

KOMIK SI JUKI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Vilda Samandaru Mulyadika

Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Vildasamandaru@gmail.com

Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si

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

Abstrak

Komik salah satu bentuk cabang seni rupa yang bersifat menghibur, diciptakan sebagai media hiburan atau sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur gambar, kata-kata dengan tujuan agar pembaca lebih cepat mengerti.

Berawal dari ketertarikan pencipta terhadap komik Si Juki yang menginspirasi pencipta dari cerita dan karakter visualnya memunculkan ide untuk menciptakan karya lukis berbasis komik. Dikarenakan sifat komik itu sendiri yang mudah dimengerti oleh pembacanya dalam menyampaikan pesan yang sanggup membuat pembaca untuk terlibat secara emosional. Pencipta ingin mewujudkan bentuk komik yang berbeda dari perwujudan komik konvensional yang masih melekat pada cetakan buku, strip dikoran, poster maupun majalah dengan bentuk komik yang dituangkan dalam bidang kanvas atau lukisan. Pengembangan media yang digunakan sebagai bentuk penyegaran dari wujud komik pada umumnya.

Dengan mengambil tema mengenai isu-isu sosial yang banyak dibicarakan seperti masalah remaja, hedonisme atau isu ringan seperti soal kehidupan mahasiswa. Permasalahan yang pencipta angkat dalam bentuk komik sendiri merupakan ungkapan nyata dalam menyikapi permasalahan atau isu-isu sosial dewasa ini. Dengan menuangkannya dalam media seni lukis dirasa mampu mengekspresikan emosi, dalam bentuk ilustrasi bagi pembaca.

Kata kunci: Komik, Lukis, Isu Sosial

Abstract

Comic on form of art branch that is entertaining, created as a medium of entertainment of learning is fun because there are elements of the picture, words with the aim that readers understand more quickly.

Originated from the creator's interest in the comic of the juki who inspired the creator of the story and his visual character gave rise to the idea of creating comic-based paintwork. Because the nature of the comic itself is easily understood by readers in conveying a message that can make the reader to engage emotionally. The creator wants to realize a different form of comic than the conventional comic manifestation that is still attached to the printed book, strip newspaper, poster of magazine with the form of comics that poured in the field of canvas or painting. Media development used as a refresh form of comics in general.

With the theme of the issue of social issues that many talk about like a matter of student life. The issues that the creator of the lift in the form of comics itself is a real expression in addressing the issues or issues. By pouring it in the media of painting felt able to express emotions in the form of illustrations for readers.

Keywords: Comic, Paint, Social Issues.

PENDAHULUAN

Komik atau *comic* adalah sebutan untuk cerita yang dituturkan melalui gambar diatas kertas. Komik salah satu bentuk cabang seni rupa yang bersifat menghibur, mendidik dan mengandung pesan tertentu berbentuk gambar tidak bergerak disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik diciptakan sebagai media hiburan, atau sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur gambar, kata-kata dengan tujuan agar pembaca lebih cepat mengerti. Dalam komik ada beberapa pakem yang menjadikan karya itu menjadi sebuah komik: adanya tokoh, karakter, bahasa populer "*Character*" yang bermakna *instrumen of marking* dan dalam bahasa Indonesia disebut dengan "watak" bisa bermakna sifat pembawaan, yang memengaruhi tingkah laku. Watak menggambarkan setiap karakter dalam kisah yang diangkat untuk menunjukkan setiap perasaan atau emosi, setting waktu, menunjukkan setiap keadaan atau tempat. Garis luar atau panel digunakan untuk menjaga kontinuitas dan

menjelaskan apa yang diharapkan atau kelanjutan sekuen berikutnya.

Mengenai komik tersebut di beberapa negara memiliki sebutan sendiri-sendiri untuk komik, misalnya Jepang dengan sebutan "Manga", Cina dengan "Monhua", Korea dengan "Manhwa" dan Indonesia dengan "Cergam" (cerita bergambar).

Di Indonesia sendiri ada beberapa jenis-jenis komik diantaranya yaitu, komik kartun, komik strip, komik tahunan dan komik online. Berbagai jenis-jenis komik memiliki penggemarnya masing-masing entah dari sisi keunikannya, jalan ceritanya ataupun karakter tokohnya. Penggemar komik bisa dari segala usia, mulai dari anak-anak dengan komik karya Vbi Djenggoten dengan judul: 55 Pesan Nabi, 5 Pesan Damai dan Pantang Korupsi Sampai Mati. Diusia remaja komik yang digandrungi adalah tokoh-tokoh superhero misalnya komik Batman dan Superman. Di usia dewasapun komik sangat memikat adalah kisah-kisah pewayangan. Misalnya komik karya RA Kosasih: berjudul Mahabharata, Bharatayudha dan Pandawa.

Dari sekian banyak komikus, pencipta tertarik dengan komik Si Juki. Si Juki adalah karakter komik karya Faza Ibnu Ubaidillah atau lebih dikenal dengan nama Faza Meonk. Karakter Si Juki dibuat pada tahun 2011 dalam komik online berjudul “DKV4 (Anak DKV dalam 4 kotak) berawal dari keisengan Faza saat itu yang menempuh pendidikan di Universitas Bina Nusantara sebagai sindirian dalam pahit kehidupan mahasiswa untuk teman-teman kampusnya. Kemudian diterbitkan oleh penerbit “Bukune” dalam judul “Ngampus! Buka-Bukaan Aib Mahasiswa”. Komik SI Juki pada awalnya berbentuk komik strip yaitu penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian atau alur cerita pendek. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Penyajian komik ini ceritanya juga dapat berisi, cerita humor, cerita serius, dan lain sebagainya.

Dalam perkembangan selanjutnya membuat komik, Faza Meonk sebagai komikus mengambil ide cerita dari isu-isu yang sedang banyak dibicarakan seperti kesehatan, masalah rokok, kapitalisme, hedonisme atau isu ringan seperti soal kehidupan mahasiswa, seperti karyanya yang berjudul: Buka-Bukaan Aib Mahasiswa, Petualangan Lulus UN, Lika Liku Anak Kost, Si Juki Cari Kerja dan lain sebagainya dengan gaya sarkasme dan ringan membuat Si Juki mudah dalam menyampaikan pesan dalam komiknya bagi pembacanya khususnya anak muda. Si Juki adalah tokoh utama dalam komik Faza yang digambarkan seorang anak laki-laki yang cuek, usil, seronok, tidak tahu malu, menyebalkan, tetapi selalu beruntung. Juki selalu konsisten dalam mempertahankan ciri khasnya yang anti mainstream yaitu absurd dengan jokes kritik sosial yang mudah diterima dan menggelitik ala Juki dibandingkan dengan komik lainnya. Dari komik Juki inilah yang mendorong pencipta untuk menciptakan karya komik dalam bentuk lukisan. Alasan pencipta memilih komik sebagai acuan dalam lukisannya dikarenakan sifat komik itu sendiri yang mudah dimengerti oleh pembacanya dalam menyampaikan pesan yang sanggup membuat pembaca untuk terlibat secara emosional. Ditambah lagi dengan adanya tokoh dalam cerita dapat memudahkan pembaca untuk memahami dan menerima pesan yang disampaikan. Bagi pencipta Si Juki bukanlah sekedar komik lucu-lucuan, seperti komik pada umumnya. Tetapi komik yang menginspirasi, pencipta dari cerita dan karakter visualnya, hal tersebut mendorong untuk dijadikan sebuah ide dalam penciptaan seni lukis. Media komik dirasa mampu untuk menuturkan keresahan-keresahan yang penulis alami dalam lingkungan sosial, karena dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Karakter Si Juki sebagai ide dalam menciptakan karakter yang mewakili berbagai sifat-sifat manusia kekinian yang akan pencipta angkat sebagai karya lukis berbasis komik.

Pada umumnya komik dikenal di masyarakat dalam bentuk cetakan buku, strip dikoran maupun majalah. Dari sinilah pencipta ingin membuat karya komik dalam bentuk lain. Di era kontemporer kini komik bisa di interpretasikan kedalam bentuk apapun. Seni bisa muncul dalam sosok apapun dan apapun bisa dianggap kesenian (Djuli,2007:138). Pembahasan dan pengkajian komik Si Juki penting untuk dikembangkan dalam bentuk

karya seni lukis. Pencipta terdorong untuk menciptakan karya lukis mengacu pada komik tetapi hanya mengambil ke-khasan dari komik tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari komik sebagai bentuk penyegaran inovatif baik untuk penikmat seni juga pencipta terhadap bentuk maupun wujud dari komik dan Sebagai pesan moral yang ingin pencipta tuturkan khususnya bagi generasi muda.

Tujuan Penciptaan

Banyak karya mengangkat komik sebagai tema atau gayanya dalam eksplorasi bentuk maupun media. Pencipta ingin mewujudkan bentuk komik yang berbeda dari perwujudan komik konvensional yang masih melekat pada cetakan buku, strip dikoran, poster maupun majalah dengan bentuk komik yang dituangkan dalam bidang kanvas atau lukisan. Pengembangan media yang digunakan sebagai bentuk penyegaran dari wujud komik pada umumnya. Memang sebuah kebaruan agak sulit didapat dewasa ini, yang ada hanya pengulangan-pengulangan yang mendapat sedikit perubahan atau hanya pengulangan itu sendiri. Dirasa belum ada yang membuat seperti karyanya, pencipta ingin terus mengembangkan dan merelisasikan idenya dengan tetap memperhatikan refrensinya. Dengan mengolah pakem menjadi sebuah bentuk yang lebih mudah dimengerti dan mempunyai nilai kebaruan.

Orisinalitas

Sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep maupun temanya, sehingga ada perbedaan dari karya tradisional, karya klasik atau karya-karya lain yang telah dikenal, artinya karya tersebut bukan jiplakan atau tiruan. Orisinalitas juga merupakan salah satu hakikat seni Modern dimana karya seni yang bagus dan menarik adalah yang mengandung orisinalitas, kreatif dan kebaruan (Mikke, 2011:284) Hasil kajian penciptaan menunjukkan ada perbedaan, persamaan, relevansi. Hal tersebut membuat karya pencipta bersifat orisinalitas. Pencipta meyakini bahwa orisinalitas dari karyanya tetap terjaga meski banyak sekali karya yang menggunakan komik sebagai gaya, tema maupun latar belakang dari karyanya berbasis komik, karena setiap seniman memiliki daya kreativitas yang berbeda beda sebagai buah dari pengalaman dan rasa visual masing-masing. Oleh karena itu sedikit banyak karya akan berbeda bentuk visualnya sekalipun menggunakan teknik atau komik sebagai latar belakangnya.

KAJIAN PENCIPTAAN KARYA

Indieguerillas

Group kontemporer asal Jogja yang bernama Indieguerillas dibentuk pada tahun 1999 oleh suami istri yaitu Santi Ariestyowati dan Dyatmiko Bawono. Kata indieguerillas berasal dari kata “Indie” berarti Indonesia dan Independen, serta “Guerillas” adalah gerilyawan. Jadi arti kata Indieguerillas adalah berjuang secara independen. Keduanya merupakan lulusan dari Institut Seni Indonesia, Yogyakarta pada tahun 2010 yang mengangkat wayang disetiap karya yang mereka buat. Terinspirasi dari wayang, Indieguerillas selalu membuat

karya sarat dengan kebudayaan jawa. Figur-figur wayang tersebut merupakan simbol dari keberadaan diri mereka sebagai orang jawa yang masih melekat dengan nilai-nilai tradisi jawa. Bagi mereka wayang diumpamakan sebagai narasi tentang kehidupan manusia. Berikut ini adalah beberapa dari karya Indieguerillas:

Kajian Teori Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya lukis ada tiga teori yang yang mendasari pencipta dalam menciptakan karyanya yaitu:

Teori Deformasi

Peubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang terkesan sangat kuat sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya (Mikke,2012:98)

Teori Adaptasi

Proses adaptasi dapat memberikan dimensi baru dalam dunia seni, karena di dalamnya terdapat dua hal yaitu *process of transposition*, *process of creation* yang melibatkan re-interpretasi dan re-kreasi, seta bentuk intertekstualitas. Adaptasi memberikan peluang kreatif bagi seniman untuk menciptakan karya yang sama tetapi dengan sudut pandang yang berbeda. (Arinta Agustina, Digilib.isi.ac.id)

Teori Eksplorasi

Eksplorasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak.

Konsep Penciptaan

Konsep dapat diartikan sebagai suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu, karena sifatnya yang abstrak dan umum, maka konsep merupakan suatu hal yang bersifat mental, representasi sesuatu itu terjadi dalam fikiran sebuah konsep mempunyai rujukan pada kenyataan (sumberilmu.com)

Komik

Komik atau *comic* adalah sebutan untuk cerita yang dituturkan melalui gambar diatas kertas. Komik salah satu bentuk cabang seni rupa yang bersifat menghibur, mendidik dan mengandung pesan tertentu berbentuk gambar tidak bergerak disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik sudah dimulai di indonesia sejak adanya relief cerita candi, cerita lontar, wayang beber dan sebagainya yang disebut komik tradisional. Demikian pula dengan copy-copy wayang beber yang mulai banyak muncul menggunakan teks, adapula 100% gambar tanpa teks dan kombinasi gambar dengan teks seperti komik yang kita kenal sekarang (Tabrani,2005:69)

Seni Lukis

Seni lukis adalah cabang dari seni rupa, pengertian melukis itu sendiri adalah kegiatan mengolah bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dengan kesan tertentu dengan melibatkan ekspresi, emosi, dan gagasan pencipta dengan medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti

kanvas, kertas dan sebagainya. Berbicara mengenai seni lukis ada beberapa pendapat mengenai seni lukis sebagai berikut:

Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Mikke,2012:241)

Secara teknik seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar, untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur dan bentuk (Soedarso,1990)

Proses Penciptaan Karya

Penciptaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kemauan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan kreatif, proses atau cara untuk menciptakan sesuatu. Pengadaan karya seni dari tidak ada sampai wujud yang nyata sehingga dapat dinikmati keindahannya oleh orang, disebut penciptaan. Penciptaan adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap, diawali dengan timbulnya sesuatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman. Dorongan ini boleh jadi datangnya dari luar, misalnya pesanan suatu karya oleh orang (Djelantik,1999:74). Sedangkan menurut Purwadarminta (A.A Djelantik,1999:74):

Proses Kreatif

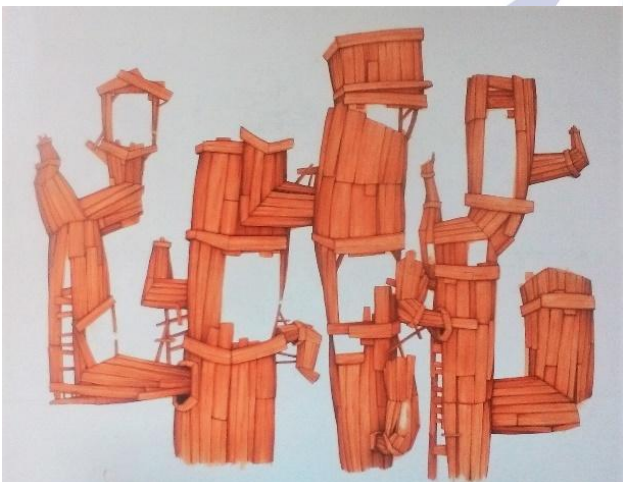
Dalam Diksi Rupa proses kreatif adalah proses perubahan, proses pertumbuhan proses evolusi maupun proses mencipta dalam organisasi dari kehidupan subjektif manusia. Penciptaan dimulai dengan kegairahan yang bersifat samar. Proses kreatif tersebut memiliki unsur-unsur pendorong seperti sarana, keterampilan, orisinalitas, karya, apresiasi, lingkungan, identitas dan seniman itu sendiri

Perwujudan Karya

Dari karya sebelumnya yang pencipta ciptakan memunculkan imajinasi yang baru bagi pencipta untuk menciptakan karya selanjutnya, dari imajinasi-imajinasi yang muncul dituangkan dalam bentuk sketsa yang kemudian akan dipindahkan dalam media kanvas sebagai acuan dalam penciptaan karya selanjutnya. Komik si juki sebagai ide penciptaan karya lukis akan menjadi objek utama dalam semua karya pencipta, dengan mendeformasi bentuk karakter juki dan mengadaptasi dari beberapa cerita dalam komiknya serta mengeksplorasi bentuk komik menjadi karya lukis yang akan pencipta tuangkan dalam penciptaan karyanya dengan gestur dan berbagai ekspresi sebagai ciri khas komik yang akan ditonjolkan dalam karya pencipta.

Pemberian Warna Pada Objek

Memberi warna pada tiap objek untuk menutupi sketsa dalam kanvas. Disini pencipta mengawali pemberian warna pada objek kayu-kayu sebagai latar belakang karya lukisnya. Dimulai dari pemberian warna dasar hingga pendetailan objek kayunya.



Tahapan pemberian warna pada objek

KARYA 1



Unless
Akrilik on kanvas
150x120 cm
2017

Deskripsi:

Berawal dari kegelisahan yang muncul ketika lingkungan terbuka hijau kini berubah menjadi tembok-tembok beton pencakar langit. Entah siapa yang harus disalahkan atau siapa yang paling diuntungkan atau bahkan kerugian yang berdampak pada masa yang akan datang. Udara menjadi kotor, nafas menjadi sesak. Dalam karya ini saya membayangkan kehidupan dimasa yang akan datang ketika anak cucu kita menikmati keindahan alam ini hanya melalui gambar, semu tidak nyata. (unless) "kecuali jika" sebuah harapan itu dihidupkan kembali untuk menjadikan kehidupan yang lebih baik.

KARYA 2



Hope
Akrilik on kanvas
150x120 cm
2017

Deskripsi:

Seiring berkembangnya zaman banyak kita temui tempat untuk berkumpul menyuguhkan sebuah suasana baru yang lebih menyenangkan, berbincang dengan teman, keluarga atau sahabat sekedar melepas penat atau kerinduan. Tapi kini sering kita jumpai bahwa manusia lebih asyik dengan dunianya sendiri entah bermain dengan gadgetnya atau asik dengan urusannya. Karya ini berjudul hope yang berarti harapan, harapan pencipta atau bahkan orang lain yang merasakan hal sama dan merindukan hangatnya berbincang-bincang atau hanya sekedar melepas kerinduan.

Konsep

Dari visual karya ini terbentuk dari struktur atau susunan kayu-kayu sebagai latar belakang dari objek figur yang ditonjolkan. Kayu tersebut menggambarkan tempat berkumpul para remaja yang sedang digandrungi saat ini yaitu caffe. Pada ekspetasinya tempat yang menarik, unik akan menimbulkan suatu suasa yang hangat untuk berkumpul dan menikmati perbincangan tapi realitasnya remaja kini lebih menyukai berkomunikasi dalam bentuk media sosial.

KARYA 3



Walking on Sunshine
Akrilik on kanvas
130x115cm
2017

Deskripsi

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, terlebih lagi permainan tradisional. Sesuatu yang sederhana banyak mengajarkan kita pentingnya kejujuran, kedisiplinan, kerjasama yang tidak kita jumpai dalam permainan masa kini. Bahkan anak jaman sekarang tidak tahu betapa menyenangkannya permainan dulu. Karya ini berjudul walking on sunshine yang berarti berjalan dibawah sinar matahari menyiratkan bahwa tidak peduli terik matahari asalkan kita bisa berkumpul, bermain dan bersenang-senang.

Karya 4



Milenial Generation
Akrilik on kanvas
150x120 cm
2017

Deskripsi

Karya ini berjudul Milenial Generation dimana media sosial sudah lekat dengan kehidupan remaja kini bahkan usia dini sudah mengenal kecanggihan teknologi. Remaja kini dimanjakan akan fasilitas-fasilitas yang membuat mereka malas. Duduk berjam-jam menatap layar hingga lupa waktu. Generasi ini terkenal individualis dibandingkan dengan generasi 90an. Tidak mengingat kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan pola pikir mereka hingga kebanyakan dari mereka menganggap bahwa internet sudah menjadi bagian dari kehidupan. Media sosial bagai magnet untuk mereka yang mengejar eksis dan boleh-boleh saja asal yang dikerjakan positif.

KARYA 5



Get Up
Akrilik on kanvas
130x115 cm
2017

Deskripsi

Dalam karya ini menceritakan kisah pribadi saya dalam suka duka di masa perkuliahan. Dari latar belakang pendidikan yang tidak mengenal seni dan hanya berbekal cinta terhadap seni. Perjuangan dalam perkuliahan tidak mudah begadang seperti halnya kewajiban, jika teman lainnya bisa menikmati empuknya kasur saya lebih menyukai tidur di kampus beralas kayu dan dipagi harinya memulai aktivitas kuliah, itu saya lakukan dengan beberapa teman yang senasib dengan saya, mengurangi jam tidur, jadwal makan tidak teratur hingga kecanduan akan mie instan, yang ada hanya berlatih dan berlatih demi kebanggaan diri sendiri dan kebahagiaan orang tua. Karya ini terinspirasi dari komik si juki yang berjudul Buka-Bukaan Aib Mahasiswa

dengan menuturkan problem dan keresahan yang pencipta alami.

PENUTUP

Kesimpulan

Seni merupakan hasil kegiatan mencipta manusia yang bersifat menyenangkan melibatkan perasaan dan proses pengalaman artistik berkesenian. Dorongan mendalam seni lukis banyak muncul dari berbagai pihak, sesama pegiat seni, teman maupun dari seniman.

Dari hasil kajian terhadap komik Si Juki sebagai inspirasi dalam penciptaan seni lukis yang mendorong pencipta untuk menciptakan karya lukis berbasis komik dalam media kanvas. Ketertarikan pencipta terhadap komik yang mengambil ide cerita dari isu-isu yang sedang banyak dibicarakan seperti masalah remaja, hedonisme atau isu ringan seperti soal kehidupan mahasiswa. Hal tersebut mendorong untuk dijadikan sebuah ide dalam penciptaan seni lukis. Media komik dirasa mampu untuk menuturkan keresahan-keresahan yang pencipta alami dalam lingkungan sosial, karena dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Karakter Si Juki sebagai ide dalam menciptakan karakter yang mewakili berbagai sifat-sifat manusia kekinian yang pencipta angkat sebagai karya lukis berbasis komik.

Permasalahan yang pencipta angkat Dalam bentuk karya lukis sendiri merupakan ungkapan nyata dalam menyikapi permasalahan atau isu-isu sosial dewasa kini. Dengan menuangkanya dalam media seni lukis dirasa mampu mengekspresikan emosi, dalam bentuk ilustrasi bagi pembaca. Karya yang baik hendaknya memiliki pesan yang bersifat mendidik, edukasi bagi pembaca atau penikmatnya.

Saran dan Manfaat

Pada penciptaan karya ini pencipta memberikan saran-saran sebagai berikut

Bagi mahasiswa program studi seni lukis Universitas Negeri Surabaya hendaknya meningkatkan kreativitas dalam berkarya. Apalagi dalam perkembangan seni sekarang tidak terpaku pakem-pakem dalam seni, kreativitas, pembaharuan, penggunaan media yang beragam perlu dilakukan untuk memunculkan bentuk yang orisinal kita sendiri.

Bagi pembaca diharapkan menambah referensi, mengeksplor berbagai media dalam menciptakan karya seni atau meningkatkan kualitas berkarya dalam bidangnya masing-masing untuk menciptakan hal-hal baru.

Semoga karya lukis pencipta mampu menginspirasi banyak pihak dan menambah wawasan dalam dunia kesenian, khususnya bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dan para pelaku seni.

DAFTAR PUSTAKA

Djatiprambudi, Djuli. 2007. *Menggugat Seni Murni*. FBS UNESA

Djelantik. 1999. *Filsafat ilmu seni*. Bandung: Penerbit Masyarakat Seni

Daryanto. 2011. *Menimba quanta mengurai seni*. Yogyakarta: Gavamedia

Sedyawati, Edi. 2010. *Teori dan ilmu seni*.

Soedarso, 2006. *Trilogi Seni (Penciptaan Eksistensi Dan Kegunaan Seni)*. Yogyakarta: ISI

Susanto, Mikke. 2012. *DIKSI RUPA (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House

Tabrani, Primadi. 2011. *Bahasa rupa*. Bandung: Penerbit Kelir

_____. 2012. *RUPA KATA (Kumpulan Penelitian Seni)*. Jakarta: FSR UNJ

<http://digilib.isi.ac.id/747/1/Makalah%20Seminar%20arti%20nta.pdf>

https://id.wikipedia.org/wiki/Si_Juki

Si Juki - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

www.salihara.org/programs/visual-arts/artists/indieguerillas