

**IMAJINASI PERANG
DALAM DIGITAL PAINTING**

JURNAL



SEPTIMAN GIRSAL

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

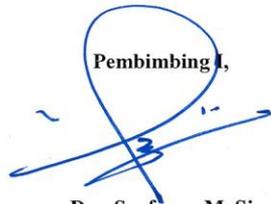
**“Imajinasi Perang
Dalam Digital Painting”**

SEPTIMAN GIRSAL

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Septiman Girsal untuk
Persyaratan wisuda periode Maret 2019 dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua
pembimbing:

Padang, 23 Januari 2019

Pembimbing I,



Drs. Syafwan. M. Si
NIP. 19570101 198103 1 010

Pembimbing II



Drs. Suib Awrus M.Pd
NIP: 19591212.198602.1.001

Abstrak

Tujuan penciptaan karya akhir ini adalah merepresentasikan fenomena dan dampak perang fisik terhadap manusia melalui karya seni digital painting surealis.

Metode penciptaan karya seni ini, menggunakan lima tahapan yaitu tahapan persiapan, tahapan elaborasi, tahapan sintesis, tahapan realisasi konsep dan penyelesaian, serta mengadakan pameran karya digital painting. Dalam penciptaan karya seni digital painting penulis menggunakan hardware dan software, di perangkat hardware menggunakan laptop dan pen tablet sedangkan dalam perangkat software penulis menggunakan adobe photoshop.

Perang merupakan sebuah fenomena yang sukar sekali ditiadakan dari kehidupan manusia, meskipun orang sadar dan tahu bahwa ia dapat menimbulkan banyak kerugian pada semua pihak, termasuk yang memulai perang. Pada karya ini merupakan gambaran kegelisahan penulis terhadap fenomena perang yang banyak mengakibatkan berbagai kerugian terhadap manusia, kerugian yang diakibatkan sangat kompleks baik dari segi fisik maupun psikologis, penulis berharap dengan adanya karya ini, bisa menjadi pengingat betapa pentingnya untuk menjaga perdamaian. Dalam merepresentasikan fenomena perang, penulis hadirkan 10 karya yaitu: Immortal, Survival, Sembunyi, Gray, Menunggu, Harapan, Pengungsi, Menyesal, Berurat-berakar, dan Just Watching.

Kata kunci : Imajinasi perang, Digital painting dan surealis.

Abstract

The purpose of this final work is to represent the phenomena and effects of physical warfare to humans through real digital painting.

This method of art creation, using five stages of preparation stage, elaboration stage, synthesis stage, realization stage and completion of concepts, and holding digital painting exhibition. In the creation of painting digital artwork writers using hardware and software, in hardware using laptops and pen tablets while in the software the author uses Adobe Photoshop.

War is a phenomenon that is very difficult to remove from human life, although people are aware and know that it can cause a lot of harm to all parties, including those who started the war. In this work is a picture of the author's anxiety about the phenomenon of war which resulted in many losses in humans, the resulting loss is very complex both physically and psychologically, the author hopes with this work, can be a reminder of how important it is to maintain peace. In representing the phenomenon of war, the author presents 10 works namely : Immortal, Survival, Sembunyi, Gray, Menunggu, Harapan, Pengungsi, Menyesal, Berurat-berakar and just watching

Keywords: Imajinasi perang, Digital painting, and Surrealist

IMAJINASI PERANG DALAM DIGITAL PAINTING

Septiman Girsal¹, Syafwan², Suib Awrus³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: [Girsal91.@gmail.com](mailto:Girsal91@gmail.com)

Abstract

The purpose of this final work is to represent the phenomena and effects of physical warfare to humans through real digital painting.

This method of art creation, using five stages of preparation stage, elaboration stage, synthesis stage, realization stage and completion of concepts, and holding digital painting exhibition. In the creation of painting digital artwork writers using hardware and software, in hardware using laptops and pen tablets while in the software the author uses Adobe Photoshop.

War is a phenomenon that is very difficult to remove from human life, although people are aware and know that it can cause a lot of harm to all parties, including those who started the war. In this work is a picture of the author's anxiety about the phenomenon of war which resulted in many losses in humans, the resulting loss is very complex both physically and psychologically, the author hopes with this work, can be a reminder of how important it is to maintain peace. In representing the phenomenon of war, the author presents 10 works namely : Immortal, Survival, Sembunyi, Gray, Menunggu, Harapan, Pengungsi, Menyesal, Berurat-berakar and just watching

Keywords: Imajinasi perang, Digital painting, and Surrealist

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk yang memiliki akal dan pikiran, sehingga dengan jelas membedakan eksistensinya terhadap makhluk lain. Dengan kelebihan yang dimilikinya, mereka dapat mengolah semua yang ada di bumi. Tapi sekalipun manusia sebagai makhluk yang sempurna, tetap saja mereka tidak dapat hidup sendiri di atas dunia. Untuk bertahan hidup manusia membutuhkan manusia lainnya, karena sudah menjadi kodratnya menjadi

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2018

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

mahluk sosial. Di dalam menjalankan kehidupan antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya memiliki persepsi serta rasa egoisme yang berbeda. Kondisi ini juga menjadi salah satu faktor pemicu munculnya permasalahan-permasalahan yang terjadi di tengah kehidupan manusia dalam menjalani kehidupannya. Permasalahan tersebut mencakup berbagai bidang kehidupan pada masyarakat. Salah satu contoh permasalahan yang terjadi pada manusia sampai saat ini adalah “perang”.

Perang merupakan fenomena nyata yang ada di dalam kehidupan manusia, dalam medan perang hal apapun bisa terjadi. Pastinya, kerugian fisik dan psikis bagi mereka yang kalah atau keuntungan dan kejayaan bagi mereka yang menang. Hal menarik bagi penulis untuk diaplikasikan melalui media karya akhir adalah mengenai perang yang berupa kontak fisik, dampak perang ini sangat kompleks baik dari segi fisik maupun psikologis. Secara fisik dapat dilihat adanya tindakan kekerasan, banyak bangunan hancur, cacat seumur hidup serta menyebabkan kematian. Secara psikologis perang ini bisa mengakibatkan trauma yang mendalam, bisa mempengaruhi kejiwaan seorang dan mengalami gangguan jiwa.

Berikut beberapa data yang berhubungan dengan perang fisik (www.antaraneews.com 14/12/2016) Beirut, Lebanon (antara news) – perang Suriah sudah menewaskan 312.000 orang lebih sejak meletus pada maret 2011, lebih dari 90.000 dari mereka warga sipil menurut pemantau observatorium Suriah untuk hak asasi manusia pada selasa (13/12). (www.viva.co.id 2/12/2013) Seorang tentara Prancis membunuh lansia berusia

90 tahun, lalu memakan lidah dan jantung korban yang telah digoreng. Diduga, dia menjadi gila lantaran menderita gangguan stress pasca-trauma (PTSD).

Seperti yang dijelaskan media di atas, perang fisik mengakibatkan berbagai kerugian dari hilangnya banyak nyawa hingga menimbulkan trauma,. hal ini bertolak belakang dengan kehidupan yang penulis jalani, dengan apa yang dialami oleh masyarakat pada situasi tersebut, dan menjadi salah satu faktor pendorong timbulnya pertanyaan seperti: apa dampak psikis yang timbul pada masyarakat pada situasi tersebut? Bagaimana mereka menjalaninya secara fisik? Bagaimana tumbuh kembang anak-anak yang berada di daerah konflik tersebut?

Karena perang merupakan peristiwa yang tidak terelakkan dari manusia serta dampak rusaknya yang cenderung tanpa pandang bulu, beranjak dari semua permasalahan yang menjadi keresahan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis berusaha mengekspresikan situasi atau fenomena yang berkaitan dengan perang fisik tersebut ke dalam karya digital painting sebagai tugas akhir dengan judul **“Imajinasi Perang dalam Digital Painting”** yang dikemas dengan gaya seni digital painting surealis.

Menurut Suryohadiprojo (2008:2) Perang adalah kondisi permusuhan dengan menggunakan kekerasan antara dua atau lebih kelompok manusia Nasution (1984:47) berpendapat bahwa perang itu adalah suatu usaha dari suatu Bangsa untuk mencapai suatu tujuan nyata, yakni mengalahkan musuh. Dari beberapa pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa perang adalah

suatu usaha untuk memaksa musuh, agar tunduk kepada kehendaknya dengan menggunakan kekerasan dalam mewujudkan politik nasionalnya, apabila tidak ada cara lain yang ditempuh. Dan secara garis besar perang dapat disebut pertikaian dan pertentangan.

Menurut KBBI (2005:425) yang dimaksud dengan Imajinasi adalah khayalan; daya fikir untuk membayangkan suatu gambaran dalam angan-angan. Atau menciptakan gambar, lukisan, karangan dan sebagainya. (kenyataan berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang).

Kehidupan sehari-hari tidak dipungkiri bahwa manusia tidak dapat dipisahkan dari seni. Seni merupakan sebuah pemahaman personal pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu menggambarkan kondisi subjektif seseorang. Walau demikian hal tersebut tetap membuat manusia mencoba menghadirkan kata-kata yang dapat mewakili kondisi tersebut. Hal ini disadari banyaknya definisi seni yang telah dimunculkan oleh para ahli.

Menurut Daryanto (1998:254) bahwa: “Seni merupakan suatu kebutuhan manusia dan merupakan suatu peran penting dalam kehidupan manusia baik dalam masyarakat, perorangan dan lain sebagainya. Kesenian berasal dari kata seni yang erat kaitanya dengan keindahan “Keindahan adalah sifat-sifat (keadaan dan sebagainya) yang indah, kecantikan, dan keelokan”.

Berbicara mengenai seni lukis ada beberapa definisi yang dapat dipakai sebagai referensi. Adapun beberapa pendapat mengenai seni lukis diantaranya sebagai berikut.

Seni lukis adalah suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso, 1973:7). Ditambah oleh pandangan yang menyatakan bahwa bentuk lukisan pada bidang dua dimensional berupa hasil dari pencampuran warna yang mengandung maksud tertentu (Pringgodigdo 1977:997). Berdasarkan uraian di atas, seni lukis menurut pandangan penulis adalah ungkapan perasaan yang berdasarkan pengalaman estetis, dituangkan kedalam karya dua dimensi, dengan menekankan pada penerapan garis dan warna yang di dalamnya terdapat maksud tertentu

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 353) digital berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dimana juga memiliki arti penomoran. Sedangkan panting (melukis) adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan (https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis). Lukisan digital atau yang biasa disebut “digital painting” adalah metode menciptakan sebuah benda seni (lukisan) digital atau teknik untuk membuat seni digital di komputer.

Dalam buku “Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009” (2009:25) disebutkan bahwa surealisme pada awalnya adalah gerakan dalam sastra, istilah ini dikemukakan Apollinaire untuk dramanya pada 1917. Dua tahun

kemudian andre breton mengambilnya untuk menyebut eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Gerakan ini dipengaruhi oleh teori psikologis dan psikoanalisis sigmund freud. Breton mengatakan bahwa surealisme adalah otomatisisme psikis yang murni dan surealisme berdasarkan pada keyakinan tentang realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserbabisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita.

B. Metode Penciptaan

Terdapat beberapa tahap penciptaan karya seni yang harus dilalui diantaranya:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini, penulis melakukan penjelajahan dan pengamatan objek yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada alam dan pengamatan di dunia maya/internet. Selain itu, juga membaca beberapa referensi yang berkaitan dengan ide/tema yang diangkat, baik dari segi objek maupun dari segi teknik yang akan penulis gunakan.

