

ANALISIS GAMBAR ILUSTRASI KARYA BODILPUNK DALAM KURUN WAKTU 2012-2018

Roni Nugroho

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
e-mail : roninugroho019@gmail.com

Drs. Martadi, M.Sn.,

e-mail : mrtadi@yahoo.com

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Rahadil Hermana atau kerap disapa Bodilpunk adalah salah satu ilustrator Indonesia yang berasal dari kota Malang, Jawa timur. Selain sebagai ilustrator Bodilpunk adalah artis grafis untuk sebuah pakaian, barang dagangan band, poster dan lain-lain. Dalam proses pembuatan karya ilustrasi tidak hanya sekedar untuk membuat karya saja, namun dalam penciptaan sebuah karya oleh erat kaitannya dengan penyajian unsur seni sehingga dapat dinikmati oleh konsumen dan semua kalangan, mengingat konsumen dan penikmat seni sebagai sarana objek penyampaian pesan visual. Hal tersebut diwujudkan melalui penelitian yang dilakukan penelitian berupa data kualitatif. Fokus penelitian kualitatif terdapat pada eksplorasi, hal ini digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang alasan yang mendasari, opini, serta motivasi dari terciptanya sebuah karya dengan nilai estetika. Gambar ilustrasi Bodilpunk terbagi menjadi tiga periode yaitu periode doodle dan realis (2012-2013), akulturasi budaya (2013-2016 awal), dan periode tradisional tattoo (2016 pertengahan - sekarang). Dalam gambar ilustrasi Bodilpunk tahun 2017-2018 mengalami perubahan karena stagnan dan kurang untuk menasar industri yang lebih luas. Bentuk gambar ilustrasi Bodilpunk yang tersaji dalam kurun waktu 2017-2018 adalah ilustrasi dekoratif dengan tema eksplorasi tatto yang mana bentuk mengacu pada refrensi tatto pelaut tahun 1980 yang bersifat *flat*.

Kata Kunci: *Ilustrasi Bodilpunk, Analisis, Kualitatif.*

ABSTRACT

Rahadil Hermana or often called Bodilpunk is an Indonesian illustrator from Malang, East Java. Aside from being an illustrator, Bodilpunk is a graphic artist for clothing, band merchandise, posters and others. In the process of making illustrations not only for making works, but in the creation of a work by being closely related to the presentation of elements of art so that it can be enjoyed by consumers and all circles, considering consumers and connoisseurs of art as a means of conveying visual messages. This is realized through research conducted in the form of qualitative data. The focus of qualitative research is on exploration, this is used to gain an understanding of the underlying reasons, opinions, and motivations for creating a work with aesthetic value. Bodilpunk's illustrated images are divided into three periods namely doodle and realist periods (2012-2013), cultural acculturation (early 2013-2016), and traditional tattoo periods (2016 mid-present). In the illustration image Bodilpunk in 2017-2018 has undergone a change because it is stagnant and lacking to target a broader industry. Bodilpunk's illustrated form presented in the 2017-2018 period is a decorative illustration with the theme of exploratory tattoo, which refers to the reference to the 1980 sailor tattoo reference that was flat.

Keywords: *Bodilpunk illustration, analysis, qualitative.*

PENDAHULUAN

Ilustrasi berasal dari sebuah bahasa latin "*illustrate*" yang artinya menerangkan. Pendapat lain menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gambaran yang berupa angan-angan atau khayalan. Namun pengertian ilustrasi sendiri yang tepat adalah penggabungan beberapa unsur-unsur seni rupa dan prinsip seni rupa sehingga menjadi karya yang mempunyai nilai estetik berupa gambaran visual dimana gambaran visual tersebut diperoleh dari sebuah tulisan, cerita, maupun sebuah kejadian. Rahadil Hermana atau kerap disapa Bodilpunk adalah salah satu

