

VISUALISASI KONTRADIKTIF ANTARA STIMULUS DAN RESPON DENGAN TEKNIK LUKIS IMPRESIONIS

Azizah Qonita¹, Teddy Ageng Maulana², Cucu Retno Yuningsih³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

azizahtan@student.telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id,
curetno@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Berangkat dari pengamatan penulis terhadap lingkungan sekitar yang terdiri dari beberapa individu dengan pola tingkah laku bersifat repetitif yang dilakukan dan diberikan oleh stimulus terhadap respon, hingga memunculkan reaksi yang beragam. Stimulus-Respon merupakan asas belajar sederhana yang terdapat pada teori behavioristik di mana dampaknya adalah terjadinya hubungan antara pesan terhadap media, serta respon individu terhadap stimulus tertentu, namun ada kalanya respon yang diterima tidak sesuai dengan respon yang diharapkan hingga memunculkan sifat kontradiktif di dalamnya. Dengan metode penciptaan karya, penulis akan membuat visualisasi dari sisi kontradiktif yang dihasilkan oleh respon terhadap stimulus dengan menggunakan teknik lukis impresionis. Melalui karya lukis yang dapat dinikmati secara visual maupun estetika, diharapkan pesan yang berusaha penulis sampaikan dapat tersalurkan, bahwa respon yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh stimulus bukanlah sebuah kegagalan dalam berkomunikasi, melainkan hal tersebut lumrah dan dapat terjadi kepada siapapun.

Kata Kunci: Kontradiktif; Behavioristik; Stimulus-Respon

Abstract : Based on the author's observations of the surrounding environment, which consist of several individuals with repetitive behavior patterns carried out and given by stimulus to response, giving rise to diverse reactions. Stimulus-Response is a simple learning principle contained in behavioristic theory where the impact is the occurrence of a relationship between the message and the media, as well as individual responses to certain stimulus, but there are times when the response received is not in accordance as expected, bringing out the contradictory nature in it. With the method of creating works, the author will make a visualization of the contradictory side produced by the response to the stimulus using impressionist painting techniques. Through paintings that can be enjoyed visually and aesthetically, it is hoped that the message that the author is trying to convey can be channelled and that the response that does not match the expected stimulus is not a failure in communication, but is commonplace and can happen to anyone.

Keywords: Contradictory; Behavioristic; Stimulus-Response

PENDAHULUAN

Berawal dari pengamatan penulis di setiap sore hari pada kegiatan yang dilakukan oleh antar individu di lingkungan sekitar penulis, membuat penulis menjadi sadar akan suatu hal bahwa kehidupan manusia sejatinya tidak pernah lepas dari hubungan dan interaksi antar entitas, baik itu hubungan antar individu dengan kelompok, atau individu dengan individu. Hubungan ini terjalin karena manusia merupakan makhluk sosial, hubungan yang terjalin pun tidak berlangsung secara singkat dan tiba-tiba, melainkan terdapat proses di dalamnya. Dimulai dari interaksi sederhana antar orang tua dan anak, hingga berlanjut pada interaksi guru kepada murid dan seterusnya. Terdapat kaitan erat antara interaksi manusia dengan pembelajaran, karena interaksi yang dilakukan bukan sekadar komunikasi biasa pada umumnya seperti mengobrol atau bercerita, melainkan interaksi dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk menghasilkan pola tingkah individu menjadi lebih baik. Semakin sering interaksi dilakukan, maka semakin sering juga aktivitas pembelajaran berlangsung, jika kedua kegiatan ini terus-menerus dilakukan hingga tercapai pada frekuensi tertentu, maka besar kemungkinan hal ini ikut mempengaruhi sisi psikologi manusia.

Secara etimologis, psikologi berasal dari kata Yunani *psyche* (*psukhē*), yang berarti "berdarah panas", atau jiwa, lalu ada kata lain "*logos*" yang mempunyai arti ilmu. Jadi psikologi secara harfiah adalah ilmu tentang jiwa. Akan tetapi, terdapat perbedaan di antara ilmu jiwa dan psikologi. Ilmu jiwa belum tentu disebut dengan psikologi, namun psikologi sudah pasti disebut dengan ilmu jiwa. Perbedaannya dalam hal ini adalah bahwa psikologi mencakup semua pikiran, kognisi dan tanggapan, jadi psikologi mencakup ilmu jiwa, yang diperoleh secara sistematis melalui metode ilmiah yang memenuhi persyaratan yang disepakati oleh para peneliti psikologi saat ini. (Gerungan, 2004:1-2).

Adapun istilah “psikoanalisis” dan nama Sigmund Freud telah dikenal dalam seluruh dunia psikologi modern. Dari awal munculnya teori ini, psikoanalisis telah berbeda dengan pemikiran para psikologis terutama dalam hal tujuan, pokok kajian, dan metode. Pokok kajian psikoanalisis adalah psikopatologi yang berarti perilaku yang tidak normal dan sering kali diabaikan oleh para pemikir lain. Adapun metode utama dari psikoanalisis adalah observasi klinis bukan hasil eksperimen laboratorium terkontrol. Psikoanalisis juga lebih fokus terhadap analisa yang berhubungan dengan *unconscious* (pikiran tak sadar) (Schultz, D. P., & Schultz, S. E., 2014:472) Selain itu, Psikoanalisis juga merupakan teori yang bertujuan untuk menjelaskan hakikat, sifat dan juga perkembangan kepribadian manusia. Elemen yang diprioritaskan dalam teori ini adalah motivasi, emosi dan aspek internal lainnya. Teori ini menyatakan bahwa kepribadian terbentuk ketika aspek-aspek psikologis tersebut mengalami konflik, yang sering terjadi pada masa kanak-kanak atau anak usia dini. Pengalaman Freud dengan pasiennya, lalu analisisnya tentang mimpi, dan bacaannya tentang beragam literatur humanistik dan ilmiah, serta eksperimen tersebut memberikan informasi dasar untuk mengembangkan teori yang telah Freud pahami.

Wujud perilaku seseorang dijabarkan melalui teori behavioristik, yang awal mulanya muncul sebagai aliran pemikiran di tahun 1920-an, dan dipelopori oleh John B. Watson, Ivan Pavlov, dan B.F. Skinner. Menurut B.F Skinner, manusia merupakan serangkaian reaksi yang unik, beberapa di antaranya sudah ada dan diturunkan secara genetik dari generasi ke generasi. Pengkondisian yang kita alami dari lingkungan sosial akan menentukan “pengalaman”, yaitu seperangkat pola perilaku yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, manusia adalah produk dari lingkungannya (Husen, 2003:115). Skinner percaya bahwa kepribadian dapat dipahami dengan mempertimbangkan perkembangan perilaku dalam hubungan yang terus menerus dengan lingkungan sekitarnya.

Teori ini juga menekankan pada poin belajar dan pembelajaran, karena

pada dasarnya, belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia dilahirkan hingga menghembuskan nafas terakhir. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman, belajar dapat membawa perubahan pada diri pelaku baik perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku. (Muhammad Rafli, Soni Sadono, Teddy Ageng M., 2023:4) Ciri-ciri teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur serta elemen-elemen kecil seperti, penekanan pada peran lingkungan, penekanan pada pembentukan reaksi atau tanggapan, penekanan pada pentingnya latihan dalam pembelajaran, penekanan pada mekanisme pada saat pembelajaran, penekanan pada peran keterampilan hingga prestasi belajar yang dihasilkan yang merupakan manifestasi dari perilaku yang diharapkan. Penelitian Skinner tentang pembelajaran berfokus pada perilaku dan konsekuensinya (Sagala, 2009:16).

Teori stimulus-respon selalu dikaitkan dengan teori behavioristik, karena di dalam teori behavioristik terdapat teori stimulus-respon yang berlandaskan pada gagasan bahwa sebagian besar organisme melakukan perilakunya sebagai refleksi sederhana dari kondisi lingkungan yang berada di sekitar mereka. Menurut behavioris, hal ini pun berlaku untuk organisme yang perilakunya telah sepenuhnya dipelajari dan bergantung pada rangsangan eksternal yang dihadapi. Teori stimulus-respon saat ini dinilai tidak cukup umum, namun dalam banyak konteks, organisme itu sendiri dapat memilih bagaimana bertindak berdasarkan karakteristiknya sendiri meskipun lingkungan tetap menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh.

Walaupun psikologi dan seni merupakan dua hal yang tidak sepenuhnya berkesinambungan satu sama lain, akan tetapi dalam dunia seni rupa pun terdapat beberapa seniman yang mengangkat tema tentang psikologi ke dalam karyanya salah satu contohnya adalah seniman ternama yaitu Salvador Dali yang kondisinya saat menggambar, kerap dikaitkan oleh psikoanalisis karena karyanya yang sarat

akan simbol. Bagi Dali, cara pandang surealis yang mengacu pada alam mimpi tidak hanya sekadar gaya dan aliran seni, tetapi juga merupakan modulus operandinya. (Elizabeth, 2007:57).

Berdasarkan dari paparan mengenai teori psikologi dan turunannya yaitu teori psikoanalisis dan behavioristik, penulis mempunyai fokus bahasan mengenai stimulus-respon dan kontradiksi yang terjadi di dalamnya. Kontradiksi menjadi kata kunci utama dalam bahasan Tugas Akhir ini, sehingga karya seni yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media untuk menyadarkan pembaca bahwa tidak semua hal yang diajarkan atau yang diberikan akan selalu sesuai dengan respon yang diharapkan, melainkan terdapat respon yang bertolak belakang dengan stimulus yang diterima.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang, maka fokus permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana memvisualisasikan kontradiktif yang terjadi antara stimulus dan respon menjadi sebuah karya lukis?
2. Medium apa yang cocok digunakan untuk memvisualisasikan kontradiktif di antara stimulus-respon?

PROSES PENGKARYAAN

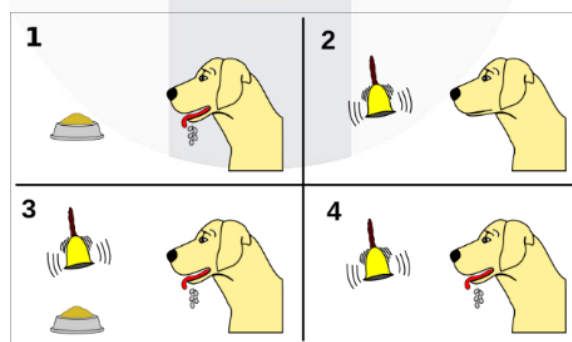
Pada pengkaryaan Tugas Akhir, penulis memvisualisasikan bentuk kontradiktif yang menjadi kata kunci utama pada karya ini menjadi dua lukisan. Lukisan pertama memvisualisasikan bentuk ilustrasi dari teori-teori beserta percobaan yang dilakukan oleh para behavioris terdahulu tentang aktivitas yang dilakukan antara stimulus dan respon tanpa adanya hambatan, dan pada lukisan kedua, penulis menggambarkan bentuk ilustrasi keterbalikan dari apa yang sudah

dilakukan sebelumnya guna membangkitkan sisi kontradiktif yang berusaha diusung. Selanjutnya karya ditampilkan secara berdampingan membentuk karya *dyptich art* dengan judul “*Vice Versa*”, sejalan dengan judul karya ini tidak semata-mata memvisualisasikan bentuk aktivitas dari stimulus-respon, dan sebaliknya karya ini juga turut menghadirkan bentuk visual kontradiktif yang terjadi di dalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, secara sadar atau tidak, kehidupan manusia selalu dikelilingi oleh interaksi yang berhubungan dengan komunikasi antar stimulus serta respon terhadap stimulus yang diberikan. Sebagai contoh sederhana yaitu pada percobaan Ivan Pavlov terhadap seekor anjing yang diberikan makanan secara berkala dengan membunyikan bel sebagai bentuk aba-aba bahwa makanan akan diberikan terhadap anjing. Bel yang dibunyikan merupakan bentuk sebuah stimulus dan memperoleh respon berupa air liur anjing yang menetes, pertanda bahwa anjing tersebut telah mengetahui tanda bahwa akan diberi makan.



Gambar 3.1 *Classical Conditioning by Ivan Pavlov*
(sumber: *moderntherapy.online*)

Respon dari liur anjing yang awalnya menetes hanya ketika melihat makanan, secara perlahan berubah menjadi ikut menetes ketika mendengarkan

bel yang dibunyikan menjadi salah satu indikasi berupa respon yang berubah seiring dengan beberapa stimulus yang diberikan. Peristiwa ini menjadi salah satu teori belajar behaviorisme yaitu sebuah perilaku baru dapat terbentuk ketika pembelajaran yang sama terus diberikan terhadap media yang diajarkan.

Percobaan yang dilakukan oleh Pavlov merupakan salah satu kegiatan yang dekat dengan aktivitas harian manusia. Bukan hanya terhadap hewan peliharaan, tetapi komunikasi antar stimulus dengan respon juga dapat terjadi dalam ruang lingkup antar sesama manusia, sebagai contoh lain yaitu seorang guru tari yang mengajarkan gerakan tari kepada peserta didik, semakin sering suatu tingkah laku diajarkan, maka semakin kuat asosiasi yang terjadi di dalam ikatan stimulus dan respon, dengan begitu peserta didik dapat menghafal gerakan tari hingga bisa mengikutinya.

Dua contoh kegiatan tersebut merupakan aktivitas yang dekat dengan manusia, tetapi bagaimana jika kegiatan komunikasi stimulus terhadap media yang diajarkan tidak mendapatkan respon sesuai dengan yang diharapkan? Berangkat dari permasalahan ini, penulis mengambil kata kunci yaitu "*Vice Versa*" yang merupakan sebuah kata Bahasa Inggris, secara harfiah "*Vice Versa*" memiliki arti keterbalikan atau "dan sebaliknya". Penulis mengambil kata *Vice Versa* untuk menggambarkan bentuk kontradiksi antara stimulus dan respon, sebagai contoh pada suatu waktu anjing tidak lagi merespon bunyi bel pertanda bahwa akan diberi makan. Namun, kejadian ini tidak berlangsung lama, melainkan beberapa saat setelah tidak merespon, sang anjing kembali merespon bunyi bel dengan cara meneteskan air liurnya dan segera berlari ke arah makanan.

Hal inilah yang menjadi fokus utama penulis dalam membuat karya Tugas Akhir, yaitu kontradiktif yang terjadi di antara stimulus-respon, penyimpangan ini bukanlah sebuah persoalan yang fatal, melainkan hal ini lumrah jadi sangat wajar dan bisa terjadi pada siapa pun, tidak pandang bulu. Terjadinya kontradiksi seperti ini bukan berarti stimulus yang diberikan menjadi gagal karena respon yang

diterima tidak sesuai dengan yang diharapkan, sejatinya setiap individu yang hidup di dunia ini tidak ada yang sempurna maka tidak selamanya setiap pembelajaran atau didikan yang diberikan akan menghasilkan individu yang sempurna.

Hasil Karya

Karya 1

Judul: *"Vice"*

Tahun: 2023

Medium: *Acrylic on Canvas*

Ukuran: 80x100 cm



Gambar 3.16 *Layout Karya*
(sumber: dokumentasi pribadi (2023))



Gambar 3.17 *"Vice"*
(sumber: dokumentasi pribadi (2023))

Karya 1 yang berjudul "*Vice*" merupakan sebuah karya seni lukis yang terinspirasi dari aktivitas yang dilakukan individu di sekitar penulis pada sore hari. Melalui observasi terhadap aktivitas ini, penulis memperhatikan bahwa aktivitas tersebut merupakan bentuk stimulus-respon yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penulis tidak hanya berfokus pada aktivitas stimulus-respon saja, melainkan penulis lebih tertarik dan memperhatikan sisi kontradiktif yang terjadi di dalam aktivitas tersebut. Dibantu dengan bantuan teori psikologi dan turunannya, yaitu behavioristik yang berfokus pada stimulus-respon, karya seni ini tercipta. Proses pembuatan lukisan ini melalui tahap-tahap yang panjang, dimulai dari tahap pembuatan sketsa awal hingga *prototype*. Penulis berhasil menghasilkan lukisan akhir dengan ukuran 80x100 cm yang dipajang dengan gaya *diptych art*. Konsep diptik ini memberikan kesan visual yang menarik dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan yaitu sisi kontradiktif.

Selain memiliki inspirasi dari aktivitas sehari-hari, penulis juga terinspirasi oleh beberapa seniman impresionis. Gaya lukisan impresionis yang mengutamakan penggunaan cahaya dan warna dalam menciptakan gambaran yang abstrak namun memberikan kesan nyata, turut terlihat dalam lukisan ini. Penulis juga menerapkan pola *golden ratio* dalam penempatan objek untuk menciptakan keseimbangan visual yang harmonis. Melalui teknik lukis impresionis yang digunakan, karya "*Vice*" menawarkan pengalaman estetika yang unik bagi publik. Penggunaan warna yang hangat dan sentuhan kuas yang kasar menciptakan efek visual yang memikat dan memberikan kesan subjektivitas dalam penafsiran karya.

Lukisan "*Vice*" tidak hanya sekadar sebuah gambar visual, tetapi juga memiliki pesan yang ingin disampaikan. Melalui visualnya, karya ini memperlihatkan keberagaman aktivitas keharmonisan stimulus-respon yang terjadi di sekitar penulis pada sore hari. Lukisan ini mengajak khalayak umum untuk merenungkan interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya baik itu antar

individu maupun antar kelompok serta efeknya terhadap masing-masing individu. "Vice" adalah sebuah karya seni lukis yang menggabungkan pengamatan terhadap kehidupan sehari-hari, konsep psikologi, dan inspirasi dari seniman impresionis. Melalui lukisan ini, penulis berhasil menciptakan sebuah karya estetika yang memikat dan menarik perhatian serta menggugah pemikiran publik.

Karya 2

Judul: "Versa"

Tahun: 2023

Medium: *Acrylic on Canvas*

Ukuran: 80x100 cm



Gambar 3.18 *Layout Karya*
(sumber: dokumentasi pribadi (2023))



Gambar 3.19 "Versa"
(sumber: dokumentasi pribadi (2023))

"Versa" merupakan karya ke 2 yang memaparkan kontras dengan lukisan sebelumnya, dengan judul "Vice". Lukisan ini menampilkan lawan dari harmoni

yang ada pada lukisan pertama. Lukisan pertama mencitrakan dengan jelas ilustrasi dari aktivitas stimulus dan respon yang terjadi dari hasil uji coba para behavioris. Namun, pada lukisan kedua ini, penulis menunjukkan kebalikan dari apa yang diuji coba oleh para peneliti behavioris, dengan tujuan untuk menyoroti sisi kontradiktif kuat yang diusung oleh tema yang diangkat. Berkarya dengan inspirasi seniman impresionis dan teknik lukisan yang sama, kedua lukisan juga ini memiliki ukuran yang sama, yaitu 80x100 cm, dan dipajang berdampingan dalam bentuk diptik.

Lukisan "*Versa*" menghadirkan komposisi visual yang berbeda, dengan elemen-elemen yang bertentangan dan membangkitkan kontradiksi. Pada lukisan ini, penulis dengan cermat menggambarkan aktivitas ilustrasi dan motif-motif yang berlawanan dengan apa yang terlihat dalam lukisan pertama. Jika pada karya 1, penulis membuat pola *golden ratio* maka pada karya 2 ini, pola tersebut tidak lagi digunakan, karena penulis menyusun komponen subjek secara acak demi menonjolkan sisi kontradiktif yang lebih kuat. Sisi impresionis yang disajikan oleh penulis memberikan kesan yang kuat, mengeksplorasi perbedaan antara realitas dan persepsi subjektif. Meskipun kedua lukisan memiliki teknik dan gaya yang serupa, penulis mampu menciptakan perbedaan besar dalam pembacaan visualnya.

Dalam lukisan "*Versa*", penulis mengeksplorasi kontradiksi dalam teori behavioristik, menunjukkan bahwa pertentangan atas aktivitas yang biasa dilakukan dapat terjadi. Pada lukisan ini, penulis juga menggunakan teknik impresionis dengan cermat, juga menggambarkan efek cahaya jingga karena suasana yang sama yaitu pada sore hari. Sesuai dengan tema kontradiktif yang diusung, penulis secara konsisten memperlihatkan sentuhan yang kuat untuk menggambarkan kesenjangan antara karya 1 dan karya 2. Lukisan ini adalah gambaran yang menarik dari anomali yang terjadi pada kebiasaan dan kebingungan yang mungkin terjadi di dalamnya.

KESIMPULAN

Tujuan dibuatnya karya ini adalah untuk mewujudkan bentuk visual kontradiktif di dalam stimulus-respon yang diaplikasikan pada medium kanvas. Bentuk kontradiktif yang berusaha disampaikan tidak semata-mata hanya menggambarkan keterbalikan visual dari kanvas 1 dan kanvas 2, melainkan semuanya telah diatur mulai dari sketsa, elemen-elemen yang digambarkan di dalamnya, serta bentuk *display* karya. Sketsa yang berisi bentuk visual ilustratif dari uji coba para behavioris yang dibuat menjadi visual dengan keterbalikan dari hasil uji coba tersebut merupakan elemen kontradiktif terkuat yang penulis buat, dibantu dengan teori-teori yang dikemukakan ikut membuat visual kontradiktif pada karya ini terbantu. Selain teori dan bentuk visual dari uji coba, penulis membuat *display* karya berbentuk *dyptich art* sehingga menambah kesan kontradiktif di dalamnya.

Medium yang digunakan berupa kanvas serta cat akrilik merupakan media yang cukup bisa menyampaikan pesan dari penulis. Melalui lukisan, penulis tidak hanya membuat sebuah karya untuk memenuhi kebutuhan estetika semata melainkan ikut menyampaikan pesan yang selaras dengan tujuan dibuatnya karya lukis *dyptich art*. Dengan menggunakan teknik impresionis secara visual dan teknik *dry on dry* pada kanvas, untuk menghasilkan visual yang diharapkan.

Adapun saran yang diberikan adalah agar penulis meningkatkan kualitas visual dalam karya Tugas Akhir. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam karya tersebut dan perlu melakukan upaya untuk meningkatkan aspek visual yang disajikan kepada publik. Pada saran ini, penulis dapat memperdalam pemahaman tentang teknik impresionis agar dapat menghasilkan kesan impresionis yang lebih kuat dalam karya Tugas Akhir. Dalam mencapai hal ini, penulis dapat melakukan berbagai langkah tambahan. yaitu penulis dapat melakukan penelitian lebih mendalam tentang teknik impresionis. Penulis dapat mempelajari ragam lukisan atau karya seni yang menggunakan teknik ini untuk mendapatkan pemahaman

yang lebih luas tentang prinsip-prinsip utama dan karakteristik yang ada dalam teknik impresionis. Dengan memahami dasar-dasar teknik ini, penulis akan memiliki lebih banyak kemungkinan untuk menerapkannya dalam karya Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Araujo, D. S. (2015). *Wundt and The Philosophical Foundations of Psychology: A Reappraisal*. London: Springer.
- Fahyuni, Eni Fariyatul, dan Istikomah. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar (kunci sukses guru dalam interaksi edukatif)*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.
- Feldman, Robert S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Salemba Humanika.
- Gerungan, W.A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Herpratiwi. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran* Yogyakarta: Media Akademi.
- Husen, Torsten. (2003). *"Burrhus Frederic Skinner 1904-1990". 50 Pemikir Pendidikan; Dari Piaget Sampai Masa Sekarang*. Joy A. Palmer (ed). terj. Farid Assifa. Jendela. Yogyakarta.
- Sagala, S., (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Schultz, D. P., dan Sydney E.S. (2014). *Sejarah Psikologi Modern*. Terj: Lita Hardian. Bandung: Nusa Media.

Jurnal

- Aprianti, R., Sadono, S., dan Yuningsih, C. R. (2021). *Analisis Nilai Estetika Pada Karya Seni Lukis Arya Sudrajat Dalam Pameran "Ngindeuw"*. eProceedings of Art & Design, 8(3).
- Abdul Rahmat, Mardia Bin Smith, dkk. (2015). *Perilaku sehat prestasi belajar sekolah dasar*, Gorontalo : Jurnal Ilmiah Psikologi, vol. 2, No. 2.
- Elizabeth. (2007). *Soft Watch Salvador Dali dalam Psikoanalisis Freud*. Jurnal Imaji,

3 (1). pp. 55-75.

Jenny M. Salamor. (2017). *Hubungan Antara Pemberian Reward Dari Guru Dengan Motivasi Berprestasi Di SMA Kristen Halmahera Utara*. Jurnal Hibualamo 1, no.1: 25.

Putri, F. L., Endriawan, D., dan Maulana, T. A. (2022). *Ota Benga Dan Fenomena Human Zoo Dalam Karya Lukis*. eProceedings of Art & Design, 9(1).

Rafli, M., Sadono, S., dan Maulana, T. A. (2023). *Seni Menggambar Huruf Sebagai Representasi Kesadaran Akan Pengalaman Masa Lampau Yang Hidup Kembali*. eProceedings of Art & Design, 10(1).

Zaini, R., (2014). *Studi Atas Pemikiran B.F. Skinner Tentang Belajar* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 1, no. 1: 121.

Website

KBBI, (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>