



LEGENDA BATURRADEN DALAM GAMBAR ILUSTRASI DENGAN TEKNIK ARSIR

PROYEK STUDI

**Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa
Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

oleh

**Nama : Zulfikar Amran Gany
NIM : 2401408028
Program studi : Pendidikan Seni Rupa, S1
Jurusan : Seni Rupa**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian sarjana Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 9 September 2015

Panitia Ujian Sarjana

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. 196408041991021001

Sekretaris

Drs. Syafii, M.Pd. 195908231985031001

Penguji I

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003

Penguji II

Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003

Penguji III

Gunadi, S.Pd., M.Pd. 198107012006041001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

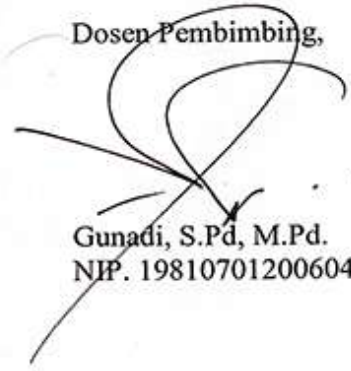
NIP. 196008031989011001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, 1 September 2015

Dosen Pembimbing,



Gunadi, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198107012006041001

PERNYATAAN

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

Semarang, 1 September 2015



Zulfikar Amran Gany
2401408028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu."

(Marcus Aurelius)

"Bangsa yang besar tidak dilihat dari kekuatan militernya, tetapi dilihat dari keunggulan budayanya."

(Zulfikar Amran Gany)

Persembahan:

Laporan proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta
2. Adik-adikku
3. Almamaterku Unnes.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul: “Legenda Baturraden dalam Gambar Ilustrasi dengan Teknik Arsir”. Proyek studi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan proyek studi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rakhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas selama kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin mengerjakan proyek studi ini.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Gunadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan proyek studi ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan.

6. Kedua orang tuaku tercinta, yang telah membimbing dan memperhatikan dengan sabar dalam membantu penulis menyelesaikan proyek studi ini.
7. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu penulis baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian proyek studi ini.
8. Serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Harapan penulis, semoga proyek studi ini dapat digunakan sebagai sarana apresiasi masyarakat terhadap cerita legenda daerah khususnya cerita legenda Baturraden serta sebagai usaha untuk melestarikan dan mengembangkan keberadaan cerita legenda di Indonesia. Sehingga wawasan budaya daerah dan nilai-nilai kearifan lokal tetap terjaga dan tidak dilupakan oleh masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

Semarang, 1 September 2015



Zulfikar Amran Gany
2401408028

SARI

Gany, Zulfikar Amran. 2015. *Legenda Baturraden dalam Gambar Ilustrasi dengan Teknik Arsir*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Gunadi, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: legenda Baturraden, gambar ilustrasi, dan teknik arsir.

Legenda Baturraden merupakan salah satu cerita rakyat Banyumas yang menceritakan tentang asal usul nama Baturraden. Legenda tersebut memiliki potensi yang dapat dieksplorasi untuk menambah ketertarikan Baturraden sebagai objek lokawisata alam pegunungan di Kabupaten Banyumas. Legenda yang merupakan salah satu bentuk warisan budaya harus dipelihara dan dilestarikan. Dalam legenda terkandung nilai-nilai yang dapat dijadikan tuntunan dalam masyarakat. Selain itu, usaha untuk mengembangkan dan membangkitkan kembali legenda Baturraden sebagai salah satu bentuk kebudayaan Banyumas, merupakan hak penulis sebagai bagian dari masyarakat adat Banyumas. Penulis memiliki tujuan untuk menuangkan ide serta kreativitas dalam penyusunan karya gambar ilustrasi dengan teknik arsir mengenai legenda Baturraden.

Penulis menggunakan teknik arsir dalam pembuatan karya gambar, dengan menerapkan pengulangan garis-garis sebagai unsur utama pembentukan karya. Jenis arsiran yang digunakan adalah arsir searah (*hatching*), arsir silang (*cross hatching*), arsir kontur (*contour hatching*), arsir acak (*scumbling*), dan *stippling*. Sementara alat yang digunakan dalam membuat karya gambar ilustrasi adalah *drawing pen*. Tahapan proses berkarya gambar dimulai dari gagasan, pengumpulan data, reduksi data, pembuatan karakter tokoh cerita, penyusunan *storyboard*, (pembuatan sket dengan pensil, penebalan kontur dengan *drawing pen*, dan *finishing*) disertai dengan pendokumentasian proses berkarya dalam bentuk foto dan video.

Dalam proyek studi ini, penulis berhasil menyajikan 10 karya dalam bentuk karya gambar ilustrasi berukuran 65X50 cm dengan bingkai kayu ukuran 75X60 cm. Karya gambar tersebut merupakan visualisasi adegan yang terdapat pada cerita legenda Baturraden terbagi menjadi sepuluh plot adegan cerita dari awal sampai akhir cerita.

Proyek studi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam mengenalkan cerita legenda Baturraden kepada masyarakat dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi gambar yang nantinya dapat digunakan untuk ilustrasi buku cerita dan diterbitkan untuk kalangan yang lebih luas. Bagi yang berminat pada gambar ilustrasi dengan teknik arsir dapat membuatnya dengan menggunakan tokoh lain, tema yang berbeda, dan dapat dibuat dalam format berwarna.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB IPENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Pemilihan Tema.....	1
1.2	Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3	Tujuan Pembuatan proyek Studi.....	6
1.4	Manfaat Pembuatan proyek Studi.....	6

BAB II KONSEP BERKARYA

2.1	Pengertian Legenda.....	8
-----	-------------------------	---

2.1.1	Jenis-Jenis Legenda.....	8
2.1.2	Fungsi Legenda.....	9
2.2	Baturraden.....	10
2.2.1	Lokawisata Baturraden.....	11
2.2.2	Legenda Baturraden.....	13
2.3	Pengertian Gambar.....	17
2.3.1	Proses Menggambar.....	19
2.3.2	Fungsi Gambar dan Tujuan dalam Menggambar.....	20
2.3.3	Tipe-Tipe Jenis Gambar dan Karakteristiknya.....	22
2.4	Pengertian Ilustrasi.....	24
2.4.1	Jenis-jenis dan Media Menggambar Ilustrasi.....	26
2.4.2	Fungsi Ilustrasi.....	31
2.5	Prinsip-Prinsip dalam Menggambar.....	32
2.5.1	Unsur-Unsur Rupa.....	35
2.5.2	Prinsip Desain.....	38
2.6	Teknik Arsir.....	40

BAB III METODE BERKARYA

3.1	Media Berkarya.....	44
3.1.1	Alat.....	44
3.1.2	Bahan.....	50
3.1.3	Teknik.....	50
3.2	Proses Berkarya.....	52
3.2.1	Gagasan Berkarya.....	53

3.2.2	Pengumpulan Data.....	54
3.2.3	Reduksi Data.....	57
3.2.4	Pembuatan Karakter Tokoh Cerita.....	59
3.2.5	<i>Storyboard</i> dan Pembagian Plot atau Adegan Cerita.....	64
3.2.6	Pembuatan Sket Gambar.....	67
3.2.7	Penebalan Kontur dengan <i>Drawing Pen</i>	68
3.2.8	<i>Finishing</i>	69
3.2.9	Pengemasan Karya dengan Bingkai.....	71
3.2.10	Penyajian Karya dalam Pameran.....	71

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1	Hasil dan Pembahasan.....	74
4.2	Identifikasi Karya I.....	75
4.2.1	Deskripsi Karya.....	75
4.2.2	Analisis Formal.....	76
4.3	Identifikasi Karya II.....	81
4.3.1	Deskripsi Karya.....	81
4.3.2	Analisis Formal.....	82
4.4	Identifikasi Karya III.....	86
4.4.1	Deskripsi Karya.....	86
4.4.2	Analisis Formal.....	88
4.5	Identifikasi Karya IV.....	91
4.5.1	Deskripsi Karya.....	91
4.5.2	Analisis Formal.....	92

4.6	Identifikasi Karya V.....	97
4.6.1	Deskripsi Karya.....	97
4.6.2	Analisis Formal.....	99
4.7	Identifikasi Karya VI.....	103
4.7.1	Deskripsi Karya.....	103
4.7.2	Analisis Formal.....	104
4.8	Identifikasi Karya VII.....	108
4.8.1	Deskripsi Karya.....	108
4.8.2	Analisis Formal.....	109
4.9	Identifikasi Karya VIII.....	113
4.9.1	Deskripsi Karya.....	113
4.9.2	Analisis Formal.....	114
4.10	Identifikasi Karya IX.....	119
4.10.1	Deskripsi Karya.....	119
4.10.2	Analisis Formal.....	121
4.11	Identifikasi Karya X.....	124
4.11.1	Deskripsi Karya.....	124
4.11.2	Analisis Formal.....	125
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	129
5.2	Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....		131
LAMPIRAN.....		133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-Jenis Garis.....	42
Tabel 2. Rincian Plot Cerita Legenda Baturraden.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pintu masuk lokawisata Baturraden.....	12
Gambar 2. Suasana air terjun di Baturraden.....	12
Gambar 3.Patung Tari Lengger Banyumas.....	12
Gambar 4.Pancuran Pitu Baturraden.....	12
Gambar 5.Beberapa contoh gambar menurut tujuan pembuatannya.....	22
Gambar 6.Jenis-jenis ilustrasi.....	28
Gambar 7(a).Ilustrasi garis (<i>line drawing</i>).....	30
Gambar 7(b). <i>Wash drawing</i>	30
Gambar 7(c). <i>Scratchboard illustration</i>	30
Gambar 7(d).Ilustrasi cukil kayu.....	30
Gambar 7(e).Ilustrasi geometris.....	30
Gambar 7(f).Ilustrasi kolase.....	30
Gambar 8.Jenis arsiran.....	43
Gambar 9. <i>Shading technique by Yukina Kun62</i>	43
Gambar 10.Pensil Faber Castell 2B untuk pembuatan sket gambar.....	44
Gambar 11. <i>Drawing pen SNOWMAN</i>	45
Gambar 12.Karet penghapus merk “Faber Castell: SV 9000”.....	46
Gambar 13. Rautan pensil merk “Faber Castell”.....	47
Gambar 14.Penggaris yang digunakan untuk menentukan perspektif.....	47
Gambar 15.Alat Dokumentasi.....	48

Gambar 16. Komputer COMPAQ yang digunakan untuk proses <i>editing</i>	49
Gambar 17. Kertas <i>Ca Grain Canson</i> 65X50 cm.....	50
Gambar 18. Penggunaan teknik arsir searah (<i>hatching</i>) dengan <i>drawing pen</i>	51
Gambar 19. Penggunaan teknik arsir silang (<i>crosshatching</i>).....	51
Gambar 20. Penggunaan teknik arsir acak (<i>scumbling</i>).....	52
Gambar 21. Penggunaan teknik <i>contour hatching</i> dengan <i>drawing pen</i>	52
Gambar 22. Penggunaan teknik <i>stippling</i> dengan <i>drawing pen</i>	52
Gambar 23. Referensi visual yang digunakan penulis.....	57
Gambar 24. Tokoh Batur Gamel.....	59
Gambar 25. Putri Adipati Kutaliman.....	60
Gambar 26. Adipati Kutaliman.....	61
Gambar 27. Istri Adipati Kutaliman.....	62
Gambar 28. Abdi dalem Adipati Kutaliman.....	63
Gambar 29. Kuda peliharaan Adipati.....	63
Gambar 30. Ular Hutan.....	64
Gambar 31. Proses pembuatan sket pada karya ke 10 menggunakan pensil.....	67
Gambar 32. Proses penebalan gambar ke 10 menggunakan <i>drawing pen</i>	69
Gambar 33. <i>Finishing</i> dan pemberian arsiran pada karya ke 10.....	70
Gambar 34. Pengemasan karya gambar ilustrasi pada bingkai kayu.....	71
Gambar 35. Karya I berjudul Merawat Kuda di Istal.....	75
Gambar 36. Karya II berjudul Menyelamatkan Sang Putri.....	81

Gambar 37. Karya III berjudul Asmara Rahasia.....	86
Gambar 38. Karya IV berjudul Keputusan dan Tanggungjawab.....	91
Gambar 39. Karya V berjudul Pengasingan.....	97
Gambar 40. Karya VI berjudul Melahirkan di Sungai Kali Putra.....	103
Gambar 41. Karya VII berjudul Menetap di Lereng Gunung Slamet.....	108
Gambar 42. Karya VIII berjudul Penyesalan Adipati.....	113
Gambar 43. Karya IX berjudul Jawaban Sang Putri.....	119
Gambar 44. Karya X berjudul Penebusan.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Biodata Penulis.....	134
Lampiran 2.	Desain Pamflet untuk Pameran.....	135
Lampiran 3.	Desain <i>Caption</i> untuk Pameran.....	136
Lampiran 4.	Desain Banner untuk Pameran.....	137
Lampiran 5.	Desain Katalog Pameran.....	138
Lampiran 6.	Konsep Berkarya.....	139
Lampiran 7.	Foto-Foto Kegiatan Pameran.....	140
Lampiran 8.	Foto Proses Pembuatan Karya.....	142
Lampiran 9.	Penetapan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	143
Lampiran 10.	Formulir Laporan Selesai Bimbingan.....	144
Lampiran 11.	Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Legenda merupakan salah satu warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan karena memiliki peran penting dalam pembentukan identitas suatu daerah. Peran penting legenda terletak pada kemampuannya sebagai alat pendidik yang mengajarkan tentang nilai-nilai moral, pelipur lara, mengkomunikasikan tradisi, dan sebagai alat pencerminan angan-angan dan harapan suatu masyarakat. Kisah cerita dalam legenda diambil dari mitos, ciri khas masing-masing daerah seperti asal-usul nama tempat, tokoh, binatang, tanaman ataupun berkaitan dengan sejarah dan kejadian yang terjadi di daerah tersebut.

Di Indonesia terdapat berbagai macam cerita legenda yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Beberapa cerita diantaranya ada legenda Danau Toba yang berasal dari Sumatra Utara, legenda Tangkuban Perahu dari Jawa Barat, legenda Roro Jonggrang dari Yogyakarta, legenda Burung Ruai dari Kalimantan Barat, dan legenda Jayaprana dari Bali. Cerita legenda biasanya disebarkan dan diwariskan lewat tutur kata dari mulut ke mulut, sehingga oleh proses lupa diri manusia dapat mengalami perubahan dengan berkembangnya zaman.

Arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, telah mempengaruhi keberadaan cerita legenda yang berada di Indonesia. Cerita legenda semakin terlupakan dengan masuknya cerita-cerita, film, dan buku bacaan terbitan luar negeri yang dihadirkan dengan kemasan yang menarik dan inovatif.

Walaupun sebagian cerita legenda di Indonesia ada yang telah diketahui oleh masyarakat, namun tidak sedikit pula cerita legenda di daerah-daerah lain yang belum diketahui oleh masyarakat. Untuk itu, segala usaha harus dilakukan untuk melestarikan dan mengembangkan keberadaan cerita legenda di Indonesia. Sehingga wawasan budaya daerah dan nilai-nilai kearifan lokal tetap terjaga dan tidak dilupakan oleh masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu daerah di Jawa Tengah yang memiliki berbagai macam cerita legenda yang tersebar di kalangan masyarakat. Beberapa diantaranya ada cerita “Legenda Kamandaka (Lutung Kasarung)”, “Babad Pasirluhur”, “Babad Ajibarang”, “Legenda Baturraden”, “Asal-usul Jalan Pekih”, “Mengapa Sabtu Pahing Dianggap Naas?”, “Pusaka Setan Kober”, “Kiai Lembu”, “Banyumas dan Kalibening”, “Linggis Candra Taruna”, “Raden Jaka Kahiman Bupati Banyumas yang Pertama”, “Ki Tolih, Jaka Kahiman”, dan “Keris Ki Gajah Hendra”. Penulis memilih salah satu cerita legenda yang berasal dari Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah tepatnya di daerah kawasan lokawisata Baturraden di Kota Purwokerto. Penulis memilih legenda Baturraden dikarenakan penulis berasal dari Kota Purwokerto tepatnya di Kecamatan Sokaraja sehingga penulis lebih memahami isi dari cerita legenda Baturraden dibandingkan dengan cerita legenda dari daerah-daerah lain.

Pada umumnya masyarakat mengetahui Baturraden sebagai salah satu objek lokawisata alam di Jawa Tengah yang memiliki keindahan pemandangan pegunungan, air terjun, dan pemandian air panas. Namun, masyarakat kurang

mengetahui tentang cerita legenda tersebut. Sebagian masyarakat hanya mengetahui arti kata Baturraden yang diambil dari kata bahasa Jawa yaitu “Batur”(pembantu) dan “Raden”(sebutan untuk anak Bangsawan). Selain itu masyarakat dan wisatawan lebih tertarik dengan keindahan pemandangan lokawisata Baturraden daripada cerita legenda mengenai asal usul Baturraden. Meskipun sudah ada beberapa buku yang menceritakan tentang legenda Baturraden seperti *Babad Banyumas dan Sekitarnya* karya R. Soeyadi Atmoedikoesoemo tahun 1988 dan buku *Cerita Rakyat dari Banyumaskarya* Muhammad Jaruki tahun 2003. Didasari oleh keprihatinan penulis oleh perihal tersebut, penulis ingin menciptakan karya yang dapat membantu masyarakat agar dapat lebih mengetahui dan tertarik dengan cerita Legenda Baturraden.

Cerita legenda Baturraden harus dikembangkan agar lebih menarik dan diminati oleh masyarakat. Penulis memiliki gagasan untuk mengenalkan legenda Baturraden kepada masyarakat dalam sebuah karya gambar ilustrasi. Dengan adanya gambar tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh, manfaat, dan menambah daya tarik cerita legenda Baturraden.

Penulis menyadari bahwa usaha untuk melindungi, mengembangkan, dan membangkitkan kembali legenda Baturraden sebagai salah satu bentuk kebudayaan Banyumas adalah hak penulis sebagai bagian dari masyarakat adat Banyumas. Hal tersebut mengacu pada *United Nations Declaration on The Rights of Indigenous Peoples* (Deklarasi PBB tentang hak-hak masyarakat adat pada tanggal 13 September 2007). Dalam pasal 11 ayat 1 disebutkan bahwa masyarakat adat mempunyai hak untuk mempraktikkan dan memperbarui tradisi-tradisi dan

adat budaya mereka. Hal ini meliputi hak untuk mempertahankan, melindungi, dan mengembangkan wujud kebudayaan mereka di masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Seperti situs-situs arkeologi, sejarah, artefak, desain, upacara-uparaca, teknologi, seni visual, seni pertunjukan, dan kesusasteraan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis merancang sebuah proyek studi mengenai cerita legenda dalam karya gambar ilustrasi sebagai upaya untuk menjaga, mengembangkan, dan membangkitkan cerita legenda daerah. Diharapkan melalui judul “Legenda Baturraden dalam Gambar Ilustrasi dengan Teknik Arsir” dapat dijadikan sebagai sarana apresiasi masyarakat terhadap cerita legenda daerah khususnya cerita legenda Baturraden.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Berkaitan dengan kegiatan akademik, selama ini penulis telah menempuh mata kuliah di Jurusan Seni Rupa yang relatif cukup, baik dalam hal melukis, menggambar bentuk, menggambar ilustrasi, membuat desain, mematung, maupun mengukir. Berdasarkan jumlah mata kuliah yang pernah ditempuh oleh penulis, maka mata kuliah menggambar adalah yang paling disukai oleh penulis. Dalam hal ini penulis menjadikan gambar ilustrasi sebagai karya proyek studi. Karena gambar ilustrasi digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Seperti yang dipaparkan oleh Salam (dalam Muharrar, 2003:2) bahwa ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Penulis juga

beranggapan bahwa dalam menggambar serta berkarya seni yang lain lebih bebas dalam berekspresi, bereksplorasi, dan berkreasi.

Berbagai macam cara dan penggunaan media pada karya seni sekarang, ditampilkan dari karya yang sederhana hingga yang memerlukan ketelitian dan keunikan dalam pembuatannya. Salah satu karya seni yang menarik perhatian penulis adalah karya gambar hitam putih dengan media *drawing pen*. Goresan garis dan arsiran yang dihasilkan oleh media *drawing pen* memiliki ciri khas yang unik dalam menampilkan objek dalam gambar. Keunikan media *drawing pen* yang tegas dan pekat dibandingkan dengan media pensil dapat menciptakan goresan yang lebih jelas sehingga dapat lebih mudah terlihat oleh mata.

Berdasarkan pemikiran itu, penulis tertarik untuk membuat gambar ilustrasi dengan media kertas *Ca Grain Canson* dan *drawing pen*. Sebuah karya gambar yang berupa ilustrasi biasanya lebih komunikatif dan dapat langsung dicerna oleh para penikmatnya. Karena memang menggambarkan suasana, adegan, dan menghadirkan objek untuk menjelaskan suatu teks atau cerita, sehingga akan lebih mudah dimengerti. Media *drawing pen* dengan berbagai ukuran ketebalan digunakan untuk menampilkan objek gambar sesuai karakter yang diinginkan penulis. Selain itu, didasari atas kesadaran penulis untuk memberikan kontribusi dalam perkembangan seni rupa di Universitas Negeri Semarang (Unnes) atau bahkan di Semarang yang tertarik dengan karya gambar ilustrasi dengan media *drawing pen*.

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Dalam pembuatan proyek studi ini, penulis bertujuan :

- a. Menuangkan ide serta kreativitas penulis ke dalam karya gambar yang mengilustrasikan Legenda Baturraden.
- b. Menghasilkankaryaduadimensi berupa gambar ilustrasi legendaBaturradendengan teknik arsir.
- c. Menyajikan karya gambar ilustrasi melalui sebuah pameran dan menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa objek lokawisata Baturraden selain menyajikan pemandangan dan tempat rekreasi juga memiliki cerita legenda yang menarik untuk diketahui dan mengandung pesan moral dan nilai-nilai kehidupan.

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Karya proyek studi ini memberikan manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis karya proyek studi ini dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Menjadi wahana pengembangan, pematangan pengetahuan, dan keterampilan penulis dalam bidang seni rupa khususnya menggambar ilustrasi.
- b. Hasil karya ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dijadikan referensi untuk pembuatan karya dengan tema yang serupa.

Secara praktis karya proyek studi ini dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Sebagai media pengenalan legenda Baturraden kepada anak-anak dan masyarakat.
- b. Sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan pengetahuan dalam menikmati karya seni mengenai legenda Baturraden dan sebagai visualisasi gagasan dalam melestarikan legenda daerah Banyumas.
- c. Bagi industri percetakan buku cerita bergambar, karya gambar ilustrasi ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi atau ide yang nantinya dapat dipakai untuk dinikmati baik oleh masyarakat pada umumnya maupun anak-anak pada khususnya.
- d. Sebagai media promosi yang dapat menarik para wisatawan untuk mengunjungi objek lokawisata Baturraden dan lebih mengetahui mengenai legenda Baturraden.

BAB II

KONSEP BERKARYA

2.1 Pengertian Legenda

Legenda merupakan cerita mengenai suatu kejadian tertentu yang dipercaya oleh beberapa penduduk setempat pernah terjadi. Menurut Danandjaja (1986:66) legenda adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Di beberapa daerah sering muncul legenda mengenai kejadian yang sama namun dalam versi yang berbeda, sehingga memungkinkan jumlah legenda di suatu daerah begitu beragam. Menurut Alan Dundes (dalam Danandjaja, 1986:67). Legenda dapat tercipta yang baru, apabila seorang tokoh, tempat, atau kejadian dianggap berharga oleh kolektifnya untuk diabadikan menjadi legenda.

Berdasarkan dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita tentang kejadian yang dianggap benar-benar terjadi pada masa lalu dan diceritakan dengan suatu tujuan tertentu. Cerita-cerita tersebut memberikan informasi dan edukasi budaya, serta nilai-nilai moral yang hendak ditanamkan dalam masyarakat.

2.1.1 Jenis-Jenis Legenda

Legenda memiliki beberapa jenis atau penggolongan. Mengenai penggolongan legenda, Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 1986:67)

menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yakni: (1) legenda keagamaan (*religious legends*), (2) legenda alam ajaib (*supernatural legends*), (3) legenda perseorangan (*personal legends*), dan (4) legenda setempat (*local legends*).

- a) Legenda keagamaan meliputi cerita tentang legenda orang-orang suci atau orang-orang saleh.
- b) Legenda alam gaib biasanya berbentuk cerita dan kisah “takhyul” tentang hantu-hantu.
- c) Legenda perseorangan adalah cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap oleh yang empunya cerita benar-benar pernah terjadi.
- d) Legenda setempat berhubungan erat dengan nama suatu tempat dan asal usul nama tempat.

Berdasarkan proyek studi ini, cerita Baturraden tergolong jenis cerita legenda setempat karena isi cerita di dalamnya berhubungan erat dengan nama dan asal usul Baturraden.

2.1.2 Fungsi Legenda

Bascom (dalam Sikki, dkk. 1986:13) mengemukakan fungsi legenda atau cerita rakyat pada umumnya sebagai berikut :

- a) Legenda mencerminkan angan-angan masyarakat. Peristiwa yang diungkap oleh cerita legenda tidak benar-benar terjadi dalam kenyataan sehari-hari, tetapi merupakan proyeksi dari angan-angan atau impian masyarakat tersebut.

- b) Legenda digunakan untuk mengesahkan dan menguatkan suatu adat, kebiasaan, atau pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat.
- c) Legenda dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anak-anak atau tuntunan dalam hidup bagi masyarakat lokal.
- d) Legenda berfungsi sebagai pengendalian sosial atau alat pengawasan, agar norma-norma masyarakat dapat ditaati.

Danandjaja (1986:4) menjelaskan bahwa legenda mempunyai kegunaan sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan fungsi legenda adalah sebagai gambaran kehidupan masyarakat lama berupa nilai-nilai yang pernah dianut, serta kepercayaan-kepercayaan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat itu, serta menjadi panutan dan tempat bercermin bagi masyarakat modern dalam menjalani kehidupannya. Selain itu, dapat dijadikan penghibur dan pengisi waktu luang. Selain itu legenda juga berfungsi menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nilai-nilai religius kepada masyarakat, generasi-generasi penerusnya dimana tempat cerita itu tumbuh dan berkembang.

2.2 Baturraden

Menurut Atmodikoesoemo (1988:67) Baturraden sudah dikenal sebagai objek lokawisata sejak tahun 1928. Pada waktu itu banyak pejabat dan staf Pabrik Gula dari Puworejo, Kalibagor, Sumpiuh, Purbalingga, dan Klampok membangun vila di kawasan Baturraden. Berdirinya kompleks perumahan pribadi para tuan besar tersebut mendorong perkembangan Baturraden sebagai daerah lokawisata

dan vila yang nyaman. Satu peninggalan yang masih utuh sampai sekarang adalah kompleks Induk Taman Ternak Baturraden (Sekarang dikenal BPTHMT) yang didirikan oleh warga Belanda, tuan J.C Balgoy. Perkembangan selanjutnya lokasi tersebut kini bernama Balai Pembibitan Ternak dan Hijauan Makanan Ternak, terutama ternak sapi unggul milik Dirjen Peternakan, Departemen Pertanian.

Baturraden sejak semula memang memiliki daya tarik. Meskipun pada masa revolusi Baturraden telah di bumi hanguskan, kenangan sebagai tempat rekreasi tetap melekat pada masyarakat Banyumas. Pada tahun 1952 timbul pemikiran dari Pemerintah daerah Kabupaten Banyumas untuk menghidupkan Baturraden sebagai tempat rekreasi atau pariwisata. Perkembangan selanjutnya baru terwujud pada tahun 1967, diprakarsai oleh Bupati Banyumas pada saat itu, Almarhum Soekarno Agung.

2.2.1 Lokawisata Baturraden

Biro Humas Provinsi Jawa Tengah (<http://birohumas.jatengprov.go.id>) menyatakan obyek lokawisata ini menyajikan pemandangan alam pegunungan dan lembah sunyi yang dihiasi air terjun serta sumber air panas belerang. Baturraden berada di sebelah selatan kaki gunung Slamet pada ketinggian sekitar 640 meter di atas permukaan laut. Di daerah ini wisatawan dapat menikmati pemandangan alam yang indah dan udara pegunungan yang segar dengan suhu 18⁰C-25⁰C.

Gunung Slamet dengan ketinggian 3.428 meter adalah gunung berapi terbesar dan gunung tertinggi kedua di Pulau Jawa. Jika cuaca bagus, Kota Purwokerto, Pantai Cilacap dan Pulau Nusakambangan dapat terlihat dari Baturraden. Di tempat ini juga tersedia berbagai wahana permainan anak, kolam

renang, tempat pemandian air panas, kereta mini, kolam luncur, sepeda air, dan kebun binatang Kaloka Widya Mandala. Selain itu, di kompleks lokawisata juga terdapat wahana Teater Alam. Dalam wahana pesawat terbang para pengunjung dapat merasakan sensasi menaiki pesawat terbang tersebut sambil menikmati tayangan-tayangan film melalui layar di dalamnya yang menampilkan potensi-potensi pariwisata di Kabupaten Banyumas. Di Baturraden juga tersedia sarana wisata yang lengkap seperti hotel berbintang dan restoran atau rumah makan.



Gambar 1. Pintu masuk lokawisata Baturraden
(www.Beschool.wordpress.com)



Gambar 2. Suasana air terjun di Baturraden
(www.Hipwee.com)



Gambar 3. Patung Tari Lenger Banyumas
(www.geolocation.ws)



Gambar 4. Pancuran Pitu Baturraden
(www.log.viva.co.id)

2.2.2 Legenda Baturraden

Legenda Baturraden memiliki beberapa versi cerita, namun yang lebih sering didengar oleh kalangan masyarakat Banyumas adalah versi pertama, yang

juga disebut versi “Kadipaten Kutaliman” dan versi kedua yang disebut versi “Syeh Maulana Maghribi” (Atmodikoesoemo, 1988:70-73).

Selain dua versi tersebut, penulis melengkapi uraian tersebut dengan cerita yang merupakan pengembangan dari versi “Kadipaten Kutaliman” berdasarkan buku *Cerita Rakyat dari Banyumas* karya Muhammad Jaruki (2003).

Konon, pada zaman dahulu di Kadipaten Kutaliman yang terletak kurang lebih 10 Kilometer di sebelah barat kaki gunung Slamet, hiduplah seorang Adipati Kutaliman bersama istri, seorang putri yang cantik, abdi dalem, dan seorang “Batur Gamel” (pembantu rumah tangga yang bertugas untuk mengurus kuda milik Adipati Kutaliman). Batur Gamel adalah seorang pemuda berparas tampan, tekun, dan bertanggung jawab. Setiap pekerjaannya selalu ia selesaikan dengan baik. Kuda milik Adipati Kutaliman selalu ia rawat dengan baik sehingga kuda tersebut tidak pernah sakit.

Pada suatu pagi, Batur Gamel pergi untuk mencari makanan kuda peliharaan Adipati Kutaliman. Ia pergi menyusuri tepian hutan karena ditempat tersebut rumput-rumputnya tinggi dan tumbuh lebat. Ketika Batur Gamel sedang memotong rumput, tiba-tiba terdengar suara jeritan seseorang tidak jauh dari tempat ia berada. Suara jeritan tersebut terdengar seperti suara seseorang yang sedang meminta pertolongan. Mendengar hal tersebut, Batur Gamel berlari menuju arah suara itu berasal. Ia mendapati bahwa di situ sesosok wanita sedang terjerebab dan di dekatnya terdapat seekor ular besar sedang mendesis seakan-akan siap untuk menyerang. Dengan sigap Batur Gamel langsung melawan ular tersebut. Ular sempat melilit Batur Gamel namun dapat ia atasi dengan baik. Lalu

Batur Gamel mengeluarkan *kudi* (semacam parang atau gaman) dan menebas kepala ular besar tersebut hingga putus. Setelah beberapa saat Batur Gamel baru tersadar bahwa wanita yang ditolongnya adalah putri Adipati majikannya. Putri Adipati lalu berterima kasih kepada Batur Gamel yang telah menyelamatkan hidupnya.

Sejak peristiwa tersebut, putri Adipati dan Batur Gamel menjadi lebih sering bertemu, hubungan mereka pun semakin akrab. Lama-kelamaan putri Adipati menaruh hati pada Batur Gamel, begitu pun Batur Gamel yang jatuh cinta karena kecantikan dan kebaikan hati putri Adipati. Namun karena status sosial mereka yang berbeda, hubungan cinta mereka dilakukan secara diam-diam. Cinta mereka semakin hari menjadi semakin besar sampai melampaui batas. Sehingga putri Adipati hamil.

Pada suatu hari, Adipati Kotaliman memanggil putri Adipati untuk berbincang. Dalam perbincangan itu, Adipati Kotaliman dan istrinya ingin melihat anaknya untuk segera menikah karena telah banyak putra-putra Adipati dari Kadipaten lain yang ingin meminangnya. Untuk masalah siapa yang akan dipilih, semuanya diserahkan sepenuhnya oleh keputusan sang putri. Putri Adipati pun diam. Kemudian ia malah menangis seperti orang yang sedang kebingungan dan tak berani mengungkapkan perasaannya. Melihat keadaan putrinya yang demikian, Adipati Kotaliman dan istrinya menjadi heran.

Keadaan menjadi semakin buruk untuk putri Adipati, usia kehamilan yang semakin membesar sudah tidak sanggup lagi untuk dirahasiakan, saat itulah Batur Gamel memutuskan untuk memberanikan diri melamar putri Adipati, namun putri

menjadi takut jika nanti sesuatu yang lebih buruk terjadi mengingat bahwa pada zaman itu pernikahan berbeda kasta menjadi sebuah aib. Namun Batur Gamel sudah bertekad dan akan bertanggungjawab atas semuanya. Mereka melangkah menuju Kadipaten untuk menemui Adipati Kutaliman. Lalu setelah bertemu dengan Adipati Kutaliman, Batur Gamel menceritakan bagaimana hubungannya dengan putri Adipati dan berniat untuk menikahnya sebagai bentuk rasa cinta kasih yang besar dan tanggungjawab karena telah menghamili putri Adipati.

Mendengar pengakuan yang menyakitkan itu, Adipati Kutaliman murka. Hatinya bagai terbakar, ia merasa nama baik, kehormatan, dan kewibawaannya telah dinodai oleh putri dan pembantunya sendiri. Hilanglah kesabaran Adipati Kutaliman. Seketika itu juga diusirlah putri dan Batur Gamel keluar dari Kadipaten. Putri Adipati menangis tersedu-sedu, dengan berat hati ia meninggalkan Kadipaten dan harus berpisah dengan orang tua yang disayangnya.

Putri Adipati dan Batur Gamel melangkah kakinya keluar Kadipaten. Mereka menelusuri jalan yang sempit menuju arah utara yang tidak jelas kemana arah dan tujuannya. Makin lama perjalanan mereka semakin jauh. Siang dan malam mereka selalu berdua. Perasaan dan kasih sayang mereka tumbuh semakin subur sampai-sampai mereka telah melupakan Kadipaten Kutaliman. Mereka semakin kuat mempertahankan tekadnya meskipun harus berjalan keluar masuk hutan dan naik turun gunung.

Pada suatu hari, mereka beristirahat di tepi sungai yang sangat jernih airnya. Ketika itu, hamil putri Adipati telah genap bulannya. Tiba-tiba perut putri

terasa sakit, tak lama kemudian ia melahirkan seorang bayi laki-laki yang sangat tampan. Sungai itu lalu diberi nama *Kali Putra*.

Setelah kelahiran bayi tersebut, lalu mereka memutuskan untuk tinggal sementara di suatu tempat. Mereka menemukan sebuah tempat yang sejuk, segar, dan aman untuk ditinggali. Batur Gamel segera membangun sebuah rumah kayu sederhana agar dapat menjadi tempat berlindung. Walaupun pekerjaan itu berat, namun Batur Gamel mengerjakannya dengan ikhlas demi menghibur anak dan istrinya. Segala sesuatu yang dapat dimakan dan digunakan di dalam hutan ia manfaatkan dengan baik untuk menafkahi keluarganya.

Sementara itu, di Kadipaten Kutaliman, sang Adipati dan istrinya menjadi sosok yang selalu murung. mereka selalu memikirkan putri yang sangat disayanginya. Adipati merasa menyesal telah mengusir putrinya dari Kadipaten. Ia pun mengutus abdi dalemnya untuk mencari dan membujuk putrinya tersebut untuk kembali ke Kadipaten. Abdi dalem berangkat menyusuri hutan dan naik turun gunung untuk mencari putri adipati. Setelah sekian lama mencari, akhirnya abdi dalem dapat bertemu dengan putri Adipati yang terlihat lusuh dan tinggal di sebuah gubug kecil yang sederhana. Abdi dalem menceritakan maksud kedatangannya dan menceritakan betapa menyesalnya Adipati Kutaliman atas kejadian waktu itu. Adipati menginginkan putri untuk kembali ke Kadipaten. Namun setelah berpikir panjang, putri Adipati menolak untuk kembali ke Kadipaten, ia merasa telah bersalah dan telah membuat nama baik ayahnya ternodai. Ia merasa pantas mendapatkan hukuman seperti ini. Kemudian sang putri menyuruh abdi dalem untuk kembali ke Kadipaten.

Putri Adipati dan Batur Gamel beserta anaknya memutuskan untuk tetap tinggal di rumah sederhana milik mereka. Hal itu dilakukan sebagai hukuman yang harus dijalani atas apa yang dulu pernah mereka lakukan. Tempat tinggal mereka yang sejuk, segar, dan berada di lereng gunung Slamet itu kemudian di beri nama *Baturraden*. Nama itu mengandung arti dari kata bahasa Jawa “*Batur*” (pembantu yaitu Batur Gamel) dan “*Raden*” (gelar Kebangsawanan Jawa untuk menyebutkan anak Bangsawan yaitu putri Adipati).

Legenda ini memberi pelajaran pada kita bahwa kita harus bertanggungjawab atas kesalahan yang telah kita lakukan. Sebagai seorang lelaki harus bertanggungjawab terhadap istri dan anaknya, dan dapat mengendalikan hawa nafsu serta amarah dalam melakukan sesuatu dengan benar agar tidak menjadi suatu penyesalan.

2.3 Pengertian Gambar

Gambar menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:292) adalah tiruan barang (manusia, binatang, atau tumbuhan) yang dibuat dengan coretan pada kertas atau media lainnya; lukisan. Sedangkan pengertian bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: dihiasi dengan gambar; ada gambarnya atau berpotret.

Pengertian gambar secara umum adalah menyajikan karya dua dimensi yang dibuat secara manual (dengan pensil, tinta) maupun menggunakan media cetak (kamera, sablon, *digital printing*) dengan maksud merekam objek seperti apa adanya (Gunadi, 2010:8).

Menurut Iswidayati (2010:59) gambar merupakan media visual dwimatra yang dibuat dengan media pensil di atas benda tidak transparan yang berupa kertas, kain, plastik, atau bahan lain yang tipis dan ringan.

Selanjutnya Pearsall dalam Syakir dan Mujiyono (2007:4) menjelaskan bahwa gambar berasal dari istilah bahasa Inggris *drawing* yang jika diterjemahkan adalah seni menghadirkan objek atau bentuk dengan garis dan bayangan.

Syakir dan Mujiyono (2007:5-6) menyimpulkan bahwa gambar adalah menyajikan suatu bentuk atau objek yang bisa dari realita maupun imajinatif dengan menggunakan garis sebagai sarana utama. Tetapi tidak menutup kemungkinan dengan menggunakan unsur lain yang diperlukan dalam rangka menghasilkan gambar yang lebih bermakna seperti tekstur, nada, dan warna. Gambar dibedakan menjadi dua yaitu *freehand drawing* dan *projective drawing*. *Freehand drawing* (gambar bebas) adalah gambar yang dihasilkan melalui tangan dan alat untuk merekam *image* tanpa bantuan alat mekanis. *Projective drawing* adalah gambar yang sudah menetapkan pemanfaatan sistem aturan-aturan tertentu sehingga wujud gambarnya berupa sesuatu yang mekanis karena memang dalam proses visualisasinya dimungkinkan dengan bantuan alat tertentu seperti penggaris, jangka, atau komputer.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa gambar merupakan suatu karya dua dimensi yang dibuat secara manual (dengan pensil, pena, tinta) di atas benda tidak transparan berupa kertas, kain, plastik, atau bahan lainnya yang bertujuan untuk merekam suatu objek atau situasi baik sesuai dengan realita maupun imajinatif dengan menggunakan garis sebagai unsur utama.

2.3.1 Proses Menggambar

Menurut Gunadi (2010:8) menggambar adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah gambar dengan mencontoh objek langsung maupun tidak langsung (foto), bahkan imajinatif dengan menggunakan media pensil atau tinta dan sejenisnya pada bidang gambar.

Dalam menggambar, suatu objek dapat dibuat dengan berbagai macam perwujudannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunaryo (2010:40), objek-objek yang digambar sesungguhnya tidak terbatas, baik yang terdapat di alam maupun yang berasal dari hasil khayalan sesuai dengan keinginan penggambarannya. Objek gambar dapat berupa figuratif (manusia, hewan, atau tumbuhan), alam benda (*still life*), gedung, kendaraan, atau benda yang lain.

Ching (2002:10-11) mengatakan bahwa intisari dalam semua gambar adalah suatu proses interaktif dari melihat, memvisualisasikan dan mengekspresikan imajinasi. Imajinasi yang kita lihat memperkaya penemuan baru kita tentang dunia. Imajinasi yang kita visualisasikan memungkinkan kita berpikir dalam terminologi visual dan untuk memahami apa yang kita lihat. Imajinasi yang kita gambar memungkinkan kita mengekspresikan dan mengomunikasikan pemikiran dan persepsi kita.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa menggambar merupakan suatu aktivitas berkarya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan media berupa pensil, pena, arang, atau krayon di atas media tidak transparan untuk menciptakan suatu catatan, objek, suasana, peristiwa, atau keinginan dengan mencontoh objek nyata secara langsung atau tidak langsung,

maupun yang berdasarkan khayalan atau imajinasi untuk dijadikan sebuah rencana maupun menjadi karya seni tersendiri.

2.3.2 Fungsi Gambar dan Tujuan dalam Menggambar

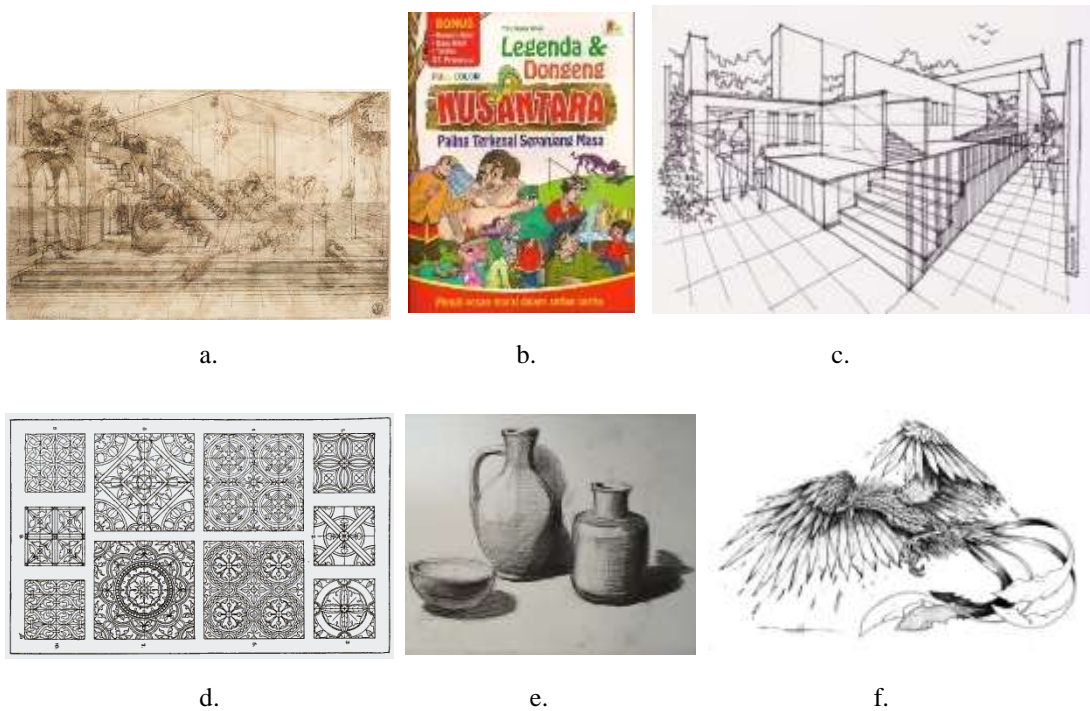
Menurut Dahlan (2012:57) menggambar pada tingkat yang sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman dalam setiap wilayah kreativitasnya. Gambar itu sendiri memiliki tiga fungsi yaitu;

- a) Gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap penting bagi pembuatnya.
- b) Gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Pada fungsi ini gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman yang relatif tidak membutuhkan tahapan berikutnya. Perlakuan gambar dalam fungsi ini kerap pula dipadu dengan inovasi teknik lainnya, ketika gambar berpadu dengan cerita atau sastra menjadi komik, *drawing* dengan sastra dan teknologi menjadi animasi, maupun menjadi ilustrasi (baik sebagai gambaran cerita sampai “pengganjal” tulisan) serta berfungsi meramaikan demonstrasi-demonstrasi di jalan.
- c) Gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukis, patung, arsitektur, dan ilmu pengetahuan. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka cakrawala ilmu tersebut. Salah satunya adalah seniman, pemikir Leonardo da Vinci.

Secara garis besar Syakir dan Mujiyono (2007:13-16) membedakan fungsi gambar menjadi tiga kelompok yaitu:

- a) Gambar sebagai presentasi berfungsi menyampaikan pesan atau misi tertentu dari seseorang kepada orang lain.
- b) Gambar sebagai sket kerja banyak dilakukan oleh *desainer* maupun arsitek sebelum menghadirkan suatu produk tertentu yang secara cepat mampu mengungkapkan ide atau gagasannya.
- c) Gambar sebagai karya seni berfungsi sebagai media ungkap perasaan seseorang untuk mengekspresikan diri. Objek yang diwujudkan dapat rasional maupun irasional.

Menurut Sunaryo (2010:41) Beberapa tujuan kegiatan menggambar diantaranya ialah untuk mengonstruksi secara proyektif (menggambar teknik), menjelaskan objek (menggambar ilustrasi), 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).



Gambar 5. Beberapa contoh gambar menurut tujuan pembuatannya. (a) gambar sketsa, (b) gambar ilustrasi, (c) gambar teknik, (d) gambar ornamen, (e) gambar bentuk, (f) gambar ekspresi.
(Dokumentasi penulis)

2.3.3 Tipe-Tipe Jenis Gambar dan Karakteristiknya

Syakir dan Mujiono (2007:16-20) mengemukakan tipe-tipe jenis gambar beserta karakteristiknya sebagai berikut:

a) Linear

Tipe linear adalah jenis gambar yang hanya terdiri dari unsur garis tanpa adanya penambahan unsur-unsur rupa lain. Garis yang diciptakan dalam kertas harus mampu mengungkapkan bentuk benda alam maupun imajinasi. Sifat garis lebih diutamakan untuk membangun kontur dari sebuah objek bukan dalam upaya untuk menghasilkan arsiran untuk mencapai tingkat keplastisan sebuah objek yaitu nada gelap dan terang.

b) Gestural

Tipe gestural didapatkan dari sebuah tarikan garis menerus atau putus-putus dengan bebas dan cepat di atas secarik kertas sambil melakukan pengamatan dan memproyeksikan persepsi atas sebuah benda. Garis mungkin mengikuti kontur objeknya atau bahkan berlawanan dengannya. Variasi tekanan bersama dengan arah tarikan garis dapat menyampaikan kesan volume. Kepadatan dan garis-garis tersebut dapat menunjukkan detail-detail yang signifikan atau apa yang ingin ditekankan.

c) Bolk

Gambar tipe bolk adalah gambar yang dalam pemvisualisasiannya berupa blok warna hitam dan putih tidak berupa garis *outline*. Karena gambar ini merupakan terjemahan atau hasil dari interpretasi dalam rangka mengungkap apa yang nampak pada sebuah benda maka gambar yang dihasilkan hanya menampilkan sebuah abstraksi dari esensi bentuk saja.

d) Siluet

Agar dapat dikenali, rupa bentuk harus dilihat sebagai figur. Hubungan antara figur dan latar belakang adalah sebuah konsep penting dalam penataan dunia visual kita. Bentuk siluet antara *background* dan objek kadangkala saling mendominasi bahkan saling kuat. Objek bisa berupa yang negatif atau yang berwarna putih dan juga bisa sebaliknya yaitu objek yang berwarna hitam dan *background* berwarna putih. Hubungan yang terjadi adalah kekontrasan.

2.4 Pengertian Ilustrasi

Menurut *Webstian New Compact Format Dictionary* dalam Muharrar (2003:1), istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), dan (3) keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, perbandingan. Berdasar beberapa konsep tersebut, maka penulis menetapkan bahwa proyek studi ini menggunakan konsep pertama.

Mayer dalam Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut.

Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas sebagai gambar yang mengiringi teks tetapi berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik (Muharrar, 2003:2).

Menurut Salam (dalam Muharrar, 2003:2), ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas.

Pada *The History of Illustrated Book* menurut Kurt Weitsman (dalam Muharrar, 2003:56) seorang yang pernah meneliti asal muasal seni ilustrasi mendapatkan bahwa kelahiran seni ilustrasi didorong oleh kebutuhan akan

penjelasan yang bersifat visual, jadi lebih bersifat praktis daripada dekoratif. Suatu karya ilustrasi visual yang baik harus selalu dapat dikomunikasikan sehingga bisa mempengaruhi pengamat atau pembaca sebuah cerita sehingga dapat melahirkan suatu tanggapan atau reaksi atas karya tersebut.

Salam (dalam Muharrar, 2003:2) menjelaskan bahwa pendekatan, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa berniat menggambarkan secara grafis (yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan) dari sebuah obyek (benda, suasana, peristiwa, atau ide). Subyek tersebut mungkin berasal dari teks atau murni berasal dari sang ilustrator. Dalam penyajiannya dapat berbentuk realistis ataupun imajinatif, dapat menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, mengkritik, mempropagandakan suatu ide, atau menyampaikan ucapan selamat. Penggunaan media dalam penciptaan ilustrasi dapat bermacam-macam dan bidang yang akan dikenakan ilustrasi pun beragam.

Menurut Salam (dalam Muharrar, 2003:4), ada beberapa cara yang lazim digunakan oleh ilustrator dalam mengkomunikasikan subjeknya yaitu:

- a) Mendramatisasikan.
- b) Menggunakan isyarat tubuh dan mimik.
- c) Menggunakan simbol.
- d) Personifikasi.
- e) Menggambarkan bunyi.
- f) Merangkaikan gambar.
- g) Memusatkan perhatian.

Salam (dalam Muharrar, 2003) mengemukakan bahwa seorang ilustrator harus mempersiapkan dirinya dengan baik yaitu:

- a) Ilustrator harus memiliki pengetahuan akan unsur-unsur formal seni rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, pencahayaan, komposisi, dan perspektif. Ia harus mempunyai pengalaman praktis dalam penyajian unsur-unsur tersebut.
- b) Ilustrator harus paham penggunaan berbagai media atau alat ilustrasi seperti pensil, pena, kuas, pestel, tinta, cat air, cat minyak, akrilik, dan alat lainnya. Karena ilustrasi memiliki hubungan dengan cetak-mencetak, maka ilustrator harus akrab dengan teknik tersebut.
- c) Ilustrator harus memiliki pengetahuan mengenai teknik berkomunikasi yang dapat menunjang keterampilannya dalam mengomunikasikan idenya.

Dari beberapa uraian tersebut, pendapat penulis mengenai ilustrasi adalah karya seni rupa dua dimensi berupa gambar yang berisi tentang objek, suasana, peristiwa, adegan yang pada dasarnya dipergunakan untuk memperjelas ceritera, memberikan keterangan mengenai sesuatu, dan mengandung pesan sehingga menjadi lebih menarik.

2.4.1 Jenis-jenis dan Media Menggambar Ilustrasi

Ilustrasi menurut perkembangannya dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Salam (dalam Muharrar, 2003:13) melakukan pembagian tersebut meliputi :

- a) Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain :

Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesusastaan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

- b) Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain : Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, dan Kartun.
- c) Ilustrasi Busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode).
- d) Ilustrasi Televisi (Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).
- e) Ilustrasi Animasi (ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabung antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi)
- f) Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat ditempatkan pada lay out tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
- g) Ilustrasi *Cover*, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. (Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.



Gambar 6. Jenis-jenis ilustrasi. (a) Ilustrasi buku cerita, (b) karikatur, (c) Ilustrasi busana, (d) Ilustrasi televisi, (e) animasi, (f) *clip art*, (g) poster.
(Dokumentasi penulis)

Menurut Poerwadarminta (dalam Budiawan, 2013) kata “teknik” diartikan cara (kepandaian dan sebagainya) membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian. Dalam hal ini diberikan contoh teknik melukis, mengarang, dan sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat diambil pemahaman bahwa banyak cara yang dipergunakan untuk menggambar ilustrasi, dan cara tersebut sangatlah berkaitan dengan kemampuan dan bakat seseorang yang diperoleh melalui latihan-latihan sehingga dapat diperoleh bentuk-bentuk penafsiran yang baik dari gagasan atau ide.

Menurut Poerwodarminta (dalam Fatriani, 2006) ada beberapa teknik yang dapat dicapai dalam membuat sebuah karya ilustrasi dengan teknik *freehand* atau gambar tangan, antara lain:

- a) *Line drawing*, yaitu gambar yang dibuat dengan menggunakan alat pena dan tinta gambar. Gambar ini hanya berwarna hitam putih. Ilustrasi yang

sering dikerjakan dengan teknik ini adalah kartun, karikatur, dan sejenisnya.

- b) *Wash drawing*, yaitu teknik dalam menggambar yang menggunakan media basah. Digambar dengan garis yang lembut dan sapuan kuas segera bersama-sama dengan keselarasan yang sempurna. Gambar dengan teknik ini dibuat dengan menggunakan kuas, hasilnya lebih realistis, mirip foto hitam putih. Gambar dengan teknik ini dibedakan menjadi dua macam yakni : (a) *tight drawings*, yaitu gambar ilustrasi dengan teknik *wash drawing* yang lebih bersifat rinci dan realistis, (b) *loose drawing* yaitu, ilustrasi dengan teknik *washdrawing* yang lebih bersifat impresif (menggambarkan efek pencahayaan secara spontanitas).
- c) *Scratchboard*, yaitu ilustrasi yang menggunakan kertas bertekstur khusus sebagai medianya.
- d) Teknik ilustrasi lain yang banyak kita jumpai di sekitar kita. Media yang dapat dipakai antara lain pensil, krayon, cat minyak, dan lain-lain.

Menurut Muharrar (2003:52) berdasarkan teknik pembuatannya, ilustrasi dibedakan menjadi 3 bagian yakni: (1) ilustrasi dengan teknik gambar tangan, (2) ilustrasi dengan teknik fotografi, atau alat elektronik lain misalnya komputer, dan (3) ilustrasi dengan teknik gabungan gambar tangan dan teknik fotografi atau alat elektronik lainnya, sebagai hasil ekspresi dan kreasi dari ilustratornya.



Gambar 7(a). Ilustrasi garis (*line drawing*)
(www.valeriewalawender.wordpress.com)



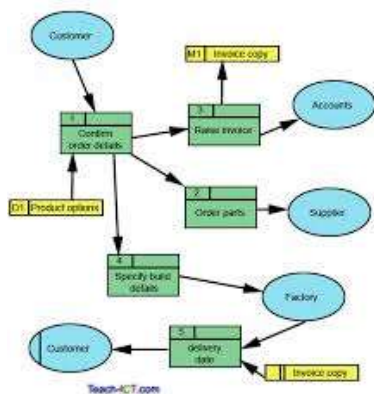
Gambar 7(b). Wash drawing
(www.polivore.com)



Gambar 7(c). Scratchboard illustration
(www.inkart.com)



Gambar 7(d). Ilustrasi cukil kayu
(www.i2iart.com)



Gambar 7(e). Ilustrasi geometris
(www.teach.ict.com)



Gambar 7(f). Ilustrasi kolase
(www.sen1budaya.blogspot.co.at)

Dalam proyek studi ini, jenis dan teknik yang digunakan penulis dalam menggambar ilustrasi adalah jenis ilustrasi buku cerita fiksi yang nantinya dapat digunakan sebagai ilustrasi untuk pendamping teks cerita legenda Baturraden. Teknik yang digunakan adalah teknik *line drawing* atau ilustrasi garis dan dibuat dengan teknik gambar tangan (*freehand*).

2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi diuraikan secara rinci oleh Kusmiati (dalam Muharrar, 2003) yang menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan :

- a) Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
- b) Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
- c) Mencoba menggambar ide abstrak, misalnya depresi.
- d) Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
- e) Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
- f) Menggambar sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.

- g) Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan ini dibuat, misalnya masa “*Victorian*” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis beroramen.

Menurut Sunaryo (2010:43) Karya ilustrasi memiliki fungsi sebagai (1) alat komunikasi visual, yang berisi pesan-pesan, ceritera, atau informasi non-verbal, (2) penjelas suatu uraian tentang berbagai hal atau keadaan suatu hal, cerita, kejadian atau peristiwa, dan lain-lain, dan (3) penghias dan pengiring suatu teks, misalnya yang terdapat pada buku, atau terbitan.

Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau audience untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut. Fungsi ilustrasi dapat dikatakan pula sebagai penggambaran secara grafis dari suatu tulisan. Maka dari itu, kesuksesan dari seorang ilustrator dapat dilihat dari kemampuannya di dalam membuat gambar yang pada dasarnya dipergunakan untuk memperjelas dari suatu subyek tulisan yang dapat dengan mudah untuk dipahami oleh para audience.

2.5 Prinsip-Prinsip dalam Menggambar

Syakir dan Mujiyono (2007:37-66) menjelaskan beberapa hal yang menjadi prinsip dalam menggambar yaitu:

- a) Perspektif

Sebuah sistem untuk merepresentasikan kesan ruang atau bentuk tiga dimensional sehingga yang kita gambar tampak riil sebagaimana yang kita lihat. Ruang yang diciptakan adalah ruang ilusi. Ilmu perspektif menjelaskan

kepada kita bahwa setiap benda semakin jauh akan terlihat semakin kecil bahkan akan hilang dari pandangan pada jarak tertentu. Teknik ini tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Secara teknis, perspektif terdiri dari perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, dan perspektif tiga titik hilang. Sedangkan untuk mendapatkan sudut pandang sebuah objek terdiri dari sudut pandang mata burung, sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing.

b) Struktur

Dalam menggambarkan bentuk baik dua dimensi maupun tiga dimensi tidak lepas dari bagian-bagian atau susunan garis-garis yang membentuk bangun tersebut. Garis-garis konstruksi struktur benda ini terdiri dari garis-garis tepi dan garis-garis bantu dibuat untuk mendapatkan ketepatan bentuk dan ukuran. Dalam menggambarkan bentuk tiga dimensi, prinsip *subtractive* (pengurangan bagian-bagian tertentu dari bentuk dasar) dan prinsip *additive* (penambahan unsur dari bentuk dasar) dilakukan untuk mendapatkan penggambaran lebih rinci dan lengkap. Hal tersebut dapat dilakukan secara bebas sesuai keinginan atau kebutuhan.

c) Gelap terang

Gambar yang telah dihasilkan secara linear dengan garis-garis kontur berupa sket, selanjutnya dapat diwujudkan kesan permukaan, volume, atau kualitas material benda, warna maupun teksturnya dengan cara melalui *rendering* nada gelap terang. Nada gelap terang tersebut dapat berfungsi sebagai penjelas rupa dari benda yang digambarkan. Teknik-teknik arsir seperti

arsir searah, arsir silang, dan arsir pulasan merupakan cara-cara yang umum di mana dengan cara tersebut kita dapat membuat nada gelap terang.

d) Cahaya dan bayangan

Benda dapat terlihat warnanya, bentuk dan susunan, volume, serta bayangannya karena adanya cahaya. Cahaya bisa bersumber dari matahari atau cahaya buatan seperti lampu dan api. Cahaya yang menerpa benda, mengakibatkan bagian yang terkena cahaya menjadi terang sedangkan bagian yang terlindung akan terlihat gelap. Pemberian kesan terang dan gelap pada gambar tentunya dengan cara pemberian arsiran. Rupa bentuk bayangan terjadi dalam perspektif ditentukan oleh tiga faktor yaitu: (1) jenis dan posisi sumber cahaya, (2) rupa bentuk objek yang menimbulkan bayangan, dan (3) bentuk permukaan yang terkena bayangan.

e) Proporsi

Proporsi adalah aspek kesebandingan, yaitu hubungan ukuran antar bagian satu dengan yang lain, serta bagian dan kesatuan secara keseluruhannya. Dalam menggambar pertimbangan proporsi ini sangatlah penting untuk mendapatkan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama atau harmoni), dan *unity*.

f) Komposisi

Komposisi adalah susunan atau perpaduan dari beberapa objek yang ditata sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang harmoni. Komposisi ini sering disebut dengan tata letak yaitu bagaimana menempatkan objek pada letak yang tertata. Tidak ada ketentuan yang sifatnya baku dalam

komposisi gambar. Namun secara umum yang perlu dipakai adalah kepekaan rasa atau *taste*.

2.5.1 Unsur-Unsur Rupa

Bentuk atau rupa merupakan medium ungkap yang penting dalam kesenirupaan. Dalam menggambar, tidak lepas dari unsur-unsur rupa yang merupakan susunan atas bagian-bagian yang menciptakan bentuk itu. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual, unsur-unsur formal, atau unsur-unsur desain. Menurut Sunaryo (2002:5-22) menjelaskan mengenai unsur-unsur rupa meliputi:

a) Garis

Garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek lanjar atau memanjang.

Karakter utama garis adalah dimensi memanjangnya sekalipun garis dapat ditampilkan tebal atau tipis, panjang atau pendek, pada dasarnya ukuran garis adalah nisbi, karena bergantung pada arah, kedudukan, dan dalam hubungan dengan unsur-unsur lainnya. Potensi garis yang menonjol ialah dapat menyarankan massa bentuk, menyatakan irama dan gerakan-gerakan, serta membentuk kontur, yakni garis tepi yang mengelilingi bentuk. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zigzag. Dari segi arah, dikenal garis tegak, garis datar, dan garis silang.

b) Raut

Raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perwatakan.

Shape atau raut adalah pengenal 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 ditampilkan dengan kontur. Menurut Wong (1972) dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan.

c) Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek 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. Melalui bentuk kita dapat mengenali warna, sebaliknya kita mengenali bentuk dengan warna.

d) 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 kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

e) Tekstur

Texture yang berarti tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Kesan tekstur dicerap baik melalui indra penglihatan maupun rabaan. Oleh karena itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil.

f) Ruang

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.

Kesan kedalaman ruang dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain (1) melalui penggambaran gempal, (2) penggunaan perspektif, (3) peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, (4) pergantian ukuran, (5) penggambaran bidang bertindih, (6) pergantian tampak bidang, (7) perlengkungan atau pembelokan bidang, dan (8) penambahan bayang-bayang.

2.5.2 Prinsip Desain

Selain prinsip-prinsip menggambar yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menambahkan beberapa prinsip desain dalam berkarya seni rupa dalam mengorganisasikan unsur-unsur rupa dan mengombinasikannya dalam menciptakan bentuk karya. Prinsip-prinsip desain tersebut dijelaskan oleh Sunaryo (2002:31-42) meliputi:

a) Kesatuan

Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip lainnya. Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dominasi, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu.

b) Keserasian

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

c) Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Sedangkan yang

dimaksud irama dalam gambar adalah adanya suatu perubahan-perubahan teratur dalam suatu komposisi.

d) Dominasi atau Tekanan

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan.

e) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang.

Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

f) Kesebandingan

Kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terdapat keseluruhan. Pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan dari pengaturan kesebandingan atau proporsi adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.

2.6 Teknik Arsir

Menurut Syakir dan Mujiyono (2007:53) arsir merupakan pengulangan-pengulangan garis baik teratur maupun acak dengan tujuan mengisi bidang gambar yang kosong atau disebut juga *rendering*. Maksud utama *rendering* nada gelap terang tertentu adalah untuk membedakan suatu bentuk dari yang lain. Dalam membuat arsiran nada gelap terang, kualitas visual arsiran dapat menghasilkan kesan permukaan material benda dan teksturnya, halus atau kasar, keras atau lunak, mengkilat atau buram.














Arsir memiliki fungsi yaitu, (1) memberikan karakter objek gambar, (2) memberikan kesan bentuk dan volume, (3) memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar, (4) mengisi bidang kosong, dan (5) *finishing touch* gambar (Apriyatno, 2004: 5-6).

Arsiran (*Hatching*), (*hachure* dalam Bahasa Perancis) dan juga *cross-hatching* adalah teknik dalam lukisan dan karya grafis yang digunakan untuk

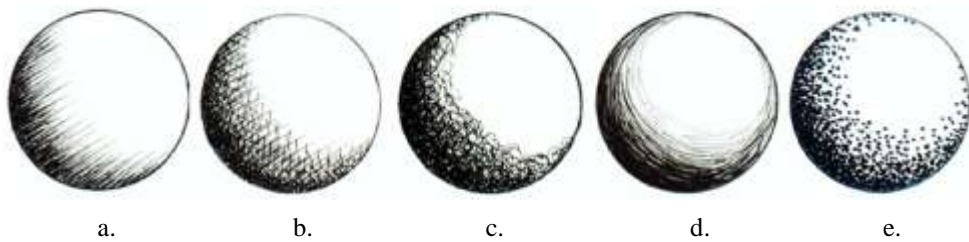
memberikan efek warna maupun bayangan dengan membuat garis-garis paralel. Jika garis-garis paralel ini ditimpa dengan garis-garis paralel lain yang saling berpotongan, maka teknik ini menjadi *cross hatching*.

Perupa menggunakan teknik ini dengan memvariasikan jarak, sudut, panjang, dan jenis-jenis garis sehingga dihasilkan gradasi bayangan tertentu. Teknik ini sangat populer pada masa Renaisans Awal.

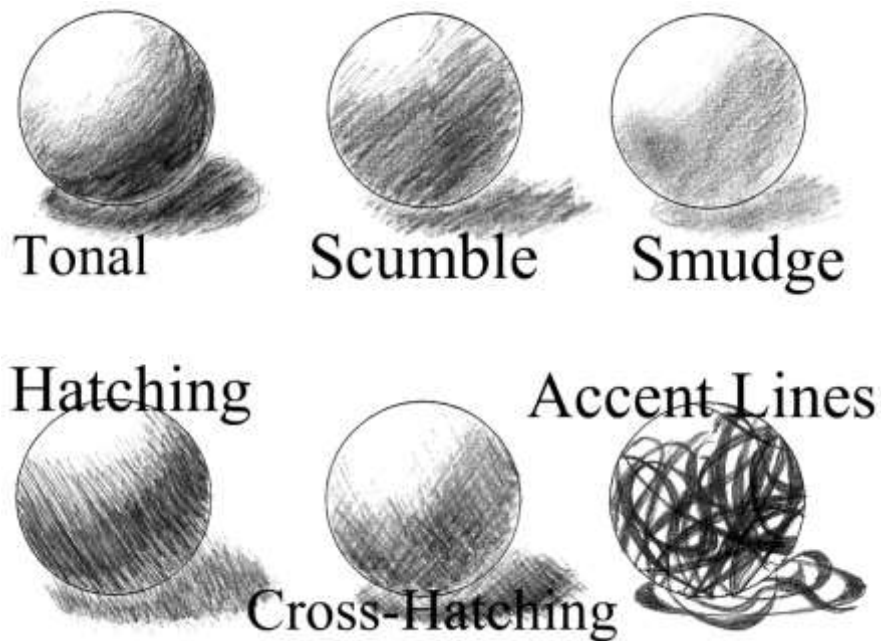
Konsep utama dari *hatching* adalah bahwa kepadatan, jumlah, dan ketebalan garis akan sangat memengaruhi efek bayangan yang dihasilkan. Dengan meningkatkan kepadatan, jumlah, dan jarak antar garis, maka bayangan yang dihasilkan semakin gelap, begitu pula sebaliknya. Variasi garis yang dibentuk dapat dibedakan menjadi beberapa aspek. Dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Variasi	Tampilan	Kesan Fisik
1.	Jenis :	- Lurus		- Kesan kaku, keras, tajam.
		- Lengkung		- Lembut, empuk, halus
		- Berombak		- Dinamis mengalir, bergerak, menyenangkan
		- Zigzag		- Kaku, tegang, panas, menakutkan
2.	Ketebalan:	- Tebal		- Menambah berat, berani, kasar, tegas
		- Tipis		- Halus, ringan, ragu
3.	Kontinuitas :	- Tak Terputus		- Lancar, konsisten, tidak ragu
		- Terputus		- Tersendat, ragu, kurang berani
		- Titik-Titik		- Ritmis, ragu
4.	Arah:	- Tegak Lurus		- Kesan tinggi, menyempit
		- Mendatar		- Melebar, pendek, tenang, mati, istirahat
		- Diagonal		- Dinamis, tidak stabil, oleng.
5.	Ekspresif			- Spontan, berani, segar

Tabel 1. Jenis-Jenis Garis
(www.hikmat78.wordpress.com)



Gambar 8. Jenis arsiran. a. Arsir searah (*hatching*), b. Arsir silang (*crosshatching*), c. Arsir scumbling, d. *Contour hatching*, e. *Stippling* (www.lauri-the-artist.com)



Gambar 9. *Shading technique by Yukina Kun62* (www.lauri-the-artist.com)

Kontras bayangan bisa pula dicapai dengan mendekati dua jenis *hatching* yang berbeda sudut garisnya. Sebagai hasilnya, variasi garis ini akan memberikan ilusi warna, yang bila digunakan secara konsisten akan mengasilkan imaji yang realistis. Diambil dari www.wikipedia.org tanggal 24 Februari 2015 pukul 19.55.

BAB III

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Pemilihan media dalam membuat gambar ilustrasi buku cerita meliputi jenis alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan.

3.1.1 Alat

Sunaryo (2010:39) mengatakan alat yang biasa digunakan untuk menggambar ialah pensil, arang, pena gambar, kapur, dan krayon. Alat-alat yang digunakan penulis dalam pengerjaan karya gambar ilustrasi cerita legenda Baturaden adalah sebagai berikut:

a) Pensil



Gambar 10. Pensil Faber Castell 2B untuk pembuatan sket gambar.
(Dokumentasi penulis)

Pensil adalah alat menggambar yang terbuat dari karbon silinder padat dan dibungkus oleh kayu, dalam penggunaannya perlu proses perautan agar ujung pensil menjadi runcing. Pensil tersedia dengan berbagai merk dan jenis, pensil dengan kode B adalah jenis pensil lunak yang tingkat kelunakannya ditandai dengan angka 2B sampai 8B. Semakin tinggi angkanya, semakin lunak pensil tersebut. Sedangkan kode H adalah jenis pensil keras. Jenis pensil yang digunakan

untuk membuat sket karya pada proyek studi ini yaitu pensil 2B merk “Faber Castell: SV 9000”.

Alasan penulis menggunakan pensil tersebut karena hasil goresan pensil tidak mengotori permukaan kertas setelah dipakai, walaupun karya gambar disimpan dalam waktu yang lama.

b) Pena Gambar (*Drawing Pen Pigment Ink*)



Gambar 11. *Drawing pen SNOWMAN*. Digunakan untuk penebalan hasil sket pensil.
(Dokumentasi penulis)

Drawingpen adalah penayang berbahan dasar tinta hitam yang difungsikan khusus untuk menggambar. Pada ujung pena memiliki ukuran *nib* bervariasi sesuai dengan kebutuhan, mulai *nib* berukuran kecil 0.05 hingga ukuran besar 0.10. *Drawing pen* digunakan sebagai alat utama dalam proses pembuatan karya. Jenis *drawing pen* yang digunakan penulis yaitu *drawing pen* berukuran *nib* 0.05, 0.1, dan 0.2, dengan merk “Artline Shachihata EK-2305” untuk membuat gelap terang pada objek utama dalam gambar. *Drawing pen* dengan ukuran *nib* 0.2 merk “PIGMA MICRON Sakura Corporation” digunakan untuk membuat objek figur dan ekspresi wajah pada objek gambar. *Drawing pen* dengan ukuran *nib* 0.1, 0.2,

0.3, dan 0.5 merk “SNOWMAN” digunakan untuk membuat gelap terang, kesan tekstur, dan detail pada objek pendukung dan *background* gambar. *Drawing pen* dengan ukuran *nib* 0.7, dan 0.8 merk “SNOWMAN” digunakan untuk membuat kontur dan *outline* objek pada gambar.

Penulis menggunakan alat *drawing pen* pada keseluruhan karya gambar karena memiliki bahan dasar tinta (*pigment ink*) yang bersifat pekat, dan tahan terhadap air (*waterproff and water rersistent*) sehingga lebih aman digunakan, dan tidak mudah luntur jika terkena air. Selain itu, karena proses penggoresan yang konvensional, gambar yang dihasilkan akan terlihat khas dan unik sesuai karakter penulis.

c) Karet Penghapus



Gambar 12. Karet penghapus merk “Faber Castell: SV 9000”.
(Dokumentasi penulis)

Karet penghapus yang digunakan untuk mengkoreksi dan memperbaiki sket gambar yang kurang sesuai yaitu menggunakan penghapus merk “Faber Castell 7086-48 eraser”. Penghapus ini sangat cocok untuk menghapus coretan pensil merk “Faber Castell: SV 9000”. Bahannya lebih lunak dan mampu menghapus lebih bersih tanpa membuat kertas terkelupas dan rusak.

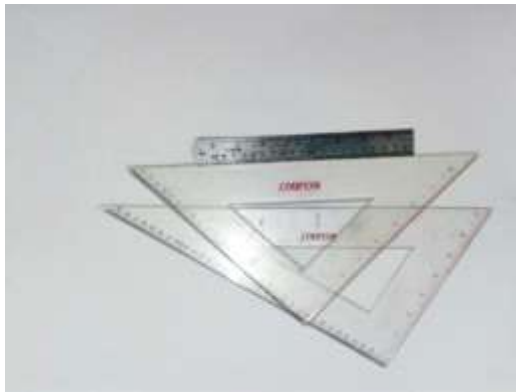
d) Rautan Pensil



Gambar 13. Rautan pensil merk “Faber Castell”
(Dokumentasi penulis)

Rautan pensil digunakan penulis dengan merk “Faber Castell”. Rautan berguna untuk meruncingkan pensil dan pensil warna. Penulis beranggapan bahwa rautan merk tersebut berkualitas lebih bagus dibanding merk lain sehingga mampu meruncingkan batang ujung pensil tanpa membuat batang pensil patah dan hasil rautan lebih halus tanpa ada guratan dan serpihan yang tidak merata.

e) Penggaris



Gambar 14. Penggaris yang digunakan untuk menentukan perspektif
(Dokumentasi penulis)

Penggaris digunakan sebagai alat bantu ukur, menentukan perspektif, dan digunakan sebagai alat bantu untuk membuat garis lurus pada kertas. Penggaris yang digunakan penulis adalah dengan merk “KOJIKO”.

f) Kamera Digital, *Tripod* dan *Handycam*

a.



b.



c.

Gambar 15. Alat Dokumentasi. a. Kamera NIKON D3300, b. *Handycam* SONY DCR-SX22E, c. Tripod kamera
(Dokumentasi penulis)

Kamera digital digunakan untuk mendokumentasikan hasil gambar manual yang dibuat di atas kertas gambar yang kemudian dipindah ke dalam komputer dalam bentuk *file* gambar. Kamera digital yang digunakan adalah kamera merk “NIKON D3300”. *Handycam* digunakan untuk merekam serangkaian proses dalam pembuatan karya. Pendokumentasian ini disajikan untuk mengabadikan serangkaian proses pengerjaan gambar. *Handycam* yang digunakan adalah *handycam* merk “SONY model DCR-SX22E”. Penggunaan *tripod* pada kamera

dan *handycam* bertujuan agar dalam proses pendokumentasian karya gambar lebih stabil.

g) Komputer



Gambar 16. Komputer COMPAQ yang digunakan untuk proses *editing*.
(Dokumentasi penulis)

Komputer digunakan dalam proses *editing* gambar, pembuatan desain katalog, pamflet, dan banner untuk keperluan pameran. Komputer yang digunakan adalah *laptop* merk “COMPAQ Presario CQ42”, dengan program komputer yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS3 European Version*, *Corel Draw X6* dan *Adobe Premiere Pro CS3 European Version*. Ketiga program tersebut relatif lebih familiar dan ringan apabila digunakan pada komputer sekelas *laptop*. Khusus untuk program *Adobe Photoshop CS3 European Version* dan *Corel Draw X4* digunakan penulis dalam proses *editing* gambar dan penyusunan katalog, pamflet, dan banner. Sementara untuk program *Adobe Premiere Pro CS3 European Version* digunakan untuk *editing* video dalam merekam proses pengerjaan karya.

3.1.2 Bahan



Gambar 17. Kertas *Ca Grain Canson* 65X50 cm
(www.hamelinbrands.com)

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan proyek studi ini adalah kertas gambar. Jenis kertas yang baik untuk menggambar adalah kertas yang tidak licin, tidak mengkilat dan tidak terlalu tipis. Kertas yang dipilih penulis dalam pembuatan karya gambar adalah kertas gambar merk “*Ca Grain Canson Sketch and Drawing Paper*” dengan ukuran 65X50 cm. Sedangkan kertas yang digunakan untuk *printout* hasil buku adalah kertas merk “CTS 180gram”.

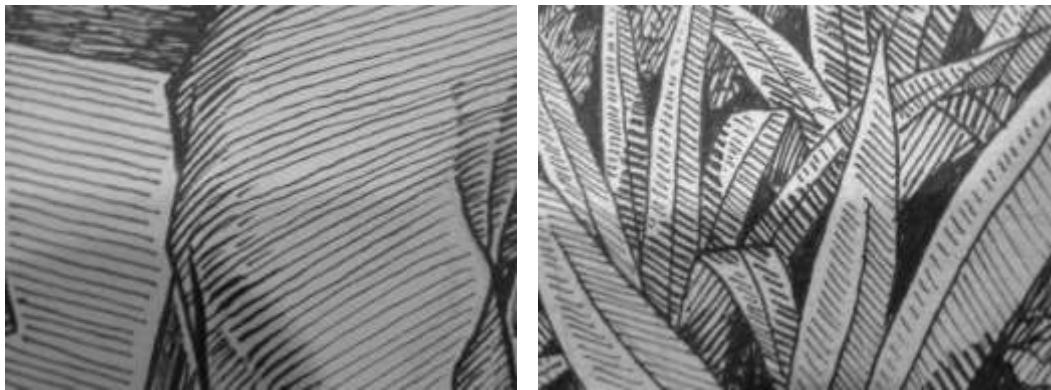
3.1.3 Teknik

Berbagai macam pemilihan teknik dalam menggambar ilustrasi akan mempengaruhi pemilihan jenis alat dan bahan yang digunakan. Dalam proses pengerjaan gambar ilustrasi mengenai legenda Baturraden ini, gambar yang dihasilkan merupakan gambar *freehand drawing* (gambar bebas) untuk membuat sket, penebalan kontur gambar, dan pemberian arsiran dalam proses *finishing*.

Pada proses *freehand drawing*, penulis menggunakan teknik arsirdengan menerapkan pengulangan garis-garis lurus dan lengkung dengan *drawing pen*. Teknik arsir dilakukan dengan pengulangan garis secara searah, maupun silang

bertujuan untuk mengisi bidang gambar yang kosong pada kertas. Arsir juga memiliki fungsi yaitu, (1) memberikan karakter objek gambar, (2) memberikan kesan bentuk dan volume, (3) memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar, (4) mengisi bidang kosong, dan (5) *finishing touch* gambar (Apriyatno, 2004: 5-6).

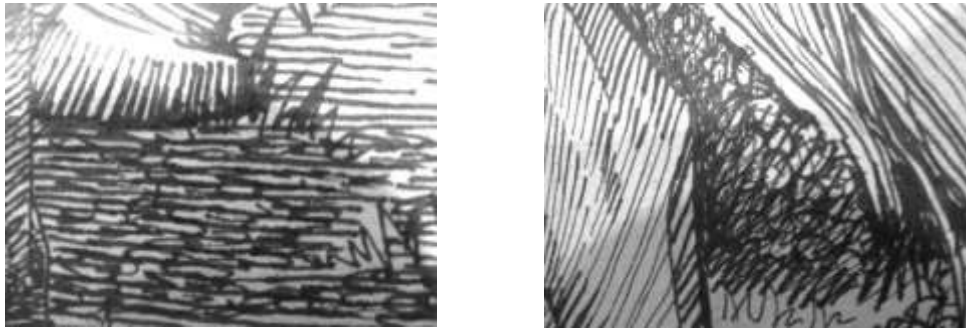
Dalam proyek studi ini penulis menggunakan kombinasi arsir searah (*hatching*), arsir silang (*cross hatching*), dan beberapa bagian menggunakan arsir acak. Beberapa teknik arsiran yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Penggunaan teknik arsir searah (*hatching*) dengan *drawing pen*.
(Dokumentasi penulis)



Gambar 19. Penggunaan teknik arsir silang (*crosshatching*) dengan *drawing pen*.
(Dokumentasi penulis)



Gambar 20. Penggunaan teknik arsir acak (*scumbling*) dengan *drawing pen*.
(Dokumentasi penulis)



Gambar 21. Penggunaan teknik *contour hatching* dengan *drawing pen*
(Dokumentasi penulis)



Gambar 22. Penggunaan teknik *stippling* dengan *drawing pen*.
(Dokumentasi penulis)

3.2 Proses Berkarya

Dalam proses berkarya gambar untuk mengilustrasikan legenda Baturraden ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis untuk membuat proyek studi ini. Beberapa tahapan yang dilakukan penulis antara lain :

3.2.1 Gagasan Berkarya

Menggambar merupakan aktivitas yang biasa dilakukan penulis. Sejak duduk di bangku Sekolah Dasar, menggambar merupakan cara untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan terhadap materi-materi pelajaran di kelas. Dengan media pensil, *ballpoint*, dan pena jenis *boksi*, penulis sering menggambar karakter-karakter manusia dan tokoh-tokoh kartun yang terinspirasi dari buku komik, tayangan televisi, dan majalah-majalah. Ketika menggambar dengan pena jenis *boksi*, penulis tertarik dengan karakter garis yang dihasilkan pena jenis ini. Maka sejak saat itu, hampir di setiap halaman belakang dan ruang kosong pada buku catatan pelajaran yang penulis miliki selalu terdapat coretan-coretan gambar hitam putih yang dibuat penulis dengan menggunakan pena jenis *boksi*. Kebiasaan tersebut berlanjut sampai penulis duduk di bangku SMA. Gambar-gambar manusia dan tokoh-tokoh kartun yang dibuat penulis menimbulkan ketertarikan tersendiri dari teman-teman sekolah yang mendorong penulis membuat gambar-gambar kartun dan komik strip untuk dipajang pada majalah dinding di sekolah.

Setelah memasuki Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, kemampuan dan teknik penulis dalam menggambar berkembang pesat. Saat itulah penulis mengenal berbagai macam media dalam menggambar. Dalam hal ini, menurut pandangan penulis media *drawing pen* memiliki keunikan dan karakteristik yang lebih beragam dari pada pena jenis *boksi* yang biasa penulis gunakan sewaktu SMA. *Drawing pen* memiliki variasi ukuran yang lebih beragam sehingga penulis dapat bereksplorasi lebih banyak.

Pada tahun 2011 saat penulis memasuki semester ke-7, berbagai informasi dan materi yang penulis dapatkan dari bangku kuliah menyadarkan penulis bahwa teknik menggambar yang biasa dibuat dan menjadi kegemaran penulis adalah jenis gambar *freehand* dengan teknik arsir. Ketertarikan tersebut menjadikan penulis bertekad untuk lebih mendalami teknik tersebut karena penulis merasa teknik arsir sudah menjadi salah satu karakter penulis.

Ketertarikan penulis dengan menggambar dengan teknik arsir berbau dengan latar belakang penulis yang akrab dengan budaya Banyumas. Salah satu cerita legenda di daerah Banyumas yaitu legenda Baturraden menjadi perhatian khusus yang ingin penulis kenalkan kepada masyarakat karena penulis merasa bahwa masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui tentang cerita legenda Baturraden. Oleh karena itu terciptalah ide pembuatan proyek studi legenda Baturraden dalam karya gambar ilustrasi dengan teknik arsir.

3.2.2 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data. “Cara” menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya. Terdaftar sebagai metode-metode penelitian adalah: angket (*questionnaire*), wawancara atau interviu (*interview*), pengamatan (*observation*), ujian atau tes (*test*), dan dokumentasi (*documentation*). (Arikunto, 2006:100-101). Tahap pengumpulan data proyek studi tentang Legenda Baturraden dalam Gambar Ilustrasi dengan Teknik Arsir, penulis menggunakan

teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi yang diuraikan sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi (*observation*) merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya. Pendekatan observasi dapat diklasifikasikan ke dalam observasi perilaku (*behavioral observation*) dan observasi non-perilaku (*nonbehavioral observation*) (Jogiyanto, 2008:89).

Pengumpulan data dengan observasi secara langsung atau dengan pengamatan secara langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut (Nazir, 2005:175).

Dalam proyek studi ini, observasi langsung dilakukan untuk memperoleh data mengenai keadaan geografis dan suasana lokawisata Baturraden yang akan digunakan penulis sebagai referensi *background* gambar dalam pembuatan karya gambar ilustrasi mengenai legenda Baturraden.

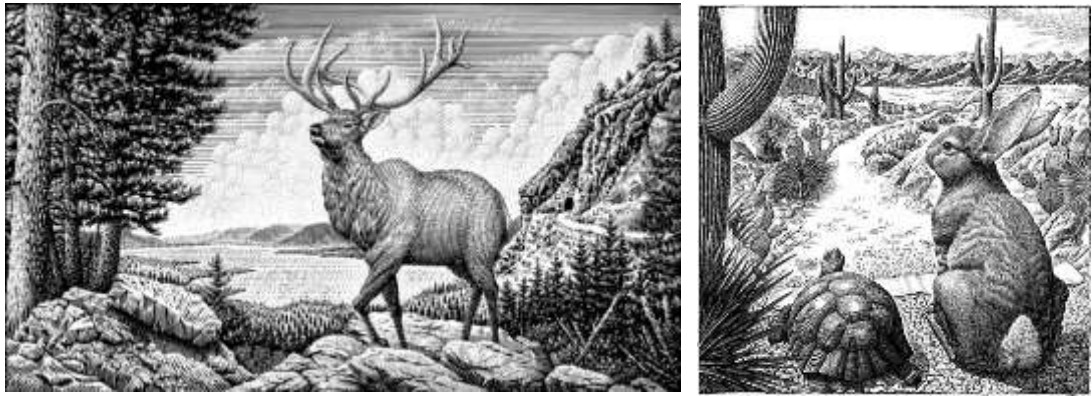
b) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009:329).

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:231).

Penulis melengkapi data dokumentasi dari berbagai macam sumber data, baik melalui foto, gambar, buku, artikel, maupun dari media internet. Sumber data yang dikumpulkan penulis dari buku adalah sebagai berikut: *Buku Babad Banyumas dan Sekitarnya* karya R. Soeyadi Atmoedikoesoemo dan buku *Cerita Rakyat dari Banyumas* karya Muhammad Jaruki dan Muhammad Dasuki. Sumber buku digunakan penulis sebagai referensi adegan cerita legenda Baturraden yang akan divisualisasikan dalam gambar. Foto dan gambar digunakan penulis sebagai referensi visual dalam membuat karya gambar ilustrasi dengan teknik arsir.

Selain dari media buku, foto, dan gambar, penulis juga melengkapi data dengan menumpulkan informasi mengenai proyek studi dari media internet. Data yang dikumpulkan penulis melalui media internet adalah dengan membuka berbagai macam situs. Data tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu penulis merangkumnya dari beragam sumber agar data yang ada saling melengkapi dan menjadi informasi *valid* tentang tema yang dipilih penulis dalam membuat proyek studi ini.



a.



b.



c.

Gambar 23. Referensi visual yang digunakan penulis.(dari kiri atas: a. *Mountain Elk, Tortoise and Hare* karya Michael Halbert, b. Karya Albrecht Dürer dengan judul *Joachim et l'Ange*, dan c. Karya Pierre Eugene Vibert berjudul *nude*.
(Dokumentasi penulis)

3.2.3 Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2009:338) mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah

penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam tahapan ini penulis mengolah data yang ada dari berbagai sumber yang ada. Data-data yang didapatkan penulis kemudian dipilih yang sesuai dan dirangkum untuk melengkapi konsep-konsep yang penulis tulis dalam laporan, juga untuk menambah wawasan penulis yang dapat digunakan sebagai inspirasi dalam menggambar ilustrasi. Dalam tahap ini penulis menentukan jenis ilustrasi dan teknik atau pendekatan yang digunakan. Dalam proyek studi ini penulis memilih jenis gambar ilustrasi dengan teknik arsir.

Dalam segi cerita yang akan digunakan, penulis mulai merangkum kisah legenda Baturraden dari berbagai sumber yang telah dikumpulkan. Pemahaman mengenai tokoh karakter dalam cerita, sifat, dan jalan cerita disesuaikan dengan pemahaman penulis mengenai cerita legenda Baturraden yang didapat dari buku *Babad Banyumas dan Sekitarnya* karya R. Soeyadi Atmoedikoesoemo, buku *Cerita Rakyat dari Banyumas* karya Muhammad Jaruki, berbagai sumber bacaan dari internet, pengalaman pribadi penulis sewaktu kecil, dan cerita yang didapat dari masyarakat sekitar tempat tinggal penulis.

3.2.4 Pembuatan Karakter Tokoh Cerita

Tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita legenda Baturraden adalah sebagai berikut:

1) Batur Gamel



Gambar 24. Tokoh Batur Gamel.
(Dokumentasi penulis)

Batur Gamel merupakan tokoh utama (*protagonis*), ia adalah seorang pembantu berparas tampan yang bekerja untuk Adipati. Sifat yang dimiliki adalah pekerja keras, berani, dan tanggungjawab. Tokoh digambarkan *ngeligo* (tanpa pakaian atas), memakai destar (ikat kepala), kain yang diikat di pinggang, celana polos, dan tidak mengenakan alas kaki.

2) Putri Adipati Kotaliman



Gambar 25. Putri Adipati Kotaliman.
(Dokumentasi penulis)

Putri Adipati Kotaliman adalah tokoh utama, anak seorang Adipati yang cantik dan lembut hatinya. Tokoh digambarkan menggunakan sanggul, kemben, selendang jarit, kain bawahan batik, dan menggunakan alas kaki sepatu selop hitam.

3) Adipati Kotaliman



Gambar 26. Adipati Kotaliman.
(Dokumentasi penulis)

Seorang Bangsawan yang memiliki kedudukan di wilayah Kadipaten Kotaliman. Sifatnya yang keras, mudah terpancing amarahnya, digambarkan sebagai tokoh antagonis dalam cerita ini. Penggambaran visualnya mengenakan pakaian kebangsawanan jawa (*pakaian Ageng*).

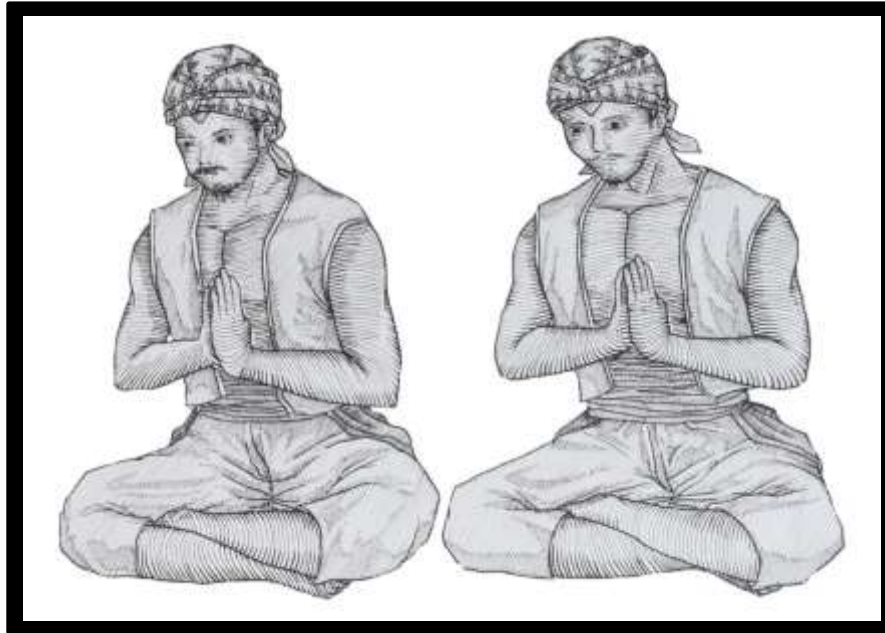
4) Istri Adipati Kotaliman



Gambar 27. Istri Adipati Kotaliman
(Dokumentasi penulis)

Merupakan tokoh pendukung dalam cerita ini.

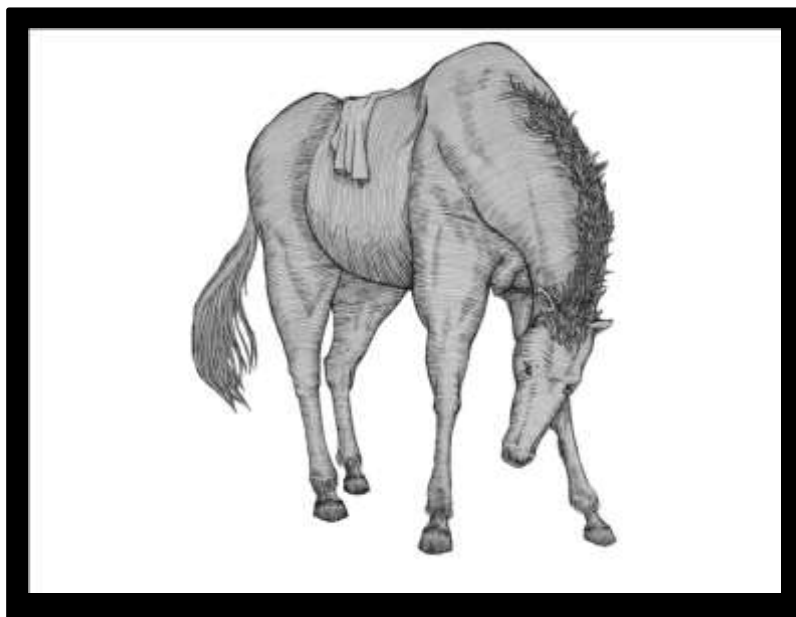
5) Abdi dalem Kadipaten



Gambar 28. Abdi dalem Adipati Kutaliman
(Dokumentasi penulis)

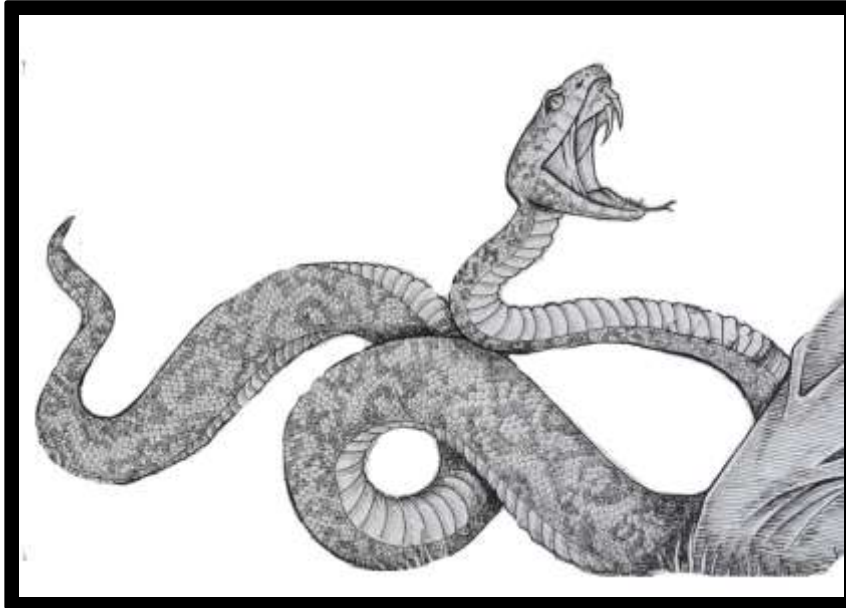
Tokoh pendukung dalam cerita sebagai prajurit dan bawahan Adipati
Kutaliman

6) Kuda peliharaan Adipati



Gambar 29. Kuda peliharaan Adipati.
(Dokumentasi penulis)

7) Ular



Gambar 30. Ular Hutan.
(Dokumentasi penulis)

3.2.5 *Storyboard* dan Pembagian Plot atau Adegan Cerita

Dalam tahap ini, penulis sebelumnya membuat narasi cerita secara umum mengenai keseluruhan cerita lengkap dari awal hingga akhir. Penulis kemudian membagi cerita melalui poin-poin cerita yang akan disampaikan dalam 10 plot cerita dan adegan penting. Setelah narasi terbentuk maka penulis mulai mengembangkan cerita menjadi *storyboard* yang lebih rinci. Berikut adalah rincian *storyboard* cerita legenda Baturraden yang dibuat penulis:

Tabel 2. Rincian Plot Cerita Legenda Baturraden

No.	Adegan	Tokoh	Latar Tempat
1.	Batur Gamel sedang bekerja membersihkan dan merawat kuda milik Adipati di istal (kandang kuda).	Batur Gamel dan Kuda Adipati.	Istal (kandang kuda).
2.	Batur Gamel menolong putri Adipati yang sedang terancam akan diserang ular besar.	Batur Gamel, putri Adipati, dan Ular besar.	Jalan setapak di tepi Hutan.
3.	Putri Adipati menaruh hati kepada Batur Gamel dan mereka menjalin asmara secara diam-diam.	Batur Gamel, putri Adipati, dan Kuda.	Taman di dekat air terjun.
4.	Putri Adipati hamil dan Batur Gamel mau bertanggung jawab melamarnya meski mungkin akan membahayakan nyawanya sendiri.	Putri Adipati dan Batur Gamel.	Taman di area Kadipaten Kotaliman.
5.	Adipati Kotaliman murka dan mengusir putri Adipati dan Batur Gamel keluar dari Kadipaten.	Adipati Kotaliman, putri Adipati, Batur Gamel, istri Adipati, dan para abdi dalem.	Di depan halaman rumah Adipati Kadipaten Kotaliman.

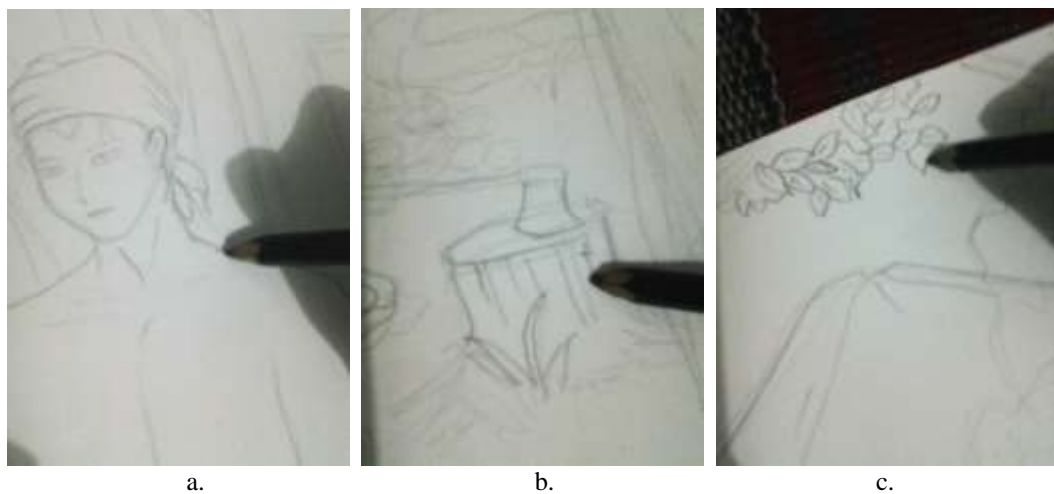
6.	Putri Adipati dan Batur Gamel pergi ke utara lereng gunung Slamet. Di dekat sungai (Kali Putra) putri Adipati melahirkan anaknya.	Batur Gamel, putri Adipati, dan bayi mereka.	Di dekat sebuah sungai di lereng gunung Slamet. (Kali Putra).
7.	Setelah meneruskan perjalanan putri Adipati dan Batur Gamel memutuskan untuk menetap sementara waktu di suatu tempat yang sejuk di dekat lereng gunung Slamet.	Batur Gamel, putri Adipati, dan anak mereka.	Suatu tempat di dalam hutan di dekat lereng gunung Slamet.
8.	Adipati Kutaliman menyesal telah mengusir putri Adipati dan ingin ia kembali ke Kadipaten.	Adipati dan abdi dalem Kadipaten	Rumah Adipati Kutaliman.
9.	Adipati Kutaliman mengutus abdi dalem untuk mencari dan membujuk putri Adipati untuk kembali ke Kadipaten, namun putri Adipati menolaknya.	Abdi dalem, putri Adipati, dan Batur Gamel.	Depan rumah kecil Batur Gamel di lereng gunung Slamet.
10.	Putri Adipati, Batur Gamel, dan anak mereka memutuskan untuk tinggal di lereng gunung Slamet sebagai hukuman yang harus ia jalani untuk menebus kesalahannya.	Putri Adipati, Batur Gamel, dan anak mereka.	Depan rumah kecil Batur Gamel di lereng gunung Slamet.

Sumber : Cerita Rakyat dari Banyumas (Jaruki, 2003:29-33)

3.2.6 Pembuatan Sket Gambar

Setelah proses penyusunan plot cerita (*storyboard*), tahap berikutnya adalah pembuatan sket. Proses ini dilakukan sebagai realisasi gagasan dalam bentuk desain kasar sederhana melalui goresan-goresan pensil di atas kertas. Hal ini bertujuan agar pada proses selanjutnya lebih mudah karena proporsidan komposisi rancangan telah diatur. Pensil yang digunakan adalah jenis 2B merk “Faber Castell SV 9000”. Pensil digoreskan pada kertas “*Ca grain Canson*” ukuran 65X50 cm. Sementara rautan pensil, karet penghapus merk “Faber Castell 7086-48 *eraser*”, dan penggaris digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan penulis dalam membuat sket.

Pembuatan sket dilakukan pada tiap adegan dalam *storyboard* yang telah disusun. Tiap sket adegan diselesaikan satu-persatu, lalu dilanjutkan ke tahap penebalan. Sket yang dibuat penulis berjumlah 10 lembar gambar sket ukuran 65X50 cm.



Gambar 31. Proses pembuatan sket pada karya ke 10 menggunakan pensil. a. Sket subjek utama, b. Sket objek pendukung, c. Sket latar belakang.
(Dokumentasi penulis)

3.2.7 Penebalan Kontur dengan *Drawing Pen*

Proses penebalan dilakukan penulis secara bertahap pada masing-masing karya. Apabila sket gambar setiap karya sudah selesai pengerjaannya maka langsung dilanjutkan pada proses penebalan tanpa harus menunggu semua sket gambar selesai dibuat.

Proses penebalan pada sket pensil dilakukan agar gambar menjadi lebih jelas. Proses penebalan dilakukan berulang-ulang. Diawali pada subjek utama yaitu tokoh-tokoh cerita pada gambar dengan *drawing pen* yang ukuran *nib* 0,8, kemudian dilanjutkan dengan menggunakan *drawing pen* yang lebih kecil (ukuran *nib* 0,5) pada beberapa bagian dalam subjek utama gambar dengan porsi lebih kecil. Untuk penebalan pada subjek pendukung seperti pohon, bunga, rumput, dan benda-benda yang berdekatan dengan subjek utama menggunakan *drawing pen* dengan ukuran yang lebih kecil (ukuran *nib* 0,5, 0,3, dan 0,2) disesuaikan dengan penempatan subjek pendukung. Hal ini dilakukan sebagai variasi untuk menimbulkan kesan jauh dekat, irama, dan tidak mendominasi subjek utama agar gambar lebih dinamis.

Drawing pen dengan ukuran kecil (ukuran *nib* 0,2 dan 0,1) digunakan untuk membuat *background* pada gambar. Penggunaan garis-garis yang tipis, dan acak bertujuan untuk membuat kesan tidak tegas, jauh, dan tidak mencolok. Hal ini dilakukan agar subjek utama pada gambar dapat mendominasi, lebih jelas terlihat, sehingga mata pembaca akan langsung tertuju pada subjek utama tanpa harus memperhatikan subjek tambahan lainnya pada *background*.



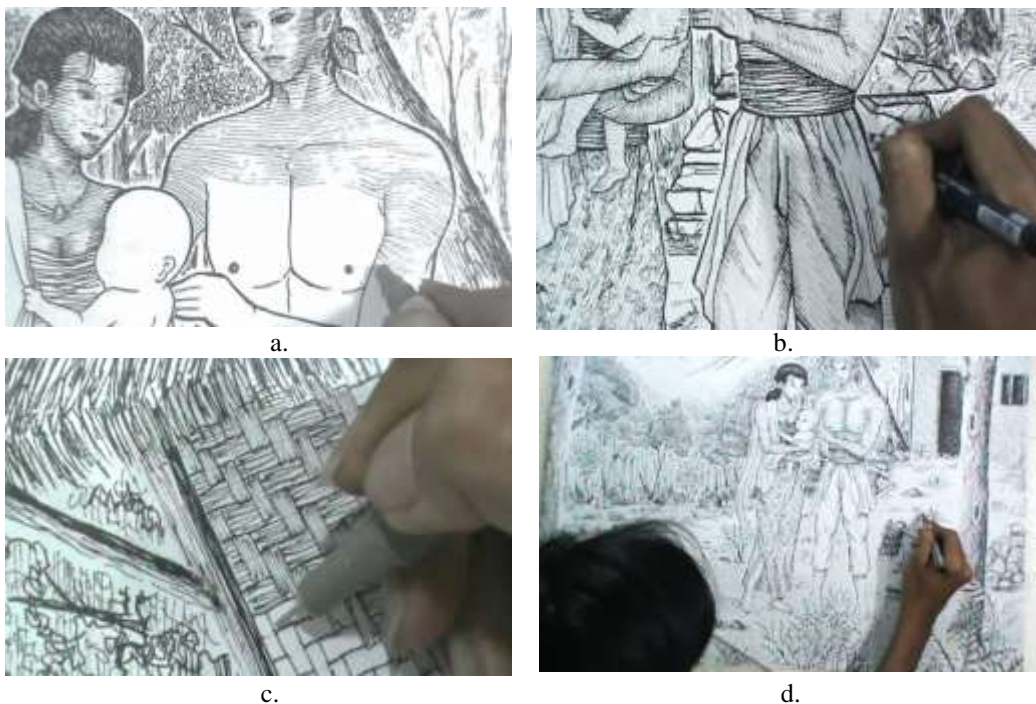
Gambar 32. Proses penebalan gambar ke 10 menggunakan *drawing pen*.
 a. Penebalan kontur subjek utama, b. Penebalan kontur objek pendukung, c. Penebalan latar belakang, d. Penyelesaian tahap penebalan kontur.
 (Dokumentasi penulis)

3.2.8 Finishing

Pada tahap ini, *finishing* dilakukan secara bertahap pada masing-masing karya. Selanjutnya dilakukan pemberian arsiran pada seluruh subjek gambar untuk memberikan kesan gelap terang, tekstur, perspektif, ruang, dan detail pada gambar dengan *drawing pen* dengan ukuran *nib* yang kecil (ukuran *nib* 0,05, 0,1, 0,2, dan 0,3). Sementara *drawing pen* dengan ukuran *nib* lebih besar (ukuran *nib* 0,5, 0,7, dan 0,8) digunakan dalam porsi lebih kecil untuk memberikan kesan kedalaman dan memperjelas jarak antar subjek pada gambar.

Teknik arsiran yang dilakukan secara variatif pada masing-masing subjek dalam gambar disesuaikan dengan kebutuhan dan kesan yang akan dimunculkan. Teknik arsiran searah (*hatching*) digunakan pada subjek seperti manusia, beberapa

jenis daun, pegunungan, permukaan tanah yang rata, *drapery* pada kain, dan permukaan batu yang halus. Teknik arsiran silang (*crosshatching*) digunakan pada subjek gerombolan dedaunan, permukaan batu yang kasar, kedalaman, beberapa bayang-bayang pada subjek, dan sebagian kecil objek pada *background*. Teknik arsiran acak (*scumbling*) digunakan pada subjek kayu, pohon, beberapa jenis daun, rumput, dan semak-semak, serta beberapa bagian pada *background*. Teknik *contour hatching* digunakan pada subjek manusia, benda-benda, permukaan kulit, beberapa tekstur pohon, dan bebatuan. Teknik *stippling* digunakan pada beberapa bagian kecil permukaan tanah, awan, dan pepohonan. Tebal tipisnya goresan garis disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing subjek untuk menciptakan kesan irama, jarak, dan kedalaman subjek agar terlihat lebih dinamis.



Gambar 33. *Finishing* dan pemberian arsiran pada karya ke 10 dengan *drawing pen*. a. Arsir kontur pada subjek utama, b. Pemberian arsir pada objek pendukung, c. Pemberian arsiran pada latar belakang, d. Penyelesaian akhir karya gambar.
(Dokumentasi penulis)

3.2.9 Pengemasan Karya dengan Bingkai

Tahap pengemasan karya dilakukan dengan memberikan bingkai berukuran 75X60 cm agar karya gambar ilustrasi lebih menarik dan layak disajikan dan dipublikasikan dalam pameran karya proyek studi. Kayu yang digunakan untuk bingkai adalah jenis kayu *Suren*. Kayu ini dipilih karena cukup kuat dan memiliki motif serat yang lebar dan padat. Agar bingkai lebih awet dan menarik, dilakukan proses pelapisan dengan menggunakan melamin. Kaca dengan ketebalan 3 mm digunakan sebagai pelindung karya gambar.



Gambar 34. Pengemasan karya gambar ilustrasi pada bingkai kayu.
(Dokumentasi penulis)

3.2.10 Penyajian Karya dalam Pameran

Penyajian karya adalah proses publikasi agar karya gambar ilustrasi dapat dinikmati dan diapresiasi oleh para penikmat seni dan kalangan masyarakat. Pameran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan ide atau gagasan perupa kepada publik melalui media karya seninya. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi komunikasi antara perupa yang diwakili oleh karya seninya dengan apresiator. Kegiatan pameran karya ini memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antara pencipta seni (seniman) dengan pengamat seni (apresiator).

Pameran seni rupa pada hakekatnya berfungsi sebagai pembangkit apresiasi seni pada masyarakat, di samping sebagai media komunikasi antara seniman dengan penonton. Pada proyek studi ini penyajian dilakukan dengan menyelenggarakan pameran sebagai salah satu bentuk penyampaian informasi dan pengenalan cerita legenda Baturraden kepada masyarakat.

Tahap awal penyusunan pameran adalah membentuk struktur kepanitiaan pameran. Panitia terdiri dari ketua pelaksana, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi pada bidang perlengkapan, konsumsi, publikasi dan dokumentasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan proses persiapan pameran dengan melibatkan beberapa orang untuk membantu kelancaran pameran.

Setelah kepanitiaan terbentuk, dilanjutkan pada rapat kerja agar persiapan dan pelaksanaan dapat terstruktur serta berjalan sistematis. Rapat kerja dilaksanakan untuk mempersiapkan berbagai hal terkait dengan pelaksanaan pameran.

Hal-hal yang diperhatikan dalam mempersiapkan pameran proyek studi ini meliputi:

- a. Konsep berkarya.
- b. *Caption* karya.
- c. Katalog pameran.
- d. Poster atau *pamflet*.
- e. Banner.
- f. Surat-surat perijinan tempat.
- g. Surat peminjaman perlengkapan.

- h. Surat undangan.
- i. Perlengkapan pameran.
- j. Karya yang akan dipamerkan.
- k. Konsumsi Pameran.
- l. Dokumentasi Pameran.

Sebelum memasuki tahap pelaksanaan, karya yang akan dipamerkan ditata dan diatur pada tahap *display* karya. *Display* karya diatur sesuai dengan urutan adegan yang ada pada cerita legenda Baturraden. Hal ini dilakukan agar apresiasi karya menjadi lebih mudah untuk dipahami. Selain itu penataan karya juga memperhatikan kapasitas ruang dan tempat penyelenggaraan pameran agar mobilitas apresiator lebih nyaman dan karya yang dipamerkan dapat diapresiasi dengan maksimal.

Pelaksanaan pameran proyek studi dilakukan selama tiga hari. Diawali dengan pembukaan pameran yang berisi sambutan penyelenggara dan dosen, dilanjutkan pada apresiasi karya oleh pengunjung pameran, dan diakhiri dengan penutupan. Karya proyek studi yang dipamerkan adalah 10 karya gambar ilustrasi disertai contoh gambar yang diaplikasikan dalam desain ilustrasi buku cerita legenda Baturraden dan video proses pembuatan karya gambar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam proyek studi ini, penulis menyajikan 10 karya dalam bentuk karya gambar ilustrasi berukuran 65X50 cm dengan bingkai kayu ukuran 75X60 cm. Karya gambar tersebut merupakan visualisasi adegan yang terdapat pada cerita legenda Baturraden dari awal sampai akhir cerita. Karya gambar tersebut dipamerkan kepada masyarakat untuk diapresiasi dalam rangka mengenalkan legenda Baturraden.

Pemilihan tema cerita legenda Baturraden dalam karya ilustrasi menjadi ketertarikan penulis dibanding dengan cerita legenda yang lain karena cerita legenda Baturraden dapat dieksplorasi menjadi potensi yang dapat menambah daya tarik Baturraden sebagai objek lokawisata di Kabupaten Banyumas. Selain itu, usaha untuk mengembangkan dan membangkitkan kembali legenda Baturraden sebagai salah satu bentuk kebudayaan Banyumas, merupakan hak penulis sebagai bagian dari masyarakat adat Banyumas.

Penulis menggunakan teknik arsir pada pembuatan karya gambar yang mengilustrasikan adegan dalam cerita legenda Baturraden, dengan menerapkan unsur garis sebagai unsur utama pembentukan karya. Jenis arsiran yang digunakan adalah arsir searah (*hatching*), arsir silang (*cross hatching*), arsir kontur (*contour hatching*), arsir acak (*scumbling*), dan *stippling*. Sementara alat yang digunakan dalam membuat karya gambar ilustrasi adalah *drawing pen*.

Tahapan proses berkarya gambar dimulai dari gagasan, pengumpulan data, reduksi data, pembuatan karakter tokoh cerita, penyusunan *storyboard*, (pembuatan sket dengan pensil, penebalan kontur dengan *drawing pen*, dan *finishing*) disertai dengan pendokumentasian proses berkarya dalam bentuk foto dan video. Penyajian karya gambar ilustrasi mengenai cerita legenda Baturraden dilakukan dengan menyelenggarakan pameran proyek studi agar dapat dinikmati dan diapresiasi oleh masyarakat.

5.2 Saran

Karya proyek studi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam mengenalkan cerita legenda Baturraden kepada masyarakat dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi gambar pada cerita legenda Baturraden yang nantinya bisa dibuat dalam bentuk buku cerita bergambar yang dapat diterbitkan untuk kalangan yang lebih luas. Bagi yang berminat pada gambar ilustrasi dengan teknik arsirdapat membuatnya dengan menggunakan tokoh lain, tema yang berbeda, dan dapat dibuat dalam format berwarna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Atmoedikoesoemo, R. Soeyadi. 1988. *Babad Banyumas dan sekitarnya*. Jakarta: MKBKRRRI (Menteri Koordinator Bidang Kesejahteraan Rakyat Republik Indonesia).
- Budiawan, AgusNugrohoSetia. 2010. “LegendaSunan Kudus dalamKaryaIlustrasi”. *ProyekStudi*: UniversitasNegeri Semarang.
- Ching F. D. K. 2002. *Menggambar: Suatu Proses Kreatif= Drawing: A Creative Process*. TerjemahanWibiHardaniAdjie. Jakarta: Erlangga.
- Dahlan, Muhidin M. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia : Secara Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PustakaGrafitipers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. 3rd ed.* Jakarta : Balai Pustaka.
- Fatriani. 2006. “Dongeng Rakyat JawadalamKaryaIlustrasiSampulBukuCeritaAnak-anak”. *Skripsi*:UniversitasNegeri Semarang.
- Gunadi. 2012. *Gambar Bagan.Paparan Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya. Pendidikan Profesi Guru*. Semarang: LPPP Universitas Negeri Semarang.
- Jaruki, Muhammad. 2003. *Cerita Rakyat dari Banyumas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan: SeniIlustrasi.Paparan Bahan Ajar*. Semarang: JurusanSeniRupa FBS UNNES.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Poerwadarminta, W.J.S. i976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka.
- Prayitno dkk. 1986. “ Sastra Lisan Banyumas: Analisis Struktur dan Fungsi”. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Sikki, Muhammad, dkk. 1986. *Stuktur Sastra Lisan Toraja*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I. Hand Out*. JurusanSeniRupa, FBS UNNES
- Sunaryo, Aryo. 2010. *Sejarah dan Media Seni Rupa, Menggambar, Melukis, dan Mencetak: Pengembangan Materi I. Bahan Ajar Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syakir dan Mujiyono. 2007. *Gambar 1. Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- United Nations Declaration on The Rights of Indigenous Peoples* (DeklarasiPerserikatanBangsa-BangsaTentangHak-HakMasyarakatAdatSidang-Pleno ke-107 Tanggal 13 September 2007). <http://www.tebtebba.org/index.php/all-resources/category/20-un-declaration-on-the-rights-of-indigenous-peoples?download=291:undrip->

bahasa-indonesia (diunduh pada tanggal 15 November 2014 pukul 8:34 PM).

<http://birohumas.jatengprov.go.id/userfile/file/data%20potensi%20kabkota/data%20potensi%20kab%20banyumas.pdf> (diunduh pada tanggal 12 Mei 2015 pukul 23.32)

<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Arsiran&oldid=8262396> (di unduh pada tanggal 24 Februari 2015 pukul 19.55).

Lampiran-Lampiran

BIODATA PRIBADI



Nama : Zulfikar Amran Gany
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, tanggal, lahir : Brebes, 28 Juli 1990
Alamat : Jl. Seruni III no.266 Perumahan Karang
Asri,
RT 04, RW 04, Desa Karang Rau
Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas
Jawa Tengah, 53181
No. Telepon : 085726703669
Email : gany_fatflit@yahoo.com
Gmail : ganyzulfikaramran@gmail.com

Desain Pamflet Pameran Proyek Studi



Desain Banner Pameran Proyek Studi

Pameran Proyek Studi
Seni Rupa

Legenda Baturraden

Dalam Gambar Ilustrasi dengan
Pendekatan Line Art

oleh
Zulfikar Anran Gany

Tempat : Gedung B5 Lantai 1 FBS Unnes
Hari dan Tanggal : Senin-Rabu, 10-12 Agustus 2015
Pembukaan : Senin, 10 Agustus 2015 pukul 11.00

ZAG

Konsep Karya Proyek Studi

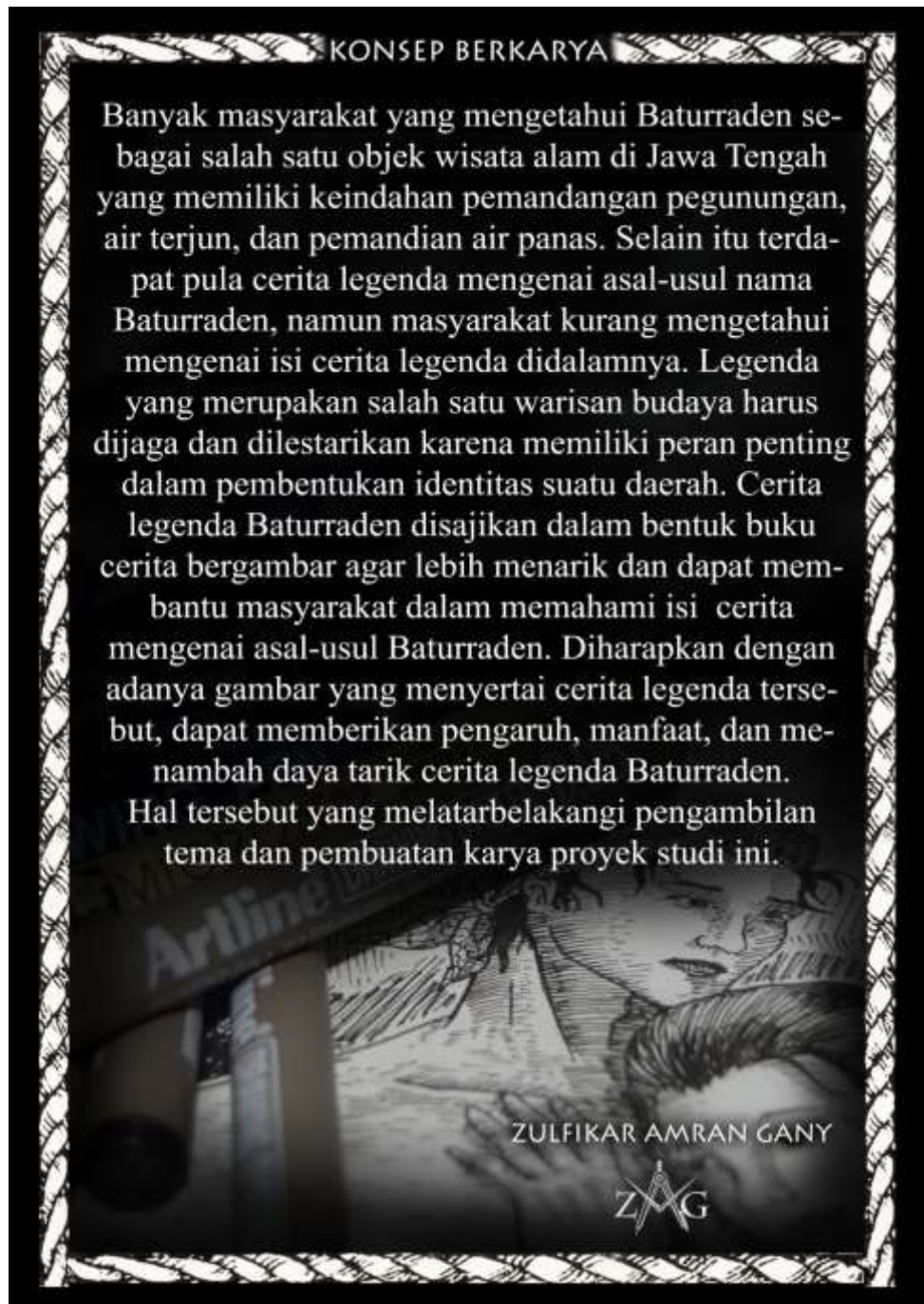


Foto-Foto Pameran Proyek Studi





Foto Proses Pembuatan Karya Gambar



Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
Nomor: 1468/FBS/2014

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 76)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 4 November 2014
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Gunadi, S.Pd. M.Pd.
NIP : 198107012006041001
Pangkat/Golongan : III/A
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : ZULFIKAR AMRAN GANY
NIM : 2401408028
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
Topik : Legenda Baturraden dalam Karya Ilustrasi dengan Pendekatan Line Art
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2101408028
FM-DS-AK3-24/Rev. 00



Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

Formulir Selesai Bimbingan

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES) Kantor: Gedung H 4 Kampus, Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Raktor: (024)8508081 Fax: (024)8508082, Puren 1: (024) 8508001 Website: www.unnes.ac.id - E-mail: unnes@unnes.ac.id		 SGS UKAS Certified Quality Management System
	FORMULIR LAPORAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR		
No. Dokumen FM-06-AKD-24	No. Revisi 01	Hal 1 dari 1	Tanggal Terbit 01 September 2012

Yth. Ketua Jurusan Seni Rupa
 Fakultas Ekstensi dan Seni
 Universitas Negeri Semarang

Yang bertanda tangan di bawah

1. Nama : Gunadi, S.Pd, M.Pd
 NIP : 19810701 200604 1001
 Pangkat/Golongan : Penata Muda, IIIa
 Jabatan Akademik : Asisten Puli
 Sebagai Pembimbing I

2. Nama : _____
 NIP : _____
 Pangkat/Golongan : _____
 Jabatan Akademik : _____
 Sebagai Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : ZULFIKAR AMKAN GANY
 NIM : 2401408028
 Prodi : PENDIDIKAN SENI RUPA, S1
 Judul : LEGENDA BATURRADEN DALAM GAMBAR
ILUSTRASI BUKU CERITA DENGAN PENDEKATAN
LINE ART.

telah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 1 September 2015

Pembimbing I, _____ Pembimbing II, _____

Gunadi, S.Pd, M.Pd
 NIP 19810701 200604 1001

 NIP _____

Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +62248508010 Faksimile +62248508010 Email: fbs@unnes.ac.id
Laman : http://fbs.unnes.ac.id

No. Dok. FM-06-AKD-20	No. Revisi : 02	Tgl Berlaku : 11 Sept. 2013	Halaman: 1 dari 1
-----------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Nomor : 1342 / FBS / 2015
Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan Seni Rupa adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	: Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
b. Sekretaris	: Drs. Syafii, M.Pd.
c. Pembimbing (Penguji 3)	: Gunadi, S.Pd., M.Pd.
d. Penguji	: 1. Drs. Purwanto, M.Pd. 2. Drs. Syakir, M.Sn.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Zulfikar Amran Gany	2401408028	Pendidikan Seni Rupa	LEGENDA BATURRADEN DALAM GAMBAR ILUSTRASI BUKU CERITA DENGAN PENDEKATAN LINE ART

III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal : Rabu/9 September 2015
Jam : 11.00-12.30
Tempat : B5 127
Pakaian :
- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasi
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.



Semarang, 3 September 2015

Dekan.

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Seni Rupa;
2. Calon yang diuji.