

## **EKSPRESI PENGIDAP DOWN SYNDROME SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA DRAWING**

**Arfian Hendra Pamungkas**

S1- Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: arfian.thok009@gmail.com

**Drs. M. Sattar, M.Pd.**

Dosen S1- Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: Sattar\_mesteer@yahoo.com

### **Abstrak**

Penciptaan karya *drawing* ini bermula dari keprihatinan penulis terhadap orang-orang yang didiskriminasi masyarakat karena berbeda secara fisik, khususnya pengidap *down syndrome* karena penulis juga punya keluarga dan tetangga yang mengidap kelainan mental tersebut. Penulis akhirnya memutuskan untuk membuat karya dengan tema kemanusiaan untuk memberikan dukungan kepada orang-orang yang disisihkan dari lingkungan karena fisik terutama para pengidap *down syndrome*. Proses pengkaryaan berpusat pada tema kemanusiaan yang divisualisasikan melalui karya *drawing* yang mengeksplorasi ekspresi pengidap *down syndrome*. Penulis membuat 4 karya dan menggunakan media yang berbeda-beda, karya pertama yang berjudul "Bahasa" dan yang kedua berjudul "Happy Concept" menggunakan media kanvas yang dieksekusi dengan teknik linier, karya ketiga yang merupakan karya eksperimental yang berjudul "Ngenger" menggunakan kertas gambar dan dieksekusi dengan teknik campuran, yaitu linier dan arsir, dan karya keempat yang juga karya eksperimental berjudul "Rooms (13)" menggunakan media kayu dengan eksekusi teknik *digital drawing* dan *monoprint*.

**Kata Kunci : Ekspresi, down syndrome, drawing**

### **Abstract**

*This drawing creation was started by the author's concerns to the people that being discriminated by the society because of having physical different, especially for people with down syndrome because the authors also have a family and neighbors who suffer from this mental disorder. The author finally decided to create an artwork with theme of humanity to provide support to people which opted out by the society because of the physical, especially those with down syndrome. The work process was centered on the theme of humanity that visualized through drawings that explore the expression of people with down syndrome. The author makes four artwork and using several different media, the first work entitled "Bahasa" and the second entitled "Happy Concept" using media canvas that executed with linear technique, third work is experimental work which entitled "Ngenger" using drawing paper and executed with mix technique, such as linear and shading, and the fourth work also experimental work which entitled "Rooms (13)" using the media timber with the execution of monoprint and digital drawing technique.*

**Keywords : Expression, Down syndrome, drawing**

### **PENDAHULUAN**

Setiap manusia diciptakan oleh Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing dan setiap individu mempunyai karakter masing-masing karena menyesuaikan dengan kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya, terutama

yang sudah bawaan sejak lahir, tentu sangat berbeda, salah satunya pengidap *down syndrome*.

*Down syndrome* merupakan kelainan kromosom, yaitu hasil dari sebuah proses yang terjadi selama pembelahan sel pertama sebelum pembuahan. Di dalam

*trisomi-21*, sebagai duplikat sel telur wanita, mereka gagal untuk melakukannya dengan baik (pembelahan) dan beberapa sel-sel kelamin menerima dua *kromosom-21*, beberapa tidak mendapatkan sama sekali. Jika sel telur dibuahi oleh sperma yang normal, sel-sel yang dihasilkan berisi tiga atau satu *kromosom-21*. (Paul Bennett, 2006 : 344), *down syndrome* bisa terjadi dikarenakan pembuahan dengan pasangan yang masih sedarah (*incest*) atau bisa juga dikarenakan kekurangan gizi pada saat kehamilan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, *down syndrome* bisa dimasukkan dalam kategori kelainan fisik, maka tidak manusiawi bila ada orang disekitar kita yang mempunyai kelainan ini dan diperlakukan sebagai beban masyarakat, seperti benalu yang merugikan. Penulis mempunyai pengalaman pribadi yang berhubungan dengan orang yang mengidap *down syndrome*, penulis punya saudara dan tetangga yang mempunyai kondisi seperti ini. Pengidap *down syndrome* rata-rata diperlakukan seperti orang yang sakit jiwa dan diperlakukan setengah-setengah dalam urusan hak bermasyarakat, karena masyarakat masih beranggapan bahwa para pengidap *down syndrome* tidak mempunyai hak yang sama seperti masyarakat pada umumnya.

