

**KULTUR *HIPPIES*  
DALAM KARYA *DIGITAL PAINTING***



**OGY WISNU SUHANDHA**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Maret 2018**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

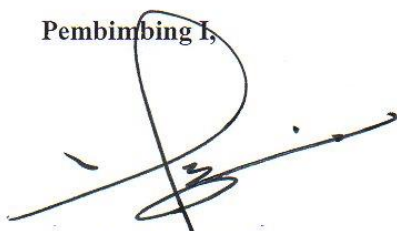
**KULTUR *HIPPIES* DALAM KARYA *DIGITAL PAINTING***

**Ogy Wisnu Suhandha**

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir kultur *hippies* dalam karya *digital painting* untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

**Padang, Februari 2018**

**Pembimbing I,**



**Drs. Syafwan. M.Si.**  
**NIP. 19570101.198103.1.010**

**Pembimbing II,**



**Drs. Suib Awrus, M. Pd.**  
**NIP.19591212.198602.1.001**

## Abstrak Bahasa Indonesia

### **Abstrak**

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang faktor-faktor karakteristik dan pola perkembangan budaya populer melalui medium visual *digital painting*. Dalam karya ini mengangkat fenomena sosial dan sejarah dari kultur *hippies*. Penciptaan sebuah karya seni, perlu melakukan berbagai metode, diantaranya melakukan upaya persiapan, pengamatan, pencarian informasi, penghayatan, kontemplasi, penggalian referensi, dan literatur yang berhubungan dengan ide awal, serta melakukan pendalaman materi secara tidak langsung disekitar lingkungan sesuai dengan permasalahan tersebut. Konsep penciptaan karya penulis wujudkan dalam bentuk figur dan subjek yang beragam sebagai bentuk representasi dari budaya populer. Lahirnya sejarah dan perkembangan budaya *hippies* penulis presentasikan ke dalam bentuk sepuluh lukisan digital (*digital paint*) dengan corak Pop Art. Diantaranya yang berjudul *Perkumpulan*, *Hope #1*, *Hope #2*, *Generasi Y*, *The Plastic*, *Hippies Lokal*, *Dominasi Musik*, *The Zeitgest*, *Nomads*, *Tamparan Keras*.

Kata kunci : Kultur *Hippies*, *Digital Painting Art*

## Abstrak Bahasa Inggris

### **Abstract**

The creation of this final project aims to convey the message about the characteristic factors and the form of the development popular culture through the medium of visual digital painting. This work raise the social and historical of hippies culture. The creation of the art work needs to do a variety method such as making efforts to preparation, observation, searching for information, appreciation, contemnation, excavation of reference, and literature which related to the main idea, as well as to deepening the material indirictly around the environment accordance in with the problem. In the concept of creating this work, the author embodies the shape figures and the variety subjects as a form of representation the popular culture. The appearance of Hippies history and cultural development is presented in the form of ten digital paintings in Pop Art style. Among them are entitled *Perkumpulan*, *Hope #1*, *Hope #2*, *Generasi Y*, *The Plastic*, *Hippies Local*, *Dominasi Musik*, *The Zeigest*, *Nomads*, *Tamparan Keras*.

Keyword : *Hippies Culture*, *Digital Painting Art*

## **KULTUR HIPPIES DALAM KARYA DIGITAL PAINTING**

**Ogy Wisnu Suhandha<sup>1</sup>, Syafwan<sup>2</sup>, Suib Awrus<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email: *pendosabiadab@gmail.com*

### **Abstract**

The creation of this final project aims to convey the message about the characteristic factors and the form of the development popular culture through the medium of visual digital painting. This work raise the social and historical of hippies culture. The creation of the art work needs to do a variety method such as making efforts to preparation, observation, searching for information, appreciation, contemplation, excavation of reference, and literature which related to the main idea, as well as to deepening the material indirictly around the environment accordance in with the problem. In the concept of creating this work, the author embodies the shape figures and the variety subjects as a form of representation the popular culture. The appearance of Hippies history and cultural development is presented in the form of ten digital paintings in Pop Art style. Among them are entitled *Perkumpulan*, *Hope #1*, *Hope #2*, *Generasi Y*, *The Plastic*, *Hippies Local*, *Dominasi Musik*, *The Zeigest*, *Nomads*, *Tamparan Keras*.

