



INTERNATIONAL JOURNAL OF
CREATIVE INDUSTRIES
(IJCREI)
www.ijcrei.com



ALEGORI: INTERPRETASI IMEJ VISUAL BANDAR DAN ALAM MENERUSI KARYA SENI VISUAL

ALLEGORY: INTERPRETATION OF VISUAL IMAGES OF THE URBAN AND NATURE THROUGH VISUAL ART WORKS

Abdullah Ehlid Al Walid Luli¹

¹ Jabatan Pengiklanan, Universiti Tunku Abdul Rahman, Malaysia
Email: ehliid@utar.edu.my

Article Info:

Article history:

Received date: 15.03.2024

Revised date: 03.04.2024

Accepted date: 30.05.2024

Published date: 06.06.2024

To cite this document:

Luli, A. E. A. W. (2024). Alegori: Interpretasi Imej Visual Bandar Dan Alam Menerusi Karya Seni Visual. *International Journal of Creative Industries*, 6 (10), 16-25.

DOI: 10.35631/IJCREI.610002

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Kajian ini bertujuan untuk menghasilkan karya seni visual melalui gambaran dunia maginasi pengkarya dalam usaha membentuk landskap baharu. Pengkaryaan ini adalah suatu refleksi, emosi dan pengalaman abstrak pengkarya terhadap pembangunan bandar dan kerosakkan alam akibat aktiviti dan kerakusan manusia. Pengkarya merupakan individu kreatif yang mampu menghasilkan karya yang mempunyai nilai estetika tersendiri bergantung pada pengalaman, pemahaman dan falsafah atau gaya fikir dalam mempersembahkan elemen visual dan makna. Kajian ini menggunakan pendekatan dalam penelitian artistik iaitu penelitian berteraskan praktis studio (*Studio Based Research*). Proses penelitian ini mengaplikasikan tiga kaedah dalam model penciptaan karya oleh S.P Gustami (2007) dalam penghasilan karya kreatif iaitu eksplorasi, perancangan dan pewujudan. Manakala penganalisan karya seni adalah dengan menggunakan model 'organic unity' oleh Ocvirk (2001) yang terbahagi kepada tiga aspek utama iaitu subjek, bentuk dan makna. Tiga Siri catan pilihan bertajuk "*Chrysalis*" yang dihasilkan menggambarkan landskap dunia fantasi yang membawa genre surealistik yang menampilkan pelbagai imej visual yang kompleks dengan pertembungan pelbagai gaya yang mendorong audien ke dunia warna, kedalaman dan perinciannya. Pengkaryaan ini merangkumkan elemen, imej dan konsep alam dan pembandaran sebagai alegori untuk difahami dan dihayati supaya kemajuan teknologi, budaya dan masyarakat selari dalam konteks moden. Selain, pengkaryaan ini membawa suatu paradigma dalam interaksi manusia terhadap persekitaran.

Kata Kunci:

Artistik, Alegori, Alam, Bandar, Catan

Abstract:

This study aims to produce a visual artwork through the representation of the world of the artist's imagination in an effort to form a new landscape. This work is a reflection, emotion and abstract experience of the artist towards urban development and the destruction of nature due to human activity and greed. Artists are creative individuals who are able to produce works that have their own aesthetic value depending on their experience, understanding and philosophy or style of thinking in presenting visual elements and meaning. This study uses an approach in artistic research which is research based on studio practice (Studio Based Research). This research process applies three methods in the work creation model by S.P Gustami (2007) in the production of creative works, namely exploration, planning and creation. While the analysis of artworks is by using the 'organic unity' model by Ocvirk (2001) which is divided into three main aspects namely subject, form and meaning. Three series of selected paintings entitled "Chrysalis" that were produced depict the landscape of a fantasy world that brings the surrealist genre that features a variety of complex visual images with a clash of various styles that push the audience into the world of color, depth and detail. This work includes elements, images and concepts of nature and urbanization as an allegory to be understood and appreciated so that the progress of technology, culture and society parallel in the modern context. In addition, this work brings a paradigm in human interaction with the environment.

Keywords:

Artistic, Allegorical, Urban, Nature, Painting

Pendahuluan

Menurut Tolstoy (1896), seni ialah alat komunikasi di mana ia memindahkan rasa emosi seseorang artis. Manakala Read (1959) pula mendefinisikan seni sebagai satu percubaan untuk mencipta bentuk dan bentuk yang mendatangkan keseronokan. Manusia dan seni ibarat aur dengan tebing, saling memerlukan dan saling berkomunikasi. Semua aktiviti dan hasil karya manusia dikenali sebagai "seni" kerana ia adalah luahan kreativiti manusia yang paling unggul. Penelitian artistik ini pula adalah suatu refleksi, emosi dan pengalaman abstrak pengkarya terhadap persekitaran sosial dan penerokaan alam yang menjadi alegori dalam menyampaikan sesuatu yang mendalam melalui karya seni. Kamus dewan edisi keempat (2005) mengertikan alegori sebagai suatu karya yang menggunakan watak, peristiwa dan lain-lain sebagai lambang untuk menerangkan sesuatu yang mendalam. Dalam arus perkembangan kini, pelbagai konsep digunakan atas nama kemodenan dalam usaha mendamaikan namun sebaliknya landskap alam berubah dikeranakan kerakusan aktiviti manusia. Landskap moden yang kita lihat hari ini adalah landskap buatan manusia yang terpaksa menerima sesuatu yang asing di tempat asalnya. Sehubungan itu, kajian dan pengkayaan ini memerlukan imaginasi dan kontemplasi iaitu daya hayal yang baik dalam menginterpretasi dan mengekspresi pelbagai idea dalam karya seni. Menurut Anita Tarsa (2016), Proses ini adalah suatu proses kerja otak yang pernah merakam apa yang dilakukan, dirasakan, difahami dan didengar, seterusnya, membentuk emosi yang mewakili pengalaman subjektif untuk di ekspresikan pada permukaan karya. Siri lukisan ini

tidak menggariskan landskap bandar di Malaysia. Sebaliknya, pengkarya memaparkan sentimennya tentang apa yang dirasakan dalam konteks idea atau cadangan untuk memperkenalkan fabrik alam dan bandar.

Tinjauan Literatur

Ciri-ciri urbanisasi moden, interaksi antara bandar dan persekitaran global adalah aspek yang mengubah landskap dengan cepat. Era dalam abad pembandaran kini akan mentakrifkan ciri sosial, ekonomi dan alam sekitar. Menurut Seto, KC, Rodriguez, RS, dan Fragkias, M (2010) dalam jurnal mereka *Contemporary Urbanization and the Environment*, menurut saintis, kini kita hidup dalam zaman *Anthropocene* iaitu manusia semakin mendominasi terhadap bio-fizik bumi atau impak luar biasa akibat aktiviti manusia terhadap bumi. Perkembangan pesat yang tidak terurus telah menjejaskan iklim dan ekologi bandar dengan teruk. Hal ini cenderung mengakibatkan kawasan bandar yang padat penduduk dengan kawasan yang kecil dan terhad, jalan raya yang sempit dan akhirnya kawasan landskap hijau semakin berkurangan. Menurut Gurung, M.M (2014), alam dan bandar sebenarnya saling memerlukan antara satu sama lain. Oleh itu, kita harus melakukan sesuatu sebagai penghargaan, tanggungjawab, dan pemeliharaan kita untuk meletakkan, memasukkan, dan memulihkan unsur-unsur alam semula jadi di dalam bandar. Manakala dalam konteks seni, sejak tamadun awal, kita sebenarnya telah diilhamkan oleh segala yang merentasi kehidupan kita. Seni visual mereka diinspirasi daripada pelbagai sumber dan untuk pelbagai sebab; motif, rasional, niat, ritual, upacara atau tradisi budaya (Abdelbaky, F.S, 2017). Dalam konteks bandar pula, sememangnya ia bukanlah hal baru dalam bidang seni. Ia telah menjadi inspirasi kepada ramai pelukis sejak awal dalam menggambarkan pelbagai pemandangan kota. Namun permulaan lukisan landskap bandar boleh dikesan kembali pada zaman dunia purba. Menurut Abdelbaky, F.S (2017), tiada tarikh yang tepat untuk penciptaan bandar pertama atau permulaan lukisan mengenai pemandangan kota. Karya-karya awal, sebaliknya, berasal dari abad pertama di Rom Purba. Ia adalah lukisan dinding seluas 10-meter persegi di Trajan's Baths (**Gambar 1**). Ia menggambarkan pandangan bandar dalam bentuk *bird's eye*, di mana kita boleh melihat dengan jelas gambaran teater, kuil, arca, dan kediaman. Manakala dalam lukisan kontemporari, banyak menyiratkan pemandangan bandar di mana kebanyakan artis mempunyai minat dalam spesifikasi elemen baharu bandar moden, seperti karya Fernand Leger, Robert Delaunay, Joan Mitchell, Edward Hopper, dan ramai lagi. (Abdelbaky, F.S, 2017). Dalam Arnheim, (1969) dan dijelaskan oleh Abdelbaky, F.S (2017) bahawa semua perhatian pelukis abad ke-20 tertumpu pada karya seni abstrak sehingga lukisan realistik dan separa abstrak pemandangan bandar semakin berkurangan. Dalam menggambarkan idea yang kompleks, salah satu naratif atau konsep yang sesuai digunakan adalah alegori. Menurut Taggart (2020) artis menggunakan alegori dalam lukisan seperti cinta, kehidupan, kematian, moral dan keadilan melalui simbol visual dan metafora. Alegori ialah naratif atau perihalan di mana watak, peristiwa, atau simbol mendedahkan makna atau mesej yang tersembunyi. Manakala Simbolisme ialah kaedah mewakili idea atau cerita melalui simbol, memberikan mereka makna simbolik dan bukannya literal (Yadav, P, Bhandari, S (n.d)). Artis yang menggambarkan alegori dalam karya seni mereka yang paling terkenal, seperti '*Primavera*' karya Sandro Botticelli (1482), '*Leda and the Swan*' karya Jean-Leon Gerome (1895), '*The Alchemist*' karya Pieter Brueghel the Younger, (1558) dan Angelo Bronzino, '*Venus, Cupid, and Envy*,' (1548–1550) (Taggart, E, 2020). Oleh itu, pengkarya perlu memahami konsep dan idea yang ingin di sampaikan agar proses interpretasi dalam konteks tertentu dapat di jelaskan dengan baik. Interpretasi adalah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, namun dapat difahami.



Gambar 1: *The Baths Of Trajan*.

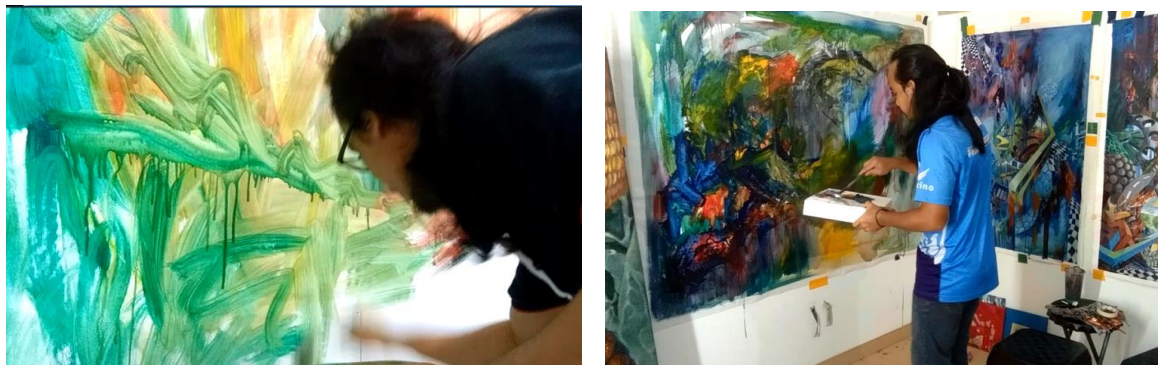
Sumber: Fayrouz Samir Abdelbaky (2017).

Beberapa karya seniman Malaysia dan Barat yang menjadi rujukan penyelidikan ini seperti karya Pago-Pago karya Latiff Mohidin (1960-1969). Pago-Pago ialah cara berfikir dan pandangan yang menentang atau mencabar modenisme Barat pada masa itu. Kemudian ia diketuai oleh Latiff dalam meneroka pendekatan sinkretik dalam seninya dan terlibat dalam perbincangan dengan pemikir avant-garde Asia Tenggara yang lain. Karya Latif diinspirasi daripada alam semula jadi dan seni bina Asia yang dilihat semasa pengembaraannya. Lukisan Pago-pago menampilkan perasaan pergerakan yang bertenaga dan permainan unsur buatan manusia dan organik. Manakala Yusof Ghani, "Ulu Yam; Hijau, Teluk Kemang" (2001), media campuran di atas kanvas, adalah untuk membangkitkan isu alam semula jadi yang mencerminkan aktiviti manusia dan gambaran warna sebagai pemahaman alam itu sendiri. Kemudian, Roberto Matta, '*mental cosmos*' (1991). Karya Matta menggunakan teknik abstrak, kiasan dan permainan ruang pelbagai dimensi untuk mencipta landskap kosmik yang rumit yang dirujuknya sebagai 'Morfologi Psikologi' atau '*inscapes*', yang merupakan penerokaan percampuran dunia dalaman dan luarnya. Robert Proch, Altar (2012). Karya Proch digambarkan sebagai naratif yang "meneroka keadaan manusia semasa menggunakan warna terang dan emosi yang nyata. Akhirnya, 'The City Rises' (1911) oleh Umberto Boccioni, menunjukkan tapak pembinaan di pinggir Milan sebagai karyanya. Persepsi visual bandar moden baharu yang masih dalam pembinaan di mana lelaki, kuda dan alat-alat mesin pembinaan menggambarkan sedang bekerja dengan gigih.

Metodologi

Penyelidikan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berteraskan praktis studio (penelitian artistik) dan menggunakan tiga kaedah proses kreatif dalam penciptaan karya oleh S.P Gustami (2007). Beliau menggariskan proses penghasilan karya ini kepada tiga peringkat iaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan dan enam langkah dalam proses penciptaan karya. Pada peringkat eksplorasi terdapat dua langkah iaitu proses penggambaran jiwa, tinjauan lapangan, penggalian sumber rujukan dan maklumat dan kedua ialah mencari landasan teori, sumber, rujukan, acuan visual yang boleh digunakan sebagai bahan analisis. Peringkat kedua, perancangan di mana langkah ketiga akan dilaksanakan iaitu pencarian konsep, mengekspresikan idea hasil dari analisis pada peringkat awal dan langkah keempat ialah visualisasi gagasan idea dan dihasilkan dalam bentuk model *mock-up*. Peringkat ketiga pula adalah tahap perwujudan iaitu pelaksanaan karya akhir berdasarkan model *mock-up* sebagai

langkah kelima dan yang keenam adalah penilaian iaitu karya akhir akan di pameran atau dinilai. Tahap penilaian bertujuan untuk menentukan mutu hasil kerja atau melalui apresiasi seni. Penilaian boleh dilakukan dalam bentuk pameran yang mencetuskan pelbagai respon daripada orang ramai. Perkara yang dinilai dalam peringkat penilaian kerja merangkumi aspek fizikal dan bukan fizikal. Aspek fizikal merangkumi bentuk dan fungsi karya (dalam seni gunaan), manakala aspek bukan fizikal pula merangkumi makna dan mesej yang tersirat dalam karya berkenaan. Dalam penelitian kajian ini pengkarya sendiri juga menjadi bahan rujukan dalam membentuk perasaannya sendiri melalui pengalaman yang subjektif. Selain menjadikan ruang studio sebagai runjukan dalam pengembangan idea, perancangan dan penerokaan. Manakala pendekatan model '*Organic Unity*' pula digunakan sebagai proses analisis kandungan karya seni catan iaitu merujuk aspek subjek, bentuk dan makna. Menurut Azian dan Rosiah (2009), kaedah analisa merupakan satu teknik yang sistematik dan teliti bagi menterjemahkan kandungan sesuatu karya seni serta dapat menjelaskan perhubungannya dalam melahirkan karya yang sempurna.

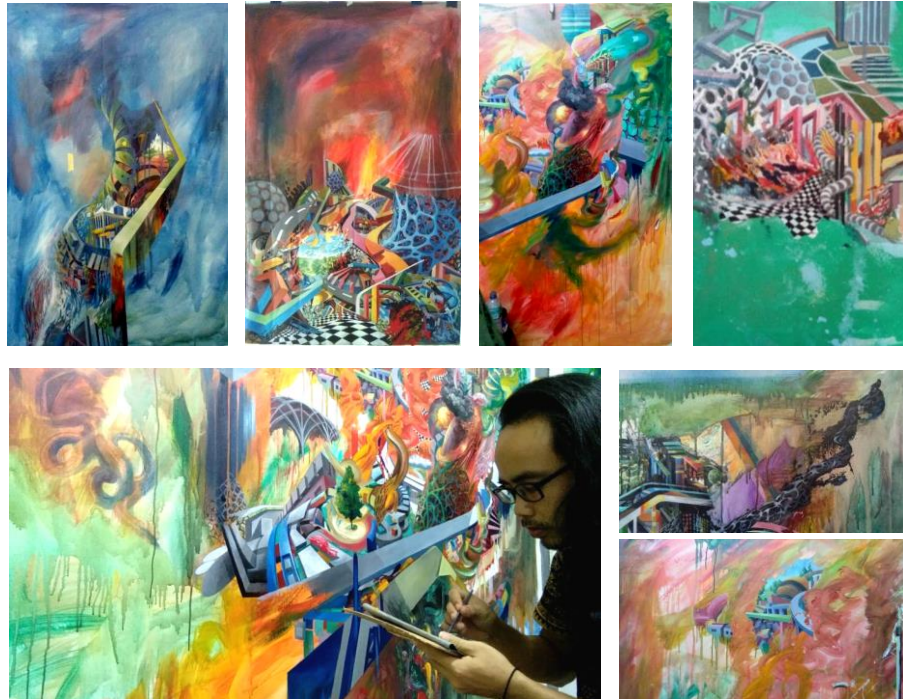


Gambar 2: Proses Pengkaryaan (Tahap Pertama) Dalam Siri *Chrysalis*

Pada tahap ini, pengkarya menyimbah kanvas dengan pigmen warna yang minimum dan sangat cair dan membiarkan bentuk-bentuk spontan muncul pada permukaan canvas. Ini adalah proses pembentukan dan pertembungan warna yang menghasilkan bentuk yang tidak teratur. Pembentukan warna secara tidak sengaja mencipta imej mistik berdasarkan hasil ekspresi warna yang kemudian memerlukan negosiasi, perancangan dan pembinaan semula pada celahan warna abstrak.

Proses kedua (**Gambar 3**) adalah lebih kepada proses yang teratur di mana penyelidik perlu merenung, menghayati, berimajinasi dan berkontemplasi dengan bentuk-bentuk spontan yang muncul pada permukaan canvas. Bentuk-bentuk tersebut mempunyai karakter yang tersendiri yang membolehkan pengkarya membina imej lain di dalamnya atau memasukkan imej baharu di celahan warna. Proses ini memerlukan daya imaginasi untuk menciptakan gambar samaada objek *representational* atau *non-representational*. Hal ini sememangnya memerlukan pengalaman dan penghayatan yang baik. Daripada proses ini, perubahan ketara berlaku dari segi teknik dan kadangkala merujuk kepada konvensional. Menurut Stout dan Baldwin (1901) idea adalah perose penjelamaan semula sama ada berlebihan atau berkurangan dan ia terbahagi kepada tiga peringkat iaitu bersifat tunggal, abstrak dan kompleks. Secara umum, idea tunggal terhasil secara langsung, idea abstrak pula terhasil secara tidak langsung iaitu menerusi

pengalaman visual yang subjektif dan idea kompleks terhasil melalui gabungan pelbagai aspek iaitu memerlukan negosiasi, perancangan, pengembangan dan pewujudan.



Gambar 3: Proses Pengkaryaan (Tahap Kedua) Dalam Siri *Chrysalis*

Dapatan Kajian

Siri Karya yang dihasilkan adalah cadangan landskap baharu yang mengabungkan imej visual dan konsep alam dan pembandaran sebagai alegori untuk difahami dan dihayati supaya kemajuan teknologi, budaya dan masyarakat selari dalam konteks moden. Subjek yang digambarkan dalam karya adalah *representational* dan *non-representational* yang mencadangkan elemen bandar dan alam semula jadi. Pengkaryaan ini mengabungkan proses dekonstruktif dan rekontruksi iaitu memerlukan pembinaan semula ruang visual baharu. Selain memerlukan daya fikir dan imaginasi yang baik melalui pengalaman harian, penguasaan dalam menterjemahkan imej visual dan ketekunan dalam pengkaryaan adalah penguat dalam membentuk kebijakkan dan kearifan pengkarya. Walaupun kawasan positif mungkin kelihatan ketara dan dinyatakan dengan lebih jelas dengan imej visual, kawasan negatif adalah sama pentingnya secara menyeluruh kerana kedua pertembungan tersebut saling berinteraksi dan mempunyai hubungan dalam konteks persekitaran. Pengkarya mencari keunikan dengan melihat dan merenung perasaan dalamannya atau *internal form* dan melibatkan pengalaman luaran melalui pengertian urbanisasi dan alam semula jadi. Terdapat pelbagai pengalaman subjektif yang perlu di dedahkan pada permukaan karya. Lukisan landskapnya adalah ekspresi dunia yang berubah-ubah di mana alam semula jadi berubah menjadi landskap asing yang baharu seolah-olah ia berkembang dan meletus sebagai suatu gambaran terhadap pandangan pengkarya tentang aktiviti penerokaan manusia. Dari jarak dekat, ia seolah proses kerja dan aktiviti pembangunan yang masih dalam pembinaan dan seolah alam semula jadi itu sendiri diandaikan terpisah daripada persekitaran yang sarat dengan binaan yang mengharapkan sesuatu penghargaan dan harapan. Setiap bentuk pada permukaan canvas yang tercipta seakan-

akan bentuk biomorfik dan *bloblitecture* yang sangat kompleks. Dalam konsep abstrak, pengkarya menyadari bahawa kita perlu memahami istilah organisasi seni positif dan negatif bagi mengelak daripada mengganggu matlamat *pictorial unity*. Jika perhatian ditujukan kepada imej positif dan gagal mempertimbangkan kawasan negatif di sekeliling, akibatnya, gambar tersebut mungkin kelihatan membosankan. Menggabungkan komposisi dengan kedua-dua kawasan positif dan negatif akan membantu mengurangkan masalah ini. Secara ringkasnya, kedudukan latar depan dianggap positif iaitu visual imej yang jelas, manakala kawasan latar belakang dianggap negatif iaitu ruang kesan calitan warna yang abstrak dan bersahaja.



Gambar 4: Siri Chrysalis ‘*Mental Cosmos*’, Acrylic Atas Canvas, 74 Cm X 115 Cm, 2021.



Gambar 5: Siri Chrysalis ‘*Map Of Mind*’, Acrylic Atas Canvas, 132 Cm X 163 Cm, 2021.



Gambar 6: Siri Chrysalis ‘*Awakening The Heart Of The Universe*’, Acrylic Atas Canvas, 166 Cm X 213 Cm, 2021.

Kesimpulan

Pengkarya mewakili dan menumpukan pada pandangan dalaman dan luarannya tentang persekitaran yang menggabungkan elemen fabrik bandar dan alam semula jadi dalam mencipta landskap baharu yang membawa audien dalam dunia fantasi yang kompleks. Pengkaryaan ini membawa suatu paradigma dalam interaksi manusia terhadap persekitaran. Proses penciptaan, pengkarya membawa pengaruh pengkaryaan yang pelbagai, daripada ekspresionisme abstrak dan abstrak, surealisme, dan realisme. Secara visual, pengkaryaan ini menolak konsep satu sudut pandang dimana imej-imej visual yang diciptakan terlihat paradoks, logik dan tidak logik, seolah terkurung dan memerlukan pembebasan. Visual yang dipersembahkan adalah seperti tenaga kosmos yang mendorong audien untuk menghayati dan memahami elemen-elemen yang ditampilkan. Melalui kajian ini, proses pengkaryaan ini boleh dicapai jika pengkarya menguasai teknik dan gaya serta memahami kaedah pengkaryaan serta istilah organisasi seni positif dan negatif dalam konsep abstrak.

Dapatan kajian ini dapat memberikan pengetahuan dan rujukan dalam menjalankan proses penelitian artistik terutama kepada mereka yang menjalankan kajian berkonsepkan praktis studio. Selain menjadi rujukan kepada para pensyarah seni, pelajar-pelajar seni, pengkaji seni dan masyarakat dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang seni catan secara sendiri. Sumbangan kajian ini adalah “*how*” atau bagaimana proses dan kaedah pengkaryaan dengan menggunakan daya imaginasi dapat diinterpretasikan menerusi seni visual.

Penghargaan

Alhamdulillah, bersyukur ke hadrat illahi kerana dengan izin dan berkat-Nya, penulis dapat menyiapkan penulisan jurnal ini untuk dijadikan sebagai rujukan umum. Selain itu, penulis juga ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Perak, Malaysia, yang telah menganugerahkan Skim Geran Penerbitan untuk projek ini.

Rujukan

- Abdelbaky, F.S, (2017). Cityscape as an Inspiration for Contemporary Painting. ARChive, Vol. 1, No. 1.
- Akshay A. Yardi (2015). The Concept of ‘Inscape and ‘Instess of the Poet of G. M. Hopkins. Karnatak University, Dharwad, 7 Julai.
- Arnita Tarsa, S.Pd., (2016). Apresiasi Seni: Imajinasi Dan Kontemplasi Dalam Karya Seni. Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Vol 1, no 1.
- Candy, Linda & Edmonds, Ernest. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. Leonardo, 51, 63-69.
- Fletcher, A, (2012). Allegory: The Theory of a Symbolic Mode. UK. Prince University Press.
- Gurung, M, M. (2014). Expanding Biophilic City Design Theory: A Study Of Incorporating Nature Into The Urban Design Elements Of Kathmandu. MA Thesis. The Pennsylvania State University.
- Jahn, G. R. (1975). The Aesthetic Theory of Leo Tolstoy's What Is Art? Journal of Aesthetics and Art Criticism, 34, 59-65.
- Kamus Dewan. (Edisi Keempat). (2005). Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka
- Mahamood, M. (2007). Modern Malaysian Art: From the Pioneering Era to the Pluralist Era, 1930s-1990s. Malaysia: Utusan Publications & Distributors.

- Md Noor, R., & Khairani, M.Z. (2019). TINJAUAN TERHADAP PENDEKATAAN APRESIASI DAN KRITIKAN SENI DALAM MEMAHAMI KARYA SENI RUPA. Jurnal Gendang Alam, Jilid 9.
- Mohamed Najib et al. (2008). SUSURMASA. Malaysia. Balai Seni Lukis Negara.
- Noor Enfendi Desa et. al. (2021). Asas apresiasi seni dari perspektif formalistik, rupa dan makna. Jurnal Gendang Alam, Jilid 11 (2).
- Nur Hanim Khairuddin, Yong, B., & Sabapathy, T. K. (2012). Menanggapi Identiti: Naratif Seni Rupa Malaysia; jilid (1). Esei oleh Redza Piyaadasa (pengolahan landskap tempatan di dalam seni moden malaysia, 1930-1981). Malaysia. RogueArt.
- Ocvirk et al., (2010). Art Fundamentals: Theory And Practise. 12th ed. United states of America. McGraw-Hill.
- Seto, KC., Rodriguez, RS, Fragkias, M. (2010). The New Geography of Contemporary Urbanization and the Environment. Annual Review of Environment and Resources. Vol. 35: 167-194.
- Taggart, E, (2020). Art History: 5 Famous Allegorical Paintings That Carry Hidden Meanings Waiting to Be Discovered. Diakses pada 8 Ogos 2020 daripada <https://mymodernmet.com/allegory-examples-art/>.
- Tahir, Azian & Md Noor, Rosiah. (2020). ANALISA KANDUNGAN KARYA SENI RUPA MENERUSI PENDEKATAN MODEL '*ORGANIC UNITY*'. Diakses pada 3 November 2009 daripada <https://penulisanenihalus.blogspot.com/2009/11/>