

**VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE
BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*,
AQUATINT, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Arradya Rachmania
1504485

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA
SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*,
SOFTGROUND, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)**

**Oleh
Arradya Rachmania**

**Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan
Desain**

**©Arradya Rachmania
Universitas Pendidikan Indonesia
2019**

Hak Cipta dilindungi undang-undang

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan di
cetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis**

ARRADYA RACHMANIA

1504485

**VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA
SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*,
SOFTGROUND, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn

NIP. 196707241997021001

Pembimbing II



Drs. Moch Oscar Sastra, M.Pd

NIP : 195810131987031001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa



Dr. Taswadi, M.Sn

NIP : 196501111994121001

ARRADYA RACHMANIA

1504485

**VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA
SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*,
SOFTGROUND, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)**

Disetujui dan disahkan oleh :

Penguji I



Dr. Taswadi, M.Sn

NIP : 196501111994121001

Penguji II



Dr. H. Agus Nursalim, M.T

NIP. 196108181993011001

Penguji III



Warli Haryana, M.Pd

NIP. 920171219690723101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi penciptaan dengan judul “VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya bersedia menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Bandung, Desember 2019

Yang membuat pernyataan

Arradya Rachmania

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala berkah sena rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi dengan judul : “VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)” .Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Meskipun penulis telah berusaha dengan maksimal dalam penulisan karya tulis ini, namun penulis tetap menyadari berbagai kekurangan dan kelemahan atas dasar keterbatasan pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan waktu. Oleh karena itu, penulis mengharapkan berbagai masukan berupa kritik dan saran dari pembaca sebagai bahan pemikiran ke arah yang lebih sempurna. Semoga skripsi penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan seni rupa Indonesia, khususnya dibidang seni grafis.

Bandung, Desember 2019

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi penciptaan ini terdapat beberapa hambatan dan rintangan. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kesabaran dalam segala urusan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua Raden Surachman dan Ika Kurnia Mulyati, adik Saffa Muthia Rachman yang telah memberikan dukungan motivasi, nasehat, doa, dan materiil yang tidak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan jenjang pendidikan ini
2. Dr. Zakarias. S Soeteja M.Sn selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan ilmu dan membimbing penulis sejak awal sampai skripsi penciptaan ini selesai
3. Drs. Moch Oscar Sastra, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan ilmu dan membimbing penulis sejak awal sampai skripsi penciptaan ini selesai
4. Dr. Taswadi, M.Sn selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia
5. Dr. Tri Karyono, M.Sn selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis sejak awal sampai akhir perkuliahan
6. Seluruh bapak dan ibu dosen di lingkungan Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia
7. Bapak Yayasan selaku staf tata usaha, teh Siti, bapak Hendra yang selalu membantu penulis dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan
8. Keluarga Karang Tineung, Keluarga Sukaluyu, Keluarga Cihampelas yang selalu terbuka memberikan penulis tempat bernaung selama menempuh pendidikan di Bandung
9. Keluarga Rupa Warna 15, HIMASRA, UKM Studio 229, Keluarga Mahasiswa Pandeglang (KUMANDANG), teman-teman KKN Dukuhjeruk 2018, teman-teman PPL SMPN 14 Bandung, serta para sahabat Tri Zaenab, Helen Sundani, Rahmi Syafira, Maskanah, Tawi Toriya. Teman

seperjuangan *on top* Grafis, Ikhsan, Tabah, Erwin, Andhika Eko, Salwa dan semua yang mewarnai hari-hari penulis

10. Semua pihak yang ikut membantu dan tidak dapat di sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan proses penyusunan laporan ini.

Bandung, Desember 2019

ABSTRAK

Arradya Rachmania. (2019). “VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)”, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung 2019

Semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* yang berarti “berbeda-beda tetapi tetap satu” digunakan untuk menggambarkan persatuan dan kesatuan Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam budaya, bahasa daerah, ras, suku bangsa, agama dan kepercayaan. Namun akhir-akhir ini marak terjadi kasus intoleran, dimana terjadi isu identitas dengan contoh diskriminasi antar agama dan ras. Padahal hal tersebut tidak terjadi dibuktikan dengan berdirinya Vihara didalam Cagar Budaya Masjid Agung Banten yaitu Vihara Avalokitesvara yang terletak di Serang Banten. Penulis ingin mendeskripsikan proses berkarya dan menganalisis situasi dari visualisasi karya yang dibuat menggunakan teknik berkarya seni grafis cetak dalam untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam berkarya seni grafis dan ingin membuktikan apakah analisis unsur dan prinsip seni rupa bisa digunakan untuk menganalisis situasi kondisi toleransi pada Vihara Avalokitesvara Banten. Karya yang dibuat berjumlah 5 karya dengan objek pagoda, lorong, bagian belakang vihara, barong, serta atap vihara. Karya yang dibuat menggunakan teknik cetak dalam diharapkan dapat menggambarkan situasi toleransi yang ada pada lingkungan Vihara Avalokitesvara serta diharapkan dapat menemukan gagasan dan inovasi yang dibuat sebagai acuan dalam berkarya seni grafis dan menambah wawasan, ilmu, bagi masyarakat umumnya dan mahasiswa seni rupa pada khususnya. Namun situasi toleransi yang ditemukan ternyata tidak terlalu banyak digambarkan melalui analisis unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan.

Kata Kunci: Toleransi, vihara, seni grafis, *intaglio*

ABSTRACT

Arradya Rachmania. (2019) . "VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN AS A GRAPHIC ART IDEAS (WITH EDUCATION ETCHING TECHNIQUES, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT AND MEZZOTINT)", Faculty of Arts and Design of the Indonesian University of Education, Bandung, 2019

The motto of Unity in Diversity which means "different but still one" is used to describe the unity and integrity of the Nation and Unitary State of the Republic of Indonesia which consists of diverse cultures, regional languages, races, ethnicities, religions and beliefs. But lately there have been widespread cases of intolerance, where there have been issues of identity with examples of discrimination between religions and races. Even though this did not happen, it was proven by the establishment of the Temple in the Banten Grand Mosque Cultural Heritage, the Avalokitesvara Temple, which located in Serang, Banten. The author wants to describe the process of creating and analyzing the situation from the visualization of works created using print graphic art in making techniques to find out the extent of the writer's ability in creating graphic arts and wants to prove whether analysis of elements and fine art principles can be used to analyze situations of tolerance in Avalokitesvara Vihara Banten. There are 5 works made with objects of pagoda, hallway, the back of the temple, barong, and the roof of the temple. Works made using print techniques in graphic art are expected to be able to illustrate the situation of tolerance in the Avalokitesvara Vihara environment and are expected to find ideas and innovations made as a reference in creating graphic arts and add insight, knowledge, to the general public and fine arts students at especially. But the situation of tolerance that was found was apparently not too much illustrated through the analysis of the elements and principles of the art used.

Keywords: *tolerance, monastery, graphic art, intaglio*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II	
LANDASAN TEORITIS	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Seni Grafis	6
2. Unsur – unsur Seni Rupa.....	13
3. Prinsip dasar Seni Rupa.....	19
B. Landasan Faktual	21
1. Cagar Budaya	21
2. Vihara	22
C. Landasan Empiris.....	25
1. Konsep penciptaan	26
BAB III	
METODE DAN PROSES PENCIPTAAN	27
A. Metode Penelitian.....	27
B. Proses Penciptaan.....	27

1. Ide Berkarya	27
2. Stimulus.....	28
3. Kontemplasi.....	29
3. Pengolahan Ide	29
C. Rencana Proses Penciptaan	31
D. Proses Berkarya.....	31
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	31
2. Proses Pembuatan Karya	39

BAB IV

VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA	56
A. Analisis Karya	56
B. Hasil Penelitian	59
C. Visualisasi Karya	62
1. Karya 1	63
2. Karya 2	64
3. Karya 3	65
4. Karya 4	66
5. Karya 5	67
D. Analisis Karya.....	67
1. Karya 1	67
2. Karya 2	68
3. Karya 3	69
4. Karya 4	69
5. Karya 5	70
D. Analisis Unsur.....	71
1. Titik	71
2. Garis	72
3. Bidang	75
2. Bentuk	78
3. Ruang.....	81
4. Tekstur.....	84
5. Warna	87

E. Analisis Prinsip	90
1. Irama.....	90
2. Proporsi	93
3. Kesatuan	96
4. Keseimbangan	99
5. Komposisi.....	102
BAB V	
PENUTUP.....	106
A. Simpulan	106
B. Implikasi.....	106
DAFTAR PUSTAKA	xvi
DAFTAR ISTILAH	xix
LAMPIRAN.....	xxi
RIWAYAT HIDUP	xxvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2. 1 Karya penulis “Sehelai”, 2017 teknik <i>etching, aquatint</i>	7
Gambar. 2. 2 Alfred-Alexandre Delauney “ <i>Paris Scene</i> ” , 1867 , <i>Etching</i>	9
Gambar. 2. 3 Francisco de Goya “ <i>people In Sacks</i> ” 1815 - 1819, <i>Aquatint</i>	10
Gambar. 2. 4 Titik	13
Gambar. 2. 5 Teksur	17
Gambar. 2. 6 Lingkaran Warna	18
Gambar. 2. 7 Vihara Avalokitesvara Pamekasan.....	24
Gambar. 2. 8 Peta Vihara Avalokitesvara Pamekasan.....	24
Gambar. 2. 9 Vihara Girimetta.....	25
Gambar. 2. 6 Peta Vihara Girimetta.....	25
Gambar. 3. 1 Plat.....	34
Gambar. 3. 2 Jarum Penoreh.....	34
Gambar. 3. 3 Kompor listrik	34
Gambar. 3. 4 Kawat pemanggang.....	35
Gambar. 3. 5 Kuas.....	35
Gambar. 3. 6 Mesin <i>Press</i>	36
Gambar. 3. 7 <i>Roll</i>	36
Gambar. 3. 8 Lilin dan Korek	37
Gambar. 3. 9 Alat Tulis.....	37
Gambar. 3. 10 Kikir	37
Gambar. 3. 11 Tinta	38
Gambar. 3. 12 Kertas <i>Canson</i>	38
Gambar. 3. 13 Aspal.....	39
Gambar. 3. 14 Getah Damar / Arpus	39
Gambar. 3.15 <i>Ferric Chloride</i>	40
Gambar. 3. 16 <i>Thinner</i>	40
Gambar. 3. 17 Cat Semprot / <i>Pilox</i>	41
Gambar. 3. 18 Kontur Garis pada Plat 1	41
Gambar. 3.19 Melapisi Plat dengan <i>pilox</i>	42

Gambar. 3. 20 Melapisi Plat dengan Aspal.....	42
Gambar. 3. 21 Proses Merendam Plat.....	43
Gambar. 3. 22 Tinta dan <i>Vaseline</i>	44
Gambar. 3. 23 Melapisi Plat dengan Tinta.....	44
Gambar. 3. 24 Hasil Objek Plat 1 dengan Teknik <i>Aquatint</i>	46
Gambar. 3. 25 Plat yang sudah ditabur Arpus	46
Gambar. 3. 26 Merendam Plat	47
Gambar. 3. 27 Membersihkan Plat.....	47
Gambar. 3. 28 Hasil <i>background</i> dengan Teknik <i>Aquatint</i>	48
Gambar. 3. 29 Menutup Objek.....	49
Gambar. 3. 30 Menabur Arpus.....	49
Gambar. 3. 31 Memanaskan Arpus.....	50
Gambar. 3. 32 Plat yang Sudah direndam.....	51
Gambar. 3. 34 Plat dan <i>Burnisher</i>	52
Gambar. 3. 35 Membasahi Kertas.....	53
Gambar. 3. 36 Mencetak	54
Gambar. 3. 37 Proses Pewarnaan Karya 1	55
Gambar. 3. 38 Proses Pewarnaan Karya 2	55
Gambar. 3. 39 Proses Pewarnaan Karya 3	56
Gambar. 3. 40 Proses Pewarnaan Karya 4	56
Gambar. 3. 41 Proses Pewarnaan Karya 5	56
Gambar. 4. 1 Peta Provinsi Banten	58
Gambar. 4. 2 Vihara Avalokitesvara.....	59
Gambar. 4. 3 Peta Lokasi Komplek Cagar Budaya Banten	59
Gambar. 4. 4 Ikon Masjid Agung Banten	59
Gambar. 4. 5 Menara Masjid Agung Banten	63
Gambar. 4. 6 Pagoda Vihara Avalokitesvara	64
Gambar. 4. 7 Karya 1	65
Gambar. 4. 8 Karya 2	66
Gambar. 4. 9 Karya 3	67
Gambar. 4. 10 Karya 4	68
Gambar. 4. 11 Karya 5	69

Gambar. 4. 12 Gambar Referensi dan Hasil Karya 1.....	70
Gambar. 4. 13 Gambar Referensi dan Hasil Karya 2.....	71
Gambar. 4. 14 Gambar Referensi dan Hasil Karya 3.....	72
Gambar. 4. 15 Gambar Referensi dan Hasil Karya 4.....	73
Gambar. 4. 16 Gambar Referensi dan Hasil Karya 5.....	74
Gambar. 4. 17 Unsur Titik pada Karya 4.....	75
Gambar. 4. 18 Unsur Garis pada Karya 1.....	76
Gambar. 4. 19 Unsur Garis pada Karya 2	77
Gambar. 4. 21 Unsur Garis pada Karya 4.....	78
Gambar. 4. 22 Unsur Garis pada Karya 5	78
Gambar. 4. 23 Unsur Bidang pada Karya 1	79
Gambar. 4. 24 Unsur Bidang pada Karya 2.....	80
Gambar. 4. 25 Unsur Bidang pada Karya 3.....	80
Gambar. 4. 26 Unsur Bidang pada Karya 4.....	81
Gambar. 4. 27 Unsur Bidang pada Karya 5.....	81
Gambar. 4. 28 Unsur Bentuk pada Karya 1	82
Gambar. 4. 29 Unsur Bentuk pada Karya 2	83
Gambar. 4. 30 Unsur Bentuk pada Karya 3	83
Gambar. 4. 31 Unsur Bentuk pada Karya 4	84
Gambar. 4. 32 Unsur Bentuk pada Karya 5	84
Gambar. 4. 33 Unsur Ruang pada Karya 1	85
Gambar. 4. 34 Unsur Ruang pada Karya 2	86
Gambar. 4. 35 Unsur Ruang pada Karya 3	86
Gambar. 4. 36 Unsur Ruang pada Karya 4	87
Gambar. 4. 37 Unsur Ruang pada Karya 5	87
Gambar. 4. 38 Unsur Tekstur pada Karya 1.....	88
Gambar. 4. 39 Unsur Tekstur pada Karya 2.....	89
Gambar. 4. 40 Unsur Tekstur pada Karya 3.....	89
Gambar. 4. 41 Unsur Tekstur pada Karya 4.....	90
Gambar. 4. 42 Unsur Tekstur pada Karya 5.....	90
Gambar. 4. 43 Unsur Warna pada Karya 1.....	91
Gambar. 4. 44 Unsur Warna pada Karya 2.....	92

Gambar. 4. 45 Unsur Warna pada Karya 3.....	92
Gambar. 4. 46 Unsur Warna pada Karya 4.....	93
Gambar. 4. 47 Unsur Warna pada Karya 5.....	93
Gambar. 4. 48 Prinsip Irama pada Karya 1.....	94
Gambar. 4. 49 Prinsip Irama pada Karya 2.....	95
Gambar. 4. 50 Prinsip Irama pada Karya 3.....	95
Gambar. 4. 51 Prinsip Irama pada Karya 4.....	96
Gambar. 4. 52 Prinsip Irama pada Karya 5.....	96
Gambar. 4. 53 Prinsip Proporsi pada Karya 1.....	97
Gambar. 4. 54 Prinsip Proporsi pada Karya 2.....	98
Gambar. 4. 55 Prinsip Proporsi pada Karya 3.....	98
Gambar. 4. 56 Prinsip Proporsi pada Karya 4.....	99
Gambar. 4. 57 Prinsip Proporsi pada Karya 5.....	99
Gambar. 4. 58 Prinsip Kesatuan pada Karya 1.....	100
Gambar. 4. 59 Prinsip Kesatuan pada Karya 2.....	101
Gambar. 4. 60 Prinsip Kesatuan pada Karya 3.....	101
Gambar. 4. 61 Prinsip Kesatuan pada Karya 4.....	102
Gambar. 4. 62 Prinsip Kesatuan pada Karya 5.....	102
Gambar. 4. 63 Prinsip Keseimbangan pada Karya 1.....	103
Gambar. 4. 64 Prinsip Keseimbangan pada Karya 2.....	104
Gambar. 4. 65 Prinsip Keseimbangan pada Karya 3.....	104
Gambar. 4. 66 Prinsip Keseimbangan pada Karya 4.....	105
Gambar. 4. 67 Prinsip Keseimbangan pada Karya 5.....	105
Gambar. 4. 68 Prinsip Komposisi pada Karya 1.....	106
Gambar. 4. 69 Prinsip Komposisi pada Karya 2.....	106
Gambar. 4. 70 Prinsip Komposisi pada Karya 3.....	107
Gambar. 4. 71 Prinsip Komposisi pada Karya 4.....	107
Gambar. 4. 72 Prinsip Komposisi pada Karya 5.....	108

DAFTAR BAGAN

Bagan . 3.1 Bagan Proses Berkarya	33
---	----

DAFTAR TABEL

Bagan . 3.1 Tabel Data Informan	29
---------------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bahari, Nooryan. (2014). *Kritik Seni*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Dharsono. (2003). *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Surakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Ebdi-Sanyoto, S. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Fichner – Ratus, L. (1995). *Understanding Art. Fourth Edition*. New Jersey : Trenton State Collage.
- Kelly, E. (1961). *Design Through Discovery*. Veermnt: Capital City Press.
- Mayer, R (1972). *The Artist Handbook of Materials and Techniques. Third Edition*. London : Faber and Faber, 3 Queensquare.
- Sahman, H. (1993). *Mengenalinya Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang
- Sugiharto, Bambang. (2015). *Untuk Apa Seni ?*. Bandung : Pustaka Matahari
- Sumarjo, Jakob. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung : Penerbit ITB
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius Press
- Wax, Carol. (1990). *The Mezzotint : History and technique*. New York : A Times Mirror Company.
- Wechsler, H.J (1967). *Greats Prints & Printmakers*. New York: Abrams

Adhi Asmara DR. 1999. *Pesona Wisata Zamrud Khatulistiwa Banten, Kawasan Wisata Masyarakat Baduy – Rawayan (hal. 147)* Penerbit Bina Budaya Bandung.

Skripsi

Afsyari, N (2018). *Model Rambut Boyband EXO Sebagai Ide Berkarya Seni Grafis engan eknik Etching, Aquatint, dan Softground*. Skripsi Sarjana pada FPSD UPI Bandung. Tidak diterbitkan

Andriani, E (2013). *Gunung Krakatau Sebagai Ide Berkarya Seni Grafis (Cetak Dalam dengan teknik Etching, Aquatint, Softground Dan Mezzotint)*. Skripsi Sarjana pada FPSD UPI Bandung. Tidak diterbitkan

Internet

Gerinty, Scholastica (2019) "Benarkah Intoleransi Antar-Umat Beragama Meningkat?" diakses dari <https://tirto.id/benarkah-intoleransi-antar-umat-beragama-meningkat-cEPz> [10 Desember 2019]

Negara, P (2016). 8 Peninggalan Kerajaan Banten, Gambar dan Keteranganannya [online]. Di akses dari <https://kisahasalusul.blogspot.com/2016/05/peninggalan-kerajaan-banten.html> [10 September 2019]

Sirojjudin, Achmad (2016). Vihara Avalokitesvara Banten, Vihara Pembauran, 24 mei 2016 [online]. Di akses dari <https://artikel.rumah123.com/vihara-avalokitesvara-banten-kisah-asmara-dua-penganut-agama-34783> [10 September 2019]

Jurnal

Kamil Pasya, Gurniwan (2013). *Integrasi Perjalanan Agama dan Pariwisata di Jawa*. *Jurnal pendidikan Ilmu sosial* Vol. 22, No. 1 (Online : <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/view/2186> (diakses 10 Januari 2020))

Kholis, Nurman (2016). *Vihara Avalokitesvara Serang: Arsitektur dan Peranannya dalam Relasi Buddhis-Tionghoa dengan Muslim di Banten*. *Jurnal Lektur Keagamaan* Vol. 14, No. 2 (Online : <https://jurnallekturkeagamaan.kemenag.go.id/index.php/lektur/article/view/504> (diakses 9 Januari 2020))

Sri wulandari, Wiwik (2008). *Seni grafis Yogyakarta dalam wacana Seni kontemporer*. *Jurnal ITB* Vol. 2, No. 1 (Online : <http://journals.itb.ac.id/index.php/jvad/article/view/687> (diakses 10 Januari 2020))

Sulistyo, Budi (2012). *Revitalisasi Kawasan Banten Lama sebagai Wisata Ziarah*. *Jurnal Planesa* Vol. 3, No. 1 (Online : <https://www.neliti.com/publications/213201/revitalisasi-kawasan-banten-lama-sebagai-wisata-ziarah> (diakses 10 Januari 2020))

Nazmudin (2017). *Kerukunan dan Toleransi Antar Umat Beragama dalam Membangun Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)*. *Journal of Government and Civil Society*. Vol. 1, No. 1 (Online : <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jgs/issue/view/109> (diakses 12 Januari 2020))

Moedjono (2011). *Ragam Hias dan Warna Sebagai Simbol dalam Arsitektur Cina*. *Jurnal Modul* Vol. II. Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur: Universitas Diponegoro Semarang. (Online :: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/index/oai> (diakses 12 Januari 2020))

DAFTAR ISTILAH

- Aquatint* : Salah satu teknik yang terdapat pada cetak dalam (*Intaglio*) yang memiliki kesan akhir seperti cat air
- Asimetris* : Adalah teknik komposisi gambar yg disusun abstrak atau acak tapi tetap memerhatikan keindahan
- Burnisher* : Alat yang digunakan untuk proses mezzotint, terbuat dari besi keras dengan cara digosokkan ada permukaan plat
- Caption* : Penjelasan yang disisipkan pada sebuah gambar
- Chroma* : Intensitas wara, kekuatan warna,
- Drypoint* : Salah satu teknik yang terdapat pada cetak dalam (*Intaglio*) dengan cara menoreh langsung pada permukaan plat menggunakan benda tajam
- Etching* : Salah satu teknik yang terdapat pada cetak dalam (*Intaglio*) dengan proses pengkorosian
- Etnis* : Adalah suatu golongan manusia yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, biasanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama
- Intaglio* : Salah satu teknik dalam seni grafis yang menggunakan prinsip cetak dalam, dan biasanya menggunakan plat
- Mezzotint* : Salah satu teknik yang terdapat pada cetak dalam (*Intaglio*) yang dilakukan dengan cara membuat kasar permukaan kemudian dhaluskan dengan bantuan alat untuk mendapat hasil gelap terang
- Printing* : Cetak
- Rocker* : Alat yang digunakan untuk mengkasarkan permukaan plat pada proses *mezzotint*
- Shade* : Bayangan, atau campuran warna dengan hitam sehingga menurunkan cahaya atau gelap
- Softground* : Salah satu teknik yang terdapat pada cetak dalam (*Intaglio*) yang biasanya digunakan untuk merekam tekstur

- Tint* : Adalah campuran suatu warna dengan putih sehingga meningkatkan kecerahan atau terang
- Tone* : Adalah pencampuran warna dengan putih atau kelabu atau berada di tengah *tint* dan *shade*
- Value* : Nilai, value dalam hal ini adalah nilai suatu warna
- Vihara : Tempat peribadatan umat Buddha
- Visualisasi : adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi.