

**KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN  
DALAM SENI GRAFIS**



**Oleh :**

**Andi Karera**

**NIM : 1512565021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN DALAM SENI GRAFIS, diajukan oleh Andi Karera, NIM 1512565021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, MFA, Ph.D.  
NIP 19561019 198303 1 003

Pembimbing II

Wiyono, M.Sn.  
NIP. 1970042719999031003  
Cognate / Anggota

Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn  
NIP : 19730327 199903 1 001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP. 19760510 200112 2 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.  
NIP. 19691 108 199303 1 001/NIDN 0008116906



# **KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN DALAM SENI GRAFIS**

Oleh :

**Andi Karera**

**NIM : 1512565021**

## **ABSTRAK**

Karakter ilustrasi di sini merupakan ilustrasi yang lebih menonjolkan identitas dari pencipta seperti garis dan komposisi pada karya. Karya banyak dipengaruhi dari musik *punk*, komik, *toys* atau mainan, industri film, bahkan pengalaman pribadi penciptanya. Tema pedesaan dipilih untuk menceritakan kisah-kisah atau isu-isu yang terdapat di daerah pedesaan tersebut. Banyak hal yang dapat digali dan dimunculkan dalam tema tersebut.

Setiap seniman mempunyai media yang berbeda dalam menciptakan karyanya. Figur-figur yang ditampilkan dalam karya ini tugas akhir ini merupakan objek yang didapat dari lingkungan sekitar. Seluruh perwujudan karya direalisasikan dengan teknik penciptaan yang digunakan, yaitu melalui teknik cetak saring dalam prinsip seni grafis. Karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberi pengaruh positif terhadap dunia seni rupa, khususnya seni grafis dalam teknik cetak saring.

**Kata kunci** : Ilustrasi karakter, pedesaan, seni grafis, cetak saring

## **ABSTRACT**

*Character illustrations are illustrations that further highlight the identity of the creator of the work, such as lines and compositions in the work. These works are heavily influenced by punk music,comics,toys,film,and even the personal experiences of the creators. Rural themes were chosen to tell stories or issues in the countryside. Many things can be explored and raised in the theme*

*Every artist has a different medium in creating his work. The figures in this final project are objects obtained from the surrounding environment. All of these manifestations are realized with the creation techniques used, namely through the printing technique in the principles of graphic arts. The work that is produced is expected to be able to have a positive influence on the world of art, especially graphic arts in the screen printing technique.*

**Keywords :** *Character illustration, rustic, graphic art, screen printing, rural*

## A. Pendahuluan

Latar belakang penulis jauh dari seni rupa maupun ilustrasi. Dulunya penulis bersekolah di Madrasah Aliyah Negeri. Seni rupa dan ilustrasi tidak pernah diajarkan di sana. Penulis mulai mengenal seni rupa setelah lulus Sekolah Menengah Atas. Pertama kali mengetahui seni rupa melalui ilustrasi poster karya Aaron Horkey. Rasa penasaran muncul dan bertanya tentang apa itu seni rupa. Tujuan melanjutkan ke Perguruan Tinggi seni rupa menjadi salah satu alasan mulai mendalami seni rupa.

Karya Aaron Horkey yang pertama kali diamati terasa cocok dengan karakter penulis. Menggambarkan pedesaan dari sudut pandang lain. Pengalaman pribadi ketika melihat tikus sawah digambar secara rinci. Bulu dan semak-semak digambarkan cukup detail dengan garis yang mengagumkan. Kecintaan penulis terhadap karya ilustrasi mulai tumbuh sejak itu. Penulis mulai membuat karya-karya ilustrasi berdasarkan pengalaman pribadi yang sederhana. Belajar bagaimana menggambarkan secara mendetail dalam sebuah karya. Berbagi pengalaman dapat dimunculkan melalui karya-karya seni murni sebagai media ekspresi murni (Suherman, 2017: 61).

Penulis mengambil tema pedesaan karena difokuskan pada objek-objek sekitar tempat tinggal penulis. Pemilihan objeknya cukup sederhana yaitu hanya dari apa yang penulis amati di lingkungan sekitar. Sudut pandang dan komposisi digambarkan dengan berbeda. Objek tersebut diolah melalui gaya ilustrasi dengan karakter penulis sendiri.



Gambar 1. 1 Suasana depan rumah penulis

(sumber: dokumentasi penulis)

Tempat tinggal penulis yang masih banyak area persawahan menjadi salah satu faktor pemicu memilih tema tersebut. Kerap kali penulis pergi keluar



untuk mencari objek yang baru. Melalui *handphone* diabadikan untuk menangkap momen atau objek tertentu.



Gambar 1. 2 Area persawahan depan rumah penulis  
(sumber: dokumentasi penulis)

Penulis awalnya ingin membahas tentang sejarah desa penulis dari mulai nama, awal terbentuk, dan kebudayaan apa saja yang ada di desa penulis. Minimnya informasi menjadikan penulis menanggalkan idenya tersebut untuk membahas sejarahnya. Penulis mencoba mewawancarai *kyai* atau biasa disebut tetua desa, akan tetapi nihil informasi. Tidak ada catatan tertulis ataupun sejarah masa lampau yang masih di ingat warga yang masih hidup.

Asumsi penulis tentang pergeseran pengertian ilustrasi dan gaya penggambarannya mulai berubah karena mudahnya akses informasi di *internet*. Fenomena paling terasa dan bukti tentang perubahan tersebut bisa dilihat dalam perkembangan di sosial media, terutama *instagram*. Ilustrasi yang awalnya hanya untuk menceritakan sebuah naskah akan tetapi berubah menjadi ajang memamerkan karakter senimannya sendiri yang lebih condong ke garis, tekstur, dan komposisi.

Perubahan tersebut didukung dengan mengikuti perkembangan musik yang masuk secara cepat. Bisa dibilang pengaruh terbesar perkembangan ilustrasi yang sudah berbeda dari jalur utamanya adalah pengaruh musik itu sendiri. Olahraga *extrem* juga ikut mengambil bagian dalam perubahan tersebut seperti *skateboard*, *BMX*, dan *surfing*.

Seiring berkembangnya zaman dan mudahnya akses internet, mencari ide dalam proses penciptaan sebuah karya menjadi lebih mudah. Referensi banyak bertebaran di internet dan bisa mengaksesnya secara mudah. Dampak negatif mengikuti perubahan dari hal tersebut. Banyaknya referensi karya dari seniman di luar sana membuat beberapa orang dengan terang-terangan atau secara tidak sadar meniru sama seperti karya tersebut. Mereka kesulitan untuk mencari karakter karyanya sendiri. Akhirnya, mereka mulai ketergantungan dengan hal tersebut.

Mereka, ketika tidak mengakses internet untuk mencari referensi karyanya, cenderung sulit memulai untuk membuat sebuah karya.

Karakter dalam sebuah karya menjadi sangat penting karena sebagai identitas dari seniman itu sendiri. Beberapa seniman mencoba mengubah-ubah karakter karya mereka untuk mencari apa yang mereka yakini cocok untuk dirinya sendiri. Pencarian karakter dalam proses penciptaan karya memang tidak mudah. Perjalanan yang panjang menjadi masalahnya. Seiring waktu dan jam terbang yang tinggi, biasanya seniman akan menemukan karakter karya mereka sendiri.

Proses penciptaan sebuah karya memang tidak bisa lepas dari mencari referensi karya orang lain. Hal tersebut juga bisa menjadi angin segar untuk mencari ide-ide yang baru dan lebih luas. Mereka bisa keluar dari batasan imajinasi mereka. Mengambil mentah-mentah dari satu sumber dan dijadikan landasan dalam karya secara langsung harus dihindari. Hal tersebut seringkali mengakibatkan karya yang dihasilkan tidak beda jauh atau sama dari karya yang dijadikan referensi. Referensi diambil secukupnya dan tidak langsung dituangkan dalam penciptaan karya. Ide tersebut perlu diendapkan terlebih dahulu. Memadukan menjadi satu kesatuan dan diciptakan sesuai metode dari masing-masing seniman. Karakter pribadi biasanya akan muncul dengan sendirinya. Opini tersebut adalah pengalaman pribadi milik penulis dalam proses penciptaan karya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

- a. Narasi tentang pedesaan seperti apa yang menjadi pokok persoalan yang diilustrasikan?
- b. Bagaimana proses menggambarkan tema pedesaan melalui teknik seni grafis yang sudah dipilih?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menarasikan sisi lain tentang pedesaan menurut penulis melalui ilustrasi.
- b. Menggugah pendekatan visual yang khas melalui tema pedesaan.
- c. Menggambarkan tema pedesaan melalui teknik seni grafis.

### **2. Manfaat**

- a. Memperkaya bahan referensi dalam mempelajari Seni Grafis bagi mahasiswa Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa khususnya, dan bagi seluruh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Memperkuat karakter dalam sebuah penggambaran ilustrasi.
- c. Menambah wawasan mengenai pengertian karakter ilustrasi.
- d. Meningkatkan kemampuan menciptakan karya seni grafis terutama dengan teknik cetak saring.

## D. Teori dan Metode penciptaan

### a. Teori

Ide untuk membuat sebuah karya seni dapat muncul dari pengalaman, atau pengamatan suatu objek dari lingkungan sekitar. Kebanyakan dalam karya ini, penulis membuat berdasarkan apa yang diamati di lingkungan sekitar dan kejadian di tengah masyarakat.

Penulis akan berjalan-jalan di sekitar area tersebut dan mengamati keadaan sekitar. Sering dijumpai adalah bangkai-bangkai pengerat atau burung terjebak di perangkap yang dipasang petani. Objek-objek tersebut yang menarik perhatian penulis. Penulis sering kali mengabadikan objek tersebut dan diolah di kemudian hari. Ranting-ranting pohon dan rerumputan menurut penulis juga termasuk objek yang dicari. Komposisi objek tersebut karena terjadi secara alami.

Mencari objek baru, penulis sering kali keluar bersama teman. Objek yang menarik untuk digambarkan dalam karya nantinya. Susunan batu yang berserakan. Daun atau bunga yang memiliki bentuk artistik. Tekstur kulit kayu atau rumah tua yang roboh. Binatang atau serangga dengan posisi tertentu yang menarik, dan masih banyak lagi. *Momen aha* adalah saat ketika seseorang mampu melihat salah satu dari suatu objek amatan, untuk dinyatakan melalui konsep tertentu (Marianto, M. Dwi, 2019:15).

Penulis biasanya memilih objek hewan atau serangga dikarenakan latar belakang penulis. Dahulu, ayahnya penulis ketika masih kecil, dan sebelum menjadi sekarang adalah berternak hewan. Kelinci, burung puyuh, jangkrik, dan lain-lain pernah dipelihara ayah penulis. Penulis sering kali diajak oleh kakeknya ke sawah untuk bermain. Mengikuti untuk membajak sawah, menanam padi dan kacang tanah. Hal tersebut yang membuat perlahan-lahan menjadi tertarik pada objek semasa kecil yang sering ditemuinya.

Hasil pemaparan di atas menjelaskan bahwa penulis berkeinginan untuk membawa objek-objek tersebut dalam tugas akhir ini. Pemilihan tersebut dipilih karena merasa cocok dan dekat bagi penulis serta menarik untuk dibahas dan dibawa ke dalam tugas akhir ini.

Tujuan akhir dari penciptaan tugas akhir ini adalah berusaha untuk membuktikan awal mendalami seni rupa. Usaha yang dilatih sampai



sekarang bisa menjadi sebuah ide penciptaan. Layak diperjuangkan untuk disajikan dalam tugas akhir nantinya.

## **b. Teori**

Gaya ilustrasi dipilih untuk lebih menekankan garis karakter pada objek. Awalnya, penulis tertarik dalam seni rupa dikarenakan pengaruh karya Aaron Horkey. Karya seni tersebut pertama kali dilihat penulis dalam komunitas ilustrasi. Peserta salah satu komunitas tersebut ada yang membawa karya milik Aaron Horkey. Hal tersebut membuat penulis tertarik mendalami karakter ilustrasi. Objek yang lebih diisi dengan garis.

Proses pembentukan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan teknik dengan cetak saring. Cetak saring di Indonesia lebih dikenal dengan cetak sablon. Cetak saring merupakan kegiatan cetak-mencetak grafis dengan menggunakan kain kasa *monyl (screen)* pada bidang cetak. Gambar yang tercetak pada objek cetak akan sesuai dengan model atau klise yang terdapat pada *screen*, dan menjadi pola cetak untuk objek-objek selanjutnya.

Penulis sendiri dalam pembuatan karya ini terinspirasi dari cetak saring dengan teknik gambar *raster*. Gambar *raster* biasanya digunakan dalam mencetak manual atau mesin *printer* masa kini berupa foto atau gambar dengan hasil yang mendekati nyata yang terdapat di foto. Gambar tersebut terbentuk dari susunan *dot* atau titik yang tersusun secara sistematis menggunakan bantuan komputer.

Hasil foto para *fotografer* yang hanya menggunakan warna hitam dan putih juga telah menginspirasi penulis. Hasil dari warna hitam putih tersebut tidak kalah dengan foto yang berwarna dan mempunyai keunikan tersendiri. Kombinasi teknik *raster* manual dengan menggunakan garis menjadi pilihan penuli untuk mengerjakan karya Tugas Akhir kali ini.

Penulis memilih menggunakan garis yang detail atau terperinci karena alasannya pengaruh seniman ilustrasi yang pertama penulis ketahui. Seniman tersebut menggambarkan hampir semua objek dengan garis-garis yang detail, karena hal tersebut, penulis tertantang ingin bisa seperti itu. Garis juga ditemui penulis ketika awal mempelajari seni grafis yang lebih banyak melibatkan garis dari pada yang lainnya. Hal tersebut menambah keinginan penulis untuk memerlajari dan memasukkan garis-garis dalam karya ugas akhir kali ini.

## **c. Tahap-Tahap Perwujudan**

Proses-proses perwujudan untuk karya ini adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan (*Preparation*)
- 2) Perenungan (*Incubation*)

3) Pemunculan (*Insight*)

- a) Tahap pembuatan *sketsa*
- b) Pemberian Obat Afdruk Pada Screen
- c) Proses membuat stencil pada screen
- d) Proses cetak

d) *Finishing*

4) Evaluasi Karya (*Evaluation*)



## D. Hasil Pembahasan

### 1. Karya Tugas Akhir #1



Karya 1. 1 Andi Karera, *Bekas*, 2021, *Screen Printing* pada kertas, 27 x 39 cm

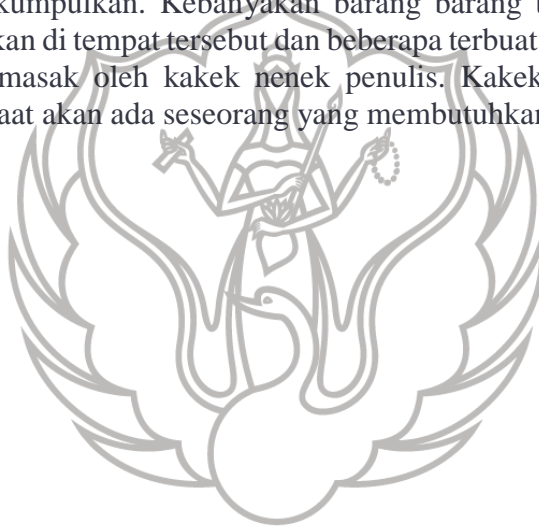
(sumber: dokumentasi penulis)

Budaya orang perkotaan biasanya barang-barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai akan dibuang karena hanya memenuhi tempat. Budaya tersebut sedikit berbeda untuk orang-orang pedesaan. Mereka akan memilah barang mana yang setidaknya bisa dipakai kembali atau setidaknya bisa diperbaiki.

Barang-barang tersebut biasanya akan dikumpulkan di suatu tempat dan diambil jika dibutuhkan, jika ada yang rusak, biasanya akan mencoba untuk diperbaiki. Orang-orang pedesaan biasanya menyimpan barang-barang bekas mereka dalam jangka waktu lama, walaupun barang tersebut hanya memenuhi gudang atau berserakan di sekitar rumah. Tujuannya adalah jika suatu waktu ketika

tetangga atau kerabat ada yang membutuhkan barang tersebut nantinya tinggal diberikan. Mereka tidak mengharapkan dibeli atau imbalan uang. Mereka akan merasa senang jika barang yang sudah tidak terpakai tersebut bisa membantu tetangga atau kerabat mereka.

Karya ini menceritakan hal tersebut. Rumah penulis bersebelahan dengan rumah kakek nenek penulis. Rumah penulis dan rumah kakek nenek penulis ada jarak sekitar satu meter, dan disitulah biasanya barang-barang yang sudah tidak terpakai penulis dikumpulkan. Kebanyakan barang-barang tersebut terbuat dari kayu dan dikumpulkan di tempat tersebut dan beberapa terbuat dari kayu-kayu yang nantinya untuk memasak oleh kakek nenek penulis. Kakek dan nenek penulis percaya jika suatu saat akan ada seseorang yang membutuhkan barang tersebut.





## 1. Karya Tugas Akhir #2



Karya 1. 2 Andi Karera, *Belajar*, 2021, *Screen Printing* pada kertas, 27 x 39 cm

(sumber: dokumentasi penulis)

Karya ini menceritakan tentang pengalaman seorang anak kecil dengan umur 6 (enam) tahun yang diajari tentang tanggung jawab. Memperlihatkan hewan unggas dengan umur kira-kira 4 (empat) bulan. *Enthok*, itulah nama hewan tersebut yang biasa panggil orang-orang. Terkenal dengan dagingnya yang lezat. Bulu putih bersih menyelimuti hewan tersebut.

Awal bulan oktober, paman penulis membawa beberapa bibit *enthok* untuk diberikan kepada temannya karena ia memesan lewat paman penulis. Anak paman penulis tidak sengaja melihat hewan tersebut. Anak tersebut bernama Zulfa, calon lelaki tangguh dalam keluarganya. Rasa penasaran anak kecil di umur tersebut baru besar-besarnya. Tertariklah Zulfa kepada anak *enthok* tersebut. Ayahnya dengan senang hari melihatkan dan diajari memegang hewan tersebut.

Rasa ketertarikan mulai muncul akan hewan tersebut. Anak-anak *enthok* dengan warna kuning keemasan memang menggoda. Bermainlah Zulfa dengan anak-anak *Enthok* tersebut dan waktu pun berlalu. Pemesan anak-anak *enthok* sudah datang untuk mengambil. Zulfa dipenuhi wajah kecewa dan sedih, tanda-tanda anak kecil ketika akan *merengek* menangis, dan benar saja. Ayah Zulfa tidak bisa apa-apa karena anak *enthok* tersebut juga bukan miliknya, melainkan hanya pesanan seseorang.

Baik hati sekali, ternyata orang yang memesan tersebut mau memberinya satu ekor. Wajahnya seketika itu berubah seperti hujan yang tiba-tiba terang dengan sinar matahari yang lembut dan hangat. Keinginan anak kecil memang susah ditebak. Mulai dari situ di peliharalah anak *enthok* tersebut oleh seorang anak kecil.

Jujur, penulis sendiri sering bangun kesiangan sekitar jam delapan. Hari minggu penulis tiba-tiba bisa bangun pagi dan melihat Zulfa sedang memberi makan peliharaan *enthok* tersebut. Ibu penulis dari belakang berkata jika Zulfa setiap hari di pagi hari selalu memberikan makanan pada hewan tersebut. Awalnya penulis sedikit ragu. Tiga hari setelah itu, penulis bangun pagi untuk melihat apakah benar yang dikatakan ibu penulis, dan benar saja. Seketika penulis tersenyum sendiri melihat Zulfa memberikan makanan ke hewan tersebut dan sesekali diajak mengobrol hewan tersebut.

Gambar tersebut memperlihatkan hewan *enrhok* yang dipelihara oleh anak kecil tersebut sudah besar. Hewan tersebut digambarkan hanya satu dan sedang berada di bawah pohon. Alasannya adalah karena hewan tersebut hanya ada satu dan hewan tersebut sering berada di bawah pohon tersebut.

## E. Kesimpulan

Pedesaan setiap daerah memiliki cerita dan sejarah mereka sendiri. Cerita atau sejarah tersebut jarang ditulis dalam naskah ataupun muncul ke permukaan publik. Hal-hal tersebut hanya tersimpan di ingatan orang-orang dan di wariskan yang lama-lama akan terlupakan. Penulis ingin memunculkan kisah atau hal-hal yang menarik ke publik dalam bentuk karya agar dapat dikenang.

Pemilihan teknik, penulis juga terpengaruh oleh seniman-seniman barat di luar sana. Peralatan dan bahan untuk sablon Indonesia terbilang cukup lengkap jika keperluan untuk tekstil. Media untuk kertas, kurang. Beberapa tinta cetak saring untuk kertas memang ada di pasaran, akan tetapi *berbasis* minyak dan bahan lain untuk campuran tinta tersebut. Kekurangan tinta cetak saring *berbasis* minyak yang terdapat di pasaran adalah sangat tidak ramah untuk kesehatan dan lingkungan. Bau yang menyengat tercium dalam tinta tersebut.

Selama proses penciptaan Tugas Akhir ini, penulis banyak bereksperimen untuk kebutuhan teknik cetak saring. Penulis memulai dari menggambar di atas kertas yang tipis, hampir menyerupai kertas *HVS*. Kertas tersebut digambar dengan menggunakan *teknikal pen* dan hasil dari gambar di atas kertas tersebut nantinya langsung dipakai untuk proses *film* pada *screen* cetak saring, tanpa melalui *digitalisasi*.

Proses membuat kertas yang akan di *film* menggunakan solar atau *master* gambar asli tersebut tidak bisa disimpan dikarenakan akan kotor dengan warna coklat kehitaman dan akan merusak hasil *film* nantinya. Biasanya hal tersebut tidak terjadi. Penulis sendiri awal bingung kenapa hal tersebut bisa terjadi, dan ternyata yang menyebabkan hal tersebut adalah reaksi dari *tinta spidol permanen* ketika bertemu minyak *solar*.

## F. Saran

Saran untuk penulis sendiri adalah perhatikan pelajari terlebih dahulu bahan dan alat yang akan dipakai. Hal tersebut perlu dipelajari untuk menghindari permasalahan di luar kendali kita. Belajar dari kesalahan sendiri memang baik, akan tetapi belajar dari kesalahan orang lain jauh lebih baik.

Penciptaan karya seni berjudul Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis ini, diciptakan untuk memenuhi syarat meraih gelar S-1 seni rupa, serta wujud peran adil penulis terhadap perkembangan seni di Indonesia. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam laporan ini, baik itu dalam aspek konsep maupun teknik, namun hal tersebut diharapkan bisa dijadikan pelajaran bagi penulis untuk diperbaiki dikemudian hari. Penulis berharap semoga penciptaan karya ini, dapat membawa nilai positif untuk kedepannya, sehingga bermanfaat bagi diri penulis, para penikmat karya, dan lingkungan sekitar.

### **A. Buku**

- Barger, A. A. (1984). *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Konpemporer*. New York: Longman (Mariano, M. Dwi Terj) 2010. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Indiria, M. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mariano, M. Dwi (2019). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scrito Books, BP ISI Yogyakarta.
- Soedarso. (1990). *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Suherman, S. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art, Djagad Art House.

### **B. Internet**

- Setiawan, S. (2021, Februari 23). *Karakteristik, Ciri dan Sifat Pedesaan Beserta Penjelasannya*. Dipetik September 19, 2020, dari Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/pedesaan>
- <https://insidetherockposterframe.blogspot.com/2012/10/aaron-horkey-converge-poster-and-print.html>
- <https://insidetherockposterframe.blogspot.com/2012/10/aaron-horkey-converge-poster-and-print.html>
- <https://www.worthpoint.com/worthopedia/ken-taylor-screen-print-stay-high-art-1758054212>
- Akun Instagram @teaganwh
- Akun Instagram @danielbacz

### **C. Jurnal**

- Mariano, M.Dwi, "EcoArt Through Various Approaches", *Journal of Urban Society*, Vol.7 No 7, April