

JOURNAL of
CONTEMPORARY INDONESIAN
ART
Jurusan Seni Murni
FSR ISI Yogyakarta

ISSN: 2442-3394
E-ISSN: 2442-3637

DINAMIKA MERANTAU: PERWUJUDAN KRISTALISASI MEMORI DALAM KARYA LUKIS

Oleh: Haidarsyah Dwi Albahi
Institusi: Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
E-mail: Haidarsyah2@gmail.com

Abstract

This research aims to find out the process of creating paintings and the visualization of works based on personal expressions of the dynamics of life that occur in the field. This library contains the value of awareness and motivation to wade through life from the creator's point of view as a nomad. In creating work, there are several stages, namely 1) the utilization of literacy data sources, 2) media research including visual form experiments, work engineering experiments and contemplation stages. Visual display of black and white paintings using personal symbolic expression. The creation of paintings with the theme "regional dynamics" resulted in three paintings entitled "home sweet home", both "dream in a forest", and third "shackles of freedom".

Keywords: Merantau Dynamics, Symbolic Expression, Painting Works, Art

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penciptaan karya lukis dan wujud visualisasi karya berdasarkan ekspresi personal terhadap dinamika kehidupan yang terjadi di perantauan. Pustaka ini mengandung nilai kesadaran dan motivasi untuk mengarungi hidup dari sudut pandang pencipta sebagai perantau. Pada proses penciptaan karya terdapat beberapa tahap yaitu 1) pemanfaatan sumber data literasi, 2) riset media meliputi eksperimen bentuk visual, eksperimen teknik garap dan tahap perenungan. Visual tampilan wujud karya lukis bernuansa hitam putih menggunakan ekspresi simbolik personal. Penciptaan karya lukis dengan tema "dinamika merantau" menghasilkan tiga buah karya lukis yang berjudul "home sweet home", kedua "dream in forest", dan ketiga "belenggu kebebasan".

Kata Kunci: Dinamika Merantau, Ekspresi Simbolik, Karya Lukis, Seni

A. Pendahuluan

Prosesi merantau telah menjadi salah satu tradisi di Indonesia. Pada umumnya kegiatan merantau sering diartikan dengan berpindahnya seseorang ke wilayah baru. Tertuang dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) bahwa merantau adalah proses berlayar untuk mengais penghidupan, pergi dari satu tempat ke tempat lainnya; pergi menemukan jodoh, mencari ilmu, pekerjaan, penghidupan dan sebagainya; memilih berkehidupan di tempat baru dan jauh dari tempat asal. Dalam sudut pandang sebagai seorang mahasiswa, Fenomena merantau yang terjadi pada mahasiswa perantau umumnya bertujuan untuk mencapai kesuksesan melalui kualitas pendidikan di tanah rantau yang lebih baik. Fenomena ini juga dianggap sebagai upaya perwujudan kualitas diri sebagai orang dewasa yang mampu hidup mandiri dan bertanggung jawab dalam membuat sebuah keputusan (Lingga & Tuapattinaja, 2012).

Proses perkuliahan dan hidup di tempat baru dalam kondisi lingkungan masyarakat yang berbeda dalam sosial budaya, memunculkan dampak sosial dan psikologis dalam diri. Salah satu dari dampak itu adalah kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan baru. Perbedaan budaya, bahasa, dan kebiasaan setempat, menjadi tantangan para perantau dalam beradaptasi. Dalam proses penyesuaian diri, terkadang menjadi salah satu kesulitan yang harus dihadapi oleh para perantau baru, khususnya mahasiswa perantau. Hal ini serupa dengan yang diungkapkan (Sutirna, 2013), bahwa tingkat kematangan emosi seseorang berkaitan dengan penyesuaian diri. Kematangan emosi adalah bagian aspek yang sangat dekat dengan kepribadian seseorang. Bentuk kepribadian ini yang menentukan individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya. Pencapaian kematangan emosi para perantau diperoleh dari gambaran tentang situasi-situasi yang dapat menimbulkan reaksi emosional dalam diri. Reaksi itu didapat dengan membicarakan berbagai masalah pribadinya dengan orang lain ataupun

teman sebayanya (Susilowati, 2013). Eksistensi yang ada ini diartikan sebagai sifat mendua dari tabiat manusia yang melekat/inherent, dikenal sebagai karakter antagonistic yaitu kualitas mental dalam diri yang sifatnya saling bertentangan, terdapat dalam satu manusia yang sama. Karakter diri yang saling berlawanan itu dalam praktiknya senantiasa dalam posisi konflik *Completio Oppositorum* (Sumardjo, 2000, hal. 25–31) yang diupayakan selalu hadir dalam menjalani berbagai aktivitas kehidupan.

Ketika berhadapan dengan sesuatu yang tidak sesuai keinginan, hal tersebut memunculkan respon negatif dalam diri seperti; rasa kesepian, sedih, dan turun kepercayaan diri, sehingga memunculkan perilaku menyimpang dari tujuan awal. Bentuk nyata suka dan duka sebagai perantau, menghasilkan konsep dinamika kehidupan merantau. Pasang surutnya dorongan dan motivasi hidup dalam diri di perantauan, dimaknai sebagai dinamika kehidupan yang terjadi. Berdasarkan dari pengalaman empiris yang dimiliki, memunculkan pengalaman estetis yang mengendap dalam pikiran dan perasaan pribadi. Endapan pengalaman estetis dalam jangka waktu yang panjang melahirkan sebuah gagasan dan imajinasi. Permainan imajinasi ini yang menjadi sebuah inspirasi atas kelahiran karya seni lukis.

Maka masalah-masalah yang harus dikemukakan adalah, 1). Mengapa kehidupan di perantauan menjadi penting dan menarik untuk divisualkan menjadi karya lukis drawing. 2). Bagaimana memilih bentuk bentuk yang tepat untuk menyampaikan dinamika merantau. 3). Bagaimana mentransformasikan dinamika merantau menjadi karya lukis drawing pada media dua dimensional.

B. Konsep penciptaan

Sebagai seorang perantau, terdapat banyak pengalaman kehidupan yang sangat bergejolak. Endapan pengalaman empiris di dalam diri menjadi sebuah landasan ide penciptaan karya untuk memperoleh bentuk kebaruan pada karya lukis. Keresahan terkait fenomena yang terjadi di perantauan berupa suatu hal yang abstrak

ataupun konkrit. Dalam merumuskan ide penciptaan karya lukis, pengkarya memilih tema kekaryaannya “Dinamika Merantau”. Dinamika merantau sendiri dapat diartikan sebagai gejolak kehidupan seorang perantau yang berdampak terhadap pasang-surutnya semangat serta motivasi untuk meraih cita-cita kehidupannya. Penciptaan karya berangkat dari sudut pandang ekspresi personal mengenai perasaan suka dan duka ketika menjalani hidup di perantauan. Berdasarkan permasalahan yang dialami, menjadi pengalaman yang bernilai empiris dan estetis dalam diri pengkarya. Hal ini menjadi suatu usaha untuk menjawab beragam masalah yang dihadapi, dengan cara mengekspresikannya dalam bentuk karya lukis “Dinamika Merantau”. Bentuk visual makhluk hidup dan figur manusia perempuan merupakan transformasi bentuk sesuai ekspresi personal. Figur manusia menjadi visual yang mendominasi pada tiap karya yang dibuat dengan opini bahwa objek manusia merupakan objek yang dinilai dapat mewakili sudut pandang pengkarya sebagai objek perantau.

C. Metode Penciptaan

Proses kreasi penciptaan karya memiliki beberapa tahapan, antara lain; tahap persiapan, konsepsi, dan tahap perwujudan (Guntur, 2015, hal. 174–175). Selanjutnya tahapan penelusuran, pengamatan dan pengolahan data-data terkait tema utama yaitu “dinamika merantau”. Proses kreasi artistik yang dilakukan meliputi pemanfaatan data emik dan juga sumber data etik. Data ini menjadi dasar dalam proses kreatif artistik seorang seniman (struktur seni) (Kartika, 2016, hal. 49). Langkah pertama adalah pemanfaatan sumber data terkait tema dan langkah kedua adalah proses riset media.

1. Pemanfaat Sumber Data

a) Data Etik

Sumber data etik diperoleh melalui bacaan ilmiah seperti jurnal, buku, makalah, dan artikel terkait subjek merantau, dinamika kehidupan, dan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan bentuk visual dan teknik garap lukis .

b) Data Emik

Sumber data emik berasal dari tempat tinggal, data-data digunakan untuk memperkuat dan juga memperdalam penghayatan dalam tahapan proses pengkaryaan. Materi ide pengkaryaan diperoleh dengan menampung cerita dan pengalaman teman-teman yang juga sebagai seorang perantau. Hal ini menghasilkan dinamika yang sama ataupun berbeda dengan yang dirasakan secara personal. Materi ide tiap individu seniman menjadi hal terpenting dalam proses berkarya. Seni bukan lagi menjadi fenomena estetis yang mengangkat makna keindahan, akan tetapi sudah mengalami transformasi bentuk seni yang mengalami perombakan makna estetis (Santo, 2012, hal. 29).

2. Riset Media

Riset media yang dilakukan dengan baik akan memperoleh kualitas dalam pemilihan bahan kekaryaannya, sebagai upaya pertimbangan untuk mendapatkan konsep bentuk visual yang matang (Kartika, 2016, hal. 52). Konsep visual adalah cara memecahkan fenomena bentuk, teknik garap, bahan, rupa dan fungsi yang dinyatakan dalam bentuk visual gambar (Wibowo, 2015, hal. 19). Riset media meliputi tiga proses tahapan yaitu; 1) tahapan eksperimen bentuk visual, 2) tahapan eksperimen teknik garap 3) tahapan perenungan bahasa metafora.

a) Eksperimen Bentuk Visual

Merupakan bagian dari proses pembentukan bentuk objek visual yang ditangkap melalui pengamatan. Bentuk visual tersebut selanjutnya mengalami olah imajinasi sehingga melahirkan visual bentuk baru sesuai ekspresi personal pengkarya. Sebagai contoh adalah bentuk visual kapal pada karya “home sweet home”. Gagasan ide awal munculnya idiom bentuk kapal pada karya merupakan tahapan dari pengamatan bentuk visual pada kapal feri. Kapal feri sendiri merupakan transportasi laut untuk penyeberangan antara pulau Sumatra dengan pulau Jawa ataupun sebaliknya. Pada setiap waktu liburan tiba, kapal feri menjadi alat transportasi untuk pulang ke kampung halaman. Hal ini sesuai pernyataan Dharsono bahwa dalam memvisualisasikan karya seni tidak akan lepas dari persoalan mengenai pengalaman

dalam dirinya yang mengalami proses kreativitas dan proses interaksi antara persepsi memori di dalam diri dan persepsi di luar dirinya (Kartika, 2004, hal. 23). Berikut ini diuraikan dengan gambar bagaimana proses tahapan eksperimen bentuk visual pada karya lukis berjudul “Home Sweet Home”:



Gambar 1. Kapal feri di selat sunda, Tahapan pengamatan visual kapal laut pada karya Home Sweet Home(Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Sketsa kapal kayu dengan layar (Dokumentasi Penulis)

Bentuk visual kapal kayu dipilih sebagai upaya menambah kesan lawas dan unik, pada visual bentuk kapal yang terdapat pada karya. Gambar sketsa ini masih mengalami percobaan dan pengolahan bentuk apabila ditambahkan objek lain, seperti figur manusia, hewan dan tumbuhan. Sketsa bentuk visual selanjutnya mengalami pengembangan ide kembali, sampai bentuk visual yang diperoleh sesuai dengan tema karya lukis.

Gambar 3. Percobaan sketsa pada idiom bentuk



kapal dengan figure manusia, dan hewan (Dokumentasi Penulis)

Sketsa ini mengalami penambahan objek kembali pada bagian center of interestnya seperti; simbol rumah, kupu-kupu, bunga, kucing, kepala burung dan pohon.



Gambar 4. Percobaan sketsa visual keseluruhan dalam karya lukis berjudul “Home Sweet Home” (Dokumentasi Penulis)

Merupakan sketsa akhir dalam upaya menemukan tata letak idiom bentuk visual center of interest nantinya. Sketsa

yang dibuat hanya sebagai pondasi idiom pada bentuk visual saja, karena visual akhir akan menghadirkan idiom bentuk pendukung sesuai ekspresi personal terkait tema dinamika merantau.

b) Eksperimen Teknik Garap

Dalam proses perwujudan karya hal yang paling penting adalah cara atau bagaimana kita menggarap suatu karya. Menurut (Susanto, 2011, hal. 32) arsir adalah menarik garis sejajar atau membuat tumpukan garis sejajar untuk memberikan efek-efek pada sebuah objek atau gambar, seperti memberi kesan bayangan, tekstur benda, maupun untuk membuat variasi latar belakang objek atau gambar. Dalam hal ini digunakan beberapa jenis teknik garap arsir antara lain; arsir tarikan titikan, dorongan, dan blocking.

c) Tahap Perenungan

Proses menemukan dan menentukan metafora yang tepat sehingga menjadi point of view dalam proses penciptaan karya lukis. Metafora (simbol) sebagai ekspresi personal akan terikat oleh prinsip dan azas tatasusun serta pembentukan karya seni dalam estetika bentuk yang dihadirkan (Kartika, 2016, hal. 53). Menurut Soedarso (dalam Suroso 2003, 19), unsur bentuk dalam lukisan diperankan secara heraldis, harmoni dan murni.

Bahasa metafora merupakan visual bahasa perumpamaan pada karya seni. Suatu bentuk tanda mempunyai sebuah makna yang berbeda dari makna harfiahnya (Marianto, 2015, hal. 140). Hal ini serupa dengan pernyataan (Sumarwahyudi, 2004, hal. 24) bahwa melalui karya itulah seorang seniman selain mengungkapkan pengalamannya atau emosinya, juga dalam upaya menciptakan komunikasi dengan orang lain.

D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari pengalaman yang dirasakan, kekayaan imajinasi pada objek tumbuhan dan wanita menjadikan identitas ekspresi personal yang selalu menjadi bagian point of interest pada karya lukis. Bentuk objek yang tersaji dalam karya seni lukis ini tidak hanya sekedar dibuat semata, melainkan wujud visual dibuat mengikuti fungsinya, sehingga elemen bentuk dekoratif

dibuat dengan tujuan menyampaikan histori tertentu (Suryajaya, 2016, hal. 92). Imajinasi yang berkeliaran di pikiran kita, sesungguhnya terkonsep atas hal apapun yang pernah dipahami secara indrawi pencipta. Maka orisinalitas merujuk pada suatu hal yang mewakilkan karya sebagai identitas diri seniman, tidak melalui sesuatu yang hilang menjadi ada.

Karya seni harus dapat menyediakan berbagai kemungkinan ketika wujud visualnya berhadapan dengan penghayat karya(Sumardjo, 2000, hal. 66-69). Makna filosofi warna merupakan refleksi diri dalam kehidupan seperti baik-buruk, suka-duka, dan sebagainya, dua sifat yang sangat bertolak belakang, tetapi tidak diperselisihkan melainkan harus diserasikan agar mampu berjalan berdampingan secara seimbang (Sunaryo, 2013, hal. 187-189).

Secara khusus, karya “Dinamika Merantau” mempunyai dua fungsi, yakni sebagai fungsi personal, yaitu bersifat ekspresi jiwa dimana pada setiap wujud dan bentuknya mewakili emosi atas perasaan penciptanya.

1. Proses Visualisasi Karya

Pada bagian awal pembentukan visual karya lukis, dilakukan pembuatan sket terlebih dahulu pada objek center of interest, lalu proses detail objek pada karya. Adapun karya lukis berjudul “belunggu kebebasan” sebagai contoh uraian tahapan visualisasi sebagai berikut:



Gambar 5. Tahapan pertama perwujudan visual karya (Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. Tahapan kedua perwujudan visual karya (Dokumentasi Penulis)

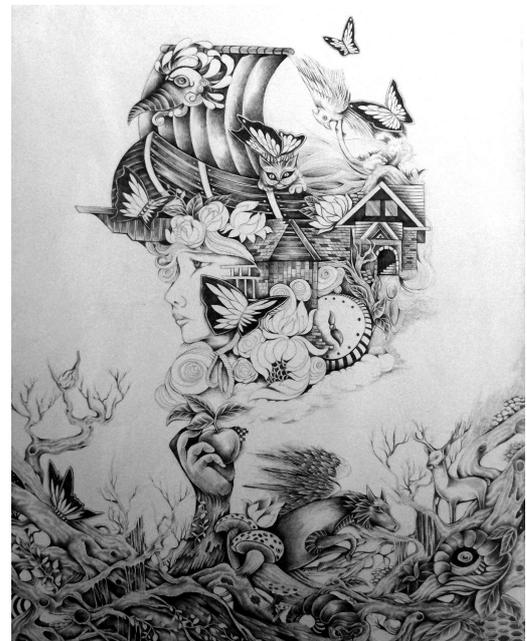
Penciptaan karya pada bagian objek interest menggunakan unsur visual garis, dengan garap tarikan, dorongan, dan blocking pada bagian yang menonjolkan objek yang menjadi pusat perhatian pada karya. Pengisian unsur pendukung pada karya lukis berada pada tahapan kedua setelah objek interest selesai. Unsur pendukung yang dipilih adalah yang mampu berhubungan fungsi makna jika dikaitkan dengan objek interest. Penciptaan karya lukis menerapkan teknik garap dorongan, tarikan, dan juga blocking.

Pada tahapan visualisasi akhir terdapat objek bentuk yang mengalami transformasi dari olahan rasa yang spontan ketika menggoreskan pena pada media lukis, apabila ditinjau kembali dari sket awal. Tahapan penyempurnaan karya lukis adalah wujud bentuk visual karya secara keseluruhan sudah hampir selesai. Selebihnya hanya mempertajam unsur visual dengan memberikan detail pada bagian objek satu dengan yang lain, agar memiliki perbandingan volume pada wujud bentuknya.



Gambar 7. Tahapan Akhir perwujudan visual karya (Dokumentasi Penulis)

E. Deskripsi Karya



Gambar 8. Karya 1, Haidarsyah, 2020 "Home Sweet Home" Pena pada kanvas, 80 x 70cm, (Dokumentasi Penulis)

Karya pertama berjudul "Home Sweet Home" bersumber inspirasi atas fenomena personal. Dogma atau pandangan tentang makna sebuah rumah, bahwasannya rumah sebagai tempat kita dibesarkan merupakan tempat terbaik dan tempat untuk kembali. Rumah menjadi tempat terbaik karena ketika berada di rumah, kita mampu mendapatkan apa yang kita inginkan berbeda halnya saat di perantauan. Berada di perantauan, kita sulit sekali untuk mendapatkan perasaan

bahagia yang sama halnya seperti ketika berada di rumah. Hal ini yang kemudian menimbulkan perasaan rindu akan rumah dan keluarga. Pesan moral yang ingin disampaikan adalah untuk memberikan penyadaran kepada kaum perantau yang mengalami perasaan rindu rumah. bahwasanya rasa itu adalah sebuah perasaan yang indah yang diciptakan di dalam hati para perantau, rasa itu memang tidak boleh hilang, namun perasaan itu tidak boleh pula terlarut panjang dirasakan. Rasa rindu meresahkan pikiran dan menggoyahkan tujuan hidup kita, sebab kehidupan di perantauan harus terus berjalan sampai kita mendapatkan apa yang menjadi tujuan kita saat kita pergi merantau.



Gambar 9. Karya 2, Haidarsyah, 2020, "Dream in Forest", pen pada kertas, 55 x 40cm
(Dokumentasi Penulis)

Karya lukis kedua berjudul "Dream in Forest" bersumber ide dari sebuah mimpi yang dijumpai di alam bawah sadar. Esensi karya ini diterjemahkan melalui pilihan idiom bentuk sosok figur bayi yang dimunculkan sebagai jembatan bagi diri untuk kembali ke masa lalu. Adapula sosok perempuan sebagai simbol ibu yang rela

berjuang menahan rasa sakit ketika melahirkan anaknya ke dunia. Simbol harimau sebagai objek yang disegani dan ditakuti oleh hewan lainnya. Pesan moral dari karya ini adalah dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung, sebagai seorang manusia kita harus lebih bijaksana dalam menjalani kehidupan. Kebiasaan dan budaya di tempat tinggal baru harus dihargai dan dihormati, karena dengan seperti itu maka orang lain akan menghargai dan menghormati budaya kita juga.



Gambar 16. Karya 4 Haidarsyah, 2020, "Belunggu Kebebasan", pen pada kanvas, 110 x 140cm
(Dokumentasi Penulis)

Karya ketiga berjudul "Belunggu Kebebasan" bersumber inspirasi dari kebebasan yang didapatkan saat merantau membuat diri menjadi nyaman, kemudian bertindak dan melakukan hal dengan perasaan bebas. Hal ini menjadi langkah awal dalam proses mendewasakan diri secara alami. Setiap pilihan yang dijalani memiliki porsi tanggung jawab yang besar untuk diri sendiri dan orang di sekitar kita. Karya ini menyampaikan pesan moral kita tidak boleh terbuai dalam kebebasan semu sehingga terlena dengan tujuan awal kita merantau. Kita wajib keluar dari belunggu yang mengelilingi hidup kita, mengambil sikap bebas berfikir bebas bergerak namun tetap pada norma agama dan aturan yang berlaku.

F. Kesimpulan

Berdasarkan dengan apa yang telah terpaparkan, perwujudan kristalisasi memori ini menarik disimak, sehingga dipilihnya tema “Dinamika Merantau” untuk divisualisasikan ke dalam wujud karya lukis. Gagasan utama kekaryaannya dilandasi oleh fenomena yang terjadi pada diri pengkarya. Simpulan yang diperoleh secara karya keseluruhan, antara deskripsi karya seni lukis, dirasa telah menemukan capaian hasil sesuai dengan kaidah seni yang diharapkan. Karya lukis telah merepresentasikan fantasi imajinasi yang melahirkan bentuk visual ekspresi personal tanpa mengindahkan nilai artistik dan estetik pada karya. Karya lukis ini tersaji dalam wujud visual bernuansa hitam putih dengan konsep karya “akar, ruang dan waktu”. Sajian visual karya menggunakan gaya ungkap khas bahasa metafora visual pilihan personal. Terciptanya karya lukis ini, diharapkan mampu menghantarkan pesan moral kepada pengamat seni dan masyarakat umum, khususnya bagi para perantau agar dapat memetik nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalam karya. Karya seni lukis juga berfungsi sebagai media ungkap untuk berkomunikasi antara diri pribadi, karya itu sendiri, dan kaum penikmat karya seni.

G. Kepustakaan

- Bonham-Carter, Charlotte; Hodge, David. 2011. *The Contemporary Art Book*. London: Goodman Books.
- Guntur, R. A. S. (2015). Metodologi Penelitian Artistik. In *Surakarta: ISI Press Surakarta*. ISI Press Surakarta.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: *Rekayasa Sains*.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Citra Sains.
- Kartika, D.S. (2007). *Kritik Seni*. Bandung: *Rekayasa Sains*.
- Lingga, R. W. W. L., & Tuapattinaja, J. M. R. (2012). Gambaran virtue mahasiswa perantau. *Predicara*, 1(2), 160294.
- Mariato, M. D. (2015). *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala Quantum*. Pohon Cahaya.
- Mitasari, Camelia. 2019. *Kerusakan Alam Sebagai Ide Penciptaan Lukis*. ARS Jurnal Seni Rupa - Volume 22, Nomor 3. 154.
- Santo, T. N. (2012). *Menjadi Seniman Rupa* (1 ed.). Metagraf.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. ITB.
- Sumarwahyudi, S. (2004). *Pengetahuan Seni Rupa*. Universitas Negeri Malang.
- Sunaryo, A. (2013). *Seni Rupa Nusantara. Silabus, SAP, dan Media Pembelajaran*. Buku Ajar. Semarang: *Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang*.
- Suryajaya, M. (2016). *Sejarah Eestetika*. Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab.
- Susilowati, E. (2013). Kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP. *Jurnal Online Psikologi*, 1(1), 101–113.
- Sutirna, H. (2013). Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik. In *Andi Offset, Yogyakarta*. Andi Offset.
- SP, Soedarso, 1990. *Tinjauan Seni (Sebuah Pengantar Apresiasi Seni)*, Saku Dayarsana Yogyakarta
- SP, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni : Penciptaan, Ekssistensi, dan kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Wibowo, I. T. (2015). *Belajar Desain Grafis: Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Yogyakarta (ID): Notebook.