

REPRESENTASI DIRI TERHADAP LINGKUNGAN SEKITAR DALAM SENI GRAFIS TEKNIK CETAK TINGGI

Muhammad Dava Ganindra¹, Joko Lulut Amboro²

^{1,2} Prodi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

Jalan Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, 571628

Email korespondensi: muh.davaganindra@student.uns.ac.id¹

Email: jl.amboro030380@staff.uns.ac.id²

Received: 17 Juli 2026

Revised: 20 Juli 2026

Accepted: 31 juli 2026

Abstract: *This art creation article discusses self-representation toward the surrounding environment in relief printmaking. The main issue is how personal experience, social interaction, and the search for identity are visualized through the visual character of relief printing. The concept is derived from the artist's experiences within campus life, family, friendship, career orientation, and love. The method applies an art creation process consisting of exploration, design, embodiment, and evaluation. Exploration was conducted through personal observation, literature review, and analysis of relevant artworks. Design included sketching, symbolic arrangement, and compositional selection. The embodiment stage was carried out through linocut on lino rubber and printed on linen paper. The results show that relief printmaking can express personal experience through strong lines, carved textures, contrast, and figurative forms. The works serve not only as personal expression but also as a reflective medium about the relationship between individuals and their social environment.*

Keywords: *Self-Representation, Surrounding Environment, Printmaking, Relief Print, Linocut.*

Abstrak: Artikel penciptaan ini membahas representasi diri terhadap lingkungan sekitar dalam karya seni grafis teknik cetak tinggi. Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana pengalaman personal, interaksi sosial, dan proses pencarian identitas diri divisualisasikan melalui karakter visual cetak tinggi. Konsep penciptaan bersumber dari pengalaman penulis ketika berhadapan dengan lingkungan kampus, keluarga, pertemanan, karier, dan percintaan. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan seni melalui tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi karya. Dalam tahap eksplorasi, penulis melakukan pengamatan pengalaman pribadi, studi pustaka, serta telaah karya rujukan. Tahap perancangan dilakukan melalui pembuatan sketsa, penyusunan simbol visual, dan pemilihan komposisi. Tahap perwujudan dilakukan dengan teknik *linocut* pada media karet lino yang dicetak pada kertas linen. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa teknik cetak tinggi memiliki kemampuan menghadirkan ekspresi personal melalui garis tegas, tekstur cukilan, kontras bidang, dan kekuatan bentuk figuratif. Karya yang dihasilkan tidak hanya menjadi ungkapan pengalaman diri, tetapi juga menjadi media refleksi mengenai hubungan individu dengan lingkungan sosialnya.

Kata kunci: Representasi Diri, Lingkungan Sekitar, Seni Grafis, Cetak Tinggi, *Linocut*.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan seni rupa kontemporer, karya seni tidak lagi dipahami semata sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media untuk membaca pengalaman hidup, hubungan sosial, dan cara individu memaknai keberadaannya. Seni menjadi ruang yang memungkinkan seniman mengubah pengalaman personal menjadi bahasa visual yang dapat dibaca oleh publik. Pada konteks ini, penciptaan karya seni grafis dengan tema representasi diri terhadap lingkungan sekitar menjadi penting karena berhubungan langsung dengan pengalaman manusia dalam membentuk identitas, menghadapi ruang sosial, serta memahami perubahan diri. Seni grafis, terutama cetak tinggi, menyediakan karakter visual yang khas melalui kekuatan garis, bidang, tekstur, dan kontras sehingga sesuai untuk menghadirkan ekspresi personal secara tegas.

Representasi diri dalam artikel ini dipahami sebagai proses menampilkan, menafsirkan, dan membangun citra diri melalui tanda visual. Representasi tidak sekadar menyalin kenyataan, melainkan membentuk makna baru dari pengalaman yang telah dialami. Dalam kajian representasi, bahasa dan simbol menjadi perangkat utama untuk menghadirkan makna (Oktantia & Sudrajat, 2023). Melalui seni, representasi diri dapat hadir dalam bentuk figur, gestur, ruang, objek, atau komposisi yang menggambarkan kondisi batin seniman. Dengan demikian, karya seni menjadi ruang dialog antara pengalaman pribadi dan pengalaman sosial yang lebih luas.

Diri merupakan konstruksi yang terbentuk dari pengalaman fisik, psikologis, sosial, dan perilaku. Marsela dan Supriatna (2019) menjelaskan bahwa konsep diri berkaitan dengan cara individu memahami dirinya, sedangkan Farah et al. (2019) menegaskan bahwa diri juga dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan. Artinya, seseorang tidak membentuk identitas dalam ruang kosong. Lingkungan keluarga, pendidikan, pertemanan, dan pengalaman emosional memberi pengaruh terhadap cara seseorang memandang dirinya. Dalam penciptaan karya ini, diri tidak ditampilkan sebagai identitas tunggal, melainkan sebagai kumpulan pengalaman yang saling bertaut dan membentuk pandangan hidup penulis.

Lingkungan sekitar menjadi sumber gagasan utama karena memiliki hubungan erat dengan proses pembentukan identitas. Lingkungan kampus, keluarga, lingkaran pertemanan, bayangan masa depan, dan relasi percintaan memberi pengalaman yang berbeda-beda, namun semuanya menyumbang pemahaman tentang diri. Dalam skripsi penciptaan yang menjadi dasar artikel ini, pengalaman tersebut dirumuskan ke dalam lima pokok karya, yaitu pendidikan, keluarga, sosial, karier, dan cinta. Kelima tema tersebut

menunjukkan bahwa representasi diri tidak hanya membicarakan ruang batin, tetapi juga relasi antara individu dengan orang lain, tempat, memori, dan harapan.

Seni grafis teknik cetak tinggi dipilih karena memiliki kedekatan dengan bahasa visual yang ekspresif. Cetak tinggi atau relief print bekerja melalui prinsip permukaan timbul yang menerima tinta, sementara bagian yang dicukil menjadi ruang kosong. Prinsip tersebut menghadirkan hubungan antara bidang positif dan negatif yang sangat kuat. Dalam praktik *linocut*, permukaan karet lino dicukil untuk membentuk garis, tekstur, serta area warna. Karakter inilah yang menjadikan *linocut* sesuai untuk menggambarkan pengalaman personal yang penuh ketegangan, keheningan, ataupun harapan. Luzar (2011) menyebut teknik cukil dapat menghasilkan karya grafis yang kreatif melalui kekuatan torehan, sedangkan Kurniawati (2023) memperlihatkan potensi cetak tinggi dalam mengolah objek dan simbol secara ekspresif.

Penggunaan seni grafis sebagai media representasi diri juga berkaitan dengan posisi printmaking dalam seni kontemporer. Goldstein (2008) melihat printmaking tidak hanya sebagai teknik reproduksi, tetapi juga sebagai wilayah teori dan praktik artistik. Wirajati dan Waryanti (2024) menekankan bahwa praktik seni grafis di Yogyakarta menunjukkan hubungan antara seni, masyarakat, dan ruang kolektif. Pandangan tersebut memperkuat bahwa karya grafis dapat menjadi media untuk membaca dinamika sosial, bukan hanya benda cetak. Dalam artikel ini, teknik cetak tinggi digunakan untuk merekam jejak personal dan sosial melalui bentuk visual yang komunikatif.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan konsep, metode, proses, dan hasil penciptaan karya seni grafis teknik cetak tinggi dengan tema representasi diri terhadap lingkungan sekitar. Pembahasan difokuskan pada bagaimana pengalaman personal diolah menjadi subject matter, bagaimana teknik *linocut* digunakan sebagai media ungkap, serta bagaimana unsur visual seperti garis, bidang, tekstur, komposisi, dan warna mendukung penciptaan makna.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penciptaan seni yang disusun melalui tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi. Metode ini menempatkan pengalaman personal sebagai sumber ide yang kemudian diolah melalui studi pustaka, pengamatan karya rujukan, proses sketsa, pengolahan material, pencetakan, hingga pembacaan makna karya. Dalam penciptaan seni, metode tidak hanya berfungsi sebagai prosedur teknis,

tetapi juga sebagai kerangka reflektif agar gagasan dapat diwujudkan secara terarah.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan menggali pengalaman personal penulis terhadap lingkungan sekitar. Pengalaman tersebut meliputi kesendirian di ruang kampus, kebersamaan keluarga, hubungan dengan teman, harapan karier, dan pengalaman cinta. Selain itu, eksplorasi dilakukan melalui studi pustaka mengenai representasi, konsep diri, seni grafis, cetak tinggi, dan unsur rupa. Referensi karya terdahulu juga digunakan sebagai pembanding, khususnya karya yang berangkat dari pengalaman personal, kegelisahan diri, dan karakter introvert. Tahap ini penting agar karya yang diciptakan tidak hanya menjadi luapan emosional, tetapi memiliki dasar konseptual yang jelas.

Tahap perancangan dilakukan dengan mengubah gagasan verbal menjadi bentuk visual. Pada tahap ini penulis menyusun sketsa awal, menentukan figur utama, memilih objek pendukung, serta menata komposisi. Figur manusia digunakan sebagai simbol diri, sedangkan ruang, benda, dan situasi digunakan sebagai simbol lingkungan. Pertimbangan formal seperti keseimbangan, pusat perhatian, irama garis, dan kontras bidang diterapkan agar visual karya mampu menyampaikan gagasan secara terbaca. Unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, tekstur, bidang, dan warna menjadi perangkat utama dalam pengolahan karya (Bahari, 2008; Kartika & Perwira, 2004; Salam et al., 2020).

Tahap perwujudan dilakukan menggunakan teknik *linocut*. Media yang digunakan adalah karet lino sebagai acuan cetak, alat cukil, rol karet, tinta cetak, dan kertas linen sebagai media hasil cetakan. Proses perwujudan dimulai dari pemindahan sketsa ke permukaan lino, pencukilan bagian yang tidak menerima tinta, pengolesan tinta menggunakan rol, pencetakan ke kertas, pengeringan, dan penyelesaian akhir. Pemilihan media lino didasarkan pada sifatnya yang lentur dan memungkinkan penciptaan garis yang lebih organik dibanding papan kayu. Teknik ini juga memberi ruang bagi eksplorasi tekstur yang sesuai dengan kebutuhan ekspresi karya.

Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai hubungan antara konsep, visual, teknik, dan pesan. Evaluasi mencakup aspek formal seperti ketegasan garis, keseimbangan komposisi, keterbacaan simbol, kualitas cetak, dan kesesuaian warna. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap aspek makna, yaitu sejauh mana karya mampu menyampaikan pengalaman diri terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, proses penciptaan tidak berhenti pada hasil cetakan, tetapi berlanjut pada pembacaan karya sebagai media refleksi.

Tabel 1. Pemetaan Subject Matter Karya

Tema Karya	Sumber Pengalaman	Makna Visual
<i>Surrounded, Yet Alone</i>	Kesendirian dan adaptasi di lingkungan kampus	Figur tunggal dan ruang kampus sebagai simbol pencarian posisi diri
<i>Home Sweet Home</i>	Kebersamaan dalam ruang makan keluarga	Figur keluarga sebagai simbol kehangatan, dukungan, dan asal pembentukan diri
<i>Between Two Worlds</i>	Pertemanan dan proses saling berbagi cerita	Kelompok figur sebagai tanda penerimaan dan komunikasi sosial
<i>Self Mirror</i>	Bayangan masa depan setelah lulus	Arah pandang, jalan, atau ruang terbuka sebagai simbol harapan dan pilihan hidup
<i>Love Story</i>	Pengalaman mencintai dan dicintai	Dua figur dalam ruang tenang sebagai simbol kelekatan, kepercayaan, dan refleksi emosional

Sumber: Ganindra, 2026.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Representasi Diri dalam Karya

Konsep representasi diri dalam penciptaan ini berangkat dari kesadaran bahwa individu selalu berada dalam hubungan dengan lingkungan. Diri tidak dapat dilepaskan dari pengalaman bersama orang lain, ruang sosial, dan memori yang membentuk cara pandang. Karena itu, representasi diri tidak hanya digambarkan melalui potret wajah atau bentuk tubuh, tetapi melalui situasi yang dialami. Figur manusia dalam karya menjadi pusat pembacaan, sementara lingkungan di sekitarnya berfungsi sebagai tanda yang menjelaskan kondisi emosional, sosial, dan reflektif.

Representasi diri dalam karya ini memiliki sifat simbolik dan ekspresif. Simbolik berarti objek visual tidak dibaca secara literal, tetapi sebagai tanda yang

mewakili pengalaman tertentu. Misalnya, figur yang sendiri di tengah ruang kampus dapat dimaknai sebagai pengalaman keterasingan sekaligus proses adaptasi. Ekspresif berarti bentuk visual, garis, dan komposisi tidak hanya mengejar kemiripan objek, tetapi juga menghadirkan tekanan rasa. Dalam seni, ekspresi semacam ini penting karena pengalaman batin sering kali tidak dapat disampaikan secara langsung melalui bahasa verbal.

Representasi diri juga berkaitan dengan proses refleksi. Hidayatullah dan Sukarni (2023) menjelaskan bahwa refleksi diri dapat menjadi sumber ide penciptaan seni lukis. Dalam artikel ini, refleksi diri diterapkan dalam seni grafis cetak tinggi. Pengalaman yang semula personal diolah menjadi bentuk visual agar dapat dibaca oleh orang lain. Dengan demikian, karya tidak hanya menjadi catatan diri, tetapi juga membuka kemungkinan empati bagi audiens yang pernah mengalami kesendirian, kebersamaan, harapan, atau hubungan emosional yang serupa.

Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Ide Visual

Lingkungan sekitar dalam penciptaan ini tidak dibatasi pada ruang fisik, tetapi meliputi ruang sosial dan emosional. Kampus menjadi ruang pendidikan sekaligus tempat penulis menghadapi situasi menyendiri dan beradaptasi. Keluarga menjadi ruang awal pembentukan kasih sayang dan rasa aman. Pertemanan menjadi ruang sosial yang memungkinkan proses saling memahami. Karier menjadi ruang imajinasi masa depan. Cinta menjadi ruang emosional yang menghadirkan pengalaman kedekatan, kepercayaan, sekaligus kerentanan.

Dalam seni rupa, lingkungan dapat berfungsi sebagai subject matter yang menghadirkan konteks bagi figur. Tanpa lingkungan, figur hanya menjadi objek tubuh. Ketika figur ditempatkan dalam ruang tertentu, maknanya menjadi lebih spesifik. Figur di ruang kampus akan berbeda maknanya dengan figur di ruang keluarga atau ruang laut. Oleh karena itu, pengolahan lingkungan dalam karya ini dilakukan melalui pilihan objek, latar, ruang kosong, dan hubungan antarfigur. Lingkungan tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi ikut membentuk makna utama karya.

Konsep ini sejalan dengan pandangan bahwa seni dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pengalaman sosial. Arazzi dan Sayahdikumullah (2021) menunjukkan bahwa praktik printmaking dapat berkembang melalui bentuk penyajian lain dan berhubungan dengan pengalaman kolektif. Wirajati dan Waryanti (2024) juga menempatkan seni grafis dalam relasi antara praktik artistik dan masyarakat. Dengan demikian, karya cetak tinggi tentang

representasi diri terhadap lingkungan sekitar memiliki dasar konseptual yang kuat karena menghubungkan pengalaman personal dengan ruang sosial.

Peran Teknik Cetak Tinggi *Linocut*

Teknik cetak tinggi *linocut* memberi kekuatan utama pada garis dan kontras. Setiap garis yang muncul dalam karya merupakan hasil keputusan cukilan. Bagian yang dicukil tidak menerima tinta, sementara bagian yang ditinggalkan akan membentuk gambar. Proses ini menuntut ketelitian, keberanian, dan kesadaran terhadap hubungan antara ruang positif dan negatif. Dalam konteks representasi diri, proses mencukil dapat dipahami sebagai metafora pencarian identitas, karena seniman harus memilih bagian mana yang dihilangkan dan bagian mana yang dipertahankan.



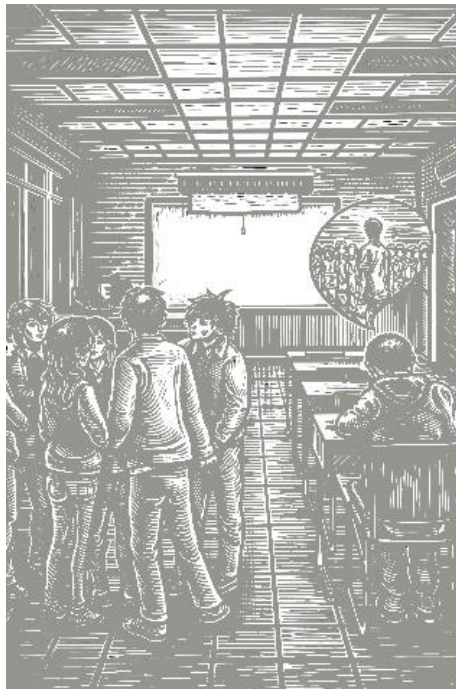
Gambar 1 Proses Mencukil dan Mencetak
Sumber: Ganindra, 2026

Karakter *linocut* juga menghasilkan tekstur yang khas. Bekas cukilan pada gambar 1 di atas, tepi garis yang tidak sepenuhnya halus, serta ketidaksempurnaan cetak justru menjadi nilai artistik. Tekstur tersebut dapat memperkuat kesan emosional karya, terutama ketika menggambarkan kegelisahan, keheningan, atau pengalaman yang tidak sepenuhnya rapi. Susanto (2011) menjelaskan bahwa dalam seni rupa, istilah dan medium selalu berkaitan dengan cara seniman membangun bahasa visual. Dalam *linocut*, bahasa visual dibangun melalui tekanan tangan, kedalaman cukilan, dan cara tinta berpindah ke kertas.

Pemilihan kertas linen turut memengaruhi kualitas visual karya. Serat kertas memberi respons tertentu terhadap tinta sehingga hasil cetakan memiliki

nuansa material yang kuat. Pada karya dengan dominasi hitam-putih atau warna cerah tertentu, permukaan kertas menjadi ruang yang memperjelas kontras. Warna dalam karya tidak hanya berfungsi dekoratif, tetapi juga membangun suasana. Karja (2021) menegaskan bahwa warna memiliki makna dan dapat memengaruhi pembacaan visual. Oleh karena itu, pilihan warna dalam karya seni grafis harus dipahami sebagai bagian dari strategi makna.

Analisis Visual Karya



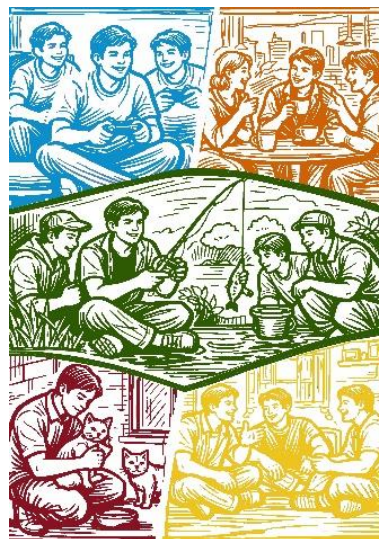
Gambar 2. *Surrounded, Yet Alone*
Sumber: Ganindra, 2026

Karya bertema *Surrounded, Yet Alone* pada gambar 2 di atas menampilkan pengalaman kesendirian penulis di lingkungan kampus. Visualisasi ini dapat dibaca sebagai bentuk keterasingan yang tidak selalu negatif. Kesendirian juga dapat menjadi ruang untuk merenung, mengenal diri, dan memahami posisi dalam lingkungan baru. Dalam komposisi, figur yang ditempatkan pada ruang relatif luas menghadirkan jarak antara individu dan lingkungan. Garis tegas pada figur memperkuat pusat perhatian, sedangkan ruang sekitar menjadi simbol situasi sosial yang masih harus dipahami.



Gambar 3. *Home Sweet Home*
Sumber: Ganindra, 2026

Karya bertema *Home Sweet Home* pada gambar 3 di atas menghadirkan suasana makan bersama sebagai simbol kebersamaan. Lingkungan keluarga ditampilkan sebagai ruang awal pembentukan identitas, karena dari keluarga seseorang mengenal kasih sayang, perhatian, dan dukungan. Komposisi beberapa figur dalam satu meja memberi kesan hubungan yang saling mengikat. Dalam konteks representasi diri, keluarga bukan hanya objek kenangan, tetapi fondasi emosional yang membentuk cara penulis memandang diri dan orang lain.



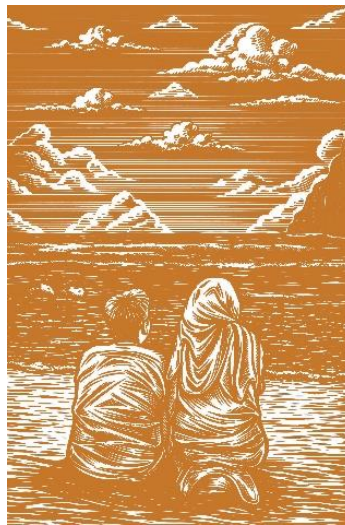
Gambar 4. *Between Two Worlds*
Sumber: Ganindra, 2026

Karya bertema *Between Two Worlds* pada gambar 4 di atas menampilkan teman-teman terdekat sebagai ruang untuk berbagi cerita dan pengalaman. Lingkungan sosial di sini berperan sebagai cermin yang membantu individu memahami dirinya. Melalui interaksi dengan teman, seseorang dapat melihat kekurangan, kelebihan, harapan, dan perubahan dirinya. Secara visual, hubungan antarfigur menjadi unsur penting karena menunjukkan kedekatan dan komunikasi. Garis, arah pandang, serta jarak antarfigur digunakan untuk menegaskan dinamika sosial tersebut.



Gambar 5. *Self Mirror*
Sumber: Ganindra, 2026

Karya bertema *Self Mirror* pada gambar 5 di atas menghadirkan refleksi terhadap masa depan setelah lulus. Karier divisualisasikan bukan sebagai kepastian, tetapi sebagai kemungkinan. Pilihan menjadi seniman, pendidik, atau pekerja dalam bidang lain menunjukkan bahwa identitas diri selalu bergerak. Dalam karya ini, ruang masa depan dapat divisualisasikan melalui jalan, arah pandang, atau ruang terbuka yang menandakan harapan. Ketegangan antara ketidakpastian dan optimisme menjadi makna utama yang dihadirkan.



Gambar 6. *Love Story*
Sumber: Ganindra, 2026

Selanjutnya, karya bertema *Love Story* pada gambar 6 di atas menampilkan pengalaman emosional mengenai mencintai dan dicintai. Cinta dipahami sebagai pengalaman yang membentuk kepercayaan, kedekatan, dan keberanian untuk membuka diri. Visual dua figur dalam ruang tenang memberi kesan hubungan yang intim dan reflektif. Dalam pembacaan karya, cinta bukan hanya tema romantik, tetapi juga bagian dari proses representasi diri karena pengalaman mencintai memengaruhi cara individu memahami keberadaan dirinya di hadapan orang lain.

Nilai Estetik dan Reflektif

Dari sisi estetik, karya-karya ini menonjolkan kekuatan garis, kontras, dan komposisi figuratif. Garis dalam cetak tinggi tidak hanya membentuk objek, tetapi juga menghadirkan ritme visual. Bidang hitam dan putih menciptakan ketegangan yang membantu memperjelas ekspresi. Tekstur cukilan memberi kesan manual yang kuat, sehingga karya terasa memiliki jejak proses. Nilai estetik ini berkaitan dengan prinsip dasar seni rupa yang meliputi garis, bidang, warna, tekstur, ruang, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian (Bahari, 2008; Salam et al., 2020).

Nilai reflektif karya terlihat dari kemampuannya menghadirkan pengalaman personal sebagai bahan perenungan. Pengalaman kesendirian, keluarga, pertemanan, masa depan, dan cinta merupakan pengalaman yang dekat dengan banyak orang. Ketika pengalaman tersebut divisualisasikan melalui seni grafis, audiens dapat membaca ulang pengalaman mereka sendiri. Dengan

demikian, karya seni tidak berhenti sebagai ekspresi seniman, tetapi juga menjadi media komunikasi yang mempertemukan pengalaman personal dengan pengalaman sosial.

Kebaruan karya terletak pada penggabungan tema representasi diri terhadap lingkungan sekitar dengan teknik *linocut*. Tema identitas diri sering muncul dalam seni rupa, namun pengolahan khusus melalui lima lingkungan pengalaman dan karakter cetak tinggi memberi arah yang spesifik. Teknik *linocut* memungkinkan setiap karya memiliki kualitas gestural dan material yang kuat. Jejak cukilan menjadi bagian dari narasi visual, seolah menunjukkan bahwa identitas diri terbentuk melalui proses pengurangan, pemilihan, dan penegasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa representasi diri terhadap lingkungan sekitar dalam seni grafis teknik cetak tinggi merupakan upaya untuk menerjemahkan pengalaman personal menjadi bahasa visual yang komunikatif. Diri dalam karya ini tidak dipahami sebagai identitas yang berdiri sendiri, melainkan sebagai hasil hubungan dengan lingkungan pendidikan, keluarga, sosial, karier, dan cinta. Kelima lingkungan tersebut membentuk pengalaman yang memengaruhi cara penulis memandang dirinya. Teknik *linocut* dipilih karena memiliki karakter visual yang kuat melalui garis tegas, tekstur cukilan, kontras bidang, dan jejak material. Karakter tersebut mampu mendukung penyampaian ekspresi personal secara mendalam.

Proses mencukil, meminta, dan mencetak bukan hanya tahapan teknis, tetapi juga proses reflektif yang mempertemukan gagasan, emosi, dan material. Karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa seni grafis cetak tinggi dapat menjadi media untuk merekam pengalaman diri sekaligus membuka ruang pembacaan sosial. Melalui pendekatan simbolik dan ekspresif, representasi diri terhadap lingkungan sekitar dapat hadir sebagai karya yang estetis, reflektif, dan bermakna bagi audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Algoffar, F. A. (2017). Penciptaan karya seni grafis sebagai refleksi kegelisahan pribadi.
- Arazzi, A., & Sayahdikumullah, D. (2021). Printmaking expansion by the other form of presentation. Proceedings of the International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021).

- Aulia Kholqiana, Q., Fauzianin, Q., & Azzahra, S. T. (2023). Representasi komodifikasi simbol religi dalam iklan Wardah. *Jurnal Audiens*, 1(2), 193-198. <https://doi.org/10.18196/ja.12023>
- Bahari, N. (2008). Kritik seni: Wacana, apresiasi, dan kreasi. Pustaka Pelajar.
- Farah, M., Suharsono, Y., & Prasetyaningrum, S. (2019). Konsep diri dengan regulasi diri dalam belajar pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(2), 171-183.
- Goldstein, C. (2008). Printmaking and theory. *Zeitschrift Für Kunstgeschichte*, 71(3), 373-388.
<http://www.jstor.org/stable/40379367>
- Hidayatullah, F., & Sukarni, S. (2023). Refleksi diri sebagai ide dalam penciptaan seni lukis. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8(1), 68-73.
- Karja, I. W. (2021). Makna warna. Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara, 1(1).
- Kurniawati, D. Y. (2023). Bunga matahari dalam karya seni grafis cetak tinggi. *TEXTURE Art and Culture Journal*, 6(2), 89-93.
<https://doi.org/10.33153/texture.v6i2.5685>
- Leary, M. R., & Kowalski, R. M. (1990). Impression management: A literature review and two-component model. *Psychological Bulletin*, 107(1), 34.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-2909.107.1.34>
- Luzar, L. C. (2011). Karya seni grafis yang menarik dan kreatif melalui teknik cukil. *Humaniora*, 2(1), 300-310.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3007>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Konsep diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 65-69.
- Oktantia, A. B., & Sudrajat, A. (2023). Representasi diri frontliner Bank Tabungan Negara: Studi dramaturgi customer service dalam memisahkan panggung depan dan panggung belakang. *Paradigma*, 12(2).
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.

- Patriansyah, M. (2020). Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2), 99-104.
- Putri, H. A., Patriansah, M., Selomita, T. P., & Ridwan, M. (2025). Djelantik's Aesthetic Study in the Visual Poster "Every Flower Tells a Story". *Acintya*, 17(2), 209-225.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Muh, M. (2020). Pengetahuan dasar seni rupa. Universitas Negeri Makassar.
- Syahputri, N. R., Patriansah, M., & Halim, B. (2024). Media Interaktif Manfaat Kesehatan Buah Mengkudu Pada Usia 18-29 Tahun Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 264-285.
- Wirajati, Y. D. B., & Waryanti, D. R. (2024). Collective ethnography of print making in Yogyakarta: A theoretical study of art and society. *Acintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 16(1), 111-125.