

ANALISIS BUDAYA POPULER JEPANG PADA KARYA RADI ARWINDA DAN NURRACHMAT WIDYASENA DENGAN PENDEKATAN KRITIK SENI DAN SEMIOTIKA

Sari Meylinda, Pembimbing 1 Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds,

Pembimbing 2 Didit Endriawan, S.Sn., M.Sn,

Program Studi S1 Seni Rupa Intermedia

Peminatan Intermedia

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Email : <http://sarimeylinda.student.telkomuniversity.ac.id>,

Pembimbing: donny@telkomuniversity.ac.id , didit@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia pada pengkaryaan seniman Bandung Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena. Masing-masing karya telah dikaji melalui pendekatan kritik seni meliputi Deskripsi, Analisis Formal, Interpretasi, Evaluasi dan teori semiotika Charles Sander Peirce yaitu Representamen yang meliputi Qualisign, Sinsign, Legisign. Interpretan yang meliputi Rheme, Decisign, Argument. Dan Object yang meliputi Icon, Index, Symbol. Penggabungan berbagai simbol yang digunakan Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena dalam karya-karyanya menunjukkan corak khas yang berbeda-beda. Hasil penelitian membuktikan bahwa kedua seniman menunjukkan penggabungan ideologi tertentu dengan unsur budaya populer Jepang yang direpresentasikan dalam karya-karya mereka.

Kata Kunci: Analisis, Budaya Populer Jepang, Karya Seni Seniman Bandung, Kritik Seni, Semiotika.

PENDAHULUAN

Seni merupakan proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah dan lainnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya (Sumanto, 2006: 5) Seni juga melibatkan hal-hal seperti pembentukan unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan volume, yang dapat memiliki artian spesifik bagi seniman, karena hal tersebut merepresentasikan maksud sang seniman. Karya seni pada

dasarnya juga dapat merefleksikan kebudayaan dari suatu zaman ketika karya seni itu diciptakan. Seni dan budaya tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya karena seniman dibentuk oleh kebudayaan di zamannya sehingga dalam penciptaan karya, mereka pun menyajikan kebudayaan tersebut melalui karya seni yang mereka ciptakan. Dalam hal ini karya seni merupakan sebuah representasi dari kebudayaan.

Kita hidup pada zaman Globalisasi dimana batas antar budaya seakan menjadi memudar, dan memudahkan terjadi mobilitas serta interaksi manusia dari berbagai belahan dunia, yang diikuti dengan arus (aliran) budaya, kapital, manusia, imaji, dan ideologi. Salah satu negara di Asia yang aliran budayanya bisa sampai dan diterima diberbagai belahan dunia adalah negara Jepang. Sama seperti halnya Indonesia, negara Jepang pun memiliki banyak kesenian dan kebudayaan yang menarik, kebudayaan Jepang memiliki ciri khas yang mempengaruhi negara ini maju di Asia dan berkembang sangat pesat dengan teknologi dan perindustriannya. Penulis sendiri menyukai hal-hal yang berkaitan dengan Jepang seperti tradisi serta budayanya, keindahan alamnya, kedisiplinan para penduduknya, terlebih lagi karya-karya yang tidak terlepas dari budaya populer di Jepang. Perjalanan sejarah Jepang dari waktu ke waktu tetap membekas dan meninggalkan beragam kebudayaan yang sampai saat ini masih ada dan tetap dilakukan seperti diantaranya penggunaan pakaian tradisional, upacara-upacara adat seperti upacara minum teh atau *shado*, olahraga seperti *kendo* dan *judo*, permainan catur Jepang seperti *shogi*, *ikebana* atau kesenian merangkai bunga, *hanami* atau tradisi melihat keindahan bunga sakura yang mekar, kabuki atau kesenian teater, *matsuri* atau festival budaya rakyat yang umumnya berkaitan dengan kuil *Shinto* dan *Buddha* yang biasanya dilakukan pada musim panas, dan masih banyak lagi.

RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang penelitian ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widiasena yang dipengaruhi oleh budaya populer Jepang?
2. Apa saja persamaan dan perbedaan karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widiasena yang dipengaruhi oleh budaya populer Jepang tersebut?
3. Bagaimana pendekatan kritik seni serta semiotika dalam membaca karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widiasena?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Di sini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia terhadap pengkaryaan seniman kontemporer Bandung Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini berpijak pada pendekatan kritik seni dan semiotika Charles Sander Pierce

1. Archival research atau pencarian data arsip, yaitu mencari foto karya, biografi, katalog pameran yang bersangkutan dengan Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena
2. Studi pustaka, yaitu melalui buku utama: “Wacana kritik seni rupa di Indonesia : sebuah telaah kritik jurnalistik dan pendekatan kosmologis” karya Maman Noor (2002) , “Kritik Seni Rupa” karya Sem C. Bangun (2000) , “Semiotika Visual, Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas” karya Kris Budiman (2011) Serta buku-buku lainnya yang mengulas tentang kritik seni dan semiotika. Studi kepustakaan termasuk di dalamnya adalah buku cetak, buku digital, jurnal ilmiah diantaranya penelitian menurut Kiki Rizky Soetisna Putri, Setiawan Sabana, mahasiswa dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (2016) yang berjudul “Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung, Karya Radi Arwinda”, penelitian Mardiyyan Nur Zaenudin dari Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif (FIK) Telkom University, Bandung (2016) yang berjudul “Representasi Tema Subkultur Indonesia Dalam Karya Seniman Bandung Periode 2010-2015 (Studi Kasus Karya Seni Adhya Ranadireksa, Henrycus Napit Sunargo, Mufti Priyanka, Panca Dwinandhika Zen, dan Radi Arwinda)” , dan sumber online yang kompeten dan relevan.
3. Wawancara langsung dengan Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena untuk informasi data karya juga informasi biodata personal seniman.

PEMBAHASAN

Penyajian analisis kritik seni dan tanda pada setiap karya dilakukan dengan melakukan pengelompokan berdasarkan masing-masing seniman dengan menyajikan gambar karya, analisis kritik seni yang meliputi deskripsi karya, analisis formal, interpretasi, penilaian dan tanda yang meliputi representamen, object, dan interpretan. Representamen berfungsi untuk

menjelaskan sesuatu yang ditangkap oleh pancaindra manusia yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas, didalamnya terdapat Qualisign atau kualitas pada tanda, Sinsign yang merupakan eksistensi tanda terhadap peristiwa yang dialami, dan Legisign atau eksistensi tanda dengan konsep dan aturan yang berlaku.

Interpretan berfungsi sebagai pemaknaan dari segala proses pencapaian arti yang disampaikan oleh suatu bentuk tanda dan elemen yang terdapat dalam karya, didalamnya ada Rheme yaitu penafsiran yang bersifat kemungkinan, Decisign sebagai suatu penafsiran atau menginformasikan tentang sesuatu, Argument atau tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu kebenaran yang sudah sesuai dengan aturan umum. Lalu ada Object yang berfungsi sebagai wujud yang ingin di representasikan, terdiri dari Icon yaitu tanda yang muncul dari perwakilan fisik, Index yaitu tanda yang muncul dari hubungan sebab akibat, dan symbol atau tanda yang muncul dari kesepakatan.

1.1 Analisis Kritik Seni dan Semiotika Pada Karya-Karya Radi Arwinda

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, bagian ini akan menyajikan analisis kritik seni dan tanda dalam setiap karya Radi Arwinda yaitu: 1.) “Apet#1” 2.) “Apet *Little Lust*” 3.) “Pararirirwa *Detail#3*” 4.) “Kapal Terbang Minta Uang#3” 5.) “Sugih *Attack*”. Analisis tanda dalam masing-masing karya Radi Arwinda akan mempergunakan teori semiotika milik Charles S. Pierce.

1.1.1 Analisis Kritik Seni dan Semiotika Pada Karya Radi Arwinda Berjudul “Apet#1”



Gambar 1.1 Karya Radi Arwinda berjudul “Apet#1”
(Sumber: <https://indoartnow.com/artists/radi-arwinda>)

Karya berjudul “Apet#1” merupakan salah satu karya “Apet# Series” dari Radi Arwinda yang digarap pada tahun 2010 berdimensi sekitar 150 x 200 cm dan menggunakan *mix media* pada kanvas. Karya ini menampilkan *subject matter* seorang wanita berambut biru yang tersenyum dengan bibir merah muda dan mata hijau kekuningan, ia juga memiliki kulit berwarna krem yang cerah. Wanita tersebut digambarkan dengan gaya khas dari *manga* dan *anime* Jepang dan tampak memakai bando sepasang telinga yang menyerupai binatang babi yang bulunya berwarna putih dan merah muda pada bagian dalamnya, dan ia juga hanya mengenakan pakaian dalam berwarna hitam dengan motif batik mega mendung khas Cirebon. *Subjeck* pendukung dari karya ini adalah seorang pria berkacamata yang terapat diantara dada milik *subject* wanita, dengan postur tubuh mini atau *chibi*, ia juga memiliki telinga babi dari kostum yang dikenakannya.

1.1.2 Analisis Kritik Seni dan Semiotika Pada Karya Radi Arwinda Berjudul “Apet Little Lust”



Gambar 1.2 Karya Radi Arwinda berjudul “Apet Little Lust”
(Sumber: <https://indoartnow.com/artists/radi-arwinda>)

“Apet Little Lust” merupakan salah satu dari dua karya Radi Arwinda dalam “Apet Series” yang figure wanita atau *subject matter* nya tidak memakai telinga binatang babi. Hanya *subject* pendukung saja yang masih mengenakan kostum babi berwarna putih dengan motif yang sama seperti pada seri “Apet” lainnya. Sosok wanita sebagai *subject matter* sekaligus *point of interest* dalam karya ini masih digambarkan dengan gaya khas komik atau animasi Jepang. Kali ini dengan rambut berwarna coklat yang diikat dua dengan tali merah, mata hijau yang ditutupi kacamata merah senada dengan *subject* pendukungnya, wanita tersebut memasang ekspresi seperti sedang kaget dengan mulut yang terbuka dan badan yang lebih mengarah ke samping sisi kanan nya.

1.2 Analisis Kritik Seni dan Semiotika Pada Karya-Karya Nurrachmat Widyasena

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, bagian ini akan menyajikan analisis kritik seni dan tanda dalam setiap karya Nurrachmat Widyasena yaitu: 1.) “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies #9*” 2.) “*Space Painting Study*” 3.) “*Reconstruct Tomorrow*” 4.) “*Foto Shoppu Scrinium*” 5.) “*Kosmik Apotheosis#1*”. Analisis tanda dalam masing-masing karya Nurrachmat Widyasena akan mempergunakan teori semiotika milik Charles S. Peirce.

1.2.1 Analisis Kritik Seni dan Semiotika Pada Karya Nurrachmat Widyasena Berjudul “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies #9*”



Gambar 4.30 Karya Nurrachmat Widyasena berjudul “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies #9*”
(Sumber: <https://indoartnow.com/artists/nurrachmat-widyasena-ito>)

Karya berjudul “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies #9*” merupakan salah satu dari 10 detail yang menjadi satu kesatuan karya yang berjudul “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies*”. Karya ini menampilkan *subject matter* seorang wanita berambut hitam pendek, kulitnya berwarna krem kecoklatan dengan mata biru yang tengah melihat ke arah kirinya sambil memasang ekspresi malu-malu terlihat dari tangan kanan yang berusaha menutup mulutnya yang terbuka. Wanita tersebut digambarkan dengan gaya khas *manga* dan *anime* Jepang karena penggambaran fisik yang berlebihan atau tidak realistis seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang liar dan diperlihatkan hanya sampai setengah bagian kakinya saja. Ia tampak memakai setelan baju renang berwarna biru dan putih pada seperempat bagian atasnya, dan bertuliskan “LAPAN” dengan warna biru tua. Baju renang yang agak terbuka dibagian dada tersebut dihiasi gambar wajah hiu dengan mulut yang menganga.

PT Besok Jaya sendiri merupakan sebuah seri karya, tentang sebuah perusahaan fiksi yang bergerak dibidang futuristik, bentuknya sebuah perusahaan karena dulu motor futuristic adalah negara era space age amerika uni soviet dll, dan sekarang negara sudah tidak punya kepentingan lagi untuk memajukan teknologi secara drastis, jadi menurut Nurrachmat sebenarnya sekarang hal itu menjadi tugas perusahaan swasta, namun mereka lebih memilih untuk mengasihkan uang dengan cara yang cepat, seperti mengeluarkan produk ponsel pintar setahun kali, dibanding melakukan riset 50 tahun untuk mengeluarkan mesin waktu. Dan PT Besok Jaya merupakan perusahaan yang bergerak dibidang itu, sekaligus untuk menyindir *issue* tersebut.

1.2.2 Karya Nurrachmat Widiasena berjudul: “*Space Painting Study*”



Gambar 4.35 Karya Nurrachmat Widiasena berjudul: “*Space Painting Study*”
(Sumber: <https://mas-ito.com/work/pt-besok-jaya-lapan-space-suit-studies>)

“*Space Painting Study*” memiliki dua *subject matter* yaitu pria dan wanita yang digambarkan seperti pada komik atau animasi Jepang dan keduanya tengah melihat kea rahan dengan wajah tersenyum. Karya yang dibuat pada tahun 2013 ini menampilkan *subject* pria yang nampak mengenakan baju ruang angkasa ala astronot, terlihat dari helm yang digunakannya dan gambar pesawat luar angkasa yang terdapat pad *background*. Sedangkan pada *subject* wanita ia hanya nampak memakai baju yang sejenis dengan *subject* pria namun tanpa helm yang sama. Lalu pada bagian kiri atas terdapat kata-kata yang ditulis dengan huruf

Kanji dan Katakana Jepang yang dibaca “*Unchuu Senkan Yamato*” atau dalam bahasa Inggris berarti *Space Battleship Yamato*.

Terdapat tekstur yang terlihat nyata di beberapa bagian pada karya ini seperti pada penggambaran kapur luar angkasa karena penggunaan gelap terang dalam pewarnaannya, dan tekstur halus pada *subject matter*. Sedangkan jenis garis yang ada pada *subject* dan *background* adalah garis lengkung pada kepala *subject* dan badan kapal, juga garis-garis corak pada baju ruang angkasa yang digunakan oleh kedua *subject*, sehingga membentuk raut organik. Unsur warna yang ditampilkan pada karya ini didominasi oleh warna kuning, putih, abu-abu, hitam dan *background* yang berwarna coklat karena karya ini dibuat dengan cat minyak pada *etched aluminium*. Warna yang kuning yang cerah tampak mendominasi karena terdapat pada bagian helm, dan corak baju luar angkasa yang digunakan oleh *subject* pria, pada rambut *subject* wanita, pada setengah bagian kapal luar angkasa, juga pada tulisan Katakana yang terdapat di bagian kiri karya. Terkait dengan keseimbangan, karya ini menerapkan keseimbangan asimetris karena bila secara imajiner dibagi menjadi dua baik vertikal maupun horizontal gambar tersebut tidaklah terlihat sama.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan terhadap seluruh karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widiasena, maka penulis menyusun kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Awal mula dari ciri khas masing-masing tema pengkaryaan Radi Arwinda dan Nurrachmat adalah karena sering dipengaruhi oleh hal yang disukai ayah mereka sedari kecil sehingga menurun kepada keduanya sampai sekarang. Radi memiliki latar belakang seni rupa dari keluarganya membuat Radi sedari kecil pun setiap harinya juga diajarkan untuk menyukai benda-benda tradisi hingga pola pikir tradisional dari bapaknya. Sehingga dalam setiap karyanya, Radi banyak memasukkan unsur budaya Cirebon seperti motif batik awan mega mendung. Awal dari ketertarikan Nurrachmat dengan tema *retro-futuristik* pada pengkaryaan nya yaitu karena sejak kecil sudah sering dipengaruhi soal tema luar angkasa oleh ayahnya yang juga penyuka teknologi hingga ditularkan kepada Nurrachmat, kemudian ketika mendekati semester akhir kuliah ia mulai disuruh mengerucutkan ide dan kembali menggali tentang *retro futuristik*.
2. Awal Radi mulai menyukai hal-hal berbau Jepang adalah karena observasi dari timbulnya rasa penasaran yang membawa Radi untuk mulai meneliti tentang Jepang,

hingga jadi penggemar budaya populer nya seperti tokusatsu, manga dan anime Jepang. Sedangkan Nurrachmat sebagai generasi 90an yang sering menonton tayangan kartun Jepang hari minggu di televisi, dan membaca komik-komik Jepang, kesukaan nya itu terus terbawa sampai sekarang.

3. Sebagai sesama penyuka mainan tokusatsu dan semacamnya, Radi dan Nurrachmat memang baru bisa memenuhi hobi nya itu setelah mereka berkarir sebagai seniman. Penggabungan ciri khas tema dalam pengkaryaan dengan unsur budaya populer Jepang pada Radi Arwinda adalah setelah ia lulus kuliah dan selama menempuh masa studinya di FSRD ITB, Radi tidak takut dengan ciri khas nya yang banyak mengeksplorasi idiom potret diri dan digabungkan dengan unsur tradisional Cirebon yang biasanya berupa batik awan mega mendung dengan unsur-unsur visual yang ada dalam manga dan anime Jepang. Sedangkan Nurrachmat adalah ketika ia membuat brand kaos bernama “Kite”, dan orang-orang mulai mengenal Nurrachmat dari Kite, juga Nurrachmat sebagai q Seniman, akhirnya dari situ ia berani mengeluarkan unsur budaya populer Jepang ke dalam karya-karya nya, tanpa perlu takut akan adanya *judgement* dari orang lain.
4. Dalam karya-karya Radi yang diteliti oleh penulis, ia memiliki ciri khas warna-warna yang cerah seperti warna *primer* dan beberapa terkesan ceria, Radi juga tidak ragu menampilkan figur wanita yang terkesan seksi karena memperlihatkan bagian privasi nya, unsur budaya populer Jepang yang dimasukan kedalam karya Radi kebanyakan dari ilustrasi, mainan, seri tokusatsu dan anime yang cukup terkenal. Seperti pada karya “Apet#1” dan “Apet *Little Lust*” merupakan karya interrupting dari ilustrasi karya Shunya Yamashita, lalu pada “Pararirirwa *Detail#3*” dimana *subject* nya memakai jubah dengan motif bergambar awan mega mendung yang juga terlihat mirip dengan awan pada jubah Akatsuki dari anime Naruto. “Kapal Terbang Minta Uang#3” menampilkan *subject self portrait* Radi yang memakai kostum patung Maneki Neko asal Jepang. Dan “Sugih *Attack*” yang menampilkan lima *subject portrait* diri Radi dengan kostum dan pose yang mirip dengan serial *tokusatsu Power Ranger*.
5. Dalam karya-karya Nurrachmat yang diteliti oleh penulis, ia memiliki ci khas warna-warna yang cerah dan kebanyakan berwarna biru. Nurrachmat juga menggabungkan unsur-unsur budaya populer Jepang dengan unsur-unsur bertema luar angkasa dan retro-futuristik. Unsur budaya populer Jepang yang dimasukkan Nurrachmat kedalam karya-karya nya kebanyakan dari mainan, dan seri anime 70-an hingga yang masih terkenal hingga sekarang. Seperti pada karya “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies*

#9” yang menampilkan ilustrasi subject yang mirip dengan mainan dari kotobukiya, kemudian anime tahun 70-an yang hadir pada karya “*Space Painting Study*” yang mirip dengan *scene Space Battleship Yamato*, dan “*Kosmik Apotheosis#1*” yang menampilkan subject yang mirip dengan tokoh Hiromi Oka dari anime *Aim for the Ace!*. Pada “*Reconstruct Tomorrow*” menampilkan tokoh Shizuka dari serial manga dan anime Doraemon yang masih terkenal hingga sekarang, “*Foto Shoppu Scrinium*” juga menampilkan figur ilustratif wanita bergaya manga dan anime Jepang yang tampak modern.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disusunlah saran-saran terkait penelitian ini:

1. Bagi pembaca diharapkan dapat mengambil dampak positif dari hobi apapun yang dimiliki dan menjadi acuan untuk lebih produktif dalam berkarya.
2. Bagi mahasiswa seni dapat mengembangkan penelitian di kota lain dengan menambah jumlah sampel seniman dari berbagai kurun waktu untuk memperkaya kajian seni
3. Bagi seniman muda diharapkan memiliki ciri khas sebagai jati diri dalam karir berkesenian

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Bangun, S. C. (2000). *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta : Balai Pustaka.
- Noor, M. (2002). *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia : Sebuah Telaah Kritik Jurnalistik dan Pendekatan Kosmologis*. Ujungberung, Bandung: Nuansa.
- Van Zoest, A. (1993). *Semiotika (Terjemahan Ke Dalam Bahasa Indonesia Oleh Ani Soekawati)*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

JURNAL:

- Dawani, A. K. (2017). *Pop Art Di Indonesia*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Kiki Rizky Soetisna Putri, S. S. (2016). *Re-interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

SKRIPSI:

- Mardiyyan, Z. (2016). *Representasi Tema Subkultur Indonesia Dalam Karya Seniman Bandung Periode 2010-2015 (Studi Kasus Karya Seni Adhya Ranadireksa, Henrycus Napit Sunargo, Mufti Priyanka, Panca Dwinandhika Zen, dan Radi Arwinda)*. Bandung: Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.
- Putri, S. I. (2018). *Analisis Semiotika Pada Lukisan Wanita Berhijab Karya Ameena Y.Khan (Makna Tanda Kreatifitas Non Verbal Seni Lukis Mengenai Representasi Identitas Perempuan Berhijab Di Amerika Serikat)*. . Jakarta: Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

WEBSITE:

- MAS ITO SENI-MAN RETRO FUTURISTIK PT-1*. (2019, Desember 12). Retrieved from Kite: <https://kitc.co.id/2019/09/24/mas-ito-seni-man-retro-futuristik-pt1/>
- Nurrachmat Widyasena "ito"*. (2019, Desember 10). Retrieved from IndoArtNow: <https://indoartnow.com/artists/nurrachmat-widyasena-ito>
- Radi Arwinda*. (2019, November 15). Diambil kembali dari Indo Artnow: <https://indoartnow.com/artists/radi-arwinda>

