

**FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK
STENSIL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Cecep Ahmad Syahrul Roji

NIM 1312441021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK
STENSIL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS**



Cecep Ahmad Syahrul Roji
NIM 1312441021

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
2021

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK STENSIL DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Cecep Ahmad Syahrul
Roji, NIM 1312441021, 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 januari
2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Andang Suprihadi Purwantoro, M.Sn.
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II


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

Cognate/ Anggota


Alb. Charles Andre Tanama, M.sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan / Seni
Murni/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 197601042 009121 001

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cecep Ahmad Syahrul Roji

NIM : 1312441021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan : FILTER GLOWING EDGES DENGAN
TEKNIK STENSIL DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Cecep Ahmad Syahrul Roji

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “Filter Glowing Edges Dengan Teknik Stensil Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis”. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini ialah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

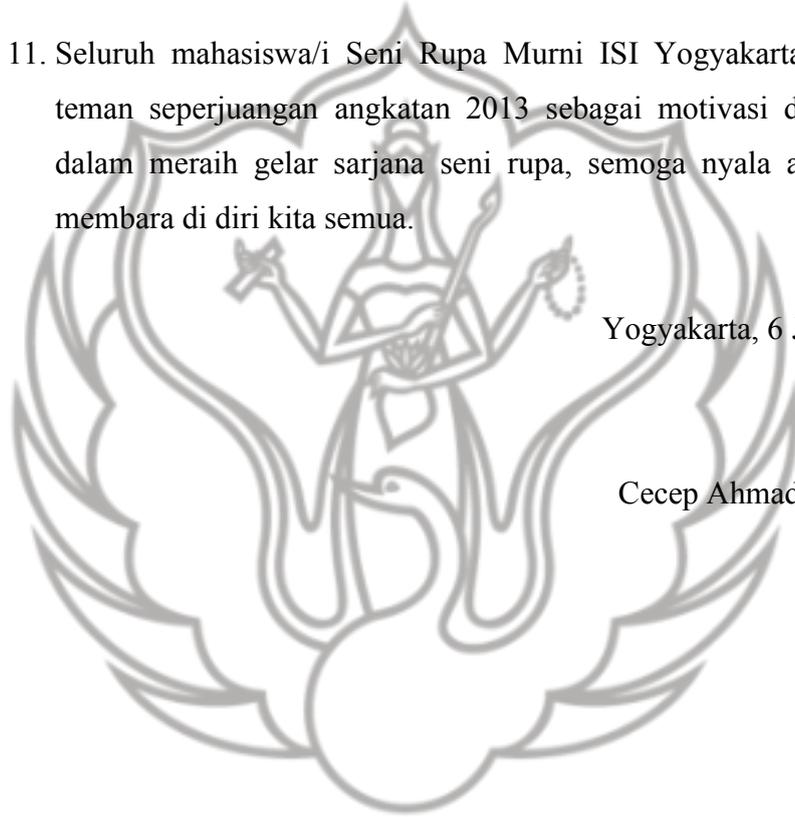
Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun penulis sudah berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang karena-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
2. Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Andang Supriyadi P, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
6. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali yang telah memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
8. Kedua Orangtua penulis yang selalu memberi dukungan.
9. Keluarga Kecil, Siti Kurnia (Istri) dan Kanaka Azzamy (anak) tercinta yang selalu memberikan semangat.

10. Teman-Teman Kontrakan, Galih Hendra Swastika, Munif Rafi Zuhdi, Fajar Amali Mutakin, Syamsul Hadi, dan teman-teman yang telah membantu dalam pengerjaan dan pelaksanaan Tugas Akhir.
11. Seluruh mahasiswa/i Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan angkatan 2013 sebagai motivasi dan kompetisi dalam meraih gelar sarjana seni rupa, semoga nyala api seni tetap membara di diri kita semua.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Cecep Ahmad Syahrul Roji



DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------|-----|
| KATA PENGANTAR | V |
| DAFTAR ISI | VII |
| DAFTAR GAMBAR | IX |
| ABSTRAK | XI |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. LATAR BELAKANG | 1 |
| B. RUMUSAN PENCIPTAAN | 4 |
| C. TUJUAN DAN MANFAAT | 4 |
| D. MAKNA JUDUL | 5 |
| BAB II | 7 |
| KONSEP | 7 |
| A. KONSEP PENCIPTAAN | 7 |
| B. KONSEP PERWUJUDAN | 12 |
| BAB III | 17 |
| PROSES PEMBENTUKAN | 17 |
| A. BAHAN | 17 |
| B. ALAT | 20 |
| C. TEKNIK | 23 |
| D. TAHAP PEMBENTUKAN | 24 |
| BAB IV | 32 |
| DESKRIPSI KARYA | 32 |
| BAB V | 53 |
| PENUTUP | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |
| LAMPIRAN | 56 |

| | | |
|----|-----------------------|----|
| A. | FOTO DIRI MAHASISWA | 56 |
| B. | CURRICULUM VITAE | 56 |
| C. | PAMERAN BERSAMA | 57 |
| D. | FOTO PEMASANGAN KARYA | 58 |
| E. | FOTO SITUASI PAMERAN | 59 |
| F. | POSTER PAMERAN | 60 |
| G. | KATALOG | 61 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan/Referensi

- Gambar 1. Stensil Di Goa Prasejarah Leang Petta Kere, Sulawesi Selatan 8
Gambar 2. Hasil Filter Glowing Edges 10
Gambar 3. Not Today, Not Today, 2017 15
Gambar 4. Karya Kaws, “Snoopy Set Of 3” 16

Gambar Alat Dan Bahan

- Gambar 5. Spray Paint 17
Gambar 6. Lakban Kertas 17
Gambar 7. Lakban Bening 18
Gambar 8. Papan Kayu(Blockboard) 18
Gambar 9. Akrilik Bening 18
Gambar 10. Cat Clear Atau Pernis 19
Gambar 11. Kertas 19
Gambar 12. Veneer Kayu 19
Gambar 13. Laptop 20
Gambar 14. Cutter 20
Gambar 15. Pen Cutter 20
Gambar 16. Alas Potong (Cutting Matt) 21
Gambar 17. Mesin Potong (Jig Saw) 21
Gambar 18. Mesin Amplas Sender 21
Gambar 19. Penggaris 22
Gambar 20. Masker 22
Gambar 21. Mesin Bor Tangan 22
Gambar 22. Tongkat Dan Batu 23

Gamabar Proses Pembentukan

- Gambar 23. Proses Desain 24
Gambar 24. Proses Cutting 25
Gambar 25. Proses Pemasangan Master/Mal Cetak 26

| | |
|--|----|
| Gambar 26. Proses Penyemprotan Warna | 27 |
| Gambar 27. Proses Pemotongan | 28 |
| Gambar 28. Proses Pengamplasan | 29 |
| Gambar 29. Proses Pemasangan Veneer Kayu | 29 |
| Gambar 30. Proses Finishing Karya | 30 |
| Gambar 31. Karya Selesai | 31 |

Gambar Karya

| | |
|--|----|
| Gambar 32. "Terkurung", 2020 | 32 |
| Gambar 33. "Interaksi Sosial Sekarang", 2020 | 34 |
| Gambar 34. "Pikiran Yang Terkurung", 2020 | 35 |
| Gambar 35. "Kebahagiaan Instan Di Genggaman", 2020 | 36 |
| Gambar 36. "Keindahan Semu", 2020 | 37 |
| Gambar 37. "Korban", 2020 | 38 |
| Gambar 38. "Menatap Layar", 2020 | 39 |
| Gambar 39. "Error 404 Not Found", 2020 | 40 |
| Gambar 40. "Perangkap", 2020 | 41 |
| Gambar 41. "No Internet Connection", 2020 | 42 |
| Gambar 42. "Adiktif", 2020 | 43 |
| Gambar 43. "Jempolmu Harimaumu", 2020 | 44 |
| Gambar 44. "Menghabiskan Banyak Waktu", 2020 | 45 |
| Gambar 45. "Yang Dekat Menjauh", 2020 | 46 |
| Gambar 46. "Sosial Media", 2020 | 47 |
| Gambar 47. " Adiksi Gadget", 2020 | 48 |
| Gambar 48. "Generasi Alfa", 2020 | 49 |
| Gambar 49. "Anak-Anak, Sofa Dan Love Balon", 2020 | 50 |
| Gambar 50. "Pencapaian Yang Berharga", 2020 | 51 |
| Gambar 51. " Cara Bermain Yang Berubah", 2020 | 52 |

Abstrak

Seni grafis merupakan cabang seni rupa yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman sehingga dapat mencapai sebuah estetika tertentu serta memiliki karakter yang khas. Aspek teknis dalam seni grafis selalu menjadi nilai utama dalam berproses, aspek tersebut dapat meningkatkan daya kreativitas pegrafis untuk melakukan eksplorasi teknis dengan membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru. Berawal dari belum banyak seniman grafis yang mengeksplorasi secara teknis teknik stensil khususnya di Indonesia. Dapat dilihat dari beberapa pameran seni grafis teknik stensil jarang digunakan dalam proses berkarya, bahkan dalam ajang kompetisi internasional triennial seni grafis Indonesia teknik stensil termasuk teknik yang dilarang, hal tersebut membuka peluang untuk mendalami teknik stensil lebih jauh.

Dalam mewujudkan karya stensil proses awal pembuatan menggunakan aplikasi photoshop. Mengolah gambar, pembagian warna dan mengeksplorasi efek filter pada menu photoshop. Salah satu filter yang cukup menarik yaitu filter glowing edges, filter ini mengubah visual desain atau obyek foto ke dalam bentuk garis-garis penuh warna dan terlihat glowing /menyala dengan bentuk garis tipis dan detail kecil. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk eksplorasi teknis untuk menggali potensi yang ada dan untuk mencapai sebuah pencapaian estetika. Dengan divisualkan ke dalam media blockboard dan kombinasi akrilik, dalam bentuk figur manusia dan benda-benda pendukung lainnya yang merupakan bentuk protes diri terhadap kegelisahan diri dan sekitar, terhadap dampak buruk perkembangan teknologi digital khususnya gadget/smartphone.

Kata kunci:

Teknik Stensil, Filter Glowing Edges, Eksplorasi Teknis

Abstract

Printmaking is a branch of art that provides a lot of exploratory space that can be used by artists so that they can achieve a certain aesthetic and have a distinctive character. Technical aspects in printmaking have always been the main value in processing, this aspect can increase the graphic's creativity to carry out technical exploration by bringing the values of renewal and new visual appearance. Starting from not many printmaking artists who technically explore stencil technique, especially in Indonesia. It can be seen from a number of printmaking exhibitions that stencil technique is rarely used in the process of work, even in the triennial international competition for Indonesian printmaking, stencil technique is a prohibited technique, this opens the opportunity to further explore stencil technique

In realizing stencil work, the initial process of making is using the Photoshop application. Tackle the image, split the colors and explore the filter effects on the photoshop menu. One of the interesting filters is the glowing edges filter. This filter changes the visual design or photo object into colorful lines and looks glowing with thin lines and small details. This is done as a form of technical exploration to explore the existing potential and to achieve an aesthetic achievement. By visualizing it in the blockboard and acrylic combination, in the form of human figures and other supporting objects which are a form of self-protest against self-anxiety and surroundings, the negative effects of the development of digital technology, especially gadgets / smartphones.

Keywords:

Stencil Engineering, Glowing Edges Filters, Technical Exploration

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis merupakan bagian dari seni rupa, dalam seni grafis penciptaan gambar dan teks melalui proses pencetakan. Sesuai sifatnya seni grafis dapat diproduksi di beberapa media dan tempat sekaligus yang sama orisinalnya. Seni grafis tidak semata mengenai ide dan visual yang estetik, melainkan juga tentang kualitas teknis cetak untuk mencapai sebuah pencapaian estetik tertentu yang memiliki karakter yang khas.

Bambang Bujono dalam tulisannya yang berjudul “jangan malu-malu, jangan mencetak kemacetan” mengungkapkan perkembangan seni grafis lebih “malu-malu” ketimbang seni lukis, karena hasil cetak karya grafis tidak “seotentik” karya seni lukis yang harus melalui beberapa tahap produksi. Meski demikian Bambang Bujono menegaskan bahwa standar penilaian seni grafis seharusnya dibedakan dengan seni lainnya, yang sebenarnya hal tersebut menentukan kekhasan posisi seni grafis di antara seni lainnya. Ia juga menganggap saat itu banyak seniman grafis yang belum memaksimalkan potensi-potensi seni grafis terutama menjelajahi keterkaitan seni grafis dengan media lainnya.¹

Menyadari apa yang di ungkapkan Bambang Bujono pada tahun 2000 lalu, masih banyak seniman grafis yang belum memaksimalkan potensi-potensi seni grafis terutama menjelajahi keterkaitan seni grafis dengan media lainnya. Yang pada akhirnya banyak yang meninggalkan seni grafis atau memadukan teknik seni grafis dengan seni lukis. Untuk memaksimalkan potensi-potensi seni grafis salah satunya dengan menggali kecakapan teknik dengan taat pada pakem-pakem grafis konvensional yang dapat menuntun seniman pada tujuannya, dengan begitu peluang

¹ Bambang Bujono, “Jangan Malu-Malu, Jangan Mencetak Kemacetan”, Kompas, 3 November 2000.

besar untuk menonjol di tengah perbincangan karya seni media baru yang berbasis teknologi dan riset. Kelebihan dalam karya seni grafis salah satunya dapat dicapai melalui pendekatan teknik dan eksplorasi teknis stensil hal tersebut untuk menggali lebih potensi teknik seni grafis terutama dalam teknik stensil.

Pengenalan teknik stensil sudah diajarkan pada sekolah dasar sebagai cetak halang dalam prosesnya yang sederhana dan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan. Dengan meletakkan daun di atas kertas kemudian dicipratkan atau percikan cat dengan sikat, sehingga pola negatif daun tercetak pada kertas.

Mengenal teknik stensil berawal dari tugas mata kuliah untuk membuat karya grafis dengan teknik stensil, dari situ mulai mengeksplorasi teknik stensil dari aspek teknis, ide dan gagasan. Kemudian berlanjut pada pameran perdana bersama angkatan 2013 di gedung JNM (Jogja Nasional Museum) dengan membuat karya stensil ukuran 200cm x 200cm di atas kanvas, dengan jumlah 23 warna atau sama dengan 23 layer/master cetakan. Dalam seni grafis semakin banyak penggunaan warna artinya semakin banyak layer atau lembaran master/mal cetakan dan kompleks dalam teknis pengerjaannya. Hal tersebut membuat penulis mendapat kepuasan tersendiri dalam berproses membuat karya stensil.

Pengalaman pembuatan karya stensil tidak lepas dari penggunaan aplikasi *photoshop* untuk mengedit gambar dan membagi warna kedalam layer-perlayer. Penggunaan *photoshop* merupakan hal penting dalam mewujudkan karya stensil yang mana dalam proses pembentukan karya seperti komposisi, bentuk, warna, semua dilakukan didalam aplikasi tersebut. Dengan Penggunaan yang sering pada aplikasi *photoshop* untuk menunjang berkarya pada teknik stensil membuat pengalaman dengan menjelajah efek dan filter dalam sub menu *photoshop* sebagai mencari bentuk efek atau filter yang berbeda dari yang biasanya dilakukan.

Pengalaman menggunakan aplikasi *photoshop* dimulai sejak penulis mendapatkan tugas kuliah seni grafis dasar yaitu pada pembuatan

karya sablon, pada saat itu penggunaan *photoshop* digunakan untuk mengedit gambar kedalam bentuk raster atau dot kecil yang biasanya orang menyebutnya sablon separasi. Dengan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi *photoshop* untuk mengubah bentuk atau gambar hanya dengan beberapa klik saja menjadikan penulis tertarik untuk lebih dalam lagi mempelajarinya dalam mewujudkan karya-karya selanjutnya, dengan mencari tutorial-tutorial di internet serta mengeksplorasi sendiri efek dan filter yang ada di sub menu aplikasi *photoshop*.

Salah satu filter *photoshop* yang cukup menarik penulis yaitu filter *glowing edges* yang digunakan dalam mewujudkan karya stensil kali ini. Filter ini mengubah visual desain atau obyek foto ke dalam bentuk garis-garis penuh warna dan terlihat *glowing*/menyala seperti neon dengan bentuk garis tipis dan detail kecil. Efek garis-garis dengan beragam warna yang digunakan secara teknis membuat rumit dalam proses teknis cetak karya stensil. Yang pada umumnya karya stensil secara sederhana hanya menggunakan satu sampai lima warna saja atau warna-warna monokrom. Hal tersebut dilakukan untuk menggali potensi-potensi dalam teknik stensil dan untuk mencapai sebuah pencapaian estetik. Dengan garis-garis yang detail dan banyak warna dalam pembentukan karya stensil juga untuk menunjukkan ketelatenan dan kesabaran penulis dalam proses *cutting*/melubangi master cetakan yang dilakukan, karena jika dilihat desain yang detail dengan garis yang lebarnya 1mm-3mm hal tersebut akan sulit dilakukan dengan tangan atau manual tanpa bantuan mesin dalam mencapai secara teknis dengan teknik stensil.

Dengan bentuk garis-garis yang dihasilkan dari filter *glowing edges* kedalam figur atau benda pendukung lainnya yang mana divisualkan dalam karya stensil, merupakan penggambaran dari bentuk objek yang dipilih atau menjadi objek utama, dengan memilih tema tertentu salah satunya adalah bentuk protes diri terhadap persoalan-persoalan pada diri dan sekitar terhadap dampak perkembangan teknologi digital khususnya *gadget/smartphone*. Karya yang diwujudkan tersebut merupakan bentuk

refleksi diri dan sekitar. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Soedarso SP. Bahwa :

“Suatu hasil karya seni selain merefleksikan diri sang seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya, (bahkan seniman itu pun termasuk terkena pengaruh lingkungan itu pula), lingkungan tersebut bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.”²

Dalam pengalaman menjadi *art handler* di dalam maupun di luar negeri menjadi sering melihat dan bersentuhan langsung karya-karya seniman yang menggunakan teknik-teknik baru bagi penulis serta media material yang tidak biasa. Dari pengalaman tersebut secara langsung ataupun tidak langsung mempengaruhi penulis dalam mewujudkan karya tugas akhir kali ini mulai dari pemilihan media seperti *blockboard* dan akrilik kemudian dengan teknik stensil yang belum banyak digunakan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan pada bagian sebelumnya, rumusan penciptaan penulis berangkat dari sebuah pertanyaan yang mengiringi praktik penciptaan dalam karya tugas akhir ini, yakni: seperti apa dan bagaimana pencapaian bentuk dan makna yang akan tercipta penggunaan filter *glowing edges* dengan teknik stensil sebagai bentuk eksplorasi teknis ?

C. Tujuan dan Manfaat

Dari latar belakang dan rumusan masalah ini, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai antara lain:

Tujuan

1. Memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa Program Seni Rupa Murni jurusan Seni Grafis untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 seni rupa murni.

² Soedarso SP, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Dayar Sana, 1990), p. 64.

2. Menghasilkan karya seni yang mengeksplorasi teknis dalam hal bentuk dan makna dengan teknik stensil untuk memaksimalkan potensi-potensi pada karya stensil.
3. Sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan bagi penulis maupun masyarakat umum.

Manfaat

1. Memberikan pengetahuan ke masyarakat luas tentang seni grafis khususnya stensil.
2. Sebagai tolak ukur dari perkembangan pemikiran pribadi dan memberikan pelajaran bagi diri sendiri maupun masyarakat.

D. Makna Judul

“FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK STENSIL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” untuk mendeskripsikan praktik penciptaan yang dilaksanakan dalam tugas karya akhir ini. Untuk membatasi pengertian makna kata yang digunakan dalam judul penulisan tugas akhir ini, maka dapat dijabarkan pengertian khusus dari kumpulan kata yang digunakan, yakni:

Filter *Glowing Edges* : Filter *glowing edges* merupakan filter yang berada di dalam menu aplikasi *photoshop*. Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia *glowing edges* artinya tepi yang menyala. Filter ini memberi efek *glowing*/menyala pada gambar berupa garis-garis dengan warna-warna terang yang mengikuti kontur bentuk gambar.

Teknik Stensil : Teknik stensil dalam seni rupa juga disebut sebagai *pochoir*. Stensil dibentuk dengan membuang dengan cara memotong bagian materi dari sebuah gambar. Hal ini menciptakan apa yang pada dasarnya adalah gambar negatif. Hasil gambar atau potongan tersebut kemudian dapat digunakan untuk menciptakan kesan dari rencana yang akan dicap dengan menggunakan pigmen atau cat yang akan ditorehkan pada permukaan film negatif

tersebut dan melalui bagian dihapus, meninggalkan reproduksi stensil pada permukaan yang mendasarinya.³

Seni Grafis : Menurut Setiawan Sabana seni grafis berarti ungkapan seni dua dimensi, yang dihasilkan atau lahir dari proses cetak, seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (serigrafi, *screenprinting*), karena dicetak, maka memungkinkan adanya pengulangan sehingga hasil dari cetakan dapat berjumlah lebih dari satu. Dan atas kesepakatan serta aturan tertentu, setiap cetakan atau edisi pertama sampai akhir dinilai sebagai karya yang sejati/orisinal.⁴

Berdasarkan pada kutipan definisi dan makna kata tersebut, dapat penulis simpulkan penggunaan filter *glowing edges* dengan teknik stensil merupakan bentuk eksplorasi teknis dalam mewujudkan karya grafis yang akan menghasilkan bentuk garis warna-warni seperti warna neon.

³ Mikke Susanto. *Diksi Rupa*, (Yogyakarta, Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2011), p. 377

⁴ Setiawan Sabana, *Kiat memicu seni grafis Indonesia, Refleksi seni rupa Indonesia, dulu, kini dan esok*, (Jakarta : Balai pustaka, 2000) P. 115