Gorga : Jurnal Seni Rupa
Volume 11 Nomor 02 Juli-Desember 2022
p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380

MY CHILDHOOD MEMORIES: PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DEKORATIF

Rezi Ilfi Rahmi[1*], Asril[2*]

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguak Malintang, Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Kode Pos 27126
Sumatra Barat. Indonesia
Email: reziilfirahmi2508@gmail.com, asrilmuchtar2017@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya seni lukis dengan judul "*My Childhood Memories*" ini didasari oleh *moment-moment* pengalaman masa kecil pengkarya yang divisualisasikan ke dalam karya seni lukis. Masa kecil memilki kesan yang mendalam dalam kehidupan pengkarya, lingkungan yang asri dan teman bermain yang menyenangkan meninggalkan kenangan indah yang tidak dapat terlupakan. Kehidupan yang masih tradisinonal dan permainan lebih banyak di alam bersama kawan sebaya. Aktivitas masa anak-anak di kampung halaman, berada di kawasan daerah gunung Marapi, Sumatra Barat. Pengkarya merepresentasikan pengalaman masa kecil itu menggunakan gaya dekoratif dengan teknik *pointilis* sebagai isian atau hiasan. Tujuan penciptaan karya untuk mengekspresikan perasaan terkait kenangan masa lalu yang berkesan. Metode yang digunakan terdiri dari persiapan pengumpulan data, melakukan perenungan dan mengingat kembali masa lalu dan mendatangi tempat bermain di waktu kecil, mengamati dan mengambil dokumentasi, menyusun konsep dan rancangan karya. Realisasi konsep diawali dengan pembuatan sketsa, kemudian pemindahan sketsa ke kanvas, proses melukis di atas bidang kanvas hingga *finishing* karya. Karya ini diwujudkan menjadi tiga karya lukisan dalam bentuk dua dimensi, yaitu: Perjalanan Menuju Telaga, Menangkap Capung, dan Pohon Favorit; yang masing-masingnya memiliki perbedaan, baik dari segi bentuk visual yang dimunculkan, maupun perasaan yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan karya mengungkapkan bagaimana kenangan masa kecil di kampung halaman.

Kata Kunci: kenangan masa kecil, lukisan dekoratif.

Abstract

The creation of art painting entitled "my childhood memories" it based on the moments of the artist childhood memories that visualized into art painting. The childhood has deep impression in artist live. A natural environment, a nice playmate leaving a sweet memories that unforgetable. The traditional situation and a lot of game in nature. The children activity in the hometown located in Marapi's mountain area, West Sumatera. The artist represent the childhood experience by using decorative style with pointilis technique as the filler or decoration. The aim of the creation is to express the feeling related to the impressive childhood memories. The methods used consist of data collecting, the contemplation and remembering the past and re-visit the place that uses as playground in the childhood. Watching and picking up the documentation, arrange the concept of art planning then copy the sketch into canvas the process the painting on the canvas until art finishing. This creation be viewed into three art painting, in two dimension, which are; the journey to the pond, catching the dragonflies and the favorite tree; which every painting have different side, from visual side that stated and also the feeling that want to tell. Overall all of the art express the childhood in the hometown.

Keywords*: childhood memories, decorative painting.*

PENDAHULUAN

Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup, mencakup semua makhluk hidup, alam dan juga benda-benda yang ada di sekitarnya. Peranannya sangat penting dalam proses tumbuh dan berkembangnya kehidupan. Kehidupan sangat bergantung pada lingkungan yang ditempati, untuk menjalin hubungan erat dan interaksi antara makhluk hidup di sekitarnya, serta saling menyesuaikan diri dengan tempat tinggal di mana makhluk hidup itu berada.

