

KAJIAN ESTETIKA MELALUI BENTUK KESEIMBANGAN ILUSTRASI DURGA DENGAN TEKNIK SABLON *DISCHARGE* SEDERHANA

Dwi Novitasari

Studi Konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia,
Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia
Jl. Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar-Bali
e-mail : novitawijaya88@gmail.com

Received : Maret 2018

Accepted : Maret 2018

Published : April 2018

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis sifat membuat baik (estetik) yang terdapat pada ilustrasi Durga dengan teknik sablon discharge sederhana. Seperti yang banyak orang ketahui dimana bentuk visualisasi Durga lebih identik dengan kesan seram (horor). Ilustrasi yang digunakan sebagai acuan atau objek dalam proses teknik sablon discharge sederhana adalah ilustrasi dewi Durga (visualisasi lain dari dewi Parvati, shakti dewa Shiva). Teknik sablon discharge merupakan jenis cetak saring (sablon) yang mencabut warna dasar kain dengan material kaporit sebagai bahan campuran tintanya, menghasilkan efek warna yang khas dan berbeda dengan teknik sablon pada umumnya. Kajian ini akan difokuskan pada bentuk keseimbangan serta ciri atau sifat membuat baik (estetik) seperti kerumitan (complexity). Fokus kajian tersebut menjadi menarik untuk dikaji. selanjutnya dalam penulisan ini menggunakan metode dekriptif kualitatif guna mendapatkan gambaran yang sistematis, faktual, serta akurat mengenai estetika melalui bentuk keseimbangan ilustrasi Durga dengan teknik sablon discharge sederhana.

Kata Kunci: estetika, keseimbangan, kerumitan (complexity), ilustrasi Durga, sablon discharge.

Abstract

This study purpose is to analyze esthetic characters on Durga illustration with simple discharge screen printing technique. As many people know, Durga visualization is more identically spooky impression. Durga illustration used as reference or as an object on simple discharge screen printing technique, which is a type of screen print that removes the basic color of the fabric with chlorine material as a mixture of ink, produce a distinctive color effect and different from the usual screen printing techniques. This study will focus on the form balance and aesthetic characteristics or properties such as complexity, it becomes interesting to study. Furthermore in this writing using qualitative descriptive method in order to get a systematic, factual, and accurate overview of aesthetics through the balance form of Durga illustration with a simple discharge screening technique.

Keywords: esthetic, balance, complexity, Durga illustration, discharge printing

1. PENDAHULUAN

Persaingan di dunia *clothing* saat ini memang terlihat cukup ramai, khususnya di kota Denpasar. Hal tersebut bisa kita lihat dari banyaknya *brand* yang muncul serta *event* tahunan yang khusus diselenggarakan untuk

memamerkan serta menjual produk dari berbagai industri kreatif. Tak jarang kini produk *clothing* dengan konsep dan tema identitas budaya lokal mampu menarik pasar serta memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu produk *t-shirt* milik Bali Agung mendapat apresiasi yang

cukup baik dari masyarakat saat PKB (Pesta Kesenian Bali) sejak tahun 2012 lalu, hingga saat artikel ini ditulis. Dari berbagai *style* ilustrasi yang ditampilkan, ada salah satu desain yang menarik perhatian penulis, yakni *t-shirt* dengan ilustrasi dewi Durga dengan penggunaan teknik sablon *discharge* sederhana sebagai sentuhan akhir yang tertuang pada *t-shirt* agar memiliki nilai jual lebih.

Teknik sablon *discharge* sederhana, merupakan jenis cetak sablon yang mencabut warna dasar kain dengan material kaporit sebagai bahan campuran tintanya. Kaporit merupakan zat pemutih komersial yang dapat dengan mudah didapatkan, biasanya digunakan sebagai pemutih pakaian, menghilangkan bau dan pembunuh kuman [1]. Umumnya bahan tersebut dapat merusak *screen* dan kain bila digunakan secara berlebihan, untuk itu diperlukan takaran khusus agar dapat dijadikan sebagai bahan campuran tinta pada teknik sablon *discharge* sederhana. Tidak banyak warna yang dihasilkan dalam jenis cetak sablon ini, bisa dikatakan hanya menghasilkan warna *monochrome*. Hasil warna ditentukan dari tebal tipisnya tinta yang dituangkan pada permukaan kain serta tekanan pada proses penggarutan *screen*. Penerapan bentuk sederhana dari sebuah teknik sablon *discharge* yakni pada media *t-shirt* katun khususnya yang berwarna gelap, karena jenis sablon ini menggunakan tinta berbasis air. Maka bahan katun dipilih sebagai bahan yang ideal agar tinta yang digunakan dapat terserap dengan baik [2].

