

ANALISIS KARAKTERISTIK KARYA SENI LUKIS RADI ARWINDA

Shandy Barran Antares¹, Donny Trihanondo² dan Ranti Rachmawanti³

^{1,2,3} *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
shandybarant@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,
rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstract: Secara umum, Seni lukis merupakan kesenian yang menggunakan alat berupa kuas yang diberikan cat yang kemudian digambar di media kanvas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ciri khas dan karakteristik karya lukis dari Radi Arwinda sebagai seorang seniman lukis konvensional sekaligus seniman lukis digital. Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data kualitatif. Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah Pengamatan atau Observasi, kemudian dilanjutkan dengan Wawancara dan dokumentasi, kemudian dilakukan analisis terhadap data yang sudah didapatkan dengan menggunakan triangulasi data sehingga data yang sudah diolah dapat mencapai validitas. Karya yang dianalisis kemudian akan dikelompokkan dan dilakukan pengkajian dengan pendekatan teori kritik seni yang terdiri dari Deskripsi, Analisis formal, Interpretasi dan Evaluasi yang kemudian disertai pendekatan dengan teori *art therapy*. Penelitian ini menghasilkan penjelasan mengenai karakteristik serta gaya lukis yang digunakan Radi Arwinda dalam membuat lukisan konvensional dan lukisan digital.

Kata Kunci: Kualitatif, Karakteristik, Seni Lukis

Abstract: *In general, painting is an art that uses a tool in the form of a brush which is given paint which is then drawn on canvas. This study aims to analyze the characteristics of Radi Arwinda's paintings as a conventional painting artist as well as a digital painting artist. The analytical method that will be used in this study is a qualitative data analysis method. The data collection method that will be used is observation, then followed by interviews and documentation, then an analysis of the data that has been obtained using data triangulation so that the data that has been processed can achieve validity. The works analyzed will then be grouped and assessed using an art criticism theory approach consisting of description, formal analysis, interpretation and evaluation which will then be accompanied by an approach to art therapy theory. This research provides an explanation of the characteristics and painting style used by Radi Arwinda in making conventional and digital painting.*

Keywords: *Qualitative, Characteristics, Painting Art*

PENDAHULUAN

Seni Lukis merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang secara umum dikenal sebagai seni menggambar diatas kanvas atau bidang datar lainnya menggunakan kuas dan cat. Seni lukis juga memiliki sejarahnya sendiri dalam perkembangannya. Dengan alasan di atas, dapat diartikan bahwa seni lukis sudah sangat dikenal di Indonesia dimana ilmu dari seni lukis sendiri sudah menjadi pengetahuan yang dikenal oleh masyarakat luas.

Perkembangan seni lukis dimulai pada zaman batu dimana pada zaman tersebut seni lukis dibuat dengan tujuan sebagai perlengkapan upacara ritual kepada roh nenek moyang. Kemudian dilanjutkan kepada perkembangan seni lukis pada zaman klasik dimana seni lukis dibuat dengan tujuan yang mirip dengan lukisan pada zaman batu. Kemudian berlanjut ke zaman Renaisans. Pada zaman ini seni lukis mengalami revolusi dimana para pelukis mulai beralih dari lukisan yang bersifat religius menjadi lukisan yang bersifat keindahan alam maupun potret.

Seni Lukis terus berkembang hingga akhirnya masuk ke Indonesia. Perkembangan seni lukis diawali dengan perkembangan aliran seni lukis romantisme dan membuat banyak pelukis Indonesia ikut serta dalam perkembangannya. Tokoh Indonesia yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan seni lukis di Indonesia adalah Raden Saleh.

Perkembangan zaman terus berjalan sampai memasuki era digital dimana seni lukis ikut serta dalam perkembangannya dan menghasilkan bentuk Seni Lukis secara Digital. Seni Lukis secara digital merupakan bentuk seni lukis yang dalam pembuatannya menggunakan media digital. Di Indonesia, Seni lukis Digital sendiri sudah cukup dikenal dan memiliki peminat serta komunitasnya tersendiri. Bentuk dari seni lukis digital juga memiliki banyak jenis yang beberapanya terdiri dari *Vector painting*, *Raster Painting* dan *Pixel Art*.

