

***SLEEP PARALYSIS* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Arief Muhasyim

NIM 1712769021

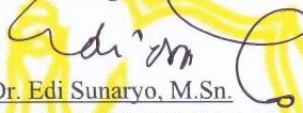
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal karya seni berjudul: *Sleep Paralysis sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* diajukan Arief Muhasyim, NIM 1712769021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

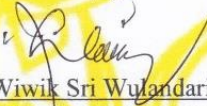


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.

NIP. 19510904198103 1 002

NIDK. 0004064304

Pembimbing II



Wiwik Sri Wulandari, S.Sn.,M.Sn.

NIP. 19760510 20112 2 0001

NIDN. 0010057605

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP. 19760104 200912 1 001

NIDN. 0004017605

SLEEP PARALYSIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

By/oleh: Arief Muhasyim

Institution/institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Institution address/alamat institusi: Jl. Parangtritis No.KM.6, RW.5, Glondong, Panggungharjo,
Kec. Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

E-mail: muhasyimrief@gmail.com

Abstract

The fear of sleep paralysis is the background for the idea of creating graphic art. Sleep Paralysis or commonly known as squeezing during sleep is a symptom where the body cannot be moved, the breath feels very tight, and the mouth cannot speak, but is conscious. The author's bad experience greatly affects his daily life. Every time before bed, the writer always imagines the recurrence of this very scary event. Being trapped in a circle of fear triggers the author to create a graphic art that depicts a tense atmosphere according to what the author feels. Besides that, making graphic art that raises the incidence of sleep paralysis is nothing but therapy for the author as an effort to get out of the circle of fear. It is also expected to be able to interpret and study every incident for a change for the better.

Keywords: printmaking, fear, sleep paralysis

Abstrak

Rasa takut terhadap kejadian *sleep paralysis* menjadi latar belakang ide penciptaan seni grafis. *Sleep Paralysis* atau biasa dikenal dengan istilah tindihan saat tidur merupakan gejala dimana tubuh tidak bisa digerakkan, nafas terasa sangat sesak, serta mulut tidak bisa berbicara, namun dalam keadaan sadar. Pengalaman buruk penulis sangat berpengaruh terhadap kehidupannya sehari-hari. Setiap menjelang tidur penulis selalu terbayang-bayang akan terulangnya kembali peristiwa yang sangat menakutkan tersebut. Terjebak di dalam lingkaran ketakutan memicu penulis untuk membuat sebuah karya seni grafis yang menggambarkan suasana mencekam sesuai apa yang dirasakan oleh penulis. Disamping itu pembuatan karya seni grafis yang mengangkat kejadian *sleep paralysis* tidak lain adalah sebagai terapi penulis sebagai upaya untuk bisa keluar dari lingkaran ketakutan tersebut. Hal itu juga diharapkan dapat memaknai serta mempelajari setiap kejadian untuk suatu perubahan ke arah yang lebih baik.

Kata kunci : seni grafis, rasa takut, *sleep paralysis*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Karya seni merupakan media untuk mengungkapkan gagasan, pemikiran maupun perasaan yang dirasakan oleh seniman, baik itu perasaan senang, susah, sedih, takut, dan lain sebagainya. Karya seni juga bisa muncul karena suatu pengalaman yang menyenangkan, menyedihkan, suram, menyeramkan yang mana bagi si seniman sangat membekas. Dalam hal ini biasanya seniman mengajak para penikmat seni untuk ikut dalam suasana yang ada dalam karya tersebut, supaya dapat merasakan apa yang dirasakan oleh si seniman, terutama pada karya seni yang mengangkat tema mistis. Dimana hal itu disajikan dalam bentuk yang sangat menyeramkan, sehingga memunculkan perasaan takut para penikmat seni. Para seniman di masa lalu banyak yang memaknai ketakutan serta memanfaatkannya menjadi karya seni. Hal ini juga dialami oleh penulis, dimana rasa takut dijadikan sebagai ide untuk membuat karya seni.

Rasa takut penulis didasari oleh pengalaman yang sangat menyeramkan serta mencekam, sehingga susah untuk dilupakan bahkan sampai berlarut-larut dalam benak penulis. Sehingga menimbulkan kecemasan yang berlebihan. Pengalaman tersebut yaitu *sleep paralysis*.

Sleep Paralysis merupakan suatu keadaan saat individu tidur nyenyak, kemudian terbangun secara tiba-tiba dan tidak bisa menggerakkan tubuh (Cheyne, 2005:319-324). *Sleep paralysis* atau *ketidihan* merupakan fenomena ketika seseorang tidak dapat berbicara dan bergerak saat hendak bangun tidur. Kondisi ini sering kali membuat penderitanya panik dan takut karena dalam kondisi sadar, tubuh seakan-akan lumpuh dan biasanya berlangsung selama beberapa detik hingga beberapa menit. *Sleep paralysis* biasanya disertai halusinasi yang bisa terjadi saat tidur (*hypnagogic hallucinations*) atau ketika bangun tidur (*hypnopompic hallucinations*).

Penulis tertarik melakukan visualisasi tentang *sleep paralysis* melalui karya seni grafis. Hal itu dikarenakan *sleep paralysis* merupakan kejadian yang sangat menakutkan bagi penulis dan hampir setiap malam

menjelang tidur selalu terbayang-bayang dan akhirnya mengalami kejadian tersebut terutama ketika penulis masih duduk di bangku SMP-SMA. Dengan kata lain penulis terjebak dalam lingkaran itu. Melalui karya seni grafis penulis akan menyampaikan apa yang dirasakan penulis ketika mengalami kejadian *sleep paralysis* dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetik.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Pengalaman *sleep paralysis* penulis apa saja yang akan dibagikan kepada publik?
- b. Bagaimana memilih bentuk yang tepat untuk memvisualisasikan dan mentransformasikan pengalaman *sleep paralysis* ke dalam seni grafis?

B. Konsep Penciptaan

Sleep paralysis adalah kelumpuhan singkat yang dialami saat tidur atau bangun dan sering kali disertai dengan gambaran yang hidup dan ketakutan (Cheyne, 2013:1). *Sleep paralysis* berdampak buruk bagi kehidupan penulis sehari-hari, karena penulis merasakan hal-hal yang menakutkan. Penulis merasakan suasana yang mencekam ketika mengalami *sleep paralysis*. Suasana gelap serta tubuh tidak bisa digerakkan seolah-olah ajal mulai menjemput. Pikiran penulis mulai tidak terkendali, sampai memikirkan apakah hari berikutnya penulis sudah tidak ada atau meninggal dunia. Kejadian tersebut diperparah dengan nafas penulis yang terasa sesak dan hampir tidak bisa bernafas. Saat itu juga penulis mulai teringat dosa-dosa yang telah dilakukan penulis. Ketika penulis mulai bisa membuka mata, terlihat ada sosok hitam yang sedang menindih tubuh. Sosok hitam tersebut terlihat sangat besar dan mustahil untuk disingkirkan dari tubuh penulis. Kejadian *sleep paralysis* ini penulis rasakan setelah mengalami mimpi buruk, seperti akan dibunuh, dikejar-kejar hantu ataupun raksasa yang mengancam nyawa penulis, dan ketika penulis akan lari, kaki penulis seakan-akan terpaku pada bumi, tidak bisa

berlari. Ketika mimpi buruk tersebut otak penulis tiba-tiba terbangun akan tetapi tubuh penulis masih tidur, maka terjadilah *sleep paralysis*.

Sleep paralysis menjadi momok yang sangat menakutkan ketika penulis selalu terbayang-bayang akan datangnya kembali kejadian itu. Penulis merasakan ada sesosok makhluk hitam yang sedang menindih tubuh, yang seolah-olah mengakibatkan tubuh penulis tidak bisa bergerak. Nafas terasa sangat sesak seperti dicekik dan sulit untuk melepaskannya. Setelah mengalami kejadian *sleep paralysis* yaitu akan muncul perasaan trauma, yang mana hal tersebut akan mempengaruhi penulis ketika hendak tidur dan bahkan bisa mempengaruhi aktivitas sehari-hari.

1. Gagasan Karya

Penulis akan menciptakan karya dengan suasana yang mencekam, seram, gelisah, panik dan juga tertekan, karena sesuai apa yang penulis rasakan ketika mengalami kejadian *sleep paralysis* ini. Dalam perancangan gambar, penulis mempertimbangkan aspek-aspek artistik dan estetik serta tidak menyimpang dari konsep, walaupun mengangkat tema mistis, penulis tetap berusaha menampilkan bentuk-bentuk yang menarik di dalam karya.

2. Konsep Visual

Dalam pembentukkannya, figur yang digunakan yaitu makhluk-makhluk yang berkaitan dengan *sleep paralysis* seperti halnya manusia, hewan maupun makhluk halus yang sangat menyeramkan sesuai apa yang dilihat maupun yang dibayangkan oleh penulis. Penulis mencari figur manusia dengan pose yang dramatik di internet tepatnya di aplikasi pinterest (<https://id.pinterest.com> diakses pada 23 Juni 2021 pukul 08:46 WIB), akan tetapi penulis lebih banyak menggunakan foto diri penulis sendiri dengan pose-pose tertentu serta memprogram kamera handphone menjadi hitam putih dan juga pencahayaan yang pas. Penulis mendapatkan pencahayaan dari jendela kamar yang langsung menghadap ke matahari pada siang hari menjelang sore, sehingga memunculkan efek gelap terang yang indah. Penulis selalu terbayang bayang

akan terulangnya fenomena tersebut yang dimana sering diiringi dengan mimpi buruk serta sering melihat bayangan hitam yang sedang menindih tubuh si penulis.

Gaya yang dipilih penulis adalah surealistik, karena dalam hal ini penulis menciptakan karya dengan tema mistis serta menggunakan objek-objek yang ada dalam khayalan seram penulis. Soedarso (2000: 130-133) mengatakan, lukisan surealistik muncul pada tahun 1911 oleh seorang seniman bernama George De Chirico walaupun waktu itu belum ada istilah "surrealisme". Istilah surrealisme sendiri muncul pada tahun 1917, kemudian digunakan oleh Andre Breton untuk melegitimasi lahirnya aliran surrealisme dalam seni rupa pada tahun 1924, sejak saat itu pula aliran surrealisme dinyatakan lahir. Berikut ini adalah pernyataan Andre Breton tersebut;

"Surrealisme adalah otomatisisme psikis yang murni, dengan apa proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik secara verbal, tertulis, ataupun cara-cara lain (...). Surrealisme berdasar pada keyakinan kami pada realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserba-bisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita" (Himawan 2016: 25-26).

Gaya surealistik dapat digunakan dalam mencapai serta menciptakan karya dengan tema tersebut, karena sejatinya surealistik menggunakan mimpi atau sesuatu yang berada di luar alam nyata, serta hal-hal yang tidak terduga lainnya sebagai imajinasi. Penulis akan menggunakan teknik cetak tinggi. Cetak tinggi ialah teknik cetak dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi ini diberi tinta dengan menggunakan rol karet. Selanjutnya ditekan atau dicapkan pada kertas (Tanama, 2020:67). Hal itu dikarenakan penulis ingin memunculkan efek goresan dari berbagai bentuk pisau cukil yang sulit didapatkan dengan teknik grafis lainnya. Teknik cetak tinggi sangat diminati karena tidak memerlukan peralatan dan banyak bahan serta bisa dilakukan dimana saja (Adi, dkk, 2020: 3). Teknik woodcut juga memiliki efek goresan yang dihasilkan dari getaran tangan yang khas. Untuk membuat objek gambar yang kecil atau detail penulis akan mencapainya dengan menggunakan

pisau cukil berbentuk (V). Penulis juga akan membuat karya dengan warna hitam putih. Dengan warna hitam putih dapat menggambarkan suasana yang mencekam, takut, panik sama halnya apa yang dirasakan oleh penulis.

C. Proses Penciptaan

1. Prapenciptaan

Muhlis Lugis



Gambar1 Muhlis Lugis, Addiction
72 x 89 cm, Woodcut print on paper, 2015 (<http://terasprintstudio.weebly.com/m-muhlis-lugis.html> diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 16:53 WIB)

Barry Moser



Gambar 2 Barry Mosser, Abraham and isaac
29 x 17 cm, Woodcut print on paper (<https://www.rmichelson.com/artists/barry-moser/the-holy-bible/8-abraham-and-isaac/> diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:38 WIB)

Tomohide Ikeya



Gambar 3 Tomohide Ikeya, Ritakuso
4,3 x 2,8 cm, Pigmen Print, Acrylic, Varnish, 2011 (<https://tomohide-ikeya.com/moon> diakses
pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:12 WIB)

2. Penciptaan

1. Alat dan Bahan

Buku sketsa, Papan MDF (Medium density fiberboard), Cat akrilik hitam , Pensil warna putih. Pisau cukil, Amplas halus ukuran 1000, Tinta cetak, Rol karet, Kertas, Kaca, Pisau palet, Botol, sendok, dan centong, Kain lap, Minyak goreng, Sabun cuci piring, Pensil graphite

2. Pemunculan ide

Dalam hal ini penulis mendapatkan ide dari apa yang dirasakan atas pengalaman-pengalaman yang membekas serta sulit untuk dilupakan. Sehingga penulis mengelola ide tersebut menjadu sebuah konsep dengan mempertimbangkan aspek-aspek kebentukan serta keindahan dalam berkarya seni grafis.

3. Berkarya

Tahap selanjutnya yaitu berkarya. Dalam hal ini penulis memmbuat sketsa atau rancangan gambar secara kasar pada buku sketsa.



Gambar 4 Sketsa di atas kertas
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Setelah itu penulis melapisi papan MDF dengan cat akrilik warna hitam yang bertujuan untuk memperjelas objek gambar serta menandai bahwa bagian tertentu sudah dicukil.



Gambar 5 Proses melapisi MDF dengan cat akrilik
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Selanjutnya penulis membuat sketsa dengan pensil warna putih pada papan MDF yang sudah dilapisi cat akrilik warna hitam.



Gambar 6 Proses menggambar di atas papan MDF
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Setelah membuat sketsa pada papan MDF, tahap selanjutnya adalah proses pencukilan. Dalam hal ini penulis mencukil bagian yang tergores pensil putih sehingga menyisakan warna hitam.



Gambar 7 Proses mencukil
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Ketika sudah selesai dalam proses pencukilan, tahap selanjutnya adalah pengerolan tinta cetak pada papan MDF yang sudah dicukil.



Gambar 8 Proses penintaan dengan cara dirol
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Setelah merata, penulis menaruh serta menempelkan kertas di atas papan MDF yang sudah dirol tinta. Dalam hal ini kertas harus pas dan tidak miring ataupun geser, dan harus lebih besar daripada papan MDF. Setelah itu penulis menggosok permukaan kertas menggunakan sendok, centong dan botol dengan tujuan supaya tinta menempel pada kertas. Setelah dirasa cukup, penulis mengangkat kertas yang ditempel di atas papan MDF dan

menghasilkan gambar yang merupakan hasil proses pencukilan tersebut dan dapat dicetak berulang-ulang.

Ini hasilnya



Gambar 9 Hasil cetakan
(Dokumentasi Arief Muhasyim, 2021)

Penyelesaian

Tahap selanjutnya adalah tahap penyelesaian. Ketika sudah melewati proses berkarya seni grafis, penulis membersihkan alat-alat yang digunakan dalam berkarya seperti rol, pisau palet, kaca, serta ruangan

3. Pascapenciptaan

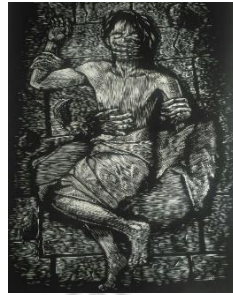
Penulis menjelaskan bagian-bagian atau bentuk-bentuk di dalam karya, antara lain; figur manusia, hewan, makhluk halus dan objek-objek lainnya yang ada di dalam kejadian *sleep paralysis* yang dialami penulis. Penulis juga menceritakan setiap adegan dalam karya, karena penulis mengilustrasikan kejadian *sleep paralysis* yang dialami penulis ke dalam karya seni grafis. Adegan-adegan yang ada di dalam karya merupakan pengalaman pribadi penulis.

D. Deskripsi Karya

1. Judul Karya 1 (Tertahan)

Karya berjudul Tertahan merupakan sebuah representasi dari fenomena *sleep paralysis* atau juga disebut *tindihan*. *Sleep paralysis* merupakan keadaan sadar akan tetapi tubuh tidak bisa bergerak, dan dari situlah muncul bayangan-

bayangan ataupun pikiran-pikiran yang mistis, seperti melihat sosok bayangan hitam, merasa ada sesuatu yang menahan tubuh yang seolah-olah tidak memperbolehkan untuk bergerak. Dalam karya ini terdapat tangan-tangan yang sedang menahan gerak tubuh, serta berlatar lantai yang kumuh yang mana hal itu merupakan simbol dari rasa ketidaknyamanan, mencekam dan juga menakutkan.



Gambar 10 Arief Muhasyim, *Tertahan*, 2020,
Woodcut Print di atas kertas, 60 x 40 cm

2. Judul Karya 2 (Ketidak tenangan dalam sunyi)

Di dalam karya ketidak tenangan dalam sunyi terdapat gambar individu yang sedang melamun serta waktu menunjukkan pukul setengah 2 malam. Dan tidak lain individu tersebut seolah-olah sedang trauma. Rasa trauma merupakan bentuk reaksi dari sebuah pengalaman yang sangat menakutkan. Hal itu yang terjadi pada penulis pasca mengalami kejadian *sleep paralysis*. Perasaan tidak tenang selalu menghampiri penulis ketika akan tidur, karena takut akan terulang kembali kejadian *sleep paralysis* tersebut.



Gambar 11 Arief Muhasyim, *Ketidak tenangan dalam sunyi*, 2021,
Woodcut Print di atas kertas, 60 x 40 cm

3. Judul Karya 3 (Karam di kegelapan)

Di dalam karya tersebut terdapat manusia tenggelam Bersama batu yang seolah-olah menariknya ke dasar perairan. Hal itu sama dengan napa yang dirasakan penulis Ketika mengalami *sleep paralysis*. Penulis berusaha untuk berenang ke permukaan agar dapat menghirup udara segar walaupun itu sangat berat, namun penulis tetap berusaha.



Gambar 12 Arief Muhasyim, *Karam di kegelapan*, 2021,
Woodcut Print di atas kertas, 60 x 40 cm

E. Simpulan

Berdasarkan laporan Tugas Akhir Penciptaan ini dapat disimpulkan bahwa *sleep paralysis* atau tindihan merupakan keadaan tubuh tidak bisa bergerak ketika hendak bangun tidur ataupun saat masih tertidur, ditambah lagi dengan halusinasi yang menyeramkan. Hal itu merupakan kejadian yang sangat ditakuti oleh penulis, bahkan sampai mengganggu aktivitas sehari-hari.

malam menjelang tidur penulis selalu terbayang-bayang akan terulangnya kejadian *sleep paralysis* tersebut, dan seolah-olah penulis terjebak dalam lingkaran ketakutan. Hal itu yang menjadi latar belakang penciptaan karya seni grafis. Penulis ingin menyampaikan apa yang telah dialami serta dirasakan penulis melalui sebuah karya seni grafis. Dalam pembentukan karya, penulis memasukkan objek-objek seperti manusia, hewan, makhluk halus serta properti-properti pendukung yang bertujuan untuk memperjelas makna dari karya. Penulis menggunakan bentuk surealistik, karena kejadian *sleep paralysis* adalah kejadian yang cenderung ke hayalan ataupun bayangan-bayangan menakutkan yang dialami penulis.

Selama proses penggarapan Tugas Akhir Penciptaan ini, penulis semakin terbiasa dengan sesuatu yang menyeramkan. Hal itu dikarenakan penulis mengambil tema mistis yang secara otomatis sering melihat serta mengamati hal-hal yang menyeramkan. Penulis sangat menikmati proses berkarya, disamping karena penulis sangat menyukai teknik cukil kayu sejak semester satu, penulis juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya seni grafis. Hal lain yang didapatkan penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah ketekunan dan ketelitian, terutama pada saat mencukil.

Dalam Tugas Akhir Penciptaan ini penulis berharap audience bisa menikmati karya serta bisa merasakan apa yang dirasakan penulis ketika mengalami *sleep paralysis*. Disamping itu, pembuatan karya seni grafis dengan tema *sleep paralysis* merupakan tindakan terapi diri yang dilakukan oleh penulis, karena dengan seringnya melihat referensi serta berkarya yang

menyeramkan, penulis menjadi terbiasa dengan hal-hal tersebut yang secara otomatis menghilangkan rasa takut penulis terhadap *sleep paralysis*.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna dari segi bahasa tata penulisan, materi yang dibahas, serta karya-karya yang disajikan oleh penulis. Penulis sangat mengharapkan arahan, kritik, dan saran untuk pengembangan Tugas Akhir Penciptaan ini. Demikian yang dapat penulis tampilkan, semoga bisa memberikan manfaat bagi semuanya juga penulis sendiri. Sekian dan terimakasih.

F. Kepustakaan

– Daftar Pustaka

- Adi, S. P. (2018). Seni Grafis di Indonesia Era 1946. SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya.
- Adi, S. P. Seni Cetak Grafis (Edisi Seni Cetak Tinggi). UNS Press.
- Adi, S. P., Susanti, N., & Panggabean, M. N. R. (2020). Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya. Dwi-Quantum.
- Cheyne, J. A. (2002) Situational Factors Affecting *Sleep Paralysis* and Associated Hallucinations: Passion and Timming Effect. *Canadian Journal of Psychiatric*
- Cheyne, J. A. (2005) *Sleep Paralysis* Episode Frequency and Number, types, and Structure of Associated Hallucinations. *Journal of Sleep Research*
- Cheyne, J.; Rueffer, S.; Newby-Clark, I. (1999). "Hypnagogic and Hypnopompic Hallucinations during *Sleep Paralysis*: Neurological and Cultural Construction of the Night-Mare". *Consciousness and Cognition*.
- Himawan, Finsa (2016). Robot sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisa Surealistik. Lumbung pustaka UNY
- Marianto, Dwi. 1988. Seni Cetak Cukil Kayu. Yogyakarta : Kanisius.
- Prasetya, N. A., & Budi, S. (2020). pergeseran fungsi seni grafis dari karya seni murni menjadi karya seni terapan. *TEXTURE: Art and Culture Journal*.

Ramaiah, S. (2003). *Kecemasan, bagaimana mengatasi penyebabnya*. Yayasan
Obor Indonesia

Sp. Sudarso. (1990). *Tinjauan seni: sebuah pengantar untuk apresiasi seni*.
Saku Dayar Sana.

Sp. Soedarso. (2000). *Sejarah perkembangan seni rupa modern, Jakarta: CV*
Studio Delapan Puluh

Tanama AC Andre (2020) *Cap Jempol*, SAE, D. I. Yogyakarta

– **Daftar Laman**

<http://terasprintstudio.weebly.com/m-muhlis-lugis.html> diakses pada senin, 7
juni 2021 pukul 16:53 WIB

<https://tomohide-ikeya.com/moon> diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:12
WIB

[https://www.rmichelson.com/artists/barry-moser/the-holy-bible/8-abraham-
and-isaac/](https://www.rmichelson.com/artists/barry-moser/the-holy-bible/8-abraham-and-isaac/) diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:38 WIB

