



**AKTIVITAS PEDAGANG ASONGAN
DALAM KARYA SENI GAMBAR**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

SITI SUSANTI

2411410005

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

PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 September 2015

Panitia Ujian Proyek Studi

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



Drs. Pc. S. Ismiyanto, M.Pd. 195312021986011001
Sekretaris



Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003
Penguji 1



Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. 196704251992031003
Penguji 2



Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003
Penguji 3/Pembimbing



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum 196008031989011001
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

SARI

Siti Susanti 2015. *Aktivitas Pedagang Asongan dalam Karya Seni Gambar.* Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci : Aktivitas, Pedagang Asongan, Seni Gambar, Teknik Arsir.

Maraknya fenomena keberadaan pedagang asongan di Indonesia dinilai mengganggu ketertiban umum. Didukung dengan penampilan fisik dari pedagang asongan dengan pakaian yang lusuh dan kumal serta kebiasaannya memakai atribut topi menjadikan ciri khas dari sosok pedagang asongan. Alasan-alasan tersebut dijadikan tema oleh penulis dalam pembuatan proyek studi. Proyek studi ini diwujudkan dalam bentuk karya seni gambar dengan pertimbangan karya gambar menggunakan media yang mudah didapatkan dan praktis dalam penggunaannya, karya gambar menggunakan teknik yang sederhana, dan dalam karya gambar detail yang dihasilkan bisa lebih jelas terlihat. Tujuan proyek studi ini yang pertama adalah menciptakan sepuluh karya seni gambar yang berukuran 54,5 cm x 78,5 cm (A1) dengan media kertas linen dan pensil warna. Tujuan kedua adalah berekspresi dalam proses berkarya seni gambar. Tujuan ketiga adalah melatih dan memperdalam kemampuan teknik arsir dalam menggambar dengan menggunakan media pensil warna dan kertas.

Proses berkarya dalam proyek studi ini melalui dua tahapan pokok. Tahapan pertama adalah konseptualisasi yang meliputi proses pencarian ide yang terinspirasi dari seniman Chusin Setiadikara, pengumpulan data visual berupa foto aktivitas pedagang asongan yang diperoleh dari dokumentasi pribadi dan internet. Selanjutnya adalah reduksi data visual, yaitu menyeleksi data berdasarkan pertimbangan dan cara-cara tertentu. Terakhir adalah mengkombinasi data atau foto hingga menghasilkan komposisi gambar yang menarik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip gambar. Tahapan kedua adalah visualisasi yang meliputi pembuatan sket atau desain gambar. Sket dibuat dengan menggunakan pensil 2B pada kertas Linen. Setelah sket selesai dilanjutkan ke proses pewarnaan. Pewarnaan menggunakan pensil warna *faber castell* yang dirasa memiliki kualitas yang cukup baik. Proses terakhir adalah finishing atau pengemasan. Karya yang sudah jadi kemudian dimasukkan dalam figura kaca dan siap untuk dipamerkan.

Simpulan proyek studi ini ialah aktivitas pedagang asongan dalam menjajakan barang dagangannya sangat menarik untuk dikembangkan dalam berkarya seni. Dalam menciptakan karya seni gambar hendaknya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik dalam berkarya. Selain itu makna dari karya seni yang kita ciptakan juga sangat penting untuk kita ketahui. Penggabungan dari teknik berkarya serta ide-ide kreatif akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan sebuah karya. Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi masyarakat luas khususnya dalam dunia sosial, apresiator, dan mahasiswa.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Siti Susanti

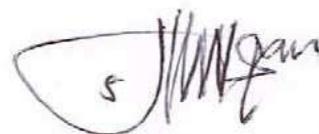
NIM : 2411410005

Prodi/ Jurusan : Seni RupaS1/ Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang saya buat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah buatan orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian, yang saya hasilkan setelah melalui proses berkarya, pembimbingan, diskusi, dan pameran serta ujian.

Semarang, September 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siti Susanti', enclosed within a faint, hand-drawn oval border.

Siti Susanti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap”.(Q.S Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah, almh. Ibu serta kakak-kakakku tercinta atas segala doa, dukungan serta kasih sayang yang tiada pernah putus diberikan secara ikhlas.
2. Almamaterku.

PRAKATA

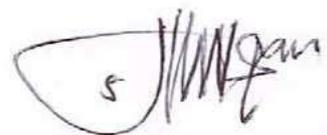
Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya karena penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah banyak menerima bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaanya.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Drs.Syafii, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas kepeduliannya yang telah memberikan fasilitas, motivasi, dan arahan penyusunan proyek studi ini.
4. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn., dosen wali yang telah memberikan kesempatan dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.

5. Drs. Purwanto, M.Pd., dosen pembimbing yang selama ini telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan membimbing dalam penyusunan proyek studi ini.
6. Kedua orang tua tercinta Ayah dan almh.Ibu serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, nasehat dan dukungan.
7. Teman-teman Seni Rupa dan sahabat Kos Lestari yang telah memberikan semangat dan dukungan.

Semarang, September 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siti Susanti', enclosed within a hand-drawn oval shape.

Siti Susanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
SARI	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR KARYA	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Jenis Karya	5
1.1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi	7
1.1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi	7
BAB 2 KONSEP BERKARYA	9
2.1 Pedagang Asongan	9
2.1.1 Aktivitas Kehidupan Pedagang Asongan	10
2.1.2 Inspirasi	12
2.1.3 Inspirasi Dalam Berkarya Seni	12
2.2 Seni Gambar	14
2.2.1 Konsep Seni Gambar	14
2.2.2 Perbedaan Karya Gambar dengan Karya Lukis.....	18
2.2.2 Unsur Gambar	19
2.2.2.1 Garis	20
2.2.2.2 Raut atau Bangun	21

2.2.2.3 Gelap Terang	22
2.2.2.4 Tekstur	23
2.2.2.5 Ruang	23
2.2.3 Prinsip Rupa	24
2.2.3.1 Kesatuan (<i>Unity</i>)	24
2.2.3.2 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	25
2.2.3.3 Irama (<i>Rhythm</i>)	26
2.2.3.4 Kesebandingan (<i>Propotion</i>).....	27
2.2.3.5 Pusat Perhatian (<i>Centre of interest</i>).....	27
2.2.3.6 Hierarki Visual	28
2.2.4 Teknik Gambar	29
2.2.5 Corak Gambar	30
BAB 3 METODE BERKARYA	31
3.1 Media Berkarya	31
3.1.1 Bahan.....	31
3.1.2 Alat.....	32
3.2 Teknik Berkarya	35
3.3 Proses Berkarya	36
3.3.1 Konseptualisasi	37
3.3.1.1 Pencarian Ide.....	37
3.3.1.2 Pengumpulan Data.....	42
3.3.1.3 Reduksi Data.....	43
3.3.1.4 Kombinasi Data.....	45
3.3.2 Visualisasi.....	45
3.3.2.1 Pembuatan Sket atau Desain Gambar.....	45
3.3.2.2 Proses Pengarsiran Gambar.....	47
3.3.2.3 Finishing dan Pengemasan.....	48
BAB 4 HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Karya1 “Istirahat”	49

4.1.1 Spesifikasi Karya	49
4.1.2 Deskripsi Karya	50
4.1.3 Analisis Karya.....	51
4.2 Karya 2 “Topeng Kehidupan”	55
4.2.1 Spesifikasi Karya	55
4.2.2 Deskripsi Karya	55
4.2.3 Analisis Karya.....	56
4.3 Karya 3 “Ketika Fajar”	61
4.3.1 Spesifikasi Karya	61
4.3.2 Deskripsi Karya	61
4.3.3 Analisis Karya	62
4.4 Karya 4 “Biru”	65
4.4.1 Spesifikasi Karya	66
4.4.2 Deskripsi Karya	66
4.4.3 Analisis Karya	67
4.5 Karya 5 “Para Pengasong”	70
4.5.1 Spesifikasi Karya	71
4.5.2 Deskripsi Karya	71
4.5.3 Analisis Karya	72
4.6 Karya 6 “Hitam Putih Kehidupan”	76
4.6.1 Spesifikasi Karya	76
4.6.2 Deskripsi Karya	76
4.6.3 Analisis Karya	77
4.7 Karya 7 “Lelah”	80
4.7.1 Spesifikasi Karya	81
4.7.2 Deskripsi Karya	81
4.7.3 Analisis Karya	81
4.8 Karya 8 “Mengasong Nasib”	85
4.8.1 Spesifikasi Karya	85
4.8.2 Deskripsi Karya	85
4.8.3 Analisis Karya	86

4.9 Karya 9 “Ratapan Masa Depan”	89
4.9.1 Spesifikasi Karya	89
4.9.2 Deskripsi Karya	90
4.9.3 Analisis Karya	91
4.10 Karya 10 “Terminal”	94
4.10.1 Spesifikasi Karya	95
4.10.2 Deskripsi Karya	95
4.10.3 Analisis Karya	96
BAB 5 PENUTUP	100
5.1 Simpulan.....	100
5.2 Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Media Berkarya	35
Gambar 2	Karya Chusin Setiadikara “Rp.100,- Asli”	39
Gambar 3	Karya Chusin Setiadikara “The Flout and The Might”	40
Gambar 4	Karya Chusin Setiadikara ”Penjual Ikan”	41
Gambar 5	Karya Akhir	48
Gambar 6	Hirarki Visual Karya 1	53
Gambar 7	Hirarki Visual Karya 2	59
Gambar 8	Hirarki Visual Karya 3	64
Gambar 9	Hirarki Visual Karya 4	69
Gambar 10	Hirarki Visual Karya 5	74
Gambar 11	Hirarki Visual Karya 6	79
Gambar 12	Hirarki Visual Karya 7	83
Gambar 13	Hirarki Visual Karya 8	88
Gambar 14	Hirarki Visual Karya 9	94
Gambar 15	Hirarki Visual Karya 10	98

