

**TEKNOLOGI DIGITAL DAN KENAKALAN REMAJA
DALAM KARYA LUKIS KONTEMPORER**

LAPORAN KARYA AKHIR

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

ANGELIA NINGSIH
NIM: 17020033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN KARYA AKHIR

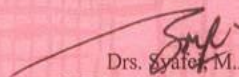
TEKNOLOGI DIGITAL DAN KENAKALAN REMAJA
DALAM KARYA LUKIS KONTEMPORER

Nama : Angelia Ningsih
NIM : 17020033
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 Januari 2022

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Syafek M. Ag
NIP 19600816.198803.1.004

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815. 199001.1.001

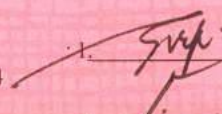
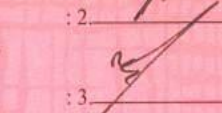

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Karya Akhir Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja dalam Karya
Lukis Kontemporer
Nama : Angelia Ningsih
NIM : 17020033
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 09 Februari 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan	Tanda Tangan
1. Pembimbing : Drs. Syafei, M.Ag NIP 19600816.198803.1.004	: 1. 
2. Penguji 1 : Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn NIP 19590524.198602.1.001	: 2. 
3. Penguji 2 : Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd NIP 19790712.200501.2.004	: 3. 

Menyetujui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP 19620815.199001.1.001

KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Terima kasih saya kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, Uyun dan Mitrita sebagai tanda bukti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan kasih sayang, cinta, tetesan keringat, serta doa yang selalu mengiringi langkah ini dalam memperdalam pengetahuan dan bakat seni hingga bisa masuk di jurusan seni rupa UNP, hingga sekarang anak Ayah dan Ibu sudah sarjana.

Terimakasih saya ucapkan kepada adik saya Teguh Seputra dan keluarga besar saya yang telah memberikan saya motivasi dan semangat ketika saya mulai mengenal kata lelah. Dengan semangat dan dukungannya, saya dapat berusaha sampai sejauh ini.

Dan yang terakhir saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan semangat tanpa hentinya sehingga saya bisa di akhir penghujung ini. Tanpa kehadiran orang-orang yang berarti ini saya bukanlah apa-apa.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul **“Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja dalam Karya Lukis Kontemporer”**

1. adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan 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 di publikasikan 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 karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 Januari 2022

Saya yang menyatakan,



Angelia Ningsih
NIM. 17020033

ABSTRAK

Pembuatan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan kenakalan remaja akibat teknologi digital dalam karya lukis kontemporer. Hal ini disebabkan oleh kegelisahan penulis terhadap kenakalan remaja yang dilakukan akibat pengaruh dari teknologi digital. Metode penciptaan pada karya akhir dilakukan secara bertahap yaitu: tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan tahapan penyelesaian. Lima karya dengan ukuran 100 cm x 100 cm dan lima lainnya dengan ukuran 120 cm x 100 cm menggunakan media akrilik di atas kanvas dengan judul *“terlanjur”*, *“candu”*, *“larut”*, *“gelap mata”*, *“terbawa arus”*, *“terbelenggu”*, *“lupa daratan”*, *“meninggalkan prioritas demi popularitas”*, *“demi konten”*, *“genting”*.

ABSTRACT

Making this final work aims to visualize juvenile delinquency due to digital technology in contemporary painting. This is caused by the author's anxiety about juvenile delinquency committed due to the influence of digital technology. The method of creation in the final work is carried out in stages, namely: preparation stage, elaboration, synthesis, concept realization, and completion stage. Five works with a size of 100 cm x 100 cm and five others with a size of 120 cm x 100 cm using acrylic media on canvas with the titles *“terlanjur”*, *“opium”*, *“dissolved”*, *“dark eyes”*, *“carried away”*, *“shackled”*, *“forgotten”*, *“abandoned priority for popularity”*, *“for content”*, *“precarious”*.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, serta shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan.

Laporan karya akhir ini berjudul “Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja dalam Karya Lukis Kontemporer”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku ketua jurusan.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M.Sn, M.Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa FBS UNP.
3. Bapak Drs. Syafei, M.Ag selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Karya Akhir ini.
4. Bapak Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn selaku penguji 1.
5. Ibu Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd selaku penguji 2.
6. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd selaku pembimbing akademik (PA).
7. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn, dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi
8. Bapak, Ibu dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa.
9. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan laporan karya akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya akhir ini masih belum sempurna. Untuk itu, segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga laporan karya akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Padang, 24 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Tema/ Ide/ Judul	3
D. Orisinalitas	4
E. Tujuan Dan Manfaat	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Konsep Penciptaan	15
C. Konsep Perwujudan/ Penggarapan	29
BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN	30
A. Perwujudan Ide-Ide Seni	30
B. Kerangka Konseptual	34
C. Jadwal Pelaksanaan	35
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	36
A. Deskripsi Karya	36
B. Pembahasan	37
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karya Rujukan	6
2. Tahap Perkembangan Seni Lukis Indonesia	26
3. Kerangka Konseptual	32
4. Jadwal Pelaksanaan	33
5. Karya 1	37
6. Karya 2	38
7. Karya 3	40
8. Karya 4	41
9. Karya 5	42
10. Karya 6	43
11. Karya 7	45
12. Karya 8	46
13. Karya 9	47
14. Karya 10	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Sketsa Karya	54
2. Katalog Pameran Karya Akhir	57
3. Lembaran Konsultasi Dengan Pembimbing	61
4. Riwayat Hidup (CV) Penulis/ Pencipta Karya	63
5. dokumentasi pameran karya akhir	64

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku kenakalan remaja merupakan suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada masa remaja. Masa remaja yaitu masa dimana seseorang beralih dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 21 tahun. Masa ini sering disebut dengan masa pencarian jati diri, dimana remaja sering menemui berbagai masalah dengan melakukan percobaan-percobaan seperti percobaan mencontek, cabut saat jam pelajaran, dan lain sebagainya.

Bentuk-bentuk kenakalan remaja yang dapat digolongkan ke dalam dua kelompok, yaitu kenakalan yang tidak diatur oleh undang-undang, seperti kabur dari rumah, berbohong, dan sebagainya. Yang kedua adalah kenakalan remaja yang bersifat melanggar hukum dan penyelesaiannya diatur oleh undang-undang, seperti mencuri, berjudi, merampok, dan lain sebagainya.

Faktor penyebab kenakalan remaja terbagi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal kenakalan remaja merupakan faktor yang berasal dari diri remaja itu sendiri dan keluarganya. Contohnya, kematangan emosi pada remaja yang masih labil, Kontrol diri yang lemah, perceraian orang tua yang menyebabkan remaja melakukan kenakalan, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal kenakalan remaja merupakan faktor yang berasal dari lingkungan luar remaja, seperti lingkungan sekolah, pergaulan, atau masyarakat. Contohnya, pengabaian sosial, teman yang kurang baik.

Perkembangan teknologi digital adalah salah satu penyebab besar terjadinya perilaku kenakalan remaja saat ini. Teknologi digital merupakan bukti telah terjadinya modernisasi dalam suatu masyarakat. Tidak dapat dipungkiri kehadiran teknologi digital semakin dibutuhkan untuk menunjang setiap kebutuhan masyarakat, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dan sebagainya.

Sekarang ini semua alat-alat canggih dapat kita nikmati, bahkan banyak yang lupa waktu dan kecanduan. Kemajuan teknologi benar-benar menjadikan hidup kita lebih mudah. Contohnya saja *smartphone*, komputer, televisi tiga dimensi, *playstation*, dan kamera digital. Dari beberapa hal yang sudah dibahas, dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi memang menimbulkan hal yang positif dan negatif.

Teknologi digital yang dimaksud dalam karya penulis adalah bagaimana pengaruh teknologi digital terhadap kenakalan remaja melalui aplikasi/software seperti internet, *Instagram*, *TikTok*, *WhatsApp*, dan *Facebook*.

Beragam kasus yang ditemukan di lapangan, yaitu banyaknya remaja yang melakukan kenakalan di kehidupan bermasyarakat saat ini akibat adanya teknologi digital terutama media sosial, ada remaja yang bermain *smartphone* ketika jam pelajaran sedang berlangsung, ada remaja yang sengaja mendokumentasikan temannya yang sedang berkelahi, ada juga remaja yang kecanduan bermain *game online* sampai lupa waktu dan mengabaikan kesehatannya sendiri seperti lupa makan dan sebagainya. Persoalan-persoalan

tersebutlah yang mendasari penulis mengangkat kenakalan remaja sebagai ide dalam karya seni lukis. Penggarapan karya dilakukan dengan gaya kontemporer menggunakan media berupa cat akrilik di atas kanvas dengan judul karya akhir **“Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja dalam Karya Lukis Kontemporer”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan banyaknya kasus kenakalan remaja yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat, maka penulis mengungkapkan perilaku kenakalan remaja di lingkungan sekitar akibat teknologi digital dalam seni lukis gaya realis kontemporer sehingga terlahir rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana teknologi digital dan kenakalan remaja dalam karya lukis kontemporer?”

C. Tema/Ide/Judul

1. Tema

Tema adalah gagasan, ide, atau pokok pikiran yang ada di dalam sebuah karya seni. Tema dalam seni karya rupa adalah gagasan, ide, atau isi yang terkandung didalam seni karya rupa baik dengan karya seni rupa dua dimensi, tiga dimensi, maupun relief.

Tema-tema yang digunakan di dalam karya seni rupa selalu di pengaruhi oleh waktu dan keadaan pencipta seni. Sebuah tema biasanya berupa hal yang menarik minat seniman dan dapat dituangkan pada sebuah media sehingga menghasilkan karya seni yang menarik. Tema

dalam penciptaan karya lukis ini adalah fenomena sosial, yang terjadi dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar.

2. Ide

Gagasan/ide suatu karya seni rupa merupakan buah pikiran untuk menciptakan suatu karya seni rupa. ide merupakan langkah awal dalam proses pembuatan karya. Kemudian pengembangan ide sesuai objek, jenis karya, media dan teknik yang digunakan. Penulis mempunyai ide yang akan diungkapkan secara visual di atas kanvas yaitu kenakalan yang dilakukan remaja akibat penggunaan teknologi digital terutama media sosial.

3. Judul

Berdasarkan tema “fenomena sosial”, yang mengungkapkan ide tentang penyimpangan yang dilakukan remaja akibat teknologi digital, maka terlahirlah judul yang mungkin dapat dibuat adalah “terlanjur”, “candu”, “larut”, “gelap mata”, “terbawa arus”, “terbelenggu”, “lupa daratan”, “meninggalkan prioritas demi popularitas”, “demi konten”, “genting”.

D. Orisinalitas

Berdasarkan ide penulis dalam berkarya, maka penulis mengemas kenakalan remaja dalam karya lukis dengan warna dan teknik yang sederhana. Sejalan dengan hal ini, Agus Suwage adalah seorang perupa yang menjadi rujukan terhadap gaya yang sama dengan penulis. Hal ini dikarenakan agus suwage merupakan salah satu tokoh seniman kontemporer

tersohor, dan karya-karya lukisan yang dibuat oleh Agus Suwage kebanyakan menggunakan objek manusia bahkan ia cenderung menggunakan potret diri dalam berkarya.

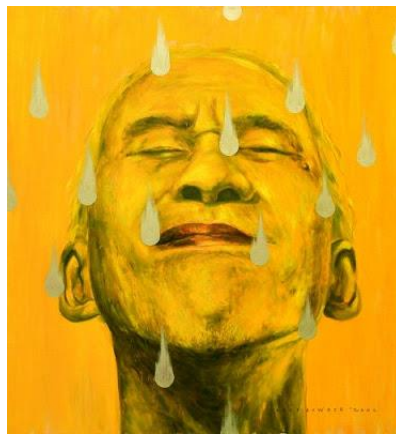
Agus Suwage lahir di Purworejo (Jawa Tengah) pada 14 April 1959 dari keluarga keturunan Tiongha pedagang. Ayahnya adalah seorang pedagang sederhana yang menikahi ibunya dari keturunan pedagang sukses. Saat ini, Suwage tinggal di Jl. Tirtodipuran MJ III/1137 Yogyakarta.

Pendidikan seni yang pernah ditempuh Agus Suwage adalah dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB Bandung (1979-1986), Jurusan Desain Grafis. Pernah juga menjadi seniman tamu di QUIT Brisbane Australia dan di Sai-no-kuni Saitama Jepang. Banyak ide-ide nya dituangkan dalam karya-karya yang besar. Bahkan ketika usianya tak lagi muda, Agus Suwage merayakan 50 tahun eksistensinya melalui pameran *retrospektif* yang menampilkan 99 karya sejak tahun 1985 hingga 2009.

Ketika awal berkecimpung dalam dunia seni rupa, karya Agus Suwage lebih condong ke tema komentar sosial. Bahan atau alat yang digunakan Suwage dalam berkarya juga tak lepas dari keanehan atau tidak lazim. Seperti menggunakan pelat alumunium atau juga menggunakan aspal dan tanah sebagai media.

Bayak hasil karyanya telah dipamerkan di dalam dan luar negeri, baik berpameran tunggal atau secara kelompok, dan telah menerima banyak penghargaan, salah satunya dari *Phillip Morris Indonesia Art Award* dan *Phillip Morris ASEAN Art Award*. Agus lebih menyukai wajah manusia atau

gerak tubuh manusia untuk dijadikan model karyanya. Seringkali Agus menggunakan wajah dan tubuhnya sendiri sebagai sarana dalam mengekspresikan sikap terhadap diri sendiri. Hal ini sesuai dengan prinsip pribadinya yaitu "Sebelum mengkritik orang lain, lebih baik mengkritik diri sendiri dulu". Agus Suwage merupakan seorang perupa yang merasa cepat jenuh, namun ia juga adalah seorang perupa dengan semangat tinggi untuk terus berkarya dengan media dan ide-ide gila.



Gambar 1. Karya Rujukan
Judul : Berkah I
Ukuran : 145 Cm X 150 Cm
Media : Oil On Canvas
Karya : Agus Suwage
Sumber : <https://lelang-lukisanmaestro.blogspot.com/2017/02/lukisan-dan-biografi-agus-suwage.html>

Dari karya Agus Suwage, yang menjadi referensi adalah gaya kontemporer dimana seni lukis yang menyajikan tema yang sesuai dengan kenyataan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, tidak menggunakan jenis atau media seni yang dianggap kaku dan terlalu universal, sehingga seniman memilih menggunakan medium non konvensional, berorientasi bebas, tidak

terikat pada konvensi-konvensi yang baku, berani menyentuh persoalan sosial, ekonomi, dan politik. Persoalan sosial, ekonomi dan politik ini diwarnai dengan keadaan zaman di mana budaya global banyak memberikan pengaruh yang cepat terhadap perubahan dan perkembangan sosial dan budaya seluruh masyarakat dunia.

E. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Memvisualisasikan perilaku kenakalan remaja akibat media sosial yang menyimpang dalam gaya realis kontemporer dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas sembari memperdalam konsep dan mematangkan kemampuan teknik berkarya seni lukis.

2. Manfaat

Beberapa manfaat dari pembuatan laporan ini yaitu :

- a. Menjadikan umpan balik dalam berkarya untuk mengembangkan kreativitas.
- b. Meningkatkan perkembangan dunia seni rupa secara umum dan kontemporer khususnya untuk lembaga pendidikan.
- c. Meningkatkan kepekaan diri sendiri dan masyarakat tentang adanya perilaku remaja yang menyimpang dari norma dan adat yang berlaku.
- d. Meningkatkan apresiasi masyarakat terutama generasi muda terhadap kenakalan remaja melalui seni lukis gaya kontemporer.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Persoalan yang dideskripsikan pada karya sebagian besar dari berbagai permasalahan sosial yang ada saat ini, dengan judul “Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja Dalam Karya Lukis Kontemporer” dengan konsep ide dan gagasan yang diciptakan dari berbagai referensi seperti internet. Tujuan dari pembuatan karya yang mengangkat kenakalan remaja yaitu untuk memberi tahu kepada orang tua bahwa dengan menyugahi kemajuan teknologi kepada anak tidak hanya berdampak positif, namun juga banyak dampak negatifnya. Para remaja akan mudah sekali terpengaruh oleh media-media dan game yang mereka mainkan yang membuat karakter anak menjadi buruk. Melalui lukisan ini ditampilkan perilaku dan akibat dari kenakalan remaja yang berhubungan dengan teknologi digital.

Dalam proses pembuatan karya akhir ini, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan karya dan laporan ini, dengan bantuan dan bimbingan dari pembimbing dan berbagai pihak, maka beberapa kendala dapat teratasi. Mulai dari pengembangan ide, penuangan ide pada kanvas, benda yang dijadikan untuk objek pada lukisan dan hal-hal lainnya. Lukisan dengan Figur remaja, ada yang tampak tidak utuh dan ada juga dengan tampak utuh. Pemilihan warna pada lukisan menggunakan warna yang senada, sehingga warna pada lukisan lebih harmonis, namun tetap memperhatikan aspek kesatuan agar lukisan dapat dinikmati dengan baik. Melalui proses penciptaan karya yang sangat panjang, akhirnya tervisualisasikan sepuluh lukisan tentang perilaku dan akibat dari kenakalan remaja dengan judul sebagai berikut: “Terlanjur”, “Candu”, “Larut”, “Gelap Mata”, “Terbawa Arus”, “Terbelenggu”, “Lupa Daratan”, “Meninggalkan Prioritas demi Popularitas”, “Demi Konten” dan “Genting”.

B. Saran

Berdasarkan hasil laporan karya akhir ini, penulis menyarankan agar lukisan dengan tema kenakalan remaja akibat teknologi digital ini banyak manfaatnya bagi remaja, orang tua, guru, pendidik, dan penikmat seni dengan siapa saja yang peduli terhadap perkembangan generasi penerus bangsa. Dan melalui karya akhir ini, diharapkan kepada remaja bisa memilih, dan mengontrol diri agar tidak masuk dalam lingkup pergaulan yang menjerumuskan pada kenakalan. Setiap manusia memiliki proses pertumbuhan masing-masing. Bagaimanapun juga teknologi yang semakin lama semakin berkembang tidak bisa kita pungkiri, kontrol diri serta peran orang tua jugasangat penting dalam perkembangan perilaku remaja.

Bagi mahasiswa yang akan melanjutkan karya akhir, diharapkan dapat menjadikan lukisan ini sebagai referensi dan acuan perbandingan karya dalam membuat karya-karya yang lebih baik dan dapat melahirkan ide karya yang baru dan lebih kreatif dengan mengambil sisi lain dari karya yang sudah ada, seperti dari sisi pengaruh teknologi digital terhadap kenakalan remaja yang berdampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiwirman, Rathus (2012) *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. In: Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan. UNP Press, Padang, pp. 1-223. ISBN 978-602-8819-42-8
- Couto, Nasbahry dan Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP PRESS.
- Dharsono, Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Diterbitkan oleh rekayasa Sains jl. Dipati Ukur No.86 A Bandung
- Dharsono, Sony Kartika & Sunarmi. (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Pres.
- Dharsono. 2003. Tinjauan *Seni Rupa Modern*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Dharsono. 2004 . *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Ernis, Lisa Widiarti, dan Eliya Pebriyeni. 2012. *Bahan Ajar Nirmana 2 tidak diterbitkan*. Padang: FBS UNP.
- Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta : Griya Kreasi.
- King, L. A. (2012). *Psikologi Umum : Sebuah Pandangan Apresiatif Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mikke Susanto, 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)* Yogyakarta: DictiArt Lab dan DJagad Art House.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. 2008. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Munandar, Agus Aris dkk. 2017. *Mooi Indie Konsep, Tokoh, dan Karya*. Jakarta : Museum Basuki Abdullah.
- Musbikin, Imam, 2013, *Mengatasi Kenakalan Siswa Remaja*. Pekanbaru : Zanafa publishing
- Mussen dkk. (2002). *Perkembangan dan kepribadian anak*. Jakarta: Arcan
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Fakultas Bahasa dan Seni. UNY. Yogyakarta.