2. Tahap Elaborasi

Pada tahapan ini penulis melakukan survey objek yang akan dijadikan ide dalam berkarya dan disamping itu juga membaca berbagai literatur, sumber bacaan di perpustakaan dan melihat di dokumen pribadi, disertai mengikuti perkembangan digital painting dan beberapa karya seniman, baik Nasional maupun Dunia sebagai bahan acuan dan motivasi.

3. Tahap Sintesis

Penulis akan membuat sketsa sebelum mulai menggarap karya dan penulis akan berusaha menjadikan gagasan-gagasan untuk tiap-tiap karya menjadi kesatuan yang selaras, sehingga terlihat dari karya satu dan yang lainnya menjadi satu kesatuan dan memiliki keterkaitan satu sama lain.

4. Tahap Realisasi konsep (*Elaboration*)

Proses ini diperlukan suatu metode untuk menjabarkan secara terperinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses realisasi konsep. Dalam tahap pelaksanaan ini, penulis menggunakan dan menyiapkan bahan dan alat. Adapun upaya persiapan dalam mewujudkan karya, penulis menggunakan aplikasi pembuatan digital painting yaitu Adobe Photoshop Cs 6 dan menggunakan banyak tool yang tersedia dalam aplikasi tersebut untuk mewujudkan karya digital painting.

5. Tahapan Penyelesaian

Karya lukisan ini disajikan dalam bentuk pameran Karya Akhir bersama yang diadakan di lingkungan kampus FBS UNP.

C. Pembahasan

penulis mengemukakan tentang hasil karya dan pembahasan yang memuat maksud-maksud karya yang telah penulis buat agar para pembaca dapat memahami dan mengapresiasi terhadap apa yang dipahami dan dicerna oleh masyarakat penikmat seni. Berikut ini hasil karya yang penulis laporkan dalam beberapa judul yaitu:

1. Karya 1 (Immortal)



Pada karya ini tampak figur manusia yang sedang berendam setengah badan, memiliki kepala tengkorak berwarna merah dengan bagian batok terpotong dan memakai baju gamis. Pada bagian jenggot terdapat coretan-coretan seperti menghitung waktu yang dilaluinya. Dengan latar suasana malam hari diperairan

Pada karya ini menceritakan tentang situasi perang yang terjadi di bumi timur tengah, yang dari tahun ketahun semakin memanas, yang membuat para korban perang dikepung oleh suasana dingin akan kematian, konflik senjata yang tak kunjung usai membuat mereka semakin tidak berdaya untuk menghadapi situasi tersebut, mereka hanya bisa berharap dan sampai saat sekarang perang tersebut semakin mengganas.

2. Karya 2 (Survival)



Pada karya ini terlihat figur yang sedang memegang garpu dengan tengkorak melayang disampingnya, dihadapan figur tersebut terdapat hidangan berupa batu yang memiliki mata dan berisi daging. Pada background terdapat landscape pegunungan, di sisi kiri dan kanan figur terdapat daun

Dalam karya ini penulis ingin menyampaikan bahwa di medan perang kematian tidak hanya mengintai dari senjata yang digunakan saat peperangan,

tetapi kelaparan pun ikut menjadi faktor jatuhnya korban jiwa. Saat dilanda kelaparan, banyak korban perang bertahan hidup dengan memakan apapun agar bisa selamat dari maut.

3. Karya 3 (Sembunyi)



Pada karya ini terlihat kepala dengan kulit berwarna ungu yang memiliki mata seakan terbakar, kepala dalam karya ini tersembunyi di balik tumbuhan semak, objek tengkorak terlihat muncul pada daun, terdapat bentuk lingkaran pada medium karya.

Dalam karya ini penulis ingin menyampaikan bahwa seberapa dalam dan seberapa kuat korban perang ingin menutupi penderitaan dan ketakutan yang menghatuinya, tetapi bayang-bayang itu tetap mengikutinya.

4. Karya 4 (Gray)



Pada karya ini tampak figur berkepala rumah dengan memakai baju warna merah, tangan tertusuk anak panah dengan latar berwarna hitam, figure tersebut berdiri di sebuah kolam yang terdapat tumbuhan teratai.

Pada karya ini penulis menceritakan tentang hal yang dihadapi dan dirasakan warga sipil saat perang melanda negerinya.

Dalam perang, apapun bisa terjadi terhadap warga sipil seperti mereka ditangkap atas tuduhan tertentu, ditahan tanpa diadili, disiksa, dihilangkan secara paksa, yang berakhir dengan kematian

5. Karya 5 (Menunggu)



Pada karya ini tampak figur seorang wanita yang mengenakan gaun merah, sedang duduk di kursi dengan posisi tangan masuk kedalam saku, pada bagian kepala digambarkan dengan bentuk distorsi api dan tengkorak.

Dalam karya ini bercerita bagaimana wanita yang berada disituasi perang, lebih sering mendapat pelecehan dan penyiksaan. Bahkan ada juga perempuan-perempuan di suriah dieksploitasi secara seksual dengan imbalan bantuan kemanusiaan. Banyak perempuan-perempuan suriah ditangkap dengan alasan menentang rezim yang sedang berkuasa, selama menjadi tawanan mereka kerap mendapat pelecehan seksual hingga mengalami penyiksaan yang tidak manusiawi, tidak sedikit dari mereka berakhir dengan kematian.

6. Karya 6 (Harapan)



Pada karya ini tampak separuh kaki wanita dan ditumbuhi tunas yang keluar pada kaki dan sekitarnya serta dengan warna hitam

sebagai latar. Terdapat lingkaran pada medium karya

Dalam karya ini penulis menceritakan bagaimana korban perang mulai bangkit dari semua kerteperukan yang dialaminya, tayangan televisi setiap malam yang menggambarkan keputusan warga suriah mengungsi dari negara mereka yang tercabik oleh perang, jadi sangat mudah untuk melupakan bahwa tujuh tahun lalu suriah merupakan negeri yang sejahtera dan stabil, kemakmuran masa lalu itu sekarang sulit untuk dibayangkan, banyak warga suriah tewas sejak meletusnya gelombang protes pro-demokrasi yang terjadi pada tahun 2011 lalu. Ditengah keadaan yang begitu parah, sejumlah kecil warga suriah berhasil lolos dengan membawa harapan hidup yang damai dan membangun kembali kehidupan mereka.

7. Karya 7 (Pengungsi)



Pada karya ini terlihat figur seorang pria tua memakai jaket bomber sambil membawa api dan kantong berwarna orange, seolah ingin menuju kesuatu tempat yang baru.

Dalam karya ini penulis menceritakan tentang korban perang yang mengungsi demi menghindari konflik senjata dan kekerasan. Mereka terpaksa meninggalkan tanah leluhurnya demi mendapatkan kehidupan yang layak. Dengan bermodalkan harapan dan semangat yang baru, mereka nekat menempuh jalur yang berbahaya. Banyak yang kehilangan nyawa saat perjalanan akibat kelaparan atau kecelakaan perjalanan, bahkan setelah sesampai di negeri yang dituju

banyak dari mereka yang tidak diterima keberadaannya. Sehingga membuat mereka berjalan tanpa tujuan

KARYA 8 (Menyesal)



Pada karya ini tampak figur seorang tentara yang sedang menggendong bayi, pada kepala bayi terdapat muncul bayangan tengkorak dan distorsi api.

Karya ini bercerita tentang perasaan bersalah dan trauma yang dalam yang dirasakan tentara saat berada di medan perang, pembunuhan yang disengaja atau tidak disengaja di area berperangan merupakan penyebab timbulnya perasaan ini. Bahkan rasa bersalah itu kerap menghantuinya setiap hari walaupun kejadiannya sudah lama berlalu.