### **A. Pendahuluan**

*Hippies* merupakan salah satu gerakan anti perang yang muncul di Amerika pada awal 1960. Gerakan ini merupakan gerakan kiri terhadap pemerintahan Amerika pada saat memerangi Vietnam. Pada masa itu Vietnam menjadi target invasi untuk dikuasai Amerika demi kepentingan politik kapitalis. Atas dasar itu pemberontakan dan demonstrasi yang mengatasnamakan anti perang mulai bermunculan, salah satunya adalah *hippies*.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2018

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

*Hipies* sebagai salah satu kaum minoritas pada masanya, karena para pengikut komunitas ini tidak begitu banyak, akan tetapi, ia berusaha menyadarkan sebagian penduduk Amerika dengan cara yang unik. Bermula dari aksi *longmarch* sepanjang jalan Haight Ashburry dengan menyuarakan anti peperangan, membawa bunga, spanduk, plang, yang bertuliskan “*love not war fight with flower, walk with us for peace vietnam, end the war in Indochina Vietnam now*”, sambil membagi-bagikan bunga kepada orang di sepanjang jalan, sebagai bentuk simbol kedamaian dan penolakan atas peperangan.

“Budaya *hippies* adalah salah satu gerakan *counter culture* yang berkembang di Amerika Serikat pada era 1960-an. Gerakan ini lahir sebagai antitesis dari generasi sebelumnya yang dinilai telah jauh dari alam tempat mereka berasal, menurut mereka manusia modern telah dibutakan oleh ambisi menaklukkan, perang, dan menang” (Wiratama 2010:5).

Tujuannya menyuarakan gerakan damai, sadar lingkungan, dan penolakan akan materialisme barat, akhirnya gerakan ini banyak dilirik beberapa kaum muda pada saat itu, sehingga mereka menciptakan sifat kontra-budaya, dan berusaha mengubah budaya mapan (*high class*) di masyarakat materialistik di sekitar mereka dengan budaya longgar seperti yang mereka inginkan sebagai sikap reaksi. Ciri-ciri lahiriah yang khas dari kaum *hippies* yaitu mereka memakai pakaian warna-warni nyentrik. Di samping ungkapan dan simbol dalam pakaian mereka yang unik, terlihat juga dalam karya seni dan musik yang mereka hasilkan. Dalam kategori umum, *hippies* cenderung urakan dengan berpakaian seenaknya, rambut dibiarkan panjang tak dicukur, laki-laknya memelihara jenggot, sedangkan

perempuan berpakaian kuno yang panjang sampai ketumit, pakaian ini diadopsi dari pakaian kaum *Gypsi dan Indian*.

Budaya Amerika yang kental dengan kebebasan berkelompoknya ini semakin hari semakin meluas dan menciptakan semangat zaman yang didominasi oleh anak muda pada zaman itu. Dilihat dari perilaku budaya *hippies* menampilkan simbolisasi dalam budaya yang dijalaninya sehingga menjadi budaya populer, seperti sikap mereka dengan hidup berkelompok di hutan ,bermain musik, membuat karya tekstil *tie-die*, membuat souvenir, berpetualang dan banyak hal lainnya yang menurut mereka itu damai dan tidak merusak.

*Digital painting* merupakan salah satu teknik dari sekian banyak seni media yang hadir, seperti halnya melukis di kanvas. *Digital painting* merupakan pembaruan media dalam melukis di era informatika. sebagai acuan dalam pembuatan karya, penulis ingin memasukkan bentuk visual karakter dari budaya *hippies*. Penulis mengkerucutkan wacana ke dalam gerakan cinta damai, lingkungan hidup, *style* dan lainnya ke dalam karya *digital painting*.

