

PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM KARYA SENI GRAFIS

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Serjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:

FADLAN FAHROZI

12331/2009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

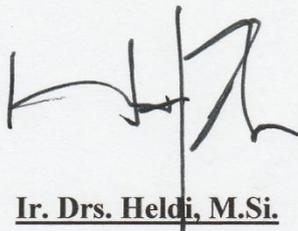
Permainan Ular Tangga dalam Karya Seni Grafis

Fadlan Fahrozi

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Fadlan Fahrozi untuk persyaratan wisuda Periode September 2016 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 15 April 2016

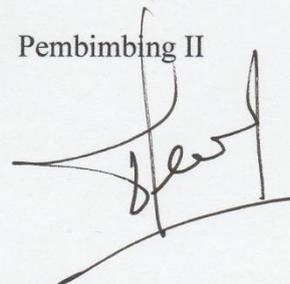
Pembimbing I



Ir. Drs. Heldi, M.Si.

NIP. 19610722.199103.1.001

Pembimbing II



Eliya Pebriveni, Spd. M.Sn.

NIP. 19830201.200912.2.001

Abstrak

Manusia memiliki daya imajinasi yang tidak terbatas. Manusia tersebut berusaha untuk mewujudkannya menjadi kenyataan dan membuat manusia terlena dalam hidup di dunia fantasi. Ketika seseorang merasa tidak sesuai keinginan dan harapan maka ia dapat mengekspresikannya dalam bahasa tubuh, mimik wajah dan prilaku. Seseorang bisa menjadi bukan dirinya dan terkurung dalam ruang fantasi yang diciptakannya. Dalam perjalanan untuk meraih tujuan tak hanya manis dan bahagia yang dirasa. Terkadang rasa sedih, kecewa, sakit hati, dan bosan menjadi warna-warni dalam proses pencapaian rasa.

Karya ini bertujuan untuk mengungkap Ekspresi dan psikologi perasaan pemain permainan ular tangga dengan segala macam permasalahan dan problematika yang dirasakan. Metode dan langkah-langkah dalam proses penggarapan karya ini diawali dengan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep hingga disajikan kepada publik dengan pameran.

Penulis memvisualisasikan ekspresi diri dalam permainan ular tangga dengan teknik serigraphy untuk memberikan informasi kepada masyarakat penikmat karya seni grafis tentang perasaan yang terkandung dari permainan ini melalui sepuluh karya dengan judul: Mengawali Langkah, Di Tinggal Lawan, Meninggalkan Lawan, Kompetisi, Di tinggal Rombongan, Histeris, Dihantui Ketakutan, Bingung, Mendekati Kemenangan, Menang.

Abstract

Human beings have an unlimited power of imagination. The human being tried to make them into reality and make people complacent in the fantasy life. When a person feels that is not as wish as they hope, he can express it in the body language, facial expressions and behavior. A person could be not himself and was stuck in fantasy that's created. On the way to reach the goal, that is not only sweet and happy perceived. Sometimes sadness, disappointment, hurt, and bored become the colorful in the process of achieving a sense.

This art work aims to reveal the expression and psychological feelings of snakes and ladders game players with all sorts of issues and problems perceived. Methods and steps in the process of cultivating this art work begins with the preparation, elaboration, synthesis, until the realization of the concept that is presented to the public with exhibits.

The author visualizes the self-expression in a game of snakes and ladders with the technique of serigraphy to provide information to the audience of graphic art about feeling that is contained on this game via the ten works with the title: mengawali langkah, di tinggal lawan, meninggalkan lawan, kompetisi, di tinggal rombongan, histeris, dihantui, ketakutan, bingung, mendekati kemenangan, menang .

PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM KARYA GRAFIS

Fadlan Fahrozi¹, Heldi², Eliya Pebriyeni³
Program Studi Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email :fadlanfahrozi@yahoo.com

Abstract

Human beings have an unlimited power of imagination. The human being tried to make them into reality and make people complacent in the fantasy life. When a person feels that is not as wish as they hope, he can express it in the body language, facial expressions and behavior. A person could be not himself and was stuck in fantasy that's created. On the way to reach the goal, that is not only sweet and happy perceived. Sometimes sadness, disappointment, hurt, and bored become the colorful in the process of achieving a sense.

This art work aims to reveal the expression and psychological feelings of snakes and ladders game players with all sorts of issues and problems perceived. Methods and steps in the process of cultivating this art work begins with the preparation, elaboration, synthesis, until the realization of the concept that is presented to the public with exhibits.

The author visualizes the self-expression in a game of snakes and ladders with the technique of serigraphy to provide information to the audience of graphic art about feeling that is contained on this game via the ten works with the title: mengawali langkah, di tinggal lawan, meninggalkan lawan, kompetisi, di tinggal rombongan, histeris, dihantui, ketakutan, bingung, mendekati kemenangan, menang.

Key word: Expression, A Game of Snakes and Ladders, Graphic Art, Serigraphy

A. PENDAHULUAN

Permainan ular tangga merupakan permainan yang bersifat tradisional di Indonesia yang sarat akan nilai-nilai budaya dan sosial. Setiap pemain permainan ini dapat membentuk ikatan emosional yang kuat dan mengajarkan nilai-nilai seperti rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya, Selain itu permainan ini dapat melatih insting dalam mengatur strategi untuk memenangkan permainan ini. Namun eksistensi permainan ini mulai memudar di tengah arus import permainan-permainan modern yang datang sehingga permainan ini mulai di tinggalkan.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2016

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Pesatnya berbagai macam produk teknologi yang datang seperti video game, gadget, dan permainan di pusat perbelanjaan telah menyita sebagian besar waktu anak-anak untuk bersosial dan belajar, sehingga hal ini yang mengakibatkan pergeseran nilai-nilai sosial yang berlaku dimasyarakat khususnya anak-anak. Menyikapi fenomena di atas maka penulis tertarik untuk mengembalikan eksistensi permainan ular tangga sebagai permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai sosial dan pendidikan dengan cara mengemasnya semenarik mungkin.

Permainan ular tangga akan dibuat menggunakan teknik *serigraphy* yaitu: salah satu teknik dalam seni grafis yang pencetakannya dilakukan dengan menggunakan kain sutera dan nylon atau disebut juga monyl. Prinsip kerjanya yaitu Pori-pori monyl dibiarkan terbuka agar tinta bisa lewat, dan pori-pori yang tidak dipakai ditutupi dengan ulano atau bremol, dan untuk penyapuan tinta, cat atau pasta digunakan pisau karet atau rakel. Penggambaran objek pada karya ini menampilkan ekspresi pemain yang di wakili oleh bidak-bidak permainan seperti: ekspresi senang pada saat memenangkan permainan, ekspresi takut pada saat menuruni ular, ekspresi kecewa pada saat di tinggalkan lawan dan lain sebagainya.

Menurut Gie (1996:60“Pengertian seni merupakan kebalikan dari pada alam, yaitu hasil dari campur tangan dan pengolahan budi manusia secara tekun untuk mengubah benda - benda alamiah bagi kepentingan jasmani maupun rohaninya”.

Pada dasarnya seni belum memiliki pengertian yang baku, karena pengertian seni hanya dapat dilihat dari sudut pandang subjek yang memahaminya, tetapi walaupun demikian seni tidak terlepas dari keindahan, kreativitas, perasaan dan kebaikan.

Seni grafis yang merupakan salah satu media ekspresi dengan metode cetak mencetak memiliki perkembangan beragam teknik seni grafis. Dengan perkembangannya itu sehingga melahirkan berbagai macam hasil proses cetak mencetak. Budiwirman dan Irwan (1998:3) mengemukakan bahwa ada 4 (empat) macam teknik dalam seni grafis antaranya:

- 1.) *Relief print* (cetak tinggi)
- 2.) *Intaglio print* (cetak dalam)
- 3.) *Cetak datar (Litography)*
- 4.) *Cetak saring (Serigraphy)*.

Menurut Manurung (1978:14) ada 3 jenis metode dalam pembuatan karya cetak banyak warna yaitu :

- a. Metode *key block* = menggunakan klise pengunci
- b. Metode *sectional (separate) block* = banyaknya klise sebanyak warna yang dibutuhkan sesuai dengan disain.
- c. Metode *super impose block* = warna saling menumpang, sehingga pembuatan banyaknya klise tidak berdasarkan warna yang dikehendaki.

Perasaan merupakan kondisi yang dialami seseorang pada saat tertentu seperti rasa bahagia dan sedih. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryabrata (1984:66) yang menyatakan “Perasaan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf”.

Psikologi kepribadian perasaan memiliki beberapa ungkapan ekspresi Seperti yang dipaparkan oleh Suryabrata (1984:67) yaitu :

- a. Takut
- b. Khawatir
- c. Cemburu
- d. Gembira
- e. Marah

Ekspresi diri merupakan suatu proses menyatakan, pengungkapan maksud, perasaan, gagasan atau hasil pemikiran (KBBI, 2008). Ekspresi diri adalah bentuk atau pola pemikiran dan penyelesaian masalah (Kuhn, 2009). Ekspresi diri adalah proses *holistik* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman individu tentang diri sendiri dan fenomena eksternal, dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai berbagai jenis tujuan pembelajaran. Ekspresi diri didasarkan pada *konstruktivisme* sosial, dimana belajar dan emosi menekankan pada konteks kegiatan belajar merupakan interaksi antara kognitif dan faktor afektif dalam pemecahan masalah (Pollanen, 2011).

Unsur-unsur seni rupa yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut;

a) Garis

Menurut pendapat Fajar (1981:23) "garis adalah suatu goresan, batas, limit dari suatu benda, masa, ruang dan lain-lain". Sejalan dengan pendapat Mikke (2002:45) garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar.

b) Bentuk

Bentuk adalah wujud atau fisik yang dapat dilihat.

c) Warna

Dalam buku diksi rupa karya Mikke (2002:113) pengertian warna adalah

Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya: corak rupa seperti merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, tegangan (*tension*), deskripsi alam (*naturalism*) ruang, bentuk, ekspresi makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam, kita akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari perpaduan dari pikmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan *binder* (zat pengikat) atau *paint vehicle* (pembawa pikmen).

d) Gelap Terang

Tiap-tiap benda mempunyai daya menyerap cahaya dan daya memantulkan. Di dalam seni rupa bagian benda yang kena cahaya dinyatakan terang, sedangkan bagian yang tidak kena cahaya dinyatakan gelap.

Sedangkan prinsip-prinsip seni rupa yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut;

a. Prinsip Kesatuan (*unity*)

Menurut Mikke (2002:110)

Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan yang kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi di upayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat, serta korvergensi dan perbedaan atau pengecualian koheren menurut E.B Feldman sepdan organic unity yang bertumpu pada kedekatan atau letak berdekatan dalam membuat kesatuan.

b. Prinsip Keserasian (*harmony*)

Keserasian merupakan prinsip seni rupa yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan, sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan.

c. Prinsip Irama (*rhythm*)

Irama atau *rhythm* adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur – unsur dalam karya lainnya.

d. Prinsip Dominasi/Aksentuasi (*center of interest*)

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan.

e. Prinsip Keseimbangan (*balance*)

Dalam buku diksi rupa Mikke (2002:20) ”Pesesuaian materi materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni. Balance dikelompokkan pada *hidden* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simetris) *asymmetrical balance* (keseimbangan simetris), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi)”.

f. Prinsip Kesebandingan (*proportion*)

Dharsono (2007:48) mengatakan :” Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi”.

B. PEMBAHASAN

1. Pada karya yang pertama, berjudul *mengawali langkah*,



Mengawali langkah/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi

Pada permainan ular tangga terdapat empat buah bidak atau anak permainan diantaranya memiliki warna yang berbeda-beda seperti: warna hijau, merah, biru dan kuning. Pada saat memulai permainan seluruh bidak harus memulainya dari angka no.1 dan terus melanjutkannya ke angka no.100, dalam karya ini bidak tersebut di wakili oleh figur-figur anak-anak yang memakai baju berwarna hijau dan biru.

2. Pada karya kedua berjudul *di tinggal lawan*,

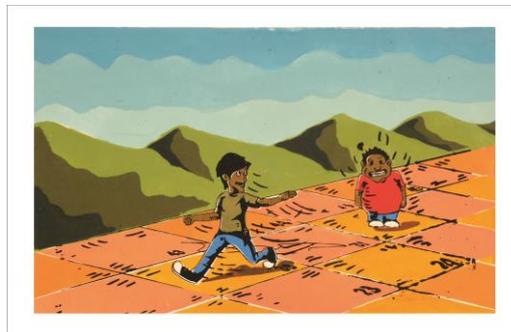


Di tinggal lawan/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Karya yang berjudul “ di tinggal lawan” menggambarkan objek dua orang figur anak-anak yang sedang berdiri di atas papan permainan ular tangga.

ekspresi wajah yang ditampilkan oleh figur yang menggunakan baju berwarna hijau sedang marah atau kesal memandangi figur yang menggunakan baju berwarna kuning. Jika dianalisa lebih lanjut karya ini menyampaikan pesan tentang sebesar apaun perasaan marah yang kita rasakan sebaiknya kita harus bisa menahan diri dan tetap berada di posisi kita berdiri karena pada permainan ular tangga kemungkinan-kemungkinan itu bisa saja terjadi.

3. Pada karya ketiga berjudul *Meninggalkan Lawan*,



Meninggalkan lawan/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Pada karya ini menggambarkan dua figur manusia yang menggunakan baju berwarna hijau dan merah sedang bermain di atas papan permainan ular tangga, terlihat jelas ekspresi yang ditampilkanya sangatlah berbeda-beda, figur yang menggunakan baju hijau sedang mengekspresikan perasaan gembira jika dilihat dari mimik wajah dan bahasa tubuhnya, hal ini lahir karena figur ini berhasil meninggalkan lawan bermainnya.

Pada permainan ular tangga situasi meninggalkan dan di tinggalkan lawan bisa saja terjadi kapan saja hal ini sangat tergantung pada peruntungan mata dadu yang keluar.

4. Pada karya keempat berjudul *kompetisi*,



Kompetisi/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Permainan ular tangga merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang terdapat kompetisi di dalamnya, pada permainan ini pemain dinyatakan menang apabila dia berhasil menuju kotak no.100. dalam karya ini terlihat dua orang figur anak-anak yang sedang melakukan kompetisi bermain permainan ular tangga, hal ini terlihat dari aktifitas yang di lakukanya, berlari di atas papan permainan dengan ekspresinya masing-masing.

5. Pada karya kelima berjudul *di tinggal rombongan*,



Di tinggal rombongan/50 x 70 cm/Serigraphy/2016
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Pada permainan ular tangga juga terdapat situasi dan keadaan yang melahirkan rasa cemburu yang tinggi antara pemain yang satu dengan pemain yang lainya menurut Suryabrata (1984:67) Cemburu adalah bentuk khusus dari

kekhawatiran yang di dasari oleh kurang adanya keyakinan terhadap diri sendiri dan ketakutan akan kehilangan kasih sayang dari seseorang. Pada karya ini kecemburuan lahir disebabkan karena seorang pemain yang ditinggalkan oleh seluruh lawan bermainnya, sehingga hal ini menimbulkan kecemburuan dan situasi sulit yang harus di jalani oleh pemain tersebut.

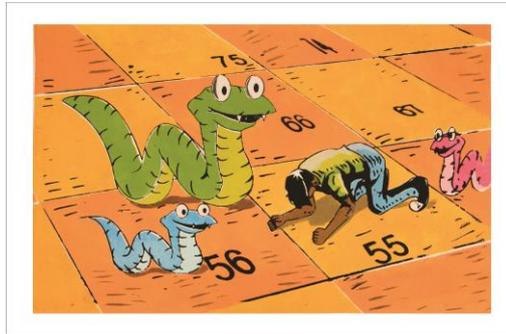
6. Pada karya keenam berjudul *Histeris*,



Histeris/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Karya ini menampilkan figur seorang anak kecil yang sedang histeris dan ketakutan saat menuruni ekor ular yang tidak tahu kemana arah dan tujuannya, ujung ekor ular ini berada di kotak no.96 hal ini menandakan bahwa anak ini telah melakukan perjalanan yang panjang dan pada akhirnya terjatuh pada kotak no.96. Dalam permainan ular tangga kotak no.96 merupakan kotak yang berada di bagian sebelah kiri atas artinya: sebuah kotak yang posisinya mendekati kemenangan yang berada di kotak no.100. jadi setiap pemain yang berada di kotak ini memiliki kesempatan yang besar untuk menang.

7. Pada karya ketujuh berjudul *Dihantui Ketakutan*,



Dihantui ketakutan/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Karya ini menampilkan seseorang figur manusia yang sedang mengalami ketakutan jika dilihat dari gerakan dan posisi organ tubuhnya, menurut Suryabrata (1984:67) Takut, adalah perasaan yang mendorong manusia untuk menjauhi sesuatu dan sedapat mungkin menghindari kontak dengan hal itu. dalam karya ini terlihat bahwa figur ini lebih memilih diam di tempat dan takut untuk melanjutkan perjalanannya. Sedangkan seluruh pemain harus mampu menyelesaikan perjalanannya sampai selesai menuju kotak no.100, barulah seorang pemain bisa dinyatakan menang.

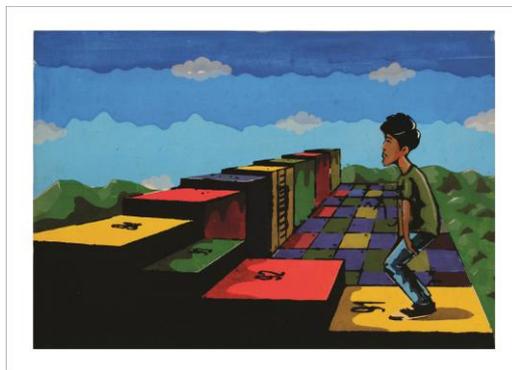
8. Pada karya kedelapan berjudul *Bingung*,



Bingung/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Pada saat memainkan permainan ular tangga seorang pemain harus mampu menyelesaikan perjalanannya sampai selesai, setiap perjalanan yang di lalui takan terlepas dari godaan dan cobaan di dalamnya sehingga pemain sering ragu-ragu dan bingung untuk melewati godaan dan rintangan tersebut dan terkadang keraguan ini yang membuat pemain memilih untuk berhenti melanjutkan permainan.

9. Pada karya kesembilan berjudul *Mendekati Kemenangan*,



Mendekati kemenangan/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

Pada karya ini terlihat seorang anak laki-laki yang sedang berdiri pada sebuah bangunan dengan angka 91 di atasnya, hal ini menandakan bahwa ia telah memasuki tahap mendekati kemenangan, ekspresi yang di tampilkanya menunjukkan seseorang yang sedang lelah karena ia telah melakukan perjalanan yang sangat panjang pada permainan ini. selain itu juga terlihat ekspresi kekhawatiran dari figur ini jika dilihat dari sikap hati-hatinya dalam melangkah.

10. Pada karya terakhir berjudul *Menang*,



Menang/50 x 70 cm/Serigraphy/2014
Foto : Fadlan Fahrozi (2015)

karya ini menampilkan figur seorang anak laki-laki terlihat sedang bergembira di atas papan permainan ular tangga, anak laki-laki ini berada di sebuah kotak permainan dengan angka 100 di dalamnya, kegembiraan anak ini lahir karena anak ini berhasil meraih keberhasilannya dengan memenangkan sebuah permainan ular tangga dalam permainan ini apabila seorang pemain berhasil berada pada angka 100 maka pemain tersebut dinyatakan memenangkan permainan.

C. KESIMPULAN

Bertitik tolak dari tema, konsep berkarya dan pencapaian hasil karya yang telah diprogram dalam karya akhir ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Bahwa melalui media seni grafis dapat di ungkapkan berbagai persoalan sosial dalam masyarakat secara faktual dan konseptual. Ide dalam pembuatan karya ini berawal dari pengamatan penulis tentang perubahan sifat, perilaku, takdir, maupun perubahan pola berfikir pada diri seseorang, 2).Pemilihan seni grafis khususnya teknik cetak saring merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengungkapan ide dan mengembangkan kreatifitas karena disamping mata kuliah

paket di perkuliahan teknik cetak saring merupakan teknik yang sudah mulai jarang digunakan dalam pembuatan karya grafis khususnya teknik cetak saring (*Serygraphy*). Sedangkan untuk pengerjaan yang detail dan halus dapat dicapai dengan menggunakan teknik ini bila dibandingkan dengan teknik cetak tinggi yang hasilnya cenderung lebih kasar, 3). Adapun kendala-kendala yang penulis temui dalam pengerjaan karya dengan menggunakan cetak saring adalah: a). Pada proses pengerjaan klise, cuaca merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pencetakan karya, b). Dalam proses pencetakan warna perlunya ketelitian untuk menjaga agar screen tidak rusak, c). Alat dan bahan merupakan faktor utama untuk menghasilkan sebuah karya, disamping itu ide merupakan bagian yang penting dalam penciptaan karya yang kreatif.

Adapun saran-saran yang dapat penulis sajikan dalam penulisan karya akhir ini adalah: 1). Diharapkan bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang akan mengambil jalur Karya Akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir ini, hendaknya dapat dijadikan masukan dan perbandingan agar dapat membuat karya-karya yang lebih baik dan lebih inovatif lagi, 2). Diharapkan kepada jurusan seni rupa Universitas Negeri Padang agar dapat menyediakan fasilitas yang lengkap untuk perkembangan atau kemajuan mahasiswa dalam berolah seni, 3). Diharapkan kepada tim pengajar seni grafis khususnya cetak saring, agar dapat membuat pameran seni grafis cetak saring diakhir semester secara berkala, semoga dengan diadakannya pameran ini dapat menumbuhkan semangat rekan-rekan lain untuk menciptakan karya grafis cetak saring (*Serygraphy*) yang lebih kreatif.

Mudah-mudahan dengan karya akhir dan penulisan laporan ini berguna untuk dijadikan acuan dan perkembangan lebih lanjut untuk generasi seterusnya. sebagai

sarana untuk memancing ide yang kreatif dalam rangka penciptaan karya seni dengan teknik cetak saring.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Ir. Drs. Heldi, M.Si. dan pembimbing II Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiwirman & Irwan. 1998. *Seni Grafis*. Padang: Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Dharsono.2007. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Daryanto. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: APOLO.
- Gie The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: PUBIB.
- Kuhn, Karolin. (2009). *Religious (Self) Expression-an Exclusive Trait of Professional Christians?*. Journal of Empirical Theology. 22: 30-46, DOI: 10.1163/157092509X437206.
- Pollanen, Sinikka Hannele. (2011). *Beyond Craft and Art: A Pedagogical Model for Craft as Self-Expression*. International Journal of Education through Art. Volume 7 Number 2. doi: 10.1386/eta.7.2.111_1.
- Sujanto, Agus. 1977. *Psikologi Perkembangan*. Surabaya: Angkasa Baru Jakarta
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah-istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit KarnisiusV