

SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

Dadan Wildan

1505616

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Oleh
Dadan Wildan

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Dadan Wildan
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

Dadan Wildan, 2019
SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS
Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Dadan Wildan

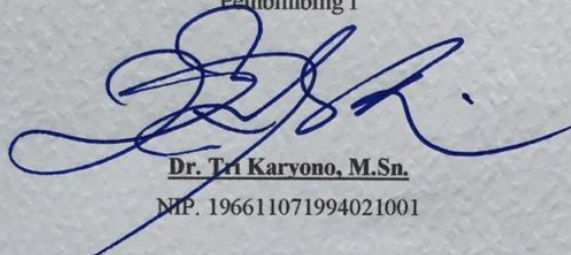
1501648

SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

SKRIPSI PENCIPTAAN

Disetujui dan Disahkan Oleh :

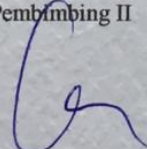
Pembimbing I



Dr. Tri Karsono, M.Sn.

NIP. 196611071994021001

Pembimbing II

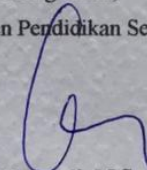


Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD



Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun Proposal ini dengan sebagaimana mestinya. Proposal penelitian ini berjudul “SKIZOFRENIA DENGAN PENCIPTAAN KARYAKU”. Proposal ini diajukan untuk syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis berharap semoga Proposal Penelitian ini bisa terselesaikan dengan sebagaimana mestinya dan bisa menjadi masukan dan pegangan serta bermanfaat bagi semua pihak. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga menjadikan penulisan Proposal Penelitian ini menjadi ilmu yang bermanfaat khususnya bagi diri pribadi penulis dan pembaca pada umumnya. Mohon maaf apabila masih ada kesalahan pada proposal ini baik itu dari pemilihan kata ataupun dari sistematika penulisan

Bandung, febuari 2019

Dadan Wildan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya penulis tidak akan sanggup untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW, semoga kita sebagai umatnya taat dan patuh terhadap ajaranannya, amiin.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan skripsi Penciptaan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai Gelar Sarjana S-1 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.

Skripsi Penciptaan Ini dengan judul “SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS” skripsi ini menggunakan dua cabang ilmu yang berbeda cabang ilmu kedokteran dan ilmu seni rupa. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk skripsi ini, supaya skripsi ini nantinya dapat menjadi skripsi yang lebih baik lagi. Demikian, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada makalah ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menulis skripsi ini.

Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis sendiri, dunia pendidikan dan masyarakat. Terima kasih.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam kehidupan manusia pasti seringkali menjumpai hambatan dan kesulitan. Begitu pula yang penulis rasakan ketika proses pembuatan karya hingga pelaksanaan ujian siding. *Alhamdulillah* terimakasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT sehingga penulis memperoleh do'a restu, bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak sehingga permasalahan atau hambatan dapat teratasi. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang selalu menjadi pelindung dan pemberi ketenangan pada jiwa.
2. Mama yang selalu mendoakan dan memotivasi saya agar terus berjuang dan semangat dalam beraktivitas. Melahirkan, dan menjadi panutan dalam menjalankan hidup ini..
3. Bandi Sobandi, M.Pd. Selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
4. Dr.Tri Karyono, M.Sn. Selaku Dosen pembimbing 1 yang selalu memberi arahan dalam pengerjaan karya penciptaan ini.
5. Dr.Taswadi, M.Sn. yang selalu memotivasi dan memberikan ilmunya selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Ardiyanto, M.Sn yang senantiasa membantu memberikan dorongan kekaryaan dan meminjamkan buku.
7. Seluruh dosen pengajar di Departemen Pendidikan Seni Rupa.
8. Sluruh staf TU dan pegawai di Departemen Pendidikan Seni Rupa.
9. Seluruh jajaran Departemen dan Fakultas di lingkungan FPSD.
10. Sahabat besi Tua yang selalu memberi semangat dan motivasi.
11. Sahabat kuda hitam yang selalu memberikan semangat dan juga berkerja sama dalam membuat karya.
12. Kawan-kawan Kkn Sukareja, Geo, Hena, Sukma, Idvan, Fitri, Taufik, dan Hery.
13. Sahabat SERDUT (Seni Rupa 6 Garut)
14. Seluruh warga Himasra Upi.
15. Keluarga Rupa Warna.
16. Bangbang Rediansyah yang selalu memberikan motivasi dan menghibur dengan candaannya danj juga pantner dalam pembuatan karya.

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

17. Alfin Miladio juga menjadi rekan patner dalam berkarya.
18. Mahdi Fhusillat yang selalu membantu dalam pembuatan karya dalam penyediaan logistik berupa konsumsi.
19. Septian yang membantu membeli bahan spandram.
20. Kawan-kawan PPL Kartika Candra, Gita, Sansha, Ayu, Indri, Uyun, Cicin, Pandu, Rosmalasari, Nisyar, dan Nada.

Terima kasih semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih. Amin.

Mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi penciptaan ini terdapat kesalahn dan kekurangan. Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapa saya yang membacanya.

Bandung, Agustus 2019

penulis

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

DADAN WILDAN, 2019. “SKIZOFRENIA SEBAGAI IDE BERKAYA SENI LUKIS”

Pengidap Skizofrenia masih terdapat di masyarakat kita yang tidak diperdulikan sama sekali, bahkan orang pengidap penyakit jiwa skizofrenia dipasung dan dikurung bertahun-tahun, Skizofrenia merupakan salah satu penyakit otak dan tergolong ke dalam jenis gangguan mental yang serius. Pengidap biasanya mengalami gejala halusinasi seperti melihat atau mendengar sesuatu tetapi tanpa ada stimulus apapun, saat seseorang mengalami halusinasi orang skizofrenia menunjukkan emosi atau perilaku sesuai dengan sensasi yang dialaminya hal ini tergantung pada indera yang terpengaruhinya. Begitu ironisnya di masyarakat kita melakukan hal pemasangan tersebut di karenakan tidak tau tentang keilmuan mengenai skizofrenia. Penulis merumuskan masalah (1) Bagaimana cara mengembangkan konsep skizofrenia sebagai ide berkarya seni lukis. (2) Bagaimana visualisasi karya lukis dengan ide gagasan sekizofrenia dalam seni lukis. Metode penciptaan yang digunakan melalui tahap pencarian ide berupa observasi, stimulasi, kontemplasi, proses penciptaan karya, dan deskripsi visual karya. Dalam prosesnya, penciptaan karya dimulai dengan mempersiapkan alat bahan, dilanjutkan dengan membuat sketsa yang kemudian dieksekusi dalam bentuk karya. Lukisan yang penulis buat berjumlah tiga buah dengan berbagai ukuran, yang secara keseluruhannya menampilkan figur pengidap Skizofrenia dengan beberapa gejala dan metafora. Karya pertama berjudul “Halu” berukuran 170 x 154 cm, Karya kedua berjudul “Mitologi of Skizofrenia” berukuran 180 x 150 cm, karya ketiga “Can’t Dead Let Alone Life” berukuran 195 x 150.

Kata Kunci: skizofrenia , seni lukis, visualisasi karya, penciptaan karya.

ABSTRACT

DADAN WILDAN, 2019. "SCHIZOPHRENIA AS AN IDEA OF PAINTING ART"

There are still schizophrenia people in our society that are not in the community at all, even still a person who has a mental illness in the fetters and locked in years, schizophrenia is one of the diseases of the brain and classified into Serious mental disorders. People usually experience hallucinatory symptoms such as seeing or hearing something but without any stimulus, when a person has hallucinations schizophrenia shows emotions or attitudes according to the sensation of the nature of it Depending on the affected senses. So ironically in our society we do the thing in because do not know about the science of schizophrenia. The author formulates the problem (1) How to develop schizophrenia concept as a painting art idea. (2) How to visualize a painting with the idea of a schizophrenia idea in painting. The method of creation used through the search stage of the idea of observation, stimulation, contemplation, work creation process, and visual description of the works. In the process, the creation of the work begins with preparing the material, continue by sketching that is then executed in the form of art works. The paintings are made up of three pieces of different sizes, which in total display the figure of schizophrenia with some symptoms and metaphors. The first work titled "Halu" is 170 x 154 cm, a second work titled "Mythology of Schizophrenia" 180 x 150 cm, the third work "Can't Dead Let Alone Life" 195 x 150 cm.