Selanjutnya, dilakukan pengimplementasian ilustrasi pada kain. Ilustrasi merupakan unsur terpenting dalam proses cetak sablon. Biasanya ilustrasi dibuat semenarik mungkin agar menghasilkan cetakan sablon yang berkualitas dengan menampilkan karya baik manual (*handrawing*) maupun digital. Keseimbangan pada ilustrasi, tidak dapat terpisahkan untuk menciptakan kesan yang teratur dan menarik. Salah satu fungsi implementasi teknik sablon adalah sebagai pemuncil ilustrasi pada kain. Ilustrasi sebagai penyempurna/pemberi sentuhan akhir pada media *t-shirt* mampu menonjolkan satu daya tarik, sehingga memiliki nilai jual yang lebih. Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni pada sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain. Penonjolan dapat

dicapai dengan menggunakan a-simetri, a-ritmis, dan kontras dalam penyusunan [3]. Perlu diperhatikan susunan elemen yang ada agar cetak sablon menghasilkan sesuatu yang baik dan bernilai estetik. Dalam kajian ini ilustrasi Durga yang dibuat secara manual (*hand drawing*) memiliki satu nilai lebih, seperti sulit untuk diduplikasi, harga yang relatif mahal, dan pastinya membuat karya grafis yang autentik (asli, tulen) [4].

BENTUK ILUSTRASI DURGA

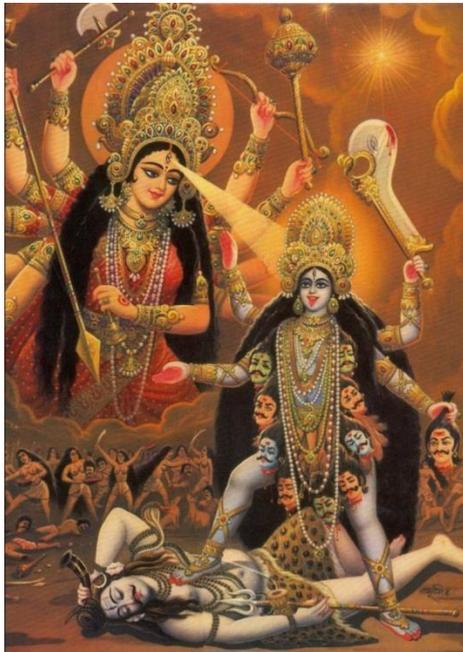
Unsur bentuk selalu berkaitan dengan benda, baik alami maupun buatan. Bentuk benda dapat berupa bangun (*shape*) seperti segi empat, bulat, dan tidak beraturan. Benda juga memiliki bentuk plastis (*form*) yang tampak dari adanya nilai gelap-terang warna dan tekstur benda tersebut [5]. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu [6].

Kata 'Durga' berasal dari bahasa Sansekerta, *Durgam* (*dur + gam*) berarti benteng, yang bisa juga diterjemahkan sebagai tidak tersentuh atau terisolasi. Sementara itu Ensiklopedi Wayang Purwa I mengartikan gelar Durga sebagai kecewa / jelek / tidak menyenangkan. Dalam susastra Hindu, Parwati juga dihormati sebagai perwujudan dari Sakti atau Durga. Dalam penelusurannya durga memiliki 3 aspek namun dalam kajian ini akan lebih difokuskan pada Dewi Durga sebagai manifestasi Dewi Parwati. Dewi Durga dalam aktifitas rohaninya disebut juga sebagai Mahakali, dengan sepuluh kepala dan sepuluh kaki, berkulit biru tua, ibarat mutiara Bilamani; beliau dihiasi dengan berbagai ornament dan bersenjatakan berbagai senjata seperti pedang, cakra, gada, anak panah, busur, pentungan, cambuk (cemeti), tempurung kepala manusia (asura) dan kerang peniup [7].

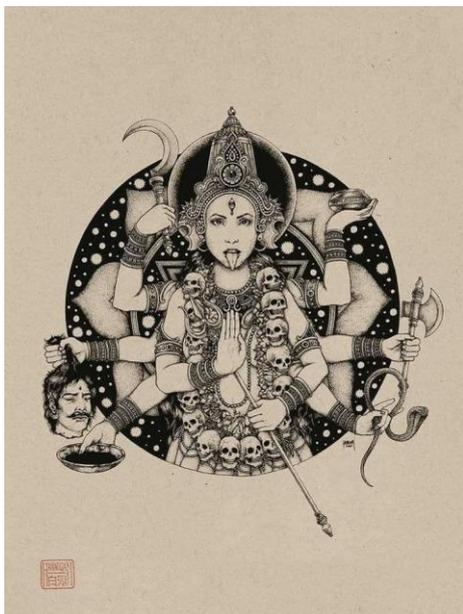
Selanjutnya menurut Dewa Agung Gede Agung. Citra perwatakan Dewi Durga yang demikian seram itu, kelak muncul dalam wujud Rangda yang sesungguhnya merupakan hasil ciptaan para seniman Bali. Sosok Rangda di Bali tidak dikenal, sosok rangda muncul di sejumlah desa di Bali sebagai wujud aktualisasi rasa magis masyarakat Bali. Pemujaan terhadap Dewi Durga dalam bentuk Rangda dilakukan di Bali. Rangda ini biasanya disimpan atau dipuja di pura Mrajapati. Pura Mrajapati adalah tempat

suci pemujaan terhadap Dewi Durga. Beliau berwajah cantik memesona, namun pada saat yang sama terkesan “ganas”. Hanya beliau yang sanggup menguasai kedua sifat ini [7].

Penulis mencoba merangkum beberapa temuan ilustrasi maupun fotografi yang membuat bentuk visualisasi dari Dewi Durga, melalui penelusuran website.



Gambar 1. Ilustrasi Durga, Kali, Shiva
[sumber : <http://www.pinterest.com/>]



Gambar 2. Durga drawing
[sumber : <http://www.pinterest.com/>]



Gambar 3. Rangda Bali
[sumber : <http://www.pinterest.com/>]

Dari hasil penelusuran website (gambar 1-3), terdapat bentuk visualisasi ilustrasi Durga yang berbeda-beda, yang pertama (Gambar 1) menggunakan teknik digital, selanjutnya pada Gambar 2 digunakan teknik manual (*hand drawing*) dan yang terakhir (Gambar 3) adalah fotografi. Terkait dari pembahasan tentang bagaimana bentuk visual dari Dewi Durga yang sudah identik dengan kesan seram serta penggunaan detail ornament yang kompleks, ketiga gambar tersebut sudah memvisualisasikan ilustrasi Durga pada umumnya, sesuai yang tergambarkan dalam beberapa tulisan terkait.

Pada kajian ini eksplorasi media sudah melampaui teknik yang dijabarkan di atas mulai dari manual, digital, selanjutnya karya dapat dinikmati dalam bentuk objek yang tidak statis [8].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung ke lapangan dengan pencatatan yang sistematis serta pengambilan gambar terhadap segala hal, termasuk

mengenai pengamatan langsung proses pengerjaan teknik sablon *discharge* sederhana. Dengan kata lain metode deskriptif kualitatif dirancang untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada. Metode kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku-buku terkait kajian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, teknik sablon *discharge* sederhana terbentuk melalui proses kreatif dari pembuatan ilustrasi Dewi Durga dengan teknik gambar tangan (*hand drawing*) dan penyelesaian teknik *dusselar* (teknik menggambar dengan menggosok sehingga menimbulkan kesan gelap terang atau tebal tipis) sebagai finishingnya, sehingga membuat bentuk gambar terlihat realistis berdimensi. Proses dilanjutkan pada pengaturan *setting* bentuk raster yang akan digunakan sebagai acuan cetak (*klise/film*) dengan besar raster 40 Dpi (Dot per inch). Proses ini menggunakan negatif film karena akan diaplikasikan ke dalam media berwarna dasar gelap, selanjutnya dipindah ke dalam permukaan *screen* yang menggunakan *screen* nomor 55 T dengan ukuran 40 cm X 60 cm. *Screen* tersebut memiliki ketebalan yang rendah atau sering disebut *screen* kasar, namun cocok untuk segala macam pekerjaan cetak saring. Proses kemudian dilanjutkan pada proses sablon. Secara teoritis cetak saring/sablon merupakan teknik cetak melalui proses pembuatan film atau *screen* yang memindahkan gambar dengan menyaring tinta yang tercetak di filmnya, seperti pembuatan stensil [2]. Dalam kajian ini ditemukan bahwa proses sablon menggunakan teknik cabut warna (*discharge*) berdasarkan klasifikasi alat dan bahan pembuat tinta yang sederhana menggunakan air (*water based*), atau menggunakan kalsium hipoklorit ($\text{Ca}(\text{ClO})_2$) padatan putih berupa serbuk dan emulsi zat pengental dalam bentuk cair (*liquid*).

Keistimewaan teknik sablon ini menghasilkan warna melalui proses pelunturan warna bahan dasar kain, bukan dengan menuangkan pigmen warna pada permukaan kain seperti proses cetak saring/sablon biasanya. Selain itu objek yang dicetak tidak langsung muncul dan berbentuk pada permukaan *t-shirt*, melainkan harus menunggu beberapa saat agar tinta pasta cabut warna (*discharge*) bereaksi.

Selanjutnya teknik ini memiliki kekurangan yakni susah menentukan akurasi warna yang sama dalam setiap cetakannya serta beberapa kelebihan yakni cetakan tidak timbul pada permukaan kain, meresap ke dalam serat kain sehingga lebih nyaman, efek warna yang dihasilkan lebih natural dan khas, hasil cetakan lebih awet dan tidak kaku.

Keindahan dalam seni merupakan susunan dari pelbagai keselarasan (harmoni) dan perlawanan (kontras) dari unsur garis, warna, bentuk, dan nada. Filsuf abad pertengahan yaitu Thomas Aquinas (1225-1274), mendefinisikan keindahan sebagai '*id quod visum placet*' atau sesuatu itu dikatakan indah bila mana menyenangkan mata sang pengamat. Rumusan Thomas yang lainnya menjelaskan tiga kualitas yang harus ada pada keindahan, yaitu integritas atau kelengkapan, proporsi atau keselarasan yang benar, dan cemerlang. Harbert Read dalam bukunya *The Meaning of Art* (1959) menjelaskan bahwa seni merupakan usaha manusia dalam menciptakan karya seni yang bersifat menyenangkan berdasarkan kepekaan perasaan dan kemampuan dalam menyatukan berbagai unsur seni untuk menciptakan keharmonisan sebagai hasil akhir dari proses penciptaan karya seni [9].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, keindahan dapat ditampilkan melalui bentuk garis. Pada ilustrasi Dewi Durga digunakan jenis garis geometrik dan non geometrik, dimana garis tersebut menyusun bentuk ilustrasi Durga.

Unsur garis memiliki peran sifat formal dan non formal, misalnya garis-garis geometrik yang bersifat formal beraturan dan resmi. Garis non geometrik bersifat tak resmi dan cukup luwes, lemah gemulai, lembut, acak-acakan yang semua tergantung pada intensitas pembuat garis saat itu [9].

Penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan merupakan konfigurasi dari struktur bentuk yang menyenangkan dengan mempertimbangkan berbagai hal, salah satunya adalah *balance* atau keseimbangan. Melalui bentuk ilustrasi, seniman bebas mewujudkan ide mereka menjadi sebuah wujud yang terealisasi dengan ekspresi/ungkapan ke dalam berbagai media bentuk yang konkrit.

Dewasa ini, keindahan tidak lagi merupakan tujuan yang paling penting dari seni. Yang terpenting saat ini ialah menggoncangkan, mengejutkan publik dari pada menyenangkan orang dengan karya seni menggugah perasaan dan membuat rasa nyaman. Keindahan tidak semata-mata terbentuk melalui hal yang indah dan positif saja, melainkan mampu tercipta dari hal yang sebaliknya. Hal yang sebaliknya tersebut maksudnya bukan berarti kosong, tetapi bertentangan dengan yang memiliki pencitraan untuk menimbulkan suatu pengalaman estetis. Mengaitkan bahasan pada artikel ini, ilustrasi yang menyeramkan tentunya bukan suatu hal yang kosong, tetapi memiliki pesan yang ekspresif dan berbobot. Keseimbangan yang membentuk satu kebulatan utuh pada ilustrasi ini nampak jelas, bila dikaji sebagai berikut:

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan, dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, ilustrasi dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memerhatikan keseimbangan.

Keseimbangan menurut Dharsono [9] dibagi menjadi dua, yaitu :

- Keseimbangan formal (*formal balance*) adalah keseimbangan pada dua belah pihak berlawanan dari satu poros. Kebanyakan simetris ulangan berbalik pada sebelah menyebelah dan memiliki identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner.
- Keseimbangan informal (*informal balance*) adalah keseimbangan dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras asimetris.

Parker dalam kajian tentang bentuk estetis dalam karya seni membagi wujud estetis dalam enam asas. Salah satu dari enam asas tersebut adalah *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan). Keseimbangan adalah kesamaan unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Unsur-unsur yang saling berlawanan

itu tidak perlu hal yang sama karena ini lalu menjadi kesetangkupan, melainkan yang utama ialah kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

Keseimbangan menurut Djelantik [3] :

- Keseimbangan simetris : apabila besar benda sisi kiri dan kanannya sama.
- Keseimbangan asimetris : keseimbangan asimetris dapat dicapai melalui perpaduan dua unsur yang tidak sama kuatnya, baik warna, bentuk, luas benda atau wilayah.
- Keseimbangan linier : Keseimbangan menurut garis lurus baik kiri, kanan, atas dan bawah.
- Keseimbangan radial : Keseimbangan yang berarah lebih dari satu, ke pelbagai jurusan seperti mengikuti garis lingkaran.

Dari pemaparan di atas, dalam kajian ini akan digunakan teori keseimbangan menurut Djelantik, dalam mengkaji keseimbangan ilustrasi Durga yang diwujudkan pada kaos t-shirt menggunakan teknik sablon *discharge*. Dikatakan bahwa keseimbangan tetap merupakan syarat estetis yang mendasar dalam semua karya seni. Yusa [10] juga menggunakan metode sejenis dalam mengurasi karya digital painting berjudul *Massive War_Against Sad Ripu*. Nilai tambah dalam karya tersebut adalah penggunaan komposisi dengan *golden ratio*. Resmisari juga melakukan dalam menganalisis ilustrasi sebagai karakter visual pada produk komunitas indie OINK! [11].



Gambar 4. Keseimbangan Simetris ilustrasi durga dengan teknik sablon *discharge* sederhana [Sumber: Dokumentasi penulis]

Jika diperhatikan, ilustrasi Gambar 4 terdapat keseimbangan simetris pada beberapa bentuk ilustrasi yakni badan, tangan, hiasan kepala, hiasan tangan, kalung, tengkorak dan kepala. Terdapat kesamaan bentuk dan penempatan bidang di kanan dan kirinya, kedua sisi memiliki berat yang seimbang. Pada dasarnya desain yang memiliki keseimbangan simetris relatif mudah ditangkap mata, namun cenderung memiliki kesan formal yang menyebabkan cepat bosan dan datar.



Gambar 5. Keseimbangan asimetris ilustrasi durga dengan teknik sablon *discharge* sederhana [Sumber: Dokumentasi penulis]

Ilustrasi Gambar 5 lebih banyak menampilkan keseimbangan asimetris menurut Djelantik. Dalam dunia keseimbangan *asymmetric balance* bisa dicapai melalui perpaduan dua unsur apa saja yang tidak sama kuatnya, tidak sama cerahnya. Menentukan besar wilayah masing-masing warna untuk mencapai keseimbangan dalam suatu susunan kombinasi. Keseimbangan asimetris yang ditampilkan dalam ilustrasi tersebut digambarkan begitu rumit, namun lebih menarik perhatian dikarenakan ada kesan dinamika yang memberi variasi lebih banyak seperti bobot visual, ukuran dan bentuk yang dominan. Warna pada ilustrasi tersebut sudah menunjukkan adanya keserasian, harmoni dan keseimbangan melalui *tone* warna gradasi raster yang menyebar dan

membentuk kesan gelap terang tampak sederhana namun melalui warna yang tervisualisasikan ilustrasi tersebut dapat terbentuk dan terwujud.



Gambar 6. Keseimbangan radial ilustrasi durga dengan teknik sablon *discharge* sederhana [Sumber: Dokumentasi penulis]

Pada Gambar 6 ditampilkan keseimbangan radial penyusunan ilustrasi dengan keseimbangan bervariasi simetris dan asimetris. Keseimbangan radial dapat terjadi bila objek pada ilustrasi ditempatkan secara menyebar dari titik pusat keseimbangan objek (seperti yang terlihat pada gambar 6) atau ilustrasi menyebar, namun tetap pada satu titik yang tetap tersatukan.

Dari pengamatan ilustrasi tersebut menurut Monroe Beardsley salah satu sifat baik dari benda estetis adalah kerumitan (*complexity*) yakni karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan halus. [9]. Pada ilustrasi tersebut secara visual terlihat rumit, kaya akan isi serta adanya unsur yang saling berlawanan dan mengandung perbedaan halus yang seimbang, selain itu bila diamati secara keseluruhan ilustrasi tersebut sangat mewakili bentuk visual Dewi Durga seperti yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya yakni

berwajah cantik memesona, pada saat yang sama terkesan “ganas”. Hanya beliau yang sanggup menguasai kedua sifat ini.



Gambar 7. penempatan ilustrasi durga pada media *t-shirt*
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar dan tinggi sehingga gambar dengan perubahan sering terlihat distorsi. Dalam pengamatan ilustrasi yang ditampilkan sudah cukup proporsional dan seimbang antara bidang dan objek acuan yang tertuang di dalam media. Kini ada perubahan sifat dari bentuk karya yang statis menjadi karya yang sifatnya *mobile* serta fungsional, penggunaan teknik sablon *discharge* sederhana yang mampu menduplikasikan karya dengan mudah, lebih cepat dan diharap mampu menjalankan beberapa fungsi seni ke dalam berbagai lapisan masyarakat. Hal ini juga berpengaruh dalam membentuk sifat baik (estetik) dimana kesan mencolok atau membuat kejutan umumnya akan menarik perhatian dimana karya seni mampu membuat orang terpaku mengamatinya sehingga menimbulkan kesan tersendiri bagi setiap orang yang melihatnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan ulasan penulis, dapat disimpulkan bahwa estetika mampu terbentuk melalui keseimbangan baik simetris, asimetris, dan radial yang tertuang pada ilustrasi Dewi Durga yang dihadirkan dalam bentuk visual realis

dengan penerapan teknik sablon *discharge* sederhana. Dalam karya seni penilaian estetika tidak selalu pada benda yang indah, cantik dan baik. Ilustrasi yang terlihat menyeramkan dan berkesan negatif, dapat terlihat menarik, atau dinyatakan sebagai menarik setelah dikaitkan melalui prinsip estetika yakni keseimbangan (*balance*). Dimana ilustrasi durga tersebut tersusun melalui garis, bentuk, bidang dan wilayah yang dinamis serta terdapat sifat baik (estetik) melalui kerumitan (*complexity*) yang kaya akan isi maupun unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan halus. Kompleksitas dan unsur keseimbangan tersebut pada akhirnya akan bisa memberikan kesan serta membuat ciri khas pada karya itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifiien, K. 2011. Panduan Usaha Mandiri: Sangil Merintis Usaha Sablon. Bandung: CV RAMA WIDYA.
- [2] Drayden, M.D., 1993 Fabric Painting and Dyeing for the Theatre. USA: Camden Type'n Graphics.
- [3] Djelantik. 2008. Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- [4] Gumelar, M.S., 2017. Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), pp.25-34.
- [5] Sanyoto, S.E., 2010. Nirmana : Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta : Jalasutra.
- [6] Kusrianto, A., 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- [7] Agung, D.A.G., 2012. Pemujaan Rangda di Bali Sebagai Stana Dewi Durgam, IHDN, Denpasar.
- [8] Yusa, I.M.M., 2016. Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni : Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi. STIMIK STIKOM Indonesia.
- [9] Dharsono, S.K., 2007. Estetika. Bandung : Rekayasa Sains.

- [10] Yusa, I.M.M. and Triyadi, A., 2014. Narasi Visual Diskursus Tubuh Pada Karya Digital Painting Dalam Tinjauan Budaya (Studi Kasus Karya Massive War–Against Sad Ripu). *Jurnal Sketsa*, 1(2).
- [11] Resmisari, G., 2016. Analisis Karakter Visual pada Komunitas Indie (Studi Kasus Karakter Babi pada Visual Produk OINK!). *JURNAL ITENAS REKARUPA*, 4(1).