Kawasan pegunungan yang dihuni oleh kebanyakan petani, di kaki Gunung Marapi, Nagari Aie Angek, Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat merupakan lingkungan tempat tinggal pengkarya hingga sekarang. Lingkungan tempat pengkarya tumbuh dan dibesarkan

Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

oleh orang tua, menjalani masa anak-anak sebagai anak tertua (kakak), selalu ditugasi untuk menjaga adik-adik, dan membawa mereka jika hendak pergi bermain. Lingkungan yang masih jauh dari teknologi canggih seperti saat ini, permainan masih tradisional, dan hampir setiap hari melakukan aktivitas rutin membantu orang tua, menjemput air, mencuci piring dan mencuci kain kotor ke kolam umum.

Ide penciptaan karya seni berdasarkan kenangan di sekitar lingkungan tempat tinggal, mengingat kembali setiap *moment* berkesan di masa anak-anak. Ide merupakan apa yang ingin dibicarakan melalui karya, dengan memakai banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup benda dan alam, peristiwa, pengalaman pribadi dan kajian (Susanto, 2011: 187). Adapun ide karya merupakan ide yang lahir dari pengalaman pribadi.

Pengalaman masa kecil merupakan kejadian yang dialami sebelum beranjak dewasa, melekat pada ingatan dan menjadi *moment* berkesan. Ingatan tersebut mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang, bisa jadi disukai, bisa juga tidak disukai, termasuk bagi diri pengkarya sendiri. Kenangan di masa kecil mengingatkan banyak *moment-moment* berkesan yang telah dilalui baik senang maupun sedih.

Masa kecil menjadi unik dan berkesan bagi pengkarya walaupun ada beberapa kenangan yang menyedihkan, membuat kesal, ataupun marah. Akan tetapi, hal tersebut hanya berlangsung sementara dan cepat berlalu dan terasa lucu untuk diingat pada saat sekarang. Masa kecil bagi pengkarya merupakan masa yang mengingatkan hari-hari di mana tak ada banyak hal yang memusingkan dan terasa berat untuk dilalui, terkadang ingin rasanya kembali ke masa itu, dan menghiasi hari demi hari dengan bermain.

Kenangan di masa kecil menarik dan unik untuk diangkat, karena ingatan adalah milik diri sendiri. Kenangan mengenai kebiasaan dan hal berkesan yang pernah dialami di kampung halaman pada masa kecil, menjadi ide untuk diangkat menjadi karya dengan judul, *My Childhood Memories* (kenangan masa kecilku) dalam karya seni lukis dalam bentuk karya dekoratif, dengan menggunakan teknik plakat dan *pointilis* dalam memvisualisasikan karya. Pengalaman itu sendiri terdiri dari berbagai unsur yang menyertainya, dari rasa, pikiran dan setiap hal yang menyusun hubungannya satu sama lain, berupa pola hubungan dan interaksi yang terjalin, pola yang memberikan makna pada pengalaman tersebut (Kartika, 2004: 91).

KAJIAN TEORI

Kenangan merupakan pengalaman yang pernah di alami, hasil persentuhan alam dan panca indera manusia atau peristiwa yang pernah dialami berdasarkan waktu tertentu. Sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar, di mana "lingkungan merupakan tempat manusia hidup, menyesuaikan dirinya dan mengembangkan dirinya" (Supratman & Mahadian, 2016: 7). Interaksi yang terjalin melahirkan tingkah laku terkait keanekaragaman perasaan, seperti: gembira di saat bermain bersama teman di kolam, senang di saat pergi belanja ke warung dan mendapatkan makanan yang diinginkan, sedih ketika dimarahi orang tua, marah ketika adik selalu disayang orang tua, takut ketika telat pulang dan lucu di saat dimarahi tetangga karena mengambil buah tanpa izin kemudian tertawa bersama. Sebagai bagian dari masyarakat yang menjalani rutinitas dan aktivitas di sebuah lingkungan masyarakat, saling berinteraksi dengan adanya hubungan antar sesama, ikatan kekeluargaan, persaudaraan, kekerabatan, pertemanan dan lainnya menghadirkan banyak cerita di kampung halaman.

