

## **PENCIPTAAN SENI LUKIS ILUSI TIGA DIMENSI**

**Bayu Edi Iswoyo**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[Bayu.edi09@gmail.com](mailto:Bayu.edi09@gmail.com)

**Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[djulip@yahoo.com](mailto:djulip@yahoo.com)

### **Abstrak**

Seni lukis Ilusi tiga dimensi adalah seni lukis berupa dua dimensi tetapi bentuk visualnya mempunyai pencitraan seolah-olah tiga dimensi. Penciptaan seni lukis ilusi tiga dimensi didasari oleh hasil eksplorasi penulis tentang pencapaian teknik yang dipelajari penulis selama berkesenian. Dan didukung oleh pengalaman pembuatan karya mural di berbagai tempat yang diyakini penulis sebagai proses perjalanan berkarya. Pembuatan seni lukis ilusi tiga dimensi diterapkan pada media kerei bambu yang dirasa penulis sebagai media unik yang mempunyai tingkat kesulitannya sendiri dalam proses pembuatan karya. selain itu tembok jurusan seni rupa dipilih sebagai pengganti kanvas. Tembok kampus dipilih karena penulis ingin berbagi dengan penghuni kampus untuk ikut merasakan proses pembuatan karya ilusi tiga dimensi. Karya yang dihasilkan penulis ada 3 seri, 1 karya di media bambu dan dua karya di media tembok. Seri 1 di kerei bambu mengusung tema tentang perlindungan hiu yang didapatkan dari isu sosial media saat itu. Karya kedua dengan media tembok di jurusan mengusung tema tentang proses perjalanan belajar menggambar di jurusan seni rupa Unesa. Karya ketiga berada di tembok ruang meeting jurusan seni rupa yang mengambil tema gaya seni rupa modern kemudian digambar ulang dengan gaya Ilusi tiga dimensi.

### **Abstract**

3D-illusion art painting is exactly 2D painting with eye trick imaging looking like 3D. Creation of 3D-painting art based on the author exploration result of his achievements on the techniques learn by him so far in arts. Supported by his experience in making mural paintings in many places, the artist believes it as the process of his art journey. Making of 3D-illusion art is applied by the author on media if bamboo blinds that are considered as a unique media with certain difficulties in the process of making them. Besides, the wall of art faculty in his campus are chosen to be the canvas. The wall-canvas is the means for the author to share his feeling of the process in making his art work of 3D-illusion paintings. Art work has produced by the author there are three series. The first art work in on bamboo, and another two are on the wall. The first art work on bamboo layer is carrying intent about the problem of save sharks that being headline on social media. The second art work is on art majors wall carrying intent about the process of learn to draw in the university of surabaya (Unesa). The third art work is on the art majors meeting room wall and carrying intent about modernism art then repainted being 3D illusion style.

### **PENDAHULUAN**

Awal mula penulis mencintai dunia seni rupa ketika menuntut ilmu di sekolah menengah kejuruan negeri 11 surabaya (SMKN 11) jurusan seni rupa. Penulis Belajar mulai awal memahami apa itu seni rupa, belajar dari materi dan teknik tentang seni lukis. Sketsa, komposisi, warna, keindahan, cat air, akrilik, cat minyak, teknik transparan, impasto, dan beberapa ilmu seni lukis lainnya. Kemudian melanjutkan pendidikannya di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2008, dibangku kuliah keingintahuan untuk bereksplorasi karya pun semakin membrutal, mulai dari peralihan menggambar konvensional kearah non konvensional yaitu tembok-tembok kampus hingga tembok di jalanan (street art). Belajar teknik semprot (spray) penulis dapatkan di

jalanan. Kemudian beralih alat dari cat semprot kaleng kearah air brush di tahun 2009, dengan cara membantu mengerjakan mural dan airbrush café, pabrik, wall calimbing, dll. Sampai akhirnya penulis tertarik untuk mendalami teknik airbrush.

Masih teringat karya yang dibuat saat awal masuk jurusan seni rupa di UNESA adalah menggambar tembok kampus yang dilaksanakan di pembukaan pameran angkatan 2006, kemudian penulis ingin mengulangi pengalaman proses berkarya pada media tembok di kampus dengan tujuan memberikan kenang-kenangan dan sebagai simbol karya akhir penutup proses kuliah di jurusan seni rupa. eksplorasi akan pemahaman teknik menggambar dan media lukis, penulis tertarik menuangkan pengalamannya kedalam sebuah karya tugas

akhir berjudul "PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS ILUSI TIGA DIMENSI".

### Ide Dasar

Proses berkesenian penulis melalui berbagai macam proses, salah satunya pembuatan mural dan sering mengikuti perlombaan mural. Ketika menjalani proses tersebut menjadikan penulis selalu memutar ide untuk memberikan hal yang baru ketika mengikuti perlombaan. di tahun 2008 booming tentang street art masuk gallery memunculkan ide tentang membalik ideologi tersebut, menjadikan karya yang identik dengan gallery diusung ke rana street art. Bisa dikatakan visual lukisan di gallery yang sering menggunakan pigora di gambar ulang dengan teknik kuas dan semprot untuk memberikan kesan tiga dimensi.

### Batasan Istilah

Batasan istilah yang digunakan diambil dari beberapa literatur yang memuat pendapat para pakar dalam bidangnya terkait dengan istilah dalam penulisan ini. Berikut adalah beberapa istilah yang perlu penulis jabarkan :

#### 1. Penciptaan

Dari dasar arti kata "cipta" menurut KLBI, cipta adalah daya pikir yang dapat menimbulkan suatu karya. (Fajri E.Z dan senja R.A) Ditambah imbuhan Pen-dan-an menjadi kata kerja yang memiliki arti memusatkan daya pikir untuk mengadakan sesuatu yg sebelumnya tidak ada.

#### 2. Seni Lukis

Menurut Kennick, W.E didalam buku kritik seni. "Seni adalah aktifitas yang menghasilkan keindahan". Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya. Memenuhi kebutuhan yg sifatnya spiritual (Sudarso SP, 354), sedangkan lukis menurut KLBI adalah KK menorehkan kuas atau pensil pada kertas, dsb untuk membuat gambar yang indah. Sehingga pemahaman penulis akan seni lukis adalah ungkapan ekspresi yang disalurkan dalam media sesuatu melalui proses penciptaan suatu karya berbentuk coretan atau gambar yang dihasilkan dari proses pengalaman atau pendapat pribadi tentang cara pandang akan suatu hal.

#### 3. Ilusi

Ilusi mempunyai arti jenis-jenis tanda atau tanda-tanda yang membingungkan atau mengacaukan kita, ilusi juga merupakan pandangan semu yang terjadi karena faktor psikologis dalam mempersepsikan suatu objek. (Susanto, 2012:189-199). Kemudian dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti pengamatan yang tidak sesuai dengan pengindraan (KBBI). Ilusi bisa terjadi karena 2 hal yaitu faktor alamiah yang memang terjadi

karena faktor alam dan ilusi buatan yang memang disengaja dibuat oleh manusia untuk tujuan tertentu.

#### 4. Tiga Dimensi

Tiga dimensi mempunyai unsur ruang memiliki volume/masa atau biasa disebut dengan dimensi ruang kadang disebut dengan trimatra. Karya Tiga dimensi lebih condong ke arah karya patung yang memiliki ruang dan memiliki komposisi estetika sedemikian rupa sehingga dapat di apresiasi dari berbagai arah.

#### 5. Ilusi Tiga Dimensi

Ilusi tiga dimensi merupakan karya yang termasuk medium dalam dua dimensi karena karya ini hanya dapat dinikmati dari satu arah saja. Tetapi ketika proses penyajian karya seolah-olah menjadi tiga dimensi. Ilusi sengaja diciptakan untuk membuat visual karya seni menjadi lebih meruang. Ilusi tiga dimensi dimunculkan dengan cara penempatan komposisi obyek yang diletakkan sedikit melibihi *background* kemudian diberi aksentuasi pencahayaan dan bayangan secara tepat, sehingga secara otomatis karya akan terlihat seolah-olah menjadi tiga dimensi.

### Kajian Pustaka

Proses penciptaan seni lukis ilusi tiga dimensi menjelaskan bagaimana seni lukis yang dapat disajikan dalam bentuk yang berbeda. Karya ilusi tiga dimensi ini berkembang tahun 2014 yang telah booming menjadi alternatif hiburan dirana yang dikomersilkan. Lukisan tiga dimensi menjadi tawaran baru dalam hiburan setiap kota. Jakarta, Bandung, Jogja, Surabaya, Malang. Masyarakat sekarang sudah mulai banyak bisa menerima seni khususnya lukis. Karena memang lukisan 3 dimensi ini di tempatkan di ruang publik yang memang di khususkan sebagai wahana liburan. Dengan berkembangnya hal tersebut, disini penulis ingin mengkaji tentang ilusi tiga dimensi dalam bahasa pustaka agar dapat lebih mudah lagi dimengerti oleh masyarakat tentang apa itu seni ilusi tiga dimensi.

### METODE PENCIPTAAN

Banyaknya seni lukis dengan berbagai teknik dan visualisasi yang sangat beragam, peneliti yang selalu konsisten dalam proses berkesenian sejak tahun 2011 memulai mengeksplorasi media seni lukis, dengan memberi sentuhan tiga dimensi pada media lukisnya hingga berkembang seperti saat ini menjadi seni lukis i. Dalam proses pembuatan karya pada tugas akhir ini, penulis melakukan pendekatan terhadap apa saja yang akan menjadi bagian dari karya tersebut. Berikut adalah tahapan-tahapan pendekatan penulis dalam penciptaan karya tugas akhir ini

### Tahap Proses Kreatif

Tahapan proses kreatif peneliti memiliki beberapa tahapan dalam proses berkarya diantaranya penentuan ide, penentuan tema, penentuan gaya, penentuan media, penentuan teknik, dan proses kerja kreatif

#### a. Ide Penciptaan

Tahun 2008 booming senirupa Indonesia, banyak karya-karya street art mengintervensi ke ruang gallery,

dari situ timbul ide untuk membalik ideology tersebut, karya yang mempunyai identitas gallery dimasukkan dalam gaya street art. Penulis mulai memakai paham tersebut saat berkarya di jalanan dan dalam proses perlombaan mural yang diikutinya. Pendekatan dimulai dari melihat ciri-ciri karya yang berada di gallery biasanya menggunakan sentuhan pigora untuk membuat terlihat eksklusif dalam ruang pamernya. Disini penulis memindahkan icon pigora tersebut dalam karyanya tetapi berupa visual gambar pigora yang dilukis. Kemudian dengan eksplorasi penempatan obyek dengan pigora kemudian diberi bayangan munculah ide ilusi tiga dimensi.

#### b. Penentuan Tema

Tema merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan, dan sebagainya. (Bahari,2008:22). Karya yang diciptakan penulis ada 3 karya lukis, setiap lukisan memiliki tema berbeda tetapi memiliki gaya yang sama yaitu ilusi tiga dimensi. Dalam pendekatan setiap karya pun sangat berbeda dan memiliki proses kreatif yang berbeda pula.

#### c. Penentuan Gaya

Pembuatan karya lukis ilusi tiga dimensi ini mempunyai obyek berupa figure hewan atau manusia yang menjadi center point, Gaya yang dipakai penulis disini ilusi tiga dimensi yang memang teknik pembuatannya diharuskan dengan gaya realis, agar ilusi tersebut terlihat seolah nyata adanya.

#### d. Penentuan Media

Media adalah bahan atau materi yang digunakan seniman dalam berkarya. Misalnya, seorang pematung memilih bahan batu, kayu atau logam sebagai media. (Bahari,2008:77). Hal itu dipertegas lagi oleh Dwi Maryanto, menurut M. Dwi Maryanto media adalah bahan atau media yang digunakan seniman dalam mengekspresikan semua ide dan gagasannya kedalam media, seperti lukis, patung, video art. Kemudian dapat diartikan sebagai identifikasi materi-materi spesifik yang dipakai oleh seniman (maryanto, 2006:74)

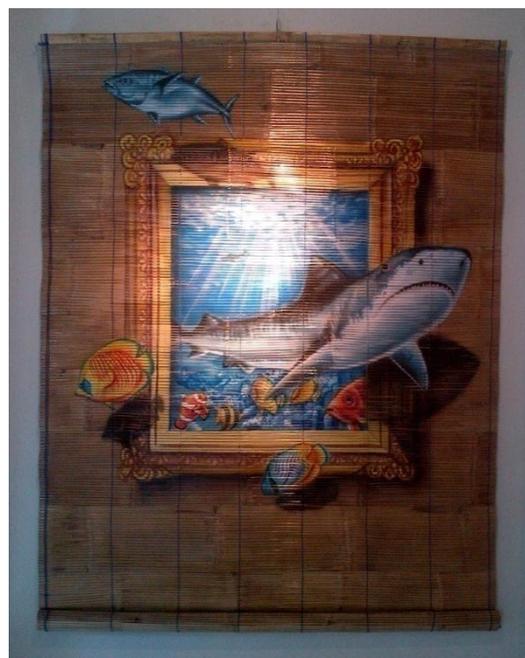
Penulis menyimpulkan bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk membuat suatu karya lukis. Dalam suatu penciptaan karya untuk menuangkan idenya, dalam pemakaian alat dan bahan sangat memengaruhi hasil akhir dari sebuah karya lukis. Penulis menggunakan beberapa media yaitu berupa tembok dan kerei bambu.

