

SENYUM DALAM UNGKAP SENI LUKIS

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:

AGUNG BUDIMAN

NIM. 1205394/2012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya Akhir

SENYUM DALAM UNGKAP SENI LUKIS

Nama : Agung Budiman
NIM : 1205394
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2018

Disetujui Untuk Ujian

Dosen Pembimbing I,



Yasrul Sami. S. Sn. M.Sn
19690808.200312.1.002

Dosen Pembimbing II,



Drs. Abd. Hafiz, M. Pd
19540524.198602.1.001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP



Drs. Syarwan, M.Si

NIP. 19570101.198103.1.010

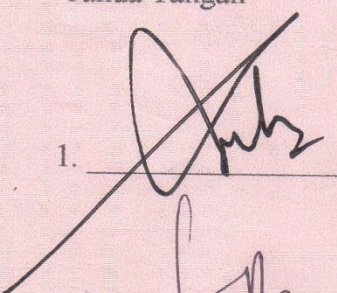
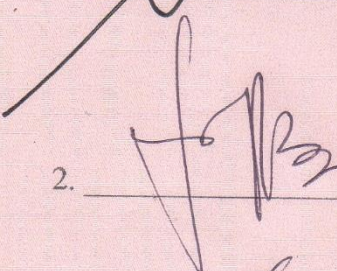
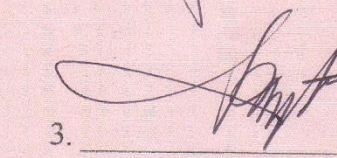
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Senyum dalam Ungkap Seni Lukis
Nama : Agung Budiman
NIM : 1205394
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2018

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Erfahmi, M.Sn. NIP. 19551011.198303.1.002	1. 
2. Sekertaris	: Dra. Jupriani, M.sn NIP. 19631008.199003.2.003	2. 
3. Anggota	: Drs. Mediagus, M.Pd. NIP. 19620815.199001.1.001	3. 

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Budiman

NIM : 1205394

Jurusan : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul "Senyum dalam Ungkap Seni Lukis" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2018

Saya yang menyatakan,




Agung Budiarn

NIM. 1205394

ABSTRAK

Agung Budiman, 2018: Senyum Dalam Ungkap Karya Seni Lukis, Karya Akhir, Jurusan Seni Rupa, FBS UNP, Pembimbing I Yasrul Sami B, Sn, M.sn. Pembimbing II Drs Abd Hafiz, M.Pd

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah menghadirkan sebuah karya lukis dengan memvisualisasikan senyum dalam ungkap seni lukis dengan corak ekspresionis.

Untuk metode penciptaan karya seni, penulis menggunakan lima tahap yaitu tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian serta terakhir penulis mengadakan pameran karya. Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan cat akrilik di atas kanvas dengan teknik sapuan *palet knife*. Gaya yang penulis gunakan adalah ekspresionis yaitu sebuah gaya yang berkembang sejak abad ke-20 di Jerman yang cenderung menggunakan warna-warna yang mencolok dan bentuk yang mulai didistorsikan.

Sepuluh karya yang penulis hadirkan sebaik-baiknya mewakili tema yang penulis angkat, memuat tentang permasalahan yang berkaitan dengan senyum, serta pengaruhnya, berisi tentang fenomena yang terjadi disekitar kehidupan penulis baik dari kalangan rendahan hingga pada roda birokrasi pemerintahan dimana hal tersebut akan berdampak pada diri sendiri dan masyarakat umum. Adapun kesepuluh karya tersebut diantaranya: 1) Tegang, 2) Senyum Lepas, 3) Pelayanan, 4) Godaan, 5) Senyum dalam Canda, 6) Tersenyumlah, 7) Senyum Persaudaraan, 8) *Selfi*, 9) Mengabadikan Moment, dan 10) *The Power Of Smile*.