Pengalaman akan menjadi pengalaman pribadi bila pengalaman itu dirasakan oleh seorang pribadi, yang bisa diketahui apa itu kalau pernah mengalaminya (Sutrisno & Verhaak, 1993: 81-82). Pengalaman yang dirasakan akan sangat beragam pada setiap waktu yang telah dilalui, apalagi pada masa anak-anak. Masa-masa yang telah jauh berbeda dari masa sekarang yang menyimpan berbagai kenangan, mulai dari yang menyenangkan hingga menyedihkan.

Masa anak-anak berlangsung antara usia 6 sampai 12 tahun (Mustofa, 2015: 61). Masa di mana keinginan bermain begitu kuat selalu ada dorongan untuk keluar dari rumah dan bermain bersama teman sebaya. Melakukan berbagai kegiatan keseharian seperti membantu orang tua, pergi ke sekolah dan mengaji, dan bermain bersama teman. Setiap hal yang dilakukan di sekitar lingkungan tempat tinggal yang beberapa *moment* sekarang diingat sebagai memori berkesan dan istimewa.

Faktor lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di luar manusia, baik yang hidup maupun yang mati. Baik tumbuh–tumbuhan, hewan, manusia, maupun batu-batu, gunung-gunung, angin, dan lainnya di mana semua itu ikut serta membentuk pribadi seseorang, kepribadian dan lingkungannya saling memperngaruhi satu sama lain (Sujanto, Lubis & Hadi, 1980: 13-14). Kehidupan masa anak- anak yang dilalui di lingkungan tempat tinggal memengaruhi setiap

 Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

kepribadian, lingkungan sekitar yang ramai dengan beragam aktivitas memberikan banyak tempat bagi anak-anak untuk bermain bersama, berkumpul serta bekerja sama. Lingkungan yang dimaksudkan merupakan lingkungan di sekitar tempat tinggal di kawasan pegunungan, yaitu kawasan Gunung Marapi, Kenagarian Aie Angek, di lingkungan inilah pengkarya tinggal bersama orang tua dan menjalani masa anak-anak.

Kehidupan di perkampungan yang asri, dengan banyak tempat-tempat yang selalu menarik untuk dijelajahi, serta berbagai kebiasaan yang banyak dilakukan dengan tradisional menghadirkan kenangan yang beragam dan unik, seperti kenangan saat menjemput air di sumur dengan ember dan *jerigen*, menolong orang tua di ladang, bermain menjelajahi persawahan, menangkap ikan dan hal lainya yang istimewa untuk diingat. Masa lalu yang memberikan kenangan istimewa pada diri pengkarya di sekitar lingkungan tempat tinggal bersama dengan keluarga dan teman-teman.

Banyak hal mengenai kenangan di masa kecil yang masih diingat, dahulu di masa teknologi masih belum secanggih sekarang. Anak-anak masih senang mengumpulkan barang-barang mainan, seperti batu, kelereng, karet, gambar dan lainnya (Sujanto, 1982: 142). Tingginya keinginan untuk berkomunikasi dengan dunia luas, menjadikan kegiatan dan aktivitas di luar rumah amat disenangi, apalagi di saat bermain bersama dengan kelompok teman, dari rumah teman yang satu ke rumah teman yang lainnya, sehingga *moment* di masa kecil mengingatkan berbagai perasaan akan kenangan di masa lalu yang amat berkesan bagi diri sendiri.

Dengan rasa kita tidak hanya mengartikan realitas seperti apa adanya, tetapi dengan rasa kita bisa memecahkan realitas itu menjadi remah-remah dan dalam berbagai lapisan, untuk kemudian memadukannya kembali menjadi suatu pola baru, sehingga bagi orang yang bersangkutan menjadi lebih bermakna (Marianto, 2006: 43).

Seni lukis menjadi pilihan dalam mengungkapkan perasaan, merupakan cabang dari seni rupa murni, merupakan seni yang lahir karena dorongan murni estetik yang mengekspresikan hal-hal yang indah yang dirasakan atau dialami seseorang tanpa maksud lain di luarnya (Soedarso, 2006:101).
Lukisan diwujudkan dalam bentuk representasi. Representasi merupakan penggambaran dari suatu keadaan nyata, seperti yang ditemukan di alam, berarti juga deskripsi atau potret atau sesuatu yang biasa terlihat secara natural yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Susanto, 2011:331), sehingga mudah untuk dikenali sebagai representasi dari lingkungan sekitar. Pada karya visual kejadian di masa lalu direpresentasikan berdasarkan kenangan mengenai masa kecil di kampung halaman.

Representasi dari kehidupan masa kecil di kampung halaman dilukiskan di atas kanvas dengan menggunakan gaya dekoratif. Dekoratif merupakan salah satu gaya yang digunakan dalam seni lukis, karya seni yang memiliki daya (unsur) mengias yang tinggi dan dominan (Susanto, 2011:100), menekankan pada hiasan yang menjadi daya tarik lukisan dengan gaya dekoratif dengan menghias pada bidang yang datar diatas permukaan kanvas.

METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Tahap pengumpulan data yang didapat dari berbagai sumber seperti dari lingkungan sekitar tempat tinggal, buku serta blog-blog dari internet. Meninjau kembali kenangan di masa lalu yang berkesan dan menarik bagi pengkarya. Persiapan bahan dan alat juga dilakukan sebelum proses berkarya, dengan memperhatikan pemilihan alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung terciptanya karya lukisan.

2. Elaborasi

Ide-ide mengenai penciptaan karya seni diungkapkan berdasarkan pengalaman masa lalu. Data dan sumber yang mendukung dalam proses perwujudan karya, untuk dapat menampilkan suatu karya seni yang utuh berdasarkan kenangan masa kecil dilakukan elaborasi untuk dapat diwujudkan dalam penciptaan seni lukis.

3. Sintesis

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan penggabungan-penggabungan dari berbagai kenangan yang diingat hingga nantinya menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

4. Realisasi

Realisasi dilakukan melalui pemindahan sketsa ke kanvas, proses melukis, penggarapan karya menggunakan media cat akrilik, hingga karya siap untuk *finishing*.

5. Realisasi Penyelesaian Bentuk Karya Seni Lukis (*Finishing*)

Setelah proses dari semua tahap selesai, maka dalam tahap ini dilakukan proses penyelesaian akhir, yaitu

Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

Gorga : Jurnal Seni Rupa
Volume 11 Nomor 02 Juli-Desember 2022
p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380

karya telah diwujudkan dan sudah siap untuk disajikan atau dipamerkan.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Proses Pembuatan Sketsa

Proses pembuatan sketsa merupakan proses pembuatan gambaran awal sketsa pada kertas.

Gambar 1. Proses Pembuatan Sketsa

Gambar 2. Sketsa Pohon Favorit

Gambar 3. Sketsa Menangkap Capung

Gambar 4. Sketsa Perjalanan Menuju Telaga

2. Proses Pemasangan Kain Kanvas pada Spanram

Proses pemasangan kain kanvas dilakukan dengan bantuan alat berupa *gun stapler*, serta penjepit kanvas, pemasangan dilakukan pada bidang datar, dengan menarik setiap sisi hingga kain terpasang pada spanram dengan ketegangan yang baik.

Gambar 5. Proses Pemasangan kanvas pada Spanram

3. Proses Mendasari Kain Kanvas

Proses mendasari kanvas menggunakan cat akrilik putih untuk bagian dasar kanvas, proses ini dilakukan sebanyak tiga kali tahapan.

Gambar 6. Proses Mendasari Kain Kanvas

Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

Gorga : Jurnal Seni Rupa
Volume 11 Nomor 02 Juli-Desember 2022
p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380

4. Proses Pemindahan Sketsa pada Bidang Kanvas

Proses pemindahan sketsa menggunakan pensil pada bidang kanvas.

Gambar 7. Proses Pemindahan Sketsa Pada Bidang Kanvas

5. Proses Melukis

Proses melukis dilakukan setelah pemindahan sketsa, melukis menggunakan cat akrilik sebagai cat yang dipilih dalam penggarapan karya.

Gambar 8. Proses Melukis

6. Finishing

Finishing karya berupa tahap akhir penyelesaian karya dan penempatan tanda tangan pada karya. *Finishing* akan dilanjutkan dengan pemberian *clear* pada karya (*no drop*).

WUJUD KARYA

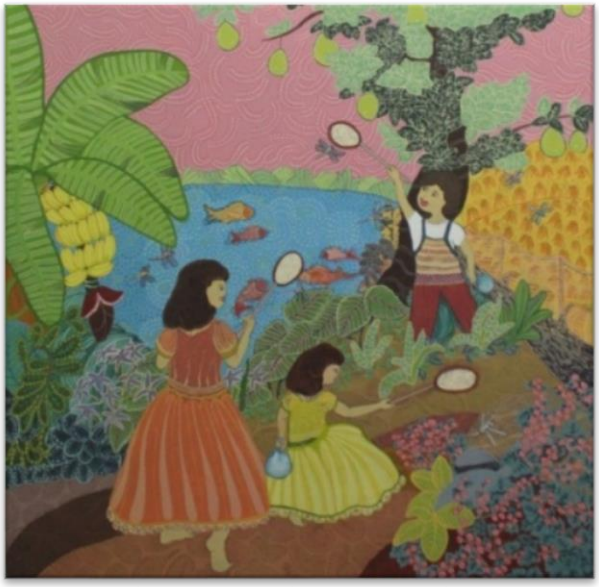
Gambar 9. Pohon Favorit
Media: Akrilik Pada Kanvas; Ukuran: 100x80 cm

Karya berjudul "Pohon Favorit", pada karya ini divisualkan anak-anak yang sedang bermain, memanjat pohon buah seri, dan juga berbagi buah seri. Secara umum objek pada karya mengekpresikan perasaan bahagia saat bermain, mengambil buah dan bercengkrama satu sama lain. Anak-anak yang bisa memanjat ke atas pohon berupaya mengambil buah seri yang kecil, berwarna merah yang sangat menarik, dan mengumpulkan buah sebanyak-banyaknya.

Secara keseluruhan objek pada karya ini memvisualisasikan bagaimana *moment-moment* berkesan di masa lalu saat mengambil buah seri yang dianggap menarik untuk divisualkan ke dalam bentuk karya seni. Warna-warna yang dihadirkan menggunakan warna soft yang lembut, juga menggunakan beberapa warna gelap di beberapa bagian, untuk menghadirkan kesan gelap terang, maupun untuk menonjolkan visual objek yang dihadirkan pada karya.

Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

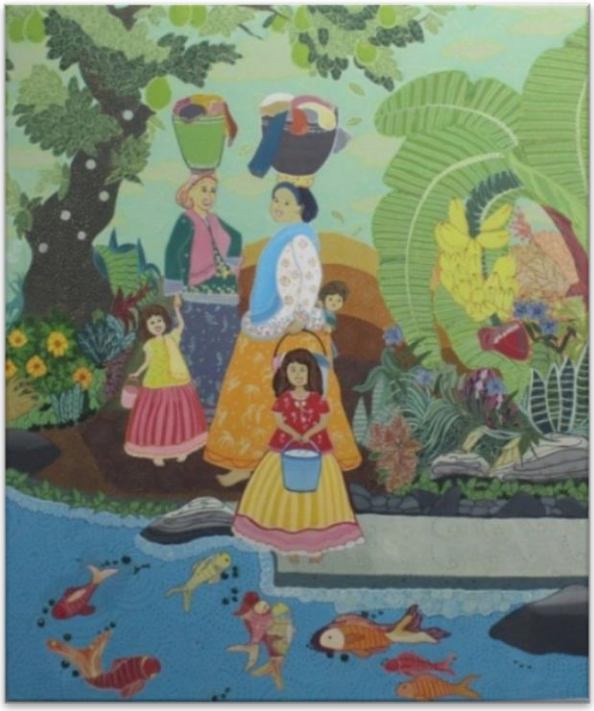
Gorga : Jurnal Seni Rupa
Volume 11 Nomor 02 Juli-Desember 2022
p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380



Gambar 10. Menangkap Capung
Media: Akrilik Pada kanvas; Ukuran: 100 x 100 cm

Karya berjudul "Menangkap Capung," pada karya terdapat visual tiga orang anak yang sedang menangkap capung di tepi sebuah kolam yang merupakan habitat capung. Dalam kolam terdapat beberapa ekor ikan emas sedang berenang dengan warna cerah namun tetap tak lepas dari warna pastel. Kolam tersebut merupakan kolam untuk memelihara ikan yang terdapat di dekat sawah. Beberapa ekor capung terbang di antara daun, bunga dan juga semak serta pohon buah.

Kegiatan menangkap capung merupakan kegiatan yang sangat disukai untuk dilakukan pada masa kecil. Pada karya ini divisualkan anak-anak yang sangat senang dan antusias menangkap capung. Mereka membawa kantong plastik yang dijadikan sebagai tempat untuk menyimpan capung buruannya. Aktivitas menangkap capung menggunakan alat yang dibuat sendiri menggunakan kayu bakar yang diambil di dapur yang kemudian dipasangkan satu lidi sapu yang dibentuk melingkar, untuk selanjutnya dibentuk perekat dengan jaring laba-laba yang biasanya diambil dari laba-laba yang membuat sarang di sekitar rumah. Pengalaman ini terasa sangat lekat dalam kenangan di waktu kecil; kenangan ini merupakan salah satu kegiatan favorit yang paling sering kami lakukan. Moment ini dirasa menarik untuk dihadirkan, karena kenangan akan menangkap capung merupakan kegiatan yang sangat disukai untuk dilakukan di masa kecil, dengan suasana memvisualkan keadaan lingkungan sekitar yang masih asri.



Gambar 11. Perjalanan Menuju Telaga
Media: Akrilik Pada Kanvas; Ukuran: 160 x 120 cm

Karya berjudul "Perjalanan Menuju Telaga", terdapat visual ibu-ibu dan anak-anak, di mana visual yang dihadirkan terkait kegiatan pada masa kecil di lingkungan tempat tinggal, yaitu kegiatan mencuci ke telaga, kegiatan yang biasa dilakukan semasa kecil. Kegiatan yang diisi dengan obrolan dan canda tawa, juga memperhatikan ikan-ikan yang sedang berenang dengan warna cantik, yang keberadaannya di telaga menjadi hiburan tersendiri bagi anak-anak khususnya.

Objek visual karya ini secara keseluruhan memvisualisasikan kegiatan yang biasa dilakukan semasa kecil di kampung halaman. Kegiatan anak-anak bersama orang tua berangkat ke telaga umum untuk mencuci dan mandi, serta bercengkrama dan mengobrol yang dijadikan kebiasaan ibu-ibu di perjalanan menuju telaga. Anak-anak akan sangat antusias apalagi saat memperhatikan banyaknya ikan dengan warna menarik sedang berebutan berenang menuju tepian telaga memperebutkan makanan yang akan didapat dari sisa makanan yang akan diberikan.

Kegiatan mencuci ke telaga yang ada di kampung halaman merupakan rutinitas sehari-hari di kampung, sudah menjadi kebiasaan untuk berangkat pagi hari ke telaga untuk mandi, juga mencuci, membantu ibu mencuci dan bermain serta melihat ikan.

 Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penciptaan karya seni lukis dengan judul "*My Childhood Memories*" (kenangan masa kecilku), menggunakan cat akrilik di atas kanvas menggunakan gaya dekoratif, yaitu dapat dilihat dari hiasan, isian dan motif-motif yang divisualkan pada karya. Karya divisualkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan media kanvas. Jumlah karya terdiri dari tiga karya yang masing-masingnya dimaksudkan mengungkapkan perasaan saat mengenang masa kecil di mana ada banyak kebahagiaan namun juga terdapat kesedihan.

Secara umum semua karya mengungkapkan perasaan bahagia, sedih, haru yang pengkarya alami di masa kecil, meskipun terdapat hal yang membuat sedih ataupun takut, namun yang lebih banyak dirasakan dan diingat adalah perasaan bahagia. Representasi karya ini meninjau ulang pengalaman pribadi melalui penggabungan memori di masa lalu. Karya yang divisualkan tidak sepenuhnya menggambarkan detail kejadian di masa lalu, hanya berdasarkan kenangan yang masih diingat. *Moment-moment* yang diperkirakan tempat kejadiannya, keinginan untuk memvisualkan pengalaman masa kecil sendiri dirasa begitu menarik. Hal ini merupakan hal yang paling dekat dengan diri sendiri, dan memberikan rasa bahagia saat proses berkarya, sehingga dapat menyelesaikan karya terkait kenangan di masa kecil yang unik dan menarik ke dalam bentuk karya seni lukis dekoratif. Penggarapan karya seni lukis berjudul *" My Childhood Memories"* terdiri dari rangkaian tahapan, di mana dalam prosesnya terjadi banyak perubahan, baik dari segi sketsa maupun dalam proses berkarya seperti dalam penempatan warna perubahan beberapa bentuk ataupun isian yang dijadikan sebagai penghias. Harapan pelukis untuk dapat menghadirkan karya seni lukis yang menarik, memiliki ciri khas tersendiri, serta kebaharuan yang membedakan dengan karya yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat menampilkan karya seni lukis yang menjadi ciri khas dari diri sendiri dan memiliki orizinalitas.

2.Saran

Berkarya seni dirasakan sebagai proses kreatif dalam mengungkapkan perasaan yang ingin disampaikan. Berbagai rintangan dan juga proses dilalui agar dapat menghadirkan karya seni, sebagai seorang mahasiswa dengan kreativitas, ide-ide, *skill* dan imajinasi serta keinginan untuk terus berkarya. Besar harapan agar semakin berkembangnya karya seni lukis ke depannya khususnya di lingkungan mahasiswa, para seniman, civitas akademika kampus ISI Padangpanjang, untuk terus berkarya dan menjadikan seni lukis sebagai media ekspresi visual yang mempunyai nilai, eksistensi dan dapat dikenal di berbagai kalangan penikmat seni, baik melalui *event* maupun kegitan pameran dan media publikasi lainnya.

Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.

DAFTAR RUJUKAN

Kartika, D. S., & Perwira, N. G. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Marianto, D. (2006). *Quantum Seni*. Semarang: Dahara Prize.

Mustofa, B. (2015). *Psikologi Pendidikan.* Yokyakarta: Parama Ilmu.

Soedarso, SP. (2006). *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yokyakarta.

Supratman, L. P., & Mahadian, A. B. (2016). *Psikologi Komunikasi.* Yogyakarta: Deepublish.

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt.

Sujanto, A. (1982). *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Aksara Baru.

Sujanto, A. L. H., & Hadi, T. (1980). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Aksara Baru.

Sutrisno, M., & Verhaak, C. (1993). *Estetika.* Yokyakarta: Kanisius.

 Di*submit* 12 April 2022, di*review* 12 Mei 2022, di*publish* 24 Desember 2022.