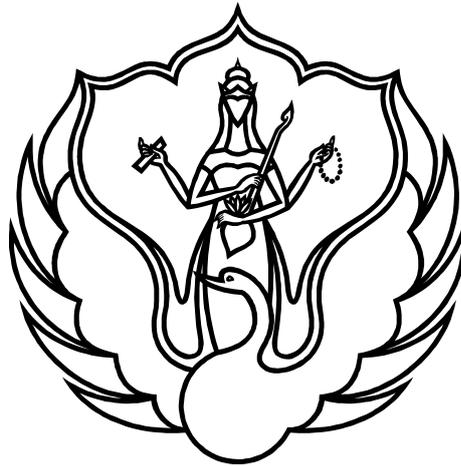


***DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

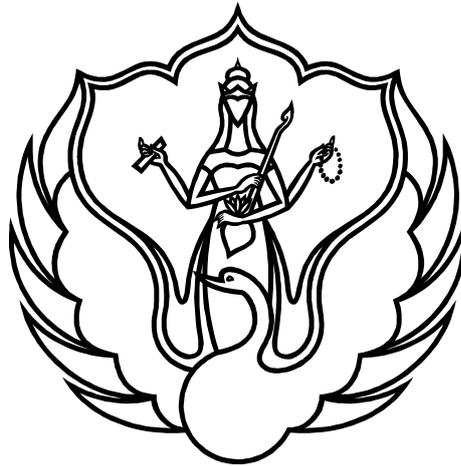
Oleh:

Fransiscus Angga Febrianto

NIM 1312368021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

***DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

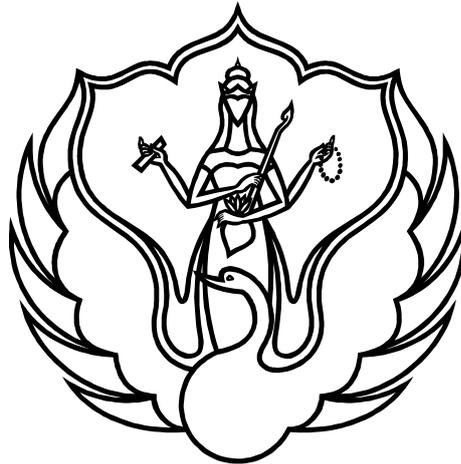
Oleh:

Fransiscus Angga Febrianto

NIM 1312368021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

***DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Fransiscus Angga Febrianto

NIM. 1312368021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
Dalam bidang Seni Murni

2019

LEMBAR PENGESAHAN

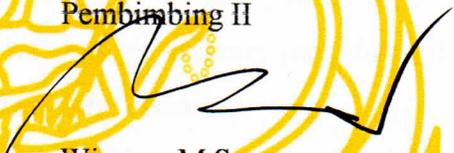
Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul:

DOODLE ART IMAJINASI MAINAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Fransiscus Angga Febrianto, NIM 13123680211, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa INstitut SENi Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19700427 1999903 1 003

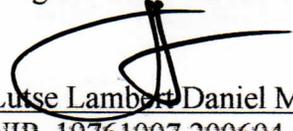
Pembimbing II


Wiyono, M.Sn.
NIP. 19670118 199802 1 001

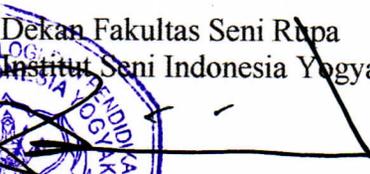
Cognate/ Anggota


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.
NIP. 19860615 201212 1 002

Ketua Jurusan Seni
Program Studi/ Ketua/ Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP. 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastri, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

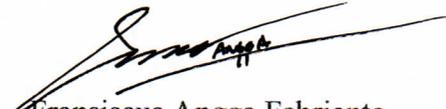
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiscus Angga Febrianto
NIM : 1312368021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : *DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini saya buat berdasarkan kajian atas karya-karya saya dengan disertai berbagai referensi pendukung yang diambil dari buku-buku, dan karya-karya dari seniman lain yang berkaitan.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadan dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 26 Mei 2019



Fransiscus Angga Febrianto

NIM. 1312368021

Karya ini ku persembahkan kepada:

Mama Tercinta

*Yang telah memberikan dukungan,
Serta doa yang tiada henti-hentinya
Sehingga karya tugas akhir ini dapat terlaksana
dengan baik.*

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur atas karunia Tuhan Yesus Kristus, atas segala rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “*DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” ini dengan lancar. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan di dalam mengakhiri pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala nikmat, rahmat, dan talenta-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan, dukungan, serta memberikan masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Wiyono, M.Sn. selaku Pembimbing II yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Bapak Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M.Sn. selaku *cognate* (penguji ahli) dalam ujian Tugas Akhir, serta banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
6. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
8. Bapak Prof. Dr. M.Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Seluruh staf dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staf sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Untuk orangtua Mama Tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, bahkan sokongan moril, dan materil yang telah diberikan, serta doa yang tiada henti.
12. Kakak dan mbak; Kakak kandung Sri Warsitorini, dan juga untuk Mbak Tis, dan Mbak Pur, Mbak Rumi, Bude Darto dan Agata Woro Mahastuti serta seluruh sanak keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mendukung selama ini.
13. Taufik Hidayat, Setiyoko, Galih Hendra Swastika, Fredericus Darmawan, Katuang Wiralangkit, Ramadhyan Putri Pertiwi, selaku teman seperjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
15. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih bermutu. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 26 Mei 2019

Fransiscus Angga Febrianto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul	4
BAB II: KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB III: PROSES PERWUJUDAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat	28
C. Teknik.....	30
D. Proses Perwujudan.....	30
BAB IV: DESKRIPSI KARYA.....	36
BAB V: PENUTUP.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anne Süßbauer: <i>World Cat Day</i>	12
Gambar 2 Boneka Wuba	15
Gambar 3 Jigglypuff	17
Gambar 4 Caterpie	17
Gambar 5 Hendra ‘Hehe’ Harsono: <i>Followers#3</i>	20
Gambar 6 Hendra ‘Hehe’ Harsono: Patuh Tanpa Raja	21
Gambar 7 Hana <i>Madness</i> : Patuh Tanpa Raja	21
Gambar 8 Membentuk Mainan <i>Plastisin</i>	22
Gambar 9 Mainan Bongkar Pasang Lego	23
Gambar 10 Bentuk-bentuk Hewan dari Mainan Bongkar Pasang Lego	23
Gambar 11 Spanram	25
Gambar 12 Kanvas	26
Gambar 13 Cat Akrilik	26
Gambar 14 Air	27
Gambar 15 Kuas	28
Gambar 16 Palet	28
Gambar 17 Kain Lap	29
Gambar 18 Semprotan Air	29
Gambar 19 Tahap Pemasangan Kanvas pada Spanram	30
Gambar 20 <i>Plastisin</i>	31
Gambar 21 Tahap Pembuatan Sketsa di Kertas	31
Gambar 22 Tahap Pemindahan Sketsa, Pemberian Warna Background dan Objek- Objek pada Kanvas	32
Gambar 23 Tahap Pemberian Outline	33
Gambar 24 Tahap Stilisasi Objek	34

Gambar 25 Tahap <i>Finishing</i>	35
Gambar 26 Keras Kepala“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 120x80cm.....	37
Gambar 27 “ <i>Gossip (NO)</i> “ 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm	38
Gambar 28 “Dialog 1 “ 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x100cm.....	40
Gambar 29 “Dialog 2“ 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x200cm.....	41
Gambar 30 “Kurang Percaya Diri“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x120cm.....	42
Gambar 31 “Fokus“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 90x90x90cm	43
Gambar 32 “Bertemu Teman Baru“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm	44
Gambar 33 “Menanti Harapan“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x80cm.....	45
Gambar 34 “Takut“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 100x80cm.....	46
Gambar 35 “ <i>Don’t Be Aggorant</i> “, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 120x140cm	47
Gambar 36 “Pelan Tapi Pasti“, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 100x80cm.....	48
Gambar 37 “ <i>Freedom</i> “, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x80cm	49
Gambar 38 “ <i>Berkhayal tentang Mainan</i> “, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm....	50
Gambar 39 “ <i>Family</i> “, 2018, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x80cm.....	51
Gambar 40 ”Anak Bawang”, 2019, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x80cm	52
Gambar 41 ”Teman Terbaik”, 2019, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm	53
Gambar 42 ”Bermain Gajah-gajahan”, 2019, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm.....	54
Gambar 43 ”Teman Jenaka”, 2019, <i>Acrylic on Canvas</i> , 60x80cm.....	55
Gambar 44 ”Masih Ingin Tetap Bermain”, 2019, <i>Acrylic on Canvas</i> , 80x80cm...56	

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	60
A. Data Diri	60
B. <i>Curriculum Vitae</i>	60
C. Foto Pemasangan Karya	61
D. Foto Suasana Pameran.....	62
E. Foto Konsultasi Tugas Akhir.....	62
F. Poster	63
G. Katalog	64

ABSTRAK

Ide atau gagasan yang diangkat menjadi sebuah karya seni dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil dari berimajinasi, serta adanya pengalaman dalam perjalanan hidup penulis. Inspirasi yang didapatkan datang dari lingkungan pertemanan pada masa kecil. Ide serta inspirasi ini dibawakan melalui proses berkesenian sehingga menjadikan karya-karya seni lukis yang bisa dinikmati oleh khalayak ramai.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, yang dibahas adalah “*Doodle Art* Imajinasi Mainan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Sesuai dengan judul yang diambil, karya-karya yang dihadirkan maupun ditampilkan merupakan peristiwa dari penulis, menggunakan gaya dekoratif *doodle art*, serta dipadukan dengan menggunakan warna-warna pop yang cerah.

Tugas Akhir ini berjudul “*Doodle Art* Imajinasi Mainan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” mempunyai tujuan untuk memvisualisasikan imajinasi bentuk mainan *plastisin* ke dalam karya lukisan sebagai alternatif penciptaan karya seni lukis yang kreatif, dengan menggunakan warna-warna yang cerah, dan serta menampilkan situasi pertemanan pada masa dahulu. Dan juga dapat memberi ruang apresiasi bagi penikmat karya seni lukis terhadap imajinasi bentuk mainan sebagai ide yang menarik untuk ditampilkan ke dalam lukisan.

Kata kunci: Imajinasi, Mainan, Dekoratif Doodle Art

ABSTRACT

The ideas or ideas raised as a work of art in this Final Project are the result of imagination, as well as the experience in the writer's life journey. The inspiration that comes from friendship in childhood. These ideas and inspiration were delivered through the art process so as to make works of art that can be enjoyed by the general public.

In this Final Project report, what is discussed is "Doodle Art Toy Imagination as the Idea of the Creation of Painting". in accordance with the title taken, the works presented and displayed are events of the author, using a decorative style of doodle art, and combined using bright pop colors.

This Final Project, entitled "Toy Imagination Doodle Art as the Idea of Painting Creation", has the aim to visualize the imagination of plasticine toy shapes into painting as an alternative to creating creative painting works, using bright colors, and displaying friendship situations in the past and can also provide a space for appreciation for connoisseurs of paintings for the simplification of the form of toys as an interesting idea to be displayed in paintings.

Keywords: *Imagination, Toys, Decorative Doodle Art*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni tercipta melalui proses kreativitas yang dipengaruhi pengalaman, pengamatan, serta pengetahuan yang didapatkan ketika senimannya menghadapi berbagai persoalan, disamping itu lukisan juga merupakan salah satu bentuk seni yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan beragam ide melalui elemen-elemen visual yang disusun sedemikian rupa hingga tercipta komposisi yang menarik dan artistik. Pengalaman dan pengamatan terhadap suatu objek yang menarik atau berkesan akan menimbulkan berbagai inspirasi visual di dalam kepala yang menarik untuk diekspresikan melalui karya seni lukis.

Salah satu yang memberikan inspirasi dan ide dalam berkarya penulis adalah pengalaman bermain ketika masa kecil. Berasal dari kota Jakarta dengan lingkungan yang penuh dengan hiruk-pikuk keramaian dan kesibukan, di komplek perumahan tinggal berdekatan membuat anak-anak sebaya seringkali berkumpul dan bermain bersama. Permainan yang biasa dilakukan saat istirahat maupun setelah pulang sekolah di antaranya adalah bermain bola, karet gelang, gasing, kelereng, robot, dan kartu bergambar. Dalam bermain, pada masa kecil penulis terasah, apalagi oleh orangtua difasilitasi aktivitas kreatif dengan benda-benda permainan. Mainan bola warna-warni, boneka, kartu bergambar karakter kartun, dan mainan bongkar pasang Lego, adalah bentuk alat permainan yang mampu mengasah kreativitas dalam membentuk dengan acuan benda-benda di sekitar. Boneka karakter kartun yang biasanya dimainkan memiliki bentuk lucu dan kebanyakan berbentuk hewan. Biasanya kami menghabiskan waktu berjam-jam dalam menikmati aktivitas tersebut.

Permainan ketika masa kecil dulu masih sangat sederhana dan belum banyak dipengaruhi oleh teknologi atau *gadget* seperti masa sekarang. Permainan pada saat itu sangat mengasah kreativitas dan melatih

anak-anak untuk lebih terampil, salah satunya yaitu permainan favorit yang dibentuk dari bahan lilin malam atau disebut juga dengan *plastisin*. Mainan dari bahan *plastisin* sangat menarik karena warna-warnanya yang cerah dan dapat dibentuk sesuka hati menjadi objek atau benda-benda tertentu. Warna merah, kuning, biru, hijau, dan jingga, yang mencolok pada *plastisin* memunculkan berbagai imajinasi. Saat *plastisin* tersebut dibentuk menjadi objek hewan, buah-buahan, dan berbagai peralatan makan sederhana, menjadi motivasi dan menimbulkan ide baru dalam berkreasi dengan *plastisin* selanjutnya. Tidak jarang dalam membentuk benda-benda tersebut diciptakan pula bentuk-bentuk abstrak yang tidak terkait dengan benda-benda apapun. Sifat anak-anak yang dipenuhi kegembiraan membuat bentuk-bentuk imajinatif hingga abstrak menjadi mengasyikkan dan dapat dimainkan.

Masa kecil yang diisi dengan aktivitas bermain memberikan kesan yang tidak terlupakan bukan hanya karena mainannya yang beragam, melainkan karena pengalaman bersosialisasi antar sesama teman. Saat bermain, banyak sekali pengalaman yang dirasakan dari peristiwa yang terjadi. Peristiwa yang wajar terjadi dalam dunia bermain anak-anak, misalnya; bertengkar dengan teman, ada teman yang menyombongkan mainan barunya, ada teman yang selalu ingin menang, ada teman yang mudah menangis saat kalah, serta mengalami perasaan takut ketika bermain bersama anak-anak yang lebih tua.

Pengalaman berimajinasi menggunakan mainan-mainan masa kecil yang masih teringat hingga kini menimbulkan keinginan untuk kembali berkreasi dengan bentuk-bentuk imajinatif yang divisualkan melalui karya seni lukis. Meskipun media yang digunakan berbeda, namun sensasi yang dihasilkan saat menciptakan bentuk-bentuk imajinatif tersebut tetap sama. Mainan dengan beragam bentuk yang dimiliki kini menjadi koleksi yang dibanggakan. Dahulu *plastisin*, *lego* dan mainan bongkar pasang lainnya yang telah dibentuk biasanya disimpan untuk dipamerkan kepada teman-teman.

Masa dewasa saat berkecimpung di dunia akademis seni lukis dan banyak menghadiri pameran di berbagai galeri, berpengaruh terhadap kayanya referensi kreatif dalam melukis. Melihat karya-karya *doodle art* mengingatkan penulis pada masa kecil, dimana objek-objek dalam *doodle art* tersebut dibayangkan sebagai mainan-mainan masa kecil yang dikoleksi.

Karya-karya *doodle art* menampilkan bentuk-bentuk yang menyenangkan, dibuat atas dasar spontanitas yang imajinatif, karya karyanya tampil dengan warna yang cerah, bentuknya pun tidak memiliki patokan-patokan khusus seperti proporsi dan komposisi tertentu, namun lebih pada citra-citra spontanitas yang menyenangkan. Kesesuaian dengan latar belakang penulis yang ingin menikmati kembali masa kanak-kanak yang menyenangkan, dengan permainan mainan-mainan imajinatif, maka penulis memilih *doodle art* menjadi ide dalam tugas akhir.

Tugas Akhir ini menjadi representasi memori penulis sekaligus bentuk proses kreatif dalam penciptaan karya lukisan, dapat dinikmati sebagai sajian yang menarik dalam visualisasinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana imajinasi mainan *doodle art* diciptakan dalam seni lukis.
2. Bagaimana memvisualisasikan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam lukisan agar tercapai aspek artistik maupun imajinatifnya.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Merefleksikan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam karya lukisan sebagai alternatif penciptaan karya seni lukis yang kreatif.
2. Memvisualisasi *doodle art* imajinasi mainan ke dalam lukisan.

Manfaat:

1. Mengekspresikan gagasan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam karya lukisan secara lebih bebas dan imajinatif.
2. Memberikan ruang apresiasi bagi penikmat karya seni lukis terhadap *doodle art* imajinasi mainan sebagai ide yang menarik untuk ditampilkan ke dalam lukisan.

D. Makna Judul

Judul yang dipilih dalam Tugas Akhir ini adalah “*Doodle Art* Imajinasi Mainan sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”, maka untuk menghindari kesalahpahaman dalam memaknainya, berikut ini adalah definisi kata atau istilah yang digunakan dalam judul;

1. *Doodle Art*

Doodle Art adalah gaya menggambar atau melukis dengan mencoret-coret, terlihat abstrak, ada yang tidak mengandung makna, tetapi juga ada beberapa yang signifikan memiliki makna, seringkali karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar tetapi terlihat unik dan menarik, serta menggunakan komposisi yang mengisi ruang.¹

2. Imajinasi

Daya pikir untuk membayangkan; khayalan²

3. Mainan

Mainan berasal dari kata main yang berarti: kegiatan rekreasi fisik atau mental yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan atau hiburan dan tidak memiliki tujuan lain.³ Mainan adalah alat yang digunakan untuk bermain.

¹ Yesta Desamba, “*Doodle Art: Introduction*”, diakses dari <http://jayce-o.blogspot.com/2012/05/doodle-art-introduction.html> pada tanggal 21 November 2019 pukul 02.09 WIB

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), p. 546

³ Monica Jephcott, “*Definition of Play*” diakses dari <https://playtherapy.org.uk/ChildrensEmotionalWellBeing/AboutPlayTherapy/MainPrinciples/PlayDefinition>, pada tanggal 12 Mei 2019 pukul 11.20 WIB.

4. Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita.⁴

5. Seni Lukis

Seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna; guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang ke dalam wujud karya dua dimensional.⁵

Berdasarkan pengertian masing-masing kata maupun istilah di atas maka maksud dari judul “*Doodle Art* Imajinasi Mainan sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” adalah daya pikir untuk membayangkan rupa atau wujud mainan sederhana dengan bentuk-bentuk yang abstrak untuk mengisi ruang yang divisualisasikan ke dalam karya seni lukis dua dimensional dengan menggunakan garis, bentuk, bidang, dan warna.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit*, p. 403

⁵ Mikke Susanto, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012), p.241