



RAGAM PROSES KREATIF SENIMAN: SEBUAH TINJAUAN GAGASAN PROSES KREATIF**Muhammad Suyudi¹**
Andi Taslim Saputra²**Keywords :**proses;
kreatif;
seniman**Corespondensi Author**Program Sudi Pendidikan Seni
Rupa, Pasca Sarjana Universitas
Negeri Makassar
Kota Makassar
Email: ismaayu04@gmail.com**ABSTRAK**

Satu-satunya hal yang terlihat bagi apresiator hanyalah seorang seniman yang mengaplikasikan sesuatu pada objek karyanyabahan berwarna dan seorang gitaris yang menggores senarnya. Di sisi lain, jika dicermati lebih dekat, Anda akan menemukan bahwa seorang pelukis atau musisi bisa menjadi seniman yang terampil jika memiliki kesadaran tertentu terhadap proses kreatif. Dari hal tersebut maka dibutuhkan penjelajahan terhadap proses kreatif. Uraian ragam proses kreatif dilakukan dengan cara studi pustaka yang terkait fenomena pengalaman estetik yang telah dituliskan oleh berbagai sumber. Hasilnya memperlihatkan Pelukis juga dapat menggali imajinasi kreatifnya berdasarkan gambar imajinasi dari mimpi atau cerita yang pernah dia baca. Pengalaman estetik lainnya turut memberikan peluang estetik pada pengolahan ragam kreatif. Hal yang dimaksud adalah kondisi perkembangan teknik sekaligus muatan nilai dan rasa bagi senimannya sewaktu merespon karyanya.

ABSTRACT

The only thing visible to the appreciator is an artist applying coloured material to his work object and a guitarist scratching the strings. On the other hand, if you look closely, you will find that a painter or musician can become a skilled artist if they have a certain awareness of the creative process. From this, exploration of the creative process is needed. The description of the various creative processes is carried out by means of a literature study related to the phenomenon of aesthetic experience, which has been written about by various sources. The results show that painters can also explore their creative imagination based on imaginary images from dreams or stories they have read. Other experiences also provide aesthetic opportunities for processing creative variations. What is meant is the condition of technical development for the artist when responding to his work.

PENDAHULUAN

Bila kita berpikir secara material maka jawaban singkat dari pertanyaan tersebut adalah secara garis besar seniman lukis yang ada di dunia ini rata-rata membubuhkan suatu material berwarna pada permukaan sebuah bidang dengan menggunakan kuas, pisau palet maupun alat lainnya. Namun apabila ingin ditelusuri lebih dalam maka jawaban di atas tentu saja hanya sebagian kecil dari keseluruhan cerita. Bila ingin diilustrasikan dalam dunia musik, maka dapat diibaratkan seorang gitaris bermain gitar dengan cara menggaruk-garuk senar gitarnya dan menghasilkan bunyi seadanya yang mungkin tak nyaman dinikmati indra pendengaran.

Seorang pelukis yang membubuhkan material warna serta gitaris yang menggaruk senar hanyalah apa yang dapat kita lihat dari luar. Apabila ingin menggali lebih dalam, maka akan dapat ditemui sebuah nilai yang dapat membuat seorang pelukis ataupun seorang gitaris menjadi seorang seniman yang baik adalah tingkat pemahamannya terhadap kegiatan yang sedang teralami.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sementara bahwa pentingnya imajinasi kreatif bagi seorang seniman. Apa yang membuat imajinasi kreatif menjadi sebuah nilai pembeda utama antara seorang jenius dengan seorang imitator/plagiator bisa muncul, sulit untuk dimengerti bukan hanya oleh khalayak umum tapi bahkan oleh senimannya sendiri. Umumnya seniman dalam melakukan aktivitas hariannya dalam bekerja dan berpikir dengan beragam cara. Ada yang cenderung tenang, memikirkan segala sesuatunya terlebih dahulu serta menganalisa karya seni secara teoritis. Dan ada pula seniman yang berkarya secara mendadak mengikuti dorongan ataupun persaan yang muncul secara tiba-tiba lalu mengalir mengikuti tuntunan nalurinya. Ada juga seniman yang membutuhkan waktu bisa dikatakan lama untuk mendapatkan dirinya dalam kondisi mental yang tepat, dengan perasaan yang harmonis dan tanpa beban. Setelah itu mereka mencoba merekonstruksi apa yang akan dibuatnya di dalam dunia khayal terlebih dahulu dengan memperhitungkan bagaimana hasil akhir dari karya yang akan dibuatnya, lalu melukisnya secara cepat.