ilustrator Indonesia yang berasal dari kota Malang, Jawa timur. Selain sebagai ilustrator Bodilpunk adalah artis grafis untuk sebuah pakaian, barang dagangan band, poster dan lain-lain. Dalam menjalankan pekerjaan sebagai ilustrator Bodilpunk bertempat di sebuah studio di kota Malang bernama *Dotstruction* studio. Dalam Proses pembuatan karya Bodilpunk menggunakan proses manual dan komputer grafik. Gaya gambar ilustrasinya yang sangat detail dan banyak memainkan teknik *pointilis* menambah nilai estetik gambar ilustrasi Bodilpunk. Dari setiap proses pembuatan karya ilustrasinya seringkali Bodilpunk menampilkan kekayaan

yang dimiliki Indonesia. Namun selain tema-tema kultural yang menjadi inspirasinya, gaya gambar ilustrasi Bodilpunk juga dipengaruhi oleh *music punk* yang kerap dia dengarkan. Sehingga tidak menutup kemungkinan terjadi akulturasi budaya dari seluruh dunia. Seorang ilustrator dalam menghasilkan sebuah karya memerlukan sebuah penghayatan bahwa setiap apa yang dibuatnya adalah hal yang tidak mudah. Memerlukan konsep pemikiran yang matang dan kemudian mengeksekusinya melalui proses dan tahapan-tahapan. Analisis terhadap karya ilustrasi Bodilpunk dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses kreatif Bodilpunk dalam menggambar ilustrasi, menganalisis bentuk karya menjadi sumber inspirasi Bodilpunk, serta menganalisis teknik dan bentuk karya yang dihasilkan bodilpunk. Terdapat tujuan lainnya yaitu untuk menganalisis karya ilustrasi Bodilpunk yaitu mengetahui apa yang melatar belakangi ide penciptaan.

Akhir dari analisis seni terhadap karya Bodilpunk adalah agar orang yang melihat karya seni baik berupa ilustrasi atau karya seni yang lain memperoleh informasi dan pemahaman yang berkaitan dengan sebuah karya karena seni membutuhkan apresiasi juga.

METODE PENELITIAN

Wujud data dari penelitian yang dilakukan peneliti berupa data kualitatif. Hasil data tersebut didapatkan dari analisis hasil karya Bodilpunk periode 2017-2018 berdasarkan sumber buku seni rupa, observasi dan hasil wawancara dengan ilustrator tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti hanya dapat menganalisis proses berkarya, bentuk, dan pengorganisasian unsur dan prinsip seni rupa hanya dengan kata-kata. Penelitian dilakukan untuk mengungkap dan menunjukkan keadaan atau gambaran penelitian secara jelas berdasarkan data-data yang dianggap akurat dan sesuai dengan kenyataan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memaparkan data secara jelas, terperinci dan sistematis dari suatu kejadian yang dikaji berdasarkan data yang didapat. Metode yang digunakan dalam menganalisis bentuk visual dari setiap karya Bodilpunk adalah metode estetika formal. Metode estetika formalistik adalah untuk menentukan kedudukan karya seni dalam bentuk estetika visual. Melalui metode estetika formalistik, maka penelitian bersifat representasi dari bentuk-bentuk signifikan yang dikandung oleh karya gambar ilustrasi Bodilpunk.

Sumber data adalah asal subyek data diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data diperoleh melalui proses wawancara dengan narasumber dengan bantuan *voice recording handphone*, selain dengan *voice recording handphone* pengumpulan data dilakukan melalui tahap observasi dimana data diperoleh berdasarkan pengamatan objek dengan bantuan kamera.

Dalam penelitian ini ada tiga teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Waktu dan tempat penelitian, Penelitian dilakukan di studio Dotstruction, Malang, Jawa Timur. Lama waktu yang digunakan dalam penelitian kurang lebih 3 bulan.

Instrumen pengambilan data merupakan alat dan media yang digunakan untuk melakukan sebuah pengukuran. Sesuai dengan prinsip dasar penelitian yang harus melakukan pengukuran, maka harus terdapat alat ukur yang baik juga. alat tersebut berupa alat perekam suara, pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Teknik keabsahan data adalah pengecekan secara cermat terhadap data-data yang diperoleh dengan menggunakan teknik tertentu untuk memperoleh data secara ilmiah dan data-data tersebut dapat dipertanggungjawabkan sehingga data-data yang diperoleh dapat dinyatakan sah Moleong (2000: 171). Triangulasi merupakan teknik pengecekan keabsahan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain mengecek kebenaran, triangulasi digunakan untuk memperkaya data serta menyelidiki validitas hasil penelitian. Sumber triangulasi dalam penelitian ini adalah Pak Thomas Hanandry. Pak Thomas Hanandry adalah ilustrator dari Surabaya sekaligus Dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Surabaya.

Teknik analisis data merupakan proses mengatur urutan data dan mengorganisasikannya ke dalam suatu pola atau kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, sebab metode bersifat kualitatif maka analisa datanya pun kualitatif pula (Moleong, 2000: 190). Peranan analisis data adalah mendiskripsikan data sehingga mudah dipahami, kemudian membuat kesimpulan berdasarkan data yang didapatkan. Menurut Miles dan Huberman (1992:16), ada tiga alur kegiatan yang berlangsung bersamaan, kegiatan tersebut adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

PROSES DAN HASIL

Rahadil Hermana juga dikenal sebagai Bodilpunk merupakan seorang ilustrator untuk *merchandise band* dengan teknik *drawing*-nya. Bodilpunk bertempat di *Dotstruction Studio* yang sekaligus sebagai pendiri *Dotstruction Studio*. Lokasi *Dotstruction Studio* berada di Jl. Ikan Arwana, Tunjung sekar, Lowokwaru, Malang. Kecintaan terhadap seni tersebut membuat Rahadil Hermana memutuskan untuk melanjutkan pendidikannya di Institut Teknologi Sepuluh November (ITS Surabaya) jurusan Desain Produk Industri prodi Desain Komunikasi Visual tahun 2009. Hasil dari gambar ilustrasinya pun pernah meraih beberapa prestasi diantaranya adalah juara tiga lomba desain untuk kaos *Thinkcookcook* tahun 2016, juara satu lomba desain untuk kaos Indonesia *spirit football*.

Sebagai seorang ilustrator Bodilpunk dalam mengerjakan gambar ilustrasi menggunakan teknik *drawing*. Gambar ilustrasi yang digambarkan oleh Bodilpunk sangat bervariasi contohnya tema kultural atau budaya. Namun seiring perkembangan waktu tema-tema tersebut mendapat pengaruh dari luar sehingga dapat diklasifikasikan menjadi beberapa periodisasi dalam setiap karya Bodilpunk. Periode pertama adalah periode doodle dan realis, periode kedua adalah periode akulturasi budaya, dan periode tiga adalah periode tradisional tattoo. Dari ketiga periode tersebut terdapat perbedaan proses dan tahapan antara setiap periodenya. Tahap pertama adalah tahap penemuan ide dan permasalahan yang diangkat untuk divisualisasikan. Periode doodle dan realis ide dan konsep berasal dari Bodilpunk, sedangkan pada periode akulturasi budaya dan tradisional tattoo ide dan konsep berasal dari pihak luar. Sehingga pada periode akulturasi budaya dan tradisional tattoo terjadi pendalaman terhadap konsep yang dilakukan terhadap secara dua arah. Pada periode doodle dan realis pendalaman terhadap konsep yang dilakukan terhadap secara satu arah. Kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan sketsa. Teknik pembuatan sketsa pada periode doodle dan realis, akulturasi budaya menggunakan teknik tangan sedangkan pada periode tradisional tattoo menggunakan teknik gabungan dimana pengerjaan dengan menggunakan alat digital. Tahap selanjutnya adalah tahap eksekusi bentuk dimana didalamnya terdapat proses *inking* atau *outline*, *teksturing*, dan *colouring*. Pada periode doodle dan realis proses-proses tersebut dikerjakan dengan teknik tangan secara *manual drawing*. Sedangkan pada periode akulturasi budaya dan tradisional tattoo dikerjakan secara teknik gabungan yang pengerjaannya menggunakan bantuan alat digital. Sekaligus pada periode akulturasi budaya dan tradisional tattoo eksekusi tekstur dikerjakan dengan *doting*. Dan *colouring* dari periode pertama hingga periode tradisional tattoo dikerjakan secara digital.



Ilustrasi Bodilpunk
"God Safe The
Punk"
Tahun 2012



Gambar 4.3
Ilustrasi Bodilpunk
"Angob"
Tahun 2012



Gambar 4.4
Ilustrasi Bodilpunk
"Prayer"
Tahun 2012



Gambar 4.5
Ilustrasi Bodilpunk
" Manipulasi
Evolusi
Tahun 2012

Periode Gambar Doodle Dan Realis (2012-2013)

Ide penciptaan dari sebuah karya gambar ilustrasi periode gambar *doodle* dan realis adalah sesuatu hal yang dekat dari pribadi Bodilpunk berupa musik *punk rock* dengan hal-hal visual yang bersifat seram dan bertujuan sebagai penyalur untuk meledakkan semangat yang membara, *trend* serta ekspolrasi terhadap bentuk. Tergabung dalam sebuah grup band beraliran *punk rock* membuat gaya gambar pada periode tersebut bergaya realis serta *doodle* berkesan keras dan berat. Unsur seni rupa berupa warna dalam periode *doodle* dan realis masih menggunakan warna netral berupa warna hitam dan putih serta penggunaan warna *retro*. Penggunaan tekstur dapat dirasakan secara semu dengan pengorganisirian garis dan titik pada objek gambar. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan gambar ilustrasi periode ini adalah teknik tangan (manual). Pengerjaan secara manual tersebut dilakukan dengan *doting/pointilis*, *hatching*, dan *cross hatching*. Peran gambar ilustrasi pada periode *doodle* dan realis adalah mengkomunikasikan ide dasar yang berasal dari ilustrator menggunakan gambar visual yang disajikan secara artistik. Serta fungsi gambar ilustrasi pada periode gambar *doodle* dan realis adalah menjelaskan atau membuat ide terang dari sebuah pemikiran ilustrator itu sendiri berupa gambaran visual serta dengan maksud mempromosikan dan mengajak. . Spesialisasi gambar ilustrasi Bodilpunk adalah seni ilustrasi periklanan dimana di dalamnya gambar ilustrasi periklanan berfungsi untuk menghiasi sebuah produk tertentu. Selain gambar ilustrasi menghiasi dari sebuah produk gambar ilustrasi tersebut berfungsi untuk mempromosikan atau mempropagandakan sesuatu ide, jasa, dan produk. Namun gambar ilustrasi Bodilpunk tersebut belum sepenuhnya dapat menysar segmentasi masyarakat yang dituju. Dari pengertian tersebut gambar ilustrasi belum memenuhi fungsionalnya sebagai ilustrasi bidang periklanan, ketika seseorang masyarakat menggunakan produk dengan

gambar ilustrasi tersebut dirasa belum tepat untuk segala segmentasi masyarakat.



Gambar 4.7
Ilustrasi
Bodilpunk
"Barong Sae"
Tahun 2013



Gambar 4.8
Ilustrasi
Bodilpunk "The
Amazing
Jatayu"
Tahun 2015



Gambar 4.9
Ilustrasi
Bodilpunk
"Onna
Bugeisha"
Tahun 2015



Gambar 4.10
Ilustrasi
Bodilpunk
"Lord
Ganesha"
Tahun 2015

berupa ilustrasi *doodle* dan realis pada periode akulturasi budaya berubah menjadi ilustrasi dekoratif. Dekoratif sendiri lebih gaya gambar yang sifatnya menghias tinggi dengan pola yang khas. teknik *pointillisme* dipilih dan digunakan dalam pengerjaan gambar ilustrasi Bodilpunk. Teknik *pointillisme* yang digunakan oleh Bodilpunk dikerjakan secara manual dengan teknik tangan dimaksudkan untuk memberi kesan bahwa terdapat perbedaan intensitas cahaya dan tekstur yang dikerjakan secara sangat halus. Peran ilustrasi sebagai ilustrasi periklanan mulai berfungsi sesuai perannya dengan bentuk visual dan penggunaan warna pop yang menunjukkan kesan cerah dan ceria. Segala segmentasi masyarakat berhasil disasar dengan inovasi tersebut serta peran ilustrasi sebagai sarana mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide peristiwa dan produk berhasil menyasar segala segmentasi masyarakat. Bahwasannya seorang ilustrator terikat dengan hukum pasar maka pada tahun 2014 terciptalah SOP (*Standard Operating Prodecure*) yang mana menjadikan Bodilpunk lebih bekerja secara profesional.



Gambar 4.12
Ilustrasi
Bodilpunk
"Aku Aku"
Tahun 2016



Gambar 4.13
Ilustrasi
Bodilpunk
"Black Owl"
Tahun 2018



Gambar 4.14
Ilustrasi
Bodilpunk "Han
nya Tiger"
Tahun 2017



Gambar 4.15
Ilustrasi
Bodilpunk
"King of
Borneo"
Tahun 2018

Periode Gambar Akulturasi Budaya (2013-2016)

Peran dari gambar ilustrasi sebagai ilustrasi periklanan. Perubahan objek gambar ilustrasi Bodilpunk tahun 2012 masih berupa gambar realis dan *doodle* berubah menjadi objek kultur, dimana gambar kultur pertama yang muncul adalah barong, perubahan lainnya yang terjadi pada warna dimana hitam putih dan retro menjadi berwarna. Pemilihan warna yang digunakan adalah warna pop. Dalam pembahasannya Bodilpunk menyebut warna neon. Warna pop atau warna neon adalah warna yang primer dan komplementer yang sangat mencolok, serta penggunaan macam-macam warna dengan kontras yang tinggi. Dengan penggunaan warna pop ingin menunjukkan kesan ceria, terang, berani, dan nyaman. Bentuk gaya gambar Bodilpunk yang tadinya

Periode Gambar Tradisional Tatto (2016-2018)

Pergantian tema yang berbasis pada budaya pada akhirnya terkikis dikarenakan terlalu stagnan pada objek dan dirasa kurang untuk menyasar industri yang lebih luas. Hingga munculah objek-objek baru yang tidak membatasi terhadap objek namun masih dalam ranah tradisional. Pada tahun 2018 sekarang semua pekerjaan sebagai ilustrator sepenuhnya dilakukan dengan digital. Ide penciptaan pada periode tradisional tattoo adalah tidak berasal dari Bodilpunk sendiri. Ide tersebut berasal dari pihak luar (konsumen) Bodilpunk yang dilakukan secara dua arah. Peran Bodilpunk adalah sebagai pemecah masalah akan ide tersebut serta menggayakan ide tersebut sesuai gaya ilustrasi Bodilpunk sesuai peran ilustrasi Bodilpunk yaitu ilustrasi periklanan.

Dalam setiap gambar ilustrasi Bodilpunk bentuk yang selalu ditampilkan kebanyakan dengan bentuk perspektif mata normal secara tampak depan dan *balance* (seimbang). Pemilihan perspektif mata normal, tampak depan dan *balance* (seimbang) karena sebagai produk karya untuk *merchandise band* seperti kaos, *cover* album, poster, dll perspektif mata normal merupakan persepektif yang tepat untuk menyasar segmentasi masyarakat. Bentuk gambar ilustrasi Bodilpunk pada tahun 2017-2018 merupakan ilustrasi dengan gaya dan corak ilustrasi dekoratif. Gaya dan corak dekoratif pada gambar ilustrasi nampak pada bentuk ornamen pendukung yang pada objek utama.

Ide dasar yang membetuk gambar ilustrasi Bodilpunk tahun 2017-2018 masih mengacu pada *trend* tahun 2013 berupa bentuk seram, keresahan, inovasi, eksplorasi, ciri khas, latar belakang dari Bodilpunk sendiri, dan sasaran segmentasi masyarakat (*goal*). bentuk tatto yang menjadi refrensi adalah tattoo tahun 80-an yang digunakan oleh pelaut-pelaut dan gengster. Karakteristik tattoo pada tahun tersebut bersifat *flat*.

Manajemen merupakan aktifitas yang dikerjakan guna mencapai tujuan tertentu dengan mengatur, mengelola, dan melaksanakan serta memberdayakan seluruh sumber daya yang ada. Dalam manajemen gambar ilustrasi Bodilpunk dikerjakan dibawah naungan *Dotruction Studio*. Di dalam *Dotruction Studio* terdapat beberapa orang diantara adalah Bodilpunk, Indrapasca Yoga, Nizar K, dan Alief Hendra. Terinspirasi dari manajemen kreatif mangaka asal jepang Eiichiro Oda, maka gaya dan corak gambar ilustrasi Bodilpunk dikerjakan sama oleh Indrapasca Yoga, Nizar K, dan Alief Hendra. Serta dalam membuat sebuah bentuk tidak perlu terikat pada bentuk tertentu untuk menjadi ciri khas dari ilustrator tersebut, kebebasan akan menciptakan sebuah bentuk namun masih mempunyai ciri khas berupa gambar dan corak pada setiap bentuk yang ditampilkan merupakan identitas dari gambar ilustrasi tersebut. Ciri khas tersebut menjadi benang merah antar setiap karya. Dengan

manajemen tersebut maka membantu pencapaian tujuan secara efektif dan efisien, terutama dalam mempromosikan suatu ide, jasa, atau produk.

PENUTUP

Simpulan

Proses berkarya Bodilpunk dalam membuat gambar ilustrasi sangat bervariasi tergantung dari segi tema yang diangkat dan faktor estetisnya. Gambar ilustrasi Bodilpunk terbagi menjadi tiga periode yaitu periode *doodle* dan realis (2012-2013), akulturasi budaya (2013-2016 awal), dan periode tradisional tattoo (2016 pertengahan - sekarang). Proses berkarya Bodilpunk pada periode *doodle* dan realis (2012-2013) proses ide dan permasalahan berasal dari Bodilpunk, kemudian pendalaman konsep dilakukan secara satu arah, dan kemudian sketsa dan proses eksekusi dikerjakan dengan teknik tangan (manual) kecuali pada proses pewarnaan.

Periode akulturasi budaya (2013-2016 awal) proses pertama ide berasal dari pihak luar sehingga pendalaman terhadap konsep dilakukan secara dua arah. Kemudian tahap sketsa dikerjakan secara manual dan proses eksekusi dikerjakan dengan teknik manual dan digital. Proses *outline* dan *colouring* dikerjakan secara digital dan tekstring manual. Periode Tradisional Tatto (2016-2018) ide dan permasalahan berasal dari pihak luar sehingga pendalaman terhadap konsep dilakukan secara dua arah. Kemudian proses sketsa hingga *colouring* pada periode tradisional tatto dikerjakan secara digital.

Unsur seni rupa yang terdapat pada gambar ilustrasi Bodilpunk dalam kurun waktu 2017-2018 menunjukkan terdapat kesatuan unsur-unsur rupa dari titik, garis, warna, bidang, bentuk, tekstur, gelap terang, yang memberikan suatu kesatuan unsur seni rupa dan memberikan kesan ilustrasi menarik untuk dilihat dan diterapkan dalam sebuah produk.

Saran

Berdasarkan dari beberapa kesimpulan yang telah dijelaskan di bagian atas, tentunya juga diperlukan kritik serta saran yang membangun untuk mencapai penulisan yang lebih baik lagi. Penulis memberikan saran kepada pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, karya skripsi kajian ini diharapkan dapat memberi informasi dan menjadi inspirasi untuk proses berkarya gambar ilustrasi serta memberikan wacana bagi peneliti tentang analisis seni.
2. Bagi Dunia Kesenirupaan, diharapkan dapat mempelajari lebih dalam mengenai gambar ilustrasi sesuai dengan prosedur dan pemahaman dari ahli.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, untuk peneliti selanjutnya yang kajian penelitian serupa dengan skripsi

ini, diharapkan skripsi ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian, guna memaksimalkan hasil untuk kedepannya agar lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartika, S. D dan Perwira, G. N. 2004. Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kristina, Nova. 2016. Nirmana Dua Matra. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andy.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. 1992. Analisis Data Kualitatif. Jakarta. Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2000. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Karya.
- Narbuko, Cholid. 2009. Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pujiriyanto. 2005. Desain grafis computer. Yogyakarta: Andi.
- Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mike. 2012. Diksi Rupa. Yogyakarta: Dictiart Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali

