

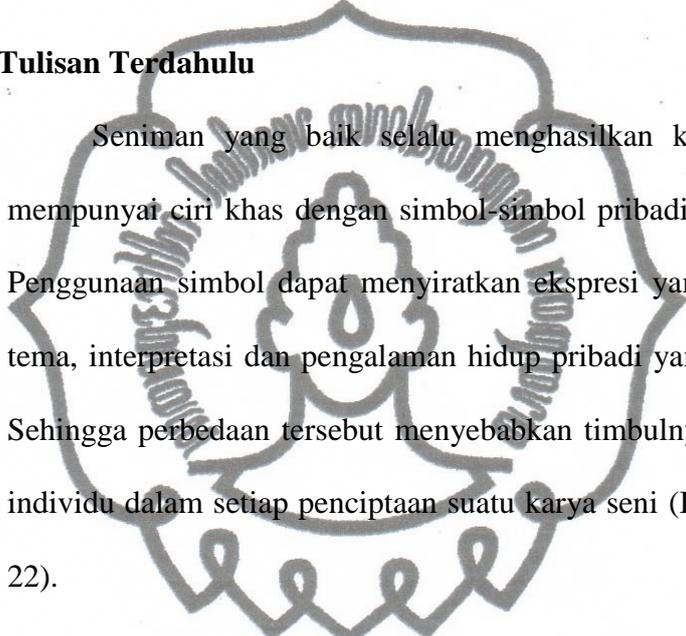
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sumber Pustaka

1. Rujukan (Konsep Sejenis)

a. Tulisan Terdahulu



Seniman yang baik selalu menghasilkan karya-karya yang mempunyai ciri khas dengan simbol-simbol pribadi yang bermakna. Penggunaan simbol dapat menyiratkan ekspresi yang merujuk pada tema, interpretasi dan pengalaman hidup pribadi yang berbeda-beda. Sehingga perbedaan tersebut menyebabkan timbulnya berbagai gaya individu dalam setiap penciptaan suatu karya seni (Bahari, 2008: 21-22).

Banyak tema tentang simbol korupsi yang diangkat dengan berbagai penafsiran serta cara memvisualisasikan kedalam karya seni. Dari sekian banyak tema tentang korupsi, penulis mengambil salah satu jurnal yang dianggap cocok dijadikan sebagai referensi pada proses pengerjaan tugas akhir. Jurnal yang diambil yakni jurnal yang berasal dari jurnal Yuridis ditulis oleh Bambang Waluyo yang berjudul "Optimalisasi pemberantasan korupsi di Indonesia". Penulis juga mengambil referensi dari karya salah satu seniman asal Indonesia yaitu Suraji dengan judul Jakarta Berburu Tikus.

commit to user

1) Bambang Waluyo

Jurnal yang ditulis oleh Bambang Waluyo ini berisi tentang pemberantasan korupsi yang harus dilakukan secara komprehensif, integral, dan holistik. Dalam menjalankan penegakan hukum komitmen merupakan langkah penting agar mampu menghasilkan penegakan hukum yang berkeadilan, memberikan kepastian hukum, dan kemanfaatan bagi masyarakat. Langkah-langkah tersebut dapat ditempuh melalui penenaan sanksi yang terberat bagi pelaku korupsi, baik sanksi pidana, denda, maupun uang pengganti. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat, serta menimbulkan efek jera dan mencegah calon koruptor.

Jurnal tersebut memperlihatkan bahwa tindak korupsi sangat merugikan bagi masyarakat, investor, dan bangsa. Penegakan hukum yang konsisten dengan berbagai ketentuan kemudian dibuat kesepakatan bersama untuk memperkokoh keterpaduan dan kebersamaan dalam pemberantasan korupsi sehingga akan membawa dampak positif dalam mengoptimalkan pemberantasan korupsi sehingga dapat mencegah seseorang yang hendak melakukan tindak korupsi.

Berdasarkan uraian di atas Bambang Waluyo memfokuskan tentang pemberantasan korupsi berbeda dengan penulis, korupsi disimbolkan dengan wujud tikus karena tikus

mewakili sifat-sifat yang ada pada koruptor. Penulis menjadikan tikus sebagai objek utama untuk divisualisasikan kedalam karya seni grafis cetak tinggi. Tulisan Bambang Waluyo dipilih oleh penulis untuk *State of The Art* mengenai korupsi dan tikus sebagai simbol khususnya untuk mahasiswa di Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta.

2) Suraji

Suraji adalah seniman asal Indonesia yang lahir pada 29 Maret 1971 di Bantul, dan mengenyam pendidikan dari tahun 1993 sampai tahun 2000 di ISI Yogyakarta. Pada tahun 2008 seniman ini mendapatkan penghargaan di Jakarta dengan karyanya yang berjudul Jakarta berburu tikus.



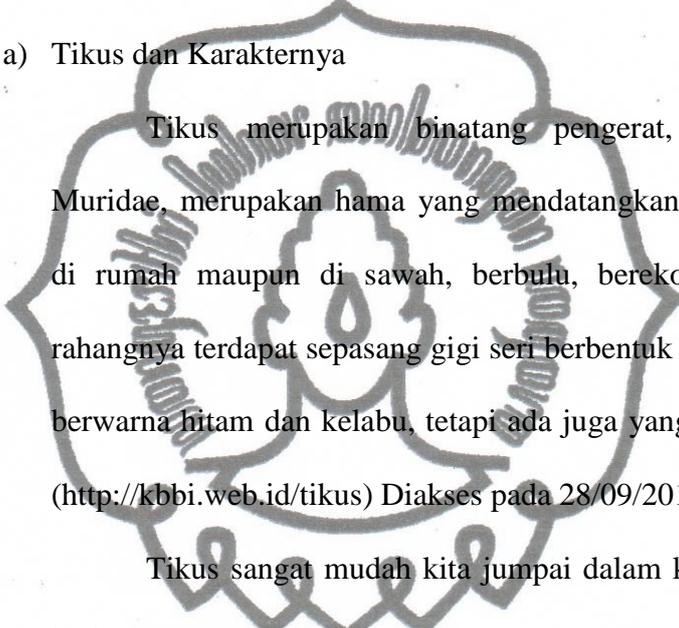
Gambar 1 Karya Suraji yang berjudul Jakarta Berburu Tikus
Sumber: arsip.galeri-nasional.or.id/uploads/kliping/3475/_MG_3872.pdf
Diakses tanggal: 12/12/2016 pukul 09.30 AM

Karya-karya dari suraji banyak mengambil tema sosial dan lingkungan salah satunya adalah lukisan Jakarta Berburu Tikus. Lukisan ini menggambarkan carut-marut kehidupan di kota besar, dengan persoalan yang begitu kompleks. Tikus-tikus

digambarkan berlompatan dengan latar gedung-gedung pencakar langit. Tikus disimbolkan sebagai koruptor, penyeleweng, pelaku kejahatan. Teknik penggambaran yang dilakukan suraji dalam karyanya sangat bagus dan kuat.

b. Tikus, Karakter dan Simbol

a) Tikus dan Karakternya



Tikus merupakan binatang pengerat, termasuk suku Muridae, merupakan hama yang mendatangkan kerugian, baik di rumah maupun di sawah, berbulu, berekor panjang, pada rahangnya terdapat sepasang gigi seri berbentuk pahat, umumnya berwarna hitam dan kelabu, tetapi ada juga yang berwarna putih. (<http://kbbi.web.id/tikus>) Diakses pada 28/09/2016, 09.00 AM.

Tikus sangat mudah kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Semua orang tahu akan hewan yang satu ini. Hewan ini bisa kita temukan di mana saja, baik itu di rumah, gudang, sawah, pasar maupun tempat pembuangan sampah. Berkaitan dengan tikus, Dhingra (2008:19) mengatakan bahwa :

Tikus merupakan binatang pengerat dengan ciri-ciri bertubuh kecil, bergigi tajam, kaki pendek, badan berbulu dan ekor panjang. Tikus memiliki tubuh dengan panjang kurang lebih 15 cm dengan kulit seperti beludru dan berwarna seperti tikus pada umumnya dengan ekor sepanjang 3 cm. Tikus memiliki kelenjar susu, memiliki 4 bilik jantung dan sebuah diafragma. Tikus sendiri termasuk kedalam klasifikasi mamalia binatang pengerat.

Tikus rumah membawa sekitar 30 jenis penyakit yang bisa menular ke manusia. Selain itu, tikus juga suka menggerogoti kabel. Sehingga manusia menganggap tikus sebagai hama karena menyebarkan penyakit dan merusak makanan Ningsih (2008: 32). Walaupun dianggap sebagai hama namun tikus juga berperan penting dalam rantai makanan. Dalam rantai makanan ada makhluk hidup yang berperan sebagai produsen dan konsumen. Tumbuhan atau bagian tumbuhan yang merupakan sumber makanan merupakan produsen. Makhluk hidup yang mendapatkan makanan dari produsen atau makhluk hidup lainnya disebut konsumen. Konsumen yang mendapatkan makanan langsung dari produsen (tumbuhan) disebut konsumen tingkat I. Konsumen yang mendapatkan makanan dari konsumen I disebut konsumen tingkat II. Konsumen yang mendapatkan makanan dari konsumen II disebut konsumen tingkat III dan seterusnya.

Rantai makanan bisa berjalan lancar dan seimbang jika semua komponen tersebut (produsen, konsumen tingkat I, konsumen tingkat II dan seterusnya) tetap ada. Jika salah satu komponen tidak ada maka akan terjadi ketimpangan dalam rantai makanan, sebagai contoh tikus berkembang biak dengan cepat namun ular semakin punah maka akan terjadi ketimpangan yang mengakibatkan rantai makanan tidak berjalan secara lancar.

1. Tikus Rumah

Tikus rumah termasuk binatang pengerat dengan gigi tajam, badan berbulu dan ekor panjang. Ada lebih dari 20 jenis tikus rumah yang hidup di seluruh dunia. Tikus hitam dan tikus coklat adalah yang paling umum. Tikus yang berasal dari Asia ini dapat melahirkan enam sampai 22 anak dalam sekali kelahiran, tujuh kali setaun (Farndon, 2003: 117).

2. Tikus Sawah

Di daerah persawahan, kepadatan populasi tikus berkaitan erat dengan fase pertumbuhan tanaman padi. Pada fase vegetatif, populasi tikus umumnya masih relatif rendah, seterusnya akan meningkat pada saat tanaman padi berada pada fase generatif. Tikus dapat menyerang padi pada fase vegetatif dengan menggigit dasar anakan rumpun sampai hancur. Biasanya dimulai dari bagian tengah petakan kemudian dilanjutkan ke pinggir pematang sawah (Tobing dan Sianturi, 1982).

Menurut Priyambodo (1995), tikus akan menyerang tanaman lain seperti jagung, palawija, ubi kayu dan ubi jalar apabila tidak tersedia makanan di sawah. Keragaman komoditi menyebabkan terciptanya lingkungan yang selalu menguntungkan bagi kehidupan dan perkembangan tikus.

b) Simbol

Pengungkapan sebuah ide ke dalam sebuah karya juga dapat dicapai dengan cara penggunaan simbol. Simbol dapat mewakili apa yang ada di pikiran seorang seniman. Simbol didefinisikan sebagai suatu bentuk tanda yang semu natural, yang tidak sepenuhnya terbentuk begitu saja. Simbol harus berdasarkan pada konvensi dan suatu aspek dari sebuah simbol tidak menghindari aspek-aspek lainnya (Susanto, 2012: 364).

Sedangkan menurut Djelantik (1999:182) mengartikan simbol sebagai suatu tanda (rambu, lukisann, perkataan, lencana dan sebagainya) yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu.

Simbol merupakan cara paling tepat untuk membahsakan sesuatu yang tidak bisa diungkapkan dengan mudah. Simbol adalah gambar, bentuk atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda ataupun jumlah sesuatu atau juga bisa diartikan sebagai penunjuk singkat yang ditujukan kepada sesuatu tentang bermacam-macam hal (Berger, 1984:31-33).

Pengertian di atas dapat diambil kesimpulan mengenai simbol yaitu suatu tanda baik berupa rambu, lukisan, perkataan, lencana yang mengandung maksud tertentu dan tanda tersebut mewakili aspek-aspek yang dapat diwakilinya.

2. Referensi (Kajian Teoritis Seni Rupa)

a. Seni

Seni adalah suatu ketrampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar atau pengamatan-pengamatan. Pengertian lainnya, seni merupakan bagian dari pelajaran, salah satu ilmu sastra, dan pengertian jamaknya adalah pengetahuan budaya, pelajaran, ilmu pengetahuan serta suatu pekerjaan yang membutuhkan pengetahuan atau ketrampilan (Bahari, 2008: 62-63).

b. Seni Grafis

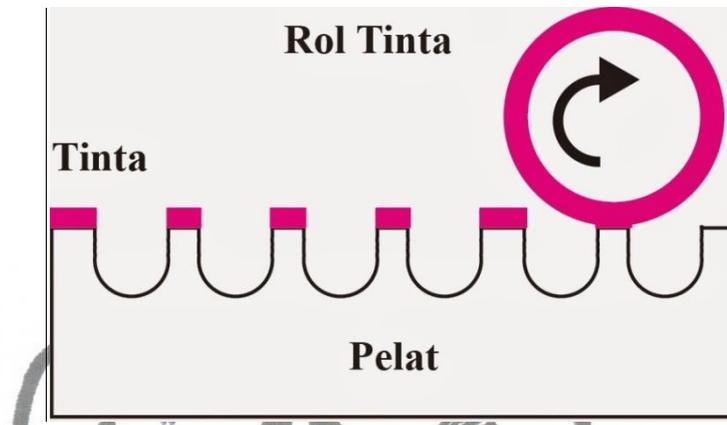
Seni grafis berasal dari bahasa Yunani yaitu *graphein* yang berarti “menulis” atau “menggambar”. Seni grafis merupakan pengolahan gambar yang melalui proses cetak manual dengan menggunakan material tertentu (Susanto, 2012: 165).

Seni grafis termasuk bagian seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi orisinalitasnya. Teknik seni grafis antara lain, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring.

c. Cetak Tinggi

Cetak tinggi (*relief print*) merupakan salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang tidak ingin dicetak habis tercukil, meninggalkan *relief* tinggi pada gambar. Permukaan

relief diberi tinta dengan rol, kemudian dicetak diatas kertas dengan tekanan langsung (Susanto, 2012: 330)



Gambar 2 cetak tinggi

Sumber: <http://grafikapagi-pengilmugraf.blogspot.co.id/2014/01/jenis-jenis-acuan-hasil-pre-press.html>

Diakses tanggal 30/01/2017 pukul 10.30 AM

Cetak tinggi atau *relief print* adalah salah satu dari beberapa macam teknik cetak yang memiliki acuan permukaan timbul atau meninggi, dimana permukaan timbul tersebut berfungsi sebagai penghantar tinta. Bagian yang dasar atau permukaan yang tidak timbul merupakan bagian yang tidak akan terkena tinta atau disebut bagian negatif, sedangkan bagian yang kena tinta disebut bagian positif. Untuk memperoleh acuan cetak yang timbul dapat dilakukan dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan menghantarkan tinta, sehingga tinggal bagian-bagian yang memang berfungsi sebagai penghantar warna atau tinta (Marianto, 1988: 15-20).

d. Komponen Karya Seni

1) Ide (Subject Matter)

Tema merupakan gagasan berdasarkan pada wacana kebudayaan serta menjadi ciri utama keragaman dalam sebuah kurun waktu. Tema dalam karya seni berarti gagasan yang menjadi dasar penciptaan sebuah karya seni (Sachari, 2002: 129).

2) Bentuk

Komponen bentuk merupakan suatu totalitas atau keseluruhan dari unsur seni yang diwujudkan dalam penciptaan suatu karya seni. Pengertian lain komponen bentuk dalam seni rupa juga dapat diartikan sebagai organisasi dari segenap unsur yang mewujudkan suatu karya seni. Adapun unsur-unsur yang dimaksud meliputi: garis, shape, gelap, terang, dan warna (Mulyadi, 1998: 26).

3) Isi

Isi merupakan arti yang bernilai daripada bentuk dan seringkali dinyatakan sebagai bentuk emosi. Apabila ada suatu usaha untuk menghayati atau menganalisa mengapa bentuk dari suatu karya seni menimbulkan emosi, maka sebenarnya kita sedang berhadapan dengan isi atau arti (Mulyadi, 1998: 16).

Dari tiga komponen tersebut dapat dipahami bahwa tema, bentuk dan isi mempunyai pengertian yang berbeda, namun

sebagai suatu komponen penciptaan karya seni, ketiganya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

e. Unsur-unsur Rupa

1) Garis

Garis merupakan hal yang paling mendasar dalam sebuah karya seni. Tanpa garis, seorang seniman tidak akan bisa membuat bentuk yang diinginkan.

Dalam seni rupa dikenal istilah garis semu dan nyata, dimana garis semu merupakan visual yang memberi kesan garis seperti deretan titik-titik yang berjajar atau ruang kecil dari dua bidang yang saling berdekatan dan berhimpitan, kedua hal tersebut dapat menciptakan kesan garis atau garis semu, sementara garis nyata adalah garis yang memang diciptakan sebagai garis dihasilkan dari goresan atau sapuan yang panjang (Hakim, 1997: 2).

2) Warna

Warna merupakan pantulan cahaya yang menimpa pada suatu benda, tanpa adanya cahaya maka tidak akan terjadi warna. Sama halnya pada karya seni, tanpa adanya cahaya maka karya tersebut tidak akan menampilkan warna (Sanyoto, 2009: 12).

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Dalam seni rupa,

warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda (Hakim,1997: 89).

Peranan warna sangat besar dalam dunia seni rupa, karena warna dapat menimbulkan kesan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi dan makna simbolik.

3) Tekstur

Tekstur adalah sifat yang diberikan oleh sebuah permukaan. Kesan tersebut biasanya dideskripsikan dengan kasarnya suatu permukaan sampai dengan halusny suatu permukaan. Kesan ini bisa didapatkan melalui rabaan ataupun melalui penglihatan. Tekstur yang dirasakan dengan diraba merupakan tekstur ril sedangkan tekstur yang memberi kesan secara visual disebut semu (Hakim, 1997: 100).

Tekstur merupakan kesan halus dan kasarnya, atau perbeaan tinggi rendahnya suatu permukaan suatu lukisan atau gambar. Pengertian tekstur juga dapat diartikan sebagai rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar. Ada dua macam jenis tekstur yaitu teksur nyata atau cocok antara tampak dengan nilai rabaanya, dan tekstur semu yang muncul karena penguasaan teknik gelap terang namun tidak terasa ketika diraba (Bahari, 2008: 101-102).

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan mengenai tekstur yaitu nilai raba pada suatu permukaan baik itu nyata maupun semu. Tekstur dapat dicapai dengan memanfaatkan cat, kanvas, atau bahan-bahan lain seperti kerikil, pasir, dan lain-lain.

4) Bidang

Bidang adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis, bidang yaitu bidang geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segitiga dan segi-segi lainnya, sedangkan bidang organis dengan bentuk organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari berbagai macam bentuk yang tidak terbatas (Bahari, 2008: 100).

Bidang atau *shape* sebagai sebuah bidang kecil yang terjadi akibat adanya batas kontur (garis) dan atau batas warna yang berbeda atau karena adanya gelap terang atau adanya tekstur. Jadi bidang adalah pertemuan antara garis atau warna satu dengan yang lainnya. Warna-warna yang berbeda menimbulkan perbedaan bentuk yang jelas (Kartika, 2004: 41).

f. Prinsip-prinsip Rupa

Prinsip-prinsip rupa dalam penyusunan suatu karya akan memberikan hasil yang memuaskan dan dapat dinikmati. Terdapat

beberapa prinsip dalam penyusunan unsur dalam karya yaitu Kesatuan, Keselarasan dan Keseimbangan.

1) Kesatuan (*unity*)

Sebuah karya jika unsur-unsurnya tidak menyatu maka tidak bisa dikatakan sebuah seni. Kesatuan berfungsi untuk menyatukan setiap unsur-unsur menjadi kesatuan yang utuh.

Kesatuan adalah koheisi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari sebuah komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi yang berada di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan secara utuh. Sehingga berhasil tidaknya karya ditentukan oleh kemampuan memadukan seluruh unsur-unsur estetik (Kartika, 20014: 59).

2) Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan dalam seni rupa dapat dicapai dengan repetisi dominan dengan ritme yang sama sehingga unsur yang digunakan saling menyelaraskan satu sama lainnya atau diselaraskan agar tercipta komposisi yang harmonis (Hakim, 1997: 18). Harmoni merupakan suatu tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Hal ini juga merujuk kepada pemberdayagunaan ide-ide dalam potensi-potensi bahan dan

teknik tertentu dengan pedoman pada aturan-aturan yang ideal (Susanto 2012, 175).

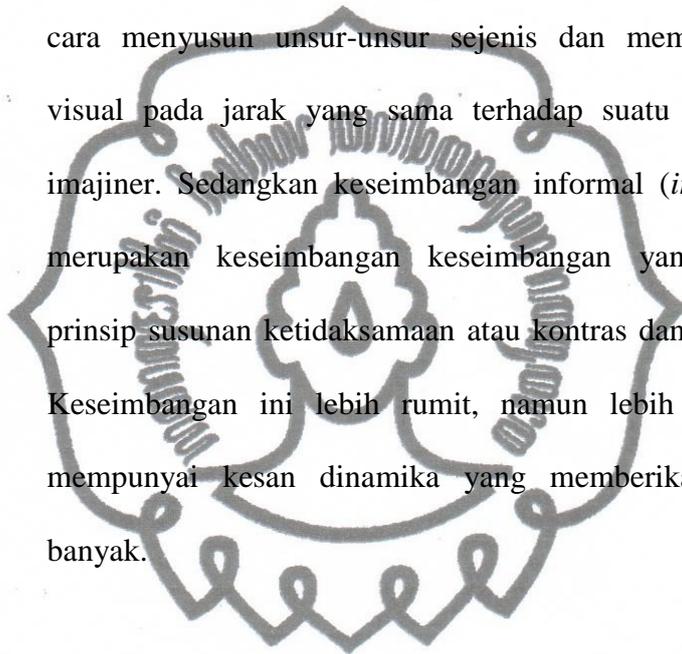
Dari pengertian di atas harmoni merupakan hasil dari paduan unsur-unsur yang memiliki keseimbangan dan keserasian. Karya seni yang memiliki tatanan unsur-unsur yang seimbang dan serasi akan menciptakan karya seni yang indah dan memiliki nilai seni yang tinggi, namun jika karya seni tidak memiliki keselarasan dalam tata unsur-unsurnya maka nilai estetika yang ada akan berkurang dan pesan yang terkandung dalam karya tersebut tidak dapat tersampaikan.

3) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan merupakan hal yang tidak boleh diremehkan dalam suatu karya seni. Keseimbangan sangat berperan terkait dengan penyusunan tiap-tiap unsur sehingga menghasilkan suatu karya yang dapat dinikmati oleh para penikmat seni. Tanpa keseimbangan, suatu karya seni akan terlihat kurang menarik dan ide yang disampaikan tidak sampai kepada penikmat seni. Keseimbangan dalam desain yaitu suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga memberi kesan stabil (seimbang) (Hakim, 1997: 6).

Keseimbangan merupakan keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya.

keseimbangan dibagi menjadi dua macam, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*). Keseimbangan formal (*formal balance*) merupakan keseimbangan pada dua pihak yang berlawanan dari satu poros. Keseimbangan formal kebanyakan bersifat simetris yaitu dengan cara menyusun unsur-unsur sejenis dan mempunyai identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner. Sedangkan keseimbangan informal (*informal balance*) merupakan keseimbangan yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Keseimbangan ini lebih rumit, namun lebih menarik karena mempunyai kesan dinamika yang memberikan variasi lebih banyak.



B. Referensi Karya

Banyak seniman yang melahirkan karya-karya luar biasa, baik itu dari dalam negeri maupun luar negeri. Keberhasilan sniman dalam menciptakan karya seni, secara tidak langsung telah memberi motivasi dan insprasi saat berkarya. Seniman yang menjadi sumber referensi dalam berkarya adalah: 1. Lukisan berjudul "*Free US# 2*", 2. Karya berjudul "*Hegemoni Teknologi*", dan 3. Lukisan Berjudul "*Starry Night*".

1. Suraji



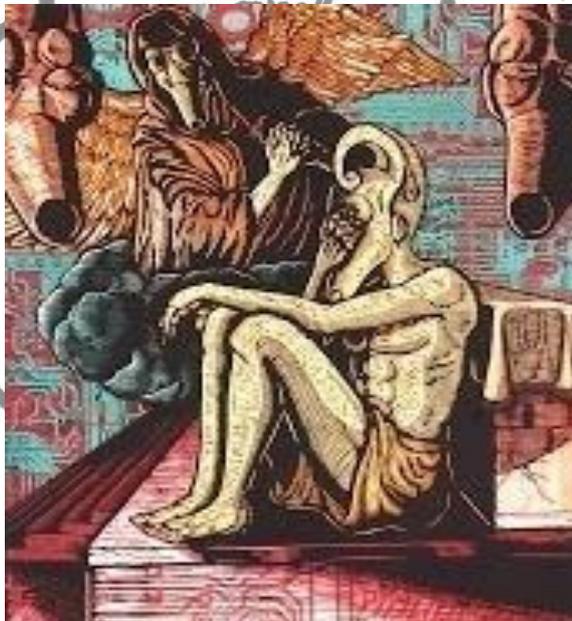
Gambar 3 Karya Suraji yang berjudul *Free US #2*,
Sumber: <http://cargocollective.com/galericanna/ARTIST>
Diakses tanggal 5/12/2016 pukul 11.30 AM

Pada karya Suraji yang berjudul *Free US #2* yang sangat menginspirasi penulis adalah ide dari objek tikus yang diimajinasikan memakai baju dengan dasi dan semacam anjing sedang menyeret tangkapan yang berupa tikus. Gambaran tersebut mengesankan atas sulitnya membasmi korupsi di Jakarta.

Bentuk tikus yang dibuat oleh Suraji telah mengalami perubahan bentuk dengan menyerupai bentuk manusia berbeda dengan karya yang dibuat oleh penulis dalam Tugas Akhir. Penulis menggambarkan bentuk tikus dalam wujud tikus sepenuhnya. Berbeda media yang digunakan oleh Suraji yang menggunakan kanvas sebagai media berkarya disini penulis menggunakan *lino sheet* sebagai bahan untuk mencukil dan kertas sebagai media cetaknya. Keistimewaan dari karya yang berjudul "*Free US #2*" adalah penguasaan teknik dengan baik dari seniman dalam menampilkan gelap terang sehingga memunculkan kesan yang harmonis.

2. Andre Tanama

Karya berjudul “Hegemoni Teknologi” dibuat oleh seniman bernama A.C Andre Tanama pada tahun 2006. Karya ini dibuat dengan teknik penggabungan antara *woodcut* dan digital printing, dengan pembagian *woodcut* digunakan sebagai master atau acuannya sedangkan pencetakannya menggunakan media digital printing.



Gambar 4 Karya Andre Tanama yang berjudul Hegemoni Teknologi
Sumber: <http://www.batukarinfo.com/news/kompetisi-internasional-trienale-seni-grafis-indonesia-v-2015>
Diakses tanggal 6/12/2016 pukul 02.35 PM

Penulis terinspirasi dari gaya cukilan karya Andre Tanama yang berjudul Higemoni Teknologi, karena menurut penulis gaya cukilan yang dibuat Andre pada karya ini memiliki ciri khas dan kerapian sehingga berhasil mengeluarkan karakter karya seni cetak tinggi.

3. Vincent van Gogh

Lukisan berjudul “*Starry Night*” dibuat oleh seniman asal Belanda bernama Vincent van Gogh pada tahun 1889. Lukisan ini mengekspresikan kegairahan yang tinggi sekaligus perasaan kesepian. Lukisan ini cenderung menggunakan warna gelap sesuai keadaan yang sepi.



Gambar 5 Karya Vincent van Gogh yang berjudul *Starry Night*
Sumber: www.google.image.co.id
Diakses tanggal 6/12/2016 pukul 05.45 PM

“*Starry Night*” atau dalam bahasa Indonesia “malam berbintang” ini terlihat ada dua warna primer yang mencolok yaitu biru dan kuning, ada juga warna lain yaitu hitam, coklat, dan putih, terlihat jelas ada garis-garis putus yang membentuk seperti lengkungan berbentuk arah angin, terlihat juga dilukiskan bagian bawah terdapat beberapa bentuk rumah, dan yang paling menonjol adalah bagian yang seperti kayu berwarna hitam pekat, terlihat menggambarkan suasana malam sesuai dengan judulnya bintang malam, repetisi garis dan bentuk lingkaran yang berbeda-beda ukuran juga nampak jelas.

commit to user