

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan proses yang dilakukan penulis dari pencarian ide, pengkajian sumber gagasan, eksperimen dan eksplorasi teknik serta bahan, maka diperoleh beberapa kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Dalam karya penulis, visualisasi mimpi dan impian adalah suatu keadaan yang bertepatan/sepadan dengan kondisi karya penulis. Visualisasi karya merupakan suatu refleksi dari bentuk tertentu yang juga terselubung seperti halnya kenyataan mimpi dan impian secara nyata dialami oleh manusia yang kebenarannya tidak dapat dilihat secara nyata, dalam arti menempati ruang dan waktu. Selain itu, seluruh karya penulis merupakan penuangan segala imajinasi penulis tentang visualisasi mimpi dan impian. Dalam visualisasi karya, penulis menggunakan atau merekonstruksi makna konsep dalam wilayah simbol-simbol maupun secara realistik, baik yang bersifat konvensional maupun simbol yang bersifat pribadi dan mengarah pada tematik karya itu sendiri.
2. Penulis memilih bahan maupun alat yang telah direduksi berdasarkan dari berbagai eksperimen berikut aneka efek yang dihasilkannya hingga sampailah pada penentuan beberapa teknik seperti: teknik *etching*, *silkscreen*, sampai dengan *anamorphic*, dan instalansi.

3. Aspek-aspek yang terkandung dalam karya seni grafis penulis meliputi aspek *ideoplastic* sebagai isi atau sumber ide, aspek *material* sebagai pertimbangan dalam pemilihan bahan dan aspek *fisioplastic* sebagai bentuk yang banyak dipengaruhi oleh ketrampilan teknik, pengolahan media yang digunakan dalam penciptaan serta ketrampilan dalam menggunakan elemen dan unsur-unsur seni rupa serta prinsip penyusunan dari unsur-unsur estetik. Pada akhirnya semua aspek di atas digabungkan dan dipadu dengan imajinasi penulis akan visualisasi mimpi dan impian sebagai tema dalam berkarya.

Selanjutnya pada proses pembuatan karya, ternyata penulis banyak sekali mendapatkan rintangan. Semisal dengan banyaknya desain pustek yang harus dipecahkan untuk mendukung tersajinya sebuah karya, selain itu juga masalah kegagalan fungsi pustek serta biaya yang harus dikeluarkan. Dikarenakan banyak terjadi kegagalan serta keterlambatan penyelesaian pustek, maka seluruh karya yang dipamerkan pada pameran tugas akhir ini tidak semuanya karya baru yang dibuat pada tahun 2013, namun ada 3 karya lama yang dibuat medio 2010-2012. Beberapa *reflector* juga mengalami ketidakmaksimalan. Sebagai contoh pada karya berjudul *Human mirror*, fungsi *reflector* yang seharusnya menggunakan bola kaca/ Kristal berganti menggunakan bola resin bening dikarenakan keterbatasan biaya serta sulitnya menemukan *reflector* dengan ukuran yang dimaksud. Oleh karena itu, proses apresiasi yang seharusnya terefleksikan terbalik jika dilihat melalui bola kaca tersebut menjadi agak kabur dan tidak jelas ketika dipandang.

Hal ini ini sangat merugikan karena mengaburkan konsep yang penulis angkat serta sulit dipahami oleh apresian. Kekurangan lain datang dari diri penulis, yaitu lupa untuk memberikan tulisan panduan dalam mengapresiasi karya yang bersifat interaktif maupun beberapa karya yang memang membutuhkan sudut yang paling pas untuk melihat karya. Kurang maksimalnya pemilihan bahan yang penulis pergunakan dalam pembuatan pustek juga merupakan sebuah penyesalan besar. Sedangkan dalam segi pembuatan gambar cetaknya, penulis relatif tidak menemukan kesulitan yang berarti.

B. Saran

Berdasarkan uraian di atas dan berikut proses penciptaan karya seni grafis, penulis ingin menyarankan kepada calon seniman agar lebih bebas dalam berkreaitivitas dan bereksperimen dengan mencari inovasi baru dan ide-ide baru yang sesuai dengan pemaknaan atas suatu konsep dan berusaha keluar dari pakem-pakem yang sudah ada. Jangan ragu-ragu untuk melakukan percobaan berbagai teknik dengan menggunakan berbagai alat dan media dalam berkarya, karena bermacam alat dan media sangat memungkinkan memunculkan bentuk-bentuk artistik yang unik dan belum pernah dijumpai sebelumnya.

Teknik, alat dan bahan yang sama dapat diuji coba untuk mewujudkan karya seni grafis dengan pendekatan tema yang berbeda sehingga memungkinkan munculnya bentuk-bentuk yang memiliki karakteristik yang berbeda pula. Penulis juga menyarankan kepada teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta khususnya program studi seni grafis dan calon seniman pada umumnya agar lebih terbuka

dalam menerima berbagai macam kritik dan menjadikannya sebagai pemicu berkeaktivitas kearah yang lebih baik, sehingga dapat membangun jati diri sebagai seniman yang profesional.

Demikian kesimpulan dan saran dalam penciptaan Tugas Akhir karya seni grafis di ISI Yogyakarta, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Grafis. Semoga karya-karya yang ditampilkan serta tulisan yang disajikan dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi perkembangan seni grafis di Yogyakarta serta memperkaya khasanah seni grafis di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams L, Schneider, *A History of Western Art*, (McGraw-Hill Connect).
- Baltrusaitis, Jurgis. 1977. *The Secret of Anamorphic*. Newyork: Abrams books.
- Bostomi, Sowaji. 1990. *Wawasan Seni*, (Semarang: IKIP Semarang).
- Craze, Richard. 2009. *Tafsir Mimpi (A History of Dream Analysis)*. Terjemahan : L. Sugiri, SJ. (Kanisius: Yogyakarta).
- Djamarah, Syaiful Basri. 2008. *Psikologi Belajar*. (Rineka cipta : Jakarta).
- Feldman, Edmund B. 1991. *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*. Terjemahan : S.P Gustami. Kanisius: Yogyakarta.
- Freud, Sigmund. 2007. *The interpretation of Dreams*. Hertfordshire (England): Wordsworth Edition.
- Hadfield, J.A. 1954. *Dreams and Nightmares*. Victoria: Penguin books.
- Jung, C.G. 2003. *Memories, Dreams, Reflections*. terjemahan: Apri Danarto dan Ekandari Sulistyaningsih. Yogyakarta: Penerbit Jendela. .
- Kartika S, Darsono.2004. *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Penerbit Rekayasa Sains).
- Keraf, Gorys. 1993. *Komposisi*, (Flores: Nusa Indah).
- MacDonald, Stuart. 2004. *The History and Philosophy of Art Education*. (Stafford: James Clarke & Co)
- Magaletta R, Philip & Oliver, J.M, (April 1999). *"The Hope Construct, Will, and Ways: Their Relations with Self-Efficacy, Optimism, and General Well-Being"*. Journal of Clinical Psychology.
- Mccormick B, Howard. 1987. *Visualization in Scientific Computing* (New York: ACM press).
- Mulyadi. 1998. *Pengetahuan Seni*, (Surakarta: FSSR UNS).
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*, (Jakarta: Rineka Cipta).

- Rasjoyo. 1994. *Pendidikan Seni Rupa*, (Pekalongan: Erlangga).
- Sidik, Fajar dkk. 1979. *Desain Elementer*, (Yogyakarta: STSRI, ASRI).
- Siswanto, Pujo. 2004. *Kupas Tuntas Teknik Sablon Masa Kini*. (Yogyakarta: penerbit absolute).
- S.J, Meseguer, Pedro. 1960. *The Secret of Dreams*. Maryland: The Newman Press.
- Snyder D, Charles.1994. *The Psychology of Hope: You Can Get Here from There*, (New York: The Free Press).
- Suryahadi A.A. 1994. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*, (Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).
- Teguh, Mario. 2009. *Leadership Golden ways*. Jakarta: Mario Teguh Publishing House.

Kamus

- Alwi, Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka).
- Bothamley, Jennifer. 2001. *Dictionary of theories*. (Detroit: Gale Research Co).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*, (Jakarta: PT Gramedia pustaka utama, 2008)
- The American Heritage Dictionary of the English Language*, (Boston: Houghton Mifflin Company, 2000).

Skripsi

- Aini, Nurul. "*Wacana Kritis Etnis Minoritas terhadap Kuasa*", (Tugas akhir S-1 Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta. 2003.
- Pramita, Agita. "*Harapan (Hope) Pada Remaja Penyandang Thalassaemia Mayor*", (Tugas akhir S-1 Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia). 2003.

Website

<http://www.artikata.com/arti-356321-visualisasi.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Anamorphosis>

<http://kamusbahasaIndonesia.org/>

<http://iaibcommunity.wordpress.com/2008/05/16/perkembangan-dan-pengembangan-paragraf-lanjutan/>

<http://members.fortunecity.com/senirupa/senirupa/id2.html>

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090212234945AAkO9kt>

<http://kamusbahasaIndonesia.org/impian>

<http://beritaunik75.blogspot.com/2011/03/mipi-dan-impian.html>

<http://xfile-enigma.blogspot.com/2010/02/precognitive-dream-fenomena-mimpi-yang.html>

<http://quoteIndonesia.com/topik/impian>

[http://id.wikipedia.org/wiki/Formalisme_\(seni\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Formalisme_(seni))

VIVANOV, “4 mimpi yang mengubah sejarah”

(<http://www.thecrowdvoice.com/post/4-mimpi-yang-mengubah-sejarah-2212204.html>)

(<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Le-reve-1932.jpg>)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Barack_Obama_Hope_poster.jpg

<http://www.artistasviridi.com/gallery-images/pick14.jpg>.

<http://venetianred.net/2009/05/29/william-kentridge-last-days-in-san-francisco/>

<http://kbbi.web.id/>

GLOSSARIUM

<i>3-D art</i>	: metode menampilkan citra visual yang dibumbui dengan ilusi <i>optic</i> .
Abstrak	: tidak berwujud atau tidak berbentuk.
Absurditas	: tidak masuk akal, mustahil.
<i>Acrylic</i>	:termoplastik transparan yang sering digunakan sebagai alternatif pengganti kaca karena mirip tetapi tidak bisa pecah.
Amplifikasi	:sarana dalam bahasa yang digunakan untuk memperluas, memperbesar, atau memberi tekanan pada suatu objek.
Analisis	:dalam linguistik, analisa atau analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam.
Analogi	: dalam ilmu bahasa adalah persamaan antar bentuk yang menjadi dasar terjadinya bentuk-bentuk yang lain.
Aplikasi	:istilah aplikasi berasal dari bahasa inggris <i>application</i> yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.
Apresiasi	:adalah yang menikmati karya seni kemudian memberikan penilaian terhadap karya seni itu.
Artistik	:mempunyai nilai seni, bersifat seni atau mempunyai bakat dalam kesenian dan mempunyai jiwa seni.
Aspek	:sudut pandangan atau pemunculan penginterpretasian gagasan, masalah, situasi, sebagai pertimbangan yang dilihat dari sudut pandang tertentu
<i>Assyria</i>	: sebuah kerajaan di zaman dahulu yang terletak di Mesopotamia atau sekarang dikenal dengan nama Irak utara.

Autobiografi	: riwayat hidup pribadi yang ditulis sendiri.
Babilonia	: adalah sebuah kota kuno dengan peradaban yang maju, kota ini terletak di Negara Irak.
<i>Bailout</i>	: <i>bailout</i> dalam istilah ekonomi dan keuangan digunakan untuk menjelaskan situasi dimana sebuah entitas yang bangkrut atau hampir bangkrut, seperti perusahaan atau sebuah bank diberikan suatu injeksi dana segar dalam rangka untuk memenuhi kewajiban jangka pendeknya.
<i>Basic</i>	: berkaitan dengan dasar.
<i>Blitz camera</i>	: lampu terang yang keluar dari <i>camera</i> sebagai sarana untuk menambah cahaya pada benda yang dipotret.
Bola kaca <i>gypsy</i>	: dalam bahasa inggris disebut <i>Gypsy crystal ball</i> , biasanya berbentuk bola kaca/ kristal bening padat yang digunakan para peramal untuk meramalkan suatu kejadian.
<i>Browsing</i>	: aktivitas menjelajahi informasi di <i>Internet</i> .
<i>Condensation dream</i>	: satu objek mimpi yang terdiri dari beberapa asosiasi dan ide-ide, sehingga menjadi sebuah mimpi yang singkat
<i>Conscious</i>	: menyadari dan merespon lingkungan seseorang. Bisa juga diartikan sebagai terjaga.
Definisi	: kata, frasa, atau kalimat yang mengungkapkan makna, keterangan atau ciri utama dari orang, benda, proses, atau aktivitas.
Diagnosis	: penentuan suatu keputusan dengan cara meneliti atau memeriksa sebuah gejala.
Dimensi	: definisi dimensi atau dalam bahasa latinnya disebut <i>dimensio</i> merupakan ukuran. Dimensi suatu besaran merupakan hubungan antara besaran itu dengan besaran-besaran pokok. Dengan kata lain, dimensi adalah cara suatu besaran itu tersusun atas besaran-besaran pokoknya.
<i>Displacement dream</i>	: makna emosional objek mimpi yang terpisah dari objek nyata atau konten dan melekat pada hal yang sama sekali berbeda dan tidak meningkatkan kecurigaan sensor <i>super ego</i> .
<i>Display</i>	: representasi visual dari sesuatu.

<i>Ebook</i>	: <i>ebook</i> adalah singkatan dari <i>Electronic books</i> . Tiada lain adalah sebuah buku digital yang dapat dibaca melalui komputer.
EEG	:singkatan dari <i>Electroencephalography</i> yang berarti rekaman aktivitas listrik di sepanjang kulit kepala
Edukasi	: perihal pendidikan.
Ekonomis	:bersifat hati-hati dalam pengeluaran uang, penggunaan barang, bahasa, waktu. Dengan kata lain hemat.
Eksternal	:menyangkut bagian luar.
Eksplorasi	:kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.
Eksperimen	:percobaan yang bersistem dan berencana.
Elektroda	:adalah konduktor yang digunakan untuk bersentuhan dengan bagian atau media non-logam dari sebuah sirkuit, misal semikonduktor, elektrolit atau vakum.
Elemen	:bagian (yang penting, lebih dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar
Emulsi	: cairan yang terbentuk dari campuran dua zat, zat yang satu terdapat dalam keadaan terpisah secara halus atau merata di dalam zat yang lain.
Ereksi	: keadaan tegangnya penis karena terisi darah, ketika timbul nafsu birahi.
Esensial	: perlu sekali, mendasar, hakiki.
Estetik	: keindahan.
Ezida	: biasa dikenal sebagai <i>the temple of nabu</i> , kuil kuno yang terletak di wilayah Calah, Irak.
Faktor	:hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu.
Fenomenal	: luar biasa, hebat, dapat disaksikan dengan pancaindra.

<i>Fiber</i>	: adalah suatu jenis bahan berupa potongan-potongan komponen yang membentuk jaringan memanjang yang utuh.
Figuratif	: bentuk figuratif adalah bentuk yang berasal dari alam (<i>nature</i>).
Fiktif	: bersifat fiksi, hanya terdapat dalam khayalan.
<i>Film</i>	: <i>film</i> disini bermakna master cetakan yang akan digunakan pada proses pencetakan atau <i>printing</i> . Biasanya istilah ini terdapat pada proses sablon.
Fisiologis	: fisiologi atau ilmu faal (dibaca <i>fa-al</i>) adalah salah satu dari cabang-cabang biologi yang mempelajari berlangsungnya sistem kehidupan. Spesifiknya mempelajari tentang organ-organ makhluk hidup.
Frasa	: gabungan dua kata atau lebih yg bersifat nonpredikatif.
Gradasi	: susunan derajat atau tingkat. Bisa juga tingkat dalam peralihan/ perubahan.
Gramatika	: tata bahasa
Halusinasi	: pengalaman indra tanpa adanya perangsang pada alat indra yang bersangkutan
<i>Hand-cut Techniques</i>	: atau biasa dikenal sebagai <i>stencils/ pochoir</i> adalah menggunakan <i>template</i> untuk menggambar atau melukiskan huruf.
Hipotesa	: sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat, meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan.
Horizontal	: terletak pada garis atau bidang yang sejajar dengan horizon atau garis datar/ mendatar.
Huruf paku	: sebuah cara tulis-menulis yang lazim dilakukan di Mesopotamia dan kadang-kadang juga dipakai di daerah Asia lainnya.
Identik	: sama benar, tidak berbeda sedikit pun.
Ilmiah	: bersifat ilmu. Secara ilmu pengetahuan atau memenuhi syarat (kaidah) ilmu pengetahuan.

Ilusi	: kesan yang salah tentang faktor obyektif yang disajikan oleh alat indra atau mengartikan obyek secara tidak tepat.
Impulsi	: rangsangan atau gerak hati yang timbul dengan tiba-tiba untuk melakukan sesuatu tanpa pertimbangan.
Instalatif	: mengacu pada seni, seni instalatif adalah seni yang menggambarkan situasi artistik karya 3 dimensional untuk mengubah persepsi ruang.
Insting	: pola tingkah laku yg bersifat turun-temurun yang dibawa sejak lahir.
Institusi	: lembaga atau pranata.
Interaktif	: bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif.
Intensif	: secara sungguh-sungguh dan terus menerus dalam mengerjakan sesuatu hingga memperoleh hasil yang optimal.
Kanvas	: jenis kain yang biasa digunakan sebagai media melukis.
Katalis	: zat untuk mempercepat atau memperlambat reaksi yang pada akhir reaksi dilepaskan kembali dalam bentuk semula.
Kinetik	: berhubungan dengan gerak.
Klausa	: satuan gramatikal yang berupa kelompok kata, sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat dan berpotensi menjadi kalimat.
Kolaps	: jatuh, roboh atau pingsan.
komposisi	: susunan atau tata susun.
Konflik	: percekocokan, perselisihan ataupun pertentangan.
konkrit	: nyata, benar-benar ada.
Kontemporer	: pada waktu yang sama, semasa, sewaktu atau pada masa kini.
Kontras	: memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingkan.
Konstruksi	: susunan atau model, tata letak.
Kontur	: garis bentuk.

Konvensional	: berdasarkan konvensi (kesepakatan) umum.
Kosmis	: mengenai kosmos (yaitu semua yang ada), berhubungan dengan jagat raya.
Likuidasi	: pembubaran perusahaan sebagai badan hukum yang meliputi pembayaran kewajiban kepada para kreditor dan pembagian harta yang tersisa kepada para pemegang saham.
<i>Limit</i>	: batas atau tapal batas.
<i>Literature</i>	: adalah bahan bacaan yang dapat kita pakai sebagai dasar rujukan pada saat kita membuat karya ilmiah atau penelitian.
<i>Magna cumlaude</i>	: mahasiswa yang menyelesaikan studinya dalam waktu normal (4-5 tahun) dengan Indeks Prestasi Kumulatif atau IPK minimal 3.60 dan maksimal 3.79.
Manifestasi	: perwujudan sebagai suatu pernyataan perasaan atau pendapat.
Mekanisme	: cara kerja.
Mesopotamia	: negara dengan kebudayaan tinggi yang banyak mempengaruhi kebudayaan barat. Saat ini Mesopotamia bernama di Irak.
<i>Microsoft</i>	: adalah sebuah perusahaan multinasional Amerika Serikat yang berkantor pusat di Redmond, Washington, Amerika Serikat yang mengembangkan, membuat, memberi lisensi, dan mendukung beragam produk dan jasa terkait dengan komputer
<i>Milestone</i>	: batu pengukur, tonggak bersejarah.
Monokrom	: lukisan atau reproduksi berwarna tunggal
Mozaik	: seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna, yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.
<i>Neandhertal</i>	: <i>neanderthal</i> adalah anggota genus <i>Homo</i> yang telah punah dan berasal dari zaman <i>Pleistosen</i> .
Ninive	: atau Nineveh adalah kota kuno dengan peradaban tinggi yang sekarang terletak di Mosul, Irak.
Norma	: aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan, dan

	pengendali tingkah laku yang sesuai dengan pokok pokok Pancasila.
Observasi	: peninjauan secara cermat.
Offline	: adalah keadaan komputer yang sedang tidak terhubung/ terkoneksi ke jaringan <i>Internet</i> . Apabila offline maka komputer tidak dapat digunakan untuk browsing/ menjelajahi internet/ mencari informasi di Internet.
<i>Original</i>	: berkaitan dengan asal atau awal, sebelum semua orang lain atau pertama.
Parodi	: karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenuhan atau konsep tertentu.
Pasif	: bersifat menerima saja, tidak giat atau tidak aktif.
<i>Pdf</i>	: singkatan dari <i>Portable Document Format</i> yaitu format file yang dibuat oleh perusahaan Adobe pada 1993 untuk pertukaran dokumen digital.
Persepsi	: tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu, serapan.
Perspektif	: cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya). Bisa juga disebut sudut pandang.
<i>Phasic</i>	: berhubungan dengan fase atau tahapan. Ditandai dengan suatu kejadian secara bertahap dan terus menerus.
<i>pixel</i>	: adalah singkatan dari <i>picture element</i> . Elemen terkecil dari gambar digital. Gambar yang terlihat di monitor komputer terdiri atas susunan titik-titik yang berwarna atau disebut dot. Dot-dot tersebut sangat kecil dan saling berdekatan sehingga terlihat seperti menyatu.
Plat <i>offset</i>	: plat sisa percetakan <i>offset</i> yang sudah tidak digunakan lagi.
popularitas	: popularitas lebih banyak berhubungan dengan dikenalnya seseorang, baik dalam arti positif, ataupun negatif.
<i>Preconscious</i>	: adalah keadaan sebelum sadar, namun berperilaku tidak sadar pada saat tertentu.
Prediksi	: ramalan atau prakiraan.

Printmaker	: seseorang yang menekuni dan membuat <i>printmaking</i> / pencetakan.
Psikoanalisis	: cara untuk mendapatkan secara terperinci pengalaman emosional yang dapat menjadi sumber atau sebab gangguan jiwa dan represinya.
Psikologi analitik	: Cabang psikologi yang dilihat orang sebagai rasi kompensasi kekuatan-kekuatan internal dalam keseimbangan yang dinamis.
Psikologi positif	: adalah ilmu mengenai kebajikan dengan kualitas yang memungkinkan kepada orang-orang, kelompok dan lembaga untuk berkembang dan menjadi sukses
<i>Psychic</i>	: orang yang peka terhadap hal-hal di luar jangkauan alam dan persepsi. Biasa disebut Cenayang, paranormal atau dukun.
Pustek	: pustek adalah alas patung atau seni instalatif yang berguna untuk menopang karya tersebut.
<i>Puzzle</i>	: masalah yang sangat membingungkan tetapi memiliki solusi yang tepat dan pasti. Lainnya, sebuah permainan anak-anak yang cara bermainnya adalah membongkar suatu gambar lalu menyusunnya kembali satu persatu.
Rasional	: menurut pikiran dan pertimbangan yang logis, atau menurut pikiran yang sehat.
<i>Raster</i>	: <i>raster</i> atau bitmap, adalah berupa data berbentuk dot <i>matrix</i> yang strukturnya mewakili kisi. Umumnya <i>raster</i> berbentuk <i>pixel</i> persegi panjang, atau titik warna. <i>Raster</i> dapat dilihat melalui layar monitor, kertas, atau media display lainnya.
Refleksi	: gerakan, pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar.
Reflektor	: alat yang berfungsi untuk memantulkan suatu citra.
Relevansi	: hubungan atau kaitan.
Resin	: adalah eksudat (getah) yang dikeluarkan oleh banyak jenis tumbuhan, terutama oleh jenis-jenis pohon runjung (konifer). Biasanya juga dapat dicetak untuk membuat patung.
Resolusi	: putusan atau kebulatan pendapat berupa permintaan atau tuntutan yg ditetapkan oleh rapat, maupun diri sendiri

untuk pribadi. Sedangkan pengertian lain untuk resolusi sebuah gambar adalah mendeskripsikan tentang banyaknya detail gambar yang tersimpan.

Ritmik	: memiliki ritme atau berirama.
Riset	: penyelidikan/ penelitian suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian untuk mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik.
Rumor	: gunjingan yang dapat menyebar dari mulut ke mulut.
Saraf kelana	: saraf otak kesepuluh.
<i>Satire</i>	: gaya bahasa yang dipakai dalam kesusastraan untuk menyatakan sindiran/ejekan terhadap suatu keadaan atau seseorang.
Sensor	: sensor adalah sesuatu yang digunakan untuk mendeteksi adanya perubahan lingkungan fisik atau kimia.
<i>Scraper</i>	: tehnik dalam membuat gambar dengan cara menyusun atau membentuk citra melalui susunan berbagai macam jenis garis.
<i>Sigaraning nyowo</i>	: dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai belahan jiwa. Istilah metafor Jawa ini biasanya menggambarkan posisi suami terhadap istri atau sebaliknya.
Silinder	: ruang yang berbatas bidang lengkung dan dua bulatan yang sama besar.
Simbolik	:melukiskan sesuatu dengan menggunakan simbol benda, binatang, atau tumbuhan.
Sistematis	: teratur menurut sistem atau memakai sistem.
Sketsa	: gambar rancangan.
Spiritual	: berhubungan dengan atau bersifat kejiwaan (rohani/ batin).
<i>stainless steel</i>	: salah satu jenis plat logam yang permukaan kedua sisinya mempunyai pantulan bening mirip dengan kaca.
Statis	: dalam keadaan diam (tidak bergerak, tidak aktif, tidak berubah keadaannya) atau tetap.
<i>Storyboard</i>	: storyboard adalah serangkaian sketsa yang dibuat untuk menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen

yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi.

Struktur	: struktur adalah bagaimana bagian-bagian dari sesuatu berhubungan satu dengan lain atau bagaimana sesuatu tersebut disatukan.
Subjektif	: mengenai atau menurut pandangan (perasaan) sendiri.
Subversif	: merujuk kepada salah satu upaya pemberontakan dalam merobohkan struktur kekuasaan termasuk Negara.
Sugesti	: sugesti adalah proses psikologis dimana seseorang membimbing pikiran, perasaan, atau perilaku orang lain.
Sumeria	: peradaban kuno yang maju, sekarang terletak di Irak.
<i>Super ego</i>	: bagian dari pikiran seseorang yang bertindak sebagai hati nurani yang kritis terhadap diri sendiri, dan mencerminkan standar sosial belajar dari orang tua dan guru.
Tafsir	: adalah penjelasan sesuatu yang diinginkan oleh kata.
Tekstur	: tekstur adalah suatu permukaan pada benda baik batu, kayu, kain dll.
<i>Tindihen</i>	: dalam bahasa Inggris disebut Sleep Paralysis, yaitu fenomena dimana otot – otot tubuh mengalami kelumpuhan secara mendadak disebabkan adanya transisi dari tidur dan terjaga. Biasanya kejadian ini dikaitkan dengan visi yang mengerikan.
<i>Tonic</i>	: digunakan untuk menggambarkan segala macam ramuan dan sesuatu yang membuat manusia merasa lebih baik atau lebih hidup.
Tri Dharma perguruan tinggi	: 1. Pendidikan dan pengajaran, 2. Penelitian dan pengembangan, 3. Pengabdian pada masyarakat.
<i>Twin</i>	: kembar
Ultraviolet	: istilah ultraviolet berarti “melebihi ungu” (dari bahasa Latin ultra, “melebihi”), sedangkan kata ungu merupakan warna panjang gelombang paling pendek dari cahaya dari sinar yang tampak. Biasanya sinar ultraviolet berhubungan dengan radiasi yang dihasilkan oleh matahari.
Variasi	: tindakan atau hasil perubahan dari keadaan semula.

- Vertikal : tegak lurus dari bawah ke atas atau kebalikannya, membentuk garis tegak lurus (bersudut 900) dengan permukaan bumi.
- Visi : pandangan atau wawasan ke depan atau kemampuan untuk melihat pada inti persoalan.
- Vital : sangat penting.

