

EKSPRESI WAJAH TOPENG SEBAGAI BENTUK KARYA SENI LUKIS MIX MEDIA

Yana Eka Novita

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

e-mail : yanaekanovita11@gmail.com

Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

dodydoder@yahoo.co.id

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Eksperesi wajah adalah karya *mix media* yang mengedepankan ekspresi wajah diri penulis sebagai objek utama untuk menampilkan perasaannya. Berawal dari pengalaman diri bahwa setiap orang mempunyai empat ruang dalam hidup dan hatinya. Ruang tersebut adalah keluarga, teman, karir/pendidikan, dan cinta. Masing-masing ruang ini memiliki cerita dan masalahnya sendiri-sendiri. Akan tetapi terkadang ruang itu saling berhubungan.

Dalam karyanya, penulis mengangkat tema tentang permasalahan pada diri penulis. Penulis menggunakan warna-warna yang suram sebagai suasana atas keterpurukan. Tujuan penciptaan ini untuk mewujudkan ekspresi wajah sebagai bentuk karya seni lukis *mix media*.

Sedangkan visualisasi karya dilakukan melalui enam tahap pelaksanaan yaitu, pertama foto ekspresi wajah, kedua, membuat master ekspresi wajah dari tanah liat, ketiga, pembuatan gips, keempat, pembuatan resin, kelima, mewarnai topeng dan background, keenam, finishing karya.

Kata Kunci : *Mix Media*, Topeng, Seni Lukis

ABSTRACT

Facial experection is a mix media work that puts forward the self-expression of the author's face as the main object to display his feelings. Starting from self-experience that everyone has four spaces in life and heart. These spaces are family, friends, career / education, and love. Each of these spaces has its own story and problem. But sometimes the space is interconnected.

In his work, the author raises the theme of the problem in the author. The author uses gloomy colors as an atmosphere of adversity. The purpose of this creation is to realize facial expressions as a form of mix media painting.

While the visualization of the work is carried out through six stages of implementation, namely, first photo facial expressions, second, making master facial expressions from clay, third, making casts, fourth, making resin, fifth, coloring mask and background, sixth, finishing works.

Keywords: Media Mix, Mask, Painting

Latar Belakang

Penulis merasa sangat tertarik untuk mewujudkan ekspresi wajah penulis menjadi sebuah karya yang mencekam dengan warna-warna yang gelap dan kelam sebagai suasana atas keterpurukan. Ekspresi wajah adalah perubahan wajah sebagai respon terhadap emosi internal negara, niat atau komunikasi sosial (Jeffry F. Chon, 2011:21).

Penciptaan karya seni lukis ini bermula dari kegelisahan penulis. Penulis tidak dapat mengelak bahwa dalam diri setiap orang

mempunyai empat ruang dalam hidup dan hatinya. Ruang tersebut adalah keluarga, teman, karir/pendidikan, dan cinta. Masing-masing ruang ini memiliki cerita dan masalahnya sendiri. Akan tetapi terkadang ruang itu saling berhubungan.

Kala itu penulis telah merasakan ketika keempat ruang itu hancur bersamaan dan penulis masih beruntung diberi umur panjang sehingga menjadi orang yang lebih kuat untuk membangun dan memperbaiki keempat ruang itu kembali, meski hanya dengan puing-puing yang tersisa dan sedikit harapan.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknik pembuatan karya seni lukis sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan seni lukis saat ini menjadikan para seniman mampu berfikir kreatif dan inovatif dalam berkarya seni lukis baik dari segi teknik, bahan dan media yang digunakan.

Namun, sebuah karya lukis tidak sepenuhnya terpaku pada media yang dipakai, tetapi juga menyangkut sumber inspirasi atau imajinasi yang mempengaruhi penciptaan suatu karya, diantaranya adalah ekspresi wajah sebagai sumber inspirasi karya.

Ekspresi wajah yang disajikan penulis dalam sebuah karya seni lukis ini memiliki media tersendiri, dimana media yang digunakan adalah *mix media*. *Mix media* merupakan gabungan dari beberapa media lukis sehingga menjadi kesatuan yang mempunyai karakteristik tersendiri. Dengan penciptaan karya ini diharapkan akan menambah wawasan bagi pelaku seni, khususnya seni lukis.

Fokus Penciptaan

- a. Penciptaan karya seni lukis *mix media*.
- b. Fokus penciptaan seni lukis ini bersumber dari inspirasi ekspresi wajah manusia yang diaplikasikan pada media topeng dan kanvas.

Fokus Penulisan

- a. Menyampaikan proses penciptaan karya meliputi ide, tema, media, dan teknik yang digunakan dalam mewujudkan karya ekspresi wajah topeng *mix media*.
- b. Menyampaikan makna karya tentang ekspresi wajah topeng sebagai sumber inspirasi.

Tujuan Penciptaan

- a. Mewujudkan ekspresi wajah sebagai bentuk karya seni lukis *mix media*.
- b. Sebagai pengembangan proses kreatif secara pribadi pada bidang seni lukis.
- c. Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan tentang proses teknik melukis *mix media*.

Tujuan Penulisan

- a. Mendiskripsikan konsep karya
- b. Mendiskripsikan pesan karya

Manfaat Penciptaan

- a. Menambah pengetahuan teknik dan bahan dalam pembuatan karya seni.
- b. Mengasah proses kreatif dalam berinovasi membuat karya seni.
- c. Mendapatkan pengalaman selama proses pembuatan karya lukis *mix media*.

Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulis ini adalah memberikan banyak pengalaman baru bagi penulis untuk berkarya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses karya ini penulis menggunakan dua tahap menurut Tabani. Sehingga permasalahan yang ada dalam penciptaan dapat tersampaikan dengan jelas. Berikut ini tahapan-tahapan dalam penciptaan karya :

Tahap - tahap Penciptaan

Tahap Penciptaan meliputi : tahap ide dan tahap pelaksanaan.

Tahap Ide

Awal gagasan muncul ketika adanya kesadaran bahwa dalam diri setiap orang mempunyai empat ruang dalam hidup dan hatinya. Ruang tersebut adalah keluarga, teman, karir/pendidikan, dan cinta. Masing-masing ruang tersebut memiliki cerita dan masalahnya sendiri. Akan tetapi ruang itu saling berhubungan. Dari kejadian tersebut, penulis mencoba mengangkat peristiwa yang pernah di alaminya. Karya ini bermula dari kegeisahan penulis teah merasakan ketika keempat ruang itu hancur bersamaan.

Dari peristiwa yang dialami penulis timbulah ide yang merupakan problema yang menjadi keterpurukan penulis. Dengan latar belakang personal, penulis tertarik untuk membahas dan memvisualisasikan pengalaman pribadinya.

Tahap Pelaksanaan

Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan bahan utama yaitu tanah liat sebagai pembuatan model ekspresi wajah. Berikut tahap perwujudan karya melalui mentuk diagram :



Gambar 3.1 Tahap Pelaksanaan Dalam bentuk Diagram

(Dok. Penulis 2018)

Tahap yang dilakukan penulis terlebih dahulu menfoto ekspresi wajah penulis. Foto ini penulis gunakan untuk dijadikan contoh master dari tanah liat. Berikut proses berkarya penulis membuat master dari tanah liat :

	Gambar 3.2 Proses Pembuatan master (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.13 Ambil Lem Untuk Pembuatan Tekstur <i>Background</i> (Dok. Penulis 2018)
	Gambar 3.3 Memberi Vaselin (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.14 Ambil Air (Dok. Penulis 2018)
	Gambar 3.4 Membuat Adonan Gips (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.15 Ambil Kalsium (Dok. Penulis 2018)

	2018)		
	Gambar 3.5 Membuat Cetakan Gips (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.16 Ambil Semen Putih Lalu Aduk Adonan Tersebut (Dok. Penulis 2018)
	Gambar 3.6 Membuat Adonan Gips ke dua (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.17 Pengaplikasian Tekstur (Dok. Penulis 2018)
	Gambar 3.7 Menguangi Pembelian Adonan Gips (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.18 Tahap Mewarnai <i>Background</i> dan Topeng Pertama (Dok. Penulis 2018)
	Gambar 3.8 Setelah Gips Kering Ambil Tanah Liat Lalu Cuci Sampai Bersih (Dok. Penulis 2018)		Gambar 3.19 Tahap Mewarnai <i>Background</i> dan Topeng Kedua (Dok. Penulis 2018)

	<p>Gambar 3.9 Memb eri Pelumas (Dok. Penulis 2018)</p>		<p>Gambar 3.20 Tahap Mewarn ai <i>Backgro und</i> dan Topeng Ketiga (Dok. Penulis 2018)</p>
	<p>Gambar 3.10 Memb eri Cetaka n Fiber (Dok. Penulis 2018)</p>		<p>Gambar 3.21 Tahap Mewarn ai <i>Backgro und</i> dan Topeng Keempat (Dok. Penulis 2018)</p>
	<p>Gambar 3.11 Memb eri Mat (Dok. Penulis 2018)</p>		<p>Gambar 3.22 Tahap Mewarn ai <i>Backgro und</i> dan Topeng Kelima (Dok. Penulis 2018)</p>
	<p>Gambar 3.12 Memb eri Adona n Resin (Dok. Penulis 2018)</p>		

Karya *mix media* terdiri dari 5 karya. Karya ini dibuat menggunakan bahan campuran media (*mix media*) terdiri dari bahan berlapis kayu, fiber, bahan tepung kimia (*gips*) dan cat *acrylic*. Objek utama gambar dibuat menggunakan *gips* lalu dicetak menggunakan fiber. Semua ukuran pada karya ini sama. Setiap ekspresi wajah yang

divisualisasikan menjadikan simbol-simbol bahasa ungkapan yang dialami penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENCIPTAAN

Hasil Pembahasan Penciptaan terdiri dari : lukisan 1, lukisan 2, lukisan 3, lukisan 4, dan lukisan 5.

Lukisan 1



Gambar 5.1

Karya Pertama Dalam Penciptaan

(Dok. Penulis 2018)

Judul : sorrow that you know

Bahan : *Mix Media*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Visual

Faktor marah disebabkan karena pengaruh faktor keluarga, faktor teman, faktor karir/pendidikan, dan faktor cinta. Dalam faktor keluarga, yang menjadikan anak trauma karena efek kekerasan pada anak. Yang menyebabkan kesulitan mengelola kemarahan yang ditunjukkan pada pelaku yang menganiyaya. Kemarahan yang tak terekspresikan akhirnya dapat diarahkan ke dalam bentuk menyalahkan diri, kemarahan pada diri, yang pada gilirannya menyebabkan perasaan perasaan ingin mundur dan menghindari, depresi sampai upaya bunuh diri. Faktor teman, sering terjadi kesalah pahaman yang dipicu karena masalah sepele. Faktor karir/pendidikan, selalu menghambat kewajiban diatas kepentingan pribadi. Faktor cinta. Suatu hari penulis menemukan sesuatu yang benar-benar melukai hati. Bahkan mematahkan segala bentuk harapan dan asa yang pernah diimpikannya. Kesetiaan yang dilukainya tanpa setengah-setengah. Dan akhirnya

penulis menemukan bahwa ia telah bahagia bersama seseorang yang lain.

Didalam pembuatan teksur pada background yaitu dengan cara spontan agar tekstur lebih alami sesuai dengan ekspresi yang digambarkan. Sedangkan dalam pewarnaan penulis menggunakan warna-warna panas untuk menambah suasana yang mencengkam dengan ekspresi seperti itu. Ditambah lagi dengan penataan pada topeng, menurut penulis menaruh topeng ditaruh dipojok kiri bawah supaya memiliki daya ganggu pada yang melihatnya dan menurut penulis posisi seperti itu cocok sekali karena diatas topeng tersebut terlihat warna-warna yang panas seperti merah dan kuning. Sedangkan warna hitam sendiri memiliki arti warna tegas, misteri dan kekuatan. Ditambah dengan tektur yang lebih timbul dibandingkan area bawah membuat karya menjadi lebih seimbang.

Lukisan 2



Gambar 5.2

Karya Kedua Dalam Penciptaan
(Dok. Penulis 2018)

Judul : look inside you

Bahan : *Mix Media*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Visual

Pada karya kedua ini terdapat ekspresi wajah sedih. Karya kedua ini menceritakan ekspresi sedih dan penderitaan mendalam bisa memperkaya pengalaman seseorang tentang apa makna kehilangan. Faktor sedih disebabkan karena pengaruh faktor keluarga, faktor teman, faktor karir/pendidikan, dan faktor cinta. Dalam faktor keluarga, penulis merasakan trauma yang berlebihan akibat seling melihat bahkan merasakan

kekerasan dari kecil hingga sekarang. Faktor teman, hanya karena mempertahankan satu orang akhirnya melukai hati semua orang, lebih mementikan urusan pribadi penulis daripada teman yang selama ini ada untuknya. Faktor karir/pendidikan, selalu kesulitan untuk mencerna ilmu baru ditengah kegelisahan penulis karena faktor keluarga, teman bahkan percintaan. Faktor cinta. Dihantui rasa bersalah terus menerus. Pernah terlintas dipikiran penulis untuk kembali dan mengulang cinta pertamanya kembali.

Didalam pembuatan tekstur pada background yaitu dengan cara spontan agar tekstur lebih alami sesuai dengan ekspresi yang digambarkan. Sedangkan dalam pewarnaan penulis menggunakan gradasi warna coklat. Mulai coklat tua sampai coklat muda. Penataan pada topeng, penulis menaruh topeng dipojok kanan karena menurut penulis, tempat itu dirasa sangat cocok dan pas untuk ekspresi wajah sedih.

Lukisan 3



Gambar 5.3

Karya Ketiga Dalam Penciptaan
(Dok. Penulis 2018)

Judul : you find the way

Bahan : *Mix Media*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Visual

Pada karya ketiga ini terdapat ekspresi wajah dengan pandangan kosong. Karya ketiga ini menceritakan seorang yang depresi sering menyimpan masalah sendiri. Perasaan-perasaan negatif yang diekspresikan dalam bentuk wajah kosong. Seseorang yang telah kehilangan beberapa atau semua hubungan dengan kenyataan. Mulai dengan perasaan kesal dan kecil hati. Orang yang

depresi tidak hanya merasa tidak berdaya untuk mengubah kehidupannya. Merasa kehilangan harapan. Tidak percaya lagi bahkan akan menjadi lebih baik. Selain kesedihan dan penderitaan mendalam, rasa bersalah, malu juga dirasa sangat kuat dan ketakutan seringkali muncul menyertai. Faktor depresi tersebut disebabkan karena pengaruh faktor keluarga, faktor teman, faktor karir/pendidikan, dan faktor cinta. Didalam faktor keluarga, penulis merasa ketakutan dan khawatir jika jauh dari ibu. Karena jika ayah lagi marah selalu tidak bisa terkendali marahnya. Faktor teman, efek dari penulis karena mementikan urusan pribadi dibandingkan urusan bersama menjadikan penulis terus mendapatkan bullyan dari teman-teman sana sini yang menyalahkahkan dan memojokkan penulis atas kesalahan yang dibuat. Faktor karir/pendidikan, seringnya tidak bisa konsentrasi pada saat proses belajar berlangsung. Selalu terbayang-bayang akan masalah yang ada. Faktor cinta, jatuh pada jurang yang sama, merasa dihantui perasaan bersalah. Penulis mengulang kisah cinta pertamanya lagi. Alhasil tidak mendapatkan kesenangan akan tetapi malah lebih mendapatkan luka yang parah dari yang sebelumnya.

Didalam pembuatan tekstur pada background yaitu dengan cara spontan agar tekstur lebih alami sesuai dengan ekspresi yang digambarkan. Sedangkan dalam pewarnaan penulis menggunakan warna putih dan warna hitam saja. Tujuan penulis hanya menggunakan warna hitam dan putih itu karena menurut penulis warna tersebut adalah warna yang memiliki arti tegas, misteri dan kekuatan, sesuai untuk ekspresi depresi. Ditambah dengan penataantopeng, penulis menaruh topeng dipojok kanan bawah supaya mendapatkan sisi tragis. Karena tanpa disadari diatas topeng tersebut tergambaran sekilas seperti aungan binatang buas.

Lukisan 4



Gambar 5.4

Karya Keempat Dalam Penciptaan
(Dok. Penulis 2018)

Judul : don't have to be afraid

Bahan : *Mix Media*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Visual

Pada karya keempat terdapat ekspresi wajah ketakutan. Karya keempat ini menceritakan tentang ketakutan bahwa dia tidak akan pernah mampu bangkit kembali dari keterpurukan akibat kehilangan jati diri. Terlihat ketakutan dan menunjukkan tanda-tanda dari proses terjaga yang ekstrem. Keringat berlebihan dengan detak jantung dan pernafasan yang cepat. Serangan yang menakutkan ini, lebih intensif daripada mimpi buruk biasa. Faktor ketakutan tersebut disebabkan karena pengaruh faktor keluarga, faktor teman, faktor karir/pendidikan, dan faktor cinta. Didalam faktor keluarga, dihantui rasa trauma karena merasakan dan melihat kekerasan dari kecil hingga sekarang. Dampaknya besar bagi penulis. Penulis merasa tidak percaya diri. Faktor teman, timbul dihantui perasaan bersalah atas kesalahan-kesalahan yang selama ini penulis lakukan pada teman-teman yang telah banyak membantu. Faktor karir/pendidikan seringnya rasa ketakutan menghantui diri penulis karena ketertinggalan nilai. Dibandingkan teman-teman sekelasnya. Penulis berada diposisi rendah sendiri nilainya. Faktor cinta, merasakan jatuh pada jurang yang sama. Penulis timbul rasa trauma yang berlebihan. Rasa trauma itu menyebabkan penulis ketakutan karena bayangan-bayangan yang terus menakutinya.

Didalam pembuatan tekstur pada background yaitu dengan cara spontan agar tekstur lebih alami sesuai dengan ekspresi yang digambarkan. Sedangkan dalam pewarnaan penulis menggunakan warna putih disekitar topeng dan mencampur warna hitam. Tujuan penulis hanya menggunakan dua warna itu karena menurut penulis warna tersebut sama seperti warna background karya sebelumnya yang memiliki arti tegas, misteri, dan kekuatan sesuai untuk ekspresi yang ketakutan. Hanya saja dikarya keempat ini tekstur dan penempatan topeng berbeda dari karya sebelumnya. Penataan pada topeng, penulis menaruh topeng dipojok kiri atas karena menurut penulis tempat itu cocok untuk menambah suasana ketakutan.

Lukisan 5



Gambar 5.5

Karya Kelima Dalam Penciptaan

(Dok, Penulis 2018)

Judul : a hero lies in you

Bahan : *Mix Media*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Visual

Di dalam faktor keluarga, keluarga masih tetap terus mendukung dan mensupport penulis untuk terus menyelesaikan kewajibannya sampai tuntas. Karena bapak pernah bilang bahwa, "apa yang sudah kamu pilih harus diselesaikan dengan tuntas." Faktor teman, ketika ada niat dan tekad yang kuat untuk berubah ada hasil yang didapat. Dan ternyata masih ada teman yang mau peduli dan menyemangati sampai detik ini. Faktor karir/pendidikan, kini penulis sudah tuntas menyelesaikan kewajibannya yang selama ini terhenti. Faktor cinta, kini penulis hanya percaya

jika waktunya sudah tiba semua akan dipertemukan tepat pada waktunya.

Didalam pembuatan tekstur pada background yaitu dengan cara spontan agar tekstur lebih alami sesuai dengan ekspresi yang digambarkan. Sedangkan dalam pewarnaan penulis menggunakan warna-warna yang *soft* seperti warna biru, merah muda, dan sedikit warna putih. Penulis menyesuaikan warna tersebut dengan ekspresi yang memiliki energi positif. Berbeda dengan ekspresi-ekspresi sebelumnya yang memiliki energi negatif. Penataan pada topeng, penulis menaruh topeng tegah karena menurut penulis tempat itu sangat aman. *Balancenya* tepat, jadicocok untuk ekspresi yang positif didukung dengan warna-warna yang *soft*.

PENUTUP

Kesimpulan Umum

Konsep yang divualisasikan merupakan gejala dalam diri penulis. Gejala itu muncul ketika penulis ingin meluapkan perasaan yang dialami penulis. Sehingga penulis ingin mengabadikan fenomena itu kedalam 5 buah karya lukisnya.

Penciptaan karya lukis menggunakan campuran media (*mix media*) terdiri dari bahan berlapis kayu, fiber, bahan tepung kimia (*gips*) dan cat *acrylic*.

Inspirasi ekspresi wajah manusia diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi. Diaplikasikan dalam bentuk ekspresi marah, sedih, depresi, takut dan bahagia.

Penciptaan ini diwujudkan melalui proses penciptaan karya yang diciptakan meliputi ide, tema, media, dan teknik yang digunakan. Berawal dari kegelisahan sehinggalah menimbulkan gejala dan ketertarikan penulis untuk mewujudkan ekspresi wajah penulis menjadi sebuah karya yang mencengkam dengan warna-warna yang cenderung suram sebagai suasana atas keterpurukan.

Adapun media yang digunakan penulis yaitu dengan menggunakan triplek sebagai media utama lalu ditumpuk dengan tekstur yang terbuat dari bahan campuran antara lain : lem rajawali, semen putih dan sedikit air. Sedangkan untuk teknik perwujudan karya ini, penulis menggunakan 3 teknik, yaitu teknik *membutsir*, teknik *acrylic*, dan teknik kolase.

Bagi penulis kelima ekspresi wajah merupakan suatu hal yang dapat dijadikan gagasan yang menarik untuk divisualkan. Penulis tidak bisa mengelak bahwa dalam diri manusia menyimpan cerita tragis masing-masing. Persoalan dalam kehidupan manusia yang sulit untuk dipecahkan. Setiap orang mempunyai empat ruang dalam hidup

dan hatinya. Ruang tersebut adalah keluarga, teman, pendidikan, dan cinta. Masing-masing ruang ini memiliki cerita dan masalahnya sendiri-sendiri. Akan tetapi terkadang ruang itu saling berhubungan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ali, Rionaldi. 2016. *Detektor Ekspresi Wajah Manusia*.

Ekman, Paul. 2007. *Membaca Emosi Orang*.
Jogjakarta: Think Jogjakarta.

FAM, Erika. 2011. *About Media and Community Media*.

Jensen, Klaus Bruhn. 2007. *Mix media*.

Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*.
Bandung: Rekayasa Sains.

Kasawa, Wisnu dkk. 2014. *Topeng Panji Mengajak kepada Yang Tersembunyi*. Malang: Balai Soedjatmoko.

Kristiana, S.Sn., M.Sn, Nova. 2015. *Nirmana Dua Matra*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.

Nevid, Jeffrey S., Spencer A. Rathus, dan Beverly Greene. 2005. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Erlangga.

Prasetyo, Dwi Sunar. 2008. *Membaca Wajah Orang*. Jogjakarta: Think Jogjakarta.

Tanpa Tahun. *Identifikasi Emosi Melalui Pendektasian Karakteristik Ekspresi Wajah (Face Exprexxion) Dalam Rangka Mengentaskan Masalah Siswa Melalui Konseling Individual*.

Suanda, Endo. 2004. *Topeng*. Jakarta: Iksaka Banu.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

INTERNET

Chon, Jeffrey F. 2016. *Facial Expression Recognition*. (https://www.researchgate.net/publication/227031714_Facial_Expression_Recognition)

Pangestu, Puji. 2015. *Teknik Berkarya Seni Rupa*. (<http://like-seni.blogspot.com/2015/03/media-berkarya-seni-rupa.html>)

Pangestu, Puji. 2015. *Teknik Berkarya Seni Rupa*. (<http://like-seni.blogspot.com/2015/03/teknik-bekrkarya-seni-rupa.html>)