DAFTAR KARYA

Karya.1	“Istirahat”	49
Karya 2	“Topeng Kehidupan”	55
Karya 3	“Ketika Fajar”	61
Karya 4	“Biru”	65
Karya 5	“Para Pengasong”	70
Karya 6	“Hitam Putih Kehidupan”	76
Karya 7	“Lelah”	80
Karya 8	“Mengasong Nasib”	85
Karya 9	“Ratapan Masa Depan”	89
Karya 10	“Terminal”	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Proses Berkarya	37
Bagan 2	Proses Pengumpulan Data	43
Bagan 3	Proses Pembuatan Sket	46
Bagan 4	Proses Pengarsiran Gambar	47
Bagan 5	Proses Pengkombinasian Data	50
Bagan 6	Proses Pengkombinasian Data	56
Bagan 7	Proses Karya	61
Bagan 8	Proses Karya	66
Bagan 9	Proses Pengkombinasian Data	71
Bagan 10	Proses Karya	77
Bagan 11	Proses Karya	81
Bagan 12	Proses Karya	85
Bagan 13	Proses Pengkombinasian Data	90
Bagan 14	Proses Pengkombinasian Data	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	105
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan Pameran	106
Lampiran 3 Desain Poster Pameran	107
Lampiran 4 Desain Banner Pameran	110
Lampiran 5 Desain Katalog Pameran	111
Lampiran 6 Biodata Penulis	112

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Manusia di permukaan bumi ini cenderung hidup berkelompok-kelompok. Tidak bisa dipungkiri, mereka mengelompokkan diri dalam berbagai kelompok masyarakat yang memiliki kriteria dan gaya hidup yang sama. Dari kondisi seperti inilah, maka tercipta adanya pelapisan sosial. Dalam ilmu sosiologi, pengelompokan masyarakat berdasarkan tingkatan-tingkatan tertentu disebut dengan stratifikasi sosial. Stratifikasi sosial atau pelapisan sosial secara umum dapat diartikan sebagai perbedaan atau pengelompokan anggota masyarakat secara vertikal. Stratifikasi sosial merupakan gejala sosial yang sifatnya umum pada setiap masyarakat (Anonim <http://id.wikipedia.org>2015).

Menurut Kamanto Sunarto (2004:84) stratifikasi sosial adalah perbedaan anggota masyarakat berdasarkan status yang dimilikinya. Secara rinci, stratifikasi sosial sendiri memiliki berbagai macam jenis, seperti stratifikasi berdasarkan perolehan ialah stratifikasi usia. Antara anggota masyarakat yang berusia lebih muda mempunyai hak dan kewajiban berbeda dengan anggota masyarakat yang lebih tua. Selanjutnya adalah stratifikasi jenis kelamin, sejak lahir laki-laki dan wanita memiliki hak dan kewajiban yang berbeda. Ada pula stratifikasi berdasarkan

hubungan kekerabatan, seperti perbedaan hak antara ayah, ibu, anak, paman, kakek dan sebagainya. Stratifikasi berdasarkan keanggotaan dalam kelompok tertentu, seperti stratifikasi keagamaan, stratifikasi etnik atau ras. Selain itu stratifikasi berdasarkan status yang diraihinya, seperti stratifikasi pendidikan, stratifikasi pekerjaan dan stratifikasi ekonomi. Stratifikasi ekonomi adalah pembedaan warga masyarakat berdasarkan penguasaan dan pemilikan materi.

Dalam kaitan ini kita mengenal pembedaan warga masyarakat berdasarkan penghasilan dan kekayaan mereka menjadi kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah. Kekayaan (materi atau kebendaan) dapat dijadikan ukuran penempatan anggota masyarakat ke dalam lapisan-lapisan sosial yang ada, barang siapa memiliki kekayaan paling banyak maka ia akan termasuk lapisan teratas dalam sistem pelapisan sosial, demikian pula sebaliknya, yang tidak mempunyai kekayaan akan digolongkan ke dalam lapisan yang rendah. Kekayaan tersebut dapat dilihat antara lain pada bentuk tempat tinggal, benda-benda tersier yang dimilikinya, cara berpakaianya, maupun kebiasaannya dalam berbelanja,serta kemampuannya dalam berbagi kepada sesama. Selain kekayaan, kekuasaan dan wewenang, kehormatan dan ilmu pengetahuan juga menjadi ukuran dalam penempatan anggota masyarakat kedalam lapisan-lapisan sosial. Hal ini berdampak buruk bagi masyarakat yang mempunyai ilmu pengetahuan yang rendah. Secara otomatis, mereka masuk dalam kategori lapisan sosial bawah. Dengan adanya pelapisan

sosial ini, masyarakat yang masuk kedalam lapisan sosial bawah akan mengalami kesulitan dalam mencari pekerjaan yang layak karena minimnya ilmu pengetahuan mereka. Kesulitan krisis ekonomi yang melanda Indonesia sekarang ini mengakibatkan pencarian nafkah semakin sulit, tingkat kemiskinan semakin meningkat, lapangan pekerjaan menjadi sulit dan pengangguran merajalela.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai penduduk terpadat di dunia, dengan berbagai macam profesi dan pekerjaan. Mulai dari pekerjaan yang membutuhkan kemampuan dan pengetahuan lebih sampai dengan pekerjaan yang hanya membutuhkan tenaga saja. Negara Indonesia termasuk negara yang masih berkembang. Hal ini menyebabkan pendidikan yang ada di Indonesia kurang merata. Perkembangan kota yang semakin pesat tidak diikuti dengan penambahan lapangan kerja yang memadai, menjadikan masyarakat yang tidak mendapatkan tempat pada sektor formal akan beralih ke sektor informal yang tidak menuntut banyak keahlian dan pendidikan yang memadai. Sektor informal yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia pada umumnya adalah pedagang dan khususnya pedagang asongan.

Keberadaan pedagang asongan dianggap penting di beberapa tempat. Namun tidak sedikit pula yang menilai keberadaannya mengganggu ketertiban umum. Seringkali ada upaya untuk menggeser keberadaan pelaku sektor informal seperti operasi penertiban dan penetapan aturan yang melarang eksistensi pedagang asongan. Seperti

halnya di Kota Semarang, pedagang asongan di terminal-terminal telah dilarang keberadaannya. Pemerintah Kota Semarang telah mengeluarkan peraturan tentang pembersihan kota dari pedagang-pedagang jalanan seperti pedagang kaki lima dan pedagang asongan, karena kehadirannya dianggap telah merusak ketertiban umum dan terlihat merusak pemandangan kota.

Kehadiran pedagang asongan tentunya membawa pengaruh bagi kehidupan masyarakat di Indonesia. Pengaruh tersebut meliputi dua sisi yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif dan negatif pedagang asongan tersebut terdapat dalam berbagai bidang kehidupan seperti kehidupan ekonomi, sosial dan budaya. Adapun contoh pengaruh positif dari keberadaan pedagang asongan adalah dengan adanya pedagang asongan menjadikan stimulan muncul dan berkembangnya usaha-usaha mikro dengan menjadi penyedia barang-barang dagangan yang diujakan kepada konsumen. Peluang ini dimanfaatkan oleh kalangan industri menengah. Produsen minuman, koran atau rokok, mulai banyak yang memanfaatkan pedagang asongan sebagai tenaga pemasar yang dapat secara langsung menyentuh konsumen. Pedagang asongan biasanya dapat ditemukan di pinggir-pinggir jalan, jembatan, terminal bus, angkutan umum, bus kota, kereta, kampus, instansi pemerintah dan swasta dengan beragam bentuk.

Pakaian yang kumal dan lusuh serta mengenakan atribut topi atau penutup kepala ala kadarnya merupakan cara pedagang asongan

menampilkan diri dihadapan khalayak ramai dengan mengemban serta menjinjing barang dagangannya yang siap dijajakan kepada para pembeli. Mereka berlari kesana kemari menghampiri setiap calon pembeli dengan penuh harapan. Tidak jarang juga dari mereka memasang tampang lesu dan lelah sebagai daya tarik tambahan untuk menarik rasa iba calon pembeli.

Fenomena maraknya keberadaan pedagang asongan di Indonesia serta aktivitas kehidupannya dan karakter visual yang dimiliki pedagang asongan ternyata mampu menarik perhatian penulis untuk dijadikan tema dalam proyek studi ini.

Lewat karya ini, penulis menggambarkan figur-figur pedagang asongan dalam berbagai aktivitasnya dengan menonjolkan karakter-karakter visual yang khas dari pedagang asongan. Obyek digambarkan oleh penulis secara tidak langsung.

Dengan demikian penulis ingin mengangkat tema tentang pedagang asongan ke dalam karya seni gambar terutama dari segi aktivitas kesehariannya dalam usaha mencari nafkah serta kebiasaan mereka yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Berangkat dari keprihatinan masyarakat indonesia karena sempitnya lapangan pekerjaan. Karya ini menampilkan tentang nasib kehidupan pedagang asongan.

Manusia adalah makhluk sosial. Oleh karena itu kebutuhan berkomunikasi menjadi sifat dasar manusia. Berkomunikasi memiliki berbagai macam cara dan bentuk, salah satunya adalah berkomunikasi secara visual. Komunikasi visual merupakan bentuk awal ekspresi manusia akan kebutuhan berinteraksi dan merupakan cikal bakal dari seni rupa. Seperti halnya dalam berdagang membutuhkan suatu komunikasi supaya terjadi pertemuan paham antara penjual dan pembeli. Dalam hal ini penulis juga ingin berkomunikasi dengan masyarakat lewat ide atau ungkapan-ungkapan yang tertuang pada karya seni gambar.

Gambar sebagai karya lengkap merupakan sebuah karya yang final, gambar sebagai karya jadi. Sebagai ungkapan dalam bentuk gambar, ia berfungsi sebagai sarana komunikasi, mendeskripsikan dan menjelaskan obyek-obyek secara visual, sebagaimana karya ilustrasi visual, gambar karya lengkap berdiri sendiri sebagai karya yang selesai, seperti karya-karya lukis atau patung.

Penulis memilih membuat karya seni gambar karena memiliki keistimewaan khusus. Dari segi bahan baku dan media yang digunakan dirasa lebih mudah didapat. Dalam seni gambar dapat digunakan teknik gambar yang sederhana, namun tidak kalah indahnya dengan seni murni lain. Seni gambar juga menawarkan keunggulan teknik yang kuat dan lembut, sehingga membuat gambar lebih menarik. Dengan demikian, penulis mampu mengekspresikan gambar secara realistik.

1.1.3. Tujuan Pembuatan Karya

Pemilihan proyek studi berjudul “Pedagang Asongan dalam Karya Seni Gambar” bertujuan untuk menghasilkan karya gambar yang terinspirasi dari kehidupan pedagang asongan.

- 1 Menciptakan sepuluh karya seni gambar dengan obyek aktivitas pedagang asongan.
- 2 Berekspresi dalam proses berkarya seni gambar.
- 3 Melatih dan memperdalam kemampuan teknik arsir dalam menggambar dengan menggunakan media pensil warna dan kertas.

1.1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Pembuatan proyek studi ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil proyek studi ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis yaitu lebih tertuju pada pengetahuan atau gambaran tentang lika-liku kehidupan manusia yang memerlukan usaha keras dalam menjalani hidup. Sehubungan dengan proyek studi yang berjudul “Aktivitas Pedagang Asongan dalam Karya Seni Gambar” secara teoritis, proyek studi ini dapat dijadikan landasan dalam pembuatan proyek studi selanjutnya khususnya di bidang seni gambar.

1.1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari pembuatan proyek studi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penuli sroyek studi ini sebagai media penambah pengetahuan baru dan pengalaman dalam proses berkarya seni gambar, khususnya dalam bidang teknik berkarya.
2. Bagi Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes kehadiran karya proyek studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes, sekaligus sebagai media pengembang akademik khususnya pada bidang seni gambar.
3. Bagi pembaca, proyek studi ini dapat dijadikan sumber wacana tentang aktivitas dan karakter khusus pedagang asongan yang divisualisasikan dalam karya seni gambar.

BAB 2

KONSEP BERKARYA

2.1 Pedagang Asongan

Seperti yang kita ketahui, kebanyakan para pedagang asongan berjualan disepanjang badan jalan, trotoar, pasar, stasiun, terminal, didepan perkantoran, sekolah, dan ditempat-tempat yang paling sering dilalui oleh orang banyak, sehingga mengganggu ketertiban umum khususnya para pengguna jalan dan penumpang umum. Selain itu, ada juga yang berkeliling dari rumah-kerumah, karena ditempat itulah cara paling gampang mereka untuk berjualan dan mendapatkan uang. Tidak jarang pula, mereka berjualan dengan cara sedikit memaksa, namun demikian berdagang dengan cara seperti ini memang sangat melelahkan dan menguras tenaga.

Pedagang asongan yang dimaksud disini adalah pedagang yang menjajakan barang dagangannya secara eceran dengan jalan mendatangi setiap calon pembeli dan biasanya barang tersebut ditenteng, dengan kata lain selalu tidak menetap atau selalu berpindah pindah tempat.

(Anonim http://id.wiktionary.org/wiki/pedagang_asongan 2015).

Mereka selalu membawa dagangannya dengan cara di asong atau dibawa kemana-mana dan ditawarkan kepada para pelanggan. Pedagang asongan biasanya menjual berbagai jenis rokok, minuman gelas, tisu- tisu, permen- permen, buku-buku bacaan dan masih banyak lainnya. Biasanya mereka membawa barang dagangannya dalam jumlah yang sedikit, karena

pedangan asongan ini bersifat berjalan menjajakan dagangannya dengan mendatangi para pembeli dan menawarkan barang-barangnya langsung kepada para pembeli.

2.1.1 Aktivitas Kehidupan Pedagang Asongan

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh makhluk hidup termasuk manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas artinya adalah “kegiatan / keaktifan”. Setiap profesi memiliki sebuah aktivitas atau rutinitas yang harus dikerjakan. Sama halnya dengan aktivitas pedagang asongan yaitu menjajakan barang dagangannya kepada pembeli dengan cara diasong. Biasanya mereka melakukan aktivitasnya di tempat-tempat yang ramai pembeli, seperti di terminal, dan stasiun.

Keberadaan pedagang asongan seringkali dinilai mengganggu ketertiban umum dan karenanya seringkali ada upaya untuk mengeliminasi mereka dengan berbagai cara mulai dari operasi penertiban sampai penetapan aturan yang melarang eksistensi mereka. Terlepas dari masalah ketertiban umum dan efek-efek negatif lainnya dari pedagang asongan, harus dinilai juga secara berimbang peran pedagang asongan sebagai salah satu pelaku sektor ekonomi informal di Indonesia dalam penyerapan tenaga kerja dan stimulan terhadap muncul dan berkembangnya usaha mikro di Indonesia.

Pedagang asongan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari potret kehidupan masyarakat Indonesia. Di negara kita tercinta ini, di pinggir-

pinggir jalan, jembatan, terminal bus, angkutan umum, bus kota, dan kereta, tidak sulit untuk menemukan pedagang asongan dengan beragam warnanya.

Barang-barang yang dijajakan para pedagang asongan sangat beragam dan kadang-kadang unik. Mulai dari yang standar seperti aqua, mizone, tissue, gorengan, asinan, keripik, nasi bungkus, buah, permen, kopi, sereal, peralatan jahit, berbagai jenis pisau, buku resep masakan, buku-buku pelajaran, majalah, koran, buku-buku agama, buku dongeng, aksesoris handphone, SIM card, mainan anak, ikat rambut, boneka kertas, gantungan kunci, souvenir khas daerah, alat-alat tulis, permen, dan lainnya. Barang-barang yang unik contohnya senter sekaligus korek api, pisau lipat multi fungsi, alat unuk memasukkan benang dalam jarum dan masih banyak lagi yang lain. Soal kualitas memang jangan terlalu diharapkan. Dari segi kesehatan, produk makanannya mungkin tidak se higienis makanan yang dijual di supermarket atau toko makanan.

Pedagang asongan adalah salesman yang paling tangguh. Dengan strategi menjemput bola, mereka memanfaatkan sifat konsumen yang suka lapar mata. Orang yang tadinya tidak berniat membeli koran, mungkin akan tertarik jika melihat sesuatu yang menarik dari halaman depan koran yang dijajakan si pedagang.

Sifat atau hal positif yang dimiliki pedagang asongan adalah ketabahan dan sifat pantang menyerahnya walaupun penghasilan yang diperoleh dari hasil keuntungan penjualan tidak seberapa, hanya dapat sekedar untuk bertahan hidup. Mereka tidak begitu mepedulikan cuaca,

baik panas, dingin ataupun hujan, tidak peduli berapa banyak kemungkinan barang yang akan berhasil dijualnya, tidak peduli jika nanti bahkan barangnya tidak akan dilirik oleh satupun pembeli. Setiap ada kendaraan umum yang baru lewat, dengan sigap dan semangat, mereka akan langsung naik dan mencoba menjual dagangannya semaksimal mungkin.

(Maria Ulfa <http://ekonomi.kompasiana.com> 2011).

2.1.2 Inspirasi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) inspirasi berarti ilham yang dapat diartikan sebagai petunjuk Tuhan yang timbul dari hati, bisikan hati, ataupun sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta. Seorang seniman memerlukan inspirasi untuk menghasilkan sebuah karya yang hebat. Inspirasi merupakan hal pokok yang mendasari konsep dari sebuah karya seni. Inspirasi dapat datang dari mana saja, kapan saja, siapa saja, dan dengan cara apa saja.

2.1.3 Inspirasi dalam Berkarya Seni

Inspirasi penulis berawal dari ketertarikan terhadap karya gambar yang diciptakan oleh Chusin Setiadikara. Karya-karya yang dihasilkan memiliki karakter gambar yang kuat dan khas. Dalam berkarya seni, Chusin menggunakan pendekatan realism fotografis. Pendekatan ini bukanlah sekedar menyalin kenyataan keatas kanvas atau kertas, akan tetapi gaya realism fotografis tersebut juga dianggapnya sebagai idiom. Selain itu,

Chusin juga menggunakan pendekatan yang bukan sekedar material. Ia melakukan observasi mendalam terhadap apa yang akan dilukisnya sehingga ada kadar spiritual dalam karyanya, seperti yang ia tunjukkan dalam beberapa lukisan karyanya yang bertema ‘Pasar Kintamani’, dimana secara emosional ia pernah terlibat dengan kegelisahan para pedagang Pasar Kintamani, pasar tradisional yang hendak digusur dan diubah menjadi bangunan beton.

(<http://www.tamanismailmarzuki.co.id/tokoh/chusin.html>).

Seperti yang kita ketahui, Chusin Setiadikara terkenal dengan gaya lukisan realisnya dan pendekatan fotografis yang menjadi ciri khas dirinya, yang artinya setiap model lukisan yang dibuatnya pertama kali dihasilkan melalui media foto dan baru dituangkan keatas kanvas dengan menggunakan media Charcoal serta Cat Minyak, hasilnya adalah suatu ciri khas Chusin dimana dalam beberapa lukisannya terasa seperti sebuah kolase, ia menggabungkan drawing charcoalnya dengan lukisan cat minyak, beberapa objek terkadang dijadikan satu seperti membawa pesan terselubung akan arti yang ingin di sampaikan. Dalam proses pembuatan setiap karyanya Chusin Setiadikara pertama kali melakukan pengambilan foto dengan media fotografi dan kemudian dituangkan keatas kanvas dengan menggambarkan bentuk-bentuk wajah yang mirip dengan objek aslinya. Karya Chusin inilah yang menjadi inspirasi awal sekaligus menjadi acuan penulis dalam berkarya.

Inspirasi selanjutnya adalah figur pedagang asongan yang memiliki penampilan khas, yang dapat divisualisasikan melalui seni gambar. Kedua

sumber inspirasi tersebut digabungkan dan diolah untuk menghasilkan sebuah karya seni gambar. Proses visualisasi karya diwujudkan dengan melakukan penggabungan posisi, dengan cara menyatukan figur demi figur pedagang asongan sehingga menghasilkan kombinasi bentuk yang cocok. Kemudian memadukan bentuk sesuai dengan pemikiran estetika penulis. Figur-figur pedagang asongan yang telah disusun posisinya sedemikian rupa dipadukan dengan penyusunan elemen garis, warna, dan bentuk, serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Dalam proses visualisasi sangat dibutuhkan material atau media seni, hal ini termasuk alat, bahan, dan teknik. Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses penciptaan karya gambar antara lain: pensil, pensil warna, penghapus, rautan, penggaris, triplek, dan kertas kosong. Sedangkan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya gambar yaitu teknik arsir.

2.2 Seni Gambar

2.2.1 Konsep Seni Gambar

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang dipastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Berbicara tentang seni, menurut Bastomi (2003:1) seni adalah kreasi secara berekspresi, dan seni juga sebagai alat untuk berkomunikasi, seni merupakan suatu bahasa yang menggunakan beragam benda untuk menyajikan sebuah makna. Untuk menunjang kehidupan seni meliputi seniman, karya seni dan penghayat atau apresiator. Seniman adalah orang yang menciptakan seni. Karya seni yaitu

sebagai bentuk nyata atau bentuk visual yang dapat dilengkapi dengan indera mata dan dihayati. Sedangkan penghayat atau apresiator yang ada di dalam masyarakat.

Dapat dikatakan bahwa seni atau kesenian merupakan bagian dari kebudayaan. Seni diartikan sebagai gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga menghasilkan karya yang indah dan bermakna. Wujud kesenian ini terbagi dalam: pengetahuan, gagasan, nilai-nilai yang ada pada pikiran manusia, pola kelakuan tertentu untuk mewujudkan gagasan dan hasil kelakuan yang berupa karya seni (Setyobudi,dkk, 2006:2). Menurut Riyatmoko (2009) seni merupakan ungkapan ekspresi jiwa atau perasaan seseorang yang kemudian diwujudkan dalam sebuah karya dan karya itu sendiri tidak lepas dari masyarakat maupun pencipta itu sendiri.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni adalah ungkapan ide atau gagasan seseorang untuk mengekspresikan perasaan yang dituangkan dalam sebuah karya, sebagai alat komunikasi menyampaikan sebuah makna.

Menggambar merupakan proses perekaman objek pada bidang dua dimensional melalui media dengan kriteria antara lain: ketepatan bentuk dan warna, dengan memperhatikan perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, serta bayang-bayang objek yang digambar. Jadi, menggambar bersifat objektif (Setyobudi,dkk, 2006:14).

Gambar merupakan salah satu jenis karya seni yang dibuat oleh manusia. Menurut Apriyatno (2004:1) menggambar adalah sebuah proses

kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknis dan gaya penggalian gagasan dan kreativitas bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri. Berkaitan dengan teknik berkarya, menurut Syakir dan Mujiyono (2007:8), menggambar tidak hanya merupakan aktivitas yang menghasilkan kegembiraan dan memuaskan perasaan dengan menorehkan pensil diatas kertas saja. Akan tetapi gambar juga merupakan proses yang terintegratif dari melihat, memvisualisasikan, dan mengekspresikan *image*.

Melihat sebenarnya proses memilih. Dalam melihat obyek yang ada dihadapan kita, sebetulnya kita tidak bisa melihat secara keseluruhan tetapi dalam prosesnya adalah memilih. Hanya hal-hal yang memberikan informasi yang berkenan dengan kebutuhan kita pada saat itu yang akan diamati secara mendetail. Dalam hal ini seniman lebih melihat kepada ungkapan emosinya daripada sekedar bentuk visualnya saja.

Dalam memvisualisasikan, mata tidak sekedar melihat secara fisik namun akan membantu menghasilkan pemikiran visual yang memungkinkan penemuan menjadi pemahaman baru. Dalam hal ini ketepatan persepsi visual, ingatan, dan keterampilan tangan menjadi hal yang pokok. Dalam konteks tersebut, menggambar mempunyai fungsi membuka kesadaran baru terhadap dunia realita yang ada disekitar pengamat.

Kemudian Susanto (2002) menyebutkan bahwa gambar pada garis besarnya memiliki 3 kegunaan yaitu:

1. Gambar yang paling sederhana merupakan notasi (catatan) tentang benda-benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh penggambar.
2. Gambar yang hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya yang utuh dan berdiri sendiri.
3. Gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukis, patung, arsitektur dan pekerjaan lainnya.

Pengungkapan sebuah gagasan yang diungkapkan dalam sebuah karya dapat dilakukan dengan cara beragam. Dapat berupa karya seni lukis, seni patung, seni ukir ataupun seni gambar. Seni gambar merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensional. Seni gambar sering disamakan artinya dengan seni lukis, kedua istilah ini menurut penulis mengandung makna yang berbeda. Kedua kata tersebut memiliki tujuan yang sama, yakni mencipta atau membuat bentuk tertentu yakni bentuk alamiah dan abstrak dengan media dua dimensi. Yang berbeda adalah cara untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Seni gambar adalah karya seni rupa dua dimensional yang dibuat di atas permukaan kertas atau media lainnya. Untuk membedakannya dengan seni lukis, seni gambar umumnya didominasi oleh unsur titik, garis dan bidang-bidang yang dibuat dengan pensil atau pena dalam bentuk warna hitam putih. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, karya seni gambar tidak lagi hanya terbatas pada hitam putih saja, tetapi juga berwarna, namun

tetap didominasi oleh unsur garis-garis yang kuat (Nooryan Bahari: 83 : 2008)

2.2.2 Perbedaan Seni gambar dan Seni Lukis

Pada perkembangan era saat ini seni gambar dan seni lukis sulit dibedakan, namun kedua karya seni tidak bisa disamakan karena pada dasarnya sudah berbeda jika dilihat dari beberapa sudut pandang. Seni gambar dan seni lukis yang paling menonjol adalah pemakaian unsur rupa secara dominan. Secara fisik seni gambar lebih mengutamakan unsur garis sebagai unsur utama dalam pembuatan karya seni, sedangkan seni lukis lebih cenderung pada unsur warna dan tekstur. Media yang digunakan cenderung pada karya dua dimensi.

Unsur garis yang muncul bisa berwujud sebuah atau kumpulan goresan atau arsiran yang membentuk sebuah seni gambar. Warna dapat muncul pada seni. Gambar namun hanya sebagai aksentuasi dan masih tetap menonjolkan unsur garis pada objek gambar. Sebaliknya seni lukis dapat terlihat unsur garis namun tidak dominan, warna yang memberi kesan garis. Kesan tersebut muncul karena adanya perbedaan warna dan kuantitas pemberian warna, sehingga pada seni lukis juga menimbulkan kesan kegarisan. Unsur rupa yang memiliki hubungan dekat dan bisa dikatakan paling dominan dibandingkan dengan yang lain yaitu garis atau arsiran. Garis mampu diwujudkan melalui alat yang

bersifat keras dan runcing sehingga membentuk sebuah goresan seperti pensil, pensil warna, drawing pen, dan lain-lain.

Seni gambar memiliki value yang tidak kalah dengan karya seni lukis dan karya seni yang lain. Berdasarkan karakter atau keunikan seni gambar dapat ditandai melalui macam-macam arsiran yang mampu mewujudkan karya seni gambar yang bernilai tinggi. Karakter seni gambar terbentuk karena adanya sebuah keunikan pembuatan goresan yang berkarakter secara detail dan teliti melalui media yang telah dijelaskan sebelumnya. Karakter arsiran beragam jenisnya seperti yang dikutip dalam buku panduan menggambar, mulai dari arsiran sejajar miring agak cembung, arsiran sejajar vertikal, arsiran sejajar cekung, arsiran silang, arsiran melingkar, dan arsiran sejajar horizontal. Jenis arsiran tersebut digunakan sesuai dengan karakter atau tekstur yang sesuai, sehingga dalam pembuatan gambar memerlukan ketelitian dan kepekaan yang lebih dalam terhadap arsiran atau goresan yang dibentuk.

2.2.3 Unsur Gambar

Dalam berkarya seni gambar, ada beberapa pokok yang penting untuk diperhatikan guna menghasilkan karya yang menarik. Bentuk atau rupa merupakan medium ungkap yang penting dalam dunia kesenirupaan. Unsur-unsur rupa merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin dan tidak

mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk itu. Unsur-unsur rupa ialah garis (*line*), raut atau bangun (*shape*), warna (*colour*), gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), tekstur atau barik (*texture*), dan ruang (*space*), Sunaryo (2002:6). Unsur-unsur itulah yang digunakan penulis dalam berkarya seni gambar untuk memvisualisasikan ide atau gagasan. Berikut adalah unsur-unsur rupa yang dikembangkan dalam berkarya seni gambar antara lain:

2.2.3.1 Garis

Garis dalam karya gambar merupakan unsur visual yang memiliki peranan paling penting. Jenis dan arah yang digunakan diatur dan disesuaikan dalam membentuk unsur visual. Selain memiliki sebagai goresan nyata, garis juga dapat berupa garis semu yang membantu membentuk keindahan karya seni.

Berkaitan dengan hal ini, Sunaryo (2002:7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis. Pertama, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan. Kedua, garis merupakan suatu bidang atau permukaan, bentuk dan warna.

Berdasarkan sifatnya garis dapat dibedakan menjadi 5. Pertama, garis lurus yaitu garis yang mempunyai sifat tegas dan kokoh. Kedua, garis lengkung yaitu garis yang mempunyai sifat halus dan lembut. Ketiga garis zig – zag yaitu garis yang mempunyai sifat tajam dan

runcing. Keempat garis datar yaitu garis yang mempunyai sifat mantap. Kelima garis silang yaitu garis yang mempunyai sifat limbung dan goyah.

Bentuk garis yang penulis tampilkan dalam karya lebih didominasi dengan garis lengkung. Dalam karya bentuk subjek dibentuk dari garis-garis lengkung. Garis lengkung menciptakan kesan lembut, luwes, dan dinamis. Dengan demikian gambar yang dihasilkan bisa bersifat realistik.

2.2.3.2 Raut atau Bangun

Raut merupakan bidang yang dapat menjadi sesuatu bentuk. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenal dari rautnya, baik bangunan yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur. Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan (Sunaryo, 2002:9).

Dalam karya gambar ini, penulis menghadirkan raut pada setiap bagian subyek gambar, seperti pada subyek gambar mausia dan gambar barang-barang dagangan serta benda-benda pendukung lainnya yang terdapat pada karya. Adanya raut dalam karya memberikan kejelasan bentuk visual sesuai dengan tema yang diciptakan penulis.

2.2.3.3 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 (Sunaryo, 2002:19).

Berkaitan dengan karya dua dimensional menurut Bahari (2008:103) citra cahaya karya-karya dua dimensional, ilusi terang yang diakibatkan oleh pembubuhan warna terang pada bagian tertentu dari subjek gambar atau lukisan yang membedakannya dari warna gelap pada bagian lain secara bergradasi.

Perwujudannya dapat dilihat pada karya gambar, penulis memanfaatkan unsur gelap terang dalam karya untuk memberikan kesan tiga dimensional. Menyatakan ruang pada subjek, sehingga jelas terlihat bagian yang berada di depan dan belakang.

Penulis memberikan efek gelap terang dengan cara menggelapkan arsiran pada bagian yang tertutup bayangan dan bagian-bagian yang dirasa perlu untuk digelapkan. Hal ini menjadikan gambar terlihat lebih realistik dan mempunyai dimensi ruang.

2.2.3.4 Tekstur

Tekstur adalah kualitas permukaan atau sifat permukaan suatu benda. Tekstur memiliki sifat raba dan liat. Tekstur raba ini bersifat nyata disebut tekstur nyata, artinya diraba nampak kasar dan dilihat pun nampak kasar. Sedangkan tekstur lihat bersifat semu disebut tekstur semu, artinya dilihat nampak kasar namun diraba halus.

Dalam karya proyek studi ini tekstur yang digunakan adalah tekstur nyata. Tekstur nyata ini sendiri pada dasarnya tercipta dari adanya tekstur kertas yang berpola kotak-kotak atau garis yang saling memotong tegak lurus. Selain itu arsiran yang diciptakan penulis juga tidak sepenuhnya arsiran yang halus, ada beberapa bagian yang sengaja digarap dengan teknik arsir yang kasar sehingga teksturnya terlihat lebih jelas. Tekstur tersebut dibuat agar memberikan kesan dinamis dan terlihat tidak menjemukan.

2.2.3.5 Ruang

Unsur rupa ruang lebih mudah dapat dirasakan daripada dilihat. Dalam karya dwimarta atau bentuk dua dimensi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar, dan rata, atau seolah jeluok, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam

cermin. Ruang nyata dapat ditempati benda dan bersifat trimatra (Sunaryo, 2002:21).

Dalam kaitannya dengan berkarya, penulis akan memunculkan ruang dengan cara memberi arsiran-arsiran yang pekat atau cerah. Arsiran-arsiran yang pekat diciptakan untuk memberikan bagian subjek yang gelap. Semakin pekat arsiran maka semakin gelap subyek gambar dan sebaliknya semakin cerah arsiran maka semakin terang subyak gambar, sehingga ruang antara bagian depan dan belakang nampak jelas.

2.2.4 Prinsip Rupa

Selain unsur-unsur seni rupa, dalam berkarya seni gambar penulis juga perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip berkarya seni gambar yang diterapkan pada karya adalah sebagai berikut:

2.2.4.1 Kesatuan (*Unity*)

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

matter dengan pendukung saling berhubungan maka kesatuan dapat dicapai.

Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam karya seni gambar dengan menghadirkan subjek gambar yang di dalamnya terdapat prinsip keseimbangan, dan fokus perhatian yang membentuk satu kesatuan. Dengan adanya kesatuan yang dipadukan dengan prinsip-prinsip yang lain terasa lebih enak dipandang.

2.2.4.2 Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Sunaryo (2002:39) keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Keseimbangan dalam komposisi dwimatra merupakan pengaturan bobot visual. Pengaturan bobot visual ditentukan oleh letak atau kedudukan, ukuran, kualitas warna, bentuk serta jumlah bagian-bagian dalam suatu komposisi.

Keseimbangan dapat dibedakan menjadi tiga jenis. Pertama, keseimbangan setangkup (simetri) yaitu antara bagian kanan dan kiri memiliki kesamaan bentuk, warna, ukuran, dan jarak penempatannya. Kedua, keseimbangan senjang (asimetri) yaitu keseimbangan antara belahan kanan dan kiri tidak sama, tetapi tetap pada keadaan yang seimbang. Ketiga, keseimbangan memancar (radial) yaitu keseimbangan diperoleh dari penempatan yang disusun memusat.

Di dalam karya yang dibuat penulis diperlukan penataan subjek agar seimbang. Keseimbangan yang diterapkan dalam setiap karya berbeda. Keseimbangan yang penulis terapkan dalam karyanya yaitu keseimbangan senjang dan keseimbangan memusat sesuai dengan bentuk subjek yang diciptakan.

2.2.4.3 Irama (*Rhythm*)

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki satu kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Irama dapat diperoleh dengan beberapa cara yakni irama repetitif, irama alternatif, irama progresif (Sunaryo, 2002: 35).

Irama bertujuan untuk menghasilkan keindahan dan keharmonisan dalam menyusun elemen-elemen tertentu untuk menunjukkan perubahan unsur-unsurnya, misalnya perubahan dari besar ke kecil, pendek menuju ke panjang, atau tebal ke tipis dan lain sebagainya.

Irama yang ditampilkan oleh penulis dalam karya seni gambar adalah irama *progresif* yaitu irama yang menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat.

2.2.4.4 Kesebandingan (*Propotion*)

Kesebandingan atau proporsi (*proportion*), berarti hubungan antar bagian atau antar bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan

yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yakni 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 mengelilingi. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002: 41).

Dalam karya seni gambar ini secara keseluruhan subjek diciptakan menggunakan proporsi. Proporsi dicapai untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dan ideal.

2.2.4.5 Pusat Perhatian (*Centre of interest*)

Fokus perhatian sering juga disebut dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36-37). Dari paparan tersebut, dapat dikatakan fokus perhatian adalah pendominasi pada salah satu unsur visual tertentu dalam sebuah karya seni. Pendominasian ini justru akan memperkuat kesatuan bentuk.

Pada karya seni gambar yang dibuat penulis, diberikan suatu penonjolan suatu bagian atau subjek. Fokus perhatian dilakukan dengan menghadirkan subjek pedagang asongan lebih menonjol dari bagian yang

lainnya. Tujuan fokus perhatian adalah agar tema utama suatu karya dapat terlihat jelas.

2.2.4.6 Hirarki Visual

Menurut Suyanto (dalam Bila 2011) prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen – elemen yang mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang lainnya.

Tiga pertanyaan penting mengenai hirarki visual adalah

- Mana yang Anda lihat pertama?
- Mana yang Anda lihat kedua?
- Mana yang Anda lihat ketiga?

Tidak semua komponen gambar sama pentingnya, *audience* harus terfokuskan / diarahkan pada satu titik. Ada beberapa fokus, mulai dari yang terpenting (*dominant*), pendukung (*sub- dominant*) dan pelengkap (*sub-ordinant*).

- *Dominant* adalah objek yang menonjol dan paling menarik.
- *Sub - dominant* adalah objek yang mendukung penampilan objek *dominant*.
- *Sub – ordinant* adalah objek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek *dominant*, contoh adalah *background*.

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi

perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat fokus mendukung fokus yang telah ditentukan. (<http://bilaartdesain88.blogspot.co.id/2011>)

2.2.5 Teknik Gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan, ini karena bentuk seni yang dihasilkan sangat menentukan kandungan isi gagasannya, (Jacob Sumardjo, 2000: 96).

Dalam berkarya seni rupa khususnya seni gambar, penulis menggunakan teknik-teknik untuk menyelesaikan karyanya. Teknik gambar yang digunakan adalah teknik arsir (linear). Teknik asir dibuat dengan cara menggoreskan pensil, pensil warna, atau alat lain berupa garis-garis berulang yang membuat kesan gelap-terang, gradasi, atau kesan dimensi.

Teknik menggambar arsir lebih menekankan pada kekuatan garis (stroke). Dilakukan berulang-ulang secara sejajar maupun tumpang berpotongan, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan gelap. Atau dapat dilakukan secara sejajar dengan memperhatikan kerapatannya saja, apabila dilakukan dengan rapat menyebabkan kesan gelap dan sebaliknya. Atau menggunakan tekanan yang ringan dan kuat dilakukan secara diulang-ulang. Alat yang digunakan biasanya pensil, spidol, crayon, konte, kapur, arang, dan lain-lain.

2.2.6 Corak Gambar

Setiap karya seni memiliki corak tersendiri dalam penggambarannya. Pada karya seni gambar ini, corak yang digunakan adalah corak realis. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1976) disebutkan Bahwa “Gaya adalah corak (rupa, bentuk dan sebagainya) yang khusus, lagam, lagak, laku, cara dan irama (berbunyi, berkata dan sebagainya)”. Pengertian gaya atau corak dapat diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan dari cara seorang seniman berkarya sering juga disebut dengan perkembangan gayanya. Gaya juga diartikan sebagai suatu pendekatan pada suatu tehnik tertentu dari penciptaan seni (<http://kesatrianvisart.blogspot.co.id/2009>)

Corak Realistis artinya gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang di gambar.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Setiap karya seni dihasilkan dengan menggunakan bahan yang sesuai dengan pilihan seniman pembuatnya. Setiap bahan yang mereka pilih harus dipahami karakteristiknya sehingga bahan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengekspresikan gagasannya (Rondhi dan Sumartono, 2002:25). Media dalam gambar mengandung pengertian alat, bahan, dan teknik. Media dalam menggambar merupakan sarana penghubung untuk merealisasikan ide atau gagasan kedalam karya gambar (Syakir dan Mujiyono, 2007: 21).

Media yang digunakan biasanya disesuaikan dengan teknik yang digunakan seniman dalam berkarya seni. Berikut adalah media yang penulis gunakan dalam pembuatan proyek studi ini

3.1.1 Bahan

Bahan yang penulis gunakan dalam berkarya seni gambar, antara lain:

3.1.1.1 Kertas

Dalam pembuatan karya gambar, penulis menggunakan kertas *Linen*. Kertas tersebut mempunyai permukaan tekstur berupa garis-garis lurus yang saling berpotongan. Kertas yang digunakan berukuran 78,5 x 54,5 cm (A1). Penulis memilih kertas *Linen* karena kertas ini memiliki tekstur yang mendukung jika digunakan untuk membuat karya gambar. Kertas bertekstur

sengaja dipilih agar gambar yang dihasilkan dan efek warna gelap terang yang dibuat lebih tampak hidup.

3.1.2. Alat

Alat yang digunakan penulis dalam proyek studi ini adalah sebagai berikut:

3.1.2.1. Pensil

Jenis pensil dibedakan berdasarkan tingkat kekerasan atau kehitaman karbonnya. Untuk pensil berkode B menandakan jenis pensil lunak dan hitam. Terdiri dari kode B, 2B, 3B sampai 8B, sangat tepat digunakan untuk media menggambar. Untuk pensil berkode H menandakan jenis pensil keras. Terdiri dari kode H, 2H, 3H sampai 6H, sering digunakan untuk menggambar proyeksi.

Pensil yang digunakan penulis adalah jenis pensil berkode 2B. Karena jenis pensil ini tidak terlalu lunak dan hitam sehingga sangat cocok digunakan untuk pembuatan sketsa. Pensil ini digunakan oleh penulis untuk pembuatan sketsa dasar sebelum pembuatan gambar dilanjutkan dengan menggunakan pensil warna.

3.1.2.2 Pensil Warna

Pensil warna yang digunakan penulis dalam berkarya adalah pensil warna merek "*faber castel*". Alasan penulis memilih jenis pensil warna ini

karena lunak dan sangat nyaman jika digoreskan pada kertas. Selain itu warna yang dihasilkan juga terang dan jelas.

3.1.2.3 Karet Penghapus

Penghapus yang dipergunakan merek “*staedler*” karena bentuknya lunak dan mampu menghapus lebih bersih tanpa membuat kertas terkelupas. Selain itu penghapus juga dapat digunakan untuk membuat efek *highlight* pada sebuah gambar.

3.1.2.4 Rautan

Rautan memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu yang digunakan penulis untuk meruncingkan pensil/ pensil warna sehingga goresan yang dihasilkan tajam, dan tegas.

3.1.2.5 Triplek

Triplek digunakan sebagai media alas gambar yang cukup efektif, karena memiliki bentuk datar dan permukaan yang cukup halus, sehingga memberikan rasa nyaman saat menggambar. Ukuran yang diambil disesuaikan dengan ukuran kertas gambarnya yaitu 78,5x 54,5 cm.

3.1.2.6 Kertas Kosong

Kertas kosong ini berfungsi memberikan perlindungan terhadap karya ketika dalam proses pengerjaan karya. Biasanya diletakkan dibawah tangan

diatas kertas gambar dengan ukuran yang disesuaikan dengan bentuk karya. Hal ini dilakukan supaya karya terhindar dari kotoran yang disebabkan oleh keringat, air, debu, dan faktor lainnya.

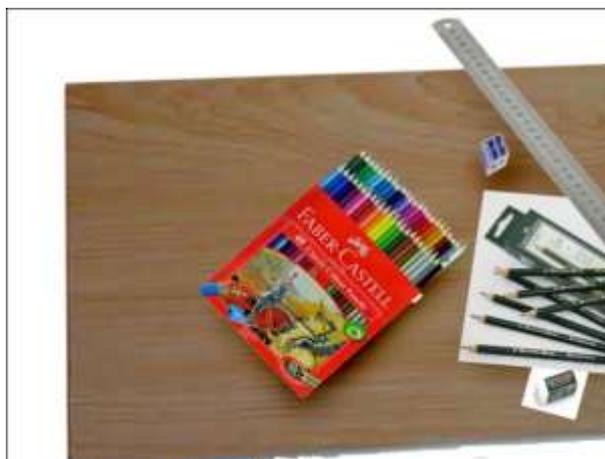
3.1.2.7 Penggaris

Dalam hal ini, penggaris dipergunakan untuk mempermudah membuat bentuk-bentuk bidang geometris dan membuat garis-garis lurus pada karya.

3.1.2.8 Pigura

Pigura berfungsi untuk mengemas karya yang telah selesai dibuat, sehingga karya tidak rusak. Warna pada gambar juga dapat terjaga kualitasnya. Selain itu, pigura juga menambah keindahan pada karya. Pigura mempunyai berbagai macam bentuk dan ukuran. Pigura yang dipilih dapat disesuaikan dengan karya, sehingga akan menjadi satu kesatuan dengan karya.

Berikut adalah alat yang digunakan dalam pembuatan karya gambar.



Gambar 1 Alat yang digunakan dalam berkarya
(sumber: dokumentasi pribadi, 2015)

3.2 Teknik Berkarya

Pada pembuatan karya seni gambar, penulis lebih mengutamakan unsur garis dan efek gelap terang. Untuk menyelesaikan sebuah karya seni, seniman dapat menggunakan teknik tertentu. Teknik dalam seni gambar sendiri terdapat bermacam-macam. Penguasaan teknik dalam seni gambar akan membawa kemungkinan pada pengembangan gagasan serta pengolahan komposisi, sehingga pengolahan berbagai kemungkinan tersebut menjadi bahan ekspresi dalam berkarya (Riyatmoko:2009)

Beberapa teknik pada seni gambar tersebut akan digunakan penulis dalam pembuatan karya. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik arsir (linear). Teknik arsir yaitu cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang obyek gambar sehingga nampak seperti tiga

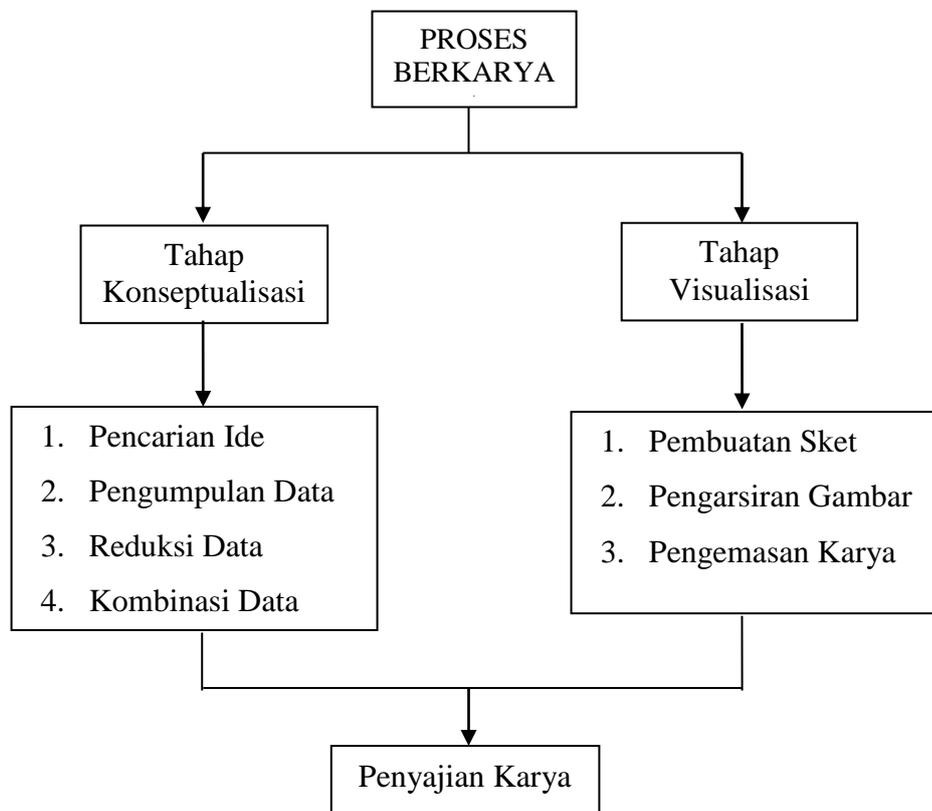
dimensi. Teknik arsir merupakan teknik yang menggunakan unsur-unsur garis. Melakukan perulangan pada garis-garis yang dibuat. Semakin banyak perulangan yang dilakukan maka semakin gelap yang dihasilkan. Gelap terangnya suatu gambar, ditentukan dengan banyaknya arsiran yang dibuat. Teknik arsir sangat berperan penting pada pembuatan karya seni gambar yang mengutamakan unsur garis. Pemilihan teknik tersebut, menurut penulis dapat membuat subjek gambar yang dibuat terlihat realistik dan artistik.

3.3 Proses Berkarya

Proses penciptaan disebut juga proses kreatif, yaitu rangkaian kegiatan seorang seniman dalam menciptakan dan melahirkan karya-karya seninya sebagai ungkapan gagasan dan keinginannya. Proses penciptaan ini tidak terjadi dan diturunkan dari ruang kosong. Tapi pada hakikatnya hanyalah usaha memodifikasi (mengubah/menyesuaikan) sesuatu yang telah ada sebelumnya.

(<http://setyahermawan.blogspot.co.id/2010>).

Berikut ini adalah bagan proses berkarya penulis dari tahap awal sampai selesai:



Bagan 1. Proses Berkarya

Adapun tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam menciptakan sebuah karya seni gambar atau bisa disebut juga dengan proses kreatif penulis dalam menghasilkan karya.

3.3.1 Konseptualisasi

3.3.1.1 Pencarian Ide

Pada tahap ini penulis mencari ide atau gagasan yang menarik untuk diangkat sebagai tema dalam proyek studi ini. Dalam pencarian ide, penulis

mengangkat masalah atau fenomena-fenomena terbaru yang terjadi di Indonesia. Usaha yang penulis lakukan adalah dengan cara mencari referensi atau berita yang dibutuhkan melalui majalah, koran, dan internet. Setelah terkumpul beberapa masalah atau fenomena kejadian di Indonesia, penulis berusaha untuk menentukan satu masalah atau fenomena yang nantinya akan diangkat sebagai tema dalam proyek studi ini.

Adapun masalah atau fenomena yang penulis pilih adalah fenomena maraknya pedagang asongan di Indonesia yang keberadaannya dianggap mengganggu ketertiban umum. Fenomena tersebut merupakan ide yang penulis dapatkan yang nantinya akan dikembangkan dalam proyek studi ini.

Dari masalah atau ide yang penulis dapatkan tersebut, kemudian diwujudkan dalam bentuk karya seni. Disini penulis menentukan seni gambar sebagai dasar perwujudan karyanya. Hal ini ditekankan supaya tidak terjadi kebingungan dalam penggarapan karya antara masuk jenis karya gambar atau lukis.

Setelah keseluruhan ide ditetapkan, penulis menentukan konsep gambar yang akan dibuat. Dalam studi proses berkarya, seorang seniman sering melakukan studi pengamatan atas karya-karya seniman lain. Studi tersebut berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya. Dalam berkarya seni gambar ini, penulis terinspirasi dari seniman Chusin Setiadikara yang merupakan seniman sukses dengan karakter dan konsep gambarnya yang khas. Chusin Setiadikara adalah seniman realis. Karya-karya yang dihasilkan sangat mengagumkan. Anatomi serta

perspektif dalam karyanya selalu diperhatikan dan diperhitungkan secara cermat dan teliti.

Dengan cara dan karakter Chusin Setiadikara tersebut menginspirasi penulis dalam membuat karya seni gambar. Sebagai contoh karya Chusin dapat dilihat dibawah ini.

Adapun point-point dalam karya Chusin Setiadikara yang menginspirasi penulis terletak pada contoh karya dibawah ini:



Gambar 2. "Rp. 100.000,-Asli"
(Sumber: <http://cp-foundation.org>)

Pada karya Chusin diatas terdapat hal yang menarik dalam penggarapannya. Penulis tertarik pada teknik pewarnaan yang dilakukan Chusin Setiadikara. Pada karya tersebut pewarnaan dibagi menjadi dua bagian, yaitu warna hitam putih (lebih terang) dan warna itu sendiri. Pembagian bidang yang berwarna hitam putih lebih sempit dibandingkan dengan bidang yang berwarna. Kedua bidang tersebut dipisahkan oleh garis lurus.

Selanjutnya adalah karya kedua dari Chusin yang menginspirasi penulis dalam berkarya seni gambar.



Gambar 3. The Float and The Might (2002)
(Sumber: <http://archive.ivaa-online.org>)

Pada karya diatas, teknik pembagian bidang yang dilakukan Chusin sangat menarik. Ia menghadirkan karya yang multidimensi, baik dimensi ruang maupun dimensi waktu. Dalam hal ini penulis tertarik pada tekniktekniknya dalam membagi bidang gambar kedalam beberapa dimensi. Teknik-teknik tersebut dijadikan inspirasi atau acuan penulis dalam pembuatan proyek studi ini.

Adapun karya Chusin lainnya yang menjadi inspirasi bagi penulis adalah sebagai berikut.



Gambar 4. "Penjual Ikan" (2004)
(Sumber: <http://archive.ivaa-online.org>)

Pada karya Chusin diatas, penulis terinspirasi dari metode sintesa yang dilakukan seniman. Metode ini merupakan cara untuk menggabungkan beberapa objek gambar menjadi satu kesatuan dalam karya (bidang gambar). Yang terpenting adalah keseluruhan objek mampu membentuk dalam satu tema. Pada karya diatas terlihat beberapa figur dalam posisi yang bervariasi. Dalam hal ini, Chusin memainkan komposisi penempatan objek gambar. Objek-objek gambar disusun sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip-prinsip visual, sehingga menghasilkan sebuah komposisi tampilan karya yang menarik.

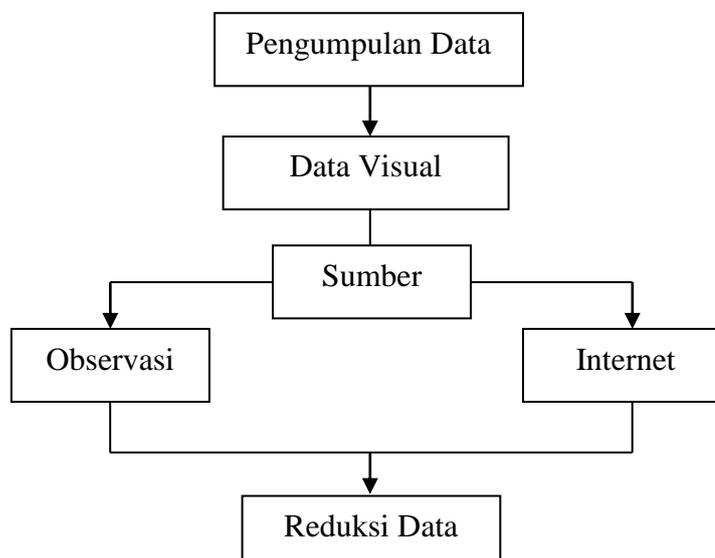
Ketiga point (teknik) yang dilakukan Chusin Setiadikara tersebut, menjadikan inspirasi yang kemudian penulis serap untuk dijadikan acuan dalam konsep berkarya pada proyek studi ini.

3.3.1.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data melalui sumber-sumber yang mendukung tema tersebut. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan browsing di internet. Observasi merupakan teknik dalam proses pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek fisiknya agar mendapatkan data yang obyektif. Penulis melakukan observasi ini di terminal Bawen dan terminal Secang, Magelang. Data disini merupakan data visual berupa foto-foto dari aktivitas pedagang asongan.

Melalui observasi ini terkumpul foto-foto aktivitas pedagang asongan dengan posisi yang beraneka ragam. Selain melalui observasi, penulis juga mengumpulkan data melalui pencarian di internet tentang foto aktivitas pedagang asongan. Data-data berupa foto yang didapatkan dari kedua sumber tersebut kemudian dikumpulkan menjadi satu dan akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Berikut adalah bagan proses pengumpulan data yang dilakukan penulis.



Bagan 2. Proses Pengumpulan Data (foto)

3.3.1.3. Reduksi Data

Pada tahap ini, penulis melakukan proses reduksi pada data. Reduksi data merupakan proses penyeleksian data atau foto berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dan kriteria tertentu. Setelah foto-foto terkumpul dari hasil observasi dan browsing di internet, penulis menyeleksi foto berdasarkan pertimbangan dan kriteria yang telah ditentukan penulis serta cara-cara dalam menyeleksinya.

Adapun pertimbangan dan kriteria yang ditentukan penulis dalam mereduksi foto atau data antara lain:

1. Foto terlihat jelas, tidak kabur.
2. Foto menunjukkan figur pedagang asongan.

3. Foto figur pedagang asongan memperlihatkan ekspresi yang mendukung.
4. Foto memperlihatkan aktivitas yang dilakukan pedagang asongan
5. Foto menunjukkan figur pedagang asongan dengan karakter visual yang kuat dan khas.

Adapun cara-cara yang dilakukan penulis dalam menyeleksi foto-foto tersebut antara lain:

1. Foto aktivitas pedagang asongan yang telah terkumpul, dipilih dan dikelompokkan berdasarkan subjek utama.
2. Foto aktivitas pedagang asongan yang telah terkumpul, dipilih dan dikelompokkan berdasarkan karakter dari subjek utamanya.
3. Foto aktivitas pedagang asongan yang telah terkumpul, dipilih dan dikelompokkan berdasarkan barang-barang yang dijualnya.
4. Foto aktivitas pedagang asongan yang telah terkumpul, dipilih dan dikelompokkan berdasarkan lokasi dan suasana pada foto tersebut.
5. Dari hasil pengelompokkan tersebut, disaring lagi dengan mempertimbangkan nilai estetis foto atau data.

Melalui proses penyeleksian dan dengan cara yang telah dijelaskan diatas, terkumpul foto-foto yang siap untuk dijadikan obyek dalam karya gambar ini.

3.3.1.4. Kombinasi Data

Pada tahap ini, penulis melakukan proses pengkombinasian data atau foto yang nantinya akan menjadi satu kesatuan dalam komposisi karya yang menarik. Dari beberapa foto yang telah terkumpul, penulis memilih sekitar dua atau tiga foto berdasarkan obyek (pedagang asongan) yang bervariasi. Kemudian dari setiap obyek gambar yang terdapat pada masing-masing foto tersebut dipindahkan dan dijadikan satu kesatuan pada satu bidang gambar.

Pengkombinasian obyek gambar tersebut menggunakan metode sintesa, yaitu metode atau cara berkarya dengan menggabungkan beberapa obyek gambar menjadi satu bidang gambar. Obyek-obyek tersebut ditata sedemikian rupa dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip gambar, sehingga menjadi satu kesatuan dalam kombinasi dan komposisi yang menarik.

3.3.2 Visualisasi

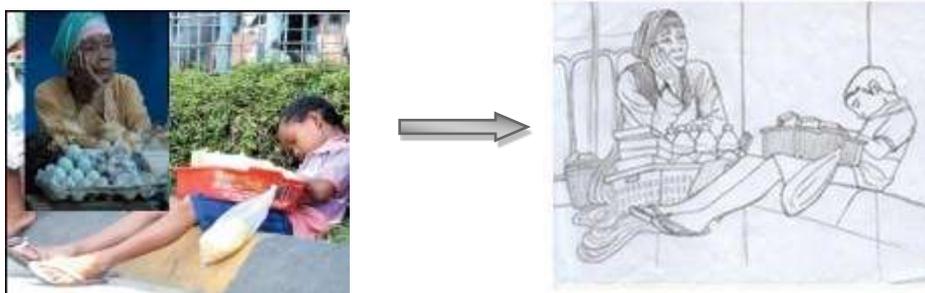
3.3.2.1 Pembuatan Sket atau Desain Gambar

Untuk mengawali proses visualisasi karya, langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat sket atau desain gambar. Pembuatan sket ini bertujuan untuk menampilkan atau menggambarkan obyek gambar. Dalam pembuatan sket ini, penulis menggunakan kertas linen berukuran A1 dan pensil 2B merek *faber castell*. Alasan penggunaan

pensil 2B ini supaya sket tidak terlalu tebal sehingga tidak meninggalkan bekas pensil saat diwarnai nanti.

Pembuatan sket ini merupakan langkah lanjutan dari proses mengkombinasikan foto. Foto-foto yang telah di kombinasi dalam satu bidang gambar kemudian dipindahkan pada kertas linen yang berukuran A1. Proses ini bukan merupakan proses penyalinan gambar secara persis dan utuh tanpa adanya pengurangan dan penambahan obyek atau unsur gambar. Pada tahap ini, penulis memindahkan gambar dengan mempertimbangkan nilai estetis gambar. Ada beberapa obyek gambar yang perlu ditambah ataupun dikurangi. Selanjutnya penulis menambahkan background gambar pada beberapa karya berdasarkan imajinasi penulis yang bertujuan untuk melengkapi dan memperindah karya. Hal ini disesuaikan dengan konsep gambar yang penulis inginkan.

Berikut merupakan hasil pembuatan sket yang bersumber dari pengkombinasian foto-foto sebelumnya.



Bagan 3. Proses Pembuatan Sket Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

3.3.2.2 Proses Pengarsiran Gambar

Setelah proses pembuatan desain gambar atau sket awal selesai dan sudah dianggap baik melalui konsultasi dengan dosen pembimbing, penulis melanjutkan ke tahap selanjut. Secara umum sudah tampak gambar dari sket yang sudah dibuat. Baru kemudian memulai tahap proses pengarsiran atau pewarnaan dengan unsur garis dan titik yang dibutuhkan.

Proses pengarsiran atau pewarnaan adalah bagian yang paling penting untuk menyelesaikan karya seni gambar. Media yang digunakan pada proses pengarsiran ini adalah pensil dan pensil warna. Proses pengarsiran diawali pada bagian objek utama terlebih dahulu. Setelah selesai baru diteruskan dengan unsur-unsur lain untuk melengkapi gambar. Arsiran yang dibuat mula-mula dengan arsiran tipis terlebih dahulu, baru pada bagian-bagian yang lebih gelap arsiran ditambahkan. Penepatan arsiran sesuai dengan gelap terang pada objek yang digambar.

Berikut adalah sket gambar dan hasil dari pewarnaannya:



Bagan 4. Proses Pewarnaan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

3.3.2.3 Finishing dan Pengemasan

Setelah gambar selesai, gambar diteliti kembali untuk memastikan tidak ada kekeliruan, sehingga hasil gambar benar-benar sesuai dengan yang diinginkan. Setelah gambar dianggap baik, penulis menyemprotkan pilox jenis *clear* atau pilox yang transparan ke atas permukaan gambar. Hal ini dimaksudkan supaya warna pada karya terlihat lebih tajam dan supaya karya terlindungi. Pilox clear ini bersifat melapisi dan melindungi warna supaya tidak pudar. Selain itu melindungi dari air dan sejenisnya.

Setelah permukaan kertas atau gambar tertutup sempurna oleh pilox clear, karya dikemas dengan menggunakan pigura kaca. Pigura yang telah disiapkan sesuai dengan ukuran dan bentuk yang telah penulis pilih. Memulai dari pemasangan pigura, kaca dan triplek. Selanjutnya pemasangan paku pada sisi-sisi bingkai dan perekatan lakban agar bingkai yang dihasilkan akan lebih rapi. Setelah semua terpasang dengan rapi, karya siap di pamerankan.

Berikut adalah karya yang sudah jadi dan siap untuk dipamerkan:



Gambar5. Karya Yang Sudah Dikemas dalam Figura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan tema “Aktivitas Pedagang Asongan dalam Karya Seni Gambar” menghasilkan sepuluh karya seni gambar yang menggambarkan bermacam-macam aktivitas pedagang asongan dalam kesehariannya. Keseluruhan karya yang dihasilkan berukuran 54,5 cm x 78,5 cm (A1). Pada keseluruhan hasil karya, rata-rata menggunakan keseimbangan asimetris. Selain itu, pada karya dominan menggunakan warna campuran, yaitu warna hitam putih dari warna pensil dan warna dari pensil warna itu sendiri. Sebagian besar karya, background digambarkan dengan teknik pemetakan atau kolom. Media yang digunakan adalah pensil warna dan pensil pada kertas linen. Makna yang tersirat dari keseluruhan karya adalah tentang kehidupan pedagang asongan yang melelahkan dan butuh perjuangan yang besar untuk tetap bisa melanjutkan hidup di bawah tekanan ekonomi yang melanda para pengasong ini.

Proses pembuatan karya gambar ini dilakukan melalui dua tahapan pokok yaitu tahap konseptualisasi dan tahap visualisasi. Pada tahap konseptualisasi langkah pertama yang dilakukan penulis adalah pencarian ide, pengumpulan data, reduksi data, dan kombinasi data. Pada tahap ini penulis menghasilkan sebuah komposisi gambar yang nantinya siap untuk dibuat sket. Dalam proses berkarya hingga tahap ini, penulis menggunakan

metode sintesa. Selanjutnya tahap visualisasi yang meliputi tahap pembuatan sket atau desain gambar, proses pengarsiran gambar, dan terakhir tahap finishing dan pengemasan karya. Pada tahapan ini penulis menghasilkan karya gambar yang telah selesai dan siap untuk dipamerkan.

Karya gambar ini dihadirkan penulis dengan menggunakan teknik arsir. Teknik tersebut diharapkan dapat memunculkan kesan realistik pada gambar. Teknik arsir yang digunakan penulis adalah arsir sejajar, dan arsir silang.

5.2 Saran

Sebuah karya seni yang dihasilkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan. Hasil proyek studi ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis yaitu lebih tertuju pada pengetahuan atau gambaran tentang lika-liku kehidupan manusia yang memerlukan usaha keras dalam menjalani hidup. Selain itu, proyek studi ini dapat dijadikan landasan dalam pembuatan proyek studi selanjutnya khususnya di bidang seni gambar.

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi seluruh akademisi dan lembaga Unnes, khususnya pada bidang seni gambar. Bagi seniman diharapkan mampu memahami setiap proses yang dilakukan dalam berkarya seni, baik secara teknis maupun teoritis. Selain itu dengan adanya proyek studi ini diharapkan mampu memberikan sajian estetis tentang aktivitas pedagang

asongan dalam karya seni gambar kepada masyarakat dan publik seni rupa. Penulis berharap karya seni gambar yang telah dibuat dapat bermanfaat untuk masyarakat luas, terutama bagi para mahasiswa, seniman, maupun orang yang menekuni bidang seni gambar ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2015. *Pedagang Asongan*. <https://id.wiktionary.org/pedagang-asongan>. Diakses pada tanggal 19 Maret 2015.
- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Kritik Seni*. Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Elsay, Lutfi. 2009. *Paper Character Building Pedagang Asongan*. <http://PaperCharacterBuildingPedagangAsongan.htm>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2015.
- Poerwodarminto. 1990. *Kamus Besar Bahasa Inonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riyatmoko Joko. 2009. *Figur Manusia Sebagai Sumber Inspirasi dalam karya seni gambar*. Proyek Studi.
- Rondhi, M. dan Sumartono, A. 2002. *Tinjauan Seni Rupa I*. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Mata Kuliah. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Setyahermawan. 2010. *Proses Kreatif Seni*. <http://setyahermawan.blogspot.co.id/2010/10/prose-kreatif-seni.html>. Diakses pada tanggal 14 April 2015.
- Setyobudi, dkk. 2006. *Seni Budaya: Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Tidak Diterbitkan.
- Sunaryo, A. 2002. *Nirmana I*. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Mata Kuliah. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syakir dan Mujiyono. 2003. *Bahan Ajar Tertulis: Gambar 1*. Jurusan Seni Rupa Desain Universitas Negeri Semarang.
- Syawlan, Rizkyan. 2012. *Makalah pedagang asongan*. <http://rizkyansyawlanMakalahpedagangasongan.htm>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2015.

Ulfa, Maria. 2011. *Pedagang Asongan: Pemeran Penting dalam Sektor Informal Perekonomian Indonesia*. <http://ekonomi.kompasiana.com>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2015.

<http://archive.ivaa-online.org>

<http://bilaartdesain88.blogspot.co.id/2011/02/bab-ii-landasan-konseptual-perancangan.html>

<http://kesatrianvisart.blogspot.co.id/2009/07/antara-gaya-dan-aliran.html>

<http://setyahermawan.blogspot.co.id/2010/10/prose-kreatif-seni.html>

<http://www.tamanismailmarzuki.co.id/tokoh/chusin.html>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SK Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 422/FBS/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/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 78)
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 182/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 11 Maret 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP : 195901011981031003
Pangkat/Colongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir:
Nama : SITI SUSANTI
NIM : 2411410005
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa
Topik : Aktivitas Pedagang Asongan sebagai Sumber Inspirasi dalam Pembuatan Karya Ilustrasi
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

FM-03-AKD-21/Rev. 00
2411410005



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 11 Maret 2014

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

Lampiran 2

Dokumentasi Kegiatan Pameran







Lampiran 3

Desain Poster Pameran



Lampiran 4

Desain Banner Pameran



Lampiran 5

Desain Katalog Pameran

Konsep Berkarya

Pedagog sebagai suatu simbol pekerjaan yang memproyeksikan kekhasan karakter visualnya. Tapi bahkan sebagai kain menjadi penutup kepala yang wajib melekat pada saat pejuang-pejuang rupiah tersebut mengaseng. Tak ada kemeja rapi dan sepatu hitam, pekerjaan ini identik dengan baju-baju lusuh dan sandal jepit yang menjadi seragam mereka.

Kekhasan tersebut ditunjukkan pada karya ini. Estetika seni mengaliir pada berdasarkan atribut dan cara pengaseng menajutkan dapagannya yang dapat dinikmati melalui karya seni gambar.

Katalog Pameran
Proyek Studi

**AKTIVITAS PEDAGANG ASONGAN
DALAM KARYA SENI GAMBAR**

7-9 Juli 2015
Oleh: Siti Susanti

Pembukaan
Selasa, 7 Juli 2015
Pukul 10.00 WIB
Gedung BS 19C
Universitas Negeri Semarang

Siti Susanti
2411410080
Jalan Raya 11
Kabupaten, 22 November 1992
sitasusanti72@gmail.com



Karya

Judul: Berdiri Jujur
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Tawar Bekal
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Rongorok
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Rongorok Manis Dupan
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Bin
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Beraseng Wara
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Pura Pengaseng
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Teknikal
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Teknikat
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Isah
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013

Judul: Rongorok Bekal
Media: Papan Mewes danas Beres Limes
Ukuran: 78,5 x 54,5 cm
Tahun: 2013



Lampiran 6

Biodata Penulis



Nama : Siti Susanti
NIM : 2411410005
Tempat, Tanggal Lahir : Kebumen, 22 November 1992
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/ Seni Rupa S1.
Fakultas : Bahasa dan Seni
Orang Tua : Sutarman dan Almh. Chayatun
Alamat : Dk. Kaligending, RT/RW : 03/06 Ds. Krandegan,
Kec. Puring, Kab. Kebumen
Pendidikan : 1. SD Negeri 2 Krandegan (1998-2004)
2. SMP Negeri 1 Puring (2004-2007)
3. SMA Negeri 2 Kebumen (2007-2010)
4. Unniversitas Negeri Semarang (2010-2015)
Email : katinxsaga@gmail.com
No.Tlp : 087737661182