Keywords: schizophrenia, fine art, art visualitation, art work.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR PERNYATAAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
UCAPAN TERIMAKASIH	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR BAGAN.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	6
A. KAJIAN PUSTAKA.....	6
1. Pengertian dan Sejarah Singkat Skizofrenia.....	6
2. Pengertian Seni.....	8
3. Pengertian dan Sejarah Seni Lukis	11
4. Symbolisme	14
5. Metafora.....	14
6. Pengertian dan Sejarah Aliran Surrealis	15
7. Teknik berkarya Seni Lukis.....	18
8. Seniman Acuan.....	20
9. Aproiasi	23
B. TEORI SENI RUPA	24
1. Unsur-Unsur Seni Lukis.....	24

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Prinsip-Prinsip Seni Lukis.....	36
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	39
A. BAGAN PROSES BERKARYA.....	39
B. PERSIAPAN.....	40
1. Ide Berkarya.....	40
2. Pengumpulan Data.....	41
3. Stimulasi.....	41
4. Kontemplasi.....	44
5. Pengolahan Ide.....	44
C. PROSES BERKARYA.....	45
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	46
2. Bahan.....	48
3. Proses Pembuatan Sketsa.....	49
4. Tahap Pembuatan Karya.....	49
5. Proses Terakhir (<i>finishing</i>).....	52
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA.....	51
A. KONSEP PENCIPTAAN.....	51
1. Karya Pertama.....	52
2. Karya Kedua.....	54
3. Karya Ketiga.....	56
B. ANALISIS VISUAL.....	57
1. Karya Pertama.....	57
2. Karya Kedua.....	65
3. Karya Ketiga.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	
DAFTAR ISTILAH.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Diagram Perkembangan Seni Rupa.....	12
Bagan 3.1 Proses Berkarya	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lukisan dengan Teknik <i>Chiaroscuro</i>	17
Gambar 2.2 Lukisan dnegan Teknik <i>Tenebrisme</i>	18
Gambar 2.3 The Garden of Earthly Delight	19
Gambar 2.4 Hogarth of Cat Life	19
Gambar 2.5 Self Photret.....	20
Gambar 2.6 Dark Dream	20
Gambar 2.7 Pencarian tempat	21
Gambar 2.8 Mata Hati Sang Pemimpin	21
Gambar 2.9 Macam-macam Bentuk Garis.....	23
Gambar 2.10 Contoh Ruang.....	25

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 2.11 Tekstur semu	26
Gambar 2.12 Tekstur nyata	26
Gambar 2.13 Monokhromatik	28
Gambar 2.14 Polikhromatik	28
Gambar 2.15 Warna selaras kontras	29
Gambar 2.16 Warna Triad	29
Gambar 2.17 Selaras Kontras	30
Gambar 2.18 Kontras Warna	31
Gambar 5.19 Karya lukisan Claudio Monet	33
Gambar 5.20 Karya lukisan Affandi (skema warna hangat)	33
Gambar 5.21 Warna panas dan dingin	33
Gambar 2.22 Warna komplementer	34
Gambar 3.1 Gambar suasana halaman rumah sakit, ruangan rehab, ruangan pengidap	
37	
Gambar 3.2 Obat pengidap Skizofrenia	40
Gambar 3.3 Kerajinan dari kain bahan panel	40
Gambar 3.4 Gambar, Lukisan, dan kolase	40
Gambar 3.5 Pensil Mekanik, Pensil 2B dan Ppenghapus	43
Gambar 3.6 Kuas	43
Gambar 3.7 piasu palet	44
Gambar 3.8 Solatip kertas	44
Gambar 3.9 Palet dan cat akrilik	44
Gambar 3.10 Semprotan dan tuperware	45
Gambar 3.11 Cat Akrilik dan cat mowilex	45
Gambar 3.12 Winsor & Newton dan reeves	45
Gambar 3.13 balacu	46
Gambar 3.14 Sketsa karya pertama	46
Gambar 3.15 Sketsa karya kedua	47
Gambar 3.16 Sketsa karya ketiga	47
Gambar 3.17 Proses pembuatan sketsa	48
Gambar 3.18 Proses pewarnaan background	48
Gambar 3.19 Proses pewarnaan objek utama	49
Gambar 3.20 Proses detail back ground dan objek utama	49
Gambar 3.21 Proses detail objek utama	50
Gambar 3.22 Proses pemasangan balacu ke spandram	50
Gambar 4.1 Karya Pertama “HALU”	51
Gambar 4.2 karya kedua “Mitologi of Skizofrenia”	54
Gambar 4.3 Karya ketiga “CAN’T DEAD LET ALONE LIFE”	56
Gambar 4.4 Karya keempat “HALU”	57
Gambar 4.5 Unsur rupa (titik, garis dan bentuk) pada karya pertama	58
Gambar 4.6 Unsur rupa (tekstur) pada karya keempat	59
Gambar 4.7 Prinsip seni (aksentuasin dan center of inters) rupa pada karya keempat	
60	
Gambar 4.8 Prinsip rupa (komposisi) pada karya keempat	61
Gambar 4.9 Prinsip rupa (irama dan kesatuan) pada karya keempat	62

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.10 Prinsip rupa (perbandingan objek dan <i>center of interest</i>) pada karya pertama	63
Gambar 4.11 Unsur rupa (warna) pada karya pertama	64
Gambar 4.12 Karya kedua “Mitologi of Skizofrenia”	65
Gambar 4.13 Unsur rupa (titik, garis dan bentuk) pada karya kedua	66
Gambar 4.14 Prinsip rupa (komposisi) pada karya kedua	67
Gambar 4.15 Unsur rupa (tekstur) pada karya kedua	68
Gambar 4.16 prinsip rupa (irama dan kesatuan) pada karya kedua	69
Gambar 4.17 Prinsip (aksentuasi dan <i>center of interest</i>) rupa pada karya kedua	70
Gambar 4.18 prinsip rupa (perbandingan objek) pada karya kedua	71
Gambar 4.19 Unsur rupa (warna) pada karya kedua.....	72
Gambar 4.20 Karya ketiga “CAN’T DEAD LET ALONE LIFE”	73
Gambar 4.21 Unsur Rupa (titik, garis dan bentuk) karya keketiga.....	74
Gambar 4.22 Prinsip Rupa (komposisi) karya keketiga.....	75
Gambar 4.23 Unsur rupa (tekstur) pada karya kedua	76
Gambar 4.24 prinsip rupa (irama dan kesatuan) pada karya kedua	77
Gambar 4.25 Prinsip (aksentuasi dan <i>center of interest</i>) rupa pada karya kedua	78
Gambar 4.26 prinsip rupa (perbandingan objek) pada karya kedua	79
Gambar 4.27 Unsur rupa (warna) pada karya kedua.....	80

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alizamar dan Nasbahri, C. (2016). *Psikologi Persepsi & Desain Informasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Barlow H David dan Durand V Mark. (2007). *Intisari Psikologi Abnormal*, Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Darmaprawira, W. A. S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB.
- Hauskeller, Michael. (2015). *Seni-Apa itu? Posisi Estetika dari Platon sampai Danto*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Heryanto, Fredy. (2003). *Mengenal Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta:WARNA GRAFIKA
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Langer, S.K. (2006). *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press
- Nevid S. Jeffrey, dkk. (2005). *Psikologi Abnormal*, Jakarta : Penerbit Erlangga
- Piliang, Yasraf Amir. (2018). *Teori Budaya Kontemporer*, Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Sanyoto, S.E. (2010). *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Soedarsono, Sp (2006). *Trilogi Seni*, Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob (2000). *Filasafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB
- Sugiharto, Bambang. (2013). *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sugiharto, Bambang, (1996). *Post Modernisme*, Yogyakarta: Kartinus

Susanto, Mike. (2002), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius

Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.

Wilson Rowan John, dkk. (1995). *Pustaka Ilmu Life: pikiran*, Jakarta : Tira Pustaka
Jakarta

Wong, W. (1995). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB

Sumber Jurnal

Christensen, P. (2008). The "Wild West": The life and death of a myth. *Southwest Review*, 310.

Sulastianto, Harry (2017). Apropiasi Seni Rupa. *Jurnal Seni dan Desain Serta Pembelajarannya* Volume 3 No.1, Febuari 2017 ISSN 14412-653x. Ritme. Universitas Pendidikan Indonesia

Sumber Skripsi

Anugrah, Y.F. (2016). *Masa Kecilku Sebagai Gagasan Berkarya Seni Lukis*.(Skripsi). Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.

Nasrulloh, I. (2014). *Lirik Lagu Ebiet G. Ade Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumber Internet

Contoh Ruang [online]. Diakses dari (<https://hidupsimpel.com/materi-seni-rupa/>)

Tekstur semu [online]. Diakses dari <https://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>)

Macam-macam Bentuk Garis [online]. . Diakses dari <http://www.ipapedia.web.id/2014/12/berkarya-seni-rupa-dua-dimensi-2d.html?m=0>)

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Efendy, pengantar kuratorial, Spektrum Praktik Apropriasi dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia [online]. Diakses dari <http://www.galerisemarang.com/exdetails.php?ex=38>

Tekstur nyata [online]. Diakses dari <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>)
Sulastianto Harry (tt), Suralisme: dunia khayal dan otomatisisme. Bandung [online]. Diakses dari <https://file.upi.edu>)

Monokromatik [online]. Diakses dari <https://id.pinterest.com/pin/292452569530238239/?lp=true>)

Polikhromatik [online]. Diakses dari <https://desainrumahid.com/gabungan-warna-yang-sesuai.html>)

Warna selaras kontras [online]. Diakses dari <https://www.pixlis.com/background-image-checkers-chequered-checkered-squares-seamless-tileable-236bug.html>)

Warna Triad [online]. Diakses dari <https://www.homedit.com/triadic-color-scheme/>)

Selaras Kontras [online]. Diakses dari <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-kontras/69797>)

Kontras Warna [online]. Diakses dari <https://www.ethos3.com/2014/03/color-rules-for-presentation-design/>)

Karya lukisan Claudio Monet (skema warna sejuk) [online]. Diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Woman_with_a_Parasol_-_Madame_Monet_and_Her_Son#/)

Karya lukisan Affandi (skema warna hangat) [online]. Diakses dari <http://www.tubanjogja.org/wp-content/uploads/2015/01/Lukisan-Affandi-Potret-Diri.jpg>)

Warna panas dan dingin [online]. Diakses dari <http://kelasdesain.com/definisi-tentang-warna/>)

Warna komplementer [online]. Diakses dari <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-warna-komplementer-dan.html>)

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

The Garden of Earthly Delight[online]. Diakses dari <https://www.icanvas.com/canvas-print/the-garden-of-earthly-delights-1157#1PC6-40x26>)

Lukisan dengan Teknik *Hatching* [online]. Diakses dari <http://www.mahaartgallery.com/?page=gallery&artist-item=2&artist-name=CHUSIN%20SETIADIKARA>)

Lukisan dengan Teknik Impasto [online]. Diakses dari (<https://www.liveinternet.ru/users/artizo/post268888380>)

Lukisan dengan Teknik *Trompe-l'oeil* [online]. Diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/trompe-loeil>)

Lukisan dengan Teknik *Sfumato* [online]. Diakses dari <http://ryandelgadoart.blogspot.co.id/2013/05/sfumato.html>)

Lukisan dengan Teknik *Chiaroscuro* [online]. Diakses dari <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Chiaroscuro>)

Lukisan dnegan Teknik *Tenebrisme* [online]. Diakses dari https://ca.wikipedia.org/wiki/La_vocaci%C3%B3_de_Sant_Mateu)

Lukisan dengan Teknik Frottrage [online]. Diakses dari <https://davidcopper.deviantart.com/art/Frottage-I-Venedig-192637177>)

Lukisan dengan Teknik *Automatisme* [online]. Diakses dari <http://suzlee88.tripod.com/>)

Dadan Wildan, 2019

SKIZOFENIA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu