



**KARYA SAJAK CHAIRIL ANWAR “AKU INI BINATANG JALANG BAB  
1946” SEBAGAI SUMBER GAGASAN MEMBUAT KARYA ILUSTRASI  
IMAJINATIF**

Proyek Studi

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Oleh :

Zulhilmi Handary Pratama

2401412036

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2018**

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan

Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 4 Februari 2019

### Panitia Ujian Skripsi

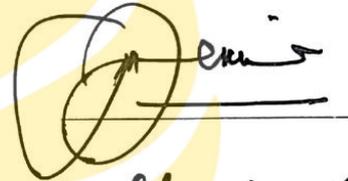
Ketua,  
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
(NIP. 196202211989012001)

Sekretaris,  
Drs. Onang Murdiyoso, M. Sn.  
(NIP. 196702251993031002)

Penguji I,  
Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd  
(NIP.198812122013091121)

Penguji II,  
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.  
(NIP.197804112005011001)

Penguji III,  
Dr.Syakir, M.Sn.  
(NIP.196505131993031003)



Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum  
NIP. 196107041988031003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Zulhilmi Handary Pratama

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1

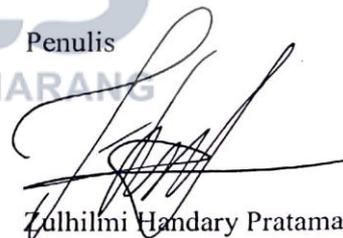
Fakultas : Bahasa Dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam laporan proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 30 Desember 2018

Penulis



Zulhilmi Handary Pratama

NIM. 2401412036

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Orang harus memiliki kekacauan dalam dirinya untuk melahirkan sebuah bintang yang menari. Kukatakan kepadamu, kau benar-benar memiliki kekacauan dalam dirimu”.

(Friedrich Nietzsche)



Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tuaku tersayang ( Bapak Haning dan Ibu Widi Lestari ) yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan;
- 2) Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang;.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Semesta Alam, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul “Karya Sajak Chiril Anwar ‘Aku Ini Binatang Jalang Bab 1946’ Sebagai Sumber Gagasan Membuat Karya Ilustrasi Imajinatif”. Penyusunan proyek studi ini sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proyek studi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenalkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

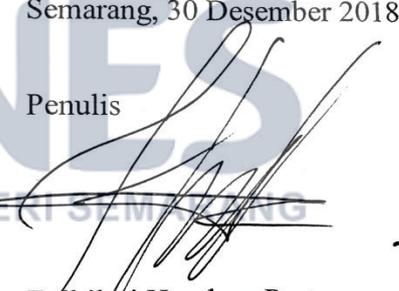
- 1) Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
- 2) Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengesahan skripsi;
- 3) Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan;
- 4) Mujiyono, S.Pd., M.Sn. Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan proyek studi;
- 5) Drs. Syafii, M.Pd., Dosen Wali yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis selama menempuh pendidikan S1;
- 6) Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama masa kuliah;

- 7) Bapak, Ibu dan Adik tercinta yang selalu memberikan dukungan baik dukungan moral maupun spiritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
- 8) Sahabat, teman-teman Seni Rupa Unnes 2012, dan semua teman kost atas kebersamaan dan motivasi yang telah diberikan;
- 9) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas bantuannya dalam penyelesaian proyek studi ini.

Selama pembuatan Proyek Studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran tentang kesabaran, ketekunan dan konsistensi dalam arti tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas.

Semarang, 30 Desember 2018

Penulis



Zulhilmi Handary Pratama

NIM. 2401412036

## SARI

Pratama, Zulhilmi Handary. 2018. *Karya sajak Chairil Anwar Aku Ini Binatang Jalang Bab 1946 sebagai sumber gagasan membuat karya ilustrasi imajinatif*. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn dan pembimbing II Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

**Kata kunci: Chairil Anwar, Ilustrasi, Imajinatif, surealisme, symbol, visual, sajak**

Latar belakang pemilihan tema proyek studi ini adalah menciptakan karya seni ilustrasi imajinatif yang terinspirasi oleh ketertarikan pada sajak-sajak Chairil Anwar yang dimana karya sajak tersebut penuh dengan paradoks, metafora, masih hidup dan dibaca sampai saat ini. Tujuan Proyek Studi ini adalah untuk menciptakan karya seni ilustrasi imajinatif yang merupakan bentuk *response visual* dari sajak Chairil Anwar menggunakan pendekatan surealisme.

Metode berkarya meliputi pemilihan bahan, alat, teknik berkarya, dan proses penciptaan karya. Media yang digunakan berupa bahan (kertas *canson*), alat (pensil, cat air, *drawing pen*, kuas), dan teknik (*aquarel*, arsiran *drawing pen* dan *blocking*). Proses penciptaan karya meliputi pencarian data, analisis dan kemudian dituangkan dalam bentuk *visual* melalui analisis sajak tersebut (analisis, *sketch* kasar pada kertas, memberi warna dengan cat air pada objek gambar, pemberian penegasan pada objek gambar secara detail, sentuhan akhir dan penyajian karya). Proyek studi ini menghasilkan tiga belas karya dengan ukuran karya 42x29,7Cm, yang dibuat pada tahun 2018. Seluruh karya ini menampilkan objek manusia yang dikonstruksi ulang secara imajinatif melalui pendekatan surealisme.

Penulis menggunakan *response* terhadap sajak Chairil Anwar yang diungkapkan melalui pendekatan surealisme yang cenderung menggunakan *visual symbol* dalam pengungkapan makna. Pengalaman subjektif penulis berhasil mengungkapkan dengan menghadirkan karya seni ilustrasi imajinatif. Subjek manusia yang imajinatif disatukan dengan berbagai macam objek lainnya dan mengalami dekonstruksi bentuk secara surealisme. Karya seni ilustrasi imajinatif dengan media cat air dan *drawing pen* adalah proses pewarnaan yang lebih praktis di media kertas dibandingkan dengan media cat minyak atau cat akrilik. Kelebihan lain dari seni ilustrasi imajinatif dengan media cat air dan *drawing pen* di atas kertas adalah dari segi warna dan garis. Penulis memahami bahwa proses penciptaan karya seni yang penulis lakukan dapat memberikan pengalaman yang mampu meningkatkan kemampuan penulis dalam mengolah ide, gagasan, media, dan teknik ketika membuat objek pada gambar.

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi akademis Unnes dalam bidang seni khususnya bagi mahasiswa seni rupa, baik seni rupa murni, pendidikan, maupun DKV, agar lebih kreatif lagi dalam berkarya seni. Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan pameran ini menjadi termotivasi untuk membuat karya yang lebih baik lagi karena penulis menyadari karya seni ilustrasi imajinatif yang penulis buat jauh dari kata sempurna. bagi penulis seorang seniman harus berani untuk mengaktualisasikan kebebasannya dalam mengungkapkan sebuah gagasan sebagai seorang pribadi dalam berkarya seni.

## DAFTAR ISI

<b><u>HALAMAN JUDUL</u></b> .....	i
<b><u>HALAMAN PENGESAHAN</u></b> .....	ii
<b><u>SURAT PERNYATAAN</u></b> .....	iii
<b><u>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</u></b> .....	iv
<b><u>PRAKATA</u></b> .....	v
<b><u>SARI</u></b> .....	vii
<b><u>DAFTAR ISI</u></b> .....	viii
<b><u>DAFTAR GAMBAR</u></b> .....	x
<b><u>DAFTAR LAMPIRAN</u></b> .....	xi
<b><u>BAB 1 PENDAHULUAN</u></b> .....	1
1. Latar Belakang .....	1
1.1 Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.2 Alasan Pemilihan Karya .....	2
2. Tujuan Pembuatan Proyek Studi .....	5
3. Manfaat Proyek Studi .....	5
<b><u>BAB 2 LANDASAN TEORI</u></b> .....	7
2. Pengertian Gambar .....	7
2.1 Pengertian Ilustrasi .....	8
2.2 Fungsi Ilustrasi .....	10
2.3 Tujuan Ilustrasi .....	11
2.4 Unsur Rupa Dalam Ilustrasi .....	11
2.5 Prinsip – Prinsip Penyusunan Gambar Ilustrasi .....	16
2.6 Pengertian Sajak / Puisi .....	18
<b><u>BAB 3 METODE BERKARYA</u></b> .....	20
3. Media .....	20
3.1 Bahan .....	20
3.2 Alat .....	21

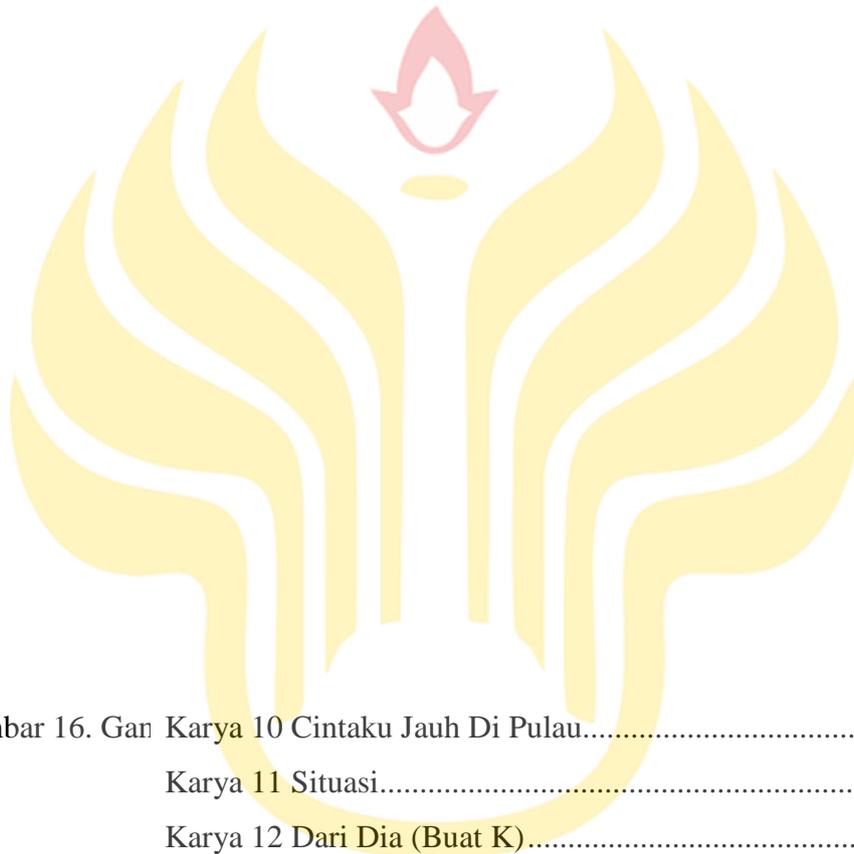
3.3	Proses Berkaya.....	24
<b><u>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....</u></b>		<b>27</b>
4.	Chairil Anwar.....	27
4.1.	Sajak 1 Sebuah Kamar .....	29
4.1	Karya 1 Sebuah Kamar .....	30
4.2	Sajak 2 Kepada Pelukis Affandi .....	35
4.2	Karya 2 Kepada Pelukis Affandi .....	36
4.3	Sajak 3 Dengan Mirat .....	41
4.3	Karya 3 Dengan Mirat .....	42
4.4	Sajak 4 Catetan TH. 1946 .....	47
4.4	Karya 4 Catetan TH 1946 .....	48
4.5	Sajak 5 Buat Album DS .....	54
4.5	Karya 5 Buat Album DS .....	55
4.6	Sajak 6 Nocturno (fragment) .....	61
4.6	Karya 6 Nocturno (fragment).....	62
4.7	Sajak 7 Cerita Buat Dien Tamaela.....	67
4.7	Karya 7 Cerita Buat Dien Tamaela.....	68
4.8	Sajak 8 Kabar Dari Laut .....	73
4.8	Karya 8 Kabar Dari Laut .....	74
4.9	Sajak 9 Senja Di Pelabuhan Kecil .....	80
4.9	Karya 9 Senja Di Pelabuhan Kecil .....	81
4.10	Sajak 10 Cintaku Jauh Di Pulau .....	87
4.10	Karya 10 Cintaku Jauh Di Pulau .....	88
4.11	Sajak 11 Situasi.....	94
4.11	Karya 11 Situasi.....	95
4.12	Sajak 12 Dari Dia (buat K) .....	101
4.12	Karya 12 Dari Dia (buat K) .....	102
4.13	Sajak 13 Pemberian Tahu .....	108
4.13	Karya 13 Pemberian Tahu .....	109

<b><u>BAB 5 PENUTUP</u></b> .....	114
5.1. Simpulan .....	114
5.2. Saran .....	115
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	117



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

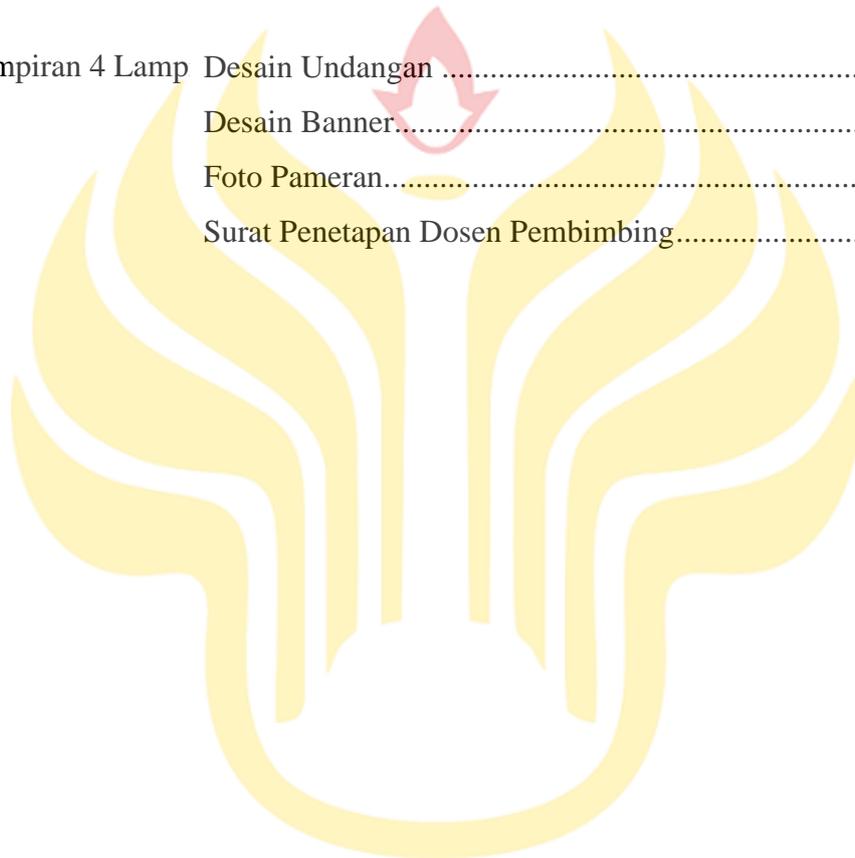


Gambar 16. Gan Karya 10 Cintaku Jauh Di Pulau.....	88
Karya 11 Situasi.....	95
Karya 12 Dari Dia (Buat K).....	102
Karya 13 Pemberian Tahu.....	109

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 4 Lamp	Desain Undangan .....	123
	Desain Banner.....	123
	Foto Pameran.....	124
	Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	125



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

##### 1.1 Alasan Pemilihan Tema

Perkembangan dunia seni dalam ranah seni rupa dan kesusastraan di Indonesia telah menciptakan seniman-seniman besar yang telah diakui dunia. Perkembangan tersebut mulai muncul pada Tahun 45-an, dalam kondisi ekonomi politik yang masih bergejolak pada masa itu menciptakan orang-orang yang memiliki pola berfikir revolusioner dalam bidangnya masing-masing dan tentu saja dengan mengikuti berjalannya waktu.

Dalam dunia seni telah muncul orang-orang yang memiliki pola berfikir liar sekaligus brilian dalam mengungkap ide ke sebuah media seni sesuai bidangnya, dalam seni rupa antara lain adalah Affandi dan Soedjojono, sedangkan dalam bidang Sastra munculah Chairil Anwar, mereka bertiga adalah teman seperjuangan pada masa itu karena mengingat bahwa seni rupa dan sastra adalah cabang dari pohon yang sama.

Chairil Anwar adalah seorang yang tidak kurang kekhilafannya menurut ukuran manusia biasa tapi pula mempunyai keistimewaan sebagai penyair dan pembawa puisi asing ke alam Indonesia. Entah sudah sifat penyair dan seniman bahwa baginya berlaku ukuran-ukuran yang lain dari ukuran biasa, tapi kejahatan sebagai seniman dilakukan mengenai kesenian adalah kejahatan yang luar biasa, dan apakah dalam hal ini harus dipisahkan manusia dan seniman ataukah ada

kategori tersendiri manusia seniman yang untuknya harus dipakaikan ukuran tersendiri? (Jassin 2013:1).

Dengan demikian penulis yang merupakan salah seorang warga negara Indonesia yang ingin ikut berkontribusi dalam melestarikan dan mengingatkan publik yang sempat lupa akan keberadaan penulis sajak yang sangat jenius yaitu Chairil Anwar. Melalui gagasannya dalam proyek studi ini yaitu sajak Chairil Anwar sebagai sumber gagasan membuat karya ilustrasi imajinatif. Menurut penulis sajak-sajak Chairil terlihat penuh keresahan, liar, tegas dan jelas. Chairil dipenuhi ide yang sangat imajiner, dengan memvisualisasikan sajak-sajak Chairil Anwar secara imajinatif dalam satu bingkai, dapat mempertajam arti atau makna yang terdapat dalam sajak Chairil tersebut.

Penulis lebih memilih publik atau semua orang termasuk apresiator sebagai subjek sasaran dalam proyek studi ini, karena sebagai penguat publik agar kesadaran tentang sejarah muncul kembali, bahwa Indonesia pada zaman lalu memiliki orang yang sangat berpengaruh besar dalam kesusastraan. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membuat karya ilustrasi dalam proyek studi, dengan judul “Karya Sajak Chairil Anwar Aku Ini Binatang Jalang Bab 1946 Sebagai Sumber Gagasan Membuat Karya Ilustrasi Imajinatif”



## 1.2 Alasan Pemilihan Karya

Berkarya seni merupakan kegiatan pokok bagi seorang seniman dan pendidik dalam bidang seni rupa. Pendidik seni rupa dituntut untuk dapat menguasai materi dan praktikum dalam pembelajaran seni rupa.

Selama ini kegiatan akademik penulis dalam perkuliahan mempelajari banyak bidang berkarya lukis, patung, ukir, ilustrasi, desain, dan lainnya. Setelah mendapat perkuliahan tersebut, bidang yang paling diminati oleh penulis yaitu bidang ilustrasi. Bagi penulis, menggambar ilustrasi dalam mentransformasikan ide gagasan dan tulisan dalam bentuk visual merupakan kepuasan tersendiri sebagai ungkapan ekspresi dalam berkarya seni. Oleh karena itu penulis menjadikan ilustrasi sebagai mata kuliah pilihan dan sekaligus dijadikan sebagai karya proyek studi.

Ilustrasi adalah gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut (Salam dalam Muharrar 2003:2). Perkembangan baru pada dunia ilustrasi, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membantu sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik.

Menurut (Salam dalam Muharrar 2003:2) ilustrasi adalah gambar yang bercerita. Definsi ini dapat mencakup gambar-gambar di dinding gua pada prasejarah sampai gambar komik atau ilustrasi editorial pada surat kabar yang terbit hari ini.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang menjelaskan teks atau kejadian. Ilustrasi juga sangat bermanfaat dalam berbagai tujuan, bahwa dalam kehidupan kita tidak lepas dari ilustrasi. Ilustrasi begitu bermanfaat dan sangat membantu pada berbagai kepentingan

manusia pada zaman dahulu hingga saat ini.

Penulis memilih ilustrasi imajinatif sebagai karya proyek studi karena gambar ilustrasi merupakan salah satu media komunikasi visual. Penggunaan gambar ilustrasi sendiri salah satu unsur yang penting dalam komunikasi, ilustrasi digunakan sebagai penjelas dan penggambaran objek secara visual. Penggunaan warna, penggunaan bentuk, ukuran dan objek yang menarik dapat menarik perhatian apresiator. Chairil Anwar dari tahun 1942 sampai 1947 telah membuat 70 sajak asli, 4 sajak saduran, 10 sajak terjemahan, 6 prosa asli dan 4 prosa terjemahan, semua jadi 94 tulisan. Chairil Anwar merupakan penulis sajak di masa 45-an bahkan disebut sebagai pelopor angkatan '45 (Jassin 2013:3).

Betapa inginnya kita menemukan itu semua kembali. Tulisan-tulisan yang oleh pengarangnya sendiri mungkin dirasakan tidak berhasil atau tidak cukup dalam dan jelas menyatakan apa yang hidup dalam batinnya, tapi buat kita orang lain mempunyai arti untuk lebih dalam bisa meninjau dalam jiwa penyair dan memberi kita bahan untuk lebih mengerti hasil seni dan penghidupannya. Di sinilah kita baru bisa menyadari pentingnya secarik kecil surat seniman, sepotong kertas yang kumal bertuliskan beberapa baris sajak tak jadi, apalagi surat-menyerat yang menyatakan isi hati dengan terbuka (Jassin 2013:5).

Penulis memilih sajak Chairil Anwar sebagai sumber gagasan membuat karya ilustrasi imajinatif karena menurut penulis Chairil Anwar adalah sosok penyair yang sangat berpengaruh dalam sejarah kesusastraan di Indonesia yang sangat dirindukan. Ilustrasi imajinatif digunakan sebagai media pengenalan sajak-sajak Chairil Anwar, serta sebagai bentuk kesadaran penulis dalam memberikan

kontribusi terhadap perkembangan seni rupa dan kesusastraan di Universitas Negeri Semarang.

## **2. Tujuan Pembuatan Proyek Studi**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan fokus penciptaan karya ilustrasi ini adalah “Karya Sajak Chairil Anwar Aku Ini Binatang Jalang Bab 1946 Sebagai Sumber Gagasan Membuat Karya Ilustrasi Imajinatif”. Tujuan pembuatan proyek studi ini adalah :

1. Mengembangkan gagasan dan memvisualisasikannya dalam gambar ilustrasi imajinatif tentang sajak Chairil Anwar
2. Menghasilkan karya ilustrasi imajinatif sejumlah 13 tentang Sajak Chairil Anwar.

## **3. Manfaat Proyek Studi**

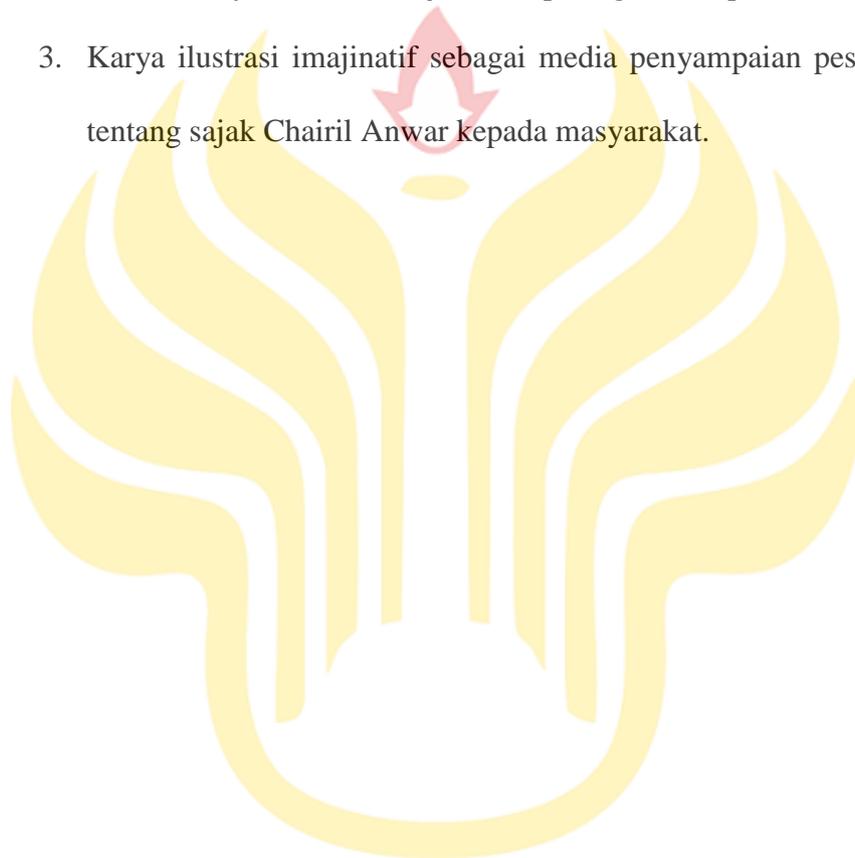
Manfaat dari penciptaan karya ilustrasi imajinatif dengan tema sajak Chairil Anwar dalam proyek studi ini sebagai berikut :

### **3.1 Bagi Penulis**

1. Memvisualisasikan gambar ilustrasi imajinatif dengan tema sajak Chairil Anwar yang mampu mengedukasi publik dan mengingatkan akan sejarah kesusastraan di Indonesia
2. Menyajikan informasi dan edukasi tentang sajak dalam bentuk ilustrasi imajinatif kepada masyarakat
3. Sebagai wahana untuk mengembangkan ide – ide kreatif penulis.

### 3.2 Bagi Masyarakat

1. Sebagai pengingat akan sejarah kesusastraan di Indonesia
2. Mengingatn atau memperkenalkan karya sajak Chairil Anwar melalui karya ilustrasi imajinatif kepada generasi penerus bangsa
3. Karya ilustrasi imajinatif sebagai media penyampaian pesan edukatif tentang sajak Chairil Anwar kepada masyarakat.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2. Pengertian Gambar**

Gambar merupakan bagian seni lukis yang perwujudannya lebih menekankan unsur garis. Proses penciptaannya lebih mengutamakan unsur bentuk dan aspek kegunaan (fungsi). Misalnya gambar bentuk, gambar model, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, gambar desain, dan gambar arsitektur (Nasiruddin 2000:13). Sedangkan menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus (Apriyanto 2004:3).

Menggambar dalam arti luas mencakup segala kegiatan seni rupa yang menghasilkan karya dua dimensi. Dengan demikian perkataan gambar meliputi lukisan, karya cetak, foto dan lain-lain. Dalam arti sempit gambar merupakan goresan benda runcing seperti pensil, pena dan pastel pada permukaan bidang datar, seperti permukaan papan tulis, kertas dan tembok (Soehardjo 1986:4).

Sebuah karya yang dihasilkan seseorang dalam menggambar terlebih dahulu harus memiliki gagasan yang hendak diungkap. Selanjutnya dia harus memiliki keterampilan yang hendak dikuasai. Sering ditemui seorang kecewa dengan gambar yang dibuatnya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterampilan untuk menghasilkan gambar sesuai dengan maksud dan keinginannya (Sakri 1990:17).

Pada dasarnya semua orang bisa menggambar, selama yang bersangkutan mempunyai daya menggambar secara jelas bayangan yang ditimbulkan ingatannya, atau merefleksikan kembali apa yang diamati. Kemampuan demikian disertai keinginan yang kuat dan latihan teratur, bila disandingkan teknik menggambar yang terarah (Sumarna 2007:8).

Menurut Sunaryo (2010:41) beberapa tujuan kegiatan menggambar diantaranya ialah untuk mengonstruksi secara proyektif (menggambar teknik), menjelaskan objek (menggambar ), menyederhanakan bentuk objek (stilisasi bentuk dalam gambar ornamen), mengubah dan membangun kembali bentuk objek menurut tuntutan perasaan terhadap objek itu, atau untuk sarana menyatakan gagasan dan khayalan terkait dengan objek yang digambar (menggambar ekspresi), dan mempelajari dasar-dasar bentuk objek (menggambar bentuk).

## 2.1 Pengertian Ilustrasi

Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang, dalam *Webtion New Compact Format* (Muharrar 2003:1).

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada

perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun dan lainnya (Susanto 2011:190).

Ilustrasi adalah gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut (Muharrar 2003:2). Perkembangan baru pada dunia ilustrasi, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu yang lain yang membantu sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik.

Salam (2017:12) Menyatakan bahwa untuk merumuskan definisi tentang seni ilustrasi yang dapat memuaskan semua pihak, maka ditawarkan sebuah pendekatan yang dapat digunakan dalam memahami esensi seni ilustrasi. Tampaknya “niat” adalah kata-kunci untuk memahami seni ilustrasi. Metode, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa “berniat” untuk :

1. Mengkomunikasikan secara visual dalam bentuk “gambaran grafis” suatu subyek (fakta atau opini) dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, mengajarkan, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, menyampaikan rasa simpati atau empati serta berbagai kemungkinan maksud lainnya; dan
2. Menyajikan secara artistik sehingga “gambaran grafis” tersebut entah dalam wujud sketsa, diagram, gambar, kolase, dan sebagainya, menstimulasi rasa estetik dalam diri audiensi (pembaca, penonton,

pemirsa). Rasa estetik tersebut pada gilirannya menimbulkan kesenangan, kegairahan, keterpanaan, atau mungkin juga keterkejutan atau syok.

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk memperjelas suatu ide, kejadian, peristiwa, cerita atau narasi, dan gambar yang menghias suatu naskah dalam buku.

## 2.2 Fungsi Ilustrasi

Arifin dan Kusrianto (2009:70-71) Menyatakan bahwa ilustrasi memiliki beberapa fungsi. Adapun fungsi ilustrasi, diantaranya:

1. Fungsi Deskriptif  
Fungsi deskriptif ilustrasi yaitu menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif  
Fungsi ekspresif ilustrasi yaitu memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi maupun konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analisis atau Struktural  
Fungsi ilustrasi ini berarti ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif  
Fungsi ilustrasi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.
5. Citraan Surealistik  
Citraan surealistik berupa gambar atau foto yang memberi kesan aneh bagaikan mimpi. Citraan surealistik yang pada awalnya muncul dalam dunia seni lukis hasil lukis penganut surealisme, seperti Salvador Dali, marc Chagall, Joan Miro, dan lainnya. Ditampilkannya citraan surealistis oleh para ilustrator berkaitan erat dengan tuntutan naskah atau ide yang akan didampingi atau dijelaskan. Sebuah ceritera yang surealistis tentu menuntut didampingi karya seni ilustrasi surealistis pula.

## 2.3 Tujuan Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kustrianto (2009:70) ilustrasi memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan ilustrasi, diantaranya:

- a. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- b. Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan.
- c. Ilustrasi tersebut memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui.

Ilustrasi juga dapat juga menghemat penyajian sebab dengan ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang atau tempat yang terbatas. Tampilan sesuatu yang sulit dijelaskan dengan kata-kata sebagai contohnya benda konkrit dan konsep visual, konsep spiatial, hubungan dan gerakan antar bagian pada mesin, serta perbandingan benda atau konsep. Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

#### **2.4 Unsur Rupa Dalam Ilustrasi**

Dalam berkarya seni rupa termasuk ilustrasi, tidak lepas dari unsur-unsur atau komponen-komponen yang tersusun secara serasi sehingga dapat menarik untuk dilihat. Menurut Sunaryo (2002:5-23) unsur dalam berkarya seni rupa yaitu, garis, raut atau bangun, warna, gelap-terang, ruang dan tekstur. Berikut penjelasan unsur seni rupa menurut rujukan dari Sunaryo :

##### **I. Garis**

Garis merupakan perpaduan titik-titik yang sejajar dan sama besar. garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal,

berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Garis ditandai dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Arah garis dibagi menjadi tiga, yaitu : horizontal, vertikal, dan diagonal. Meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, maupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna dan tekstur (Susanto 2011:148).

Dalam berkarya ilustrasi imajinatif yang merupakan respon dari sajak Chairil Anwar penggunaan garis lurus, melengkung, dan acak adalah unsur yang banyak digunakan oleh penulis dalam berkarya ilustrasi.

## II. Raut atau Bangun

Menurut Sunaryo (2002:9) raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya.

Raut dapat dibedakan menjadi raut geometri, raut organik, raut bersudut, dan raut tak teratur. Raut geometris adalah raut yang dibatasi garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang terdapat dalam geometri. Raut geometris yang utama adalah lingkaran, persegi, dan segitiga. Raut organik merupakan raut yang bertepi lengkung bebas. Raut bersudut banyak merupakan raut yang memiliki banyak sudut dan berkontur garis zigzag, sedangkan raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak

beraturan. Raut tak beraturan bisa jadi karena tarikan tangan bebas, kebetulan, atau melalui proses khusus yang sulit dikendalikan (Sunaryo 2002:10).

Dalam berkarya ilustrasi imajinatif yang dilakukan penulis cenderung menggunakan kedua raut tersebut yaitu raut organis dan geometris yang dipadukan.

### III. Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo 2002:12).

Warna menurut (Susanto 2011:433) berdasarkan kejadiannya dibedakan menjadi dua, yaitu warna aditif dan warna subtraktif. Warna aditif yaitu warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Sedangkan warna subtraktif yaitu warna yang berasal dari pigmen. Warna pigmen diklasifikasikan menjadi lima, yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuartier.

Berikut penjelasan dari lima klasifikasi tersebut :

1. Warna primer yaitu warna pokok, merupakan warna yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna lain. Warna pokok tersebut yaitu merah, kuning, dan biru
2. Warna sekunder yaitu warna jadian dari percampuran dua warna primer. Warna sekunder tersebut yaitu jingga, ungu, dan hijau
3. Warna intermediet adalah warna perantara yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder. Warna tersebut ialah kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau
4. Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder. Warna tersier yaitu coklat kuning, coklat merah, coklat biru

5. Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Diantaranya coklat-jingga, coklat-hijau, dan coklat ungu.

Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan dilihat dari kedudukan warna dalam karya seni rupa.

Dalam berkarya ilustrasi imajinatif sebagai *response* sajak Chairil Anwar penulis lebih cenderung menggunakan warna gelap, abu-abu dan hitam dengan cat air yang dipadukan dengan garis. Penulis menggunakan warna gelap untuk memperjelas dan menggambarkan sebuah karya sajak Chairil Anwar yang cenderung lebih resah, sedih dan liar, sehingga *audience* dapat merasakan makna sajak Chairil Anwar lebih dalam.

#### IV. Gelap Terang

Unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Setiap bentuk baru dapat terlihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang berasal dari matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai dengan paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo 2002:20).

Pemberian gelap terang pada karya ilustrasi imajinatif sebagai respon karya sajak Chairil yaitu pada objek gambar. Penerapan gelap terang akan menimbulkan kesan volume pada subjek gambar ilustrasi imajinatif.

#### V. Ruang

Menurut Sunaryo (2002:21) ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

Menurut Susanto (2011:338) dalam berkarya seni, ruang dibagi menjadi dua, yaitu ruang fisik dan ruang ilusif. Ruang fisik atau ruang nyata terlihat pada karya patung atau tiga dimensi. Sedangkan ruang ilusif terlihat pada karya dua dimensi seperti lukisan pemandangan dan pemakaian perspektif.

Dalam kaitannya dalam berkarya ilustrasi imajinatif, penggunaan ruang diterapkan oleh penulis pada ilusi warna dan bentuk. Sehingga akan terbentuk kesan ruang secara ilusif.

#### VI. Tekstur

Kaitannya dengan berkarya ilustrasi imajinatif sebagai respon terhadap karya sajak Chairil, penulis menerapkan tekstur semu. Tekstur semu diperoleh dari pengolahan warna pada bidang kertas. Kesan tekstur dapat dirasakan dari indra penglihatan dan tidak dapat dirasakan dengan indra peraba dan didukung dengan menggunakan *Canson Paper*.

## 2.5 Prinsip – Prinsip Penyusunan Gambar Ilustrasi

Penyusunan gambar ilustrasi perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam penyusunan unsur-unsur visual agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip berkarya gambar ilustrasi yang diterapkan pada karya yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

### 1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang (Sunaryo 2002:39). Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu. Sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.

Pembuatan karya gambar ilustrasi memerlukan penataan subjek ilustrasi yang disusun dengan seimbang. Dalam karya gambar ilustrasi ini, keseimbangan yang diterapkan ialah (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), dapat diperoleh jika susunan subjek pada bagian belahan kiri dan kanan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asyimmetrical balance*), dapat diperoleh jika terdapat bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah.

## 2. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan (Sunaryo 2002:36). Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan.

Pada karya gambar ilustrasi yang dibuat penulis terdapat adanya suatu penonjolan suatu bagian atau subjek dengan cara memperhatikan prinsip dominasi. Penerapan dominasi dilakukan dengan menghadirkan subjek yang berbeda dengan subjek lainnya. Selain itu dapat dilakukan dengan memberi warna yang kontras antara subjek utama dengan subjek lainnya.

## 3. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar (Sunaryo 2002:31). Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan. Prinsip kesatuan seharusnya tidak dilihat setara dengan dengan prinsip-prinsip lain, karena sesungguhnya kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain.

Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam karya gambar ilustrasi dengan menghadirkan subjek ilustrasi yang didalamnya terdapat prinsip keseimbangan, irama dan dominasi yang membentuk satu kesatuan.

## 2.6 Pengertian Sajak / Puisi

Puisi sebagai salah satu jenis sastra , menurut Pradopo (1995:v) merupakan pernyataan sastra yang paling inti, segala unsur seni kesastraan mengental dalam puisi. Berbeda dengan karya sastra lainnya, prosa dan drama, karya sastra berbentuk puisi bersifat konsentris dan intensif.

Pradopo (1995:11) menjelaskan bahwa prosa dan puisi hanya dibedakan kadar kepadatannya. Yang padat disebut puisi, sedangkan yang tidak padat disebut prosa. Berdasarkan kepadatan itulah seringkali ada prosa yang dikatakan *puitis*, yaitu prosa yang memiliki sifat puisi, dan ada pula puisi yang disebut *prosais* (puisi yang tidak padat, menyerupai prosa).

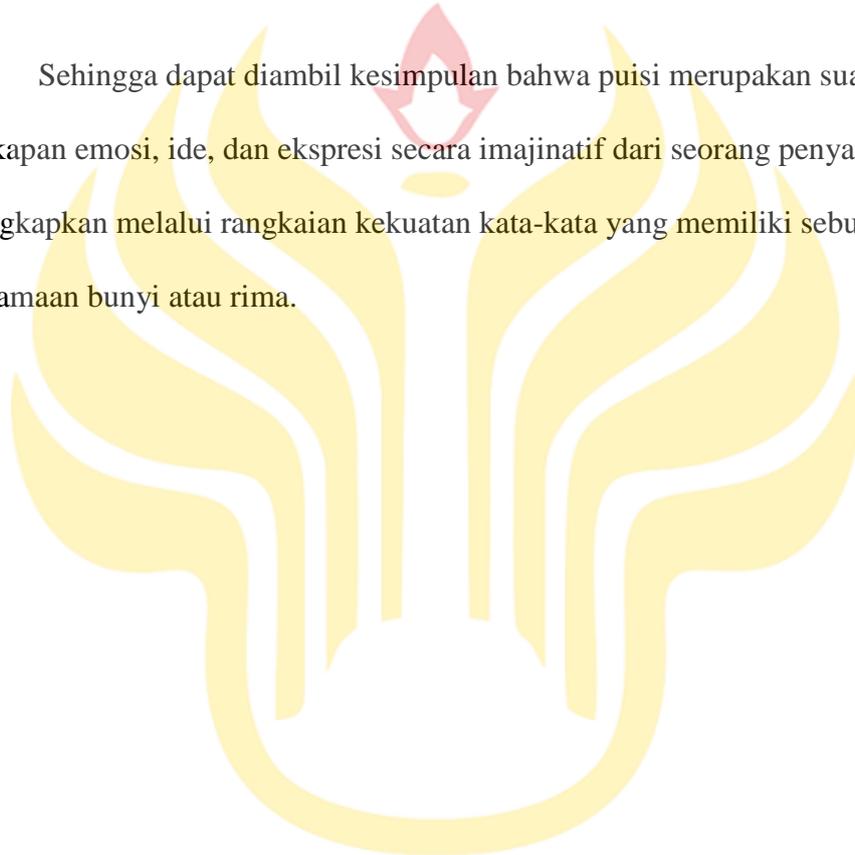
Sugono (2003:159) mendefinisikan puisi, prosa, dan drama adalah sebagai berikut :

1. Puisi adalah jenis sastra yang bentuknya dipilih dan ditata dngan cermat sehingga mampu mempertajam kesadaran orang akan suatu pengalaman dan membangkitkan tanggapan khusus lewat bunyi, irama, dan makna khusus.
2. Prosa adalah jenis sastra dengan bentuk paragraf yang bebas mengungkapkan kata – kata yang diinginkan pengarang.
3. Prosa lebih dikenal dengan cerita kehidupan dan bahasa prosa sangat dekat dengan bahasa sehari – hari.
4. Drama adalah jenis karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan lewat lakuan dan dialog (cakapan) para tokoh. Lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung.

Suryaman (2005:20) Menyatakan bahwa puisi adalah karya emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan panca indera, susunan kata, kata-kata kiasan, kepadatan, dan perasaan yang bercampur baur dengan memperhatikan pembaca.

Sedangkan menurut Waluyo (1995:25) definisi puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik dan unsur batinnya.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa puisi merupakan suatu ungkapan emosi, ide, dan ekspresi secara imajinatif dari seorang penyair yang diungkapkan melalui rangkaian kekuatan kata-kata yang memiliki sebuah struktur persamaan bunyi atau rima.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Proyek studi dengan judul “Karya Sajak Chairil Anwar ‘Aku Ini Binatang Jalang Bab 1946’ Sebagai Sumber Gagasan Membuat Karya Ilustrasi Imajinatif” menghasilkan tiga belas karya ilustrasi imajinatif sebagai bentuk *visual response* dari sajak Chairil Anwar. Karakteristik karya yang dihasilkan penulis dalam proyek studi ini, menggunakan pendekatan surealisme. Sehingga, dalam karya ini menggunakan *visual symbol* dalam setiap penyampaian makna yang terkandung dalam sajak ataupun yang sudah di *response* secara *visual*. Sehingga karya ilustrasi imajinatif yang dihasilkan lebih menarik, kreatif dan variatif. Menimbulkan paradoks dalam setiap pemaknaannya, sehingga *audience* akan lebih tertarik dan bertanya-tanya tentang makna yang terkandung dalam karya ilustrasi imajinatif tersebut. Dalam pendekatan surealisme pada karya ilustrasi tersebut menghasilkan objek-objek yang cenderung menggunakan *visual symbol*. Penggunaan warna dalam karya ilustrasi imajinatif ini menggunakan warna hitam dan *grey* saja, agar *audience* dapat ikut merasakan sajak-sajak Chairil Anwar yang cenderung berisi tentang keresahan, keputusasaan, kesedihan dan bahkan kematian.

Tiga belas karya ilustrasi imajinatif ini dihadirkan penulis dengan media kertas *Canson 300gsm* yang memiliki tekstur semu tetapi dapat dilihat dengan mata telanjang, karena tekstur dari kertas *Canson 300gsm* ini sangat

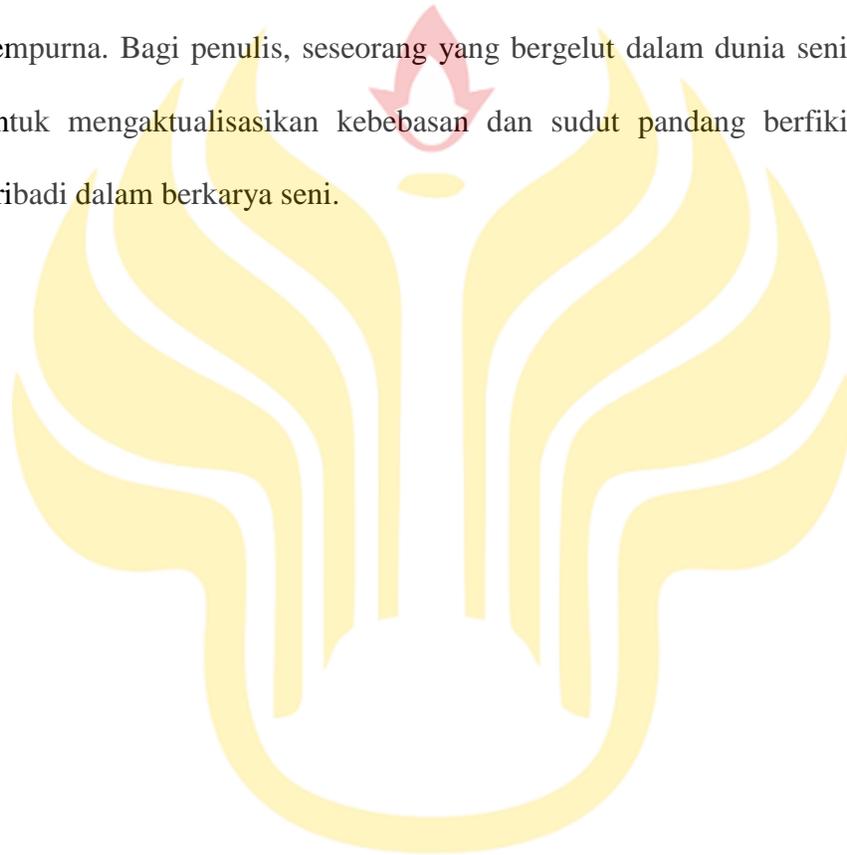
*soft* sehingga dapat mendukung karya agar lebih maksimal dalam penyajiannya. Selain media kertas *Canson 300gsm* dalam pembuatan karya, penulis juga menggunakan *drawing pen pigma micron* dari ukuran 0,05mm sampai 0,5mm, Sehingga dapat menghasilkan karya ilustrasi imajinatif yang sangat detail. Media kertas yang digunakan berukuran A3 memiliki ukuran 42 x 29,7 Cm. Dalam pembuatan karya ilustrasi imajinatif yang merupakan bentuk *visual* dalam merespon sajak-sajak Chairil Anwar ini melewati proses awal dengan menganalisis setiap sajak Chairil yang akan di *response* ke dalam bentuk *visual*. Setelah itu membuat *sketch* atau rancangan bentuk berdasarkan analisis, kemudian diberi dasar cat air lalu mulai di timpa dengan *drawing pen* dengan pertimbangan penggunaan ukuran dan jenis *drawing pen* yang tepat.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ilustrasi imajinatif ini menggunakan teknik arsir garis searah, organis, goresan cat air, *blocking*, dan *pointilis*. Semua karya digarap secara manual dengan memadukan teknik-teknik yang telah disebutkan agar karya lebih variatif dan inovatif.

## 5.2. Saran

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni khususnya bagi mahasiswa seni rupa, baik seni rupa murni, pendidikan, maupun DKV, agar lebih kreatif lagi dalam berkarya seni.

Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan pameran ini termotivasi untuk membuat karya yang lebih baik lagi, karena penulis menyadari karya seni ilustrasi imajinatif yang penulis buat jauh dari kata sempurna. Bagi penulis, seseorang yang bergelut dalam dunia seni harus berani untuk mengaktualisasikan kebebasan dan sudut pandang berfikirnya sebagai pribadi dalam berkarya seni.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Anwar, Chairil. 1986. *Aku Ini Binatang Jalang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jassin, Bague Hans. 2013. *Chairil Anwar Pelopor Angkatan '45*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Nasiruddin, dkk. 2000. *Pelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudhistira.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 1995. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Antonius, N., Lakoro, Ramatsyam. 2012. Perancang Buku Ilustrasi Musik Keroncong. *Jurnal Teknik POMITS*. Vol. 1.1.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Universitas Negeri Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sakri, Adjat. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Soehardjo. 1986. *Buku Petunjuk Guru Untuk Pendidikan Seni Rupa di SMU*. Malang.

- Sugono, Dendy. 2003. *Buku Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departement Pendidikan Nasional.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSI RUPA*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Nirmana 1*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Suyono, Joko Seno. 2016. *Chairil Anwar Bagimu Negeri Menyediakan Api*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Sumarna, Karmas. 2007. *Kiat Mengkomersialkan Hobi Menggambar*. Semarang: Effhar Offset.
- Suryaman, Maman. 2005. *Unsur bentuk dan makna puisi*. Yogyakarta: FB UNY
- Waluyo, Herman J. 1995. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.