

**ILUSTRASI VISUAL ART
PRODUK BLACK MAIDEN**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Annisa Fadlila

NIM 10206241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2016**

ILUSTRASI VISUAL ART PRODUK BLACK MAIDEN

VISUAL ART ILLUSTRATION OF BLACK MAIDEN PRODUCTS

Oleh: Annisa Fadlila, 10206241009, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, UNY, Indonesia,
annisafadlila@gmail.com

Abstrak

Perancangan *branding* personal ini adalah untuk mengekspresikan wanita ke dalam karya ilustrasi *Black Maiden* melalui media antara lain *sketchbook*, kartu pos, jam, kaos, kemeja, *sling bag*, gelang dan tempat pensil.

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, baik data konseptual, verbal maupun data visual dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan gagasan-gagasan karakteristik ilustrasi *Black Maiden*. Metode penciptaan media dengan proses tahapan *rough layout*, *comprehensive layout* dan *final design*. Instrumen yang digunakan berupa perangkat komputer yaitu laptop, *pen tablet* dan *printer*. *Software* komputer yang digunakan *Adobe Photoshop CS5*, *CorelDraw X5* dan *WPS Office*.

Hasil perancangan berupa *sketchbook*, kartu pos, jam, kaos, kemeja, *sling bag*, gelang dan tempat pensil dengan ilustrasi *Black Maiden* yang mengambil konsep karakteristik wanita sebagai karakter utama dalam ilustrasi dan sisi gelap kehidupannya. Desain menampilkan ilustrasi dengan teknik *block* dan *dry brush*, *logotype Black Maiden* dan visualisasi ilustrasi dengan kesan gelap, dingin dan sarat dengan makna.

Kata kunci: *ilustrasi visual art, black maiden*

Abstract

The purpose of designing this personal branding is to portray women in Black Maiden illustration works using various media, including sketchbooks, postcards, watches, t-shirts, shirts, sling bags, bracelet, and pencil cases.

The designing process through in several steps, which were data collection, including conceptual, verbal, and visual data by using observation technique; interview; and documentation. The data were then analysed by using the characteristics of Black Maiden illustrations. The design methods consisted of several steps, which were rough layout, comprehensive layout, and final design. The instrument used in this study was a computer set which included laptop, pen tablet, and printer. The software programs used in this study were Adobe Photoshop CS5, CorelDraw X5 and WPS Office.

The results of the designing process were sketchbooks, postcards, watches, t-shirts, shirts, sling bags, bracelet, and pencil cases by using Black Maiden illustrations that embraced the concept of women as the main character and the dark side of their lives. The designs showed illustrations using block and dry brush, logotype Black Maiden and illustration visualization with dark and cold vibes and were meaningful.

Key words: visual art illustration, black maiden

PENDAHULUAN

Identitas atau tanda pengenal berupa nama, merupakan salah satu identitas mengikat yang kita dapatkan setelah proses natalitas (kelahiran). Identitas ini juga yang lantas mengawali keberadaan nama resmi yang mengikat kelompok, organisasi atau seseorang. Nama tersebut kemudian menjadi tanda pengenal atau corak khusus sebuah kelompok atau seseorang. Namun sesuai perkembangannya, banyak faktor yang kemudian membuat sebuah kelompok atau individu ingin mengganti ataupun sekedar menyamakan (*alter ego*) identitasnya demi tujuan yang ingin diraih.

Faktor keamanan, kenyamanan, kepribadian, pergaulan, gaya hidup, trend, kreatifitas, atau pencarian jati diri menjadi contoh beberapa alasan yang memungkinkan seseorang merubah atau menyamakan namanya. Perubahan nama atau identitas ini kemudian menjadi media atau agen perubahan karakter maupun gaya hidup sebuah kelompok atau seseorang. Nama panggung memperluas ruang gerak individu, dengan menyamakan sisi kehidupan pribadi individu dari ruang lingkup kreatifitasnya. Menciptakan sebuah kondisi “*no name*” yang mana mendorong individu berkarya dengan lebih intensif dan berani tanpa perlu khawatir kehidupan pribadinya terusik. Hingga bukan lagi aneh apabila dijumpai beberapa orang yang kemudian memilih untuk menggunakan nama samaran atau nama panggung dalam lingkup pergaulan atau lingkup pekerjaan mereka. Karena identitas asli mereka yang berasal dari warisan terdahulu dianggap kurang mewakili misi, karakter dan gaya hidup yang ingin mereka ciptakan.

Penggunaan nama panggung sering digunakan oleh orang-orang yang bergelut dibidang seni dan entertainment. Nama panggung yang digunakan seringkali dipilih berdasarkan karakter yang ingin diciptakan atau dihidupkan. Demi memunculkan karakter yang diinginkan, seringkali nama panggung lebih menonjol dibandingkan identitas asli. Ada juga yang menggunakan nama panggung sebagai identitas baru menggantikan identitas yang lama. Atau ada

juga kelompok, organisasi atau individu yang menggunakan nama panggung sebagai judul atau titel kreatifitasnya. Satu dari sebagian banyak cara untuk memperkenalkan produk atau hasil karya kepada masyarakat luas.

Mengimplementasikan identitas diri ke dalam bentuk nama panggung atau *alter ego* merupakan langkah awal dari terbentuknya sebuah pemahaman akan produk atau hasil karya seseorang. Karena upaya pengenalan sudah seharusnya dilakukan dalam bentuk konkrit yang mudah dipahami. Pengimplementasian arti nama yang dipilih ke dalam bentuk ilustrasi adalah salah satu bentuk pengenalan tersebut. Memvisualisasikan identitas karya ke dalam bentuk nyata yang mudah dipahami dan menyatu dalam kehidupan keseharian akan membuat proses pengenalan identitas menjadi lebih mudah dan efektif. Sehingga tercapailah tujuan atau misi yang ingin diraih oleh si pemilik identitas. Karena sebuah identitas bukanlah sesuatu yang bisa dipaksakan. Identitas haruslah diperkenalkan dan diterima sebagai sebuah kesatuan tanpa merusak identitas pengguna yang sudah ada. Mengenalkan tanpa harus mengganti.

Ketika kemudian nama *Black Maiden* yang dipilih sebagai *branding* identitas karya ini. *Branding* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang artinya merek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 945) merek adalah tanda yang dikenakan oleh pengusaha pada barang yang dihasilkan sebagai tanda pengenal atau cap yang menjadi pengenal untuk menyatakan nama dan sebagainya. *Branding* personal ini menjadi pilihan yang tepat ketika penulis memiliki proyek karya seni yang berbeda jenis dan karakter, tetapi tetap mempertahankan ciri khas personal.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas proyek karya dalam hal ini adalah perancangan *branding* dan visualisasi ilustrasi *Black Maiden* pada media atau produk. Perancangan *branding* ini menggunakan perancangan *branding* personal dan *branding* produk. Keduanya menjadi satu kesatuan yang saling mendukung. *Branding* personal merupakan *branding* pada ilustrasi karya penulis. Sedangkan *branding* produk lebih menekankan pada desain

dan konsep pada media. Perancangan visualisasi ilustrasi ini, penulis mengambil konsep wanita sebagai karakter utamanya dan penggambaran sisi gelap kehidupannya sesuai dengan makna filosofi dari nama *branding Black Maiden*. Ilustrasi dapat digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu karena ilustrasi merupakan media komunikasi visual. Kusrianto (2007:110) menerangkan bahwa ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu. Menurut (Susanto, 2011:190) ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain : komunikatif, informatif, dan mudah dipahami : menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca : ide baru, orisinal dan memiliki daya paku yang kuat (Supriyono, 2010:51).

Selain ilustrasi, dalam Desain Komunikasi Visual, logo merupakan salah satu bentuk media promosi yang digunakan sebagai *branding* personal atau ciri khas yang melekat pada seseorang atau perusahaan agar dapat dikenali dan mudah diingat oleh masyarakat. Media promosi dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:829) merupakan alat sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak antara dua pihak. Menurut pendapat Pujiriyanto (2005:15), media promosi adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik, dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau foto. Pembuatan *branding* personal dan *branding* produk ini merupakan salah satu cara untuk mengenalkan dan mempromosikan ilustrasi dan produk milik *Black Maiden*, sebagai media yang efektif, kreatif dan komunikatif sehingga dapat memiliki impresi yang atraktif bagi masyarakat yang mendengar atau membacanya sehingga tertarik untuk membeli produk dan ilustrasi *Black Maiden*.

PEMBAHASAN

Perancangan Tugas Akhir Karya Seni ini menghasilkan visualisasi konsep *Black Maiden* dan *logotype* sebagai *branding* yang efektif, kreatif dan komunikatif pada ilustrasi dan produk *Black Maiden*.

Black Maiden dipilih sebagai nama *branding* personal ini, maka arti dan tujuan pemilihannya pun harus sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. *Black* sesuai kamus berarti hitam dan *Maiden* berarti gadis atau perawan. Serta *Maiden* sendiri berasal dari kata *maid* yang berarti pembantu wanita. Secara bahasa *Black Maiden* berarti gadis atau perawan yang memiliki pembawaan hitam secara penggambaran. Tetapi *Black Maiden* dapat pula bermakna tentang penggambaran sisi gelap seorang wanita. Dimaksudkan demikian karena warna hitam merupakan satu dari sekian warna yang dapat mendefinisikan makna sisi gelap yang ingin disampaikan dalam setiap karya ilustrasi *Black Maiden*.

Sesuai dengan filosofi *Black Maiden*, konsep ilustrasi pada perancangan ini mengambil tema mengenai penggambaran sisi gelap kehidupan para wanita dengan gaya penggambaran wanita sebagai karakter utamanya yang digambarkan secara sederhana, tegas dan sarat dengan makna. Penulis mengekspresikan wanita ke dalam karya ilustrasi *Black Maiden* melalui penggambaran perpaduan wajah cantik dengan bunga, tengkorak, dan hewan serta memberikan suasana lingkungan dengan kesan gelap dan dingin dengan menyeimbangkan antara detail yang rumit dengan bentuk lain yang disederhanakan menjadi perpaduan yang unik dan khas.

Dalam setiap ilustrasi yang dihasilkan penulis selalu berusaha untuk membawa keluar sikap dan kepribadian subjek karyanya. Tak hanya indah ilustrasi juga dapat menyentak perasaan serta memancarkan emosi yang unik dengan tetap menjaga pesan yang baik. Karya *Black Maiden* banyak memetik inspirasi dari *fashion* dan karya - karya ilustrator mancanegara. Karya *Black Maiden* yang sederhana, tegas dan

sarat makna dapat menjadi salah satu karya yang klasik dan aplikatif pada segala media. Teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi ini menggunakan teknik kontemporer yaitu melalui proses digital dengan memanfaatkan media digital seperti komputer dan pen tablet. Sehingga nantinya dapat diproduksi massal.

Media atau produk dapat mudah dikenali dengan adanya tanda atau ciri khas yang menonjolkan produk tersebut. Salah satunya yaitu dengan memberikan *branding* personal. *Branding* personal *Black Maiden* yaitu berupa *logotype* (*word mark*) yang dapat digunakan sebagai *signature* atau tanda tangan pada ilustrasi dan sebagai *branding* pada produk sebagai wujud promosi yang efektif, kreatif dan komunikatif.

Penggunaan warna netral pada *logotype* yaitu hitam karena hitam melambangkan kekuatan, formalitas, kewibawaan, ketenangan, kesopanan, kemewahan, keanggunan dan hitam dapat pula berasosiasi dengan kuat, tajam, formal dan bijaksana. Bentuk *logotype* yang simpel, elegan dan sederhana diharapkan agar masyarakat dapat mengenal *logotype* tersebut dengan mudah dan nyaman serta aplikatif atau mudah diterapkan sebagai *branding* suatu produk dan dapat memberikan citra positif pada diri penulis secara langsung maupun tidak langsung kepada apresiator atau masyarakat, sehingga dapat memudahkan mengenal karya-karya *Black Maiden* tanpa harus mengetahui dan membaca deskripsi panjang.

Produk yang dibuat dalam perancangan ini dipilih berdasarkan efektifitas kegunaan dan tingkat kebutuhan masyarakat. Sedangkan tujuan dari perancangan produk ini adalah agar karya ilustrasi *Black Maiden* dapat dikenal dan dinikmati oleh para penikmat seni pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

Adapun produk atau media pada perancangan ini adalah : 1) *Sketchbook* : *sketchbook* merupakan salah satu sarana studi literatur. *Sketchbook* atau buku sketsa ini sering digunakan untuk menuangkan ide-ide gambar atau desain secara spontan. *Sketchbook* juga sebagai media aplikasi yang paling mudah digunakan, dimiliki dan dikoleksi. 2) Kartu pos :

kartu pos yang hampir lenyap karena fungsinya yang sudah tergantikan dengan surat elektronik pada dasarnya memiliki nilai yang lebih baik dalam menyimpan kenangan penerima secara personal. Kartu pos juga dapat digunakan sebagai cara mengenalkan dan mendekatkan karya seni kepada masyarakat atau apresiator dengan visualisasi khas *Black Maiden*. Kartu pos saat ini dapat difungsikan juga sebagai koleksi. 3) Jam : bagi sebagian orang jam memang hanya sekedar alat penunjuk waktu, tetapi pada dasarnya jam merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang aktifitas sehari-hari. Jam juga dapat menjadi salah satu dekorasi alternatif untuk menambah nilai estetika sebuah ruangan. 4) Kaos : merupakan media aplikasi yang paling mudah dimiliki dan dikoleksi serta cocok dipakai oleh semua kalangan. Dengan menggunakan media ini apresiator akan lebih dekat dengan karya *Black Maiden*. 5) Kemeja : merupakan media aplikasi yang paling mudah dimiliki dan dikoleksi serta cocok dipakai oleh semua kalangan. Kemeja juga dapat dipakai dalam acara formal ataupun informal. Dengan menggunakan media ini apresiator akan lebih dekat dengan karya *Black Maiden*. 6) *Sling bag* atau tas *sling* berbeda dengan tas selempang. Tas *sling* biasanya berbentuk persegi saja dan buka persegi panjang seperti tas selempang. *Sling bag* juga memiliki ukuran lebih kecil dari tas selempang yang hanya berkisar tinggi rata-rata 26 cm dan lebar 21 cm. *Sling bag* adalah salah satu *fashion item* favorit saat bepergian karena simpel, praktis dan *stylish*. 7) Gelang merupakan salah satu *fashion item* yang mudah didapat dan dikoleksi serta digemari oleh beberapa kalangan. Gelang juga dapat menjadi salah satu dekorasi atau penghias tangan dari pemakai atau apresiator. 8) Tempat pensil pada umumnya berbentuk kotak dan terbuat dari plastik atau kain yang keras atau lunak menggunakan ritsleting untuk penutupnya dan juga dengan dekorasi yang bervariasi. Lain dari biasanya, produk unik tempat pensil gulung ini selain menarik secara visual juga dapat memudahkan dalam merapikan alat-alat tulis yang ada.

Adapun sasaran atau target *audience* yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah :

Segi Geografis

Sasaran yang ingin dituju secara umum adalah seluruh daerah Indonesia, baik yang berada di kota maupun daerah. Secara khusus sasaran primer dari perancangan ini adalah kota Yogyakarta.

Segi Demografis

Secara demografis produk *Black Maiden* ini umumnya untuk kalangan atau kelompok urban. Dan meliputi 1) Jenis kelamin perempuan, 2) Umur 15 - 25 tahun, dan 3) Pendidikan : sasaran secara khusus ditujukan bagi pelajar dan mahasiswa.

Segi Psikologis

Segmentasi psikologis meliputi : 1) Kepribadian : menyukai rasa keingintahuan hal baru dan seni, 2) Gaya hidup : hal unik, simpel dan moderen, dan 3) Tingkat sosial : sosial ekonomi menengah dan menengah atas.

Behaviour

Segmentasi ini menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan segala pribadi seseorang. Segmen ini meliputi : 1) Perilaku pembeli atau pengguna : gaya hidup kelompok urban, 2) Tingkat penggunaan : bisaberulang - ulang kali dipakai, 3) waktu penggunaan, dan 4) Status penggunaannya : orang - orang yang merasa tertarik akan seni dan hal yang unik dan berbeda.

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, yaitu data konseptual yang berupa ulasan perancangan visualisasi konsep *Black Maiden* dalam karya ilustrasi di berbagai media dan data verbal berupa ulasan acuan referensi dari karakteristik ilustrasi seniman mancanegara yang mempengaruhi karya *Black Maiden* yang didapat melalui teknik observasi dan wawancara. Data visual berupa data gambar yang menjadi acuan referensi pembuatan ilustrasi *visual art* produk *Black Maiden* berupa gambar-gambar dan foto-foto yang diperoleh dari hasil dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengkaji karakteristik gaya ilustrasi *Black Maiden* yang diekspresikan melalui berbagai media produk.

Langkah perancangan mengacu pada kreatifitas dan kemampuan dalam menyajikan gagasan baru yang inovatif terhadap karya-karya *Black Maiden*. Perancangan ini didukung dengan strategi kreatif yakni memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan secara visual kepada *audience* atau penerima pesan. Setelah data terkumpul untuk kemudian diolah maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut : 1) Pengkajian personal untuk kemudian dijadikan sebagai konsep dasar pembuatan simbol atau logo *Black Maiden*. 2) Melakukan studi dengan mengkaji karya *Black Maiden* terkait dengan perancangan media yang akan dibuat. 3) Menggunakan pola *brainstroming* (layout gagasan ide) kemudian membuat beberapa pilihan *rough layout*. 4) Menentukan *rough layout* kemudian dikembangkan menjadi *comprehensive layout*. 5) Penyempurnaan *layout* yang kemudian dijadikan *final design* dimana kemudian konsepnya dapat dilihat dan dipahami.

Metode penciptaan ini dijabarkan dalam tiga jenis pendekatan yaitu 1) *rough layout* (sketsa kasar) dilakukan dengan membuat sketsa kasar pada lembar kerja kosong pada *software photoshop CS 5* dengan menggunakan bantuan pen tablet untuk membuat garis - garis sketsa kasarnya, 2) *comprehensive layout* yaitu membuat *line art* jadi pada *layer* kedua diatas *layer* sketsa kasar, kemudian setelah mantap *layer* sketsa dapat dihapus atau di cukup disembunyikan, dan 3) *final design* yaitu gambar jadi setelah melalui proses pewarnaan menggunakan pilihan warna pada *software photoshop CS 5* dengan bantuan pen tablet menggunakan teknik *block* dan *dry brush*. Instrumen yang digunakan berupa perangkat komputer yang terdiri atas perangkat keras (*hardware*) berupa laptop; pen tablet; *printer* dan perangkat lunak (*software*) yaitu program grafis *Adobe Photoshop CS5*, *Corel Draw X5* dan *WPS Office*. Proses finishing yang dilakukan terhadap desain dilakukan dengan sistem *digital printing*.

Hasil perancangan ini berupa: (1) *logotype* sebagai *branding* personal dan *branding* produk *Black Maiden*. (2) Ciri khas ilustrasi *Black Maiden* dapat mudah dikenali dengan

penggambaran wanita sebagai karakteristik utamanya dengan kesan gelap dan dingin serta penggunaan teknik pewarnaan *block* dan *dry brush*. (3) Media produk yang dibuat guna mempromosikan dan mengenalkan *branding Black Maiden* antara lain *sketchbook*, kartu pos, jam, kemeja, *sling bag*, gelang dan tempat pencil.

HASIL PERANCANGAN

1. Logotype



Gambar 1 : Logotype Black Maiden

2. Ilustrasi



Gambar 2 : Jocker "Single Player"



Gambar 3 : Fraudstarian



Gambar 4 : Wind Runner



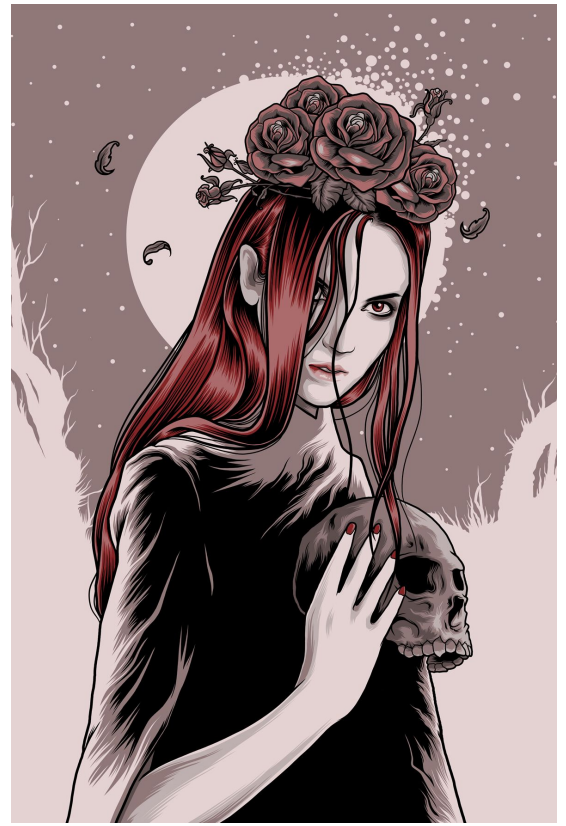
Gambar 5 : Motion Potion



Gambar 7 : Mermaidian



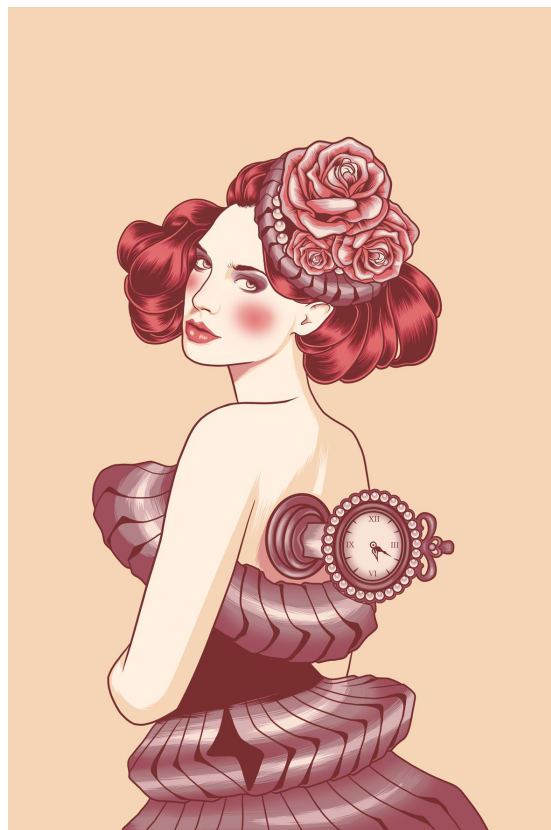
Gambar 6 : Chamber of Thorn



Gambar 8 : Protecterror



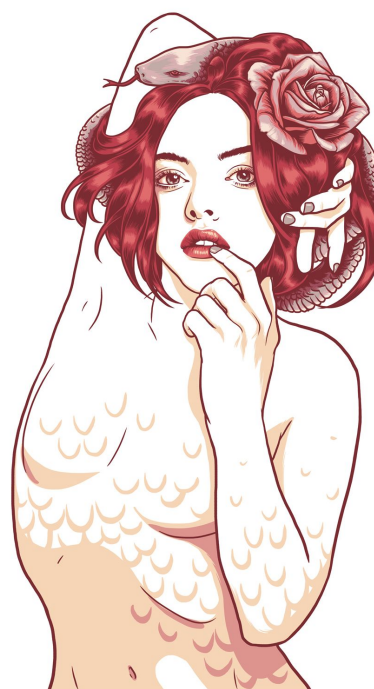
Gambar 9 : Black Widow



Gambar 11 : Time Prisoner



Gambar 10 : Hands of Destiny



Gambar 12 : She Licky

3. Media



Gambar 13 : Sketchbook



Gambar 15 : Kaos



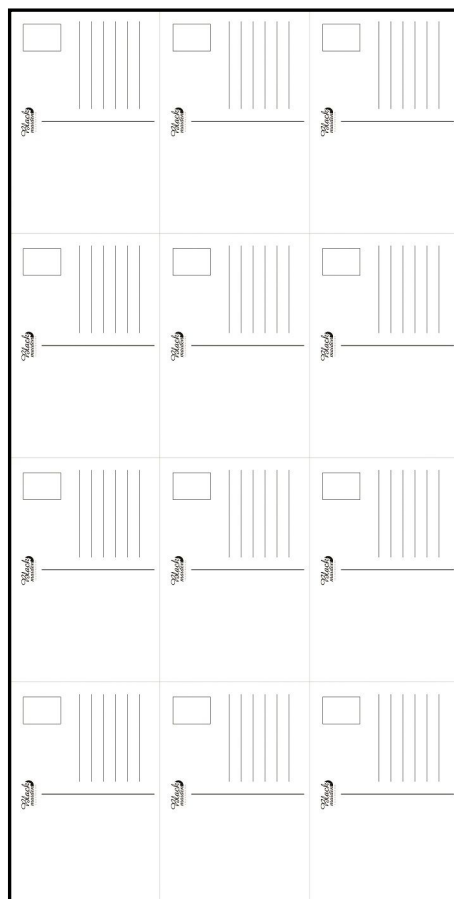
Gambar 14 : Sling Bag



Gambar 16 : Jam



Gambar 17 : Kemeja



Gambar 18 : Gelang

Gambar 19 : Kartu Pos





Gambar 20 : Tempat Pensil

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perancangan ilustrasi *visual art* produk *Black Maiden* bertujuan untuk mengekspresikan wanita ke dalam karya ilustrasi *Black Maiden* melalui media antara lain *sketchbook*, kartu pos, jam, kaos, kemeja, *sling bag*, gelang dan tempat pensil. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai sarana apresiasi dari seniman kepada apresiator baik penikmat seni pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan dari hasil analisis data, baik data konseptual, data verbal maupun data visual mengenai perancangan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep perancangan ilustrasi ini mengambil tema mengenai penggambaran sisi gelap kehidupan wanita dengan gaya penggambaran wanita sebagai karakter utamanya yang digambarkan secara sederhana, tegas dan sarat makna, merupakan penerjemahan makna dari nama *branding Black Maiden*.
2. Ciri khas *Black Maiden* dapat dikenali dari berbagai segi, misalnya *logotype Black Maiden* dan ilustrasi *Black Maiden* dengan ciri khas karakteristik wanita sebagai karakter utama dengan penggambaran kesan gelap dan dingin, serta penggunaan teknik

pewarnaan *block* dan *dry brush*.

3. Media yang dihasilkan untuk mengekspresikan wanita ke dalam karya ilustrasi *Black Maiden* antara lain *logotype* sebagai branding produk *Black Maiden* dan media produk antara lain *sketchbook*, kartu pos, jam, kaos, kemeja, *sling bag*, gelang dan tempat pensil.

Saran

1. Bagi mahasiswa seni rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan sesungguhnya dari apa yang telah dipelajari selama ini, mulai dari merancang konsep, kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media-media yang sesuai dengan tujuan dan sasaran.
2. Bagi para desainer grafis hendaknya lebih memperhatikan elemen-elemen visual dan prinsip-prinsip desain, sehingga dapat menciptakan karya dengan visual yang menarik, berbobot dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

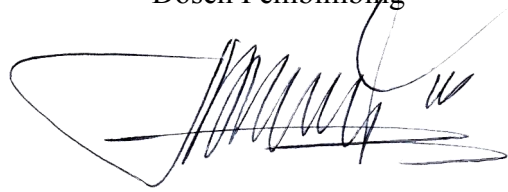
Buku :

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House

Yogyakarta, 17 Maret 2016

Mengetahui,

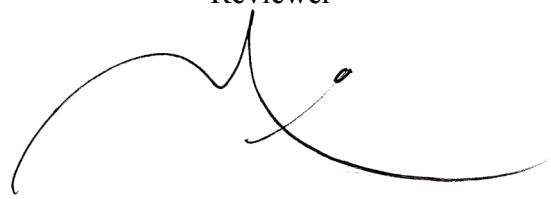
Dosen Pembimbing



Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

Reviewer



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002