## **B. Pembahasan**

### **1. Konsep Penciptaan**

“Budaya berasal dari kata Sanskerta *budayyah*, yang berarti budi dan akal, yang dapat diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Zoetmulder dalam pandangannya menguraikan kata kebudayaan dari kata majemuk budi-daya yang di dalamnya mengandung cipta, karsa dan rasa” (Koentjaraningrat: 1981:183).

“Budaya populer disebut juga dengan istilah ”budaya massa”, dalam artian budaya komersial dampak dari produksi massal. Sedangkan budaya tinggi adalah budaya yang mendapatkan moral dan estetis yang lebih, sementara budaya pop lebih mendapat pengawasan secara sosiologis” (Bourdieu, 1984: 5).

Menurut Piliang (2003:15) “Salah satu alasan terjadinya perubahan atas gaya di suatu masa berbeda dengan masa yang lain adalah semangat jaman (*zeitgeist*), yaitu suatu tempo pada sebuah gaya yang populer akan mendapat perlawanan dari gaya lain untuk mencegah dominasi gaya yang tengah populer. Gaya dalam konteks ini, tidak sebatas persoalan visual namun menyangkut nilai-nilai simbolik yang direpresntasikan melalui bentuk budaya baru”.

Setiap seniman mempunyai argumen tersendiri pada sejarah dan sosial di sekitarnya. Hal ini yang ingin diungkapkan penulis ke dalam karya digital painting. Penulis lebih mengkhususkan karya pada sejarah dan perkembangan budaya *hippies* itu sendiri, yang saat ini menjadi wacana baru dalam konteks *cultural studies*. Berdasarkan uraian di atas timbul rumusan ‘menvisualisasikan kultur *hippies* dalam karya *digital painting*’.

## **2. Proses penciptaan**

Perwujudan ide-ide seni, penulis melakukan beberapa tahap diantaranya tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, penulis melakukan pengamatan terkait dengan tema yang penulis angkat, mencari dan

menelaah masalah-masalah yang berkaitan tentang siklus dalam keluarga. Kemudian pada tahap elaborasi, penulis mulai memilah-milah tentang apa saja yang menjadi pertentangan yang patut untuk divisualisasikan dalam bentuk karya lukis. Setelah selesai pada tahap elaborasi masuk kepada tahap sintesis yaitu tahap pembuatan konsep karya. Ketika konsep karya sudah tercipta, masuk kepada realisasi konsep yaitu menciptakan karya *Media Art* dua dimensi bercorak *Pop Art* yaitu *Digital Painting* yang dicetak diatas kanvas dengan teknik grafis *digital*. Sebelum menuangkan ke bidang kanvas terlebih dahulu melakukan acc sketsa pada pembimbing I dan pembimbing II. Dan terakhir adalah tahap penyelesaian, pada tahap ini penulis melakukan finishing karya, persiapan pameran seperti pembuatan katalog sampai kepada pameran karya akhir yang dilakukan pada tanggal 05-07 Februari 2018 di Galeri Fakultas Bahasa dan Seni UNP.

### 3. Deskripsi Penciptaan



Karya yang berjudul "Perkumpulan" menggambarkan dua figur serigala yang sedang bermain musik bersama di hutan. Penggambaran suasana pada malam hari



dimana terdapat objek api unggun dengan mengadopsi warna pop art pada karya. Penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *digital painting*, kemudian dilakukan penyimpanan dengan format *Jpg*, selanjutnya mencetak keatas media.

Kelompok terbentuk karena adanya indikasi antara dua orang atau lebih yang memiliki kontak untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan kelompok adalah suatu keadaan di masa mendatang yang diinginkan oleh anggota kelompok, begitu halnya yang dilakukan kaum *hippies* dalam menyampaikan tujuan salah satunya dengan memperbanyak perkumpulan mereka, dengan melakukan budaya longgar yang disukai anak muda pada masa itu.



Karya yang berjudul “Hope #1”, sebuah karya yang bergaya surealis, menggambarkan seorang anak kecil yang sedang tersenyum setengah badan, ditangannya membawa *bucket* berisi senjata, pada latar karya terdapat bunga mawar, teknik pewarnaan ada karya ini memakai warna pop sebagai idenifikasi corak gaya pada *hippies*. Proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi

*Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *digital painting* lalu dicetak diatas media.

Gerakan massa anti perang di Amerika yang dilakukan oleh berbagai lapisan masarakat muncul dikarenakan adanya kesadaran bahwa perang banyak menghabiskan biaya disamping memiliki banyak kerugian lainnya baik material maupun non-material. Hal ini menimbulkan adanya suatu gerakan kritis dari warga Amerika itu sendiri, terbukti dari bermunculannya komunitas dan perkumpulan anti perang yang menyuarakan gerakan anti perang dan berusaha menghentikan perang.



Karya yang berjudul “Hope #2” merupakan seri kedua pada karya sebelumnya tentang gerakan anti perang yang didominasi oleh kaum *hippies*, visual yang ditampilkan pada karya menggambarkan suasana demonstrasi di sepanjang jalan Haight Ashbury, beberapa figur tersematkan ke dalam karya ini ke bentuk komedi satir, mulai dari masyarakat hingga tokoh *superhero*, teknik pewarnaan pada karya ini lebih cenderung memakai warna pop nyentrik. Proses

penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *digital painting* lalu dicetak diatas media.

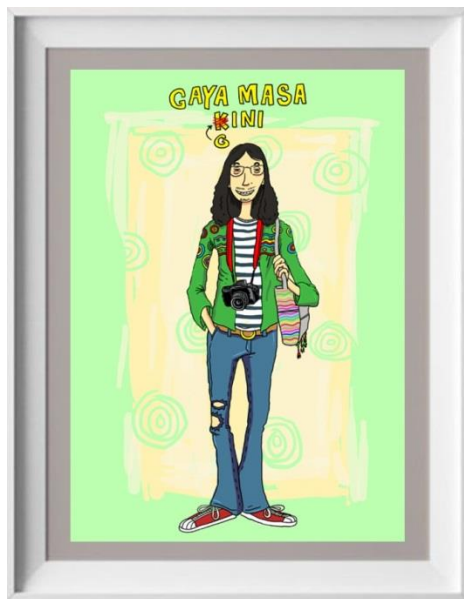
Perjuangan perwujudan perdamaian ini diwarnai dengan banyaknya perpecahan yang muncul dikalangan pejuang anti perang tersebut. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan politik yang dimanifestasikan dalam gerakan tersebut.

Gerakan anti perang ini terus berlangsung hingga saat ini walau dalam bentuk yang berbeda-beda, mereka menyampaikan aspirasinya dalam suatu negara yang demokrasi, tak terlepas dari hakikat manusia ingin hidup tentram dan damai.



Pada tahun 1970 gerakan *hippies* sebagai kelompok protes memudar, namun pengaruhnya sebagai budaya kontra (*counter culture*) meluas ke dalam banyak bidang dan menimbulkan gelombang revolusi tahun 1970 dikalangan generasi muda Amerika, Eropa, dan Asia. Generasi *hippies* digantikan dengan generasi baru yang terkena dampak dari budaya tanding tersebut, mereka kembali mencari karir mereka dalam dunia bisnis dan lainnya.

Keadaan ini dimanfaatkan oleh beberapa orang, yang didukung oleh kemajuan zaman, terlihat dengan maraknya dijual berbagai pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh kaum *hippies* tersebut, dan didapat dengan mudah melalui pasar, ini menandakan adanya budaya konsumsi dari penurunan gaya yang dikembangkan dari beberapa periode zaman sehingga menjadi kepopuleran tersendiri dikalangan anak muda pada saat ini, lebih cenderung menirukan gaya *hippies* yang sudah mengalami perubahan dikarenakan masuknya pengaruh kapitalistik, sehingga ideologi *hippies* berubah dikarenakan faktor zaman yang saat ini sering disebut sebagai periode milleneal.



Karya yang berjudul "*The Plastic*", menggambarkan figur laki-laki yang berdiri tegak dengan atribut *trend* masa kini, latar belakang berwarna hijau di tambah dengan visual *psychedelic* berwarna kuning yang diadopsi dari perilaku *hippies*, pada warna cenderung mengambil warna populer yang nyentrik, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop*

dan teknik yang dipakai adalah *digital painting* kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.

Stereotip *Beatnik* tidak jauh berbeda dari stereotip *hipster* saat ini. Anak-anak muda yang idealis, berpendidikan, gemar mendiskusikan hal-hal yang baru terutama *style* dengan corak gaya yang beda, sehingga gaya menjadi tolak ukur menentukan status pada saat ini.

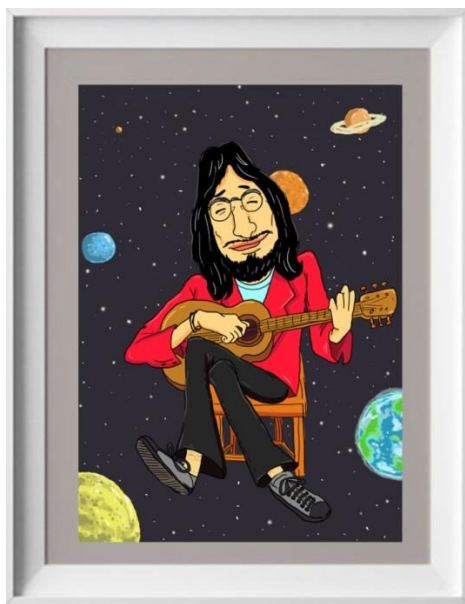
Terlepas dari pandangan negatif jika *Beat Generation* dan *Beatnik*, subkultur ini berasal mempopulerkan hal-hal baru ke masyarakat dunia terutama dalam penurunan identitas melalui gaya berpakaian, meimbulkan adanya kontradiksi antara budaya tinggi dan budaya populer, tanpa memahami substansi akhirnya penurunan gaya dikonsumsi secara banal.



Karya yang berjudul “Hippies Lokal”, menggambarkan figur laki-laki tunawisma dengan posisi duduk bersandar di sebuah toko, dengan mengadopsi gaya pop art dalam segi warna, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *Digital Painting*

kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.

Dalam ideologi hippies itu sendiri, kehidupan mereka yang urakan dan bebas ditentukan dengan adanya suatu konsepsi atas budaya tanding (*counter culture*) itu sendiri, kaum ini menolak adanya dominasi budaya yang mapan yang hadir, ini membulkan urgensi tersendiri pada negara Indonesia, dimana pada zaman orde baru, mereka yang cenderung urakan, berambut gondrong, bertato dan lainnya dilarang seolah mereka hanya menjadi parasit dikarenakan melakukan budaya longgar dan menentang.



Karya yang berjudul “Dominasi Musik”, menggambarkan figur John Lennon seorang seniman musik yang berpengaruh pada masanya, dengan posisi duduk dibangku kayu, pada latar belakang pada karya terdapat objek luar angkasa melambangkan imajinasi dari kaum *hippies* dalam berekspresi, dalam warna yang dipakai pada karya ini mengadopsi warna pop yang terlihat nyentrik, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik

yang dipakai adalah *digital painting* kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.

Dominasi yang mempopulerkan budaya tanding pun beragam dalam mempropagandakan sikap cinta damai. Di tahun 1970, John Lennon salah satu musisi yang mempropagandakan gerakan damai melalui pesonanya dalam lagu *Give Peace a Change* dan *Imagine* menjadi salah satu lagu persatuan komunitas kemanusiaan dan perdamaian di seluruh dunia pada masa itu



Karya yang berjudul "*The Zeitgeist*", menggambarkan tiga orang figur kaum *hippies* yang sedang menari, ditambah dengan latar yang bercorak gaya *psychedelia* melambangkan adanya imajinasi yang sangat tinggi oleh kaum *hippies* yang dipicu oleh pengaruh obat-obatan dan alkohol, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *digital painting* kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.

Karya ini secara konseptual menjelaskan pada tatanan zaman ditentukan oleh semangat zaman, inilah yang menyebabkan adanya kontradiksi antara budaya

tinggi dan budaya tanding, kita tidak pernah menyadari masuknya budaya populer menyebabkan adanya pergeseran budaya tinggi, seperti halnya budaya daerah yang saat ini mulai hilang dan digantikan dengan budaya populer, semangat zaman inilah yang menentukan arah bagaimana zaman itu nantinya.

Dalam menjalankan budaya populer harus mengenali dulu substansi darimana budaya itu berasal, sebab budaya populer mempunyai faktor positif dan faktor negatif. Inilah yang harus dicermati dalam menjalankan budaya populer yang tengah marak pada kalangan anak muda khususnya di Indonesia.



Karya yang berjudul “*Nomads*”, menggambarkan objek mobil *Volkswagen* yang membawa papan selancar yang sedang berjalan menuju ke suatu tempat, latar belakang pada karya ini menggambarkan suasana pemandangan dengan memberi warna populer yang nyentrik, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang dipakai adalah *digital painting* kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.



Bentuk ini tergambar dalam kaum *hippies*, karena bentuk kesederhanaan kaum *hippies* yang diwujudkan dalam aksi yang suka bepergian dari suatu tempat ke tempat yang lainnya. *Hippies* sejati biasanya nomaden, tinggal di dalam mobil atau di tempat yang menurut mereka senangi.

Pada saat ini potret generasi milleneal yang urban, hidup semauanya, menggemari musik, serta lekat dengan hal-hal yang berbau negatif mencerminkan bagaimana para generasi Y menjalani hidup yang terlihat lepas dan menyenangkan namun terkadang masih merasakan kehampaan.



Karya yang berjudul “Tamparan Keras” terdapat figur tentara Amerika dengan membawa tongkat untuk menopang kakinya yang buntung akibat peperangan, latar asap yang mengepul pada karya ini bentuk dari implementasi dari kerusakan fasilitas warga sipil akibat perang. Pada pewarnaan karya ini memakai warna pop yang nyentrik bernuansa kartun, selanjutnya proses penggarapan karya dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan teknik yang

dipakai adalah *digital painting* kemudian proses selanjutnya menyimpan karya dalam *format jpg*, dan dicetak diatas media.

Dampak perang memang buruk dari segi kemanusiaan, baik yang memerangi maupun yang diperangi, dikarenakan kepentingan beberapa pihak, kerugian yang ditimbulkan perang sangat membekas dan sulit untuk dilupakan, oleh karena itu sejarah bangsa tak luput dari perang, ini disebabkan oleh ambisi untuk menaklukkan dan menghancurkan.

Amerika menerapkan wajib militer pada saat mereka menghadapi perang Vietnam. Sebagian mereka dikarenakan terpaksa atau tidak dalam kebijakan yang diambil oleh pemerintah pada masa itu, dan sebagian dari masyarakat mengikuti kebijakan tersebut dan sebagian lagi tidak. Karya ini merupakan representasi dari trauma yang mendalam atas perang, baik trauma secara fisik maupun mental. Masyarakat yang menolak atas kebijakan wajib militer pada saat itu, memilih untuk menyuarakan perlawanan atas perang. Perang Vietnam memicu timbulnya gerakan anti perang yang dipelopori kaum *beatnik* yang lebih dikenal *hippies*, sebuah gerakan revolusi besar yang digerakkan oleh kelompok yang berdedikasi, kompeten dan mendapat dukungan rakyat.

### **C. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil serta rangkuman dari kesepuluh karya *digital paint* yang ditampilkan, semua tidak terlepas dari diri penulis untuk memvisualisasikan ide yang ada dalam pikiran kemudian ditambah oleh pengalaman yang ada di lingkungan sekitar.

Proses memvisualisasikan menjadi karya *digital paint* penulis melewati beberapa tahapan pengamatan, perenungan yang ada akhirnya tercipta sebuah karya.

Diantara proses yang dilalui dalam penggunaan *digital paint*, ada beberapa keunggulan dan kelemahan seperti. 1) Proses penciptaan karya tidak memerlukan ruang yang luas. 2) Hasil karya bisa diperbanyak sesuai keinginan. 3) Kebersihan dalam proses bekerja. 4) Adapun beberapa kelemahan *digital paint* ini adalah : Penyimpanan dalam tahun yang lama akan menyebabkan resolusi menjadi rendah, karena aplikasi berkembang diciptakan berkembang sesuai tahunnya.

Berdasarkan rangkuman diatas, maka saran yang dapat penulis sampaikan adalah. 1) Semoga karya akhir ini dapat berguna bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa untuk terus mengembangkan kreatifitasnya dalam bentuk karya *digital paint*. 2) Semoga dapat menjadi motivasi bagi rekan-rekan mahasiswa maupun seniman untuk selalu berkarya. 3) Semoga dengan adanya karya *digital paint* ini memberikan informasi tentang literasi sejarah dari budaya *hippies*. 4) Diharapkan dengan adanya karya *digital paint* ini dapat meningkatkan wawasan serta apresiasi masyarakat terhadap karya *digital paint*.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Syafwan. M.Si dan pembimbing II Drs. Suib Awrus, M. Pd

## DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, Agus. (2005). Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer, Kenangan Purna Bakti untuk Prof. Soedarso SP M.A.PB ISI Yogyakarta.
- Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*, terjemahan Richard Nice, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Chaniago, Rizky Hafiz. (2011). Budaya Populer Dan Komunikasi Impak Kumpulan Slank Terhadap Slankers Indonesia. Malaysia: Malaysian Journal Of Communication.
- Dharsono. (2007). Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- KBBI. 2004. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- KBI. 2008, Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa
- Koentjaraningrat. (1974). Kebudayaan, Mentalitetdan Pembangunan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (1981). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lubis, Akhyar Yusuf. (2014). Postmodernisme Teori Dan Metode. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Piliang, Yasraf Amir. (2003). Hipersemiotika. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rusbiantoro, D. (2008). Generasi MTV. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sami, Yasrul.(2009). Perjalanan Seni Rupa Modern-Kontemporer pada Karya Rudi Mantofani dan Eduard (EDO POP). Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). Dasar-Dasar Tata Rupa Dan Desain. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran.
- Siregar, Amiruddin TH.(2009). JAF#2. Bandung
- Mikke, Susanto. (2003). Membongkar Seni Rupa: Essensi Karya Seni Rupa.Yogyakarta: Jendela.
- Williams, Raymond. (1983) *Keyword*, London: Fontana.
- Wiratama, Aria Yudhistira. (2010). Dilarang Gondrong! Praktik Kekuasaan Orde Baru Terhadap Anak Muda Awal 1970-an, Malang: Marjin Kiri.

Yayat, Nusantara. (2004). Kesenian SMA. Jakarta: Erlangga.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting) di akses 20 November 2016.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_lukis](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis) di akses 14 November 2016.

<https://anggaassasin.wordpress.com/2012/11/03/perang-vietnam-kekalahan-paling-memalukan-dalam-sejarah-amerika/> di akses 2 Oktober 2016

[https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting) di akses 10 Maret 2017.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Perang\\_Dunia\\_I](https://id.wikipedia.org/wiki/Perang_Dunia_I) di akses 5 Oktober 2016.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_kontemporer.com](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer.com) di akses 17 September 2016.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_lukis](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis) di akses 10 Maret 2017.

<https://nurannuran.wordpress.com/2008/06/5> di akses 10 September 2016