

Self Portrait Dalam Penciptaan Seni Lukis

Dwi Jaya Febryanto

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : dwijayaidk2@gmail.com

Winarno, S.Sn., M. Sn.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : winn.wiin@gmail.com

Abstrak

Self Portrait adalah seni visual dimana sang senimannyalah yang menjadi objek utama dalam sebuah karya yang diciptakan dengan mengedepankan ekspresi wajahnya untuk menampilkan personalitas atas perasaannya. Self Portrait inilah yang diangkat penulis dalam karya seni lukis. Bermula dari rasa penasaran penulis akan rasa yang ditimbulkan ketika menjadi sebuah objek utama dalam sebuah karya menjadi sebuah pendorong bagi penulis dalam penciptaan karya.

Dalam karyanya, penulis mengangkat tema sosial budaya kawula muda modern masa kini. Pergeseran budaya menjadi tantangan bagi penulis, sebab butuh mental yang matang untuk menghadapinya. Kemapanan mental menjadi penentu dalam menghadapi era baru masa kini yang serba canggih dan cepat.

Mencurahkan segala kegelisahan atas problema yang tengah melingkupi ke dalam sebuah karya menjadi suatu poin positif dalam karya yang tercipta. Sebab ada sebuah nilai kejujuran serta religi dalam karya yang tercipta nantinya.

Kata Kunci : Self Portrait, Penciptaan, Seni Lukis

Abstact

Self portrait is the visual art where the artist becomes the main object in a work created by putting forward an expression of his face to display the personality over his feelings. This Self portrait is appointed by the author in the work of the fineart. Started by the curiosity of the writer inflicted when it becomes a main object in a work to be a stimulator for an author in the creation of work.

In his work, writer adopts the theme of social and cultural of the modern teenager now a day. A shift in culture becomes a challenge for the author, because it needs highly fine mentality to deal with it. A fine mentality is a determiner to confront the new era today which are sophisticated and rapid.

Devoting all the anxieties over the matter which is experienced into a work becomes a positive points in the works that created. Because there are a value of honesty and religious in the works which it will be created.

Keyword : self portrait, creation, and fine arts.

PENDAHULUAN

Latar belakang penciptaan karya lukis self portrait ini bermula ketika teman-teman terdekat merespon karya-karya sebelumnya. Dimana pada karya sebelumnya penulis menggunakan objek wanita sebagai objek utama. Dari beberapa respon yang penulis dapatkan ketika itu, ada salah satu respon dimana respon itu sangat menggugah pikiran dan perasaan. Kala itu salah satu teman melontarkan respon seperti ini, *"Wah, pasti senang ya wanita dalam lukisanmu itu ! tiap kali kamu melukis pasti wanita itu menjadi objek utama lukisanmu, sekali-kali kamu lukis ak dong Bi !"*.

Dari respon itu, penulis menangkap suatu rasa yang sangat istimewa jika menjadi objek utama suatu lukisan. Rasa itu penulis tangkap dari nada dan raut muka

teman yang melontarkan perkataan seperti itu. Penulis pun pada saat itu ikut merasakan rasa keinginan untuk menjadi objek utama dalam lukisan. Penulis menjadi penasaran akan rasa yang akan timbul, ketika berhadapan dengan karya lukis, dimana objek utamanya adalah penulis sendiri.

Dalam karya tugas akhir ini penulis nantinya ingin menampilkan berbagai ekspresi wajah yang mampu menafsirkan berbagai problema yang akan menjadi konsep di dalam karyanya. Untuk menampilkan ekspresi-ekspresi wajah dalam karya itu bukanlah hal yang mudah, terlebih ekspresi yang ingin penulis tampilkan adalah ekspresi-ekspresi kegelisan. Mulai raut wajah yang terkesan marah, geram, dan senang, sehingga mengisaratkan akan problematic dalam diri penulis. Maka dari itu butuh penjiwaan dan kemampuan yang

baik dalam perwujudannya nantinya, agar pengapresiasi mampu terbawa emosinya ketika melihat ekspresi wajah dalam karya penulis

Peristiwa itulah yang melatar belakangi penciptaan karya pada tugas akhir ini. Rasa penasaran akan rasa yang timbul ketika menjadi objek utama dalam sebuah lukisan, terlebih lukisan itu merupakan karya penulis sendiri.

Ide Dasar Penciptaan

Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto, 2012:187). Dalam hal ini perupa ingin menyampaikan apa yang ada dipikirannya, bisa saja mengenai hal-hal kenegaraan, politik, sosial hingga keagamaan.

Jadi ide merupakan daya penggerak dari proses penciptaan karya seni, sebagai langkah dalam melukis untuk melahirkan suatu karya baru. Ide atau gagasan muncul apabila didasari oleh konsep dalam penciptaan. Bila ditinjau dari arti kata, konsep merupakan pokok pertama yang mendasari seluruh pemikiran. Dari uraian di atas konsep adalah dasar dari ide dalam penciptaan karya seni lukis.

Beranjak dari konsep self portrait sebagai sumber inspirasi dalam berkarya, Penulis melahirkan ide - ide untuk melukis wajah penulis sendiri. Dalam karya nantinya, wajah penulis akan memvisualisasikan tentang problema-problema hedonisme yang tengah melingkupi penulis.

Permainan icon-icon serta maskot yang mewakili gaya hidup budaya barat dalam karya, nantinya mampu menggambarkan permasalahan terselubung yang tengah menghantui budaya kita. Penulis memparodikan icon-icon tersebut dengan wajah penulis dengan tujuan membuat karya yang bersifat propaganda. Agar apresiator sadar betul akan serangan budaya barat.

Batasan Istilah

1. Self Portrait

Self Portrait adalah seni visual dimana sang senimannya yang menjadi objek utama dari seni yang diciptakannya dengan mengedepankan ekspresi wajahnya untuk menampilkan personalitas atau perasaannya.

2. Penciptaan

Penciptaan sendiri kaitannya dengan penulisan dalam tugas akhir ini adalah sesuatu usaha untuk mewujudkan suatu pikiran. Dalam hal ini penulis mewujudkan pikiran atau gagasan menjadi benda barwujud yaitu suatu karya lukis.

3. Seni Lukis

seni lukis sendiri adalah seni ungkap pengalaman estetis dari seorang seniman yang diwujudkan ke dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa berupa garis, warna, tekstur dan sebagainya. Medium rupa itu sendiri terwujud melalui berbagai macam material seperti, cat, pensil, arang, ampas kopi dan lain sebagainya.

Konsep

Karya lukis dalam tugas akhir ini merupakan pengalaman pribadi penulis yang bersumber dari gejolak

dihati kaitannya dengan keprihatinan terhadap diri sendiri yang telah terjebak dalam pusaran budaya barat.

Konsep-konsep dalam karya tugas akhir ini merumuskan problema-problema yang tak hanya dialami oleh penulis saja, namun kaula muda modern saat ini. Mengingat akan pesan dalam karya nantinya adalah memberi penyadaran diri pada setiap apresiator akan pusaran budaya barat yang menjebak.

Fenomena akan bahaya budaya barat sangatlah tampak jelas, namun masih banyak orang yang tak sadar akan jerat bahayanya. Penulis ingin menyadarkan mereka melalui karya lukis dalam tugas akhir ini. Dengan mengangkat icon-icon dalam budaya modern, seperti icon social media serta icon makanan cepat saji yang sering disebut fastfood, lalu dipadupadankan dengan self portrait sebagai simbol kejujuran akan permasalahan yang tengah dialami penulis.

Fast food atau makanan cepat saji sangat digandrungi oleh kawula muda saat ini, bukan hanya karena makanannya enak, namun juga sebagai pencitraan agar mereka dianggap kelas menengah urban atau bergaya anak gedongan.

Modernisasi saat ini sangatlah melaju pesat terutama alat telekomunikasi. Menyenggung hal itu, jika dikaitkan dengan masa sekarang akan terbesit alat telekomunikasi yang satu ini. Android, ya android adalah fasilitas terkini yang memberikan kemudahan kita dalam berbagai hal.

Gadget yang satu ini menjadi fasilitas kawula muda untuk saling berkomunikasi. Namun, disisi lain gadget ini menjadi suatu fasilitas wajib agar tidak dicitrakan sebagai pemuda kampung. Entah kenapa secara otomatis hal itu menjadi fenomena yang sangat tragis. Dengan gampangny para kawula muda mencitrakan seseorang dikaitkan dengan fasilitasnya, padahal belum tentu pula yang tidak mempunyai fasilitas seperti itu menjadi orang kampung.

Penulis menyadari betul, pusaran fenomena kehidupan kawula muda seperti itu pernah penulis masuki. Gaya hidup seperti itu menumbulkan sebuah paradoks budaya. Fenomena hedonisme seperti itu bukanlah budaya kita, itu merupakan budaya barat yang sedang menyerang budaya timur kita.

Peristiwa itulah yang ingis penulis bungkus kedalam sebuah karya lukis. Agar kita semua sadar khususnya kawula muda penerus bangsa ini, bahwasanya budaya timur kita sedang diserang melalui modernisasi. Modernisasi memang menjadi penanda perkembangan zaman, namun melihat kondisi mental pemuda kita yang mayoritas masih belum siap mental menerima itu semua, dan pada akhirnya menjadi boomerang.

PROSES KREATIF

1. Eksplorasi

Tahap awal karya ini bermula kala penulis sedang duduk santai kala suatu sore di tengah bisangnya kota. Pengamatan mendalam akan gerak gerik kawula muda ditengah kota. Kala itu ketertarikan penulis semakin menjadi, dan memutuskan untuk melanjutkan pengamatan ke dalam suatu mall. Di dalam suatu mall tepatnya di salah satu outlet makanan cepat saji, disana

banyak kawula muda nongkrong, hanya sekedar menghabiskan waktu berkumpul bersama teman-temannya.

Penulis kala itu merasa tingkah laku mereka terasa aneh, sebab melihat latar belakang mereka yang hanyalah sebagai pelajar dan mahasiswa, yang notabene uang jajan mereka masih ditopang oleh orang tuanya. Jadi tidak sepatutnya mereka menghabiskan waktu mereka di tempat yang bisa dibilang tempat para kelas menengah urban.

Fenomena itu tak hanya terjadi di satu tempat saja, fenomena pergeseran gaya hidup yang penulis amati itu menjadi masalah paradok budaya, dan menimbulkan kekhawatiran dalam diri penulis.

Setelah dipikir secara mendalam, gaya hidup penulis ternyata tak jauh dari apa yang penulis amati kala itu, hingga timbul kemarahan pada diri sendiri. Hal inilah yang menjadi menarik bagi penulis untuk di angkat kedalam karya tugas akhir ini.

Dari fenomena-fenomena yang diamati penulis timbullah ide-ide yang merupakan problema yang menjadi masalah kaum muda modern di kota. Terutama masalah yang dialami oleh penulis sendiri. Hal itu menjadi semakin bernilai mengingat penerapan dalam karya akhirnya memakai self portrait penulis.

2. Eksperimentasi

Dari ide ide yang muncul penulis mulai merangkum beberapa masalah-masalah. Penulis mulai menginterpretasi beberapa masalah itu serta menganalisisnya. Agar penulis dengan mudah menciptakan tanda ataupun semiotika yang mewakili dari masalah tersebut.

Dalam tahap ini penulis melakukan berbagai macam percobaan, dalam hal ini kaitannya penulis melakukan sket-skets gambar. Sket gambar dilakukan menggunakan salah satu aplikasi yaitu corel draw. Aplikasi ini penulis gunakan untuk layout gambar objek utama nantinya.

Dalam proses ini tidak semua sket yang telah penulis buat, penulis wujudkan menjadi sebuah karya. Perhitungan beberapa hal mengenai sket yang telah dibuat, yang menyebabkan penulis enggan untuk mewujudkannya. Berikut sket-skets yang pernah penulis buat dengan bantuan coreldraw :

3. Pembentukan

Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan melalui penerapan sket yang dirasa pantas untuk diwujudkan menjadi karya, kemudian direkonstruksi dan dielaborasi pada bidang media kertas dan kayu. Dalam hal ini, kadang kala terjadi perubahan pemikiran yang diakibatkan oleh teknik, pewarnaan, tekstur dan lain sebagainya dalam perwujudan karya, mengingat media yang dipakai adalah media non konvensional yang mempunyai tingkat kesulitan yang lebih besar dari pada media kanvas.

Dalam penerapannya, sebelum penulis mewujudkan sket itu menjadi karya, penulis membuat media lukisnya terlebih dahulu menggunakan teknik kolase. Teknik ini penulis terapkan ketika pembentukan media, dimana potongan kayu serta media kertas dikolasekan di atas

sebuah bidang triplek, tentunya kayu, kertas, serta bidang tripleknya telah dipotong sesuai ukuran yang telah di ditentukan ketika membuat sket pada coreldraw.

Proses selanjutnya yaitu penggambaran wajah penulis terlebih dahulu dengan menggunakan teknik drawing. Penulis menggunakan tiga jenis pensil, yaitu 2B, 4B, dan 6B

Setelah proses gambar telah selesai, lalu langkah berikutnya adalah mengkolasekan media gambar dan kayu pada papan dengan menggunakan skorop dengan cara dibor pada setiap sisi panel gambar. Proses yang dibahas oleh penulis ini adalah proses pembentukan karya yang kelima. Setiap karya mempunyai langkah berbeda-beda, namun pada dasarnya proses pembentukannya tidak jauh berbeda. Inilah yang penulis singgung pada penulisan diatas, pada proses pembentukan ini terkadang mengalami kesulitan pengerjaan, jadi tidak salah jika mengalami tumpang tindih proses atau langkah penerapan teknik.

Setelah proses lukis selesai selanjutnya proses finishing, yaitu melapisi lukisan dengan viksatif agar menjaga lukisan tidak mudah rusak dan kotor, terutama pada bagian objek yang gampang kotor karena menggunakan pensil. Setelah di lapisi viksatif selanjutnya yaitu membuat frame lukisan agar menimbulkan kesan indah dan mewah. Frame lukisan, penulis membuatnya sendiri dengan menggunakan kayu dan mengaplikasikan teknik monoprint juga. Dibawah ini adalah gambar desain dan hasil pengaplikasiannya juga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tugas akhir ini, penulis menciptakan lima buah karya lukisan. Kelima lukisan tersebut saling berkesinambungan.

Karya I



Judul : Butuh Sebuah Kontrol
Media : Mixed Media
Ukuran : 175x120 cm
Tahun : 2014

Konsep

Kemajuan teknologi memberi dampak tak terduga bagi kita. Sarana telekomunikasi menjadi hal yang menggiurkan bagi pengembang teknologi. Itulah mengapa perkembangan di bidang ini berkembang pesat. Kemajuan teknologi yang seharusnya memberi banyak

kemudahan., malah berakibat fatal di negeri ini. Mentalnya mentalitas dalam menerima kemajuan ini dianggap sebagai penyebabnya. Sebab tidak ada pendidikan khusus di lembaga pendidikan formal yang membentuk kesiapan mental dalam menghadapi era seperti saat ini.

Karya II



Judul : KFC (Keranjingan Fastfood Cin)
Media : Mixed Media
Ukuran : 175x120 cm
Tahun : 2014

Konsep

Gaya hidup kawula muda saat ini sudah menimbulkan paradoks budaya. Penjamuran Hedonisme sudah merubah mentalitas kawula muda. Budaya konsumerisme ala kebarat-baratan tengah digandrungi. Demi gaya hidup layaknya anak gedongan, kawula muda berbondong-bondong menduduki outlet penjaja makanan cepat saji. Padahal makanan yang diecerkan sangatlah berbahaya bagi kesehatan.

Karya III



Judul : I Know You Are Dangerous
Media : Mixed Media
Ukuran : 180x115 cm
Tahun : 2014

Konsep

Citra lucu dan menggemaskan tumbuh dalam tokoh badut, hal itu telah kita rasakan semenjak kita kecil. Badut seringkali muncul dipesta-pesta ulang tahun untuk

menghibur anak kecil. Namun hal itu sangat kontradiktif sekali melihat sosok badut yang menjadi maskot dari salah satu brand masakan cepat saji. Karakter badut menjadi sosok menakutkan jika kita telisik lebih mendalam. Karakter menakutkan itu akan muncul jika kita kaitkan dengan fastfood.

Karya IV



Judul : Not Be Effected By You
Media : Mixed Media
Ukuran : 180x120 cm
Tahun : 2014

Konsep

Pengalaman terjatuh dalam gaya hidup budaya barat yang member dampak negatif bagi diri kita menjadi pelajaran teramat penting. Kita tidak boleh menyerap semua budaya Barat yang masuk pada budaya kita, oleh karenanya perlu ada filter-filter dalam diri agar kita tidak terjerumus dalam sesuatu hal yang negatif. Budaya Barat memang telah menghujani budaya Timur kita.

Karya V



Judul : A Real Men
Media : Mixed Media
Ukuran : 233x105 cm
Tahun : 2014

Konsep

Pada hakekatnya seorang laki-laki ditakdirkan lebih kuat dari seorang wanita. Namun disisi lain kekuatan itu bukan menjadi hal yang istimewa lagi bagi seorang lelaki jantan jika kecerdasannya sangatlah minim. Kecerdasan menjadi hal utama bagi laki-laki sebab untuk menjadi seseorang yang benar-benar kuat diperlukan kecerdasan yang tinggi. Kuat yang dimaksudkan bukanlah kekuatan fisik lagi, namun kekuatan mental serta otak yang tingi

dalam menghadapi masalah yang akan berjalan beriringan dalam hidup seorang laki-laki.

PENUTUP

Simpulan Umum

Setelah melalui proses berkarya dengan semangat yang tinggi, akhirnya skripsi karya yang berjudul “Self Portrait dalam Penciptaan Seni Lukis” yang terdiri dari 5 buah karya telah rampung.

Diawali dengan rasa ketertarikan akan rasa yang akan muncul ketika menjadi objek utama dalam sebuah karya lukis terlebih karya itu adalah karya penulis sendiri. Lalu dilanjutkan dengan pengangkatan tema mengenai sosial budaya kawula muda, yang menjadi fenomena baru masyarakat di negeri ini yang dirumuskan menjadi suatu konsep-konsep dalam berkarya.

Konsep-konsep yang dirumuskan merupakan gejala dalam diri penulis. Gejala itu muncul ketika penulis mengamati gaya hidup kawula muda di kota yang sudah meninggalkan budaya timur. Memunculkan keprihatinan dalam diri penulis melihat fenomena tersebut dan seketika penulis merasa geram, sebab penulis juga terjelembab juga dalam permasalahan itu juga, sehingga penulis ingin mengabadikan fenomena itu kedalam sebuah karya lukis.

Dalam mewujudkan karyanya, penulis menggunakan media non konvensional, dimana penulis mencoba menentang kewajaran dalam seni lukis. Penulis mengkolaborasi media kertas dengan kayu lalu mengkolasekannya ke sebuah bidang papan triplek.

Teknik drawing arsitektur, drawing desain, teknik monoprint, dan kolase masih menjadi teknik handal yang penulis terapkan dalam karyanya. Namun keberanian penulis mengaplikasikan media cat akrilik dalam karya tugas akhir ini menjadi pembeda dengan karya sebelumnya.

Dalam karya-karyanya penulis masih memperhatikan segi estetis, meskipun karya penulis sendiri masuk dalam area karya seni lukis kontemporer yang notabene telah mengacuhkan nilai estetis. Sebab penulis sendiri masih menyakini bahwa seni rupa masih membicarakan rupa dalam hal ini adalah sebuah karya dan seni yang merupakan keindahan.

Dalam karya pertama yang berjudul “Butuh Sebuah Kontrol”, sosial media menjadi topik utama. Sosial media menjadi candu bagi penulis dan tak sedikit pula orang yang mengalaminya. Kecanduan akan sosial media menjadi problema bagi penulis, sebab disaat itu pula penulis mulai lupa berkarya dan cenderung asyik berselancar di dunia maya.

Dalam karya kedua yang menyuguhkan maskot dari KFC yang di parodikan dengan wajah penulis. Ini menjadi sebuah karya menarik sebab dalam karya itu penulis mencoba memaparkan zat-zat yang terkandung dalam makanan yang dijual oleh outlet KFC, serta penyakit yang mengintainya akibat makanan itu. Itulah mengapa wajah penulis digambar menjadi tua layaknya sosok tua yang menjadi maskot dari KFC. Ini sebuah

karya yang paling mudah dipahami oleh masyarakat awam.

Lalu pada karya ketiga yang berjudul “I Know You Are Dangerous”, penulis mencoba mempropagandakan sosok Ronald menjadi sosok yang antagonis, sebab penulis menyadari betul bahwa fastfood itu sangat berbahaya bagi kesehatan. Itulah dasar kenapa penulis menyuguhkan visual beraroma propaganda. Penulis hanya ingin menyadarkan masyarakat, agar tidak sembarangan mengkonsumsi makanan.

Pada karya yang keempat, yang diberi judul “Not Be Effected By You” yang maksudnya adalah ketidakpedulian. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah ketidakpedulian penulis terhadap makanan yang lezat namun tidak baik bagi kesehatan. Dalam karya ini penulis memvisualkan kesadaran penulis akan problema yang tengah dihadapinya.

Pada karya kelima, penulis memvisualkan wajah-wajah yang menggambarkan ekspresi wajah ketika mulai dihadapkan pada masalah, penyelesaian masalah, sampai masalah terpecahkan. Dalam karya kelima ini diberi judul “A Real Men”, pesan dalam karya adalah laki laki yang kuat adalah laki laki yang kuat otaknya bukan ototnya.

Karya-karya yang tercipta mampu memberi kepuasan mendalam sebab rasa penasaran yang selama ini ingin penulis rasakan ketika menjadi objek utama dalam karya sudah terjawab, meskipun rasa itu tidak bisa dituliskan secara jelas melalui kata-kata, namun pada dasarnya rasa itu adalah rasa senang. Walaupun rasa senang yang dituliskan oleh penulis masih belum mewakili dari rasa yang penulis rasakan.

Refleksi Kritis

Dalam karya tugas akhir ini penulis merasa sangat puas, sebab secara visual dan gagasan yang diungkapkan sudah semakin mapan. Dari teknik drawing yang diterapkan hasilnya pun semakin memberi sinyal bahwa karya penulis ada peningkatan.

Di lain sisi penulis masih merasa kurang puas, sebab penulis dalam mengeksplorasi media, masih kurang maksimal. Sebab media yang penulis pakai masih belum mampu memberi kontribusi positif kaitannya dengan tema dan konsep-konsep yang penulis angkat.

Penulis merasa masih perlu banyak belajar kaitannya dengan media-media baru yang perlu dieksplorasi, serta pemahaman yang mapan serta mendalam akan suatu tema yang akan diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Noryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djatiprambudi, D. 2014. *Rindu Langit Rindu Bulan*”, dalam *Katalog Rindu Langit Rindu Bulan*. Pasuruan
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

FSRD-ITB . 2013. *Visual Art Report/Knowledge#2 2013-2014*. Bandung : FSRD-ITB

Isnaoen, Iswidayati. 2006. *Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90an Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi-wabi*. Semarang: UNNES PRESS

Katalog, Very Apriatno. 2012. *Narsis Diagnosis*. Surabaya: Emmitan CA Gallery

Katalog, Farhan Siki. 2010. *294cans/9999brands/@ll items!*. Surabaya: Emmitan CA Gallery

Mardikanto-Agus, Eko (ED).2005. *Seni Grafis*. Surabaya: UNESA PRESS

Marianto, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya

Mayers, B. S. . "The History of Art", dalam Humar Sahman, *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1993.

Neddy, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Poerwadarminto, W. J. S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.

Sachari, Agus. 2000. *Wacana Tranformasi Budaya*. Bandung : ITB

Sadali, Ahmad. 2000. "Asas-Asas Identitas Seni Rupa Nasional. Dalam *Refleksi Seni Rupa Indonesia Dulu, Kini, dan Esok*. Jakarta: Balai Pustaka.

Siregar, Aminudin TH. 2012 . "Narsis, Diagnosis", dalam *Katalog Narsis, Diagnosis*. Surabaya

Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Supangkat, J. 2008. "Pleasure of Chaos The Hype of Indonesian Contemporary Art", dalam majalah *Bazaar Indonesia*. Edisi Juni, 24

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

Tim Penyusun Ed 3. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Yuliman, Saneto. 2001. *Dua Seni Rupa*. Jakarta: Kalam