#### e. Penentuan Teknik

Karya tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa teknik dalam proses penciptaan karyanya, antara lain teknik arsir, teknik impasto, teknik opaque, teknik semprot. Teknik stencil. Semua teknik tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan visual karya yang diciptakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karya 1



Gambar 4.1  
Karya Pertama  
Dok. Penulis, 2014

Nama	: Bayu edi iswoyo
Judul	: “#savesharks”
Media	: Akrilik, airbrush brush on kerei bambu
Ukuran	: 150x200 cm
Tahun	: 2014

#### Spesifikasi Karya

Spesifikasi Karya Dalam karya pertama ini, penulis memvisualisasikan ide gagasannya untuk mendukung gerakan save sharks. Sehingga obyek utama disini berupa hiu. Digambarkan seolah – olah keluar dari pigora. Semua obyek disini semua dilukis secara manual, termasuk pigora. Proses melukis menggunakan teknik mix media yaitu akrilik dan di finishing dengan airbrus untuk mendapatkan kesan realistiknya dan menciptakan ilusi tiga dimensinya. Karya ini menggunakan medium yang sedikit berbeda daripada media lukis konvensional lainnya, yaitu berupa media kerei bambu .

#### Makna simbolik karya 1

Hiu dalam karya kali ini penulis ingin menggambarkan bahwa di lautan bebas yang luas, hiu ditangkap semena-mena oleh pihak yang tidak bertanggung jawab hanya untuk diambil siripnya untuk dikonsumsi. Disini penulis menggambarkan ikan hiu dan beberapa species ikan lainnya mencoba keluar dari

wilayah aslinya dengan keluar melalui pigora, seolah-olah tidak ada lagi wilayah aman bagi hiu walaupun di wilayah kekuasaannya. Pigora selama ini di simbolkan sebagai batas lukisan yang mempunyai tujuan mengindahkan lukisan. Dalam karya ini pigora disimbolkan sebagai batas aman antara wilayah kekuasaan hiu dan kekuasaan imajinatif penulis, sehingga penulis beranggapan bahwa kemungkinan jika manusia tidak dapat menghentikan pemburuan, kelak hiu akan hanya hidup di imajinasi penerus keturunan kita.

## Karya 2



Gambar 4.6  
Karya Kedua Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Nama : Bayu edi iswoyo  
Judul : Proses  
Media : Mixed Media (cat tembok dan airbrush) diatas tembok  
Ukuran : 175x120 cm  
Tahun : 2014

Detail karya ke 2 :



Gambar 4.7  
Detail karya ke 2, garis, sket, arsir  
Dok. Penulis, 2014



Gambar 4.8  
Detail karya ke 2, arsir  
Dok. Penulis, 2014



Gambar 4.9  
Detail karya ke 2, stil life  
Dok. Penulis, 2014



Gambar 4.10  
Detail karya ke 2, figure penulis mendisplay karya  
Dok. Penulis, 2014



Gambar 4.11  
Detail karya ke 2, lukisan abstrak  
Dok. Penulis, 2014



Gambar 4.12  
Detail karya ke 2, lukisan pesawat terbang  
Dok. Penulis, 2014

### Spesifikasi karya 2

Karya kedua penulis kali ini mengangkat tema pendidikan yang diangkatnya dari proses belajar menggambar saat di lingkungan pendidikan seni rupa dan desain grafis UNESA. Terlihat dari visual karya yang berupa mural yang dieksekusi di tembok gedung bagian luar gedung jurusan yang menggambarkan proses perjalanan karya dari mulai belajar garis, arsir, drawing portrait, gambar bentuk, lukisan portrait, lukisan abstrak, dan lukisan idealis. Penulis menggunakan teknik yang sangat kompleks dimana dari arsir di tembok, teknik impasto, teknik blok, teknik brush.

Tidak hanya proses belajar menggambar yang di angkat sebagai tema tetapi juga dari proses belajar mendisplay karya yang benar, terlihat dari visual karya yang dari awal berupa garis yang di pigora minimalis yang didisplay dengan posisi miring menggunakan tali jepang (raffia) . kemudian sebelahnya masih didisplay dengan posisi berantakan menggunakan senar yang masih terlihat di atas karya, kemudian berlanjut ke tahap mendisplay karya dengan posisi yang benar.

Kemudian pada karya lukis portrait berupa gambar Rembrant, penulis memunculkan sosoknya sendiri seolah-olah sedang mendisplay karya tersebut. Pigora disini sudah memakai visual pigora klasik yang menggunakan detail ornament pada pigoranya. Kemudian dilanjutkan dengan visual abstrak dengan bentuk visualnya berupa cairan cat yang keluar dari dalam pigora, terakhir berupa lukisan moeindie dengan penambahan gedung dan pesawat terbang yang keluar dari pigora. Gaya yang dipakai dalam penciptaan karya ke 2 ini masih menggunakan gaya realis yang dibentuk sedemikian rupa hingga membentuk ilusi tiga dimensi.

### Makna simbolik karya 2

Makna yang ingin disampaikan penulis melalui karya ke 2 ini adalah tentang bagaimana proses yang lewat mahasiswa dari awal smester sampai akhir adalah sama tetapi hasil akhir dari proses tersebut yang tidak sama. Banyak yang didapati dalam proses tersebut bukan hanya belajar menguasai teknik dan aliran melukis saja melainkan belajar menghargai bagaimana selayaknya karya dan bagaimana mendisplay dengan benar.

karya ke 2 seri karya hitam putih, garis, sket, dan drawing . dalam pendisplayan masih berantakan . menyimbolkan tentang awal belajar dasar tentang senirupa yang masih menyisahkan antara yang serius dan tidak serius dalam berkarya. Tentang ketidak tahuan bagaimana menghargai karya dengan baik dan benar. Kemudian beralih ke seri lukisan berwarna berbentuk gambar alam benda dan lukisan portrait dengan ditambahi sosok penulis sedang mendisplay karya lukisnya.

Karya seri ke dua ini menyimbolkan tentang perubahan dari arah hitam putih dan berwarna , dari pigora minimalis berubah ke pigora klasik yang terlihat mahal, dan terlihat sosok penulis sedang mendisplay karya, disini memiliki makna mulai adanya perubahan dalam proses belajar, dengan lebih menghargai karya

yang dibuat dari karya yang acak kadul menjadi sebuah karya yang layak pameran.

Seri ke 3 dalam karya ke 2 ini sudah masuk dalam tahap eksplorasi kenakalan setiap mahasiswa dengan ide gilanya, yang simbolkan dengan lukisan abstrak yang keluar cipratan besar cat dari dalam lukisan. Kemudian sampai ditahap dimana penemuan dari segala eksplorasi yang akan menjadi karya idealis. Simbol yang dipakai penulis dalam karya yang terakhir adalah lukisan pemandangan dengan sentuhan obyek pesawat lepas landas memiliki makna, jam terbang belajar selama ini adalah bekal yang akan dipakai untuk langkah selanjutnya, setelah mempelajari prose belajar di jurusan seni rupa dan desain bukanlah akhir dari perjalanan, melainkan itu awal dimana setiap mahasiswa akan mengarungi jagad perseni rupa Indonesia.

### Karya 3



Gambar 4.22  
Karya Ketiga Dalam Tugas Akhir  
Dok. Penulis, 2014

Nama : Bayu edi iswoyo  
Judul : “a’ silahkan kau sebut kontemporer”  
Media : cat tembok, airbrush diatas tembok  
Ukuran : 200x350cm  
Tahun : 2014

### Spesifikasi Karya 3

Karya ke 3 penulis kali ini berada di ruang Rapat jurusan seni rupa desain grafis UNESA. Kali ini penulis mencuri visual karya raden saleh yg berjudul berburu. Dalam pengerjaannya penulis memberikan sentuhan ilusi tiga dimensi berupa efek tembok runtuh membentuk lubang besar, kemudian obyek rusa yang diburu di gayakan melompat keluar dan berubah wujud dari rusa realis separuh badannya berubah menjadi robot. Penulis memakai efek tembok berlubang mempunyai tujuan merespon ruang rapat agar terlihat lebih luas karena adanya ilusi tiga dimensi lukisan tersebut. Gaya pengerjaan karya ini masih sama menggunakan teknik realis agar dapat memberikan kesan realistik pada karyanya.

### **Makna simbolik karya 3**

Penulis menggunakan visual gambar raden saleh memberikan symbol karya seni era senirupa jaman dahulu, kemudian digarap dengan aksen kekinian yang sedang booming yaitu ilusi tiga dimensi . serta penggambaran obyek rusa menjad robot adalah symbol kekinian mewakili tahun pembuatan karya seni ini di buat. Mengambil idium karya raden saleh berjudul berburu dan hubungannya dengan ruang rapat , yang dapat di rasakan adalah kerja sama dengan tujuan yang sama dan semangat pantang mundur muntuk mendapatkan hasil yang di rencanakan bersama-sama. Mengingatn juga terhadap paham-paham lama yang masih kokoh dipertahankan hendaknya sadar akan kekinianan apakah paham tersebut masih relative bisa digunakan atau memang sudah waktunya berganti menjadi sesuatu yang menghambat pergerakan perkembangan zaman.

### **SIMPULAN**

Setelah melalui proses penciptaan karya yang dibuat dengan sedemikian senangnya , akhirnya skripsi karya yang berjudul “Penciptaan Seni Lukis Ilusi Tiga Dimensi“ yang terdiri dari 3 buah karya telah selesai. Setiap karya memiliki visual yang sangat berbeda dan memiliki media yang unik dan patut untuk di apresiasi secara mendalam, karena tidak hanya memiliki nilai estetika yang tinggi, tetapi karya juga interaktif. Karya Pertama mengangkat tema perlindungan hiu dan dileburkan dalam media kerei bambu yang notabene nya sama-sama mulai menipis persediaannya di bumi, penulis memprediksikan beberapa tahun kedepan idium ini kelak akan musnah dan mulai sekarang diperhatikan keberadaannya.

Karya kedua dan ketiga di wujudkan dimedia tembok gedung T3 jurusan kampus Universitas Negeri Surabaya, dengan visual yang temanya diambil dari sekitar area kampus yang bertajuk proses , dimana setiap mahasiswa ada yang pernah dan akan melewati proses pembelajaran tersebut. Karya tersebut berada di jalur akses strategis tempat lalu lalangnya penduduk kampus, sehingga sangat memberikan suasana baru di lingkungan sekitar, dan memberikan nilai kejut untuk yang baru datang ke wilayah fakultas tersebut. Karena karya kedua penulis sangat entertaining dan interaktif . Berbeda dengan karya ketiga ,penulis mengeksekusi ruangan rapat jurusan seni rupa sebagai media penciptaan seni lukis ilusi tiga dimensi. Penulis merespon lukisan raden saleh yang berjudul “Berburu” kemudian dilukis kembali disalah satu tembok ruangan tersebut dan diberi sentuhan gaya ilusi tiga dimensi menjadi seolah-olah berlubang kemudian muncul rusa robot dari luar seolah masuk kedalam ruangan. Kesimpulannya penulis merasa sangat puas dengan ketiga karya yang telah diciptakan. Karena penulis sudah memakai semua kekuatan teknik yang sudah pernah dipelajari dari awal sampai sekarang. Mulai dari teknik arsir, impasto, melukis menggunakan akrilik sampai airbrush menggunakan cat minyak khusus.

Setelah berdiskusi tentang hasil karya dengan perupa senior, bisa dikatakan suatu tawaran karya yang baru di era seni lukis kontemporer ini. Karena menggunakan media yang unik dan teknik yang berani dalam setiap proses pembuatannya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dharsono, sony kartika. 2007. *Kritik seni*. Bandung : rekayasa sains.
- Liang Gie, T. 1996, *Filsafat Seni*. PUBIB:Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya
- Neddy, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Poerwadaminto, W. J. S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- 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
- Sudira , Made Bambang Oka . 2010. *Ilmu seni teori dan praktik* Jakarta : Inti prima.
- Winarno. 2014. “Seni Lukis Di Luar Batas Konvensional”. Dalam *Urna*, Vol. 3/Nomor 1/Maret. Surabaya: UNESA