

**PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK
PENCIPTAAN SENI GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Fajri Syamsu Rizal

NIM 1212341021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN
SENI GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS**



FAJRI SYAMSU RIZAL

1212341021

**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**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI
GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS diajukan oleh Fajri Syamsu Rizal, NIM
1212341021. Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggung jawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA, PhD.
NIP.19561019 198303 1 003

Pembimbing II

AC. Andre Tanama, M.Sn.
NIP. 19820328 200604 1 001

Cognate

Drs. Syafruddin, M.Hum.
NIP. 19540802 198103 1 004

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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa beserta alam Semesta dengan segala berkah dan rahmat-Nya sehingga senantiasa memberikan petunjuk dan hidayah demi terwujudnya Tugas Akhir ini. Demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA, PhD. selaku dosen pembimbing I.
 2. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
 3. Drs. Syafruddin, M.Hum. selaku Cognate
 4. Lutse Lambeert Daniel Morin, M.Sn., selaku ketua jurusan seni murni.
 5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
 6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 7. Seluruh Dosen Seni Rupa, terutama dosen Seni Murni.
 8. Kedua orangtua, Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk terus berjuang.
 9. Mbak rita, mas firman, dan seluruh keluarga yang ada di Jember.
 10. Meta yang setia menemani dan memberi *support*.
 11. Iyok a.k.a Ketek, Al-hasmi pribadi panentu a.k.a Bebek, Luky, Angga, Felix a.k.a Bejret, Tedor a.k.a Mas edo, Fikri, Polo, Wahyudi a.k.a Peyek, Wafa a.k.a Wapret.
 12. Teman-teman HMJ Seni Murni.
 13. Teman-teman satu angkatan.
 14. Seluruh pegawai dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 15. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
- Akhir kata penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya. Amin.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Penulis,

Fajri Syamsu Rizal

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajri Syamsu Rizal

NIM : 1212341021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir : Pengalaman Batin Sebagai Subjek Penciptaan
Seni Grafis Via Abstraksi Garis

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat ataupun jiplakan karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini dibuat dengan sadar dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Fajri Syamsu Rizal

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
LEMBAR PENGESAHAN	ii	
KATA PENGANTAR	iii	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v	
DAFTAR ISI.....	vi	
DAFTAR GAMBAR	vi	
ABSTRAK	viii	
BAB I PENDAHULUAN		
A. LATAR BELAKANG	1	
B. RUMUSAN MASALAH.....	4	
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	5	
D. MAKNA JUDUL.....	5	
BAB II KONSEP		
A. KONSEP PENCIPTAAN	8	
B. KONSEP PERWUJUDAN	11	
BAB III PROSES PEMBENTUKAN		
A. ALAT.....	18	
B. BAHAN.....	21	
C. TEKNIK.....	23	
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN.....	24	
BAB IV TINJAUAN KARYA		
TINJAUAN KARYA.....	27	
BAB V PENUTUP.....		48
DAFTAR PUSTAKA.....	50	
LAMPIRAN	51	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kumpul Bersama.....	9
Gambar 2. Fajri Syamsu Rizal, <i>Menanam Kepercayaan</i>	10
Gambar 3. Niels Krene Salventius, <i>Socialsociety</i>	12
Gambar 4. Niels Krene Salventius, <i>Woman Worldwide</i>	13
Gambar 5. Fajri Syamsu Rizal, <i>Kebersamaan</i>	14
Gambar 6. Pisau Cukil	18
Gambar 7. Roller.....	18
Gambar 8. Kaca.....	19
Gambar 9. Pisau Palet	19
Gambar 10. Botol Kaca.....	20
Gambar 11. Kain Lap.....	20
Gambar 12. Cutter.....	20
Gambar 13. Papan Hardboard.....	21
Gambar 14. Tinta Cetak.....	21
Gambar 15. Pensil.....	22
Gambar 16. Spidol Permanen	22
Gambar 17. Bensin.....	23
Gambar 18. Media Cetak (Kertas).....	23
Gambar 19. Tahap Sketsa	24
Gambar 20. Memindahkan Sketsa Pada Papan Hardboard.....	24
Gambar 21. Proses Mencukil	25
Gambar 22. Persiapan Tinta Cetak.....	25
Gambar 23. Meratakan Tinta Cetak.....	25
Gambar 24. Mencetak Pada Media Kertas.....	26
Gambar 25. Memasang Karya Pada Pigura	26

Gambar 26 Karya 01. <i>Kerinduan</i> , 2019	28
Gambar 27 Karya 02. <i>Kebersamaan</i> , 2019	29
Gambar 28 Karya 03. <i>Ingin Pulang</i> , 2019	30
Gambar 29 Karya 04. <i>Pemalu</i> , 2019	31
Gambar 30 Karya 05. <i>Kesenangan</i> , 2019	32
Gambar 31 Karya 06. <i>Pelukan Seorang Ibu</i> , 2019	33
Gambar 32 Karya 07. <i>Menenangkan</i> , 2019	34
Gambar 33 Karya 08. <i>Kerja Keras</i> , 2019	35
Gambar 34 Karya 09. <i>Menjalin Kebahagiaan</i> , 2019	36
Gambar 35 Karya 10. <i>Kebahagiaan Wanita</i> , 2019	37
Gambar 36 Karya 11. <i>Dibalik Seorang Lelaki</i> , 2019	38
Gambar 37 Karya 12. <i>Hampir Mati</i> , 2019	39
Gambar 38 Karya 13. <i>Menikmati</i> , 2019	40
Gambar 39 Karya 14. <i>Segelas Kopi</i> , 2019	41
Gambar 40 Karya 15. <i>Ingin Menggapainya</i> , 2019	42
Gambar 41 Karya 16. <i>Menyirami Dengan Kebaikan</i> , 2019	43
Gambar 42 Karya 17. <i>Setia Menunggu</i> , 2019	44
Gambar 43 Karya 18. <i>Kasih Sayang Seorang Bapak</i> , 2019	45
Gambar 44 Karya 19. <i>Refresh</i> , 2019	46
Gambar 45 Karya 20. <i>Bergandengan</i> , 2019	47
Gambar 46 Biodata Mahasiswa	51
Gambar 47 Poster dan Katalog Pameran	54
Gambar 48 Suasana Display dan Pameran	56

ABSTRAK

Penciptaan karya seni tidak dapat dilepaskan dari pengalaman pribadi maupun masyarakat yang melingkupi pengalaman-pengalaman tersebut. Apa saja yang berada di sekitar penulis dapat menjadi pengalaman yang memicu kelahiran karya tersebut. Perasaan senang, sedih, jatuh cinta, marah, dan lain sebagainya dimaknai penulis dengan garis karena garis dapat divisualkan sebagai gambaran bermacam-macam pengalaman pribadi yang bervariasi. Pengalaman penulis diungkapkan, dilahirkan, dan diekspresikan. Semua yang didapat penulis semata-mata untuk mengkomunikasikan curahan jiwanya terhadap apa yang tengah dirasakan. Situasi lingkungan, keadaan ketika berdiskusi, berkomunikasi penulis memiliki cara tersendiri untuk menggambarkan apa yang telah penulis rasakan. Garis menjadi penting diterapkan karena dirasa lebih mampu mewakili lika-liku pengalaman dan jalur hidup yang dialami penulis, selain juga sesuai dengan kondisi batin penulis. Sebagai hasilnya, visualisasi karya-karya yang diciptakan berupa abstraksi garis yang mewakili pengalaman batin penulis. Dalam konteks ini penulis memvisualisasikan pengalaman batin dengan abstraksi garis melalui deformasi simplikasi dengan menggunakan teknik cetak tinggi dalam seni grafis

Kata kunci: *Pengalaman, abstraksi garis, seni grafis*

ABSTRACT

The creation of works of art cannot be separated from the personal and community experience that surrounds these experiences. Anything around the author can be an experience that triggers the birth of the work. Feelings of pleasure, sadness, falling in love, anger, and so on are interpreted by the writer with a line because the lines can be visualized as a description of various varied personal experiences. The author's experience is expressed, born, and expressed. Everything that the writer gets is solely to communicate the outpouring of his soul to what is being felt. Environmental situations, circumstances when discussing, communicating authors have their own ways to describe what the author has felt. Lines are important to be applied because they feel more capable of representing the twists and turns of experience and life paths experienced by the author, as well as in accordance with the inner condition of the author. As a result, the visualization of the works created is in the form of line abstractions that represent the author's inner experience. In this context the writer visualizes inner experiences with line abstraction through deformation of complications by using high printing techniques in graphic arts

Keywords: *Experience, line abstraction, printmaking*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya seni tidak dapat dilepaskan dari pengalaman pribadi maupun masyarakat yang melingkupi pengalaman-pengalaman tersebut. Apa saja yang berada di sekitar penulis dapat menjadi pengalaman yang memicu kelahiran karya tersebut. Bermula dari ide atau gagasan yang timbul, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud, adalah suatu rangkaian atau suatu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Timbulnya ide dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa faktor yang berkaitan erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan si pencipta. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain faktor internal (kehidupan pribadi) dan faktor eksternal (lingkungan masyarakat).

”Perjalanan hidup yang dilalui manusia tidak terlepas dari terjadinya kontak dengan orang lain yang saling mempengaruhi baik yang bersifat positif atau negatif. Pengaruh yang bersifat positif mengarah kepada suatu kerja sama sedangkan yang bersifat negatif mengarah kepada suatu pertentangan bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.”¹

Pengalaman merupakan guru yang paling baik bagi pengembangan kehidupan. Banyak yang menjadi pembelajaran untuk bisa divisualisasikan melalui sebuah karya seni. Penulis mencoba menceritakan pengalaman batin yang sangat berkesan bagi dirinya. Suatu peristiwa dan pengalaman yang berkesan pastilah sangat mudah diingat dan mudah dijadikan cerita yang akhirnya sampai tahap penciptaan karya. Penciptaan karya seni itu sendiri pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, bahkan tidak sekadar untuk mengisi kekosongan waktu tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui bahasa rupa, berkaitan dengan hal ini Mikke Susanto menyatakan :

“karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks-konteks sosial budaya,

¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: suatu pengantar* (Jakarta: CV. Rajawali, 1998), p.59

kritik terhadap sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa yang lainnya.”²

Pengalaman tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, di mana pun penulis berada banyak sekali pengalaman yang didapat. Pengalaman juga dapat menjadi sebuah perbandingan atau tolak ukur sebuah kejadian yang telah dialami, menjadi guru yang berharga dalam kehidupan. Pengalaman hidup dijadikan penulis sebagai catatan dalam proses berkarya. Setiap pribadi mempunyai cara tersendiri untuk menunjukkan dirinya kepada orang lain. Sebuah penciptaan pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, tetapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman dalam bahasa seni rupa. Dalam buku “*Art & Life Force*” menurut M Dwi Marianto :

“Dalam banyak kasus guna menyalurkan karya seni kreatif dan imajinatif, seorang seniman terkadang harus berjalan ke luar, melintasi struktur-struktur baku, dan berfikir dari luar bingkai pandang yang sudah jadi kelaziman.”³

Suatu hal yang mendasari dan mengawali terciptanya sebuah karya seni yaitu dengan adanya suatu keinginan untuk mengungkapkan pengalaman hidup penulis, lewat bahasa seni rupa selain keinginan untuk mengekspresikan pengalaman karya seni juga merupakan upaya melahirkan identitas pribadi untuk kemudian dikomunikasikan kepada orang lain. Berawal dari pengalaman penulis yang memiliki kebiasaan menggambar di media apa pun. Terutama yang sering digambarkan penulis ketika menggambar yaitu garis, sehingga terkesan hanya corat-coret. Corat-coret merupakan ungkapan perasaan yang sedang dirasakan penulis, tempat dan media bukanlah sebuah halangan untuk mencurahkan suasana hati bagi penulis. Perasaan senang, sedih, jatuh cinta, marah, dan lain sebagainya dimaknai penulis dengan garis karena garis dapat divisualkan sebagai gambaran bermacam-macam pengalaman pribadi yang bervariasi.

Karya seni selalu ada hubungan antara satu dengan lainnya, hubungan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar penulis. Hal tersebut

² Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta: Jendela, 2003), p. 23

³ M Dwi Marianto, *Art & Life Force In a Quantum Perspective* (Yogyakarta: Scritto Book Publisher, 2017), p. 379

merupakan kesadaran penulis terhadap lingkungan sekitar, tempat penulis hidup, berinteraksi dan bekerja. Lingkungan di sini menjadi daya dorong kreativitas yang kuat dan kekhasan pada karyanya. Penulis memiliki kebutuhan untuk mengkomunikasikan latar belakang (lingkungan) hidupnya yang unik kepada publik.

Lingkungan di sini memberi kontribusi, langsung ataupun tak langsung terhadap proses kreatifnya. Kenyataan objektif di luar dirinya dan kenyataan objektif di dalam dirinya sendiri menjadi pemicu terhadap proses kreatifnya. Sentuhan terhadap kenyataan tersebut menimbulkan respon atau tanggapan. Ketika penulis hidup di Yogyakarta dan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis mendapati banyak pengalaman dan hal-hal baru, berlatar belakang penulis yang tidak tahu apa itu seni, yang penulis ketahui hanyalah menggambar. Ternyata setelah penulis berada di lingkungan seni, penulis mendapatkan pengalaman tentang seni, tak hanya sekadar menggambar. Penulis menjadikan pengalaman dan ilmu sebagai faktor untuk menciptakan karya seni. Pengalaman ini oleh penulis diungkapkan, dilahirkan, diekspresikan kembali. Semua yang didapat penulis semata-mata untuk mengkomunikasikan curahan jiwanya terhadap apa yang tengah dirasakan.

Di Yogyakarta penulis tinggal bersama teman yang memiliki banyak pengalaman seninya dibandingkan dengan penulis. Penulis pun berusaha untuk banyak bertanya dan belajar dengannya bagaimana cara memvisualkan suatu pengalaman atau rasa ke dalam karya dua dimensi, membuat sebuah konsep, dan juga belajar membuat komposisi bentuk kedalam karya sehingga terlihat artistik, tak hanya belajar kepada teman satu rumah saja tetapi penulis juga belajar banyak dari seniman yang tinggal di Yogyakarta. Banyak pengalaman yang didapat dari aktivitas tersebut, aktif dalam organisasi yang ada di Fakultas Seni Rupa membuat penulis menjadi lebih banyak pengalaman dalam melakukan segala hal seperti bertemu dengan orang baru, disitulah penulis belajar untuk menyikapi dan mengenali karakter setiap orang.

Karakter-karakter inilah yang menjadi objek penulis untuk berkarya, situasi lingkungan, keadaan ketika berdiskusi, penulis memiliki cara

tersendiri untuk menggambarkan apa yang telah penulis rasakan. Sering bertemu dan berdiskusi dengan seseorang atau kelompok, piknik atau pergi ke sesuatu tempat baru membuat penulis menjadi banyak referensi untuk membuat karya seni.

“*Subject matter* atau tema pokok ialah rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.”⁴

Untuk sampai kepada sebuah hasil akhir yang merupakan daya ungkap berwujud (benda seni), penulis memilah-milah antara mana yang berkesan dan yang tidak untuk dikomunikasikan atau disampaikan. Segala fenomena didata, direkam, diendapkan kemudian ditentukan apalagi dirasa ada yang unik, menarik dari pengalaman yang pernah terendap tersebut untuk segera diluangkan, diciptakan menjadi karya seni yang menarik. Apa yang terjadi, baik yang di luar atau di dalam diri penulis tidak senantiasa memiliki kesan yang menarik. Tidak semua hal yang dialami mampu menggugah rasa ingin menciptakan karya seni. Keseluruhan data tersebut terekam, tersimpan dengan baik dalam perjalanan hidup seorang penulis. Segala pengalaman tidak mengesankan maupun mengesankan adalah hal yang dapat memengaruhi pikiran dan perasaan penulis. Hal itu juga yang memicu penulis penulis untuk karya seni yang mengutamakan unsur garis. Garis menjadi penting diterapkan karena dirasa lebih mampu mewakili lika-liku pengalaman dan jalur hidup yang dialami penulis, selain juga sesuai dengan kondisi batin penulis.

⁴ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p.26

B. Rumusan Penciptaan

Setiap orang memiliki cara tersendiri dalam menuangkan ide pemikirannya dan permasalahan dalam sebuah karya. Permasalahan penciptaan sebuah karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk garis yang akan diterapkan sesuai suasana hati atau pengalaman penulis dalam seni grafis?
2. Teknik dan media apa yang akan digunakan penulis untuk mewujudkannya ke dalam seni grafis?
3. Bagaimana ide tersebut dapat divisualkan ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Seorang seniman dalam menciptakan karya mengharapkan karya yang diciptakan dapat diterima oleh perkembangan dunia seni dan masyarakat sekitar. Ada pun tujuan dan manfaat pada penciptaan karyanya.

1. Tujuan

- a. Memvisualisasikan bentuk garis sesuai pengalaman dan suasana hati penulis.
- b. Memvisualisasikan teknik dan gaya visual ke dalam karya seni grafis.
- c. Media dokumentasi pengalaman ke dalam seni grafis.

2. Manfaat

- a. Sebagai proses pembelajaran tentang garis.
- b. Sebagai media untuk intropeksi diri dan menjadi lebih baik.
- c. Sebagai tolak ukur kemampuan dalam teknik seni grafis.

D. Makna Judul

Guna menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasannya serta menghindari kesalahpahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pengalaman

Yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung, dan sebagainya.)⁵

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), p. 19

Batin

Sesuatu yang terdapat didalam hati; sesuatu yang menyangkut jiwa (perasaan hati dan sebagainya).

Sesuatu yang tersembunyi (gaib, tidak terlihat).⁶

Subjek

Pokok pembicaraan; pokok bahasan

Bagian klausa yang menandai apa yang dikatakan oleh pembicara; pokok kalimat⁷

Penciptaan

Proses, cara, perbuatan menciptakan.⁸

Seni Grafis

Karya seni dengan gambaran orisinal apa pun atau desain yang dibuat seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.⁹

Via

Lewat, melalui¹⁰

Abstraksi

Proses atau perbuatan memisahkan,

Proses penyusunan abstrak atau kesimpulan. Metode untuk mendapatkan pengertian melalui penyaringan terhadap gejala atau peristiwa. Dalam seni rupa, proses ini kerap menjadi jalan untuk menangkap secara sederhana dari sebuah objek atau peristiwa atau gejala.¹¹

Garis

Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Ia tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan yang

⁶ <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/batin.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 16.00 WIB)

⁷ <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/subjek.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 17.20 WIB)

⁸ <https://kbbi.web.id/cipta> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 16.30 WIB)

⁹ M Dwi Mariantanto, “*Seni Cetak Cukil Kayu*” (Yogyakarta: Kanisius, 1988), p.15

¹⁰ <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/via.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 17.00 WIB)

¹¹ Mikke Susanto, *op.cit.* p. 4

bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Sedang arah garis hanya ada tiga : horizontal, vertical dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, maupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna dan tekstur.¹²

¹² Mikke Susanto, *DIKSI RUPA “Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa”* (Yogyakarta: Dicti Art Lab, 2011), p. 148