KARYA 9 (Berurat-Berakar)



Pada karya ini tampak figur berkepala tengkorak memakai jubah, pada bagian kepala diselimuti oleh api yang membakar dari dalam, dan pada sisi kiri dan kanan figur terdapat tumbuhan.

Pada karya ini bercerita tentang luka yang dialami korban perang, Perang dapat menghancurkan sebuah populasi, membuat banyak anak

kehilangan ayah dan banyak istri kehilangan suami. Banyak orang yang selamat dan mengalami luka fisik yang parah serta luka psikologis. Jutaan orang menjadi miskin dan dipaksa menjadi pengungsi. Luka akibat perang yang terdapat di antara korban ternyata tak mudah sembuh walaupun setelah bertahun-tahun diakhiri perang tersebut, namun digenerasi berikutnya mungkin menyimpan dendam dan kepahitan yang berurat-berakar. Sehingga memungkinkan menjadi penyebab perang berikutnya

KARYA 10 (Just Watching)



Pada karya ini tampak sepasang kaki yang menghadap ke langit seolah terjatuh dari ketinggian dengan bentuk distorsi mata dan tumbuhan yang berada pada sisi kanan dan kiri.

Pada karya ini penulis ingin menyampaikan tentang bagaimana sebagian kecil masyarakat dunia, tidak peduli dengan derita yang dialami korban perang. Bahkan ada juga para penyelenggara perjalanan wisata yang memasukan pemandangan pertempuran dalam agenda perjalanan kepada turis untuk menyasikan bagaimana berperangan menghancurkan suatu negeri. dilansir (www.republika.co.id 31/12/2017) tren nonton bareng pertempuran itu pertama kali diperkenalkan Menteri pertahanan, Ehud Barak. Ia mengatakan, dirinya mengunjungi Dataran Tinggi Golan untuk menyaksikan dengan mata kepala sendiri pertempuran yang terjadi di Suriah. Bahkan para penyelenggara perjalanan wisata di Israel,

memasukkan 'pemandangan pertempuran di Suriah' dalam agenda perjalanan kepada para turis. Seperti diberitakan media diatas, warga israel mengagap pertempuran dan derita yang terjadi pada negara tetangganya adalah hiburan yang harus ditonton.

B. Simpulan dan Saran

Seorang seniman selalu merasakan kegelisahan dalam dirinya. Kegelisahan inilah yang yang menjadi cikal bakal hadirnya sebuah karya. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak masalah-masalah yang penulis amati sehingga menjadi kumpulan kegelisahan yang kemudian mengangkatnya ke dalam karya surealis. Gaya surealisme merupakan gaya lukisan yang bertujuan untuk membebaskan senimannya dalam membahasakan imajinasi yang berasal dari mimpi-mimpi serta fantasi dan dikomunikasikan kedalam bentuk visual.

Dari ke sepuluh karya digital painting surealis yang penulis hadirkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perang hanya menyisakan trauma, situasi yang mencekam, kekerasan, penderitaan dan kematian. Dalam memvisualisasikan kondisi akibat perang tersebut dapat ditampilkan dengan warna-warna sebagai simbol situasi dan kondisi yang terjadi saat perang, seperti warna yang dominan gelap, maka saran yang ingin penulis sampaikan dalam proses pembuatan dan penciptaan karya digital painting ini dapat meningkatkan kesadaran kita sebagai umat manusia tentang pentingnya untuk selalu menjaga kedamaian

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Syafwan, M.Sn. dan Pembimbing II Drs. Suib Awrus M.Pd

Daftar Rujukan

A.H Nasution. 2001. Komite Penegak Keadilan dan Kebenaran. Jakarta: Balai pustaka.

Daryanto. 1998. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: APOLO

KBBI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka

_____.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka

Pringgodigdo, 1977. *Ensiklopedia Umum*. Jogjakarta: Kanisius

Pustaka

Soedarso, Sp.1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI

Suryohadiprojo, Sayidiman. 2008. *Pengantar Ilmu Perang*. Jakarta: Pustaka Intermasa

Tim Riset Data. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya.