. Berbagai hal yang pernah dilihat, didengar dan dirasakan terutama yang menarik perhatian, dapat menstimulasi munculnya inspirasi. Adapun seniman yang menginspirasi yaitu Théophile-Alexandre Steinlen, Jeff Koons, Popo Iskandar, Ignatio Iturria.

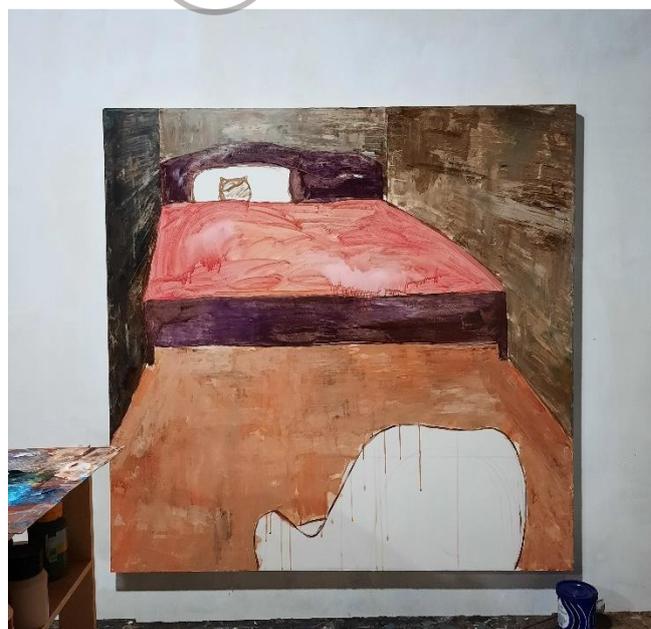
C. Proses Penciptaan

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Fragmen Cerita Kucing dalam Penciptaan Seni Lukis” menentukan hasil lukisan. Bahan-bahan

tersebut di antaranya Kanvas yang dibuat sendiri, cat akrilik merek Galleria dan Amsterdam, dan *varnish* merek Amsterdam. Lalu untuk alat-alatnya menggunakan kuas berbagai ukuran, pisau palet, pisau lukis, pisau spatula, palet lukis, kain lap dan air bersih. Sedangkan untuk tehnik yang digunakan yaitu teknik *Opaque*, transparan, dan teknik palet.

Proses *preparation* (persiapan) merupakan proses pengumpulan bahan serta material yang akan digunakan dalam melukis. Bahan yang dibutuhkan yaitu berupa ide atau inspirasi dan informasi maupun observasi (pengamatan). Ide dan hasil pengamatan kemudian dikumpulkan dan dibawa ke tahap selanjutnya yang disebut perenungan. Proses selanjutnya yaitu mencari inspirasi-inspirasi kebetukan yang tepat untuk menyampaikan hasil pengamatan atau ide. Mencari gambaran kasar atau perkiraan-perkiraan objek yang akan digunakan kemudian dituangkan kedalam bentuk sketsa pada kertas.

Proses pemunculan yaitu meliputi proses seniman dalam berkarya setelah melalui perenungan dan pematangan ide, dalam hal ini, menuangkan ekspresinya pada bidang kanvas. Proses pemunculan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap sketsa pada kanvas, tahap pelukisan latar belakang dan bentuk global, tahap pelukisan objek utama, tahap pelukisan objek pendukung dan tahap penyelesaian (*finishing*).



Gb.2. Pelukisan Objek Utama dan Pematatan Warna
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Setelah tahap penyelesaian selesai lalu cat dan varnish sudah kering, karya selesai dikerjakan. Setelah dipasang figura, karya akan siap untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh saran dan masukan, melalui media online maupun offline.



D. Deskripsi Karya

Karya 1



Gb. 2. I Made Dabi Arnasa, *Mencari Jalan Pulang*, 2020

Akrilik pada Kanvas, 110 cm x 100 cm (Sumber: Dokumentasi penulis)

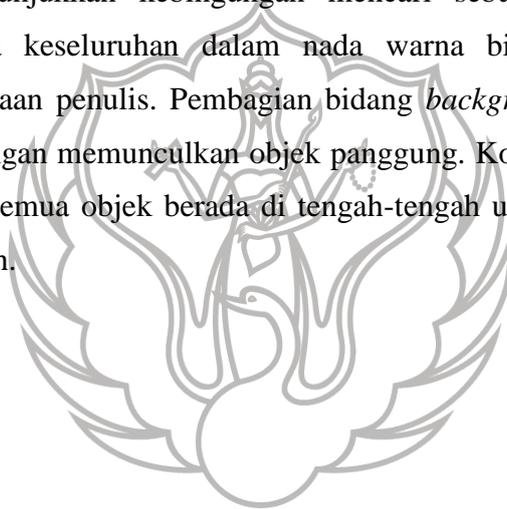
Deskripsi karya:

Kucing itu menjadi teman yang asik di kala sendirian, ukurannya yang kecil bulunya putih bersih terlihat menggemaskan. Cerita imajinatif tentang kucing yang sedang duduk menonton sebuah kejadian di atas panggung. Kursi-kursi yang berjejeran disekitarnya mendukung suasana panggung yang dramatik. Ada juga diatas panggung tersebut kucing yang sedang bermain dengan figur mobil-mobilan dan kucing yang sedang bermain di atas *billboard* bergambar kucing. Lalulalang

mobil yang tidak tahu arah tujuan, dan seseorang mengendarai kuda melesat di ataranya yang mungkin juga sama untuk mencari jalan untuk pulang.

Cerita ini dimaknai penulis sebagai representasi pengalaman penulis yang berada di jogja saat pandemi. Melihat orang-orang mencari cara untuk pulang termasuk penulis kebingungan mencari cara untuk bisa pulang ke bali. Situasi saat itu dikarenakan dalam keadaan pandemi menlanda. Tidak ada yang tahu, hanya ditemani oleh kucing yang direpresentasikan dengan kursi-kursi kosong dan seekor kucing yang menonton sebuah kejadian di atas panggung. Warna dominan biru merepresentasikan perasaan sendu yang dirasakan.

Figur-figur di atas panggung disusun dengan komposisi dinamis dan acak sebagai representasi menunjukkan kebingungan mencari sebuah jalan. Warna yang digunakan secara keseluruhan dalam nada warna biru yang sama sebagai representasi perasaan penulis. Pembagian bidang *background* dengan biru gelap sebagai pertimbangan memunculkan objek panggung. Komposisi yang digunakan pada lukisan ini semua objek berada di tengah-tengah untuk memfokuskan pada panggung kejadian.



Karya 2



Gb. 3. I Made Dabi Arnasa, *Blue Space*, 2020

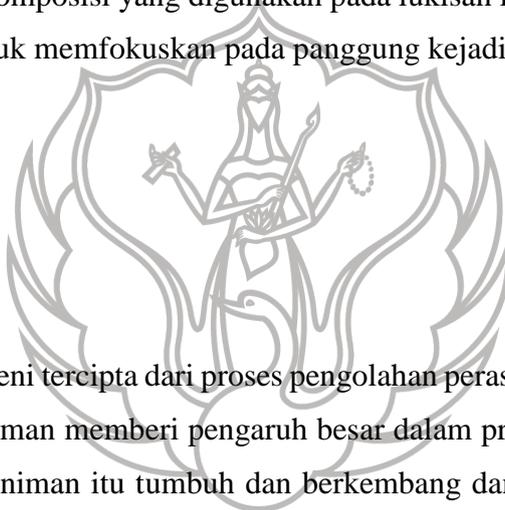
Akrilik pada Kanvas, 140 cm x 130 cm (Sumber: Dokumentasi penulis)

Deskripsi karya:

Kucing suka menemani kita saat sendirian sembari bermain-main. Dalam karya ini cerita kucing yang sedang mengamati, menemani, dan bermain dengan figur manusia yang berada di ruang berwarna biru. Menghadirkan sebuah panggung kejadian di atas meja merepresentasikan saat penulis merenungi kondisi yang dialami dan hanya ditemani kucing. tiga figur manusia menjadi representasi akan hubungan sosial yang berjarak. Latar belakang dengan pola kotak-kotak dan dengan warna cenderung *monotone* untuk pertimbangan artistik dan keseimbangan. Bidang berwarna biru merepresentasikan area biru (sendu) yang dimaksud.

Pemaknaan penulis terhadap *Blue space* atau ruang biru merupakan sebuah keadaan yang merepresentasikan akan kesendirian. Di dalam kesendirian ini bukan hanya kesepian atau kesedihan di dalamnya, melainkan sebuah situasi untuk kembali ke dalam diri sendiri dan menjaga jarak dengan kehidupan sosial secara sementara.

Ruang ini memberikan kesempatan untuk mengkontemplasikan pengalaman yang sudah berlalu. Dalam lukisan ini, pengalaman yang dihadirkan kembali yaitu tentang pentingnya hubungan sebuah persahabatan. Betapa menyenangkannya menjadi seorang anak-anak yang penuh petualangan, bebas, dan penuh imajinasi. Tangga berwarna putih dihadirkan untuk menambah keseimbangan unsur garis. Kolam berwarna hijau dihadirkan sebagai penetral warna antara warna biru dan coklat. Komposisi yang digunakan pada lukisan ini semua objek berada di tengah-tengah untuk memfokuskan pada panggung kejadian.



E. Simpulan

Karya seni tercipta dari proses pengolahan perasaan dan pemikiran. Latar belakang seniman memberi pengaruh besar dalam proses berkesenian, karena bagaimana seniman itu tumbuh dan berkembang dan apa yang terjadi dalam kehidupannya akan terbaca pada karyanya. Hal-hal sederhana dekat dengan kita dan sering diajak berinteraksi ketika diamati bisa menjadi ide dalam menciptakan sebuah karya seni. Salah satunya adalah dengan mengamati peliharaan kucing yang memiliki kedekatan emosional dengan penulis. Bentuk tubuh, aktivitasnya serta benda-benda yang berkaitan dengannya ketika diamati bisa memunculkan ide untuk membuat sebuah fragmen atau cupikancuplikan cerita dalam lukisan. Fragmen cerita tentang kucing ini merupakan representasi dan metafora dari pengalaman-pengalaman penulis yang telah diendapkan. Hal ini menjadi dasar penulis dalam pembuatan karya seni lukis untuk tugas akhir ini yang berjudul “Frgamen Cerita Kucing dalam Penciptaan Karya Seni Lukis”. Fragmen kucing tersebut dituangkan menjadi

20 karya seni pada kanvas, diwujudkan dengan gaya surealistik dengan figur-figur yang deformatif yang mendukung terciptanya ide yang inspiratif.

Proses penciptaan seni lukis, banyak pengaruh datang dari luar seniman. Interaksi dan pengamatan terhadap kucing menjadi yang paling dominan, selain itu diskusi dengan teman pelukis, pelukis senior, hingga menonton karya seni pada pameran sangat memengaruhi ketertarikan estetis dalam pembentukan karya. Pengerjaan tugas akhir ini juga dipengaruhi kebiasaan baru saat ini untuk lebih banyak menghabiskan waktu di rumah membuat penulis semakin sering untuk berinteraksi dengan kucing dan menggali kembali pengalaman-pengalaman.

Kucing peliharaan yang sering dianggap lucu, menggemaskan, dan menyenangkan. Dibalik penampilannya itu semua, dia juga memiliki dualismenya yaitu tetap menjadi seekor binatang pemangsa yang membunuh binatang yang lebih kecil seperti burung, cicak, belalang, dan tikus.

Dalam proses mencari literasi tentang hubungan manusia dengan kucing menemukan sebuah naskah lontar kuno, lontar *carcan* dan belum banyak yang mengkajinya. Ternyata masih banyak lontar dibali yang belum tersentuh penelitian dan pengkajian untuk mengetahui apa kandungan isinya dan apa pula fungsinya dimasyarakat. Baru sebagian kecil digali dan disediakan untuk kalangan yang luas, baik secara ilmiah maupun secara popularisasi.

F. Kepustakaan

Mariato, Martinus Dwi. 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quatum*. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.

Qodratillah, Meity Taaqdir. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Suarka, I Nyoman, dkk. *Prabhajana Kajian Pustaka Lontar Universitas Udayana*. Pustaka Larasan: Bali.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Edisi revisi. Yogyakarta: Dicti Art Lab& Djagad Art House.

Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Cetakan pertama. Bandung: Matahari.

