



## Badak Jawa sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis Dekoratif dengan Teknik Digital

Bryan Pramana Putra<sup>1</sup>, Anak Agung Gde Rai Arimbawa<sup>2</sup>, dan  
Abdul Rahman Prasetyo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No.5, Sumber Sari,  
Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur – 65145

Correspondence Author Email: <sup>1</sup>bryanprmn24@gmail.com

### ABSTRAK

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang sangat beragam, terutama pada hewan endemiknya. Badak Jawa merupakan salah satu hewan endemik Indonesia yang terancam punah. Badak Jawa hanya dapat ditemukan di Pulau Jawa tepatnya pada Taman Nasional Ujung Kulon, Banten. Terancam punahnya badak Jawa membuat pencipta prihatin dan terdorong untuk menjadikannya sumber inspirasi dalam memvisualisasikan objek badak Jawa ke dalam karya seni lukis digital bergaya dekoratif. Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi seni, mendeskripsikan proses penciptaan karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi seni, dan mendeskripsikan visualisasi hasil karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi seni. Dalam menciptakan karya seni ini menggunakan metode penciptaan L. H. Chapman yang terdiri dari tiga tahapan, di antaranya adalah tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap visualisasi. Karya yang dihasilkan yaitu karya seni lukis gaya dekoratif bertema badak Jawa sebanyak enam karya dengan judul sebagai berikut: 1. “Barang yang Berharga”, 2. “Diburu”, 3. “Menunggu”, 4. “Tersembunyi”, 5. “Ku Ingin Bebas”, dan 6. “Lestarikan”. Keenam karya dijadikan pencipta sebagai pembelajaran kepada masyarakat untuk lebih menjaga tempat konservasi badak Jawa di Taman Nasional Ujung Kulon.

**Kata kunci:** badak Jawa, dekoratif, lukisan digital badak

### *Javan Rhino as a Source of Inspiration for Decorative Painting with Digital Technique*

#### ABSTRACT

*Indonesia has a very diverse biodiversity, especially in its endemic animals. The Javan rhino is one of Indonesia's endemic animals that is threatened with extinction. Javanese rhinos can only be found on the island of Java, precisely in Ujung Kulon National Park, Banten. The endangerment of the Javan rhino made the creator concerned and encouraged to be a source of inspiration in visualizing the Javan rhino object into a decorative digital painting. The purpose of the creation of this work is to describe the concept of creating decorative style paintings with digital techniques from the inspiration of Javan rhino as an idea of art creation, describe the process of creating decorative style paintings with digital techniques from the inspiration of Javan rhino as an idea of art creation, and describe the visualization of the results of decorative style paintings with digital techniques from the inspiration of Javan rhino as an idea of art creation. In creating this artwork, I used L. H. Chapman's creation method which consists of three stages, including the initiation stage, the refinement stage, and the visualization stage. The resulting artworks are six decorative style paintings with the theme of Javan rhinos with the following titles: 1. “Precious Goods”, 2. “Hunted”, 3. “Waiting”, 4. “Hidden”, 5. “I Want to Be Free”, and 6) “Preserve”. The six works are used by the creator as a lesson to the public to better protect the Javan rhino conservation area in Ujung Kulon National Park.*

**Keywords:** *Javan rhino, decorative, rhino digital painting*

## PENDAHULUAN

Banyak hewan di Indonesia terancam punah karena tindakan manusia yang tidak memperhatikan ekosistem alam ini (Harmadji & Sugiarto, 2022). Perburuan liar untuk konsumsi, pembalakan hutan untuk memperluas lahan pertanian, dan perdagangan hewan spesies langka atau endemik Indonesia adalah beberapa contoh perusakan yang menguntungkan manusia (Pradana & Mujiyono, 2023). Badak merupakan salah satu hewan paling langka di Indonesia. Dari tiga jenis badak yang ada di Asia, ada dua jenis badak di Indonesia terancam punah, yaitu badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) dan badak Sumatra (*Dicerorhinus sumatrensis*) (Chairunnisa, 2018). Badak Jawa adalah spesies paling langka di antara lima spesies badak yang ada di dunia, sehingga dalam daftar *Data Buku Red List* yang dikeluarkan oleh International Union for Conservation of Nature and Natural Resources (IUCN) pada tahun 1978, dikategorikan sebagai *endangered* atau terancam punah (Rahmat et al., 2008). Badak Jawa hanya ditemukan di Taman Nasional Ujung Kulon (TNUK), Banten, di Indonesia (Setiawan & Tridjata, 2022). Balai pustaka TNUK mengatakan bahwa pada tahun 1914, jumlah badak Jawa hanya ada 50 hingga 67 ekor yang tersisa (Setiawan & Tridjata, 2022). Dari sini tumbuh rasa simpati dari pencipta dan lahirlah gagasan untuk mendorong pencipta dalam membuat karya seni lukis yang mengangkat hewan endemik Jawa, khususnya badak Jawa.

Karya seni adalah simbol, dengan kata lain simbol kadang-kadang memiliki arti yang berbeda dari yang ditandai. Simbol memiliki makna yang diberikan terhadap sesuatu secara arbitrer (Ponimin et al., 2019). Dalam hal ini penuangan gagasan ke dalam karya seni lukis terdapat simbol untuk diberikan makna dibalik visual yang ditampilkan. Seni lukis adalah suatu bentuk penyampaian pengalaman estetika manusia melalui dwimatra atau bidang dua dimensional menggunakan garis dan warna (Yunaldi, 2016). Pencipta ingin mempresentasikan hewan badak Jawa yang terancam punah melalui karya seni lukis gaya dekoratif. Seni lukis dekoratif adalah lukisan yang fokus difungsikan sebagai penghias ruangan dengan ragam media yang tidak terbatas aliran lukisannya, serta merupakan gambar yang difungsikan sebagai pengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah (Paramita & Martadi, 2023). Oleh karena itu, seni lukis dekoratif menggunakan peng gayaan bentuk dan penggunaan warna untuk menghasilkan keindahan (Noresy et al., 2016). Dalam lukisan gaya dekoratif, pencipta menggambarkan objek yang dideformasikan dan distilasi secara imajinatif. Deformasi diartikan sebagai perubahan susunan bentuk yang dilakukan secara sengaja untuk kepentingan seni, dan sering terlihat sangat kuat sehingga figur kadang-kadang tidak lagi berwujud seperti figur semula atau sebenarnya (Dozan & Cholis, 2020). Adapun stilasi yaitu proses menggayakan bentuk asli menjadi bentuk baru yang bersifat dekoratif dengan mempertahankan ciri khas dari bentuk asli (Sidyawati, 2017). Penciptaan

seni lukis gaya dekoratif dipilih untuk tujuan fungsi estetik dan media ekspresif. Pada fungsi estetik berupa visualisasi objek yang menampilkan keindahan satwa badak Jawa. Pada media ekspresif untuk mengkritisi atau menyindir kondisi sosial mengenai perburuan liar terhadap badak Jawa.

Seiring dengan perkembangan zaman, seni lukis sebagai bentuk ekspresi kreatif terus mengalami transformasi. Dalam konteks ini, seni lukis dekoratif dengan teknik digital menjadi pilihan yang menarik memadukan seni, teknologi, dan kepedulian lingkungan. Semakin pesatnya era digital saat ini, seni lukis juga berevolusi menjadi digital sehingga seniman dapat menggunakan perangkat lunak komputer untuk menciptakan sebuah karya seni (Surasa et al., 2023). Karya dibuat ke dalam seni lukis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital. Pada awalnya, seni lukis digital atau *digital painting* diadaptasi dari metode lukisan tradisional yang diaplikasikan di media kanvas atau kertas kemudian dikombinasikan dengan berbagai warna seperti cat minyak, cat akrilik, tinta, dan sebagainya (Surasa et al., 2023). *Digital painting* menggunakan teknik goresan seperti melukis secara konvensional dengan menggunakan alat elektronik (Amaniswati, 2021). Seni lukis digital ini memiliki beberapa kelebihan, yang paling menonjol yaitu warna yang dihasilkan lebih jelas, rata, dan lebih mudah untuk mencari pilihan warna, serta apabila terjadi kesalahan dapat dilakukan proses *editing* (Asmawan, 2019). Pemilihan teknik digital ini karena tidak perlu menggunakan alat dan bahan menggambar yang banyak, semua fasilitas tersebut tersedia di dalam perangkat lunak (*software*). Dalam proses menciptakan karya lukis dengan teknik digital ini, tetap memerlukan keterampilan dan sentuhan artistik dari pencipta.

Dalam menciptakan karya seni dapat mengamati karya-karya seni terdahulu untuk mendapatkan inspirasi baru dari referensi yang ada. Berkaitan dengan karya seni lukis dekoratif, karya seni terdahulu yang pertama adalah karya dari Untung Wahono berjudul “Naik Gajah”. Berdasarkan pada laman *issuu.com* (2015), seniman Untung Wahono adalah seniman yang mengeksplorasi garis dan bentuk. Nyaris semua garis dan bentuk objeknya memiliki ukuran yang sama. Gaya lukisannya adalah gaya dekoratif. Lukisan ini dipilih sebagai referensi karya terdahulu karena memiliki gaya lukisan dekoratif. Karya yang berjudul “Naik Gajah” ini dijadikan inspirasi untuk mendeformasi bentuk objek hewan. Deformasi bentuk hewan dibuat secara unik dan tidak meninggalkan bentuk aslinya, serta sesuai dengan karakteristik bentuk tubuh dari hewan badak Jawa. Kemudian menggunakan pola hias garis (*outline*) untuk mempertegas bentuk objek.

Karya seni terdahulu yang kedua adalah karya dari Alphonse Mucha yang berjudul “Monaco Monte-Carlo” dibuat pada tahun 1897. Berdasarkan pada laman *medium.com* (2023), Alphonse Mucha adalah seorang pelukis dan ilustrator asal Ceko-Slowakia yang lahir pada 21 Juli 1860. Salah satu karya Mucha yang berjudul

“Monaco Monte-Carlo” menggambarkan sosok perempuan cantik sedang bermeditasi di sebuah tempat di Mediterania. Selain burung dan dedaunan yang menggambarkan sebuah tempat di surga, karya ini dihiasi dengan ornamen bunga-bunga yang menjadi ciri khas Mucha. Karya ini dijadikan inspirasi dari segi pola bentuk objek pendukung berupa tumbuhan yang membentuk pola lingkaran dan melengkung. Sementara itu, terdapat perbedaan objek pendukung dari karya Alphonse Mucha berupa proporsi bentuk objek alam naturalis.

Karya seni ketiga yang dijadikan inspirasi adalah karya dari seniman Georges Seurat yang berjudul “La Parade”. Karya ini dibuat pada 1889. Berdasarkan pada laman Wikipedia, Georges Seurat adalah seorang pelukis Prancis yang terkenal dengan menggunakan teknik gambarnya, yang bermain pada cahaya dan juga kontras warna yang sekarang dikenal sebagai pointilisme. Dari karya lukisan dengan judul “La Parade” ini, menjadi inspirasi untuk menggunakan teknik pointilis pada karya seni lukis gaya dekoratif. Teknik pointilis digunakan pada pewarnaan latar belakang karya, yang akan membentuk gradasi warna gelap ke terang ataupun sebaliknya.

Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan konsep karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi, 2) Mendeskripsikan proses penciptaan karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi, dan 3) Mendeskripsikan visualisasi hasil karya penciptaan seni lukis dekoratif dengan teknik digital dari inspirasi badak Jawa sebagai ide kreasi.

## **METODE**

Tahapan penciptaan diperlukan untuk mempermudah proses penciptaan suatu karya lukisan. Dalam proses penciptaan ini mengadopsi model penciptaan dari L. H Chapman, dalam buku Humar Sahman (1993) yang berjudul “Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika”, menurutnya, di dalam penciptaan karya ada tiga tahap, pertama, adalah upaya menemukan ide atau gagasan yaitu bagaimana seorang seniman mencari sumber inspirasi untuk karya mereka; kedua adalah menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal yaitu mengembangkan menjadi gambaran pravisual; dan yang ketiga adalah visualisasi (Pratomo & Gozali, 2021). Melalui metode penciptaan dari L. H. Chapman, pencipta mengembangkan metode tersebut dalam menciptakan karya sebagai berikut.



Bagan 1. Pengembangan Metode Penciptaan dari L. H. Chapman.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan memerlukan tahapan-tahapan dalam pembuatannya, sehingga dibutuhkan metode untuk menjelaskan langkah-langkah yang digunakan pada proses penciptaan karya. Dalam proses penciptaan ini mengadopsi model penciptaan dari L. H. Chapman sebagai pedoman dalam berkarya. Model ini terdiri dari tiga tahapan: permulaan, penyempurnaan, dan visualisasi. Adapun proses penciptaan karya adalah sebagai berikut.

### 1. Tahap Permulaan

Pada tahap ini pencipta membagi lagi ke dalam dua tahapan yaitu tahap menemukan sumber gagasan ide dan tahap menemukan sumber visual yang akan diterapkan pada karya seni.

#### a. Menemukan Sumber Gagasan

Pencipta melakukan eksplorasi atau pencarian informasi mengenai ide, tema, serta objek yang akan digunakan pada karya melalui internet dan beberapa literatur. Pencarian gagasan atau ide berawal dari membaca sebuah artikel di internet bahwa beberapa hewan endemik di Pulau Jawa sedang mengalami ancaman kepunahan salah satunya yaitu badak Jawa. Badak merupakan salah satu hewan endemik paling langka di Indonesia (Chairunnisa, 2018). Menurut NCBC Indonesia

(2024), total populasi badak Jawa di Taman Nasional Ujung Kulon, mengungkap tahun 2023 ditemukan kelahiran satu ekor anak badak Jawa. Dijumlahkan dengan angka pada tahun 2022 yaitu 80 individu, sehingga total menjadi 81 individu badak Jawa. Meskipun begitu jumlah tersebut masih tergolong sangat sedikit. Ditemukan tema yang diangkat untuk penciptaan karya seni adalah badak Jawa yang terancam punah.

b. Menemukan Sumber Visual

Seorang seniman dapat mengekspresikan obsesi seninya dengan berbagai cara sehingga akan merasakan puas dalam mengekspresikan rasa prihatin atau kegelisahannya dan puas dengan hasil perenungannya (Ponimin & Guntur, 2021). Dalam hal ini, pencipta ingin mengekspresikan badak Jawa yang terancam punah ke dalam seni lukis digital. Pencipta melakukan eksplorasi visual dengan menggunakan internet, media sosial, dan karya terdahulu untuk mendalami gaya, bentuk, dan warna yang akan digunakan dalam menciptakan karya yang bersifat indah atau estetik. Karya yang sifatnya indah atau estetik juga mempresentasikan betapa unik dan indahnya badak Jawa. Selain itu, ditentukan konsep karya pada penciptaan ini adalah visualisasi badak Jawa dengan makna atau simbol pada lukisan gaya dekoratif. Dekoratif merupakan gambar yang bertujuan untuk mengolah permukaan suatu benda menjadi lebih indah (Noresy et al., 2016). Pemilihan seni lukis corak dekoratif dikarenakan terdapat beberapa dekorasi atau hiasan yang bisa dieksplorasi oleh pencipta. Sama halnya dengan ragam hias, menurut Mistaram et al. (1991: 3), motif- motif ragam hias merupakan hasil perubahan (stilasi) bentuk-bentuk alam atau bentuk geometris. Jadi motif-motif itu gambar stilasi yang menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk gambar lain yang dikehendaki dengan menstilasi bentuk alami sebagai hiasan dengan gaya dan irama sendiri.

Pencipta mengeksplorasi corak dan pengayaan bentuk sehingga karya seni lukis ini memperoleh bentuk imajinatif dengan cara mendeformasi dan menstilasi objek. Pencipta menggunakan gaya dekoratif karena ingin menunjukkan ciri khas pengayaan (stilasi) bentuk dan pewarnaan yang menggunakan gradasi warna. Penciptaan seni lukis gaya dekoratif ini bertujuan untuk fungsi estetik dan media ekspresif. Pada fungsi estetik berupa visualisasi objek yang menampilkan keindahan pada karya. Hal itu dapat dilihat dari stilisasi dan deformasi untuk mewujudkan visualisasi yang unik, terutama dari objek yang menampilkan keindahan badak Jawa, sehingga membuat penikmat karya tertarik dalam setiap visual yang dihadirkan. Selain itu, juga sebagai media ekspresif untuk mengkritisi atau menyindir kondisi sosial mengenai perburuan liar badak Jawa melalui simbol-simbol yang dapat memberikan makna, baik dari bentuk objek maupun warna pada karya.

## 2. Tahap Penyempurnaan

Tahap penyempurnaan merupakan tahap pengembangan dan pematapan gagasan awal. Pada tahap ini yaitu menyempurnakan arti atau makna dari gagasan dan tema yang diperoleh untuk selanjutnya dikembangkan menjadi gambaran pravisual yang dimungkinkan pada akhirnya akan menjadi bentuk konkret. Pada tahap ini pencipta membagi ke dalam dua tahapan yaitu tahap menyiapkan alat, bahan, dan teknik serta membuat sketsa.



### a. Menyiapkan Alat, Bahan, dan Teknik

Pencipta merancang sketsa karya yang akan dibuat serta menentukan teknik yang digunakan, yaitu menggunakan teknik *digital painting*. Penggunaan teknik lukis digital ini bertujuan agar sesuai dengan kemampuan yang pencipta tekuni, serta tidak perlu menggunakan alat dan bahan menggambar yang banyak karena semua fasilitas tersebut tersedia di dalam perangkat lunak (*software*). Selain itu, kedudukan dari teknik lukis digital dapat mewakili kecanggihan zaman. Pada tahap ini pencipta menyiapkan alat dan bahan untuk digunakan dalam berkarya, yaitu pensil, penghapus, HVS A4, laptop Victus 15, pen tablet, *art paper*, dan pigura.

### b. Membuat Sketsa

Dalam seni lukis, "objek" artinya aspek fisik atau benda apa yang dilukis (Irmawati et al., 2022). Lukisan dekoratif biasanya menggunakan objek manusia, hewan, tumbuhan, dan alam benda yang digambarkan dengan kecenderungan menghias (Handa Yani & Maryono, 2013). Objek yang dipakai pada penciptaan karya ini yaitu badak Jawa sebagai objek utama. Objek pendukung yang digunakan adalah bentuk organis tumbuhan dan objek buatan manusia. Pembuatan sketsa dibuat pada kertas HVS A4 menggunakan pensil 2B. Pada pembuatan sketsa, terdapat perubahan dan penyempurnaan pada objek yang digunakan sehingga terdapat sketsa alternatif. Sketsa yang sudah dibuat di kertas akan dipindahkan ke media kanvas yang disebut *workspace* pada perangkat lunak laptop dengan teknik *tracing* (menjiplak). Proses *tracing* dilakukan dengan menjiplak sketsa pada kertas yang sudah difoto. Pada saat pemindahan sketsa, terdapat penyempurnaan sketsa hingga memperoleh sketsa final atau yang dipilih. Dalam proses pemindahan sketsa pada *workspace* pada perangkat lunak laptop, pencipta membuat perubahan sketsa pada proporsi objek maupun perubahan pengurangan objek, demi mendapatkan sketsa yang lebih baik dan estetis. Berikut merupakan tabel salah satu contoh sketsa alternatif dan sketsa yang dipilih dari visualisasi ide yang telah dibuat.

**Tabel 1. Sketsa Penciptaan Seni Lukis**

No.	Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Dipilih
1.	“Barang yang Berharga”	<p>Sketsa Alternatif 1</p>  <p>Sketsa Alternatif 2</p> 	<p>Sketsa Alternatif 2</p> <p>Sketsa Alternatif 2 menjadi sketsa terpilih karena terdapat objek berlian yang dapat mendukung simbol pada konsep karya selain itu, latar belakang yang digunakan pun lebih estetis. Sketsa Alternatif 2 ini pun disempurnakan kembali pada perangkat lunak komputer. Objek utama badak Jawa dibuat lebih mendominasi dari segi proporsional, agar terlihat lebih menonjol.</p>

### 3. Tahap Visualisasi

Pada tahap visualisasi yaitu memvisualisasikan hasil ide gagasan yang sudah didapat dari tahap permulaan dan mendapatkan gambaran pravisual dari tahap penyempurnaan, yang digabung untuk dilakukan proses mengubah ide atau konsep menjadi bentuk visual. Pada tahap ini pencipta membagi ke dalam beberapa tahapan yaitu tahap pewarnaan dasar hingga *finishing* karya yang akan diterapkan pada karya seni.


#### a. Pemberian Warna (*Coloring*)

Sketsa yang sudah final akan digunakan ke dalam medium dengan memanfaatkan medium tertentu (bahan, alat, dan teknik). Proses pewarnaan objek-objek pada karya dilakukan pada *workspace* dengan beberapa *layer*. Proses visualisasi karya menggunakan teknik *digital painting*. Teknik lukis digital atau *digital painting* adalah evolusi dari teknik melukis konvensional yang dikerjakan menggunakan perangkat lunak komputer dan dipermudah dengan pen tablet (Sakti et al., 2022). Apabila terjadi kesalahan dalam proses melukis digital, untuk menghapusnya disebut “*undo*”. Ukuran kanvas yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah 4960 x 7016pixel dan 7016 x 4960pixel dengan menggunakan



resolusi 300ppi. *Software* yang digunakan untuk penggarapan karya ini adalah Krita. Krita paling relevan untuk digunakan dalam proses membuat lukisan digital, seni konsep, ilustrasi, dan tekstur (Liman et al., 2022). Berikut adalah tabel tahapan visualisasi dimulai dari proses pemberian warna dasar hingga menjadi karya lukisan digital.

**Tabel 2. Proses Pewarnaan**

No.	Proses Pewarnaan	Keterangan
1.		<p>Tahap pertama yaitu pemberian pewarnaan dasar pada objek-objek. Pewarnaan dasar adalah fase awal pewarnaan yang mencakup keseluruhan bentuk objek (Al-Bahrani et al., 2022). Dalam tahap ini, mempertimbangkan hal-hal seperti pemilihan palet warna dan komposisi warna. Proses pemberian warna dasar (<i>basic color</i>) ini menggunakan alat (<i>tool</i>) pada <i>software</i> Krita yaitu <i>brush tool</i> “<i>RGBA Thickpaint</i>”.</p>
2.		<p>Tahap kedua yaitu pemberian <i>shadow</i> dan <i>light</i> pada objek pendukung dan objek badak Jawa. Pertama-tama pemberian <i>shadow</i> atau menentukan area gelap terang pada seluruh objek pendukung dan objek badak Jawa. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian <i>light</i> atau efek cahaya pada masing-masing objek pendukung dan objek badak Jawa. Teknik pewarnaan yang digunakan pada tahap ini adalah <i>blending color</i> dengan mencampurkan warna sesuai tingkatan gelap terang warna. Alat (<i>tool</i>) pada <i>software</i> Krita yang digunakan sebagai kuas untuk menggores yaitu <i>brush tool</i> “<i>RGBA Thickpaint</i>”.</p>
3.		<p>Tahap ketiga yaitu mewarnai <i>background</i> pada karya lukis dengan teknik pointilis. Teknik pointilis adalah teknik gambar yang menggunakan poin atau titik sebagai elemen utama pembentukan gambar. Pointilisme adalah teknik melukis di mana titik-titik kecil warna asli digunakan sebagai pola dan membentuk gambar (Wijaya, 2010). Penggunaan teknik pointilis pada karya ini untuk menciptakan kesan estetis berupa titik-titik yang menghasilkan gradasi warna. Alat (<i>tool</i>) pada <i>software</i> Krita yang digunakan untuk membuat titik-titik sehingga membentuk gradasi warna adalah <i>brush tool</i> “<i>Chalk Details</i>”.</p>

4.



Tahap terakhir yaitu *finishing*. *Finishing*, merupakan proses penyempurnaan karya yang telah dibuat, dengan cara merapikan bentuk, garis, dan warna (Al-Bahrani et al., 2022). Untuk *finishing* karya, menggunakan *outline* atau menambahkan garis di setiap objek pada karya. Pada tahap terakhir pencipta memberikan kontur garis pada setiap objek untuk mempertegas dan merapikan bentuk-bentuk objek pada karya. Alat (*tool*) pada *software* Krita yang digunakan untuk membuat kontur garis adalah *brush tool* “*Bristles*”.

#### b. Visualisasi Hasil Karya

Setelah melewati beberapa tahap proses berkarya, berikut merupakan hasil visualisasi penciptaan karya seni lukis digital gaya dekoratif sebanyak enam karya, yang dicetak menggunakan media *art paper*. Bentuk objek pada semua karya mengalami transformasi bentuk ke dalam deformasi dan stilasi yang dikembangkan dengan gaya pribadi, sehingga mengubah objek asli menjadi objek dekoratif.

#### 1. Hasil Karya 1



Gambar 1. Hasil Karya 1 “Barang yang Berharga”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Barang yang Berharga”  
Ukuran : 42 x 59.4 cm  
Tahun : 2024

Pada karya pertama (Gambar 1) berjudul “Barang yang Berharga” merupakan karya lukisan digital dua dimensi yang menampilkan tiga bentuk kepala badak Jawa yang memakai kalung berlian. Kemudian, juga terdapat objek pendukung berupa bunga hyacinth ungu di bawah kepala badak Jawa. Objek pendukung lainnya berupa batang pohon dan dedaunan.

Konsep pada karya pertama mengangkat tentang perburuan liar terhadap badak Jawa yang diburu untuk diambil culanya. Karya ini menampilkan tiga kepala

badak Jawa sedang sedih karena kehilangan cularnya. Cula badak mengandung keratin dan kalsium dan dianggap memiliki khasiat sebagai obat kuat, oleh karena itu, cula badak menjadi incaran oleh pemburu badak karena obat-obatannya yang kuat (Khamdani, 2015). Kalung berlian berbentuk seperti potongan cula badak. mengartikan bahwa begitu sangat berharga cula yang dimiliki oleh badak Jawa ini. Menurut MSD dari kumparan.com (2023) bunga hyacinth ungu melambangkan perasaan sedih dan duka atas situasi atau pengalaman tertentu. Jadi, bunga hyacinth ungu pada karya ini merupakan simbol bahwa pengambilan cula yang terjadi pada badak Jawa menumbuhkan rasa sedih dan duka yang mendalam terhadap badak Jawa. Objek pendukung yang digunakan pada latar belakang gambar berupa batang pohon dan daun-daun menggambarkan habitat dari badak Jawa yaitu hutan tropis. Komposisi yang digunakan pada karya pertama merupakan komposisi simetris. Keseimbangan simetris yaitu menggambarkan dua bentuk, ukuran dan jarak yang sama dalam sebuah komposisi (Nelson, 2016). Komposisi simetris pada karya, khususnya objek badak Jawa, menggambarkan kekuatan dan ketahanan spesies ini, meskipun berada di tengah ancaman yang terus-menerus. Komposisi simetris menunjukkan bahwa badak Jawa tetap tegar dan tak tergoyahkan meskipun menjadi target perburuan liar.

Warna yang digunakan pada latar belakang yaitu warna merah dan kuning yang digradasi menggunakan teknik pointilis. Warna merah adalah simbol kekerasan dan ketakutan (Zharandont, 2015). Jadi, penggunaan warna merah pada karya ini sebagai simbol atau makna psikologis, mengenai kekerasan terhadap badak karena diambil cularnya. Adapun warna kuning pada latar belakang dijadikan sebagai estetis semata.

## 2. Hasil Karya 2



Gambar 2. Hasil Karya 2 “Diburu”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Diburu”  
Ukuran : 59.4 x 42cm  
Tahun : 2024

Pada karya kedua (Gambar 2) berjudul “Diburu” mengangkat tentang pemburuan badak Jawa. Karya ini menampilkan badak Jawa sedang berkubang di rawa-rawa. Kemudian terdapat objek pendukung berupa senjata senapan yang menodong mengelilingi badak Jawa. Terdapat juga objek pendukung pada latar belakang berupa air dan batu-batuan yang menggambarkan rawa-rawa di habitat badak Jawa yaitu hutan hujan tropis.

Konsep pada karya kedua mengangkat tema tentang perburuan liar badak Jawa, yaitu badak Jawa yang sedang menikmati kehidupannya dan melakukan hobinya (berkubang) namun terusik oleh pemburu liar. Menurut Suhayatmi (2021) tubuh badak memiliki kulit yang berlapis-lapis dan tebal. Untuk itu, badak Jawa memiliki hobi berkubang untuk mencegah penyakit dan parasit pada kulitnya serta menjaga suhu tubuhnya tetap terjaga. Karya kedua yang berjudul “Diburu” mengandung arti bahwa hewan badak Jawa sedang menikmati kehidupannya dengan tenang dan berusaha bertahan hidup dari ambang kepunahan, tetapi terdapat gangguan pemburuan liar oleh manusia. Badak Jawa di Indonesia menjadi hewan yang paling banyak diburu, karena dilihat dari sejarah kehidupannya di Taman Nasional Ujung Kulon tampaknya tidak lepas dari perburuan liar (Chairunnisa, 2018). Pada objek pendukung berupa senapan merupakan simbol bahwa pemburu liar yang sedang memburu badak Jawa di kala sedang menikmati kehidupannya. Komposisi yang digunakan pada objek pendukung senapan yaitu komposisi simetris yang digambarkan di setiap sudut. Komposisi simetris ini memberi kesan bahwa di setiap sudut habitat badak Jawa terdapat perburuan liar. Penggambaran kepala badak yang mendongak ke atas memberikan makna bahwa badak Jawa ini masih memiliki harapan untuk bertahan hidup dari ambang kepunahan.

Pemilihan warna hijau, kuning, coklat pada objek pendukung air dan bebatuan merupakan bentuk refleksi dari warna-warna yang terdapat pada alam. Warna merah adalah simbol kekerasan dan ketakutan (Zharandont, 2015). Warna merah pada objek pendukung senapan mempunyai arti kekerasan, yang mengartikan kejahatan perburuan ilegal terhadap badak Jawa. Kemudian, warna hitam pada latar belakang memberi kesan suram, gelap, dan menakutkan (Zharandont, 2015). Jadi, warna merah dan hitam pada latar belakang dapat mendukung visualisasi karya untuk mewakili rasa sedih dan jahat terhadap situasi badak Jawa karena perburuan liar terhadapnya.

### 3. Hasil Karya 3



Gambar 3. Hasil Karya 3 “Menunggu”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Menunggu”  
Ukuran : 42 x 59.4 cm  
Tahun : 2024

Pada karya ketiga di atas (Gambar 3) berjudul “Menunggu”. Karya ini menampilkan bayi badak Jawa berada di sebuah rahim dan terdapat tali yang mengitarinya. Kemudian, terdapat juga tumbuhan bunga gladiol ungu di sekeliling bayi badak Jawa.

Konsep pada karya ketiga mengangkat tentang bayi badak Jawa yang sedang terjebak di dalam rahim. Dapat dilihat karya ini menampilkan bayi badak Jawa yang sedang berada di dalam rahim. Karya ini mengandung arti bahwa bayi badak Jawa yang sedang menunggu untuk dilahirkan di dunia. Terdapat objek pendukung berupa tali merupakan simbol bahwa bayi badak yang sedang terikat di alam rahim, sehingga tertahan untuk dilahirkan. Di habitatnya, badak sangat sulit untuk berkembang biak, jadi anak badak lebih langka daripada badak dewasa. Hasil penuturan sensus Ujung Kulon menunjukkan bahwa badak betina hanya melahirkan satu anak dalam interval empat hingga lima tahun, setelah masa kehamilan lima belas hingga enam belas bulan, selain itu badak biasanya hidup sendiri (Setiawan & Tridjata, 2022). Terdapat juga objek pendukung berupa bunga gladiol ungu. Menurut Pratiwi (2021) bunga gladiol merupakan bunga yang melambangkan kesedihan. Jadi, penggunaan objek bunga gladiol ungu pada karya ini sebagai simbol rasa sedih dan duka yang mendalam terhadap kelangkaan bayi atau anak badak Jawa. Komposisi yang digunakan pada karya ketiga yaitu komposisi asimetris. Keseimbangan asimetris yaitu menggambarkan sebuah komposisi yang bentuk, ukuran, dan jaraknya tidak sama antara satu dengan yang lainnya (Nelson, 2016). Penempatan asimetris bunga gladiol ungu menunjukkan ketidakseimbangan ekosistem akibat ulah manusia. Karya ini mengajak penikmat

karya merenungkan ketidakseimbangan tersebut dan mengingatkan pentingnya untuk menjaga satwa badak Jawa.

Pewarnaan pada latar belakang menggunakan gradasi warna biru, hijau, dan kuning. Warna biru merupakan warna yang menyimbolkan rasa sedih, kesepian, dan keheningan (Thejahanjaya & Yulianto, 2022). Makna rasa sedih dari warna biru ditujukan pada badak betina yang susah untuk berkembang biak, sehingga bayi badak sangat langka. Sementara itu, pemilihan warna hijau merupakan bentuk refleksi dari warna-warna yang terdapat pada alam dan warna kuning hanya digunakan untuk estetis semata.

#### 4. Hasil Karya 4



Gambar 4. Hasil Karya 4 “Tersembunyi”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Tersembunyi”  
Ukuran : 42 x 59.4 cm  
Tahun : 2024

Pada karya keempat di atas (Gambar 4) berjudul “Tersembunyi” menampilkan badak Jawa sedang berada dibalik batang pohon yang rimbun. Konsep pada karya keempat mengangkat tentang badak Jawa yang sulit terlihat di habitatnya (Taman Nasional Ujung Kulon). Karya keempat yang berjudul “Tersembunyi” memvisualisasikan badak Jawa yang berwarna hitam (gelap). Warna hitam dengan visualisasi separuh badan mengandung arti bahwa di habitatnya, badak Jawa sulit ditemukan atau dilihat oleh manusia. Namun, kehadiran badak Jawa benar-benar ada, seperti yang ditunjukkan oleh kamera tersembunyi yang dipasang di area tertentu di Taman Nasional Ujung Kulon (Setiawan & Tridjata, 2022). Menurut YABI (2022) pada laman Yayasan Badak Indonesia, memang badak Jawa menyukai tempat-tempat dengan hutan yang rimbun, daerah semak, dan perdu yang rapat. Selain karena populasinya yang sedikit, faktor tersebut juga bisa menjadi sulit terlihatnya badak Jawa.

Komposisi yang digunakan pada karya keempat termasuk komposisi atau keseimbangan sentral. Keseimbangan sentral yaitu menggambarkan sebuah komposisi yang memusat di tengah-tengah (Nelson, 2016). Posisi sentral badak Jawa menggambarkan seolah ingin menghidupkan kembali keberadaannya yang semakin sulit terlihat di habitatnya. Hal ini mengingatkan penikmat karya bahwa meskipun badak Jawa ada dalam karya seni, secara fisik mereka sulit ditemukan atau terlihat di dunia nyata. Ini meningkatkan kesadaran tentang hilangnya spesies badak Jawa dari ekosistem dan mengingatkan akan kebutuhan untuk melindunginya sebelum benar-benar punah. Terdapat juga objek pendukung pada *background* berupa batang pohon yang rimbun di sekeliling badak Jawa dan daun-daun yang menggambarkan habitatnya, yakni hutan tropis. Warna yang digunakan pada latar belakang karya berupa gradasi warna hijau dan kuning. Pemilihan warna hijau merupakan bentuk refleksi dari warna-warna yang terdapat pada alam. dan warna kuning hanya digunakan untuk estetis semata.

#### 5. Hasil Karya 5



Gambar 5. Hasil Karya 5 “Ku Ingin Bebas”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Ku Ingin Bebas”  
Ukuran : 42 x 59.4 cm  
Tahun : 2024

Pada karya kelima di atas (Gambar 5) berjudul “Ku Ingin Bebas” menampilkan badak Jawa sedang menapakkan kedua kakinya di atas ranting-ranting pohon yang rimbun. Kemudian, terdapat juga objek duri berwarna merah di samping badan badak Jawa. Konsep pada karya kelima ini mengangkat tentang badak Jawa yang sudah tidak tahan dengan kondisinya yang mengalami ancaman dari pemburu liar. Dapat dilihat, pada karya ini memvisualisasikan objek utama badak Jawa sedang menapakkan kedua kakinya di atas ranting-ranting pohon yang rimbun. Hal itu mengandung arti bahwa seolah ingin keluar dari zona yang dialami. Badak sebagai hewan yang hampir punah, membutuhkan perlindungan dan

kebebasan untuk hidup. Akibatnya, menyuratkan untuk keluar dari zonanya yang sekarang dan ingin hidup bebas seperti dulu, tanpa ancaman dari manapun (Khamdani, 2015). Komposisi pada latar belakang yang digunakan yaitu komposisi simetris. Komposisi simetris pada objek pendukung ranting pohon dan dedaunan dapat berarti keseimbangan alam untuk membangun mekanisme pertahanan bagi badak. Meskipun begitu mereka masih rentan terhadap perburuan liar. Kemudian objek pendukung duri yang tersusun simetris, menggambarkan keterbatasan kebebasan badak, seolah terperangkap di pusat komposisi. Duri-duri yang diatur secara simetris menjadi simbol dari ancaman yang menekan karena perburuan liar sehingga hidup badak Jawa masih kurang aman.

Warna yang digunakan pada latar belakang karya berupa gradasi warna merah, hijau, dan kuning. Warna merah identik dengan kekerasan dan ketakutan (Zharandont, 2015). Pada karya ini warna merah mengartikan bahwa di habitatnya (Taman Nasional Ujung Kulon) masih terdapat ancaman terhadap kelangsungan hidupnya. Badak Jawa di Indonesia menjadi hewan yang paling banyak diburu, sebab dilihat dari sejarah kehidupannya di Ujung Kulon ternyata tidak lepas dari perburuan liar (Chairunnisa, 2018). Pemilihan warna hijau merupakan bentuk refleksi dari warna-warna yang terdapat pada alam, sedangkan warna kuning hanya digunakan untuk estetis semata.

## 6. Hasil Karya 6



Gambar 6. Hasil Karya 6 “Lestarikan”.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Judul Karya : “Lestarikan”  
Ukuran : 42 x 59.4 cm  
Tahun : 2024

Pada karya keenam di atas (Gambar 6) berjudul “Lestarikan” menampilkan badak Jawa yang berdiri gagah di atas batang-batang pohon. Kemudian juga terdapat tumbuhan bunga mawar merah di sekeliling badak Jawa. Konsep pada



karya keenam mengangkat tentang ajakan untuk mencintai dan melindungi satwa badak Jawa.

Karya keenam yang berjudul “Lestarikan” memvisualisasikan objek utama badak Jawa berdiri gagah dan bebas. Badak yang berdiri gagah mengartikan bahwa jika tidak ada gangguan yang dialami oleh badak Jawa di habitatnya, maka hidupnya akan lebih baik tanpa ancaman dari manapun. Komposisi yang digunakan pada latar belakang termasuk komposisi simetris. Terdapat empat mawar yang disusun secara simetris, seolah-olah memberikan perlindungan melalui cinta dan perhatian terhadap badak seperti benteng. Empat bunga mawar merah yang mengelilingi badak Jawa dapat melambangkan empat pilar penting untuk melindungi spesies tersebut, seperti kesadaran, pendidikan, hukum, dan konservasi. Menurut IR dari kumparan.com (2023), objek pendukung bunga mawar merah yang merupakan lambang atau simbol cinta yang mendalam dan ungkapan perasaan yang tulus. Untuk itu, mawar merah dapat menjadi simbol ajakan kepada masyarakat untuk mencintai, peduli, dan melestarikan badak Jawa agar tidak punah. Terdapat juga objek pendukung berupa batang pohon yang rimbun di bawah badak Jawa dan daun-daun menggambarkan habitatnya, yakni hutan tropis.

Warna pada latar belakang karya berupa gradasi warna cokelat dan kuning. Warna cokelat memberi kesan hangat, nyaman, dan aman (Zharandont, 2015). Warna ini cocok untuk mendukung konsep karya keenam karena berisi tentang ajakan pelestarian terhadap hewan badak Jawa, sedangkan warna kuning hanya digunakan untuk estetis semata.

### c. Publikasi Pameran



Gambar 7. Suasana pameran.  
Sumber: Dokumentasi Putra, 2024.

Gambar 7 di atas adalah foto suasana pameran bersama yang telah dilakukan pada 14-16 Agustus 2024, bertempat di ruang galeri seni, Gedung Malang Creative Center (MCC) lantai 4. Pameran yang digelar untuk umum ini dihadiri oleh akademisi Universitas Negeri Malang, yaitu para mahasiswa dan dosen, serta masyarakat umum. Pameran bersama digelar selama tiga hari ini dibuka mulai dari

pukul 09.00 WIB hingga 21.00 WIB, berjalan dengan lancar dan mendapatkan 70 pengunjung.

Pada saat pameran berlangsung para pengunjung terlihat menikmati pameran. Para pengunjung memberi apresiasi dan dukungan pada karya-karya yang telah disajikan. Sebagian dari pengunjung juga menanyakan proses penciptaan karya mengenai teknik dan *software* yang dipakai. Selain memberi apresiasi, pengunjung juga memberikan kritik dan saran pada kertas saran yang sudah disediakan. Sebagian dari pengunjung memberikan kritik mengenai penambahan elemen-elemen pada karya yang lebih variatif. Kemudian, penerapan komposisi objek badak Jawa yang berada di tengah dalam beberapa karya dinilai oleh pengunjung terlalu statis, sehingga menimbulkan kesan monoton. Oleh karena itu, diperlukan beberapa komposisi dengan perspektif atau sudut pandang yang lebih dinamis. Terakhir, beberapa pengunjung mengkritik proses berkarya mengenai pewarnaan yang dapat lebih diperhalus dengan teknik *blending* pada variasi *brush* dalam *software* digital. Semua apresiasi dan kritikan dari para pengunjung dapat pencipta ambil dan dijadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan hasil karya ke depannya menjadi lebih baik lagi.

## KESIMPULAN

Badak Jawa mengalami ancaman kepunahan yang disebabkan oleh perburuan liar atau kehilangan habitat akibat ulah manusia, sehingga menjadikannya salah satu hewan endemik Jawa yang jumlahnya paling sedikit. Hal itu kemudian menjadi gagasan dalam penciptaan karya, bertema badak Jawa yang terancam punah. Karya diwujudkan ke dalam enam karya seni lukis gaya dekoratif dengan teknik digital yang kemudian dicetak pada *art paper* 230 gsm dengan ukuran 42 x 59,4cm dan 59,4 x 42cm. Karya dikerjakan melalui perangkat lunak Krita dan perangkat pendukung lainnya.

Untuk menentukan konsep dasar penciptaan, pencipta melakukan berbagai rujukan melalui beberapa foto, jurnal, serta artikel yang ada di internet mengenai visual objek badak Jawa dan isu yang terjadi pada badak Jawa. Proses penciptaan karya melalui proses deformasi dan stilasi dengan melihat beberapa referensi karya terdahulu yang sesuai dengan seni lukis gaya dekoratif. Semua konsep karya yang diciptakan dibuat terlebih dahulu melalui sketsa pada kertas, kemudian dilakukan *tracing* (menjiplak) pada perangkat lunak dan dilanjutkan dengan perwarnaan menggunakan teknik *digital painting*. Selama proses penciptaan karya terdapat kesulitan yang dialami pencipta. Di antaranya sulit menentukan konsep visual pada sebagian karya. Kemudian, sulit mencari penelitian atau artikel yang membahas objek pendukung bunga untuk menjelaskan makna simbolis dibalik objek tersebut, sehingga sumber yang didapatkan terbatas.

Keenam karya mempunyai fungsi estetis dan menjadi media ekspresif karena terdapat simbol yang terkandung dari masing-masing karya untuk dapat disampaikan kepada masyarakat atau penikmat karya. Melalui hasil penciptaan karya ini, diharapkan masyarakat atau penikmat karya dapat berempati dan mengetahui akan terancam punahnya badak Jawa karena populasinya yang tergolong sedikit akibat perburuan liar. Kemudian, harapan lainnya, agar masyarakat sadar akan pentingnya pelestarian dan menjaga ekosistem hewan endemik Indonesia khususnya di pulau Jawa, yaitu badak Jawa agar tidak punah dan terus berkembang biak.

#### KEPUSTAKAAN

- (YABI), Y. B. I. (2022). *Javan rhino*. Badak.or.Id. <https://badak.or.id/research-and-education/javan-rhino/>
- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai pendidikan kesenian wayang Beber Pacitan sebagai ide penciptaan ilustrasi dekoratif digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Amaniswati, S. (2021). Emosi seorang perempuan saat premenstrual syndrome dalam seni lukis digital. *Texture: Art and Culture Journal*, 3(2), 100–106. <https://doi.org/10.33153/texture.v3i2.3349>
- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan buku ilustrasi digital painting “Culinary Experience of Malang” sebagai upaya mendukung potensi kuliner legendaris di kota Malang. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>
- Chairunnisa, E. (2018). Peranan World Wide Fund for Nature (WWF) dalam upaya konservasi populasi badak Jawa di Indonesia. *Global Political Studies Journal*, 2(1), 72–87. <https://doi.org/10.34010/gpsjournal.v2i1.2012>
- Dozan, M. A., & Cholis, H. (2020). Hubungan sungai dengan aktivitas manusia sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis. *Jurnal Brikolase*, 12(1), 1–20.
- Handa Yani, T., & Maryono, H. (2013). Visualisasi cinta dalam lukisan bunga anggrek. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v1i3.1078>
- Harmadji, Y., & Sugiarto. (2022). Tengkorak hewan dilindungi sebagai inspirasi karya seni vinette dengan teknik digital. *Eduarts: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 58–72.
- IR. (2023). *Arti bunga mawar merah, tidak selalu dimaknai dengan cinta*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-bunga-mawar-merah-tidak-selalu-dimaknai-dengan-cinta-21eqbe6kB3t/full>
- Irmawati, O., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. (2022). Penciptaan seni lukis naturalistik wayang topeng Jatiduwur. *Invensi*, 7(2), 115–129. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.6330>
- Khamdani, M. I. (2015). Badak Jawa sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan seni kriya logam. *Corak*, 4(2), 129–135. <https://doi.org/10.24821/corak.v4i2.2368>

- Liman, H. L., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2022). Pembuatan game hack-and-slash dengan deck building 2D “Need More Gold.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v10i1.17833>
- Mistaram, Arimbawa, A. A. G. R., & Suru, I. M. (1991). *Ragam hias Indonesia (buku penunjang perkuliahan)*. IKIP Malang.
- MSD. (2023). *5 bunga lambang kesedihan menurut teori floriografi dan maknanya*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/5-bunga-lambang-kesedihan-menurut-teori-floriografi-dan-maknanya-1zcCMIWPD0K/full>
- Nelson, N. (2016). Kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran seni lukis. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1(1), 42–58.
- Noresy, M. A., Murtiyoso, O., & Mujiyono. (2016). Ilustrasi cerita rakyat Ande-Ande Lumut dalam karya lukis dekoratif pada media kulit kayu. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 23–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/arty.v5i1.35106>
- Paramita, R., & Martadi, M. (2023). Pembelajaran seni lukis dengan media pillow cover kelas ix Mts Salafiyah. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 211. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.45156>
- Ponimin, & Guntur. (2021). The COVID-19 war in ceramic arts: Navigating aesthetic and symbolic expressions. *Aisthesis (Italy)*, 14(1), 81–99. <https://doi.org/10.36253/AISTHESIS-12056>
- Ponimin, P., Triyono Widodo, & Nusantari, O. A. (2019). Pengembangan desain gerabah tradisional sentra pagelaran Malang dengan teknik aplikasi serat alam melalui program kemitraan masyarakat. *Imajinasi Jurnal Seni*, 13(2), 65–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v13i2.21944>
- Pradana, G. W., & Mujiyono. (2023). Bangkai hewan sebagai inspirasi berkarya seni gambar teknik digital. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 12(2), 71–78.
- Pratomo, T. J., & Gozali, A. (2021). Potret murung anjing kampung sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis. *Sanggitarupa*, 1(1), 81–91. <https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v1i1.3841>
- Rahmat, U. M., Santosa, Y., & Kartono, A. P. (2008). Analisis preferensi habitat badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*, Desmarest 1822) di Taman Nasional Ujung Kulon. *Jurnal Manajemen Hutan Tropika*, 14(3), 115–124.
- Sahman, H. (1993). *Mengenal dunia seni rupa: Tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika*. IKIP Semarang Press.
- Sakti, F. A., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2022). Penciptaan seni lukis semi-realis digital sebagai apresiasi terhadap pemuda penggiat kebudayaan tradisional masa kini. *Invensi*, 7(2), 87–103. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.6344>
- Setiawan, H., & Tridjata, C. (2022). Badak Jawa Dalam Karya Patung Deformasi. *Qualia*, 2(1), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/qualia.21.2>
- Sidyawati, L. (2017). Penciptaan motif batik khas pantai Malang Selatan melalui metode rantai stilasi kreatif berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies*, 2(1), 36–46.
- Suhayatmi, Y. (2021). *Mengenal 5 karakter badak Jawa, satwa raksasa yang dilindungi*. Travel.Okezzone.Com. <http://travel.okezone.com/read/2021/09/22/25/2475391/mengenal-5->

karakter-badak-jawa-satwa-raksasa-yang-dilindungi

- Surasa, Sudarman, & Hayati, D. A. (2023). Penerapan teknik digital painting pada produksi film animasi 2 dimensi “Dreams.” *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1), 32–33.  
<https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 11(1), 1–9.
- Wijaya, H. (2010). Titik sebagai dasar penciptaan karya seni. *Humaniora*, 1(2), 253. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2867>
- Wisnu, A. (2023). *Deretan bunga yang melambangkan kesedihan mendalam*. Floweradvisor.Co.Id.  
<https://www.kompas.com/tren/read/2021/10/22/163000865/6-bunga-yang-melambangkan-kesedihan?page=all#:~:text=Selain melambangkan kekuatan karakter%2C gladiol,%2C kuning%2C hijau juga orange>.
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi goresan garis dan warna dalam karya seni lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(2), 46–51.  
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.124>
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Jurnal Ergonomi*, 1–6.