Meski dengan begitu banyak perbedaan cara, semua seniman melewati langkah dan proses yang sebenarnya dapat dikatakan sama. Baik itu dalam menulis puisi, membuat komposisi maupun aransemen musik, melukis, serta membuat karya seni lainnya seharusnya para seniman harus belajar mengenal dan menangani alat dan bahan dalam membuat karya seni mereka. Secara garis besar, pengetahuan tentang mengolah medium dan keterampilan dalam menggunakannya disebut teknik. Selain itu, Berbagai permasalahan yang muncul, baik dari sendiri maupun dari lingkungan luar ikut memberikan andil terhadap karya jalan pikiran pelukis, sehingga karya-karya lukisnya tidak luput dari pengaruh interaksi pelukis dengan lingkungannya (Nofan G. Lismarwan & H. Fuad Nashori, 2010:3).

METODE

Artikel ini diuraikan menggunakan metode tinjauan pustaka yang sebagai pengantar gagasan terkait dengan fenomena ragam kreatif dari pengalaman seniman-seniman. Rekonstruksi gagasan ini merujuk sumber-sumber yang berkaitan dengan proses kreatif.

PEMBAHASAN

Proses kreasi dalam mempersiapkan mental yang diciptakan oleh seorang seniman membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mempelajarinya. Bahkan kadang kala seorang seniman menghabiskan waktu bertahun-tahun dalam melakukan observasi dan berpikir apa yang ia amati lalu mengisi pikirannya dengan bayangan dan gagasan. Bagi sebagian seniman lainnya, gagasan untuk menciptakan karya seni muncul dari inspirasi yang datang secara mendadak. Dia akan langsung menuangkan ide maupun gagasannya secara cepat ke dalam wujud sket kasar.

Setelah itu, proses membangun, mengoreksi, dan menyempurnakan hingga *Finishing Touch* akan berlangsung secara lambat dan teliti. Sebagian seniman tidak bergantung pada inspirasi kilat, tapi berupaya untuk mematangkan gagasan-gagasan mereka secara bertahap sambil berkarya. Ada juga cara yang dilakukan oleh seorang seniman untuk mulai membuat karyanya adalah mengobservasi

sesuatu objek yang sudah ada diluar sana. Dia bisa menggunakan jasa seorang model untuk berpose baginya. dan dapat saja mengatur beberapa objek tertentu di atas meja. Bisa juga dengan mengelilingi sebuah tempat tertentu mencari pemandangan yang nampak estetik baginya sebagai objek lukis.

Pelukis juga dapat menggali imajinasi kreatifnya berdasarkan gambar imajinasi dari mimpi atau cerita yang pernah dia baca. Bahkan kadang pula dia menggunakan semacam kerangka atau pola tertentu sebagai sebuah dasar, seperti pola segitiga, piramida terbalik, atau misalnya, huruf Z seperti dalam lukisan "The Old Guitarist" karya maestro lukis tersohor Pablo Picasso.



Gambar 1. *The Old Guitarist*

Pun bila kembali pada pertanyaan awal yakni bagaimana cara memulainya, termasuk saat akan mulai menggarap beberapa detail dan finishing, seorang pelukis harus mamapu untuk menentukan apa saja yang menjadi bagian dari lukisan dan yang tidak, apa yang harus dikedepankan dan apa pula yang sekedar berakhir sebagai pelengkap (pemanis), bagaimana menggabungkan detail-detail kecil menjadi kelompok-kelompok yang lebih besar dan dapat dinikmati secara garis besar, serta strategi mengorganisir keseluruhan media dalam gambar menjadi satu kesatuan yang utuh (unity).

Sebuah karya lukis yang telah dinyatakan selesai biasanya memiliki satu atau beberapa pengaturan tertentu dari bagian-bagian dan

kualitasnya yang disebut *form*. Banyak lukisan memiliki *form* yang kompleks. Seorang Apresian bisa saja mempelajari lukisan tersebut dalam waktu lama tanpa mengetahui semua cara (teknis) yang dipakai oleh pelukisnya dalam menyeleksi dan mengatur bagian-bagian lukisannya. Untuk dapat lebih mencermati detail dan relasi yang kompleks seperti ini adalah dengan menganalisa form ke dalam elemen-elemennya dan melihat bagaimana mereka diletakkan. Elemen-elemen utama dari sebuah lukisan adalah garis, warna, tekstur, terang dan gelap, ruang, massa/bobot dan perspektif.

Berbagai literatur dapat ditemui beragam cara pandang dalam memaknai sebuah garis dalam suatu karya namun, garis biasanya adalah elemen dasar yang digunakan seorang seniman untuk membangun form dalam sebuah gambar. Seniman dapat membuat garis dalam beragam cara dan teknis. Dia dapat menggoreskan sebuah garis tipis dengan paduan alat dan media yang digunakannya dengan warna hitam ataupun warna lainnya sebagai outline. Dengan memadukan garis lainnya yang berbeda ukuran panjang dan arah, seorang pelukis dapat membuat sebuah gambar yang utuh tanpa harus menggunakan warna yang bermacam-macam, namun tentu saja ini terlihat lebih sebagai sebuah karya drawing daripada sebuah lukisan.

Pelukis juga dapat membuat dan mengorganisir garis-garis sebagai batas antara dua daerah warna yang berbeda. Bentuk garis seperti ini dapat saja tajam dan jelas, atau kasar dan kabur. Seperti yang dilakukan oleh seorang pelukis ternama "Vincent van Gogh" yang menggunakan garis-garis tebal, kasar dan kabur dalam karyanya "Starry Night". Kombinasi dari beragam goresan kasar dan tebal berwarna biru dan putih yang membentuk model awan-awan yang berputar, juga pada bentuk berombak dari pohon-pohon cypress, begitu kuat mengesankan adanya energi dan gerakan pada karya tersebut.



Gambar 2. *Starry Night*

Warna terdiri atas tiga jenis kualitas, yang pertama biasa diistilahkan dengan nama hue, dalam hal ini merujuk pembeda secara garis besar antara warna merah, kuning, biru, hijau, ungu dan seterusnya. Kendati demikian Hue juga banyak diistilahkan sebagai warna itu sendiri, walau dalam bahasa Inggris sangat jelas pengertian antara warna dan hue berbeda dengan pengertian warna dan colour. Selanjutnya yang kedua adalah value atau kecemerlangan, yaitu rentang warna dari sangat terang ke sangat gelap. Dan kualitas ketiga adalah intensitas atau kadar nuansa warna, yang merujuk pada pengertian bahwa setiap hue dapat saja murni, kuat, dan cerah, atau bercampur dengan hue lain atau dengan warna putih.

Setelah garis dan warna selanjutnya adalah tekstur. Tekstur dapat diartikan sebagai penampilan dari permukaan sebuah bidang gambar/lukis. Tekstur dalam ilmu Trimatra biasa diistilahkan sebagai barik. Permukaan sebuah bidang gambar dapat saja polos dan datar, bahkan memiliki variasi dari satu titik ke titik lainnya dengan perbedaan garis, hue, value, intensitas, atau hal-hal lainnya. Terang dan Gelap atau yang biasa diistilahkan *shadow* kadangkala diperlakukan sebagai elemen yang terpisah dari warna. Sebagai contoh, sebuah foto hitam-putih (monochrome) mungkin memiliki banyak variasi terang dan gelap, namun tidak memiliki variasi hue.

Beberapa pelukis tentunya handal dalam mengorganisir berbagai variasi warna untuk menghasilkan variasi terang dan gelap yang naturalistik. Namun ada pula sebagian pelukis yang menggunakan terang dan gelap untuk

mendapatkan efek yang memiliki kesan lebih dramatis tanpa banyak memakai variasi hue. Para pelukis ini membuat kombinasi dan kontras terang dan gelap untuk mendapatkan semacam efek refleksi bayangan yang berasal dari kesan pencahayaan khusus. Jenis teknik seperti ini dikenal dengan istilah *chiaroscuro*, yang berasal dari bahasa Italia yang berarti terang dan gelap atau bisa juga diartikan sebagai ruang atau spasi dengan mengorganisir beragam garis, daerah terang dan gelap, dan hue dengan baik dapat menjadi sebuah senjata efektif bagi seorang pelukis untuk dapat membuat sebuah objek terlihat rata atau berisi, dan terlihat jauh atau dekat hingga memiliki kesan atmosfer. Seorang pematung membuat karyanya dalam wujud tiga dimensi (memiliki volume). Namun seorang pelukis yang bekerja di atas permukaan yang bersifat datar, hingga dia mutlak harus membekali dirinya kemampuan untuk menciptakan ilusi hingga didalam karyanya tercipta rasa isi dan kedalaman.

