



ANALISIS KARAKTERISTIK GAMBAR ILUSTRASI DWIKY K.A PADA POSTER KONSER MUSIK PERIODE 2015-2020

Iddo Wildan Abror, Imam Zaini

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Iddoabr16020124011@mhs.unesa.ac.id

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Dwiky K.A merupakan seniman ilustrasi poster dengan karakteristik gambar komik Indonesia tahun 60-an yang bergenre Scifi (Science Fiction), dengan olahan bentuk visual humor dewasa yang dibalut dengan kekanak-kanakan menjadikan karakter ilustrasi Dwiky memiliki daya tarik yang kuat. Beranjak dari persoalan tentang belum adanya penelitian yang membahas karya Dwiky K.A, peneliti melakukan penelitian ini yang berfokus pada; (1) Bagaimana proses penciptaan karya ilustrasi Poster musik Dwiky?, (2) Bagaimana perwujudan gambar ilustrasi poster musik Dwiky?, (3) Bagaimana karakteristik gambar ilustrasi poster musik Dwiky?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses penciptaan gambar ilustrasi poster musik Dwiky, mengetahui wujud gambar ilustrasi poster musik Dwiky, dan mengetahui karakteristik secara mendalam terhadap karya ilustrasi poster musik Dwiky periode 2015-2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan studi literatur menggunakan purposive sampling. Pada hasil akhir penelitian, dalam periode 2015-2020 karya poster Dwiky mengalami perubahan ketika pada tahun 2016, pada tahun 2016 hingga 2020 Dwiky sangat konsisten pada penggunaan titik pada warna dan penggunaan garis pada kontur dan gelap terang yang tegas, hal tersebutlah yang akhirnya menjadi identitas karya Dwiky K.A. Pada olah bidang, keseluruhan dari tahun 2015 hingga 2020 sangat dinamis sekali, sama halnya dengan peranan warna pada karya poster Dwiky.

Keywords: *Ilustrasi, Poster, musik underground.*

Abstract

Dwiky K.A is a poster illustration artist with characteristic images of Indonesian comics in the 60s scifi genre (Science Fiction), with processed shape adult jokes visual which wrapped childsh become Dwiky illustration have own attraction. Move from problem no research yet about artwork illustration of Dwiky K.A, researcher do this research which focus; (1) How is the process of creating an illustration music poster Dwiky ?, (2) How is Dwiky's music poster illustration?, (3) How is the characteristics of Dwiky's music poster illustration images?. Purpose this research for knowing process of create Dwiky music poster illustration, knowing picture Dwiky music poster illustration, and knowing characteristics Dwiky music poster illustration in period 2015-2020. The method used in this study is descriptive qualitative method, with literature studies using purposive sampling. On the final results of the research, in the period 2015-2020 Dwiky poster work changed when in 2016, in 2016 to 2020 Dwiky was very consistent in the use of dots on color and the use of lines on contours and strong light dark, that eventually became the identity of Dwiky K.A.'s. On the shape, from 2015 to 2020 is very dynamic, as is the role of color in Dwiky's poster work.

Keywords: *Illustration, Poster, Underground Music.*

PENDAHULUAN

Secara etimologis, ilustrasi diambil dari bahasa inggris *illustration* dengan bentuk kata kerja *illustrate*, *Illustrate* memiliki arti membuat

terang. Menurut Gruger dalam buku seni ilustrasi; Dalam pengertian yang luas, ilustrasi merupakan gambar bercerita, (Salam, 2017 : 2). Namun dalam pengertian secara fundamental ilustrasi adalah

sebuah penggabungan unsur dan prinsip senirupa sehingga bisa memunculkan visual yang estetik. Seiring berjalannya waktu, karya ilustrasi memiliki cakupan yang cukup luas tidak hanya berfungsi untuk menjelaskan sebuah kejadian akan tetapi digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi yang memiliki pesan, seperti poster.

Seni ilustrasi dalam poster sendiri berkembang secara beriringan. Ilustrasi yang awalnya berfungsi sebagai penjelasan dari naskah mampu berubah fungsinya sebagai mengiklankan dan propaganda, (Salam, 2017 : 138). Maka dari itu seni ilustrasi dan poster dapat berkembang beriringan.

Pada sejarah ilustrasi, peran teknik cetak sangat menunjang perkembangan seni ilustrasi dan poster. Teknik cetak seni ilustrasi telah ditemukan sekitar tahun 700, ditemukan di Cina. Ada cetakan buku pertama dengan seni ilustrasi yang berjudul “Diamond Sutra” diciptakan pada tahun 868. Dalam waktu yang cukup lama penemuan tersebut cukup mempengaruhi perkembangan seni ilustrasi di dunia.

Menurut Salam, (Salam, 2017 : 132), buku tersebut berukuran 16x1 kaki ini ditemukan saat dilakukan restorasi gua seribu Budha di daerah Tung Huang. Sebab sebelum ditemukannya teknik cetak untuk memperbanyak karya ilustrasi, karya ilustrasi sangat diagungkan, dianggap sebagai karya tunggal dan tidak direproduksi. Melalui penemuan teknik cetak, akhirnya seni ilustrasi dapat tersebar melalui media surat kabar, buku, majalah, poster, dan cetakan lainnya sehingga seni ilustrasi menjadi populer serta berkembang menjadi kebutuhan baru manusia.

Begitu juga dalam dunia musik, poster dengan seni ilustrasi manual maupun digital dalam era kontemporer ini masih banyak dijumpai, seni ilustrasi mampu melebur kedalam semua bidang terutama dalam lingkup musik *underground*, budaya poster dengan seni ilustrasi masih kental, terutama di kota Surabaya.

Seperti seniman ilustrasi berikut ini yang sudah lama menunjukkan eksistensinya dalam membuat karya ilustrasi untuk poster, dan cover album yaitu Dwiky K.A. Pria yang besar di Surabaya ini berkecimpung dalam dunia seni supa dan musik. Berawal dari membuat *artwork t-shirt*, poster untuk *gigs*/perhelatan konser musik, dan

cover album *band*, Dwiky memulai rekam jejaknya.

Pada penelitian ini Dwiky K.A akan menjadi subjek penelitian, diantara banyak seniman yang bergerak di lingkup *scene* musik *underground*, pemilihan Dwiky dianggap penting bagi peneliti akibat selain menjadi seniman, Dwiky K.A merupakan tokoh yang banyak berkontribusi terhadap *scene* musik *underground* di Surabaya. Banyak bentuk kerja kolektif Dwiky untuk *scene* musik *underground*, mulai dari membuat acara hingga meng-*organize band tour* dari luar kota.

Sebelum Dwiky K.A pindah ke Yogyakarta pada tahun 2020, dalam periode 2015-2020 Dwiky aktif dalam berkarya visual untuk poster perhelatan musik *underground* seperti Getnowes, Thursday noise, valley of champion, dan lain-lainnya. Tidak hanya acara musik saja Dwiky juga sering mengerjakan poster acara Record Store Day, sebuah acara kolektif yang menjadi tempat jual beli rilisan fisik band, lalu SUB Zine Fest, yaitu acara berkumpulnya *zine maker* dan penikmat *zine* serta transaksi jual beli *zine*, yang jelas Dwiky cukup produktif sekali sebagai seniman ilustrasi poster dalam *scene* musik lokal. Dwiky juga pernah mengerjakan cover majalah musik RollingStone dan cover album *band* Morfem.

Sebagai seniman ilustrasi yang profesional, pameran tunggal wajib dilakukan untuk kepentingan portofolio. Dwiky K.A pada bulan juli tahun 2019, telah menyelenggarakan pameran tunggal dengan judul “Mantra Loop Generator”, yang membahas tentang fenomena intoleransi dan tindakan terorisme yang terjadi di Surabaya. Pameran tersebut diselenggarakan di HONF, Yogyakarta.

Tidak hanya pameran tunggal saja, Dwiky pada tahun 2017 pernah mendapatkan penghargaan *Thursday Noise Vol.11* yang diselenggarakan di Jakarta, sebagai *Best Poster Art*. *Thursday Noise* adalah sebuah kegiatan perhelatan konser musik alternatif yang diselenggarakan oleh musisi ternama yaitu Jimi Multhazam. Pada volume ke-11 Dwiky memenangkan sayembara tersebut. Berkat karyanya, Dwiky mendapatkan banyak prestasi, beberapa prestasi ada yang cukup menarik yaitu Dwiky terpilih menjadi seniman ilustrator pilihan

yang diajak bekerjasama dengan Indonesia Space Science Society (ISSS) dan NASA.

Karena Dwiky berkecimpung dalam dunia ilustrasi dan berawal dari *Scene* musik *underground*, serta memulai karirnya dari mengerjakan poster-art. Maka penelitian ini akan difokuskan pada analisis karakteristik karya ilustrasi Dwiky yang diterapkan untuk poster-art perhelatan musik, Dwiky hampir setiap tahunnya mengerjakan karya poster untuk acara musik. Karena hal tersebut penelitian ini dilaksanakan untuk melihat perubahan atau konsistensi terhadap karya ilustrasi poster musik Dwiky K.A serta menganalisis karakteristiknya secara mendalam. Sebab masih belum ada juga literatur artikel yang membahas tentang karya Dwiky. Padahal secara rekam jejaknya di dunia musik *underground* skala nasional, peran Dwiky dalam seni ilustrasi poster musik *Underground* sangat penting sekali.

Batasan periode ditentukan pada tahun 2015-2020, karena periode tahun tersebut dalam portofolionya Dwiky cukup aktif, Dwiky K.A juga telah menyelesaikan Studinya dan karyanya banyak meraih prestasi entah skala nasional maupun internasional. Dalam periode tersebut di setiap tahunnya akan di ambil sampling satu karya pilihan, lalu dianalisis mulai dari ide penciptaan, perancangan pembuatan karya, proses penciptaan karya dan bentuk karyanya dalam setiap tahunnya apakah mengalami perubahan.

Rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada; (1) Bagaimana proses penciptaan gambar ilustrasi poster musik Dwiky ?, (2) bagaimana perwujudan gambar ilustrasi poster musik Dwiky ?, (3) bagaimana karakteristik gambar ilustrasi poster musik Dwiky dalam periode 2015-2020 ?. masalah yang dialami dalam penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengetahui proses penciptaan gambar ilustrasi poster musik Dwiky, (2) mengetahui wujud gambar ilustrasi poster musik Dwiky, dan (3) mengetahui karakteristik secara mendalam terhadap karya ilustrasi poster musik Dwiky periode 2015-2020.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan studi literatur menggunakan *Purposive sampling*, metode ini digunakan untuk mendalami fenomena dalam

penelitian ini, terkait karya ilustrasi poster musik Dwiky pada periode 2015-2020, karya akan dikumpulkan, dengan pilihan satu poster per-tahunnya. Sample karya yang dipilih akan diolah dan dievaluasi dengan pendekatan teori unsur seni rupa. Untuk mempelajari dan mengetahui lebih dalam karakteristik gambar ilustrasi poster musik Dwiky.

Gambaran atau konsep rancangan dari penelitian ini adalah dimulai dari pra-penelitian, yaitu pembuatan instrumen pertanyaan terkait topik pembahasan penelitian, Yang meliputi rumusan masalah penelitian. Setelah instrumen telah disiapkan, lalu selanjutnya memasuki tahap lapangan penelitian, melakukan observasi pengumpulan data penelitian terkait gambar ilustrasi poster musik Dwiky pada periode 2015-2020, serta melakukan wawancara dan dokumentasi pengambilan data. Dokumentasi dilakukan sebagai bentuk validasi terkait data yang diambil dari lapangan. Karya yang akan dianalisis nanti, ada sebanyak 6 gambar ilustrasi poster musik, 6 gambar yang dipilih sebagai penelitian ini merupakan hasil perwakilan poster terbaik di setiap tahunnya dengan kriteria acara yang diselenggarakan mulai dari acara *gigs* lokal hingga internasional, ada pula beberapa acara yang diselenggarakan dengan rangkaian band tour juga. setelah memasuki tahap lapangan penelitian, selanjutnya memasuki tahap penelitian. Pada tahap ini melakukan analisis data yang diperoleh selama observasi mencari data. Karya yang terkumpul akan dianalisis secara kritis sampai menemukan kesimpulan dari penelitian ini.

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah karya ilustrasi poster musik Dwiky dan yang menjadi subjek penelitian adalah Dwiky. Penelitian ini mencoba mengungkapkan selama periode 2015-2020, perkembangan bentuk karakteristik karya ilustrasi poster musik Dwiky, mengalami perubahan atau tidak, serta melihat konsistensi karakteristiknya dan proses penciptaannya serta perwujudan karyanya. Dengan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini, dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai karya ilustrasi poster musik Dwiky dalam periode 2015-2020.

Untuk teknik pengumpulan data, kelengkapan data dan keterbukaan responden harus diolah dengan teliti agar penelitian berjalan

dengan benar. Menurut Sugiyono, kualitas penelitian dapat ditinjau dari kualitas instrumen dan kualitas pengumpulan data, (Sugiyono, 2007 : 305). Maka dari itu sebelum mencari data penelitian, peneliti mempersiapkan semua instrumen dan mencoba mengevaluasi instrumen agar instrumen bisa mendapatkan data yang mendukung terkait pembahasan penelitian.

Dalam observasi penelitian ini, dilakukan menggunakan panca indra pengamatan secara langsung, peneliti tidak dipengaruhi oleh pandangan konsep-konsep sebelumnya, sehingga peneliti-pun bisa membuktikan fenomena dilapangan dengan sesungguhnya tanpa rekayasa.

Observasi dilakukan di studio Dwiky yang terletak di kota Yogyakarta, studio yang bernama Autokineton studio, telah dikunjungi oleh peneliti untuk mendapatkan dokumentasi langsung mengenai sampel-sampel yang menjadi fokus penelitian seperti, proses penciptaan karya ilustrasi poster musik Dwiky. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini membutuhkan waktu selama lima bulan yaitu bulan februari 2021 hingga juni 2021.

teknik wawancara dengan narasumber yang relevan terkait topik penelitian, menggunakan teknik wawancara semistruktur (*semistructure interview*), yang menjadi narasumber tersebut adalah Dwiky K.A. Semi struktur sendiri merupakan kategori teknik wawancara yang mendalam, dengan pola wawancara tersebut bisa membantu penelitian ini untuk mendapatkan data secara mendalam dan bebasnya waktu pelaksanaan. Dalam buku Sugiyono (Sugiyono, 2007 : 319), menyatakan bahwa penelitian kualitatif, sering menggabungkan teknik observasi partisipatif dengan wawancara mendalam.

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data berupa foto, rekaman, arsip-arsip, catatan, atau laporan sebuah peristiwa terkait penelitian. Teknik dokumentasi ini juga sangat menunjang untuk sesi wawancara serta observasi. Yang menjadi sasaran dokumentasi adalah karya ilustrasi Poster Dwiky secara periodik, karya sketsa Dwiky, lingkup studio Dwiky, dan rekaman wawancara Dwiky terkait penelitian.

Dengan mengumpulkan semua data yang diperoleh dari wawancara serta observasi, masuklah ke tahap teknik analisis data. Data yang

telah didapatkan akan dikumpulkan lalu dilakukan reduksi data atau pengurangan data. Pada tahap reduksi data akan disesuaikan dengan pembahasan penelitian. Ketika data telah sesuai dengan apa yang diperlukan pada penelitian ini, lalu data akan disusun secara sistematis sesuai dengan periode penelitian. Setelah disusun datanya, barulah menarik kesimpulan atas data yang telah disusun secara sistematis.

Dalam keabsahan data penelitian ini, triangulasi data sangat diperlukan. Menurut Susan Stainback dalam buku Sugiyono (Sugiyono, 2017 : 303) tujuan triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang dikemukakan.

Triangulasi sumber, menjadi triangulasi yang dipilih dalam penelitian ini. Tahapan pertama dalam triangulasi sumber dalam penelitian ini adalah peneliti akan membandingkan hasil data penelitian dengan hasil wawancara bersama narasumber utama yaitu Dwiky K.A, tahapan kedua peneliti membandingkan hasil penelitian dengan narasumber lainnya yaitu kerabat dari Dwiky yaitu Ayos Purwoaji(kurator), tahap ketiga peneliti membandingkan hasil penelitian dengan literasi buku atau artikel yang berkaitan dengan topik penelitian.

KERANGKA TEORETIK

Peran Ilustrasi Poster

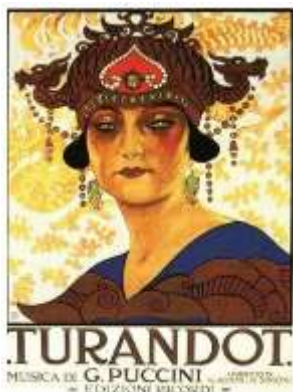
Menurut Salam (Salam, 2017 : 1), ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menjelaskan. Dalam perkembangannya ilustrasi selalu beriringan dengan tulisan, agar bentuk tulisan tersebut mampu hidup dan tergambaran ceritanya melalui gambar ilustrasi tersebut.

Menurut Isanto (limah, 2018 : 37), poster adalah gambar pada selembur kertas sebagai salah satu alat untuk menyampaikan sebuah pesan yang ditempel atau digantung pada tembok.

Akibat dengan penemuan teknik cetak ilustrasi menjadi kebutuhan baru masyarakat, seperti yang dijelaskan dalam bukunya salam (Salam, 2017 : 138-140) melalui buku, majalah, surat kabar, poster dan bentuk cetakan lainnya seni ilustrasi menjadi populer dan berkembang menjadi kebutuhan baru masyarakat.

Karena perkembangan itu, seni ilustrasi yang memiliki esensi sebagai “gambar yang berfungsi

untuk memperjelas”, memang sangat relevan jika diaplikasikan terhadap poster. Dengan tujuan poster sebagai rancangan visual yang memberikan pesan atau mempromosikan.



Gambar 1. Gambar ilustrasi dalam bentuk poster untuk mempromosikan kegiatan.
(Sumber: Sofyan salam, 2017)

Peran Ilustrasi Kontemporer dalam Poster Musik Underground

Dengan adanya perkembangan teknologi menjadikan seni ilustrasi turut berkembang pula. Seni ilustrasi dengan teknologi digital semakin membuat tampilan dan bentuknya cukup variatif, subjektif dan sangat ekspresif, bahkan dalam perwujudannya bisa berbentuk abstrak.

Menurut Salam (Salam, 2017 : 155), seni ilustrasi kontemporer telah berkembang ke arah yang lebih ekspresif, imajinatif, yang oleh karenanya mengundang resiko untuk tidak terkomunikasikan secara jelas. Maka dari itu seni ilustrasi kontemporer adalah seni ilustrasi yang berkembang dengan sentuhan teknologi yang memiliki sifat gambar lebih ekspresif , dan imajinatif serta subjektif.

Dalam musik *underground* sendiri memiliki karakteristik kultural yang bebas dan sangat ekspresif, mulai dari segi musik, *life style*, dan bentuk ekspresi lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh (Martin-Iverson, 2014 : 533), musik bawah tanah, seperti Metal yang berakar dari *Rock* di Asia, termasuk Indonesia menunjukkan adaptasi gaya musik barat untuk memproduksi ruang ruang alternatif yang di dalamnya identitas kultural terbangun secara kreatif dan bebas dicipta ulang seturut budaya lokal.

Jadi peran ilustrasi kontemporer dalam poster musik *underground* adalah bentuk ruang alternatif sebagai kebebasan berkarya visual, dengan identitas kultural yang terbangun secara mandiri dan bebas. Karena dalam musik *underground* sendiri tidak ada pakem tersendiri dalam mengekspresikan kreatifitas.

Peran Poster pada Musik Underground

Poster adalah media yang penempatannya di luar dan berisi tulisan singkat yang menyangkut masalah, pendidikan, kegiatan, niaga, hiburan, lingkungan, dan penerangan,(Nurhidayati, 2005 : 226). Dalam dunia musik sendiri poster digunakan dalam konteks kegiatan, dan hiburan. poster yang menjelaskan tentang suatu perhelatan musik dan di dalamnya menginformasikan siapa saja yang bermain dalam perhelatan tersebut, merupakan poster musik dalam kategori kegiatan.



Gambar 2. Poster sub zine fest.
(Sumber: www.instagram.com/dwiky.ka,2017)

Peran Garis dalam ilustrasi Poster

Garis merupakan bentuk paling sederhana dalam unsur seni rupa, secara umum garis merupakan penghubung dari satu titik ke titik lainnya. Dalam garis sendiri memiliki dua sifat yaitu, formal dan non formal, garis formal sendiri diartikan sebagai garis geometrik bersifat formal, beraturan dan resmi, sedangkan garis non formal atau non geometrik, adalah garis yang bersifat tak resmi, cukup luwes, lemah gemulai, lembut, acak acakan. Kartika (Kartika, 2017 : 38).

Dalam ilustrasi poster yang bergaya elektik garis yang digunakan adalah sifat garis yang non

geometrik atau non formal, dengan kesan yang luwes, ekspresif, bahkan acak acakan, membuat kesan lebih imajinatif dan ekspresif.



Gambar 3. Gambar garis lurus & lengkung.
(Sumber: Iddo Wildan Abror, 2021)

a. Peran Shape(bangun) pada Ilustrasi poster

Menurut Kartika (Kartika, 2017, : 38), *shape*(bangun) adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur(garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.

Dalam karya ilustrasi poster penggunaan *shape* digunakan sebagai bentuk pencapaian karakter visual yang akan disajikan agar pesan yang termuat dalam poster dapat terkomunikasikan dengan baik dan jelas. Dalam *shape*(bangun) sendiri memiliki jenis yang banyak dan penggunaan sesuai imajinasi seniman yang membuatnya, yaitu *shape* transformasi, distorsi, representasi alam, stilasi, dan disformasi.



Gambar 4. Gambar stilasi daun.
(Sumber : www.kibrispdr.org/dwn-19,2020)

b. Peran Warna Dalam Ilustrasi Poster

Menurut Soegeng Tm.ed., dalam buku Kartika (Kartika, 2017 : 46) warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Dalam seni rupa warna merupakan unsur penting baik untuk seni terapan maupun seni murni.

Dalam ilustrasi poster warna merupakan sebagai medium yang cukup penting, peran warna sendiri memiliki cakupan beberapa hal yaitu peran warna sebagai pembeda, peran warna sebagai representasi alam, peran warna sebagai simbol.

Dengan penggunaan warna yang sesuai, poster akan terkomunikasikan dengan mudah dan jelas, jadi peran warna dalam ilustrasi poster merupakan hal yang cukup vital.

c. Peran Komposisi pada Ilustrasi Poster

Komposisi merupakan pengorganisasian unsur-unsur seni rupa kedalam tata susun, Kartika (Kartika, 2017 : 51). Komposisi dalam gambar ilustrasi poster sangat berperan penting sekali, dalam penerapannya pada poster yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, peran komposisi memiliki pengaruh atas terkomunikasikannya pesan. Ukuran tulisan dan perbandingan *shape*(bidang) serta unsur visual lainnya harus tersusun dengan baik dan benar. Karena dari komposisi sendiri mampu membuat efektivitas pesan yang tersampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penciptaan Karya Ilustrasi Poster Musik Dwiky dan Eksplorasi Karakter

Dalam perjalanan proses berkarya, Dwiky K.A tentu memiliki pengaruh wilayah sosial kultural tersendiri. Dengan gambar ilustrasi yang memiliki kesan ekspresif dan kesan *childish*, bentuk gambar anak anak kecil yang dibalut dengan humor dewasa, ternyata hal tersebut berkaitan dengan masa kecil Dwiky K.A. sebelum Dwiky mengenyam pendidikan formal, Dwiky suka menggambar alat vital tanpa disuruh dan diberitahu. Hal tersebut rupanya terbangun pada karyanya, dan Dwiky pun menegesakan “*Dulu waktu kecil aku pernah menggambar alat vital tanpa disuruh dan diberitahu, akibat peristiwa itu akhirnya aku dilarang menggambar hal jorok itu, akhirnya itu terpendam sampai aku SMA dan hal itu aku merasa tertarik untuk mengeksplorasinya. Karena hal tersebut berawal dari sifat childish ku, akhirnya aku eksplorasi dan aku suka hal hal yang bersifat childish*”. Seniman merupakan komponen yang terdiri dari banyak hal yaitu: kepribadian senimannya, kondisi psikologinya, seleranya, ketrampilannya, kemampuannya dan pengalamannya, latar belakang sosial budayanya, dan juga berbagai peristiwa di sekitar yang bergayutan dengan proses penciptaan karya seni.

Dalam komponen seniman yang meliputi latar belakang sosial budaya, Dwiky yang besar dalam *scene* musik *underground* di Surabaya,

mulai dari meledaknya musik *metal* hingga musik *hardcore*. Rupanya menjadikan pengaruh cukup besar terhadap karyanya. Dengan karya yang terlihat kejam, dan vulgar rupanya bentuk bentuk gambar Dwiky seperti itu diambil dan terbangun dari pengalaman Dwiky yang berkecimpung pada scene musik *metal* dan *hardcore*. Setiap karya seni pasti selalu mencerminkan kecondongan dalam satu kategori kultural lewat seniman yang menciptakan karya. Jadi dalam hal ini seniman siapapun pasti memiliki pengaruh dalam kondisi atau medan sosialnya, sebab seniman sendiri merupakan radar ditengah masyarakat.

Bagi seorang Dwiky, dalam karyanya selalu memasukan tema *science fiction*(fiksi ilmiah). Karena menurutnya keberadaan *Science Fiction* sebenarnya berdampingan dengan manusia, dengan contoh dahulu sebelum orang bisa pergi kebulan seperti Neil Amstrong, orang orang berkonsep membuat mitos cerita pergi kebulan. Berawal dari mitos akhirnya bisa menjadi nyata akibat kajian kajian teoritik yang mendalam. Dwiky mempercayai *Science Fiction* karena menurutnya *Science Fiction* menjadi dasar sebuah penemuan di masa yang akan datang “*Science Fiction sama filsafat itu sama sama memiliki sifat menanyakan atau empris lho..*”, ujar Dwiky. Akibat hal tersebut Dwiky banyak melakukan eksplorasi visual terhadap karyanya. Sehingga semua yang terbangun melalui kondisi sosial, kegemaran serta psikologi kekanak-kanakannya dirangkum menjadi satu sehingga menghasilkan karya visual yang memiliki karakter yang kuat.

Pada proses penciptaan karya ilustrasi poster musik Dwiky, Dwiky menegaskan “*kalo untuk proses berkarya aku melakukan pada umumnya sih, mulai dari sketsa, membuat line, lalu tahap coloring. Untuk karya-karya ku sendiri tidak selalu menggunakan digital semua, ada yang manual dan ada juga yang digital. Untuk secara periodik sendiri penggunaan digital dan manual hampir selalu berdampiangan, disamping banyak deadline untuk pameran juga biar menghemat waktu juga*”. Dalam hasil wawancara tersebut bisa diketahui bahwa digital dan manual Dwiky gunakan sebagai bentuk efisiensi dalam berkarya. Dengan waktu yang padat dan banyak deadline untuk pameran Dwiky bisah beralih ke digital ilustrasi untuk mempersingkat waktu.

Untuk alat dan bahan sendiri Dwiky menggunakan alat dan bahan pada umumnya, seperti pensil, penghapus, kertar gambar, kuas, tinta, *drawing pen*, penggaris, scanner, dan pentablet. Dalam pengerjaan karya ilustrasi poster musiknya, Diwky hampir banyak menyelesaikan dengan digital yaitu pada tahap pewarnaan. Beberapa tahun juga ada yang semua dengan teknik digital dan ada juga teknik manual dan digital, seperti tahun 2016 sampai 2018 Dwiky mengerjakan dengan teknik manual dan digital.

Pada penelitian ini karya Dwiky difokuskan pada poster musik/*gigs*, pada hasil pembahasan berikut akan disertai tabel yang memiliki kolom variabel data terkait alat dan bahan penciptaan karya poster Dwiky dan karya poster secara periodik serta kesimpulan analisis dari variabel data yang dipaparkan.

Perwujudan Karya Poster Musik Dwiky Beserta Analisis Karya Periode 2015-2020 Karya Tahun 2015



Gambar 5. “Kengerian Akhir Pekan”
Digital Drawing. 1920 X 1080 px.
(Sumber: Dwiky K.A, 2015)

Karya poster Dwiky yang digunakan sebagai publikasi gigs musik dalam rangkaian tour band stoner “OCTOPUS”(Semarang) dan diselenggarakan oleh *distro* Crunch Store ini, dibuat dengan teknik digital. Dalam gambar poster tersebut jika dipaparkan secara unsur seni rupa yaitu titik dan garis, Dwiky menggunakannya sebagai gelap terang pada objek alien dan manusia, jika diperbesar gambarnya dan difokuskan pada mata alien, Dwiky mengkomparasikan antara titik dan garis sebagai efek gelap terang. Lalu pada *background* di belakang alien dan manusia, Dwiky memberikan efek *psychedelic* dengan menggunakan garis.



Gambar 6. “Kengerian Akhir Pekan”.

Penggunaan garis dan titik untuk membuat gelap terang pada wajah alien.

(Sumber: Dwiky K.A, 2015).

Pada *shape*(bangun) yang digunakan oleh Dwiky, *shape* yang digunakan masih menyerupai wujud alam(figur). Dengan contoh, gambar manusia yang digambarkan tidak mengalami perubahan wujud entah mendeformasi ataupun transformasi. Pada *shape* yang membentuk alien, bisa dilihat *shape* tersebut sedikit mengalami transformasi, menurut Kartika (Kartika, 2017 : 39) transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan bagian wajah yang memiliki transformasi alien dan badannya seperti manusia menjadikan gambar Dwiky pada tahun 2015 ini memiliki *shape* dengan gaya transformasi.

Pada analisis peran warna karya poster, Dwiky menggunakan peran warna sebagai memberi tanda atau pembeda, menurut Kartika (Kartika, 2017 : 47) warna sebagai warna: kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan lainnya

tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun.

Karya Tahun 2016



Gambar 7. “Valley Of Champion”.

Tinta di Atas kertas, Pewarnaan Digital.

1920 X 1080 px.

(Sumber: Dwiky K.A, 2016).

Karya poster yang berjudul “Valley Of Champion” adalah karya yang dibuat pada tahun 2016 yang digunakan sebagai publikasi gigs dan pameran visual yang diselenggarakan oleh *Go Ahead People* Surabaya, acara ini juga termasuk rangkaian *tour band* Raja Singa dari kota Bandung.

Pada karya poster 2016 ini, terlihat Dwiky menggunakan unsur rupa dasar yaitu titik pada gambarnya, dwiky menggunakan titik pada seluruh bentuk yang dia gambar, bahkan dalam pewarnaan sendiri Dwiky memberikan titik seperti kesan halftone. Terlihat jelas titik yang digunakan oleh Dwiky membentuk kesan pecah warna CMYK(Cyan Magenta Yellow Black) seperti hasil sablon.



Gambar 8. “Valley Of Champion”.

Penggunaan unsur titik pada warna dan membentuk kesan pecah warna.

(Sumber: Dwiky K.A, 2016).

Garis yang digunakan pada tahun 2016 pada poster Dwiky memiliki perubahan, fungsi garis seperti digunakan Dwiky untuk membuat gelap terang pada bentuk yang dibuat olehnya, jika ditahun 2015 garis digoreskan secara berulang untuk membuat gelap terang, di tahun 2016 cukup berbeda, garis yang digunakan untuk gelap terang memiliki kesan yang sangat tegas dan *bloking*, garis juga digunakan untuk memperjelas kontur suatu bidang.

Pada *shape* sendiri masih sama seperti tahun 2015 Dwiky masih menggunakan bidang yang berfigur menyerupai wujud alam. Seperti gambar manusi purba dan manusia masa depan, Dwiky menggambarannya masih dengan bentuk manusia sebenarnya yang utuh dengan badan, kelengkapan tangan, kaki, telinga, bentuk wajah, dan lain lainnya.

Untuk peran warna sendiri dalam karya poster tahun 2016 mengalami perubahan, yang awalnya Dwiky menggunakan warna sebagai pembeda dari objek satu dengan yang lain, kali ini Dwiky menggunakan warna sebagai representasi alam. Menurut Kartika (Kartika, 2017 : 47) warna sebagai representasi alam: kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Dengan contoh, warna kulit manusia yang diberi warna sesuai dengan representasi alamnya yaitu krem muda, lalu warna coklat pada tanah juga merupakan bentuk representasi alam oleh Dwiky.

Karya Tahun 2017



Gambar 9. “Thursday Noise”.
Tinta Diatas Kertas, Pewarnaan Digital.29.72 x 42 Cm.
(Sumber: Dwiky K.A, 2017).

Karya poster tahun 2017 yang berjudul “Thursday Noise” ini merupakan karya poster yang digunakan sebagai publikasi *gigs show* sekaligus sayembara dan pameran visual yang diselenggarakan oleh musisi ternama yaitu Jimi Multhazam(The Upstairs/Morfem). Dwiky pada waktu itu menjadi pemenang sayembara poster tersebut dan mendapatkan *awards* poster terbaik dan diaktivasi sebagai poster *official*.

Pada karya ini Dwiky masih menggunakan titik yang sama seperti karyanya di tahun 2016, Dwiky menggunakan titik pada warna dan seluruh gambarnya untuk memberikan efek seperti pecah warna. Untuk garis sendiri yang diberikan juga masih sama dengan tahun sebelumnya, garis digunakan untuk memunculkan efek gelap terang serta membuat kontur pada suatu bidang agar terlihat bentuk objek seperti apa.

Pada bagian *shape*(bidang) terdapat sebuah perubahan kecil pola bidang yang mengarah ke bentuk transformasi, yaitu pada bagian bawah gambar matahari yang terdapat tulisan “Crimson Diary” serta gambar gajah dengan tulisan “Sajama Cut”. Jika dilihat Dwiky telah mencoba mentransformasikan bentuk dari matahari dengan raut muka manusia, serta gajah dengan badan manusia. Menurut Kartika (Kartika, 2017 : 39) transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari obojek lain ke objek yang digambar.



Gambar 10. “Thursday Noise”.
Penggunaan bidang transformasi pada karya Dwiky.
(Sumber: Dwiky K.A, 2017).

Kehadiran peran warna pada karya poster Dwiky di tahun 2017, rupanya mulai cukup kompleks, peran warna pada karya Dwiky telah

meleburkan peran warna sebagai pembeda dan peran warna sebagai representasi alam. Terbukti pada gambar orang yang memakai jaket jeans yang digambar Dwiky dan penggunaan warna pada karakter yang mewakili band di bawah. Warna pada jaket jeans yang kita ketahui secara umum adalah warna biru denim dan warna yang digunakan oleh Dwiky sesuai dengan representasi alam. Sedangkan pada warna karakter yang mewakili nama *band* di bawah, kehadirannya hanya sebagai pembeda dari karakter manusia di atasnya.

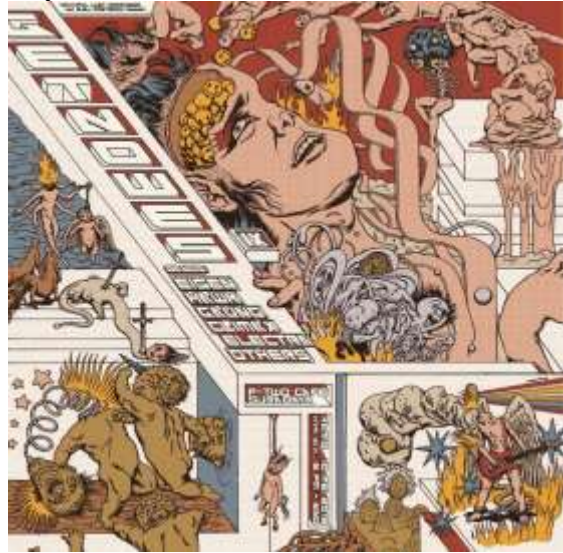


Gambar 11. “Thursday Noise”.
Penggunaan warna untuk representasi alam.
(Sumber: Dwiky K.A, 2017).



Gambar 12. “Thursday Noise”.
Penggunaan warna untuk pembeda antara infografis dan ilustrasi.
(Sumber: Dwiky K.A, 2017).

Karya Tahun 2018



Gambar 13. “Getnowes”.
Tinta di Atas Kertas, Pewarnaan Digital. 2500x2489 px.
(Sumber: Dwiky K.A, 2018).

Pada karya poster tahun 2018 yang berjudul “Getnowes” ini merupakan sebuah acara *gigs* musik bawah tanah lintas genre yang dilaksanakan oleh kolektif *Youthful Lust Communion*. Karya ini dibuat dengan tinta di atas kertas lalu di lanjutkan pewarnaannya pada digital. Jika dilihat dari tahun tahun sebelumnya, pada karya poster di tahun 2018 ini sangat memiliki kesan perubahan yang sangat signifikan, mulai dari olahan bidang, dan prinsip tata susunya terlihat jelas.

Pada unsur rupa titik dan garis, di tahun 2018 ini memiliki kesamaan dengan tahun 2016-2017. Konsistensinya menggunakan titik sebagai efek pecah warna *halftone* dan garis untuk ketegasan gelap terang, dan kontur sepertinya telah melekat pada karya Ilustrasi Dwiky dan menjadikan *style* atau karakteristik dari karya Dwiky secara visual.

Untuk bidang pada gambar ilustrasi Dwiky di tahun 2018 ini memiliki keberanian dalam mengolah bentuk bentuk bidangnya, bentuk transformasi dan distorsi lebih banyak digunakan pada tahun ini. Menurut Kartika (Kartika, 2017 : 40) distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.



Gambar 14. “Getnowes”.

Penggunaan shape distorsi pada gambar ilustrasi poster Dwiky.

(Sumber: Dwiky K.A, 2018).

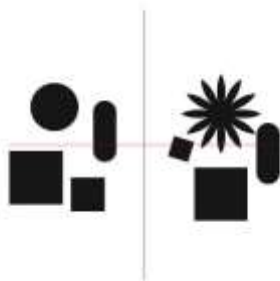


Gambar 15. “Getnowes”.

Contoh gambar yang mengalami repetisi objek.

(Sumber: Dwiky K.A, 2018).

Dalam segi tata susun gambar poster tahun sejak tahun 2016-2018, sebenarnya telah menggunakan hukum tata susun informal *balance* (keseimbangan informal), menurut Kartika (Kartika, 2017 : 58) keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.



Gambar 15. Contoh informal balance

(Sumber: Iddo Wildan Abror. 2021).

Pada karya ini juga terlihat objek objek yang mengalami pengulangan atau repetisi, repetisi dalam tata susun menurut Kartika (Kartika, 2017 : 54) merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. terlihat pada bagian atas (manusia) dan bawah (wajah anak kecil muntah telur) merupakan pengembangan dari pengulangan atau repetisi. Akan tetapi Dwiky sedikit merubah pose agar terlihat seperti gerakan *stop motion*.

Karya Tahun 2019



Gambar 16. “Yagiboy”

Digital Drawing. 3000x3000 px. 2019.

(Sumber: Dwiky K.A, 2019).

Karya poster pada tahun 2019 ini adalah karya poster yang digunakan untuk publikasi *gigs DJ* dan *event street fashion* yang dilaksanakan di Parco Shibuya, Jepang. Dengan format digital drawing, Dwiky pada karyanya di tahun ini memberikan olahan bentuk disformasi, dalam disformasi menurut Kartika (Kartika, 2017 : 40) merupakan penggambaran bentuk yang menekankan interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Gambar yang mengalami disformasi adalah gambar anak kecil dengan kaki robot, serta alat

elektronik yang berada pada sisi muka dan punggung anak kecil. Terlihat bahwa bentuk anak kecil tersebut mengalami olahan disformasi dari Dwiky sehingga terlihat seperti robot.



Gambar 17. “Yagiboy”.

Contoh bentuk yang mengalami disformasi. 2019.
(Sumber: Dwiky K.A, 2019).

Dalam unsur titik dan garis juga penggunaan masih sama seperti tahun sebelumnya, begitu juga dengan penggunaan warna, akan tetapi ada beberapa warna yang digunakan sebagai pembeda saja seperti warna kuning pada belakang kepala yang tampak seperti bersinar lalu warna kulit abu abu pada objek manusia yang ter distorsi matanya dan lidahnya. Dalam waktu tiga tahun Dwiky menggunakan ketiga unsur tersebut untuk memperkuat identitas karyanya, jika dilihat dari tiga tahun tersebut bisa diartikan bahwa konsistensi Dwiky mulai terbentuk.

Karya Tahun 2020



Gambar 18. “DBD”.

Digital Painting. 2000x2667 px.
(Sumber: Dwiky K.A, 2020).

Karya poster tahun 2020 ini merupakan karya poster yang digunakan sebagai publikasi

acara *gigs DJ* dan *event* kuliner di selenggarakan di Tokyo, Jepang. Pada tahun 2020 Dwiky menggunakan format karya yang sama dengan tahun 2019 yaitu digital. Dalam wawancara bersama Dwiky, Dwiky menegaskan “*sekitar tahun 2019 aku mulai digitalan lagi, sebenarnya fleksibel juga, ada karya yang manual drawing dan ada juga yang digital, kalau untuk poster kebanyakan ada sentuhan digital, dan ada juga yang full digital...*”. Akan tetapi hasil gambar yang diberikan tidak jauh berbeda antara sentuhan *drawing* dan digital.

Pada karya poster tahun 2020 ini terlihat cukup berbeda dalam segi komposisi yang tidak terlalu ramai dan objek yang tidak terlalu banyak seperti pada tahun 2017 dan 2018, pada tahun 2019 sendiri sebenarnya sudah terlihat pengurangan objek, dan tidak sepecah 2018. Bisa dilihat semakin masuk ke 2020 Dwiky tidak terlalu nafsu memasukan banyak objek.

Sama seperti ditahun 2019, peran warna pada ilustrasi poster Dwiky di tahun 2020 sebagai representasi alam dan warna sebagai pembeda. Dapat dilihat dari warna kulit yang menggunakan krem dan warna kuning yang digunakan pada kulit. Pada pose orang yang memegang rokok bisa dilihat bahwa kulit tersebut berwarna kuning dan menjadi pembeda dari objek lainnya.

Pada olahan *shape*(bidang) ditahun 2020 ini yang paling mendominasi adalah olahan bentuk yang mengalami distorsi, dengan contoh gambar manusia yang berbalik dengan tangan yang menjulur kebawah. Bisa dilihat dengan bentuk ekspresi objek yang tak lazim seperti itu telah membentuk karakter pada karya ilustrasi Dwiky.

Tabel Analisis Karya Ilustrasi Poster musik Dwiky periode Tahun 2015-2020

Tabel 1. Penelitian Yang Berdasarkan Pada Perubahan Bentuk Visual

Tahun	Keterangan
2015	Menggunakan unsur visual titik dan garis untuk membuat gelap terang pada gambar, Warna yang digunakan masih minim, bidang yang dibentuk menyerupai bentuk alam.
2016	Menggunakan unsur visual titik pada warna, garis digunakan sebagai ketegasan gelap terang dan

	membuat kontur pada bidang, bidang yang dibentuk masih sesuai dengan alam.
2017	Menggunakan unsur visual titik pada warna, garis digunakan sebagai ketegasan gelap terang dan membuat kontur pada bidang, bidang yang dibentuk mulai ada yang mengalami transformasi.
2018	Menggunakan unsur visual titik masih sama, garis yang digunakan juga masih sama, bidang yang dibentuk mulai banyak transformasi dan distorsi yang digunakan, dan mulai keluarnya juga repetisi bidang.
2019	Menggunakan unsur visual titik masih sama, garis yang digunakan sebagai penegasan gelap terang dan kontur bidang masih sama, lebih menekankan bidang pada bentuk disformasi.
2020	Menggunakan unsur visual titik masih sama, garis yang digunakan sebagai penegasan gelap terang dan kontur bidang masih sama, lebih menekankan bidang pada bentuk distorsi juga masih sama.

KESIMPULAN

Sebagai seniman ilustrasi Dwiky K.A pasti memiliki rangkaian perjalanan dan pengaruh sosial sekitar terhadap pola kreatif atau imajinasinya, berdasarkan penjelasan di atas karakter, ide penciptaan, tema, dan pengolahan bentuk gambar, terjadi dan terbentuk akibat sifat alamiah Dwiky yang sangat *childish*, kondisi lingkungan sosial yang memang benar penggiat musik *underground*, mulai dari *metal* hingga *hardcore*, lalu semua peristiwa tersebut dirangkum sendiri oleh Dwiky hingga sampai Dwiky menemukan karakter yang sesuai dengan dirinya.

Dalam proses penciptaan karya ilustrasi poster musik Dwiky, pada periode 2015 sampai 2020, semua karya tidak lepas dari teknik digital. Pada periode 2016 sampai 2018 Dwiky menggunakan teknik manual, mulai dari *sketching*, hingga pemberian tinta untuk *line*

kontur pada gambarnya. Untuk pewarnaan semua periode menggunakan teknik digital.

Untuk wujud yang ditawarkan pada gambar ilustrasi poster musik milik Dwiky sangat bervariasi, akan tetapi perubahan yang dialami tidak secara drastis mengalami perubahan secara bertahap. Gambar yang dihasilkan cenderung masih sama karena ciri khas karakteristik Dwiky telah terbentuk.

Pada analisis karakteristik gambar Secara visual, bentuk gambar Dwiky terlihat sangat memiliki karakter pada *style* menggambar, karakteristik karya Dwiky melekat pada garis kontur dan gelap terang pada objek, serta penggunaan titik pada warna yang memunculkan efek seperti pecah warna *halftone* CMYK. Konsistensi karakter tersebut terlihat sejak tahun 2016 pada karya poster “Valley Of Champion”. Dan tahun 2016 ini bertepatan dengan tahun kelulusan Dwiky pasca lulus S1 Desain Komunikasi Visual(DKV), pada tahun tersebut Dwiky telah menyelesaikan *study* perancangan karya ilustrasi miliknya yang memvisualisasikan novel Scifi pertama di Indonesia.

Tidak hanya pada garis dan titik yang digunakan, pada peranan warna juga Dwiky lebih menggunakan warna sebagai representasi alam dan warna sebagai pembeda. Dalam periode 2016-2020 sangat terlihat konsisten sekali penggunaan warna Dwiky, diawali dengan karya 2016 yang dimana Dwiky menggunakan dua warna saja hingga 2020 yang menggunakan banyak warna.

Lalu pada bidang olahan kreatifitas Dwiky dalam mengubah bentuk telah mengalami beberapa fase yaitu, bidang yang membentuk figur, bidang transformasi, bidang distorsi, dan bidang disformasi. Dengan diawali bidang yang membentuk figur atau merepresentasikan alam di tahun 2015 dan 2016, lalu bidang yang bertransformasi di tahun 2017, di tahun 2018 distorsi dengan transformasi dan beberapa bidang mengalami repetisi, lalu di tahun 2019 dengan 2020 bidang hanya mengalami distorsi saja. Dari olahan bidang, Dwiky sangat dinamis sekali mempermainkan bentuk dari tahun 2015 hingga 2020.

Jadi dalam periode 2015-2020 karya poster Dwiky mengalami perubahan ketika pada tahun 2016, pada tahun 2016 hingga 2020 Dwiky sangat konsisten pada penggunaan titik pada warna dan

penggunaan garis pada kontur dan gelap terang yang tegas. Pada olah bidang, keseluruhan dari tahun 2015 hingga 2020 sangat dinamis sekali, sama halnya dengan peranan warna pada karya poster Dwiky.

SARAN

Bagi peneliti diharapkan kedepannya bisa lebih membuka wawasan tentang hal disekitar yang tak jauh dari lingkungan terdekatnya. Fenomena-fenomena kecil yang menarik sebenarnya masih banyak yang belum terangkat, tujuan dari saran ini juga agar peneliti tetap aktif dalam melakukan kegiatan akademis dan bisa menjadi contoh bagi peneliti lainnya.

Bagi seniman untuk masalah pengarsipan karya bisa lebih diperhatikan kembali, sebab satu karya sangat berharga di kemudian hari. Membuat arsip karya dari tahun ke tahun rupanya cukup penting guna untuk mempersiapkan jika ada penelitian kembali mengenai karya seniman dan selain itu karya juga akan terjaga dan terawat dengan baik dan aman.

REFRENSI

- Kartika, D. S. 2017. *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi*. Indonesia: Rekayasa Sains.
- Rohidi, T. R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Indonesia: Cipta Prima Nusantara.
- Kartika, D. S. 2016. *Kreasi Artistik*. Indonesia: Citra Sain.
- Nur, A. R. 2018. “Kajian Media Pada Karya Lukis Beng Herman Periode Tahun 2013-2015”. *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 06 No 01, pp. 732-739
- Rahayu, P. (2015). “Analisis Lukisan Lee Man Fong Periode 1950-1965 Koleksi Istana Negara” di unduh pada Tanggal 16 Januari 2021, dari <https://onesearch.id/Record/IOS741.article-544>