Menurut penulis, adanya perkembangan bentuk seni lukis ini menunjukkan bahwa kesenian merupakan hal yang akan terus berkembang mengikuti zaman. Penulis juga berpendapat bahwa memang benar kesenian itu merupakan kebebasan, hal tersebutlah yang membuat penulis merasa bahwa seni pasti akan mengalami perkembangan. Namun, adanya perkembangan seni tentu saja perlu diiringi dengan perkembangan seniman. Penulis sebagai salah satu orang yang memiliki ketertarikan terhadap seni lukis pun tertarik untuk mengetahui mengenai seniman lukis digital.

Penulis ingin mengetahui salah satu seniman yang memiliki nama dalam membuat suatu lukisan kontemporer dan lukisan digital. Tujuannya adalah untuk menemukan karakteristik dan ciri khas dari lukisan kontemporer maupun lukisan digital karya Radi Arwinda. Penulis membawa topik ini dengan tujuan untuk menemukan karakteristik dari kedua bentuk karya lukis yang dikerjakan oleh Radi Arwinda, lebih mengenal seni lukis dan mempelajari pembentukan karakteristik seorang seniman lukis.

RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, penulis menyusun beberapa rumusan masalah yang terdiri dari:

1. Bagaimana Karakteristik karya lukis konvensional dan digital Radi Arwinda?
2. Apa Gaya lukis konvensional dan digital yang digunakan oleh Radi Arwinda?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian analisis data kualitatif dengan menggunakan pendekatan Teori Kritik Seni sebagai teori utama dan Teori

Kreativitas. Penelitian ini berfokus pada analisis kritik dan analisis kreatifitas mengenai karakteristik dari karya lukis kontemporer dan lukis digital buatan Radi Arwinda. Radi Arwinda merupakan seorang Seniman sekaligus Dosen di Institut Teknologi Bandung Fakultas Seni dan Desain. Sample dari karya yang akan dijadikan data terdiri dari 5 untuk setiap bentuk, tema dan medium dari karya yang sudah dibuat oleh Radi Arwinda


Data yang dikumpulkan terdiri dari dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer digunakan sebagai data utama dalam kajian ini dengan cara pengumpulan data berupa wawancara langsung dengan seniman yang dimaksud yang dilanjut dengan melakukan observasi di tempat Radi Arwinda membuat atau mengumpulkan karyanya. Pada pengumpulan data primer, dilakukan juga beberapa dokumentasi sebagai bentuk pengumpulan sampel karya lukis Radi Arwinda. Sedangkan data sekunder digunakan sebagai data pendukung dalam kajian ini dengan cara pengumpulan data berupa literasi digital yang terdiri dari *e-book*, *website*, Jurnal dan Penelitian terdahulu.




PEMBAHASAN



Pengelompokan Karya

Pengelompokan Karya berdasarkan Medianya:

Tabel 1 Pengelompokan Karya berdasarkan Medianya
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022


| No | Media | Karya |
|----|--------------|--|
| 1 | Konvensional |  |

| | | |
|---|---------|--|
| | | |
| 2 | |  |
| 3 | |  |
| 1 | Digital |  |
| 2 | | |



| | | |
|---|--|---|
| | |  |
| 3 | |  |

Pengelompokan Karya berdasarkan Temanya:

Tabel 2 Pengelompokan Karya berdasarkan Temanya
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2022


| No | Tema | Nama Karya | Karya |
|----|-------------------------|------------|--|
| 1 | <i>Childhood Memory</i> | NARADIUTO |  |




| | | | |
|---|----------------------|-----------------------------|--|
| 2 | | Kapal Terbang Minta Uang #1 |  |
| 3 | | DRADIGON BALL |  |
| 1 | <i>Self Portrait</i> | LORD OF NGEPET |  |
| 2 | | SPONGEBOB SQUARADIPANTS | |

| | | | |
|---|--|--------------|---|
| | | |  |
| 3 | | MANIKIPETPET |  |

Pengelompokan Karya berdasarkan Bentuknya:

Tabel 3 Pengelompokan Karya berdasarkan Bentuknya
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

| No | Bentuk | Nama Karya | Karya |
|----|-----------|---------------|---|
| 1 | Figuratif | SPYxFRADIMILY |  |
| 2 | | GLOW! #3 | |

| | | | |
|---|---------------|-------------------------------------|--|
| | | |  |
| 1 | Non-Figuratif | Kapal Terbang Minta Uang #2 |  |
| 2 | | LORO BLONYO (THE BRIDE & THE GROOM) |  |

Karakteristik Dalam Karya Lukis Radi Arwinda

Teori Kritik Seni

Sesuai dengan data yang sudah dikelompokkan, penulis melakukan penguraian secara deskriptif hasil analisa data yang sudah dilakukan. Menurut pada analisis menggunakan teori kritik seni, penulis melakukan kritik dengan menggunakan jenis, pendekatan dan tahapan yang sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya. Disini, Penulis akan menggunakan jenis penelitian berupa kritik populer dengan pendekatan ekspresivisme dan tahapan yang dimulai dengan deskripsi, analisis formal, interpretasi dan diakhiri dengan evaluasi serta penilaian. Sesuai dengan tabel yang sudah disediakan di atas, pengelompokan dari setiap karya terdiri dari Media, Tema, Bentuk dan Warna dari karya yang sudah dibuat oleh Radi Arwinda.

Pada karya yang dikelompokkan sesuai medianya, penulis membaginya menjadi 2 yaitu media konvensional dan media digital. Menurut penulis, pada media konvensional, Radi Arwinda sering menggunakan anatomi manusia yang kemudian digabungkan dengan anatomi hewan yaitu babi sebagai karakteristik dari karyanya, hal tersebut dapat dilihat pada karya lukisannya yang berupa seorang manusia yang terlihat sedang menggunakan kostum yang menyerupai seekor babi hutan. Dalam beberapa karyanya, Radi Arwinda tidak jarang memasukan motif awan yang menyerupai batik dari Megamendung sebagai latar belakang dari lukisannya.



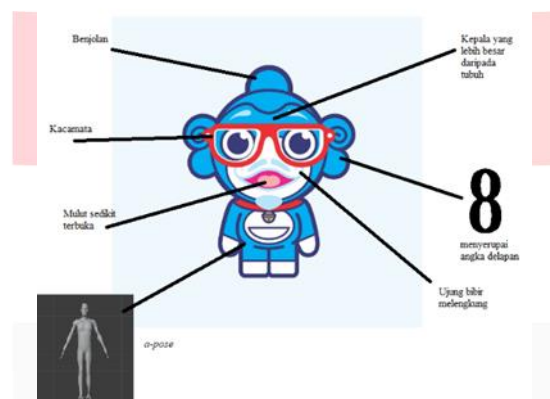
Gambar 1 Batik Megamendung sebagai latar belakang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Tidak jarang juga Radi Arwinda menggambarkan sesuatu secara surealis, yang kemudian digabungkan dengan kultur pada zamannya, sehingga menghasilkan karya dengan bentuk pop surealis.



Gambar 2 Kucing yang menyerupai pesawat terbang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sedangkan pada karya lukisan dengan media digital, setiap karya yang dihasilkan oleh Radi Arwinda memiliki karakteristik berupa anatomi yang sama yaitu memiliki kepala yang lebih besar dari tubuhnya, mulut yang terbuka dengan sisi dari bibirnya yang melengkung, bentuk telinga yang menyerupai angka 8 (delapan), menggunakan kacamata dan memiliki pose yang sama yaitu *a-pose* (pose yang menyerupai huruf A pada Alfabet). Hal yang sudah disebutkan menjadi penjelasan dari penulis mengenai ciri khas dari lukisan digital Radi Arwinda.

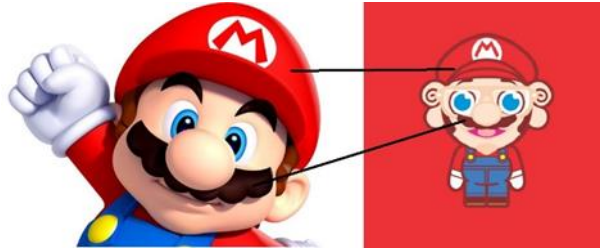


Gambar 3 Detail karakteristik lukis digital Radi Arwinda
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Dilanjutkan dengan pengelompokan berdasarkan temanya dimana penulis membaginya menjadi 2 yaitu *childhood memory* dan *self portrait*. Menurut penulis, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Radi Arwinda dalam wawancara yang sudah dilakukan penulis, *childhood memory* menghasilkan karya yang memiliki karakteristik berupa penggunaan pengalaman masa kecil sebagai referensi utamanya.

Sedangkan pada karya lukisan yang membawakan tema *self portrait*, setiap karya yang dihasilkan oleh Radi Arwinda memiliki anatomi manusia yang terlihat mirip dengan Radi Arwinda itu sendiri. Dalam berpenampilan, Radi Arwinda dikenal sebagai seorang pria yang menggunakan kacamata dan memiliki rambut panjang yang diikat sehingga membentuk benjolan pada bagian belakang

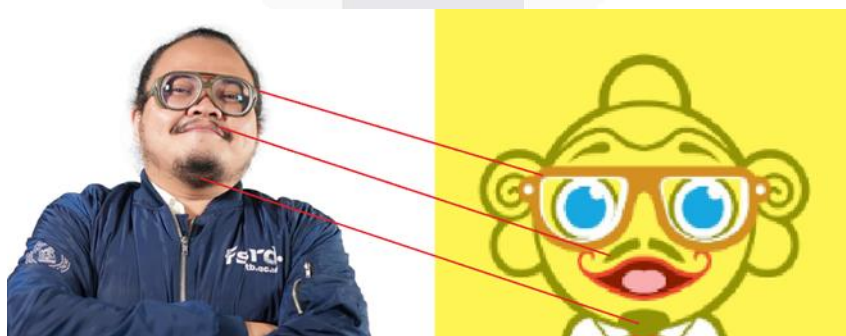
rambutnya dan juga memiliki kumis yang terpisah serta janggut yang cukup tebal pada dagunya.



Gambar 4 Contoh ciri khas karakter referensi yang sudah melekat
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Dilanjutkan dengan pengelompokan berdasarkan bentuknya dimana penulis membaginya menjadi 2 yaitu figuratif dan non-figuratif. Secara singkat, karya figuratif merupakan karya yang memiliki bentuk sesuai dengan aslinya dimana pada kasus ini bentuk yang dimaksud adalah bentuk tubuh manusia. Menurut penulis, pada karya figuratif dapat dilihat bahwa Radi Arwinda berhasil menggunakan anatomi manusia sebagai bentuk dari karyanya.

Sedangkan pada karya non-figuratif, dapat dilihat bahwa jika dilihat sekilas, karyanya memiliki bentuk yang abstrak atau tidak tersusun. Secara singkat, karya non-figuratif merupakan karya yang didalamnya tidak memiliki unsur bentuk atau figura. karakteristik dari lukisan Radi Arwinda dapat sedikit terlihat dimana jika diperhatikan lebih dalam, dapat dilihat bentuk yang menyerupai hewan dalam lukisannya.



Gambar 5 Kemiripan penampilan Radi Arwinda dengan karya lukisnya
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Teori Art Therapy

Menurut pada pendekatan dengan teori *art therapy* yang disampaikan oleh Illene Serlin (Serlin, 2007) yang menyatakan bahwa Seni dapat memberikan kesembuhan bagi kesehatan mental dan fisik serta menjadi suatu bentuk terapi. Sesuai dengan kalimat tersebut, dapat diartikan bahwa melukis merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan dalam melakukan terapi atau penyembuhan terhadap penyakit mental seseorang. Menurut penulis, metode ini dapat dihubungkan dengan bentuk terapi terhadap rasa kurang percaya diri seseorang, tidak terkecuali Radi Arwinda. Hal tersebut diperkuat kembali dengan beberapa hasil karya dari Radi Arwinda yang didalamnya memiliki karakteristik berupa potret dirinya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pendapat ini dapat diperkuat dengan hasil wawancara penulis terhadap Radi Arwinda, dimana beliau mengatakan "karena untuk saya akhirnya bisa berkarya biasanya harus ada perenungan terlebih dahulu, nah perenungan ini yang panjang, karena pada saat merenung itu membicarakan lebih dalam seperti tentang psikologis, trauma masa kecil, kegagalan-kegagalan untuk membenahi diri sendiri dulu dan sampai akhirnya oke saya berkarya, untuk mencapai hal itu saya perlu menyelesaikan terlebih dahulu trauma-trauma tersebut, jadi balik lagi kalau seni bagi saya adalah sebuah terapi".

Gaya Dalam Karya Lukis Radi Arwinda

Teori Kritik Seni

Dengan pendekatan menggunakan teori kritik seni, pada karya yang bertolak ukur pada pengelompokan sesuai medianya, penulis melakukan pengamatan dengan memperhatikan sample karya yang sudah dipilih. Hasilnya, penulis menyimpulkan bahwa dalam pembuatan karya dengan media konvensional, Radi Arwinda banyak menghasilkan karya yang memiliki gaya lukis pop surealisme. Hal tersebut dapat dilihat dalam karyanya yang merupakan seorang manusia yang menggunakan kostum menyerupai hewan. Menurut

penulis, Radi Arwinda menggunakan imajinasinya dengan baik dimana dia menggabungkan anatomi yang mewakili makhluk hidup, yaitu manusia dan hewan.

Sedangkan pada karya lukisan dengan media digital, dapat dilihat bahwa karya yang dibuat oleh Radi Arwinda memiliki kemiripan antara satu karya dengan karya lainnya. Hasil pengamatan penulis menghasilkan kesimpulan bahwa Radi Arwinda menggunakan gaya lukis digital *chibi* sebagai bentuk karyanya. Hal ini diperkuat dengan ciri dari gaya lukis *chibi* dimana bentuk anatomi manusia dengan kepala yang melebihi ukuran tubuhnya serta

Teori Art Therapy

Dengan pendekatan menggunakan teori *art therapy* yang bertolak ukur pada penggunaan tema *childhood memory*, penulis menemukan bahwa sebagian besar karya yang dibuat oleh Radi Arwinda merupakan hasil dari pengolahan tema serta referensi yang ada pada zaman dia kecil. Hal ini diperkuat dengan ungkapan Radi Arwinda pada wawancara yang sudah dilakukan penulis, ungkapan tersebut berbunyi "Ya benar begitu, dan memang sampai sekarang rata-rata karya saya tema dasarnya adalah *Childhood Memory*, jadi itu adalah estetika pertama yang membangun saya sejak pertama tumbuh".

Ada pula kesimpulan lain berupa penggunaan kalimat "Radi" pada setiap pemberian judul karya lukisannya dimana kalimat tersebut diambil dari nama Radi Arwinda itu sendiri, misalnya *Naruto* yang diubah menjadi *Na"radi"uto* atau *Doraemon* yang menjadi *Do"radi"emon*. Menurut penulis, hal ini sengaja dilakukan oleh Radi Arwinda sebagai bentuk terapi berupa apresiasi terhadap diri sendiri sehingga dia dapat merasakan keberhasilan dalam membuat suatu inovasi atau karya. Pendapat ini dapat diperkuat dengan beberapa latar belakang dari pembuatan karya Radi Arwinda dimana salah satu tujuannya membuat karya adalah terapi kepercayaan diri serta menciptakan kesenangan diri.

Sedangkan, dengan bertolak ukur pada tema *self portrait*, penulis menyimpulkan bahwa Radi Arwinda menggunakan tema ini sebagai bentuk terapi terhadap rasa kurang percaya dirinya. Pendapat ini diperkuat dengan hasil wawancara dimana Radi berkata “Saya sebenarnya orangnya tidak pede-an, jadi untuk menerapi agar percaya diri, untuk menganggap bahwa diri sendiri itu berguna dan berarti, saya membuat *self portrait* untuk menunjukkan bahwa saya itu ada dan saya itu eksis, bukan untuk menonjolkan kepercayaan diri, justru untuk maksud baik ke diri sendiri”.

KESIMPULAN

Setelah melakukan pembahasan di atas, penulis kemudian menyusun kesimpulan bahwa Karakteristik dari karya lukis konvensional Radi Arwinda adalah penggunaan anatomi manusia yang dikombinasikan dengan anatomi hewan dimana hewan yang digambarkan terdiri dari babi dan kucing. Tidak jarang kombinasi yang dilakukan oleh radi arwinda terdiri dari gabungan antara anatomi makhluk hidup dengan benda mati, contohnya adalah kombinasi antara anatomi kucing dengan bentuk pesawat terbang. Adapun karakteristik dari latar belakang yang dibuat oleh Radi Arwinda, yaitu menggunakan motif batik Megamendung sebagai pelengkap dalam lukisannya.

Sedangkan pada karya lukis digital Radi Arwinda, karakteristik yang ditampilkan adalah berupa bentuk anatomi manusia berkacamata dengan kelapa yang lebih besar dari tubuhnya, mulut yang sedikit terbuka, sisi bibir yang melengkung, bentuk telinga yang menyerupai angka delapan dan berpose huruf “A” (*a-pose*). Ada juga karakteristik tambahan dimana pada beberapa karya lukisan digitalnya, dapat dilihat pada bagian atas-belakang karakter buatannya, terdapat benjolan.

Gaya lukis Radi Arwinda dalam membuat lukisan konvensional adalah lukisan pop surealisme dimana Radi menggunakan referensi yang ada pada zamannya, seperti misalnya adalah kartun atau komik yang kemudian dilanjutkan dengan kombinasi anatomi manusia dengan anatomi hewan dan juga kombinasi anatomi makhluk hidup dengan benda mati. Sedangkan gaya lukis digital radi arwinda adalah gaya *chibi* dengan penggunaan anatomi manusia berkacamata dengan kepala yang melebihi ukuran badannya dan memiliki ekspresi berupa mulut yang terbuka sedikit dan ujung bibir yang melengkung. Tidak jarang juga ekspresi yang dihasilkan menyerupai ciri khas dari karakter referensi yang digunakannya.

Baik karya lukis konvensional maupun digital buatan Radi Arwinda memiliki tema utama yang sama, yaitu *childhood memory* dan *self portrait*. Pemilihan tema *childhood memory* memiliki peran yang besar dalam pembuatan karya Radi Arwinda dimana dengan membawa tema ini, Radi Arwinda menggunakan pengalaman masa kecilnya sendiri sebagai referensi dalam berkarya. Sedangkan tema *self portrait* lebih berperan dalam terapi diri dimana Radi Arwinda menggunakan tema ini sebagai bentuk pengungkapan dan pengapresiasian terhadap diri sendiri serta sebagai bentuk pembuktian kepada orang lain bahwa dirinya itu ada di dunia ini.

SARAN

Setelah melakukan pembahasan di atas, penulis kemudian menyusun saran bagi pembaca, diharapkan dapat menjadi penjelasan mengenai adanya karakteristik dalam pembuatan suatu karya dan menjadi pengenalan singkat terhadap *art therapy*

Sedangkan bagi mahasiswa seni, diharapkan dapat menjadi penjelasan mengenai penggunaan seni sebagai terapi diri dan penggunaan diri sendiri sebagai

referensi dalam berkarya. Diharapkan juga dapat menjadi penjelasan mengenai pentingnya memiliki karakteristik atau gaya dalam pembuatan suatu karya.

Dan bagi peneliti, penelitian ini dapat dikembangkan dengan cara menambah sampel dari karyanya atau dengan cara menambah jumlah seniman beserta karya yang dianalisis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bangun, Sem C. 2011. Kritik Seni Rupa. Bandung: Penerbit ITB
- Case, C., & Dalley, T. (2014). *The handbook of art therapy*. Routledge.
- Dharsono Sony Kartika (2004), Kritik Seni, Bandung: rekayasa Sains
- Feldman E, B. 1967. Art As Image and Idea. New Jersey : Prentice Hall.
- Frost, C. (2019). *Art Criticism Online: A History* (Vol. 2). Gylphi Limited.
- Gussak, D. E., & Rosal, M. L. (Eds.). (2015). *The Wiley handbook of art therapy*. John Wiley & Sons.
- Kramer, E. (2001). *Art as therapy: Collected papers*. Jessica Kingsley Publishers..
- Rubin, J. A. (1999). *Art therapy: An introduction*. Psychology Press.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). *Insan Kreatif: Dedikasi, Mata Pencaharian dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Jurnal

- Aiyuda, N. (2019). Art therapy. *Nathiqiyah*, 2(1).
- DIDUNIA, S., & INDONESIA, R. *Desain Komunikasi Visual*.

MEYLINDA, S. (2020). Analisis Budaya Populer Jepang pada Karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widayasa dengan Pendekatan Kritik Seni dan Semiotika.

Nguyen, M. A. (2015). Art therapy—A review of methodology. *Dubna Psychological Journal*, 4, 29-43.

Nofiyanti, N., & Efi, A. KRITIK SENI DAN FUNGSI MELAKUKAN KRITIK SENI. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 276-280.

Prabu, W. N. D. (2017). Imaji Pop Surealisme Figur Gendut Dalam Lukisan. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 36-48.

Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S. (2023). Pelatihan seni rupa: Implementasi lukis digital dalam platform digital kultur. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 93-101.

Salim, A., & Zaini, I. EKSISTENSI BUDI HARIYANTO SEBAGAI GURU SEKALIGUS SENIMAN LUKIS DI PAMEKASAN.

Zakky, O. (2022). Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi, Tujuan, dan Unsur-Unsurnya. *Accessed: Sep, 18*.

Internet

Eva, "Digital Arts – Sekilas Tentang Seni Digital Dan Contohnya", 02/10/2014, <http://www.evadollz.com/2014/11/sekilas-tentang-seni-digital-dan.html>, diakses pada 25/11/2022 pukul 20.39 WIB

IDS, "Berbagai Gaya Dalam Digital Illustration", TT, <https://idseducation.com/berbagai-gaya-dalam-digital-illustration/> diakses pada 27/11/2022 pada pukul 20.35

Laeli, "Karikatur: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Ciri-Ciri, dan Cara Membuatnya", TT, <https://www.gramedia.com/literasi/karikatur/> diakses pada 3/12/2022 pada pukul 14.20

Laeli, "Mengenal Aliran Seni Lukis dan Berbagai Teknik Melukis", TT, <https://www.gamedia.com/literasi/aliran-seni-lukis/> diakses pada 28/12/2022 pada pukul 22.00

Setiyo, "Perbedaan Antara Anime Dan Kartun", 01/09/2022, <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Perbedaan-antara-anime-dan-kartun/dc5e79b2e62eb4fcd7e767cea183db0235b4c7b5> diakses pada 29/11/2022 pukul 21.07

