

**PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Dodi Mustaqim

NIM 1212296021

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

2019

**PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS**



**Dodi Mustaqim
NIM 1212296021**

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 Rupa Murni
2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dodi Mustaqim

NIM : 1212296021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul penciptaan : PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK

SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS

Dengan ini menyatakan bahwa karya dan penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertip yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Penulis,

Dodi Mustaqim

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Dodi Mustaqim, NIM 1212296021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M.S
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A
NIP 19790412 200604 2 001

Cognate/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, M.Sn
NIP 19760510 200112 2 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah diberikan, sehingga Proses Tugas Akhir Penciptaan karya seni dapat terselesaikan dengan baik tanpa halangan satu apapun. Tugas akhir penciptaan karya seni grafis cetak dalam yang berjudul “PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN SENI GRAFIS” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Proram Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan karya dan penulisan tentu masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki agar lebih baik lagi. Ketidak sempurnaan dalam tahapan pengerjaan Tugas Akhir ini diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk pembelajaran kedepannya.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motifasi dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P.,M.S. selaku Dosen Wali dan juga Dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan kritik dan saran selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Nadiyah Tunnikmah, M.Sn.,M.A. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Cognate
4. Yoga Budhi Wantoro, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Tim Penguji
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Para Dosen yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu selama studi di Fakultas Seni Rupa Jurusan Seni Murni.

9. Ayah, Ibu, Adik, dan Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran selama menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu mensupport dan memberi banyak masukan selama proses berkarya sampai penulisan Tugas Akhir.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan ini mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 16 Juli 2019

Dodi Mustaqim
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL -1	i
HALAMAN JUDUL -2	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	11
C. Konsep Penyajian.....	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	17
A. Bahan.....	17
B. Alat.....	19
C. Teknik.....	23
D. Tahapan Pembentukan.....	23
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	27
BAB V KESIMPULAN.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR GAMBAR

• GAMBAR ACUAN

Gambar 1. Georges Seurat “A Sunday Afternoon on the Island of La Grande”	12
Gambar 2. Contoh lain karya pointilis.....	12
Gambar 3. Contoh karya arsiran	13
Gambar 4. Contoh foto dalam gelap.....	14

• BAHAN DAN ALAT

Gambar 5. Tinta Cetak	17
Gambar 6. Papan MDF	17
Gambar 7. Tinta Stempel.....	18
Gambar 8. Kertas <i>Concord</i>	18
Gambar 9. Pertalite.....	19
Gambar 10. Pisau Cukil.....	19
Gambar 11. Rol Karet.....	20
Gambar 12. Kaca.....	20
Gambar 13. Tisu.....	21
Gambar 14. Pensil, Spidol, Penghapus.....	21
Gambar 15. Kuas.....	21
Gambar 16. Amplas.....	22
Gambar 17. <i>Cutter</i>	22
Gambar 18. Alat Gosok.....	22

• TAHAP PEMBENTUKAN

Gambar 19. Proses melapisi hardboard dengan tinta stempel	23
Gambar 20. Proses menghaluskan permukaan papan MDF.....	24
Gambar 21. Sketsa pada papan MDF dengan pensil.....	24
Gambar 22. Proses mencukil papan MDF.....	25
Gambar 23. Proses mengangkat kertas hasil cetak	25
Gambar 24. Hasil cetakan warna pertama	26
Gambar 25. Hasil cetakan warna terakhir.....	26

• **GAMBAR KARYA**

Gambar 26. Karya No 1 ”Terbelenggu” *Relief Print on Paper*,
44 x 44 cm, 2016 28

Gambar 27. Karya No 2 ”Penenang” *Relief Print on Paper*,
50 x 37,5 cm, 2017..... 29

Gambar 28. Karya No 3 ”Senyum Palsu” *Relief Print on Paper*,
44 x 39 cm, 2017 30

Gambar 29. Karya No 4 ”Cukup Berdiam Diri” *Relief Print on Paper*, 60
x 50 cm, 2018 31

Gambar 30. Karya No 5 ”Sejak Dini” *Relief Print on Paper*,
60 x 45 cm, 2018 32

Gambar 31. Karya No 6 ”Lupa Lagi” *Relief Print on Paper*,
50 x 40 cm, 2018 33

Gambar 32. Karya No 7 ”Sudah Mati” *Relief Print on Paper*,
60 x 45 cm, 2018 34

Gambar 33. Karya No 8 ”Mulai Hilang I” *Relief Print on Paper*,
60 x 48 cm, 2018 35

Gambar 34. Karya No 9 ”Mulai Hilang II” *Relief Print on Paper*,
60 x 48 cm, 2018 36

Gambar 35. Karya No 10 ”Tak Perlu Berimajinasi” *Relief Print on
Paper*, 80 x 60 cm, 2019 37

Gambar 36. Karya No 11 ”Terbang ?” *Relief Print on Paper*,
60,5 x 47,5 cm, 2019..... 38

Gambar 37. Karya No 12 ”Terabaikan” *Relief Print on Paper*,
60 x 48 cm, 2019 39

Gambar 38. Karya No 13 ”*Parent Creation*” *Relief Print on Paper*,
60 x 50 cm, 2019 40

Gambar 39. Karya No 14 ”*Digital Playground*” *Relief Print on Paper*,
40 x 30 cm, 2019 41

Gambar 40. Karya No 15 ”Ritual Sebelum Makan” *Relief Print on
Paper*, 61 x 21,5 cm, 2019 42

Gambar 41. Karya No 16 ”Sulit Bernafas” *Relief Print on Paper*,

35,5 x 30 cm, 2019.....	43
Gambar 42. Karya No 17 "Memenuhi Kepalaku" <i>Relief Print on Paper</i> , 42 x 30 cm, 2019	44
Gambar 43. Karya No 18 "Berusaha" <i>Relief Print on Paper</i> , 61 x 26,5 cm, 2019.....	45
Gambar 44. Karya No 19 "Lebih Asik Gadget" <i>Relief Print on Paper</i> , 40 x 30 cm, 2019	46
Gambar 45. Karya No 20 "Dimuseumkan" <i>Relief Print on Paper</i> , 40 x 30 cm, 2019	47

DAFTAR LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE	53
POSTER PAMERAN	54
PROSES DAN SUASANA PAMERAN	55
KATALOGUS.....	57

ABSTRAK

Keresahan terhadap pengaruh buruk media elektronik yang penulis rasakan menjadi latar belakang ide penciptaan seni grafis. Kemudian rasa empati terhadap orang lain yang juga terkena pengaruh buruk media elektronik. Media elektronik seperti televisi, komputer, konsol *game*, dan gawai elektronik semakin hari semakin berkembang dan menyebar luas di masyarakat. Berbagai pengaruh buruk yang timbul, terkadang tidak hanya yang terlihat langsung secara fisik, tapi terkadang membutuhkan pemahaman dan pengamatan untuk melihatnya. Figur manusia dan benda elektronik mengilustrasikan bagaimana hubungan antara manusia dan media elektronik. simbol-simbol seperti rantai, tali, kurungan, pengekang dan juga warna yang gelap memiliki makna akan kesuraman, kehampaan, dan menakutkan.

Kata kunci: Media elektronik, *game*, televisi, *gadget*

Concern about the bad influence of electronic media that the author feels is the background to the idea of creating graphic art. Then empathy for others who are also badly affected by electronic media. Electronic media such as television, computers, game consoles, and gadgets are increasingly growing and widespread in society. Various bad influences that arise, sometimes not only those that are seen directly physically, but sometimes require understanding and observation to see them. Human figures and electronic objects illustrate how the relationship between humans and electronic media. symbols such as chains, ropes, cages, restraints and also dark colors have the meaning of gloom, emptiness, and fear.

Keywords: Electronic media, Game, Television, Gadgets

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Jauh sebelum perkembangan teknologi dan juga informasi seperti sekarang ini, pada sekitar tahun 1960-an radio merupakan salah satu sarana pemberi informasi dan hiburan selain hiburan yang disaksikan secara langsung seperti pagelaran wayang kulit, tari tradisional dan sebagainya. Selain mampu menyuguhkan acara berita, radio juga memberikan hiburan-hiburan seperti drama radio, komedi, musik dan lain-lain. Mendengarkan radio pun tidak harus dengan hanya duduk diam di depan perangkat radio, tapi dapat dilakukan sambil melakukan aktifitas seperti bekerja, memasak, dan sebagainya. Sehingga mendengarkan radio tidak terlalu menyita banyak waktu dan juga perhatian penikmatnya.

Semakin berkembangnya teknologi media informasi dan hiburan yang lain pun juga muncul yaitu Televisi . Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara *broadcasting*. Menurut pemamparan diatas dapat disimpulkan bahwa televisi memiliki fitur yang lebih menarik dibandingkan radio yang hanya menyampaikan informasi dan hiburan melalui audio saja. Sedangkan televisi mampu menghadirkan siaran audio bergambar.

Televisi mampu meghadirkan hiburan yang lebih beraneka ragam dari budaya tradisi nusantara sampai film modern untuk menarik minat para penikmatnya. Tayangan film kartun adalah salah satu contoh program yang dibuat untuk menarik minat dari kalangan anak-anak, sedangkan untuk remaja dan para orang tua mereka menghadirkan film, drama sinetron, berita dan sebagainya. Hiburan dan program yang disuguhkan di televisi menjadi sangat disukai hingga mengakibatkan tersitanya waktu dan juga perhatian lebih dari para penikmat setianya.

Kehidupan masa kecil penulis yang berhubungan dengan televisi ikut mempengaruhi dalam penciptaan seni grafis ini. Ketika masih kelas 2 Sekolah Dasar sekitar tahun 2002, nilai pelajaran yang didapatkan masih terbilang bagus,

karena saat itu penulis masih memiliki banyak waktu untuk belajar dan masih banyak mendapat perhatian dari orang tua. Setiap pulang sekolah dapat langsung mengerjakan tugas-tugas yang diberikan di sekolah, bermain pun saat itu masih banyak permainan yang mengasah imajinasi dan juga keterampilan. Namun tiba-tiba nilai pelajaran jadi menurun, mungkin dikarenakan karena orang tua penulis membeli sebuah televisi. Awalnya tujuan membeli televisi itu pasti untuk memberikan hiburan di rumah, akan tetapi malah menyebabkan berkurangnya perhatian orang tua, waktu untuk belajar dan bermain di luar dengan anak seusianya.

Kegelisahan dalam menjalani kehidupan di zaman modern menjadi latar belakang ide penciptaan seni grafis, dimana penulis terkadang merasakan dan sadar bahwa terlalu banyak menggunakan media elektronik yang seharusnya bermanfaat tetapi karena terlalu berlebihan atau kurang bijak dalam pemanfaatannya justru malah merugikan diri sendiri. Pada awalnya penggunaan media elektronik karena kebutuhan sebagai hiburan, mengetahui informasi terbaru, berhubungan sosial jarak jauh, alat bantu kepentingan pendidikan dan hal-hal serupa. Namun karena rasa ingin tahu yang tinggi dan media elektronik juga memberikan akses yang dapat dibidang tak terbatas, membuat penulis terjerumus kepada sesuatu diluar tujuan utama pemakaian media elektronik dan bahkan hal-hal tersebut membuat kecanduan.

Pada dasarnya anak-anak maupun orang tua itu sangat menyukai hiburan. Selain dari televisi media elektronik lain yang dapat memberikan hiburan adalah melalui *game*. *Game watch* dan nitendo adalah media yang dulu populer pada tahun 1990-an hingga 2000-an untuk bermain *game*. Apabila pada sebelumnya permainan itu hanya permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, dan sebagainya, maka *game watch* dan nitendo mampu memberikan permainan yang lebih menarik, menantang, misteri dibalik setiap permainan. Manusia menyukai tantangan dan hal baru, melalui *game watch* dan nitendo mereka bisa merasakan tantangan dan hal baru yang berbeda dari kehidupan nyata, seperti menjadi penasaran dengan cerita petualangan dalam *game* tersebut, ingin menaklukkan jenis permainan tertentu, ingin menjadi pemain dengan skor tertinggi dan lain sebagainya.

Semakin berkembang pada era yang lebih maju mulai dari tahun 2000-an hingga saat ini bermunculan media *gaming* seperti playstation, *gadget*, juga *game* yang dimainkan secara *online* dapat dimainkan melalui komputer secara internasional. Permainan yang ada pada media di atas tentu lebih menarik lagi dibandingkan dengan media hiburan sebelumnya. Selain fitur dan gambar yang lebih menarik, permainan online dapat dimainkan secara bersama-sama dari jarak jauh baik dengan orang yang dikenal maupun orang asing yang juga bermain *game* yang sama. Hal-hal menarik yang diberikan oleh *game* kepada para pemainnya tersebutlah yang menyita perhatian, waktu dan pemikiran dari para *Gamer* (sebutan untuk para pemain *game*). Tetapi para *gamer* yang memang bermain *game* selain untuk hiburan baginya juga bermain untuk mendapatkan pundi pundi keuntungan finansial. Seperti yang dapat dilihat di situs berbagi video *Youtube*, di sana mereka bermain *game* pun bisa menghasilkan uang. Tapi bagi para *gamer* yang bermain *game* karena tertarik dan ikut-ikutan setelah menonton tayangan para *gamer* di situs tersebut, merekalah yang paling dirugikan karena semua waktu, perhatian dan pemikiran mereka terbuang sia-sia untuk bermain *game* tanpa mendapatkan hasil selain rasa kepuasan dan rasa candu ingin dapat bermain seperti para pemain *game* profesional tersebut.

Selain untuk bermain *game* tentunya fungsi *gadget* dan komputer bukan hanya itu saja, media elektronik tersebut mampu menjadi alat untuk membantu pekerjaan, sumber informasi, sebagai media komunikasi jarak jauh, dan fitur yang lebih memudahkan orang untuk berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Contoh saja *instagram*, dengan media tersebut dapat dengan mudah melihat dan juga berbagi gambar maupun video dengan sangat mudah dan instan. Media-media sosial seperti itu yang sekarang menjadi kebutuhan wajib dalam kesehariannya bagi kebanyakan orang, yang tentunya juga menyita waktu dan perhatian.

Berdasarkan pengalaman pribadi dan juga pemaparan tentang media elektronik di atas, membuat penulis berempati ketika melihat orang-orang menggunakan media elektronik secara berlebihan dan menyalahgunakannya.

Salah satu contoh kasus yang menarik perhatian adalah saat membaca artikel tentang akibat berlebihan menggunakan media elektronik.

Dua pelajar SMP berumur 15 tahun dan SMA berumur 17 tahun di Bondowoso yang dirawat di Rumah Sakit poli jiwa. Dikarenakan mengalami perubahan perilaku akibat kecanduan *gadget*. Pada awalnya mereka menjadi sangat dekat dengan media elektronik karena tugas dari sekolah, hampir semua tugas sekolah dikerjakan menggunakan laptop, hal itu menjadikan ia harus membawanya kemana-mana. Menurut dokter yang menangani mereka, tingkat kecanduan terhadap media elektronik tersebut sudah pada tingkat yang parah dimana mereka sudah tidak mau pergi kesekolah. Mereka bahkan mengamuk dan juga menyakiti diri sendiri jika mereka ditegur dan dilarang oleh orang tua mereka untuk menggunakan *gadget* dan laptop untuk bermain *game*. Parahnya lagi salah satu pelajar tersebut pernah mengancam akan membunuh orang tuanya ketika dilarang bermain *gadget*.¹

Berdasarkan pengalaman pribadi dan contoh kasus di atas memunculkan ketertarikan untuk mengamati dan mengangkat tema-tema hal serupa. Terkadang hal yang dianggap biasa saja sebenarnya merupakan pengaruh buruk media elektronik, hanya saja perubahan perilaku manusia tidak disadari.

¹ <https://www.antarane.ws.com/berita/676847/siswa-di-bondowoso-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-gawai> diakses 15-06-2019 jam 11:30 WIB

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan penciptaan untuk tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh buruk media elektronik dijadikan ide?
2. Media elektronik seperti apa yang dimaksud?
3. Bagaimana memvisualkan ide penciptaan tersebut ke dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN

1. Menjelaskan pengaruh buruk media elektronik
2. Memvisualisasikan ide kedalam karya seni grafis.
3. Menjelaskan media elektronik yang dimaksud
4. Memberikan gambaran bagaimana pengaruh buruk media elektronik berdasarakan pandangan penulis.

D. MANFAAT

1. Diharapkan dapat menjadi bahan renungan, hiburan, koreksi, kritik atau nasihat untuk penikmat dan tentunya untuk penulis sendiri.
2. Menjadi pengalihan bagi penulis yang memiliki kecanduan bermain *game*.

E. MAKNA JUDUL

Tugas akhir penciptaan karya seni ini diberi judul **“Pengaruh buruk Media Elektronik Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis”**, agar tidak menimbulkan kerancuan diupayakan uraian terhadap maksud dari judul tersebut. Berikut disertakan beberapa pengertian:

Pengaruh	: daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. ²
Buruk	: (tentang kelakuan dan sebagainya) jahat; tidak menyenangkan. ³
Media Elektronik	: sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern, seperti radio, televisi, komputer, handphone, dll. ⁴
Ide	: gagasan; pendapat; buah pikir; cita-cita. ⁵
Penciptaan	: proses, cara, perbuatan menciptakan. ⁶
Seni Grafis	: seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak mencetak). ⁷

Berdasarkan uraian di atas, makna dari judul **“Pengaruh buruk Media Elektronik Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis”** adalah dampak buruk yang terlihat secara fisik maupun secara psikologis yang disebabkan oleh penggunaan media elektronik pada masyarakat, pada permasalahan ini meliputi televisi, *game* konsol, komputer, dan *gadget* yang kemudian diolah menjadi gagasan dalam menciptakan karya seni grafis.

² Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Pustaka. 2005).p.845

³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buruk> diakses 13-07-2019 jam 1:42 WIB

⁴ Alwi, H., Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka. 2007).p.

⁵ Partanto P.A. Al Barry, M.D. Kamus Ilmiah Populer. (Surabaya : Arkola. 2001). p.236

⁶ Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. (Jakarta: Balai Pustaka. 2005).p.215

⁷ M. Dwi Marianto, Seni Mencetak, (Kanisius, Yogyakarta, 1988), p. 15