#### **Ide Dasar**

Penciptaan karya *drawing* ini berawal dari keprihatinan penulis kepada orang-orang yang tinggal di sekitar penulis, terutama saudara dan tetangga penulis yang mendapat diskriminasi karena perbedaan fisik, kebanyakan dari mereka mendapat perlakuan tidak setara seperti orang lain pada umumnya, dan yang menonjol dari orang yang ada di lingkungan penulis adalah orang yang mempunyai kelainan mental, terutama pengidap *down syndrome*, melihat keadaan yang demikian, penulis tergerak untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah karya. Tema yang diangkat adalah tentang cara menumbuhkan rasa

kemanusiaan berdasarkan pengalaman penulis.

Dalam pembuatan rangkaian karya bertemakan *Down Syndrome* ini, penulis membuat 4 karya dengan media yang berbeda, karya pertama dan kedua menggunakan media kain kanvas yang digambar dengan teknik linier dan menggunakan medium spidol permanen, karya ketiga yang merupakan karya eksperimental ini menggunakan kertas gambar konvensional yang digambar dengan teknik campuran, yaitu arsir dan linier dengan menggunakan medium spidol, pensil, dan drawing pen, penulis menggunakan kertas gambar yang berbasis *hotpress* karena permukaan kertasnya halus, mudah menyerap tinta dan cepat kering, sesuai dengan kebutuhan penulis dalam berkarya, dan karya keempat menggunakan papan kayu Jati Belanda (*Guazuma ulmifolia*) yang visualisasinya diaplikasikan dengan teknik campuran, yaitu *digital drawing* dan *monoprint*. Karya keempat merupakan karya eksperimental.

Keempat karya tersebut merepresentasikan pengalaman penulis dalam mencari kesejatan perilaku yang harus dipunyai manusia dalam menjalani hidupnya.

#### **KAJIAN PUSTAKA**

Seni yang bisa dinikmati secara visual salah satunya adalah seni rupa. Didalam seni rupa sendiri masih dibagi menjadi dua, yaitu Seni Rupa Dua Dimensi dan Seni Rupa Tiga Dimensi, namun pembahasan teori disini lebih difokuskan kepada Seni Rupa Dua Dimensi karena karya yang diciptakan adalah bagian dari seni rupa dua dimensi, yaitu *Drawing* (gambar).

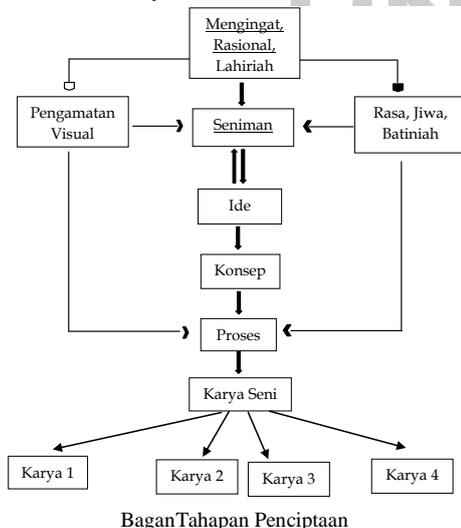
Ada perbedaan antara lukisan (*painting*) dengan gambar (*drawing*) dilihat dari proses dan mediumnya, namun sebagian orang menganggap bahwa melukis (*to paint*) sama dengan menggambar (*to draw*). Menurut Mikke Susanto (2013 : 121) jika *drawing* biasanya menggunakan medium kering (pensil, arang, *charcoal*, pastel pada

kertas), sedangkan *painting* menggunakan medium basah (cat minyak atau akrilik pada kanvas). Adapun cat air pada kertas, sering dimasukkan pada karya *drawing*. Sedangkan menurut Sudarso (1976) lukisan yang memiliki unsur garis yang menonjol maka disebut gambar, misalnya karya yang dibuat dengan pena atau pensil. Kesimpulan yang dipilih oleh penulis adalah bahwa *Drawing* adalah teknik membuat karya dua dimensi dengan menggunakan alat gambar yang hasil akhirnya berupa kumpulan garis.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis juga mempunyai rujukan yang dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya, diantaranya adalah Junji Ito (伊藤潤二) yang merupakan Seniman komik horor Jepang dan Hendrik Hermanus Joel Ngantung atau juga dikenal dengan nama Henk Ngantung yang merupakan pelukis Indonesia dan Gubernur Jakarta untuk periode 1964-1965. Sebenarnya masih banyak seniman dan pihak-pihak yang mempengaruhi gaya dan pandangan penulis dalam membuat sebuah karya, namun yang paling dekat dan sangat menginspirasi dalam teknik berkarya adalah dua seniman tersebut.

## METODE PENCIPTAAN

Sebuah karya pasti melalui proses yang sedemikian rupa hingga karya tersebut tercipta. Dalam hal ini penulis memaparkan bagan proses penciptaan hingga pada tahap pembuatan karya.



## Penjelasan Bagan Tahap Penciptaan

Penciptaan karya *drawing* sebenarnya hampir sama prosesnya dengan penciptaan karya seni lukis, yang membedakan adalah pada media dan hasil goresannya, oleh karena itu penulis akan menjelaskan tahapan penciptaan karya *drawing* ini dengan tahapan penciptaan seni lukis. Tahapan proses penciptaan karya seni lukis setiap seniman sangat variatif dan beragam. Pada tahapan penciptaan karya ini penulis mempunyai beberapa metode, antara lain:

### 1. Pengamatan Visual

Secara teoritis dapat dikatakan bahwa dalam proses pengamatan seseorang melihat imaji, bukan barangnya, maksudnya sensasi cahaya yang jatuh pada retina ditransmisikan sebagai impuls energi ke otak yang secara sesaat segera diterjemahkan menjadi entitas yang berarti yang disebut imaji (Soedarso, 2006: 128). Berdasarkan pernyataan tersebut, pengamatan visual adalah komponen pemunculan ide seseorang dalam menciptakan sesuatu. Penulis melakukan penelitian adalah untuk memunculkan ide penciptaan karya ini.

### 2. Mengingat, Rasional, Lahiriah

Ingatan menurut penulis adalah gambaran visual dan abstrak yang disimpan oleh otak berdasarkan apa yang dialami manusia baik yang secara lahiriah maupun batiniah, sedangkan mengingat menurut Williem Stern (dalam Sudira, 2010: 72) adalah suatu kemampuan menghubungkan pengalaman yang telah lampau dengan pengalaman sekarang. Pengalaman masa lampau yang telah melekat didalam jiwa seseorang di reproduksi dalam masa sekarang.

Pengalaman Lahiriah adalah pengalaman yang berhubungan dengan intelegensi, akal pikiran, rasional, dan penalaran (Sattar, 2012: 36), sedangkan intelegensi (otak, rasional) berfungsi sebagai motor penggerak anggota tubuh ke seluruh komponen secara sistemik atau yang memerintahkan dan mengontrol kerja seluruh anggota tubuh. (Sattar, 2012: 40). Penciptaan karya ini berdasarkan

pengalaman lahiriah penulis yang diendapkan menjadi ide untuk menciptakan karya.

### 3. Rasa, Jiwa, Batiniah

Suatu rasa yang estetis, rasa yang ada di lubuk hati yang dalam (menyatu dengan jiwa, batiniah) dan berhubungan langsung dengan interpretasi, imajinasi, intuisi, persepsi, sense, asumsi, interpretasi. Melalui rasa seni, seorang seniman mendapatkan gambaran tentang objek karya seni yang gamblang dan memberi kesan yang beragam kepada para apresiatornya. (Sattar, 2012: 36). Pengalaman yang didapat oleh seorang seniman adalah pembentuk alur rasa estetis dari seniman tersebut.

### 4. Seniman

Seorang seniman menurut penulis adalah orang yang menciptakan suatu karya yang berdampak pada pribadinya dan mempengaruhi lingkungannya, seniman juga disebut sebagai Penghayat karena dalam menanggapi sebuah karya seni, seniman juga akan terlibat dalam proses kreatif/proses imajinasi (Kartika, 2016: 3). Sedangkan dalam diksi rupa oleh Mikke Susanto (2011: 356) Seniman adalah orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelar karya seni. Tujuan lain dari penulis dalam menciptakan karya *drawing* ini adalah untuk memicu diri agar berperilaku positif dimasa mendatang.

### 5. Ide

Ide adalah suatu rangkaian pemikiran yang digunakan untuk menciptakan sesuatu. Menurut Sattar (2012: 36) pengolahan, penggodokan dan pengendapan antara intelegensi dengan rasa seni harus dilakukan sehingga mendapatkan hasil persepsi, sense, interpretasi dan asumsi dari hasil pengolahan. Penciptaan karya ini melalui proses yang panjang, penulis membutuhkan waktu sekitar 2 bulan untuk mematangkan konsep dan visualisasinya.

### 6. Konsep

Definisi Konsep dalam diksi rupa adalah pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara

singkat. Keberhasilan konsep tergantung pada pemantulan realitas objektif didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni (susanto, 2011: 227)

Dalam penciptaan, sebuah konsep harus dipikirkan secara matang agar tujuan utama dari sebuah penciptaan tercapai. Tujuan awal penciptaan karya ini adalah untuk kemanusiaan, maka konsep dari karya dibuat dengan mengedepankan interaksi manusia, agar kemanusiaan seseorang menjadi aktif dan dapat menangkap pesan di dalam karya penulis.

### 7. Proses

Setiap seniman punya proses tersendiri dalam menciptakan karyanya dan sifatnya pribadi. Proses berkarya dari penulis sendiri melalui beberapa tahap, dimulai dari pengamatan dan observasi, kemudian mengolah pengamatan berdasarkan persepsi, menentukan ide dan konsep, lalu tahap terakhir adalah penciptaan.

## HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini berpusat pada pengekplorasi ekspresi para pengidap *down syndrome* dan divisualisasikan melalui karya *drawing* yang diaplikasikan pada berbagai media yang sudah diseleksi penulis.

### Karya Utama

#### Karya 1



Arfian Hendra Pamungkas

Bahasa

100 x 50 cm x (3 panel)

Tinta *Boardmarker* permanen di atas kanvas, 2017

(awal pembuatan tahun 2016)

(Dokumen Penulis)

### 1. Ide

Mimik wajah orang-orang yang ada di kehidupan sehari-hari penulis adalah inspirasi dari penciptaan karya 1.

### 2. Konsep

Manusia adalah makhluk yang ekspresional, setiap kegiatan atau keadaan yang dialami selalu ingin diberitahukan kepada semua pihak yang berkaitan dengan dirinya. Berbanding terbalik dengan keadaan sekitarnya, tidak semua pihak mau mendengar atau tahu masalah seseorang dan tidak sedikit yang menganggap bahwa penyebaran hal pribadi seseorang adalah bentuk kesombongan yang tidak tampak, maka muncul istilah "jaim" atau jaga *image*, menjaga wibawa. Menginjak dewasa manusia mulai berevolusi dalam hal emosi, mereka mampu menyembunyikan kesedihan dalam tertawa, mampu menyimpan tangisnya dengan senyuman, semua serba tidak merdeka saat manusia beranjak tua.

### 3. Message

Salah satu hal yang masih dapat dan merdeka untuk dideklarasikan manusia adalah cara mengungkapkan suasana hatinya. Kita bisa memilih untuk menangis atau tersenyum saat kita sedang bersedih dan kita bisa menangis haru atau berteriak kegirangan saat kita bahagia, maka dari itu, bergembiralah.

### Karya 2



Arfian Hendra Pamungkas  
*Happy Concept*

100 x 50 cm x (2 panel)

Tinta Boardmarker permanen di atas kanvas, 2017  
(Dokumen Penulis)

### 1. Ide

Kejadian yang sering dialami rekan-rekan penulis dan pengalaman penulis

sendiri dalam menghadapi masalah dan rutinitas sehari-hari adalah inspirasi dari penciptaan karya kedua.

### 2. Konsep

Semua manusia yang hidup pasti punya masalah, seringkali masalah yang timbul menyebabkan manusia tertekan karena tidak menemui pemecahannya dan melakukan hal bodoh yang terlintas di pikiran, yang paling buruk adalah dengan mengakhiri hidupnya. Manusia yang demikian tidak pernah tahu tentang definisi kebahagiaan sejati, yang mereka tahu hanya bahagia menurut persepsi dirinya dan persepsi masyarakat, yang diketahui adalah dengan mengumpulkan harta benda dan kekuasaan, maka kebahagiaan akan diperoleh.

### 3. Message

Bahagia itu bukan tentang seberapa banyak hal berharga yang kita miliki, tapi tentang kesiapan untuk menerima keadaan dan menemukan kebaikan di dalamnya.

### Karya Eksperimental

### Karya 3



Arfian Hendra Pamungkas  
*Ngenger*

21 cm x 14,8 cm x (30 panel)

Spidol, pensil, dan *drawing pen* diatas kertas. 2017  
(Tahun awal pembuatan adalah 2016 dan selesai pada tahun 2017)  
(Dokumen Penulis)

### 1. Ide

Inspirasi awal karya 3 adalah dari kebiasaan penulis dalam berlatih gambar anatomi wajah manusia. Penulis berpikir bahwa untuk memahami seseorang, dibutuhkan pengenalan yang khusus dan terus-menerus, maka untuk memahami para pengidap *down syndrome*, penulis harus benar-benar mengenal kepribadian mereka. Salah satu langkah awal adalah mengenali

wajah mereka, karena hakekat belajar adalah mengenali sesuatu dengan baik.

## 2. Konsep

*Ngenger* berasal dari bahasa Jawa yang berarti mengabdikan kepada seseorang yang derajat hidupnya lebih tinggi. *Ngenger* disini ditujukan kepada waktu, karena waktu adalah majikan yang baik untuk membentuk seseorang menjadi lebih baik. Waktu punya kejutan-kejutan tersendiri sebagai balasan atas kesetiaan dan kesabaran kita dalam menjalani proses dari waktu ke waktu meskipun yang dilakukan adalah hal yang sama.

## 3. Message

Belajar itu butuh waktu, karena yang disebut ahli adalah orang yang sudah terbiasa melakukannya. Setiap prosesnya menghasilkan pengalaman yang berbeda-beda meskipun yang dilakukan adalah hal yang sama, karena belajar bukan tentang menjadi yang paling benar dalam suatu hal, tetapi untuk menemukan kebenaran yang lebih besar dari sebelumnya dan tidak hanya menambah pengetahuan, tapi juga melatih cara berpikir.

## Karya 4



Arfian Hendra Pamungkas  
*Rooms (13)*  
20 x 20 cm x (9 Panel)  
Mix Media diatas kayu, 2017  
(Dokumen Penulis)

## 1. Ide

Inspirasi dari penciptaan karya 4 ini berasal dari isu sensitif yang sering menjadi pemicu kerusuhan di setiap daerah, yaitu perbedaan golongan.

## 2. Konsep

Hal yang paling indah yang pernah dikaruniakan Tuhan kepada manusia adalah perbedaan, karena dengan adanya perbedaan, manusia menciptakan nama untuk membedakan setiap hal yang ditemuinya. Manusia menciptakan nama warna untuk membedakan penampakan visual setiap hal yang pernah dilihatnya. Dalam kitab suci *Al-Qur'an*, surat *Al Hujurat* yang artinya Kamar-kamar, pada ayat ke- 13, Tuhan menjelaskan bahwa manusia memang diciptakan dengan berbagai perbedaan. Perbedaan sejatinya adalah pintu kasih sayang dari Tuhan kepada manusia, karena dengan perbedaan, manusia akan berusaha mencari tahu dan mengenali hal yang berbeda tersebut. Dengan mengenal, maka akan muncul pemahaman, dengan memahami, maka akan timbul rasa hormat dan kasih sayang.

## 3. Message

Berbeda bukanlah hal yang salah, karena cara yang adil untuk memperlakukan setiap orang yang berbeda adalah dengan membedakan, yang tidak boleh adalah menyamakan, karena menyamakan adalah mengukur kapasitas seseorang dengan tolok ukur diri sendiri.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berawal dari kondisi sekitar lingkungan penulis dan masyarakat yang diskriminatif, maka timbul ide penciptaan karya *drawing* yang mengangkat tema pengidap *down syndrome*. Tujuan dari penciptaan tersebut adalah untuk memberi dukungan moral kepada orang yang didiskriminasi karena kelainan fisiknya, khususnya para pengidap *down syndrome*.

Penciptaan karya *drawing* ini melalui berbagai tahapan, mulai dari tahapan pengamatan visual, rasional, dan rasa seni, kemudian berlanjut ke tahapan pemunculan ide dan perancangan konsep, dan akhir dari proses adalah eksekusi ide dan konsep agar menjadi sebuah karya seni.

Tahapan dalam proses eksekusi karya meliputi persiapan medium berkarya,

media yang digunakan penulis ada 3 macam, yaitu kanvas, kertas gambar, dan kayu. Alat yang digunakan bermacam-macam, antara lain spidolboardmarker permanen, pensil, dan *drawing pen*. Proses pengerjaan karya menggunakan teknik yang berbeda-beda, karya pertama dan kedua menggunakan teknik linier dan arsir, karya ketiga menggunakan teknik linier, dan karya keempat menggunakan teknik campuran, *digital drawing* dan teknik cetak *monoprint*.

Proses Eksekusi setiap karya mempunyai perbedaan, pada karya pertama dan kedua, media yang digunakan adalah kanvas yang digambar menggunakan spidol *boardmarker* permanen dan *difinishing* dengan menggunakan vernis. Pada karya ketiga yang merupakan karya eksperimental, media yang digunakan adalah kertas gambar yang dieksekusi menggunakan spidol, pensil, *drawing pen* dan menggunakan sistem *daily drawing*. Pada proses karya keempat, media yang digunakan adalah papan kayu Jati Belanda yang dieksekusi menggunakan teknik cetak *Liquid Transfer* yang merupakan bagian dari teknik cetak *monoprint*, dan gambar yang dicetak berasal dari hasil *digital drawing*.

Hasil akhir dari proses penciptaan karya ini menghasilkan 4 karya *drawing* yang beragam. Karya pertama berjudul "Bahasa", media yang digunakan adalah kanvas yang berjumlah 3 panel dan digambar menggunakan tinta *boardmarker* permanen, ukuran dari karya pertama adalah 100 x 50 cm pada setiap panelnya. Pesan yang ingin disampaikan pada karya pertama adalah tentang pentingnya kebebasan berekspresi, karena semakin tua, manusia semakin terpenjara dengan persepsinya.

Karya kedua berjudul "Happy Concept", media yang digunakan adalah kanvas 2 panel yang digambar dengan tinta *boardmarker* permanen. Gambar pada karya kedua bersifat sambungan, artinya gambar pada panel 1 bergabung dengan gambar panel 2. Ukuran dari kedua panel tersebut adalah 100 x 50 cm. Konsep dari penciptaan karya kedua adalah tentang cara mengatasi

masalah dan menemukan definisi kebahagiaan yang sejati.

Karya ketiga berjudul "Ngender", karya ini adalah karya eksperimental. Media yang digunakan adalah kertas gambar ukuran A5 yang berjumlah 30 panel dan digambar dengan pensil dan *drawing pen* langsung, sistem yang dipakai adalah *daily drawing*. Karya ketiga memaparkan konsep tentang belajar kepada waktu.

Karya keempat yang juga merupakan karya eksperimental berjudul "Rooms (13)" menggunakan media kayu Jati Belanda, proses pengerjaan menggunakan teknik *digital drawing* dan *monoprint*. Karya keempat bercerita tentang memahami hakekat perbedaan menurut kitab suci *Al Qur'an*.

## B. Saran

Saran dari penulis yang dapat diberikan berdasarkan hasil pembelajaran dari proses penciptaan karya ini adalah dalam mengambil keputusan untuk memperlakukan setiap orang adalah hak anda, namun ada baiknya jika anda menghargai segala hal yang tidak sama di sekitar anda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, Paul. 2006. *Abnormal and Clinical Psychology An Introductory Textbook*. Maidenhead: Open University Press.
- Cangara, H. Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni Sebuah Pengantar*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Dumanauw, J.F. 1999. *Mengenal Kayu*. Jakarta: Gramedia.
- Gunarhadi. 2005. *Penanganan Anak Sindroma Down*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga

- Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Dirjen DIKTI. DEPDIKNAS.
- Kartika, Dharsono Sony. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sain.
- Rustarmadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya: Unesa University Press.
- Soedarso SP. 1976. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Akademi Seni Rupa Indonesia.
- Soedarso SP. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu Seni Teori dan Praktik (Edisi ke- 1)*. Jakarta: Inti Prima.
- Suharto. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Surabaya: INDAH
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : Penerbit ITB
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Tim. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Agda, Gaby. 2013. “Eksplorasi Teknik Monoprint Untuk Produk Fashion Wanita”. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*. Vol. 2 (1). Diunduh 19 April 2017
- M. Sattar. 2012. “Proses Apresiasi Dan Kreasi Dalam Tritunggal Seni”. *Jurnal Seni Rupa URNA*. Vol.1 (1): hal. 30-41.
- Mikke Susanto. 2013. “Sejarah Dan Makna Seni Gambar Basoeki Abdullah”. *Jurnal Seni Rupa URNA*. Vol. 2 (2): hal. 119-129.
- Tri Cahyo Kusumandyoko, Winarno. 2014. “Penciptaan Karya *Drawing* Menggunakan Software Adobe Flash CS. 6”. *Jurnal Seni Rupa URNA*. Vol. 3 (2): hal. 207-221.
- <http://carajuki.com/inilah-pengertian-dan-unsur-karya-seni-rupa-2-dimensi/> diakses 19 April 2017
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Junji\\_Ito/](https://en.wikipedia.org/wiki/Junji_Ito/) diakses pada 20 April 2017
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Technical\\_pen/](https://en.wikipedia.org/wiki/Technical_pen/) diakses 19 April 2017
- <http://kbbi.web.id/ekspresi/> diakses 14 April 2017
- <http://kbbi.web.id/ide/> diakses 14 April 2017
- <http://kbbi.web.id/kertas/> diakses 19 April 2017