Kata Kunci: Senyum, Seni Lukis, Ekspresionis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	
SURAT KEASLIAN NASKAH	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	11
A. Kajian Sumber Penciptaan	11
1. Pengertian Senyum	11
2. Senyum dalam Islam.....	13
3. Anatomi senyum	15
B. Landasan Penciptaan	20
1. Seni	20
2. Seni Rupa.....	21
a. Unsur-unsur Seni Rupa	22
b. Prinsip-prinsip Seni Rupa	26
3. Seni Lukis	30
4. Corak Ekspresionis	32
5. Sejarah Ekspresionis	32
6. Pengertian Ekspresionis	34
7. Tokoh-tokoh Ekspresionis	35
8. Ciri-Ciri Ekspresionis	37
C. Tema/Ide/Judul	38
1. Tema	38
2. Ide	39
3. Judul.....	39
D. Konsep Perwujudan.....	39
BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN	41
A. Perwujudan Ide-ide Seni.....	41
1. Tahap Persiapan.....	41
2. Tahap Elaborasi	41
3. Tahap Sintesis	42
4. Realisasi Konsep.....	42

5. Tahapan Penyelesaian.....	43
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	45
A. Karya Pertama	46
B. Karya Kedua	48
C. Karya Ketiga.....	50
D. Karya Keempat	52
E. Karya Kelima.....	54
F. Karya Keenam	56
G. Karya Ketujuh	58
H. Karya Kedelapan	60
I. Karya Kesembilan	62
J. Karya Kesepuluh	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR RUJUKAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Affandi Koesoema	4
Gambar 2: Lukisan Affandi dengan Judul Cangklong	8
Gambar 3: Kategori Senyum Menurut Tjan Et	15
Gambar 4: Contoh Senyuman Kurang Jujur	16
Gambar 5: Contoh Senyuman Riang Gembira.....	17
Gambar 6: Contoh Senyuman untuk Bersosialisasi	17
Gambar 7: Contoh Senyuman Menyembunyikan Sesuatu.....	18
Gambar 8: Contoh Senyuman Gugup	18
Gambar 9: Contoh Senyuman Dibawah Tekanan	19
Gambar 10: Karya satu.....	46
Gambar 11: Karya Dua	48
Gambar 12: Karya Tiga.....	50
Gambar 13: Karya Empat.....	52
Gambar 14: Karya Lima.....	54
Gambar 15: Karya Enam.....	56
Gambar 16: Karya Tujuh	58
Gambar 17: Karya Delapan.....	60
Gambar 18: Karya Sembilan.....	62
Gambar 19: Karya Sepuluh.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembaran Konsultasi Pembimbing I.....	75
Lampiran 2: Lembaran Konsultasi Pembimbing II.....	76
Lampiran 3: Sketsa.....	77
Lampiran 4: Foto Selesai Ujian Karya Akhir	78
Lampiran 5: Foto Kunjungan Pameran Karya Akhir.....	79
Lampiran 6: Foto Dokumentasi Senior, Junior dan Teman-teman	80
Gambar 7: Contoh Senyuman Menyembunyikan Sesuatu.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang diciptakan dengan unsur akal fikiran dan pembawaan sifat sejak lahir. Seiring bergulirnya waktu, terdapat berbagai fase pematangan sifat manusia sepanjang hayatnya, hal ini dipengaruhi oleh asal keturunan, pola pendidikan, gejala lingkungan sekitar hingga pola pergaulannya. Sifat tersebut menghasilkan karakter sebagai suatu hal yang hanya dapat ditampilkan yang kemudian akan bertransformasi menjadi moral.

Ada berbagai sifat manusia di dunia ini, tergantung pola pembentukan sifatnya hingga bertransformasi menjadi karakter. Kemudian sifat juga menunjukkan bagaimana tabiat seseorang sehingga orang lain bisa menilai, bagaimana tipe kepribadian seseorang tersebut. Sifat serta kepribadian tersebut dapat di nilai dari ekspresi yang ditunjukkan dalam perilakunya.

Ekspresi wajah adalah salah satu cara berkomunikasi bagi manusia untuk mengungkapkan perasaan, maksud, tujuan, dan pendapat pada orang lain. Salah satu ekspresi wajah itu adalah senyum. Senyum merupakan salah satu ekspresi yang mewakili momen, kejadian ataupun perasaan. Manusia mampu menunjukkan berbagai macam ekspresi seperti marah, kecewa, sedih dan masih banyak ekspresi yang diungkapkannya.

Senyum merupakan salah satu ekspresi wajah manusia yang paling sederhana namun mempunyai banyak manfaat, serta pengaruh bagi orang di

sekitarnya. Dalam Fisiologi, Wikipedia Ensiklopedia senyum adalah ekspresi wajah yang terjadi akibat Bergeraknya atau timbulnya suatu gerakan di bibir atau kedua ujungnya, atau pula di sekitar mata. Kebanyakan orang senyum untuk menampilkan kebahagiaan dan rasa senang.

Senyum memiliki kekuatan positif yang sangat besar, senyum akan mempengaruhi pola pikir seseorang. Dalam pikiran orang yang senyum akan mengalir energi-energi positif yang memandang segala hal dengan positif, serta berpengaruh kuat saat berinteraksi baik secara individu maupun sosial, bahkan secara spiritual senyum merupakan sedekah yang paling mudah.

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis mengungkapkan berbagai fenomena dan permasalahan serta kekuatan senyum sebagai pengendali situasi ke dalam visualisasi karya lukis. Dalam Tugas Akhir ini penulis memilih seni lukis untuk menuangkan segala ide dan permasalahan yang ditemui karena selain pematangan dalam berkarya, seni lukis juga sebagai media dalam menyampaikan pesan dan makna sebagai dampak keresahan yang penulis rasakan.

Penulis memilih corak ekspresionis karena dalam segi penyampaian makna corak ekspresionis akan lebih menonjolkan intisari karya dari objek tersebut, dan juga kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dari dalam yang biasanya di hubungkan dengan kekerasan atau tragedi, sehingga nantinya diharapkan objek tersebut tidak dilihat hanya semata-mata sebagai ekspresi tanpa makna tertentu melainkan juga merupakan sebuah analogi dari sifat manusia, serta kekuatan yang sangat

kuat dari senyum itu sendiri Beranjak dari hal itu penulis mengangkat karya akhir ini dengan judul “**Senyum Dalam Ungkap Seni Lukis**”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memvisualisasikan ekspresi senyum ke dalam sebuah karya lukis bercorak ekspresionis. Bertolak dari hal itu di rumuskan ide penciptaan karya akhir ini “Bagaimana menghadirkan sebuah karya lukis serta memvisualisasikan senyum dalam ungkap karya Seni lukis bercorak ekspresionis”

C. Orisinalitas

Seni lukis memiliki eksplorasi yang luas dalam penyampaian ide dan gagasan, mulai dari eksplorasi bentuk, teknik, hingga gaya. Sejauh ini berbagai eksplorasi dalam gagasan maupun teknik tersebut dapat menghasilkan berbagai karakteristik baru dan unik saat karya itu diciptakan.

Untuk mendapatkan hasil karya yang baik perlu dilakukan sebuah perujukkan pada karya dari seniman yang telah teruji karya dan kesenimanannya, baik dari segi inspirasi maupun pencarian kepersonalan dalam berkarya, hal ini bertujuan untuk mendapatkan acuan positif agar dapat menghasilkan karya yang berkualitas dan mempunyai titik tolak yang kuat sebagai bentuk eksistensi berkesenian. Penulis memilih pelukis acuan dalam berkarya yaitu Affandi.

Ada beberapa perbedaan yang terlihat jelas pada karya lukis penulis jika dibanding dengan karya seniman Affandi. Dari visualnya lebih menonjolkan potret manusia tersenyum, dan bahan yang digunakan juga

berbeda yakni cat akrilik dan oil di bidang kanvas, yang amat terlihat perbedaannya yaitu dari konsep lukisan potret wajah, lebih memvisualisasikan sebuah energi senyum yang berbeda, tidak hanya itu dari segi teknik Affandi lebih menonjolkan tarikan goresan yang panjang, beliau tidak hanya menggunakan alat kuas semata beliau juga menggunakan jari-jemarinya untuk menciptakan sebuah karya, berbeda jauh dengan penulis hanya menggunakan kuas dan *fallet knaif* untuk mewujudkan sebuah karya. Namun dari beberapa perbedaan terdapat juga ada kesamaan, yaitu potret wajah dengan goresan ekspresif.



Gambar1: Affandi Koesoema
sumber: Wikipedia dan ensiklopedia

Affandi dilahirkan di Cirebon pada tahun 1907, Putra dari R. Koesoema, seorang mantri ukur di pabrik gula di Ciledug, Cirebon. Dari segi pendidikan, ia termasuk seorang yang memiliki pendidikan formal yang cukup tinggi. Bagi orang-orang segenerasinya, memperoleh pendidikan HIS, MULO,

dan selanjutnya tamat dari AMS, termasuk pendidikan yang hanya diperoleh oleh segelintir anak Negeri.

Sebelum mulai melukis, Affandi pernah menjadi guru dan pernah juga bekerja sebagai tukang sobek karcis dan pembuat gambar reklame bioskop di salah satu gedung bioskop di Bandung. Pekerjaan ini tidak lama digeluti karena Affandi lebih tertarik pada bidang seni lukis.

Pada tahun 1943, Affandi mengadakan pameran tunggal pertamanya di Gedung Poetera Djakarta yang saat itu sedang berlangsung pendudukan tentara Jepang di Indonesia. Empat Serangkai yang terdiri dari Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan Kyai Haji Mas Mansyur memimpin Seksi Kebudayaan Poetera (Poesat Tenaga Rakyat) untuk ikut ambil bagian. Dalam Seksi Kebudayaan Poetera ini Affandi bertindak sebagai tenaga pelaksana dan S. Soedjojono sebagai penanggung jawab, yang langsung mengadakan hubungan dengan Bung Karno.

Semasa hidupnya, ia telah menghasilkan lebih dari 2.000 karya lukis. Karya-karyanya yang dipamerkan ke berbagai negara di dunia, baik di Asia, Eropa, Amerika maupun Australia selalu memukau pecinta seni lukis dunia. Pelukis yang meraih gelar Doktor Honoris Causa dari University of Singapore tahun 1974 ini dalam mengerjakan lukisannya, lebih sering menumpahkan langsung cairan cat dari tube-nya kemudian menyapu cat itu dengan jari-jarinya, bermain dan mengolah warna untuk mengekspresikan apa yang ia lihat dan rasakan tentang sesuatu.

Dalam perjalanannya berkarya, pemegang gelar Doctor Honoris Causa dari University of Singapore tahun 1974, ini dikenal sebagai seorang pelukis yang menganut aliran ekspresionisme atau abstrak. Sehingga seringkali lukisannya sangat sulit dimengerti oleh orang lain terutama oleh orang yang awam tentang dunia seni lukis jika tanpa penjelasannya. Namun bagi pecinta lukisan hal demikianlah yang menambah daya tariknya.

Kesederhanaan cara berpikirnya terlihat saat suatu kali, Affandi merasa bingung sendiri ketika kritisi Barat menanyakan konsep dan teori lukisannya. Oleh para kritisi Barat, lukisan Affandi dianggap memberikan corak baru aliran ekspresionisme. Tapi ketika itu justru Affandi balik bertanya, *Aliran apa itu?*

Bahkan hingga saat tuanya, Affandi membutakan diri dengan teori-teori. Bahkan ia dikenal sebagai pelukis yang tidak suka membaca. Baginya, huruf-huruf yang kecil dan renik dianggapnya momok besar. Bahkan, dalam keseharian, ia sering mengatakan bahwa dirinya adalah pelukis kerbau, julukan yang diakunya karena dia merasa sebagai pelukis bodoh. Mungkin karena kerbau adalah binatang yang dianggap dungu dan bodoh. Sikap *sang maestro* yang tidak gemar berteori dan lebih suka bekerja secara nyata ini dibuktikan dengan kesungguhan dirinya menjalankan profesi sebagai pelukis yang tidak cuma musiman pameran. Bahkan terhadap bidang yang dipilihnya, dia tidak overacting. Misalnya jawaban Affandi setiap kali ditanya kenapa dia melukis. Dengan enteng, dia menjawab, "*Saya melukis karena saya tidak bisa mengarang, saya tidak pandai omong. Bahasa yang saya gunakan adalah*

bahasa lukisan”. Bagi Affandi, melukis adalah bekerja. Dia melukis seperti orang lapar. Sampai pada kesan elitis soal sebutan pelukis, dia hanya ingin disebut sebagai *tukang gambar*.



Gambar 2. Lukisan affandi dengan judul *cangklong*

Sumber: <https://www.google.co.id/img>

Salah satu karyanya yang terkenal, penulis jadikan sebagai karya perbandingan, yaitu karya yang berjudul "cangklong". Lukisan karya sang maestro Affandi ini merupakan lukisan potrait diri yang sedang merokok dengan pipa rokok (cangklong). Ukuran lukisan ini 90 cm x 120 cm dengan media oil on canvas. Lukisan potret diri ini dilukis langsung oleh Affandi sendiri dengan model dirinya sendiri dengan bercermin pada kaca rias, disini terlihat dari raut wajahnya seolah Affandi sedang mengalami suatu problema yang belum terpecahkan sehingga lukisan pada dahinya diekspresikan dengan

penggunaan warna cat merah, memberikan sinyal bahwa beliau sedang berfikir keras dengan ekspresi wajah serius, lukisan ini merupakan karya lukisan langsung potret diri sang maestro Affandi yang sangat langka.

Seniman Affandi dalam menciptakan sebuah karya lukis lebih banyak mengangkat objek dirinya dalam memvisualisasikan karya lukisnya dalam bidang kanvas, dibandingkan dengan penulis lebih mengutamakan ekspresi senyum yang amat berpengaruh terhadap lingkungan serta menggambarkan betapa besarnya manfaat senyum itu sendiri, baik untuk pribadi maupun untuk orang di sekitarnya.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah menghadirkan sebuah karya lukis dengan memvisualisasikan senyum sebagai pengendali situasi ke dalam karya seni lukis dengan corak ekspresionis.

2. Manfaat

Manfaat dari penciptaan karya Akhir ini adalah:

- a. Untuk penulis, melalui Karya akhir ini penulis akan lebih meningkatkan pemahaman tentang moral, sosial dan juga meningkatkan keterampilan dalam melukis, dan wawasan penulis terkait tentang senyum sebagai pengendali situasi.
- b. Untuk masyarakat, menampilkan karya seni lukis secara utuh sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat serta dapat memahami kandungan lukisan, dan memberikan pengetahuan bagi masyarakat mengenai

permasalahan yang menyangkut pengaruh senyum sebagai pengendali situasi

- c. Untuk dunia seni rupa khususnya seni lukis, menambah khasanah tentang dunia seni lukis dan memberi sumbangsih dalam ilmu seni rupa serta memberikan ide baru untuk memperkaya kreativitas dalam dunia seni khususnya seni lukis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada kenyataannya dunia seni itu memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Seni memiliki peranan penting untuk kehidupan secara personal bahkan untuk dunia seni itu sendiri. Tanpa adanya seni, segala sesuatu yang dihadirkan di muka bumi akan terlihat hampa, suram dan jelas tidak menarik. Namun dengan adanya seni kehidupan akan terasa lebih menyenangkan dan bergairah.

Apapun yang di lihat ketika di dalamnya terkandung yang unsur seni, maka ada daya tarik tersendiri. Seni selain menampilkan hal-hal yang dianggap memiliki nilai estetika juga mampu menjadi media dalam penyampaian rasa atau sebagai ungkapan dari perasaan ataupun imajinasi seseorang.

Ketika seseorang mengalami kegelisahan terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya atau dalam dirinya sendiri, maka kegelisahan tersebut direspon dan dituangkan ke dalam bentuk karya, baik itu karya dua dimensi ataupun karya tiga dimensi.

Senyum adalah ekspresi wajah yang terjadi akibat bergeraknya atau timbulnya suatu gerakan di bibir atau kedua ujungnya, atau pula di sekitar mata. Kebanyakan orang senyum untuk menampilkan kebahagiaan dan rasa senang. Senyum termasuk proses penting bagaimana seorang itu mampu menerima kehidupannya. Awal dari senyum semua hal terasa lebih ringan,

sebab senyum dapat menstimuli seseorang berpikiran untuk positif dan menghadirkan sikap yang lebih tulus dalam mengerjakan sesuatu. Kemampuan tersenyum itu juga terkait dengan kadar kematangan seseorang dalam menyikapi problema kehidupan. Ketidakmampuan seseorang untuk menerima keadaan dan selalu berfikir negatif merupakan faktor penyebab susah tersenyum.

B. Saran

Seiring dengan bertambah banyaknya problematika dalam kehidupan yang dikarenakan oleh berbagai faktor dalam hidup, seperti permasalahan cinta, persahabatan, karier, keluarga bahkan kepada permasalahan yang lewat tanpa pamit. Di harapkan seseorang untuk mampu menghadapi semuanya. Menjadi lebih baik dan mengenali diri sendiri serta mampu berjuang untuk memperoleh apa yang memang ingin digapai. Penulis berharap, lewat karya yang sudah penulis visualisasikan ini serta beberapa pemaparan tentang konsep dan teori yang terkait, masyarakat umum khususnya penikmat seni mampu memaknai. Sehingga masyarakat dan penikmat seni bisa belajar dari apa yang sudah penulis sampaikan.

Selain itu, penulis berharap semoga dalam dunia seni semakin mampu melahirkan seniman-seniman besar yang luar biasa serta memberikan perluasan tentang segala sesuatu yang menjadi pelajaran untuk banyak orang memberikan inspirasi-inspirasi baru sehingga dunia seni makin berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an dan Tafsir VII Yogyakarta VII Press. 1991
- Chareli & Et. Tjan 2017. Kategori Senyum. *Jurnal Of Dentistri*. Volume 1 Nomor 2. 136-145
- Couto, Nasbahry & Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP PRESS.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia
- Hospers, Jhon. 1967. *The Encyclopedia of Philosophy*. Yogyakarta: Pustaka Bersama
- Katjik Soecipto. 1989. *Sejarah Seni Lukis Modern I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Remaja.
- Kartika, Darsono, & Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mikke Susanto. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Nugraha, Onong, dkk. 1984. *Seni Rupa I*. Bandung: Angkasa.
- Raharjo, J, Budhy. 1986. *Seni Rupa*. Bandung: Yrama
- Rasjoyo, 1997. Pendidikan Seni Rupa SMU Kelas 1. (*Bahan Ajar*). Jakarta: Erlangga
- Sanyoto, Sajiman Ebd. 2005. Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.
- Setyaningsih, Diah Purwani Dkk. 2003. Kerajinan Tangan dan Kesenian untuk SLTP Jilid 1. (*Bahan Ajar*). Jakarta; Erlangga
- Soedarso, Sp. 2000. *Sejarah perkembangan Seni Modern*. Yogyakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprice.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta. Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Widiarti, Lisa. 2012. Nirmana Ruang (*Bahan Ajar*) (Tidak diterbitkan) Padang: Universitas Negeri Padang.