Beragam cara dan strategi yang sering diaplikasikan oleh para pelukis, seperti membuat objek di kejauhan lebih kecil dari objek yang lebih dekat (perspektif), membuat objek dekat menutupi objek yang lebih jauh dan tertutup sebagian dari pandangan, ada pula yang mengorganisir efek terang dan gelap guna menghasilkan kesan kadar cahaya tinggi atau semacam refleksi pada satu sisi dari sebuah objek padat berisi dan berisi kesan bayangan tegas pada sisi lainnya. Pelukis juga dapat menggunakan warna dengan aura panas untuk membuat kesan objek terlihat lebih dekat dan menggunakan warna dengan aura dingin untuk menciptakan efek agar objek terlihat lebih jauh. Nilai bobot, massa ataupun kepadatan adalah salah satu elemen dari lukisan, seperti halnya perspektif atau ilusi kedalaman ruang.

Seorang pelukis juga selayaknya memiliki kemampuan dalam menata komposisi ruang dan mengatur objek-objek sehingga terlihat berada pada tempat dan jarak yang berbeda di dalam sebuah ruang. Namun demikian, tidak semua pelukis menggunakan ilusi kedalaman dan jarak dalam berekspresi. Kita tak dapat menarik kesimpulan bahwa ketika seorang pelukis membuat sebuah objek terlihat flat atau rata, itu karena ketidak mampuan pelukisnya

menciptakan kesan tiga dimensi. Dapat kita amati beberapa karya pelukis di jaman Mesir kuno, Bizantium, Picasso, Matisse, hingga pelukis wayang Beber di Jawa dapat menjadi bahan komparasi bagaimana kurang atau tidak terlihatnya ilusi kepadatan isi dan kedalaman.

Kebanyakan pelukis yang menggunakan massa dan perspektif untuk mendapatkan efek tertentu dan menggunakan form dekoratif yang rata untuk efek lain. Para seniman memiliki kemerdekaan untuk menggunakan beberapa metode dalam mengkombinasikan elemen-elemen lukisan. Dan salah satu metodenya adalah representasi. Sebuah karya lukis dapat disebut representasional apabila pelukis mengatur detail-detail nya menjadi terlihat seperti sebuah objek atau sebuah adegan/pemandangan. Metode ini mampu menawarkan sebuah ilusi pada pengamat dan apresiasi bahwa apa yang dilihatnya itu adalah sebuah objek atau pemandangan yang nyata, bukan sekedar sebuah bidang atau media lukis yang dipenuhi tumpukan cat.

Kendati demikian sebuah gambar ataupun lukisan tidak mesti terlihat persis seperti apa yang ingin direpresentasikan oleh pelukisnya. Dalam melukis *still life* misalnya, seorang pelukis mungkin saja akan merubah atau meniadakan beberapa detail dari beberapa objek nyata yang dilukisnya agar hasilnya terlihat lebih spesial (lebih dari sekedar merekam objek/momen). Cara lainnya adalah dengan disain lebih awal. Metode yang menggunakan garis yang berulang-ulang dan bervariasi, titik-titik atau blok-blok warna sebagai tema, dan di susun dengan menekankan penyederhanaan bentuk atau bisa diistilahkan dekoratif. Ragam bentuk yang ditampilkan bersusun satu di atas yang lain dan dapat juga menumpuk antara satu dengan lainnya. Beberapa lukisan ada yang memiliki kedua faktor representasi sekaligus desain, seperti pada lukisan “The Three Musicians” karya Picasso. Dan adapula lukisan lainnya yang bahkan tidak memiliki faktor representasi sama sekali. Lukisan seperti ini tidak menawarkan sesuatu bentuk seperti yang lazim kita lihat. Jenis lukisan seperti ini disebut abstrak atau non-objektif, walaupun kedua istilah tersebut tidak memiliki arti yang persis sama.



Gambar 3. *The Three Musicians*

Beberapa pelukis dapat memulai proses kreatifnya dengan cara membuat refleksi benda atau membayangkan sebuah gambar realistik dari sebuah objek. Setelah itu mereka menghilangkan sebagian dan sebagian lagi detail objek tersebut dan alhasil sulit dikenali lagi. Namun pada dasarnya mereka berkonsentrasi pada pembuatan sebuah disain memiliki daya tarik tinggi untuk dilihat. Pada tahap ini melibatkan abstraksi atau penghilangan detail. Ada juga sebagian pelukis yang mengatur garis dan warna menjadi sebuah komposisi yang menarik. Kemudian terciptalah sebuah lukisan non-objektif.

Karya lukis seperti “tiga pemusik” yang dibuat oleh Pablo Picasso, tidak menghilangkan keseluruhan faktor representasi, sering pula disebut sebagai lukisan semi-abstrak atau biasa pula disebut abstrak figuratif. Maka sering timbul pertanyaan “Apa yang membuat sebuah lukisan abstrak dapat tetap menarik perhatian kita?” terlebih lagi apa bila semua representasi dari sesuatu yang mungkin ingin kita lihat telah dihilangkan? Lukisan abstrak melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan sebuah komposisi musik instrumen.

Bisa dikatakan hampir semua musik instrumental tidak memiliki bunyi yang diadopsinya dari alam, meski demikian kita tetap bisa mendengarkan dengan perasaan senang dan menikmati gagasan yang ditawarkan oleh komposernya. Hal ini disebabkan karena komposisi itu menghasilkan disain suara yang indah dan dalam karyanya terdapat luapan emosi

yang tertuang secara ekspresif. Salah satu contohnya yakni karya berjudul “Komposisi” yang dibuat oleh Kandinsky merupakan lukisan yang menarik karena disain garis ekspresif yang mengalir bebas tidak beraturan serta variasi warna yang kaya. Adapula pelukis, seperti Willem de Kooning dan Jackson Pollock yang lebih mengedepankan luapan ekspresi dan emosi dalam berkarya. Dan selanjutnya diswepakati oleh para ahli bahwa karya-karya mereka disebut abstrak-ekspresionisme.

Seperti halnya sebuah karya musik ataupun puisi, lukisan dapat diadaptasi untuk tujuan-tujuan praktis, termasuk sebagai barang dagangan atau untuk mempengaruhi pola pikiran masyarakat secara global. Lukisan banyak dipakai sebagai media dalam menceritakan sebuah kisah ataupun mengungkapkan beragam gagasan etika atau religius. Dimasa sekarang sebagai “seni murni”, lukisan banyak digunakan sebagai mediadalam mengekspresikan gagasan atau perasaan artistik dari pelukisnyasang seniman. Kendati demikian, lukisan juga dipakai untuk menjelaskan gagasan yang sifatnya abstrak, khususnya dalam ilustrasi. Semakin banyak kita mempelajari sejarah seni, maka kita akan semakin paham bahwa ada banyak ragam cara melukis dan begitupun dengan jenis- jenis lukisan.

Seorang seniman yang dikatagorikan “hebat”, juga memiliki setiap periode utama dalam sejarah seninya dan memiliki satu atau lebih gaya melukis. Rasa tertarik dan kesenangan kita pada lukisan makin meningkat seiring dengan makin banyaknya kita belajar dan mengapresiasi beragam karya. Kemampuan untuk dapat membedakan antara lukisan karya Affandi dan lukisan karya Renoir misalnya, atau antara lukisan Persia dan lukisan Jepang. Dengan membandingkan gaya, kita dapat melihat bagaimana seorang pelukis belajar dari seniman sebelumnya, dan bagaimana dia mempengaruhi seniman-seniman sesudahnya.

Maka setelah itu timbullah kembali pertanyaan bahwa faktor apa yang menjadi pembeda antara gaya yang satu dengan gaya lainnya. Jawaban dari pertanyaan ini tentu saja adalah begitu banyak dan beragamnya kemungkinan yang dapat dipilih dan diutamakan oleh seorang pelukis dalam menggunakan

elemen-elemen lukisan dan metode yang ia gabungkan dengan elemen-elemen tersebut. Sebuah gaya dapat dianalisa pada penekanan jenis garis tertentu, gaya juga dapat dijumpai pada terang dan gelap, ada pula pada hue tertentu, dan lainnya lagi pada kepadatan massa atau kedalaman ruang. Namun intinya, sebuah gaya selalu dapat menonjolkan representasi, sementara gaya lainnya pada disain. Kita dapat belajar mengenali gaya atau corak lukisan sewaktu kita melihatnya dengan cara bertanya pada diri sendiri elemen atau metode apa saja yang ditonjolkan, dihilangkan, atau dikurangi, oleh seniman dalam mengorganisir lukisannya. Berbekal dari semua itu, kita selanjutnya dapat menganalisa bagaimana cara setiap pelukis dalam membuat karya lukis.

Dari berbagai strategi berkarya yang dapat diramu oleh seorang seniman, tetalah ia harus memiliki kiblat yang jelas, sebut saja tentang kredo Ki Hadjar Dewantara mengenai "rasa" selaku jiwa karya seni dan ditambah lagi konsepsi Sindoedarsono Sudjojono tentang ungkapan "jiwa ketok" yang menyegarkan rasa tentang apa itu seni dan cara mendalaminya, selain itu paham di atas akan memberi nilai cita rasa lebih kita sebelum berkontemplasi dalam berkarya dan meruangkannya ke dalam sebuah pameran yang bukan hanya melepaskan tanggung jawab selaku seniman atas karyanya. Bila diibaratkan, nilai "rasa" dan "jiwa ketok" tentulah menjadi ruh yang akan mengisi teknik dan medianya untuk kemudian saling menunjang melahirkan karya yang “Hebat”, sebagaimana penekanan Sanento dalam artikelnya, Perspektif Baru (Sanento, 2001:153-154). Pengetahuan praktis akan lebih lengkap jika disertai dengan keterampilan praktis untuk mendukung aktivitas penciptaan seni (Wahyudi, 2022: 160).

SIMPULAN

Apresiasi hanya dapat melihat gitaris menggores senar dan seniman menambahkan bahan berwarna pada objek karyanya. Namun jika dicermati, terlihat bahwa jika seorang pelukis atau musisi memiliki pemahaman tertentu tentang proses kreatif, mereka juga

bisa menjadi seniman yang terampil. Menyelidiki proses kreatif perlu dilakukan mengingat hal ini. Tinjauan literatur tentang fenomena pengalaman estetis—yang telah diliput oleh sejumlah penulis—digunakan untuk menggambarkan berbagai proses kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pelukis juga dapat menggunakan imajinasi kreatifnya untuk mengeksplorasi gambar imajinatif yang berasal dari cerita yang dibaca atau diimpikan dan menumbuhkan pengalaman estetis berelasi dengan teknik.

Yuliman, S. (2001). *Dua Seni Rupa: Serpihan Tulisan Sanento Yuliman.* (A. Hasan, Penyunting). Kalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Hujatnikajennong, A. (2015) *Kurasi dan Kuasa: Kekuratoran dalam Medan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia.* Marjin Kiri.
- Nofan G. Lismarwan, H. Fuad Nashori. (2010). *Proses Kreatif Pelukis Kaligrafi Islam: Sebuah Penelitian Kualitatif, Proyeksi.* *Jurnal Psikologi Proeksi.* 5 (1), 1-16.
- Pidato Kebudayaan "Suara Jernih dari Cikini" Tahun 2020, Lumbung Budaya di Sepanjang Gang oleh Melanie Budianta, sebagai komparasi diskusi. <https://www.youtube.com/watch?v=tRsgKTdtOrc&t=1313sdan/> atau dapat pula diperoleh bacaan di <https://dkj.or.id/wpcontent/uploads/2020/11/pidato-kebudayaan-dkj-lumbung-budaya-di-sepanjang-gang.pdf>
- Sanento. 2001. *Perspektif Baru.* Jakarta: Kalam Media.
- Wahudi, A., Z, Hendri. (2022). *Lukisan surealis seni Angguk: sebuah penelitian berbasis penciptaan seni.* *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain, dan Pembelajarannya.* 1(2): 159-174.