SENI GAMBAR SEBAGAI UNGKAPAN KRITIS TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF MANUSIA

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian

Studi Strata 1 untuk mencapai

gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
DENNY APRIYANTO
2401408024
PEND. SENI RUPA, S1

JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 24 April 2015

Panitia

Ketua

Dr. Abdurrachman Faridi, M.Pd.

NIP. 195301121990021001

Sekretaris

Drs. Syafii, M. Pd.

NIP. 195908231985031001

Penguji I

Drs. Syakir, M. Sn.

NIP. 196505131993031003

Dosen Pembimbing I/Penguji III

Drs. Purwanto, M.Pd.

NIP. 195901011981031003

Dosen Pembimbing II/Penguji II

Eko Haryanto, S.Pd.,M.Ds.

NIP. 197201032005011002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Denny Apriyanto

NIM : 2401408024

Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa/Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proyek studi yang berjudul:

"Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia"

Yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses pembimbingan. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber kepustakaan, media cetak, elektronik, maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas sumbernya dengan cara sebagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah.

Demikian, harap pernyataan ini dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 7 Mei 2015

Denny Apriyanto

NIM. 2401408024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Uang tidak kucari dan emas membuatku menggeleng kepala, hidup damai yang tahu ilmu adalah pamrihku"

(Denny Apriyanto)

Proyek Studi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua orang tua
- Seluruh keluarga besar Seni Rupa B5 UNNES

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat limpahan rahmat dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi ini. Proyek Studi ini dapat diselesaikan tentu atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Purwanto, M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan Eko Haryanto, S.Pd., M. Ds. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di UNNES.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administrasi selama studi;
3. Drs. Syafii, M. Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah membantu kelancaran dalam penyelesaian laporan Proyek Studi ini serta memberikan motivasi selama menempuh pendidikan di Jurusan Seni Rupa;
4. Bapak dan Ibu dosen Seni Rupa yang telah membuat penulis mengerti tentang seni rupa;
5. Ayah dan Ibu serta Kakak tercinta atas doa serta dukungan moral dan materinya;
6. Teman-teman angkatan 2008 Seni Rupa FBS UNNES, atas rasa persaudaraan dan dukungannya;
7. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan proyek studi ini.

Penulis berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 7 Mei 2015

Denny Apriyanto

SARI

Apriyanto, Denny.2015. *Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.Pembimbing I Drs. Purwanto, M.Pd, Pembimbing II Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Kata kunci: Seni Gambar, *Soft Pastel*, Budaya Konsumtif.

Budaya konsumtif dan cara hidup masyarakat sudah jauh mengalami perubahan, menuju budaya dan perilaku kehidupan yang konsumtif. Perilaku konsumtif ternyata sudah mempengaruhi seluruh kalangan masyarakat. Pola perilaku konsumtif yang ada di masyarakat, diangkat penulis dalam proyek sttudi yang ditampilkan melalui seni gambar. Seni gambar mempunyai pengertian suatu usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide/gagasan, gejolak/perasaan, maupun imajinasi dalam wujud dwimatra yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna. Seni gambar dipilih penulis agar menjadi sarana edukasi yang menarik bagi masyarakat akademik serta mengembangkan kemampuan teknik penulis dalam berkarya seni gambar dengan media *soft pastel*.

Tujuan proyek study ini adalah untuk menghasilkan seni gambar dengan media *soft pastel* yang mengangkat ungkapan kritis terhadap budaya konsumtif manusia dan memahami karakteristik media *soft pastel* dalam karya seni gambar.

Metode yang digunakan penulis dalam membuat karya seni gambar dengan media *soft pastel* adalah metode tak langsung dengan menggunakan teknik *blending* pada keseluruhan karya. Bahan yang dipakai penulis dalam pembuatan karya seni gambar adalah kertas pastel dengan memadukan *soft pastel* dan pensil pastel. Alat yang digunakan adalah kuas, tisu, *soft eraser*, dan *fixative*. Proses berkarya melalui tahapan yaitu pengumpulan sumber data dan pencarian ide, pengolahan ide sampai dengan sket, pengolahan teknis, pengolahan detail, dan pengolahan akhir (*finishing*), serta pengemasan karya yang telah jadi.

Karya seni gambar yang berjumlah 9 karya ini menampilkan gabungan antara *close up* wajah subyek gambar dengan produk-produk penanda pola konsumtif manusia. Objek lukisan dengan *visual* realis disajikan dalam beberapa posisi yakni ada sebagian besar berdiri sendiri dan satu karya ditampilkan dalam bentuk panel, yang terbagi menjadi ukuran 66 x 76 cm (berjumlah 5 karya), ukuran 54 x 66 (berjumlah 2 karya), 1 karya berukuran 60 x 80 cm, dan 1 karya berukuran 60 x 80 (4 panel).

Penulis menampilkan karya seni gambar yang mampu menunjukkan karakteristik dari media soft pastel dan teknik dalam menggunakan soft pastel untuk dijadikan media seni gambar, serta sebagai penanda sekaligus pengingat mengenai pola konsumtif masyarakat sekitar kita atau bahkan kita sendiri sudah tepat dan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, atau hanya sekedar untuk gaya hidup semata.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

SURAT PERNYATAAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

PRAKATA v

SARI vi

DAFTAR ISI vii

BAB 1PENDAHULUAN 1

1.1 Alasan Pemilihan Tema 1

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya 4

1.2.1 Alasan Teknis 6

1.2.2 Dari Segi Artistik 6

1.3 Tujuan Pembuatan Karya 7

1.4 Manfaat Pembuatan Karya 7

1.4.1 Manfaat Teoritis 8

1.4.2 Manfaat Praktis 8

BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL 9

2.1 Seni Gambar 9

2.2 Budaya Konsumtif 11

2.2.1 Konsumsi 11

2.2.2 Konsumerisme 13

2.2.3 Gaya Hidup dan Budaya Konsumtif Manusia 15

2.3 Budaya Konsumtif dalam Perspektif Pikiran Penulis 17

2.4 Unsur dan Prinsip-prinsip Desain Berkarya Seni Gambar 18

2.4.1 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar 18

2.4.1.1 Unsur Rupa Garis 19

2.4.1.2 Unsur Rupa Warna 20

2.4.1.3 Unsur Rupa Tekstur 20

2.4.1.4 Unsur Rupa Bidang 21

2.4.1.5 Unsur Rupa Ruang (*Space*) 21

2.4.1.6 Unsur Rupa Gelap Terang 22

2.4.2 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Gambar 22

2.4.2.1 Keseimbangan (*Balance*) 22

2.4.2.2 Irama (*Ritme*) 23

2.4.2.3 Kesebandingan (*Proportion*) 23

2.4.2.4 Pusat Perhatian (*Point of interest*) 24

2.4.2.5 Keselarasan (*Harmony*) 24

2.4.2.6 Kesatuan (*Unity*) 25

2.5 Bentuk Karya 25

2.5.1 Ukuran Karya 25

2.5.2 Corak Karya 25

BAB 3 METODE BERKARYA 27

3.1 Media Berkarya 27

3.1.1 Bahan 27

3.1.1.1 *Soft Pastel* 27

3.1.1.2 Pensil Pastel 28
3.1.1.3 Kertas Pastel 28
3.1.2 Alat 29
3.1.2.1 Kuas 29
3.1.2.2 Tisu 29
3.1.2.3 *Soft Eraser* 29
3.1.2.4 *Fixative* 29
3.2 Proses Berkarya 29
3.2.1 Pencarian Ide dan Pengumpulan Sumber Data 30
3.2.2 Pengolahan Ide sampai dengan Sket 31
3.2.3 Pengolahan Teknis 31
3.2.4 Pengolahan Detail 32
3.2.5 Pengolahan Akhir (*Finishing)* 32
3.2.6 Pengemasan Karya Seni Gambar 32

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA 34

4.1 Karya 1 (*Coke on My Mouth*) 34
4.1.1 Spesifikasi Karya 34
4.1.2 Deskripsi Karya 34
4.1.3 Analisis Karya 35
4.2 Karya 2 (Mmm...Yumiiii...Burger) 37
4.2.1 Spesifikasi Karya 37
4.2.2 Deskripsi Karya 37
4.2.3 Analisis Karya 38
4.3 Karya 3 (Menghisap dan Dihisap) 40
4.3.1 Spesifikasi Karya 40
4.3.2 Deskripsi Karya 40
4.3.3 Analisis Karya 41
4.4 Karya 4 (*E-phone* "*Eating Phone*") 43
4.4.1 Spesifikasi Karya 43

4.4.2 Deskripsi Karya 43
4.4.3 Analisis Karya 44
4.5 Karya 5 (Pesan dari Mc Donald) 46
4.5.1 Spesifikasi Karya 46
4.5.2 Deskripsi Karya 46
4.5.3 Analisis Karya 47
4.6 Karya 6 (*Soft Drink but Hard to Drink* #1) 49
4.6.1 Spesifikasi Karya 49
4.6.2 Deskripsi Karya 50
4.6.3 Analisis Karya 50
4.7 Karya 7 (*Soft Drink but Hard to Drink* #2) 52
4.7.1 Spesifikasi Karya 52
4.7.2 Deskripsi Karya 53
4.7.3 Analisis Karya 53
4.8 Karya 8 (*Soft Drink but Hard to Drink* #3) 55
4.8.1 Spesifikasi Karya 55
4.8.2 Deskripsi Karya 55
4.8.3 Analisis Karya 56
4.9 Karya 9 (Mangan Ngelmu) 58
4.9.1 Spesifikasi Karya 58
4.9.2 Deskripsi Karya 58
4.9.3 Analisis Karya 59

BAB 5 PENUTUP 62

5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 62

DAFTAR PUSTAKA 63

LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Pesatnya perkembangan zaman membuat masyarakat mengubah pola hidup mereka menyesuaikan dengan zaman sekarang, baik itu disadari maupun tidak disadari. Kemajuan sosial ekonomi yang begitu pesat, ditambah masuknya kebudayaan pop yang didominasi kebudayaan Barat secara berlahan mulai mempengaruhi kebudayaan Timur. Kebudayaan pop *(pop culture)* ditandai dengan industrialisasi barang-barang budaya seperti makanan, pakaian dan bahkan untuk kesenian juga mulai terpengaruhi. Muncul pula istilah masyarakat modern yaitu masyarakat yang konsumtif.

Gilles Deleuze dan Felix Guattari menyatakan bahwa hasrat atau hawa nafsu tidak pernah terpenuhi, karena ia selalu direproduksi dalam bentuk yang lebih tinggi. Orang mempunyai hasrat akan sebuah objek tidak disebabkan kekurangan alamiah dari objek tersebut, akan tetapi perasaan kekurangan dan ketidakpuasan yang diproduksi dan direproduksi dalam diri masing-masing (Yasraf, 2004: 187). Fenomena tersebut juga bisa dikatakan sebagai pertanda kemunduran rasionalitas masyarakat, yang mana konsumsi dianggap sebagai penyakit yang menggerogoti jiwa dan pikiran masyarakat. Konsumsi menjadi orientasi hidup bagi sebagian masyarakat, sehingga setiap aktivitas yang dilakukannya didasari karena kebutuhan berkonsumsi. Kemunculan pihak-pihak yang menyalahkan rasionalitas konsumsi sebagai faktor yang menyebabkan hilangnya kritisme masyarakat terhadap berbagai hal yang vital bagi kehidupan, kebijakan pemerintah maupun fenomena hidup lainnya.

Budaya konsumtif sangat mempengaruhi berkembangnya gaya hidup masyarakat modern, satu sisi bisa menjadi pertanda positif meningkatnya kesejahteraan hidup masyarakat modern. Menurut Trevor Norris, konsumerisme terkenal bersifat korosif dalam kehidupan politik dan bahkan menjadi suatu

perombak dan pendeformasi kesadaran manusia. Konsumerisme dalam hal ini dipandang sebagai suatu proses dehumanisasi dan depolitisasi manusia, karena para warga negara yang aktif dan kritis telah banyak yang berubah menjadi konsumen yang sangat sibuk dan kritikus atau peneliti pasif. (http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol2_2/norris.htm, diunduh pada 2 Juli 2012, pukul 22.30).

Budaya konsumtif yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Manusia merupakan salah satu makhluk hidup yang memiliki budaya untuk memakai, menghabiskan, dan memanfaatkan sesuatu. Ditambah lagi manusia memiliki nafsu, seperti nafsu menjadi kaya, nafsu makan sampai pada nafsu terhadap lawan jenis dan membuat keturunan.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa manusia berusaha keras menuangkan daya pikirannya untuk memenuhi kebutuhan sandang, papan, dan pangan. Manusia memiliki tingkat kebutuhan hidup yang sangat kompleks. Manusia yang bertujuan hanya untuk bertahan hidup (misalkan orang miskin yang kebutuhan primernya belum semuanya terpenuhi), sampai manusia yang berpikir untuk memberikan kenikmatan hidup (orang kaya yang kebutuhannya semua sudah terpenuhi). Manusia dalam memenuhi semua kebutuhannya, memanfaatkan segala sesuatu yang sudah diproduksi untuk dimanfaatkan. Masyarakat konsumtif yang terus menerus mengkonsumsi sesuatu yang menurutnya dapat dimanfaatkan dan dipakai. Konsumsi yang dilakukan masyarakat sekarang ini tidak hanya sekedar kegiatan yang berasal dari produksi, melainkan juga merupakan kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia. Sistem masyarakat sekarang telah berubah, dan yang ada kini adalah masyarakat konsumen, yang mana kebijakan dan aturan-aturan sosial masyarakat sangat dipengaruhi oleh kebijakan pasar.

Budaya konsumtif dan cara hidup masyarakat sudah jauh mengalami perubahan, menuju budaya dan perilaku kehidupan yang konsumtif. Perilaku konsumtif ternyata sudah mempengaruhi seluruh kalangan masyarakat. Perubahan pola konsumtif secara sadar maupun tidak sadar merupakan pengaruh langsung

dari perkembangan teknologi komunikasi dan media, seperti TV dan media cetak lainnya.

Budaya konsumtif sendiri sudah mengakar sampai sekarang, sehingga sulit untuk bisa dicegah karena ia tumbuh dan berkembang dalam sebuah sistem ekonomi pasar bebas dan globalisasi seperti yang terjadi saat ini. Konsumerisme pada masyarakat modern atau posmodern, sistem kapitalisme memperoleh jalan untuk memproduksi secara besar-besaran yang dimiliki oleh industri negara-negara maju sebagai dampak kemajuan dan inovasi teknologi baru, menyebabkan mereka mesti mencari pasar ke wilayah-wilayah negara yang menganut budaya konsumtif. Strategi ini hanya bisa dijalankan apabila sebuah sistem ekonomi memungkinkan jika barang dan uang keluar masuk dalam lalu lintas perdagangan antara negara. Neo-liberalisme, yang kemudian dianggap sebagai sistem ekonomi terbaik untuk diterapkan, karena sistem ekonomi ini satu-satunya ideologi yang dianggap menjamin kemakmuran secara terus menerus bagi negara maju.

Pembahasan mengenai konsumsi sangat luas, meskipun demikian ada beberapa fakta yang tetap tak terbantahkan, yaitu, pertama, masyarakat selalu terikat dengan kegiatan konsumsi. Kedua, secara fisik hanya bisa bertahan melalui konsumsi. Ketiga, masyarakat sekarang ini semuanya adalah konsumen.

Mengkonsumsi adalah sikap naluriah manusia, tetapi setidaknya harus diimbangi dengan sikap inovatif untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Pemenuhan kebutuhan ini, belum mengatasi kebiasaan kita untuk mengkonsumsi sesuatu, setidaknya masyarakat dapat membedakan mengenai konsumsi untuk kebutuhan dan konsumsi untuk keinginan semata. Manusia sebenarnya punya berpotensi untuk maju, jika manusia tersebut punya keinginan dan aksi nyata untuk merubah budaya konsumtif dan pola hidup instan.

Melalui latar belakang yang telah diuraikan di atas penulis ingin merepresentasikan suatu kebiasaan manusia dalam memakai dan memanfaatkan segala sesuatu yang cenderung berubah fungsi dari yang mulanya memang karena pemenuhan kebutuhan menjadi gaya hidup semata atau bisa juga karena hanya ingin memiliki tanpa melihat nilai kegunaannya. Alasan berikut dapat dijadikan

acuan penulis dalam proyek studi bertemakan “Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia”.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Adanya akselerasi perubahan dan perkembangan zaman, maka kesenian juga mengalami perkembangan, mulai dari mencipta sampai menggunakan. Pemanfaatannya mengisi naluri hidup manusia yang akhirnya bermuara pada sesuatu hal yang bernama “keindahan”. Seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang mendatangkan kenikmatan (Soedarso, 1976: 2).

Seorang seniman harus memiliki suatu kemampuan berkreasi dan mampu mengembangkan daya imajinasinya ke dalam suatu bentuk karya yang dapat dinikmati serta diapresiasi oleh masyarakat. Menurut Dharsono dan Sunarmi (2007: 7), daya kreasi merupakan hasil tanggapan oleh panca indera yang kemudian terjadi interaksi antara persepsi luar dan persepsi dalam. Hasil interaksi tersebut disebut hasil interpretasi yang kemudian terkumpul sebagai nilai hayati (isi atau makna).

Berbagai karya seni rupa di sekeliling kita, memiliki banyak macam ragamnya. Keragaman tersebut dapat terlihat dari bentuk, warna, bahan baku, alat pembuatan, fungsi atau pemanfaatannya. Banyak ragamnya, para ahli membuat penggolongan tentang jenis - jenis karya seni rupa. Penggolongan atas jenisnya adalah pembedaan antara karakteristik karya yang satu dengan yang lainnya

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa terbagi dua yaitu, karya dua dimensi dan karya tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai dua ukuran (panjang dan lebar serta dilihat dari arah depan saja), seperti lukisan, grafis dan gambar. Karya seni rupa tiga dimensi mempunyai tiga ukuran (panjang, lebar dan ketebalan atau ketinggian serta dapat dilihat dari berbagai arah dan memiliki ruang), contoh patung, kriya, ukir dan pada era kontemporer ada juga seni *instalasi*.

Seni rupa dua dimensi, sudah tidak asing lagi dengan karya seni lukis, dikarenakan karya seni lukis banyak peminatnya, baik itu untuk dipelajari maupun

untuk dikoleksi. Menurut Soedarso (1976: 7), seni lukis adalah pengungkapan pengalaman artistik yang ditumbuhkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Perkembangan seniman mulai mengeksprerikan khayalan-khayalan atau kejadian-kejadian yang pernah terjadi dalam mimpi, berfikir pada hal-hal yang bersifat imajinasi, aneh dan tidak nyata.

Menggambar (Inggris: to *draw*) adalah kegiatan-kegiatan membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat, juga membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Pelakunya populer dengan sebutan penggambar atau juru gambar (inggris: *draftsman*) yang merupakan salah satu bagian pekerjaan dari perupa.

Penulis dalam hal ini, ingin menghadirkan karya seni dua dimensi berupa karya gambar dengan media *soft pastel* yang masih tergolong jarang dipilih senirupawan atau seniman sebagai media berkreasi dan berekspresi, kemungkinan dikarenakan karya yang seperti ini membutuhkan kesabaran, keuletan, dan pemahaman karakter dari penggunaan soft pastel itu sendiri.

Setelah mendapat banyak pengalaman serta wawasan kesenirupaan dari luar mengenai seni gambar dan kuliah di perguruan tinggi prodi Seni Rupa, mendapatkan mata kuliah tentang seni lukis, menggambar, ilustrasi, desain, patung, ukir, dan lain-lain. Penulis lebih menyukai seni lukis serta seni gambar dengan menggunakan media *soft pastel*. Proyek studi ini merupakan karya seni yang dipilih oleh penulis dengan menggunakan seni gambar dengan media *soft pastel*. Sahman (1993: 120) menyatakan bahwa seorang seniman dalam mencari gagasan akan menemukan berbagai macam sumber, antara lain lingkungan alam, dunia religius, dunia imajinasi, dan berbagai hal perenungan dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia mempunyai dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia imajinasi. Dunia nyata adalah dunia sehari-hari yang kita hadapi, sedangkan dunia imajinasi bersifat khayal. Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan, dan lain-lain), kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1993: 325).

Berdasarkan paparan di atas, penulis berusaha membangun eksistensi pribadi melalui ungkapan estetis dan ingin berbagi gagasan atau imajinasi melalui seni gambar yang di tampilkan dengan media *soft pastel*, diharapkan mampu merekam peristiwa tertentu yang menyentuh dan bermakna yang dapat diminati dan diapresiasi masyarakat.

Beberapa alasan yang menarik minat penulis memilih berkarya dengan karya seni gambar dengan menggunakan media *soft pastel*. Hal ini karena beberapa pertimbangan diantaranya:

1.2.1 Alasan Teknis

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pembuatan karya seni lukis, baik itu menggunakan media cat minyak, cat air, maupun cat akrilik masih dianggap terlalu wajar dan sudah banyak dipakai oleh para seniman. Penulis ingin menghadirkan seni gambar menggunakan media *soft pastel* karena karakter media ini yang cocok dalam pembuatan karya realis. Warna-warna dari soft pastel yang memiliki kontras warna yang lebih lembut, halus, dengan penggunaan variasi campuran warna melatih penulis dalam memadukan warna.

Karakter media *soft pastel* yang lembut digunakan penulis dalam pembuatan karya seni gambar dirasa sangat cocok saat penulis membuat kulit manusia yang halus, lunak, dan detail. Penulis mengharapkan agar tercipta suatu karya seni gambar yang detail dan tampak nyata sesuai dengan visualisasi karya realis yang dibuat penulis, serta mampu menampilkan suatu karya yang tidak hanya dapat diapresiasi hasilnya saja, melainkan juga dapat dipahami karakteristik media *soft pastel* dan penggunaan teknik dalam berkaryanya. Karya seni yang seperti ini diharapkan mampu lebih memanjakan penikmat seni agar lebih menghargai karya seni rupa, lebih tertarik atau antusias terhadap karya seni rupa dan juga sebagai pembelajaran tentang terciptanya suatu jenis karya lainnya dengan menggunakan media *soft pastel*.

1.2.2 Dari Segi Artistik

Seni gambar dalam proyek studi ini mengangkat fenomena kehidupan nyata yang terjadi sekarang ini, khususnya kehidupan nyata yang dialami manusia mengenai budaya konsumtif tidak dapat terbantahkan lagi. Manusia yang

cenderung lebih suka memakai, dan mengkonsumsi segala sesuatu tanpa memikirkan dampaknya, baik itu nilai guna barang tersebut, biaya yang dikeluarkan, maupun ketika bahan yang digunakan dalam pembuatan barang yang dikonsumsi tersebut akan mengalami kelangkaan nantinya. Penulis merasa tergugah untuk mengangkat kebudayaan konsumtif ini sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan proyek studi. Salah satu kondisi atau realita yang penulis angkat bertemakan kebiasaan atau gaya hidup manusia yang cenderung kurang begitu baik, yaitu kebiasaan masyarakat konsumtif yang sudah mempengaruhi manusia ke dalam pembuatan karya, yaitu karya seni rupa yang berupa seni gambar dengan menggunakan media *soft pastel*. Penulis menggunakan media *soft pastel* ini dengan tujuan ingin memperkenalkan bahwa media berkarya ini sangat variatif, dan *soft pastel* juga sangat menarik untuk dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah karya seni gambar. Bentuk karya yang ditampilkan bersifat realis dengan menghadirkan beragam subyek yang menandakan sifat manusia yang sangat konsumtif, sehingga karya yang dipamerkan cenderung tidak seragam dan tidak monoton bentuknya.

1.3 Tujuan Pembuatan Karya

Tujuan pembuatan karya seni gambar dalam proyek studi dengan media *soft pastel* adalah untuk :

1. Menghasilkan seni gambar dengan media *soft pastel* yang mengangkat ungkapan kritis terhadap budaya konsumtif manusia
2. Memahami karakteristik media *soft pastel*

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Bila manfaat penulisan dapat tercapai, maka hasil proyek studi akan memiliki manfaat praktis dan teoritis. Manfaat praktis bermanfaat sebagai upaya menginformasikan tentang “Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia”:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini adalah sebagai salah satu acuan mengenai seni gambar dengan media *soft pastel* dalam bidang pendidikan seni rupa kedepannya nanti, serta dunia pendidikan lebih bervariatif dalam memberikan pengajaran dengan disertai perluasan media pembelajarannya. Seni gambar bisa lebih berkembang dengan pemahaman media-media yang jarang digunakan atau diajarkan dalam pembelajaran seni rupa (khususnya seni gambar).

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu tentang anggapan dasar penulis yang dapat disimpulkan sebagai berikut proyek studi ini ditujukan supaya penulis mampu memahami dan mengungkapkan secara kritis terhadap budaya konsumtif manusia dalam pemenuhan kebutuhan dasar dan fungsional, serta memahami karakteristik media *soft pastel* dalam seni gambar. Memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai dampak dari budaya konsumtif, sehingga diharapkan pembaca dapat menyikapi budaya konsumtif itu sendiri dengan bijak dan jangan sampai salah penafsiran.

BAB 2
LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Seni Gambar

Seni merupakan istilah atau konsep yang artinya sama dengan kata "*art*" dalam bahasa Inggris. Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan (Rondhi, 2002: 4). Para pengamat seni dan orang yang berkecimpung dalam bidang seni juga banyak yang berpendapat bahwa kesenian merupakan suatu ekspresi (ungkapan) diri manusia yang hendak menyampaikan/memaparkan gejolak jiwanya melalui proses penciptaan yan didasarkan pada nilai etis, dan estetis (keindahan).

Seni gambar mempunyai pengertian suatu usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide/gagasan, gejolak/perasaan maupun imajinasi dalam wujud dwimatra yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna. Seni gambar merupakan karya seni rupa yang paling mudah dan cepat untuk dihasilkan dengan goresan – goresan yang berbekas pada suatu permukaan misalnya pensil untuk kertas atau benda – benda tajam untuk dinding gua pada masa lampau.

Seni gambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan. Pada tingkat pertama, gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi, maupun sketsa sebagai hasil gambaran umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat, seringkali dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kedua, gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Fungsi ini gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman, relatif tak butuh 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. Terakhir, gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan atau lainnya. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka cakrawala ilmu tersebut salah satunya adalah seniman, pemikir Leonardo da Vinci (Muhidin M. Dahlan, 2012: 57).

Pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa gambar adalah karya yang menyajikan suatu bentuk yang dapat dihasilkan dari prosedur yang bermuatan konseptual atau muatan nilai-nilai pribadi atau ideologi dalam konteks realita maupun imajinasi dengan menggunakan unsur garis. Unsur garis sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucapan isi dan perasaan manusia serta memberikan kesan gerak/ritme dan menciptakan kontur.

Seni gambar yang ditampilkan penulis juga memunculkan tanda-tanda yang menjadi poin utama dan menunjukkan budaya konsumtif manusia. Tanda (sign) adalah segala sesuatu baik benda, peristiwa, atau gejala apa saja yang diamati dan memberi makna tertentu bagi pengamatnya (Rondhi, 2002: 36). Subyek gambar dalam proyek studi penulis menampilkan figur manusia dengan berbagai macam ekspresi, sedang mengkonsumsi barang-barang sebagai ikon berbagai macam produk yang menjadi tanda pola hidup konsumtif manusia. Contohnya, ikon coca-cola sebagai tanda pola konsumtif masyarakat mengkonsumsi produk minuman barat. Ikon *gadget* yang menjadi tanda kemajuan era komunikasi dan telah menjangkiti manusia dimanapun berada, sehingga manusia tidak bisa lepas dari alat komunikasi sekarang ini. Hal ini, membuktikan bahwa karya seni gambar dapat difungsikan sebagai salah satu elemen yang memberikan dampak estetik suatu kejadian maupun peristiwa yang ada di sekitar penulis.

Penulis merasa bahwa seni gambar merupakan media yang tepat untuk merepresentasikan karya-karya dalam proyek studi yang berjudul “Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia”.

2.2 Budaya Konsumtif

2.2.1 Konsumsi

Konseptualisasi dalam istilah konsumsi dapat dimaknai sebagai sebuah proses objektifikasi, yaitu proses eksternalisasi atau internalisasi diri lewat objek-objek sebagai medianya (Yasraf, 2004: 180). Suatu cara kita memahami dan mengkonseptualisasikan diri maupun realitas di sekitar kita melalui objek-objek material. Terjadi proses menciptakan nilai-nilai melalui objek-objek dan kemudian memberikan pengakuan serta penginternalisasian nilai-nilai tersebut.

Masyarakat modern sekarang ini, secara sadar maupun tidak sadar adalah manusia yang punya sifat konsumtif. Manusia yang terus menerus berkonsumsi, dan suka untuk memakai, memanfaatkan dan menghabiskan sesuatu. Konsumsi yang dilakukan sekarang ini, bukan lagi hanya sekedar kegiatan yang berasal dari produksi. Konsumsi juga tidak lagi sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia. Konsumsi telah menjadi budaya, yaitu budaya konsumsi. Sistem masyarakat pun telah berubah, dan yang ada sekarang ini adalah masyarakat konsumen, yaitu menunjukkan kebijakan dan aturan-aturan sosial masyarakat sangat dipengaruhi oleh kebijakan pasar.

Para pakar teori modernisasi ekologis menyatakan bahwa modernisasi adalah mustahil dan tidaklah dikehendaki untuk mencampakkan proyek modernisasi didorong-kapitalis, dan bahwa modernisasi lebih lanjut memiliki potensi untuk mengatasi tantangan-tantangan ekologis yang timbul pada fase-fase sebelumnya (Mol, 1995, 2001). Mereka menyatakan bahwa ciri modernitas adalah merasuknya rasionalitas ke dalam semua aspek kehidupan, dan bahwa dunia kontemporer muncullah sebuah rasionalitas ekologis yang akan mereformasi institusi-institusi modernitas dari dalam, tanpa mensyaratkan perubahan sosial

atau ekonomi yang radikal. Mengenai peningkatan kegiatan konsumsi dipandang sebagai efek dari naiknya penghasilan dan taraf hidup. Fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat konsumen, juga sangat diwarnai dengan kegempitaan kegiatan konsumsi. Masyarakat konsumen, saat ini hampir tidak ada ruang dan waktu tersisa untuk menghindari diri dari serbuan berbagai informasi yang berurusan dengan kegiatan konsumsi. Di rumah, di kantor atau di kampus, kita tak henti-henti disodori berbagai informasi yang menstimulasi konsumsi melalui iklan di televisi, surat kabar maupun majalah-majalah. Di jalan, selain terus melewati pertokoan dan pusat perbelanjaan, kita juga terus dihadapkan dengan pemandangan atraktif dari promosi media luar ruang yang menghiasi jalan-jalan dan berbagai sudut strategis kota.

Hal ini, terjadi di masyarakat konsumsi tersebut, yang telah melanda sebagian besar wilayah didunia, saat ini juga sudah terjadi pada masyarakat Indonesia, utamanya pada masyarakat perkotaan. Kita amati saja hal yang menonjol dalam masyarakat Indonesia saat ini, hal yang menyertai kemajuan ekonomi adalah berkembangnya budaya konsumsi yang ditandai dengan berkembangnya gaya hidup. Gaya hidup yang terlahir dari kegiatan konsumsi semakin beragam pada masyarakat perkotaan Indonesia, terutama Jakarta. Nge-*mall*, *clubbing*, *fitness*, nge-*wine*, *hangout* di cafe adalah beberapa contoh gaya hidup yang nampak menonjol saat ini. Semua aktifitas tersebut adalah perwujudan dari dampak budaya konsumsi itu sendiri..

Meskipun memang konsumsi adalah aktifitas kita yang tak terelakkan, namun ada beberapa perkembangan luar biasa yang harus kita waspadai berkenaan dengan aktifitas tersebut. Terutama tentang terbentuknya suatu bentuk kehidupan sosial baru yang menjadikan konsumsi sebagai pusatnya, sehingga kemudian justru muncul banyak masalah yang semakin nyata dan meresahkan bagi kita semua. Perkembangan yang luar biasa ini menekankan pembedaan antara keperluan-keperluan untuk bertahan hidup bagi manusia dan perkembangan suatu ideologi yang berdasar pada konsumerisme.

2.2.2 Konsumerisme

Peter N. Stearns mengungkap bahwa kita hidup dalam dunia yang sangat diwarnai konsumerisme. Istilah konsumerisme, menurut Stearns (2003: 9) :

> *... consumerism is best defined by seeing how it emerged.but obviously we need some preliminary sense of what we are talking about. Consumerism describes a society in which many people formulate their goals in life partly through acquiring goods that they clearly do not need for subsistence or for traditional display. They become enmeshed in the process of acquisition shopping and take some of their identity from a posessionof new things that they buy and exhibit. In this society , a host of institutions both encourage and serve consumerism.. from eager shopkeepers trying to lure customers into buying more than they need to produce designer employed toput new twists on established models, to advertisers seeking ti create new needs.*

Konsumerisme, pada masa sekarang telah menjadi ideologi baru kita. Ideologi tersebut secara aktif memberi makna tentang hidup melalui mengkonsumsi material. Bahkan, ideologi tersebut mendasari rasionalitas masyarakat kita sekarang, sehingga segala sesuatu yang dipikirkan atau dilakukan diukur dengan perhitungan material. Ideologi tersebut juga yang membuat orang tiada lelah bekerja keras mangumpulkan modal untuk bisa melakukan konsumsi. Ideologi konsumerisme, pada realitasnya sekarang telah menyusupi hampir pada segala aspek kehidupan masyarakat, mulai dari aspek politik sampai ke sosial budaya.

Konsumsi pada era ini diangap sebagai suatu respon terhadap dorongan homogenisasi dari mekanisasi dan tehnologi. Orang-orang mulai menjadikan konsumsi sebagai upaya ekspresi diri yang penting, bahasa umum yang kita guinakan untuk mengkomunikasikan dan menginterpretasi tanda-tanda budaya. Konsumerisme juga terjadi seiring dengan meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap perubahan dan inovasi, sebagai respon terhadap pengulangan yang sangat cepat dari hal-hal yang lama atau pencarian terhadap hal yang baru, seperti; produk baru, pengalaman baru, dan citra baru.

Konsumerisme memang adalah sebuah keniscayaan yang tidak bisa dicegah, karena konsumerisme tumbuh dan berkembang dalam sebuah sistem ekonomi pasar bebas dan globalisasi seperti yang terjadi saat ini. Dampak dari kejadian ini, bisa kita ambil contoh seperti produk McDonald. McDonaldisasi adalah sebuah kekuatan imperialisme kultural dan merupakan "proses yang menjadi sarana prinsip-prinsip restoran cepat-saji mulai mendominasi semakin banyak sektor masyarakat Amerika Serikat sekaligus belahan dunia lainnya" (Ritzer, 2004: 1). Kita lebih mengedepankan dan menganggap penting konsumerisme pada masyarakat modern atau posmodern, sistem kapitalisme memperoleh jaminan untuk kelangsungannya.

Kapitalisme adalah suatu sistem dinamis dimana mekanisme yang didorong oleh laba mengarah pada revolusi yang terus berlanjut atas sarana produksi dan pembentukan pasar baru. Ada indikasi ekspansi besar-besaran dalam kapasitas produksi kaum kapitalis. Pembagian kelas yang mendasar dalam kapitalisme adalah antara mereka yang menguasai sarana produksi, yaitu kelas borjuis, dengan mereka yang karena menjadi kleas proletar tanpa menguasai hak milik, harus menjual tenaga untuk bertahan hidup (Barker, 2004: 4)

Kelebihan kapital dan produksi secara besar-besaran yang dimiliki oleh industri negara-negara maju sebagai dampak kemajuan dan inovasi teknologi baru, menyebabkan negara-negara tadi harus mencari pasar ke wilayah-wilayah negara dunia ketiga. Strategi ini hanya bisa dijalankan ketika berlaku sebuah sistem ekonomi yang memungkinkan adanya keleluasaan barang dan uang keluar masuk dalam lalu lintas perdagangan antara negara. Neo-liberalisme yang kemudian dianggap sebagai sistem ekonomi terbaik untuk diterapkan, karena sistem ekonomi ini satu-satunya ideologi yang menjamin kemakmuran secara terus menerus bagi negara maju.

Masyarakat sekarang, semakin tidak mengidentifikasi diri mereka mengikuti pola-pola pengelompokan tradisional, namun cenderung mengikuti produk-produk konsumsi, pesan dan makna yang tersampaikan.

Berkonsumsi, oleh karena itu, dilihat sebagai upaya pernyataan diri, suatu cara untuk bertindak dalam dunia ini, cara pengekspresian identitas seseorang. Konsumsi didorong oleh hasrat untuk menjadi sama dan sekaligus berbeda, menjadi serupa dengan..dan berbeda dari. Proses produksi dirasa mengalienasi, oleh karenanya kita mencari pemenuhan diri malalui konsumsi. Identitas personal sekarang berfluktuasi dan tidak lagi terlalu terikat dengan tradisi-tradisi yang kaku, konsumsi memberikan kesempatan bagi perkembangan nilai pribadi dan pemupukan identitas diri.

2.2.3 Gaya Hidup dan Budaya Konsumtif Manusia

Perkembangan budaya konsumen telah mempengaruhi cara-cara masyarakat mengekspresikan estetika dan gaya hidup. Manusia yang konsumtif, terjadi perubahan mendasar berkaitan dengan cara-cara orang mengekspresikan diri dalam gaya hidupnya.

Masyarakat Indonesia sebenarnya sudah menganut gaya hidup orang Eropa (dalam hal ini gaya hidup orang Belanda) yang sudah ada sebelum Indonesia merdeka. Terlihat dari bentuk perumahan dan konsumsi barang yang eksklusif (berbagai merk mobil mewah seperti Mercedes, peralatan elektronik buatan Philips, atau makanan khas Eropa) serta program wisata dan selera masyarakat yang tinggi terhadap lingkungan huniannya.

Gaya hidup adalah salah satu bentuk budaya konsumen. Gaya hidup seseorang hanya dilihat dari apa-apa yang dikonsumsinya, baik konsumsi barang atau jasa. Secara literal, konsumsi berarti pemakaian komoditas untuk memuaskan kebutuhan dan hasrat. Gaya hidup adalah bentuk khusus pengelompokan status modern, gaya hidup biasanya diasumsikan berdasarkan organisasi sosial konsumsi dan menekankan keterkaitan pandangan-pandangan normatif, daripada oraganisasi sosial produksi yang secara klasik menjadi basis struktur kelas. (*http://alfisyahriyani.wordpress.com/2012/03/20/masyarakat-konsumtif-irasional-kebutuhan/*, diunduh pada 18/06/2012, pukul 23.14).

Gaya hidup juga dihubungkan dengan status kelas sosial ekonomi. Mempengaruhi pola-pola konsumsi dalam gaya hidup seseorang melibatkan dimensi simbolik, tidak hanya berkenaan dengan kebutuhan hidup yang mendasar secara biologis. Simbolisasi dalam konsumsi masyarakat modern saat ini mengkonstruksi identitasnya, sehingga gaya hidup bisa mencitrakan keberadaan seseorang pada suatu status sosial tertentu.

Gaya hidup masyarakat yang berkembang melalui penciptaan aneka benda atau berekspresi melalui berbagai media seni merupakan cerminan bahwa pembangunan secara kolektif dapat terjadi terus-menerus, dan berkembang menjadi proses pematangan sosial dalam mengadaptasi percepatan kemajuan, baik kemajuan teknologi, kemajuan berpolitik, ataupun kemajuan ekonomi. Kondisi lainnya, gaya hidup dapat hadir pula sebagai realitas semu, atau sebagai bungkus sosial yang rapuh. Bungkus sosial ini dapat terimplementasi melalui kecantikan, kebugaran, keindahan, atau kemegahan yang hadir dalam aneka benda buatan atau lingkungan binaan (Sachari dan Sunarya, 2001: 211).

Konsumsi dalam arti luas mengacu pada seluruh tipe aktivitas sosial yang orang lakukan, sehingga bisa kita pakai untuk mencirikan dan mengenali mereka, selain segala sesuatu yang mungkin kita lakukan untuk hidup. Konsumsi tidak hanya mencakup kegiatan membeli sejumlah barang (materi), dari televisi hingga mobil, tetapi juga mengkonsumsi jasa, seperti pergi ke tempat hiburan dan berbagai pengalaman sosial. Masyarakat konsumen, orang-orang mengenali dirinya dalam komoditi mereka, mereka menemukan jiwa mereka dalam mobil, perangkat elektronik, rumah, perabotan, dan lainnya. Suatu mekanisme yang mengikat individu kepada masyarakatnya telah berubah, dan kontrol-kontrol sosial dilabuhkan pada kebutuhan-kebutuhan baru yang diproduksinya.

Budaya Konsumtif dapat diartikan juga sebagai budaya-budaya yang dilakukan oleh seorang konsumen. Budaya konsumen menggunakan *image*,tanda-tanda dan benda-benda, simbolik yang mengumpulkan mimpi-mimpi, keinginan dan fantasi yang menegaskan keauntentikan romantik dan pemenuhan emosional

dalam hal menyenangkan diri sendiri bukan orang lain (secara narsistik). Budaya konsumtif biasanya dilakukan oleh kelompok menengah ke atas, akan tetapi sekarang ini budaya konsumtif juga sudah mempengaruhi seluruh kalangan masyarakat.

2.3 Budaya Konsumtif dalam Perspektif Pikiran Penulis

Budaya konsumsi memiliki suatu jangkauan yang lebih luas dibandingkan struktur sosial produksi. Budaya ini melibatkan semua kalangan masyarakat baik itu yang tidak bekerja, seperti para pemuda, orang tua, pengangguran, dan juga paling penting adalah para perempuan yang dalam ekonomi modern umumnya tidak di harapkan menjadi produsen ekonomi. Konsumsi seperti yang di pahami ini perlu memasukkan pola-pola waktu luang masyarakat, yang di cirikan sebagai ekspektasi baru untuk pengendalian dan penggunaan waktu dengan cara-cara yang bermakna secara pribadi. Konsumsi adalah suatu proses perubahan yang secara historis di konstruksi secara sosial. Konsumsi telah menjadi fokus utama kehidupan sosial dan nilai-nilai kultural mendasari gagasan lebih umum dari budaya konsumtif.

Perubahan sosial di Indonesia modern awal sangat tergantung dan terlihat pada sejumlah perubahan yang terjadi secara bersamaan seperti perkembangan pasar internasional, pertumbuhan dalam perdagangan benda-benda seni dan barang-barang mewah, dan pertumbuhan kelas sosial urban yang baru menggantikan struktur sosial feodal. Perubahan tersebut disebabkan oleh cara-cara baru dalam produksi dan tidak bisa dipisahkan dari disintegrasi budaya religious kontinental yang menjadi wilayah-wilayah ekonomi baru, selain itu juga bergantung pada perkembangan sikap positif dalam menilai barang-barang yang menjadi popular dan banyak dikonsumsi oleh masyarakat.

Dalam karya abstrak, *nonobjective art* (seni nonbenda), dan karya-karya seni kontemporer tetap dipengaruhi oleh *subject matter*. Hal ini disebabkan,

bahwa setiap seniman selalu berupaya untuk menunjukkan atau membuat pengalaman batinnya tampak indera. *Subject matter* (susunan garis, warna, tekstur, bidang, dan semua elemen visual yang ada) adalah media untuk menyampaikan suatu maksud, atau sebagai sarana memaknai sesuatu (M. Dwi Maryanto, 2002: 18).

Penulis mengangkat tema mengenai budaya konsumtif masyarakat karena ketertarikan penulis terhadap kehidupan masyarakat sekarang ini yang tidak lepas dari kehidupan yang senantiasa memakai, menghabiskan dan memanfaatkan segala sesuatu yang ada. Inspirasi tersebut timbul setelah penulis membaca referensi-referensi mengenai budaya konsumtif masyarakat melalui media cetak, pengalaman penulis dengan masyarakat yang suka mengkonsumsi sesuatu dan wawancara, serta tidak dapat dipungkiri penulispun mengakui juga terpengaruh oleh budaya konsumtif itu sendiri. Penulis ingin menjadikan pola tingkah laku konsumtif manusia, sebagai suatu respon dalam karya seni gambar menggunakan media *soft pastel*. Penulis ingin menyampaikan suatu gejala perubahan pola tingkah laku masyarakat Indonesia yang seakan-akan telah menganut gaya hidup orang Barat. Kita amati hal ini, sudah menjadi suatu budaya kita yaitu budaya konsumtif sebagai *subject matter* seni gambar dengan media *soft pastel*, karena bagi penulis karya dalam proyek studi penulis menampilkan tanda-tanda yang mampu menyampaikan pesan kepada apresiator. Pesan yang terdapat pada karya-karya yang ditampilkan penulis dalam proyek studinya, diharapkan apresiator lebih memahami dan mampu menyikapi hal–hal mengenai kehidupan konsumtif manusia.

2.4 Unsur dan Prinsip-prinsip Desain Berkarya Seni Gambar

2.4.1 Unsur-Unsur Rupa dalam Seni Gambar

Sebuah karya seni tidak terlepas dari unsur-unsur visual sebagai unsur pembentuk sekaligus sebagai unsur pendukung agar sebuah karya seni tercipta

secara sempurna. Unsur-unsur rupa yang akan menjadi bagian dalam pembuatan seni gambar ini antara lain :

2.4.1.1 Unsur Rupa Garis

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang san gat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucapan isi dan perasaan manusia serta memberikan kesan gerak/ritme dan menciptakan kontur. Dengan adanya suatu garis, maka karya seni dapat terwujud.

Garis berhubungan dengan perasaan hati, sebagai contoh ketika kita berada di dalam atau saat mencipta garis, maka yang terasa oleh kita adalah garis yang berbeda - beda kesannya. Dalam suatu desain khusus, garis juga bisa ditimbulkan karena adanya warna, garis cahaya, bentuk, pola, tekstur dan ruang (Arif, 2013: 10).

Kaitannya dalam gambar, Sunaryo (2002: 7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis. Pertama, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada satu permukaan. Kedua yaitu garis merupakan batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna. Sebagai unsur visual, garis memiliki arti sebagai tanda memanjang yang membekas pada permukaan, seperti goresan kapur pada papan tulis dan tarikan pena pada selembar kertas. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah. Garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya adalah sebagai berikut :

1. Garis lurus, mempunyai sifat tegas dan kokoh.
2. Garis lengkung, mempunyai sifat halus dan lembut.
3. Garis zig-zag, mempunyai sifat tajam dan runcing.
4. Garis datar, mempunyai sifat mantap.
5. Garis silang, mempunyai sifat limbung dan goyah (Sunaryo 2002: 8).

Garis merupakan kesan yang dapat dirasakan serta dilihat melalui pembentukannya; tebal-tipis, panjang-pendek, dan sebagainya. Teknik memunculkannya kita bisa menggunakan bantuan berupa alat seperti mistar dan goresan tangan secara bebas. Penulis dalam berkarya seni gambar, kali ini

menciptakan garis dari penggunaan sebagian pembatas bidang, pertemuan dua warna dan juga penggunaan yang tercipta dari pertemuan arah cahaya (gelap-terang).

Unsur kegarisan pada objek karya proyek studi ini banyak menggunakan garis-garis lengkung tipis pada bagian wajah dan objek lainnya pada gambar untuk menciptakan kesan gelap terang, serta beberapa garis lurus digunakan pada bagian subjek pendukung yang bersifat non organis.

2.4.1.2 Unsur Rupa Warna

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukiran bentuk, tekstur, raut dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo 2002: 10).

Sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasiyang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yaitu : (1) susunan warna monokromatik (2) susunan warna analogus (3) susunan warna kontras. Penulis dalam kaitannya dengan berkarya, hanya menggunakan percampuran warna agar terlihat lebih realis/nyata, selain juga untuk menunjukan subjek utama dalam gambar yang ditampilkan untuk menimbulkan kesan tersendiri dari sebuah karya gambar.

2.4.1.3 Unsur Rupa Tekstur

Pengertian tekstur secara umum adalah kualitas permukaan suatu benda. Tekstur dalam karya seni dua dimensi ada dua jenis, yaitu tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu adalah sebuah kesan yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan namun jika diraba tidak ada, sedangkan tekstur nyata merupakan tekstur yang benar-benar dapat dirasakan melalui indera peraba.

Tekstur yang akan penulis tampilkan dalam karya gambarnya kali ini adalah tekstur semu, terbentuk dari pengolahan garis-garis yang ditorehkan di atas bidang gambar yang kemudian dihaluskan dengan sapuan kuas dapat menimbulkan kesan bertekstur, jadi tidak dapat dirasakan dengan indera peraba. Penulis dalam berkarya seni gambar, kali ini menampilkan tekstur semu pada

karya yang menyatakan kesan tonjolan atau lekukan dari subyek gambar yang bertekstur.

2.4.1.4 Unsur Rupa Bidang

Menurut Widodo (1987: 4) beberapa garis yang saling memotong akan membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut dapat beraturan maupun tidak beraturan. Ada bidang yang wujudnya menyerupai benda yang ada di sekeliling kita, sehingga wujud tersebut dinamakan bentuk figuratif (nyata). Ada pula bidang yang tidak menyerupai benda disekitar kita , sehingga bentuk tersebut dinamakan bentuk nonfiguratif (abstrak). Menurut Fajar Sidik (1989: 10) bidang dapat diartikan sebagai daerah dari luas, warna, garis, atau ketiganya yang mempunyai dimensi dan dapat diukur.

Berdasarkan segi bentuk, ada berbagai macam bidang antara lain bidang organis, bidang geometris, dan bidang tak beraturan. Pembuatan seni gambar ini, penulis akan lebih banyak memunculkan bidang organis dan geometris pada subyek karya dan *background* karya.

2.4.1.5 Unsur Rupa Ruang (*Space*)

Ruang ialah sesuatu yang mengelilingi bentuk, ruang memiliki dimensi luas, sempit bahkan tinggi. Dalam desain dwimatra ruang hadir sebagai latar belakang sosok atau figur (Sunaryo 1993: 15-16).

Ruang dapat dikatakan sebagai daerah yang mengelilingi bentuk, lebih jauh lagi ruang adalah suatu dimensi di mana suatu benda berada. Ruang dapat bersifat nyata, yaitu ruang yang sesungguhnya, tetapi ruang juga dapat bersifat semu seperti halnya ruang yang kita lihat pada cermin atau gambar. Penulis dalam kaitannya dengan teknik berkarya, memunculkan kesan perspektif ruang dengan cara memberikan penekanan warna yang lebih gelap di sekitar subjek gambar yang lebih terang warnanya, sehingga subjek utama lebih terlihat memiliki *volume*. Warna yang mengelilingi subyek gambar difungsikan sebagai latar belakang gambar.

2.4.1.6 Unsur Rupa Gelap Terang

Setiap bentuk objek baru dapat dilihat jika terdapat cahaya, cahaya adalah sesuatu yang berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya (Sunaryo1993: 14). Karya proyek studi ini penerapan gelap terang terjadi pada subyek karya. Bagian latar hanya sekedar warna polos atau blok satu warna. Subyek karya dalam karya seni gambar ini, gelap terang terjadi karena perbedaan intensitas arsiran yang diterapkan.

Penulis memanfaatkan unsur gelap-terang pada seni gambar dengan berbagai kepentingan, antara lain : memperkuat kesan trimatra subyek gambar, mengilusikan kesan ruang pada subjek gambar dan *background* sehingga seolah-olah ada dalam sebuah ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu yang mendukung dramatisasi keseluruhan karya gambar ini.

2.4.2 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Gambar

Menyusun unsur - unsur visual, agar diperoleh susunan yang harmonis, harus memperhatikan bagaimana kombinasi unsur - unsur rupa atau yang disebut prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip – prinsip desain yang akan digunakan penulis untuk mendukung seni gambar ini adalah sebagai berikut :

2.4.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Menurut (Widodo, 1987: 65) ada dua jenis keseimbangan, yaitu: simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua, sama berat jumlah atau nilai antara sisi kiri dan kanan. Keseimbangan asimetri yaitu keseimbangan yang tidak berpatok pada berat yang sama antara kiri dan kanan. Walaupun jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya tetap sama, sehingga tetap seimbang.

Jenis keseimbangan, yaitu: (1) simetri yaitu keseimbangan setangkup, keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua sama berat; (2) asimetri yaitu keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri, sebab bagian sebelah menyebelah garis jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya tetap sama oleh karena itu tetap seimbang; (3) radial yaitu keseimbangan memusat,

keseimbangan ini terjadi karena dalam satu desain ada dua unsur yang menjadi pusat dari unsur-unsur lainnya. Bagian-bagian itu tetap seimbang karena unsur yang lain saling beraturan dan berkelanjutan. Penulis dalam berkarya seni gambar, ingin menyajikan sebuah bentuk keseimbangan dari pengaturan penggunaan warna dan arah gerak subjek yang ditampilkan.

Seni gambar yang dibuat oleh penulis, menggunakan keseimbangan asimetri terdapat pada seluruh karya yang ditampilkan dalam proyek studinya.

2.4.2.2 Irama (*Ritme*)

Menurut Sunaryo (1993: 23), irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Irama dalam gambar adalah adanya perubahan-perubahan teratur dalam komposisi. Misalnya perubahan-perubahan jarak dan letak benda, perubahan-perubahan posisi garis, perubahan-perubahan arah garis dan sebagainya. Beberapa macam irama, antara lain : irama repetitif yang didapat dengan cara berulang-ulang yang "*monotone*" yang sama bentuk, warna dan coraknya, irama *alternative* yaitu perulangan yang dilakukan secara bergantian, irama *progresive* yaitu perulangan yang terjadi perubahan secara berangsur-angsur atau bertingkat, irama *flowing,* yaitu perulangan yang terjadi secara mengalun, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

Pembuatan seni gambar ini, penulis sebagian besar akan menggunakan irama *progresive* pada subyek karya. Penulis juga memanfaatkan irama *repetitif* pada *background* yang digambar secara berulang-ulang.

2.4.2.3 Kesebandingan (*Proportion*)

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip yang mengatur hubungan

antara unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993: 23).

Prinsip kesebandingan ini, akan penulis gunakan sebagai acuan dalam menempatkan subjek karya dalam bidang gambar. Kesebandingan juga akan digunakan untuk menyeimbangkan antara bentuk seni gambar dengan ukuran bidang gambar, gelap terang, dan unsur-unsur lainnya agar tercapai kesesuaian gambar yang harmonis.

2.4.2.4 Pusat Perhatian (*Point of Interest*)

Sunaryo (1993:23) memberi istilah dominasi, dominasi dapat dipandang sebagai prinsip desain yang mengatur pertalian peran bagian dalam membentuk kesatuan bagian-bagian, karena dengan dominasi suatu bagian atau beberapa bagian menguasai bagian-bagian yang lain. Pusat perhatian adalah penekanan pada salah satu unsur visual tertentu pada sebuah karya seni. Karya proyek studi ini, pusat perhatian dibuat dengan adanya potret diri penulis secara tunggal, sehingga seluruh subjek gambar merupakan pusat perhatian. Penggunaan warna-warna yang nyata (*real*) juga menjadi salah satu cara penulis untuk menunjukan pusat perhatian dalam karya gambarnya.

2.4.2.5 Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan adalah lawan kata dari kejanggalan. Keselarasan dalam gambar ditentukan oleh keterkaitan antara unsur-unsur dalam gambar. Benda-benda yang memiliki hubungan kepentingan terasa memiliki keselarasan. Warna-warna yang mengandung persamaan dan garis-garis yang seirama juga akan terasa selaras.

Keselarasan juga menjadi prinsip yang akan berperan dalam pembuatan seni gambar ini. Penulis menggunakan keselarasan pada pemakaian warna dan garis. Perpaduan warna analogus dan warna komplementer, misalnya pemakaian warna-warna seperti warna kuning, merah, coklat, ungu, *ochre*, jingga, putih, dan hitam pada subyek karya. Dipadukan dengan warna hijau kebiruan, biru keunguan, dan merah pada background yang mengesankan baju subyek karya

yang samar-samar. Warna-warna tersebut apabila dipadukan akan menjadi warna yang selaras. Penulis juga memakai prinsip keselaran pada pembuatan garis *outline*. Garis lurus dan garis lengkung yang dipadukan secara seirama pada seni gambar ini akan membuat perpaduan garis tersebut terlihat lebih selaras.

2.4.2.6 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah hubungan antara bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni bagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo 1993:27). Dalam hal ini, kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik, serta ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan untuk mencapai suatu arah tujuan.

2.5 Bentuk Karya

2.5.1 Ukuran Karya

Pembuatan karya seni, ukuran karya merupakan unsur yang berhubungan dengan panjang, lebar, atau volume suatu karya. Pembuatan karya seni, ukuran dapat mempengaruhi besar kecilnya karya sehingga sangat penting untuk diperhatikan oleh seniman sebelum membuat karya seni. Karya dalam proyek studi yang akan dihasilkan oleh penulis juga memiliki ukuran.

Ukuran seni gambar yang dibuat oleh penulis yaitu berukuran 66 x 76 cm (berjumlah 5 karya), ukuran 54 x 66 (berjumlah 2 karya), 1 karya berukuran 60 x 80 cm, dan 1 karya berukuran 60 x 80 (4 panel).

2.5.2 Corak Karya

Corak yang dimaksud disini adalah gaya yang digunakan penulis dalam membuat karya seni gambar. Gaya atau corak juga bisa diartikan sebagai pendekatan pada teknik tertentu dalam proses penciptaan karya seni yang bisa menjadi ciri khas senimannya. Hal ini, menentukan corak suatu karya seni adalah faktor subyektif dari dalam diri sang seniman yang secara manusiawi memiliki kepekaan intuitif. Gaya dan corak memiliki arti penting kaitannya antara seniman,

karya seni, dan lingkungan dimanapun ia berada. Corak bisa menjadikan ciri atau karakter suatu karya seni yang dibuat oleh senimannya.

Penulis lebih cenderung menggunakan corak realistis-simbolik yaitu corak pada karya yang menghadirkan suatu subjek didalammya menampilkan kemiripan subjek gambar seperti aslinya yang terlihat pada tampilan seni gambar yang dibuat penulis dalam proyek studinya dengan media *soft pastel*. Penggunaan tanda-tanda produk yang menyimbolkan pola konsumtif manusia dihadirkan dalam karya yang dibuat penulis. Penggunaan tanda tersebut, ingin mempresentasikan kebiasaan manusia dalam menkonsumsi sesuatu sekarang ini sudah mulai berubah pemaknaannya. Pola konsumsi yang mulai bergeser pemaknaan dalam pemenuhan kebutuhan ini berdampak pada pola tingkah laku manusia, fungsi penciptaan barang produksi yang sudah berubah dari awal mulanya, dan bahkan mempengaruhi budaya-budaya sebelumnya. Berdasarkan tanda-tanda dan subyek yang dihadirkan secara realis oleh penulis dalam karya seni gambar, menjadi suatu ungkapan simbolik pola tingkah laku manusia yang konsumtif dan tampak seperti kenyataan sekarang ini yang sering dijumpai penulis disekitarnya

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Media berasal dari kata medium yang berarti di tengah perantara, medium digunakan sebagai perantara antara sesuatu dengan sesuatu yang lainnya. Medium merupakan sarana yang dipergunakan untuk menunjang terbentuknya sebuah karya seni. Medium juga dapat diartikan sebagai teknik atau bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya.

3.1.1 Bahan

3.1.1.1 *Soft Pastel*

Soft pastel biasanya terbentuk batang kotak dan terutama berbahan dasar kapur. Pastel jenis ini sangat bagus untuk membuat lukisan pastel, membuat sketsa pastel, dan membuat karya yang detail, warna garis atau detail yang tegas dan kaku dapat dihasilkan jika diperlukan. *Mungyo soft pastel* dipilih penulis dalam pembuatan karya dikarenakan memiliki jumlah warna yang cukup banyak dengan jumlah 64 warna. *Soft pastel* ini sangat kering dan tidak mengandung minyak (*lubricants*). *Soft pastel* ini juga mudah dihapus warna yang cemerlang untuk memberikan lebih banyak variasi dalam hasil karya.

Warna *soft pastel* (warna lembut) ini merupakan warna yang memiliki kontras lebih *soft* karena warna pembangunnya dikombinasikan dengan warna putih. Warna-warna pastel biasanya didominasi dengan warna pucat dan lembut. Warna ini jika dikaitkan dengan pengaruh dalam mood atau suasana hati seseorang, warna pastel akan membuat suasana tenang dan rileks. Warna ini dapat mengapresiasikan keindahan. Keindahan dengan warna-warna pucat, dapat memberikan kesan feminisme. Pengaplikasian warna pastel dapat digunakan oleh jenis kulit apapun. Warna pastel juga dapat mengindikasikan kesan kesederhanaan, jadi untuk lebih memaksimalkannya diharapkan tidak

mengkombinasikannya dengan aksesoris yang berlebihan. Penggunaan media soft pastel dalam seni gambar yang ditampilkan penulis, dikarenakan karakter media ini yang cocok dalam pembuatan karya realis. Warna-warna dari soft pastel yang memiliki kontras warna yang lebih lembut, halus, dengan penggunaan variasi campuran warna melatih penulis dalam memadukan warna.

Karakter media *soft pastel* yang lembut digunakan penulis dalam pembuatan karya seni gambar dirasa sangat cocok saat penulis membuat kulit manusia yang halus, lunak, dan detail. Penulis mengharapkan agar tercipta suatu karya seni gambar yang detail dan tampak nyata sesuai dengan visualisasi karya realis yang dibuat penulis, serta mampu menampilkan suatu karya yang tidak hanya dapat diapresiasi hasilnya saja, melainkan juga dapat dipahami karakteristik media *soft pastel* dan penggunaan teknik dalam berkaryanya. Karya seni yang seperti ini diharapkan mampu lebih memanjakan penikmat seni agar lebih menghargai karya seni rupa, lebih tertarik atau antusias terhadap karya seni rupa dan juga sebagai pembelajaran tentang terciptanya suatu jenis karya lainnya dengan menggunakan media *soft pastel*.

3.1.1.2 Pensil Pastel

Pensil pastel adalah pastel kaku atau keras yang terbungkus kayu sama seperti pensil grafit tradisional. Pensil pastel berguna bagi seniman yang ingin membuat karya lukisan yang lebih detail tetapi memerlukan penampilan pastel yang lembut. Ujung pensil pastel atau pensil dapat membantu lebih detail yang lebih berguna.

3.1.1.3 Kertas Pastel

Sifat pastel yang lunak dan berbubuk berarti bahwa pastel memerlukan kertas dengan tekstur yang berbeda yang oleh para seniman disebut “gigi”, agar pastel dapat mencengkram permukaan. Permukaan yang halus dan mengkilap tidak disarankan. Penulis menggunakan kertas yang khusus untuk *soft pastel* dan kertas daur ulang yang memiliki tekstur hampir mirip dengan kertas *soft pastel* pada umumnya yang agak kasar/bergerigi.

3.1.2 Alat

3.1.2.1 Kuas

Kuas yang digunakan yaitu kuas cat air yang berambut halus dengan ukuran yang variatif. Ukuran kuas yang dipakai ukuran 1, 2, 4, 6, 8dan 10.

3.1.2.2 Tisu

Tisu yang digunakan adalah tisu yang bersih digunakan untuk membersihkan kuas setelah dipakai untuk mengusap warna pastel. Tisu ini untuk menjaga kuas tetap bersih, terutama setelah mengganti warna agar warna pastel tidak menempel di kuas.

3.1.2.3 *Soft Eraser*

Karet penghapus digunakan untuk menghapus bekas sket yang telah digambar pada kertas yang sudah tidak terpakai lagi atau jika terjadi kesalahan. Sket menggunakan pensil pastel, maka dapat dihapus dengan *soft eraser conte*. Karet penghapus untuk soft pastel memang memiliki karakteristik tersendiri, karet penghapus ini lebih lunak mirip seperti permen karet. Karet penghapus soft pastel berbeda dengan karet penghapus pada umumnya yang cenderung lebih keras.

3.1.2.4 *Fixative*

Fixative merupakan alat semprot yang berfungsi sebagai finishing karya agar warna pastel yang menempel pada kertas dapat melekat dan tidak mudah pudar.

3.2 Proses Berkarya

Estetika berasal dari bahasa Yunani dari kata “aesthesis” yang bermakna penyerapan, perasaan, pengalaman, di gunakan untuk cabang filsafat yang berhubungan dengan seni dan keindahan. Istilah estetika digunakan pertama kali oleh Baumgarten (1762) seorang fisuf Jerman, dalam membicarakan keindahan seni (Suhadi, 1995: 11). Estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap

sentimen dan rasa. Estetika merupakan cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni.

Perkembangan lebih lanjut mengenai estetika di bidang seni, khususnya seni rupa menyadarkan bahwa keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu. Estetika berkembang sesuai penerimaan masyarakat atau apresiator terhadap ide yang dimunculkan oleh penulis dalam seni gambar menggunakan media soft pastel.

Kelebihan pastel terletak pada keunikan yang ditimbulkan, kemampuannya untuk dicampur dengan pewarna lain, sehingga hasil akhir objek yang digambar lebih hidup dan menimbulkan efek improvisasi pewarnaan yang dinamis. Peralatan yang digunakan berupa pastel yang berkualitas baik (pastel yang lunak dan efek warnanya pekat). Kertas yang dipilih memiliki permukaan yang agak kasar dan berwarna gelap.

Karya seni merupakan perwujudan proses kreatif manusia. Proses berkarya seni terdiri dari beberapa langkah. Langkah awal yang digunakan seniman adalah menggunakan perasaannya untuk memunculkan gambaran atau inspirasinya. Hal itu dapat dipengaruhi oleh kondisi atau realita yang terjadi di masyarakat. Sahman (1993:120) mengatakan bahwa seorang seniman dalam mencari gagasan akan menemukan berbagai macam antara lain lingkungan alam, dunia religi, dunia imajinasi, berbagai hasil perenungan sehari-hari dan lain-lain.

Proses berkarya melalui tahapan sebagai berikut:

3.2.1 Pencarian Ide dan Pengumpulan Sumber Data

Tahapan ini dilakukan untuk mencari tema-tema yang dapat diangkat sebagai tema karya seni gambar. Sumber datanya diperoleh dari buku-buku bacaan, majalah, koran, ataupun media cetak lainnya, internet, televisi dan media elektronik lainnya. Data diperoleh juga dengan cara menghadiri beberapa pameran lukisan di galeri-galeri seni. Penulis juga melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar yang berhubungan dengan pola hidup konsumtif yang terjadi, selanjutnya penulis menginterpretasikan dalam seni gambar mengenai budaya konsumtif manusia.

Penulis ingin mengembangkan gagasan menjadi pra-visual yang nantinya diwujudkan menjadi sebuah karya. Pengembangan dimaksudkan untuk memperoleh bentuk yang diinginkan sehingga proses penuangan gagasan ke dalam karya lebih mudah dan terarah. Budaya konsumtif sendiri sudah mengakar sekarang ini, sehingga sulit untuk bisa dicegah karena ia tumbuh dan berkembang dalam sebuah sistem ekonomi pasar bebas dan globalisasi seperti yang terjadi saat ini. Data yang dicari penulis berupa permasalahan-permasalahan tentang budaya konsumtif yang melanda masyarakat sekarang ini, serta teknik-teknik menggambar dengan menggunakan media *soft pastel*.

Hal ini, menjadi inspirasi penulis dalam mengembangkan ide dituangkan dan diekspresikan sebagai respon dari karya seni seni gambar dengan media *soft pastel*.

Tema yang sudah diperoleh penulis, selanjutnya dijadikan dasar konsep dalam proses pembuatan karya melalui perenungan. Hasil perenungan tersebut digambar secara garis besar pada selembar kertas, yang kemudian membuat sket awal/dasar untuk selanjutnya divisualisaikan dalam pembuatan seni gambar dengan media *soft pastel*.

3.2.2 Pengolahan Ide sampai dengan Sket

Acuan data yang diperoleh dari ide pikiran dituangkan ke dalam bentuk karya goresan tangan sebagai sket kasar di atas kertas. Sket yang dituangkan penulis dalam bidang kertas menggunakan pensil pastel terlebih dahulu dan digoreskan tipis-tipis supaya mudah ditimpa dengan warna *soft pastel.* Sket ini untuk mempermudah penulis dalam memperkirakan proporsi subyek gambar yang nantinya akan dibuat.

3.2.3 Pengolahan Teknis

Tahapan ini mulai memberi warna dasar pada subjek kertas. Warna dasar yang digunakan adalah warna tengah-tengah, antara warna paling terang dan yang paling gelap yang diinginkan. Pewarnaan selanjutnya menggunakan warna terang, kemudian ditimpa warna gelap, dan ditimpa lagi dengan warna terang. Pemberian efek gelap terang pada subjek agar terkesan timbul. Pewarnaan menggunakan *soft*

pastel harus dilakukan secara berulang-ulang yaitu pencampuran warnanya dilakukan dengan menimpa warna terdahulu dengan warna baru secara berulang-ulang sehingga efek warna yang diinginkan tercapai. Pewarnaan dengan menggunakan *soft pastel* membutuhkan ketelitian dan pemahaman warna agar tingkat kesalahan pewarnaan dapat dimininalisir, karena sifat soft pastel agak susah dihapus. Subyek gambar ketika sudah mulai terbentuk dan menghasilkan warna yang diinginkan penulis, selanjutnya diteliti lagi bagian karya yang masih perlu diberi pewarnaan yang lebih spesifik agar tampak secara nyata dan mengesankan ruang.

3.2.4 Pengolahan Detail

Pendetailan dilakukan ketika, karya yang sudah jadi kemudian terlihat pada bagian-bagian tertentu yang dirasa masih perlu diberi penambahan-penambahan untuk menghasilkan karya yang lebih sempurna. Pada tahapan ini subyek gambar diberi detail secara lebih rinci lagi, serta bagian bidang gambar yang dirasa kotor dibersihkan oleh penulis agar tidak mengganggu subyek gambar pada bidang karya.

3.2.5 Pengolahan Akhir (*Finishing*)

Karya gambar dengan media *soft pastel* yang telah selesai diproduksi kemudian di *finishing* agar warna tidak berubah dan tidak rusak jika tergores-gores. *Finishing* dapat menggunakan *fixative* yang cara penggunaannya disemprotkan mirip seperti penggunaan *spray*. Gambar diberi *fixative* secara menyeluruh, agar warna soft pastel dapat menempel pada bidang gambar dan tidak mudah pudar, serta bila tersentuh warnanya tidak hilang. *Fixative* yang sifatnya mengikat warna pada bidang gambar sangat diperlukan untuk menyempurnakan proses *finishing* karya.

3.2.6 Pengemasan Karya Seni Gambar

Proses pengemasan terakhir dalam format layak pamer untuk gambar bermedia *soft pastel* di atas kertas menggunakan bingkai karena ketebalan kertas yang tipis dan mudah rusak. Pembingkaian ini diharapkan agar karya aman dan warna juga bisa lebih tahan lama serta tidak gampang rusak.

Pengemasan karya yang dihasilkan penulis dibagi menjadi tiga macam agar karya yang ditampilkan lebih beragam dan memberi maksud tersendiri. Pertama, pengemasan karya menggunakan figura, memberi makna bahwa karya yang dikemas dengan figura mengesankan karya dengan pengemasan lama. Alasannya, subyek dalam karya yang ditampilkan merupakan subyek orang tua yang mengesankan era dahulu. Kedua, pengemasan karya menggunakan akrilik kaca, memberi makna bahwa karya yang dikemas dengan akrilik kaca mengesankan karya dengan pengemasan baru. Alasannya, subyek dalam karya yang ditampilkan merupakan subyek penulis yang mengesankan era modern dan mempunyai cakupan yang lebih meluas. Ketiga, pengemasan karya menggunakan kayu berbentuk panel, memberi makna bahwa karya yang dikemas mengesankan karya dengan pengemasan kekinian. Alasannya, subyek dalam karya yang ditampilkan merupakan subyek penulis yang mengesankan era kekinian dan mempunyai cakupan yang tanpa batasan, lebih berkesinambungan memadukan bentuk karya sebelumnya.

BAB 4
DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Pada bab ini, dilaporkan seluruh karya yang dihasilkan berikut foto karya dan berisi: (1) Spesifikasi Karya (Identifikasi Karya) meliputi media, judul, ukuran dan tahun serta foto karya, (2) Deskripsi Karya berupa penjelasan secara visual mengenai keadaan fisik karya secara menyeluruh dan (3) Analisis Karya berupa interpretasi rincian formal dan penafsiran nilai-nilai karya.

4.1 Karya 1

4.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Coke on My Mouth*

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 66 cm x 76 cm

Tahun : 2014

4.1.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Coke on My Mouth” dengan kedetailan yang begitu nyata (*real*). Anatomi wajah yang mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini

menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Goresan soft pastel yang halus dengan menggunakan teknik sapuan kuas mampu menghasilkan torehan yang realis, tegas dan ekspresif. Warna pada lukisan ini cenderung dibuat senyata mungkin, penulis menampilkan karakter wajah subyek yang sangat kesusahan mengkonsumsi minuman Coca-cola bahkan sampai mencoba memakan kaleng Coca-cola. Ekspresi subyek ini ingin menunjukkan bahwa walaupun susah dan kelihatan sangat tidak nyaman menelan kaleng coca-cola, akan tetapi subyek ingin menunjukkan begitu ingin subyek laki-laki ini menelan kaleng minauman Coca-cola yang menjadi produk minuman mendunia.

4.1.3 Analisis Karya

Karya ini digambar secara close up dengan posisi wajah ke depan agak sedikit miring ke kiri. Karya gambar ini menampilkan *close up* wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek, khususnya dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, kelopak mata dan hidung. Bibir menggunakan warna merah, ochre, jingga, coklat dan putih, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna hitam, merah, biru, ungu, ochre, dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dan sedikit kesan baju yang samar-samar dengan warna hijau, biru, merah, coklat, ungu, kuning, putih, dan hitam.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas

terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis atau nyata dan mengesankan susahnya subyek mencoba menelan kaleng Coca-cola tersebut. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 66 x 76 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang indah. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

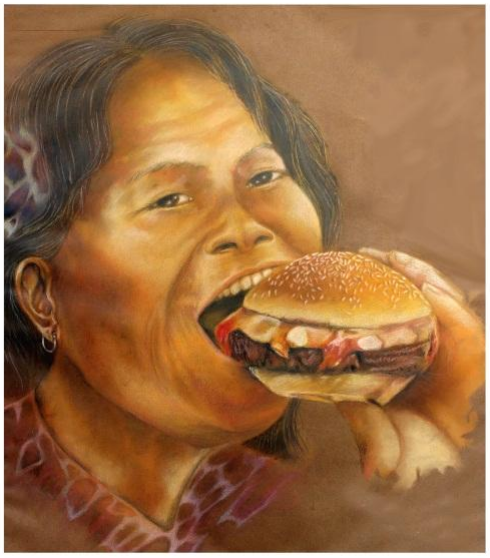
Secara simbolis, karya yang mengekspresikan subyek laki-laki mencoba menelan kaleng Coca-cola ini ingin mengungkapkan bahwa manusia sangat tergila-gila pada merk barang yang sudah terkenal tanpa melihat atau merasakan dampak dari barang ini positif maupun negatifnya.

Figur laki-laki sebagai gambaran dari seseorang yang sedang mencoba menelan kaleng Coca-cola dan mengekspresikan wajah yang kesusahan menelan. Posisi wajah ke depan dan kepala agak miring, dengan mulut yang terbuka lebar dipenuhi dengan kaleng coca-cola yang ditelannya menunjukkan ekspresi kesusahan dalam menelan kaleng tersebut. Ekspresi mata yang menatap ke depan disertai dengan mulut yang penuh sesak dijejali kaleng Coca-cola menyiratkan makna kesusahan subyek ketika mencoba menelan kaleng produk minuman Coca-cola yang menjadi simbol budaya konsumtif terhadap merk Barat, dalam menghadapi permasalahan budaya konsumtif ini subyek tampak tetap mencoba menkonsumsi kaleng ini walaupun susah. Penulis ingin menunjukkan ekspresi subyek yang sudah terbiasa mengkonsumsi barang yang menjadi merk terkenal tanpa melihat dan memahami dampak dari barang tersebut bersifat positif ataupun negatif.

Wajah yang tampak kesusahan dengan mulut terbuka lebar dipenuhi kaleng minuman merk mendunia ini mencerminkan wajah yang kesusahan

menelan kaleng Coca-cola namun tetap mencoba berusaha setenang dan semaksimal mungkin memasukkan kaleng Coca-cola itu ke dalam mulutnya, mempunyai nilai simbolik tentang kepalsuan dan kemunafikan agar tetap bisa mengkonsumsi produk yang sudah mendunia. Ekspresi dalam karya gambar ini memberikan gambaran bahwa masyarakat ingin mengkonsumsi produk-produk yang menjadi merk terkenal tanpa melihat dan merasakan dampaknya terlebih dahulu baik atau tidak yang penting mereka bisa mengkonsumsinya.

4.2 Karya 2



4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Mmm...Yumiiii...Burger

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran : 66 cm x 76 cm

Tahun : 2014

4.2.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Mmm...Yumiiii...Burger” dengan kedetailan yang begitu nyata (*real*). Semua detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip

dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Karya gambar di atas ditampilkan subyek utama seorang wanita paruh baya dengan ekspresi wajah yang kelihatan sangat menikmati makanan hamburger. Goresan soft pastel yang halus dengan menggunakan teknik sapuan kuas mampu menghasilkan torehan yang realis, detail, tegas dan ekspresif. Warna pada lukisan ini dibuat senyata mungkin, penulis menampilkan karakter wajah subyek yang kelihatan nyaman dan menikmati sekali ketika mengkonsumsi burger.

4.2.3. Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ”Mmm...Yumiiii...Burger” menggunakan unsur garis yang terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan wanita Asia yang berkulit sawo matang dengan kelopak mata yang agak sipit khas wanita Asia, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka sedikit mengisyaratkan bahwa wanita tersebut keenakan menikmati burger yang dimakannya.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kening dan hidung. Bibir menggunakan warna merah, ochre, jingga, coklat dan putih, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, merah, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dan sedikit kesan baju yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, kuning, dan putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral yang terletak pada posisi penempatan burger. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis atau nyata dan mengesankan kenikmatan subyek memakan burger. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 66 x 76 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup menarik. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis, karya yang mengekspresikan figur wanita sebagai gambaran dari seseorang yang sedang memakan burger dan mengekspresikan wajah yang keenakan makan. Posisi wajah ke samping (tiga perempat) dengan penempatan agak di sebelah kiri bidang gambar. Mulut yang terbuka lebar hendak menggigit burger menunjukkan ekspresi rasa kenikmatan dan nyaman. Ekspresi mata yang menatap ke depan disertai dengan mulut yang terbuka menyiratkan makna keinginan subyek untuk segera melahap burger yang dipegangnya menggunakan tangan kiri. Hamburger tersebut menjadi simbol budaya konsumtif terhadap makanan yang identik dengan masyarakat Barat.

Karya yang ditampilkan penulis mengesankan ekspresi subyek wanita paruh baya yang ditandai dengan wajah yang sudah mulai tampak keriput sedang asyik akan memakan burger yang dipegang di tangan kirinya. Subyek tampak senang dan menikmati burgernya seolah-olah subyek tidak peduli akan kandungan makanan tersebut. Burger, seperti yang telah kita ketahui merupakan makanan fast

food yang banya mengandung kolesterol karena didalamnya banyak daging yang berminyak disertai saus juga. Makanan yang apabila dikonsumsi dalam jumlah berlebihan atau keseringan ini memang kurang baik bagi kesehatan, seharusnya subyek yang sudah menginjak usia paruh baya (sekitar 50 tahunan) menghindari makanan-makanan seperti ini. Kenyataannya banyak masyarakat sekarang ini kurang memperhatikan makanan yang dimakannya, baik untuk kesehatan atau malahan sebaliknya. Pola kebiasaan mengkonsumsi makanan seperti ini memang menjadi masalah dewasa ini, kurangnya perhatian masyarakat terhadap kesehatan dan kandungan gizi makanan yang masuk ke tubuh. Sungguh ironis ketika semua ini hanya sekedar untuk menuruti nafsu belaka, apalagi hanya untuk sekedar gaya hidup biar dibilang ke Barat-baratan dengan ikut mengkonsumsi makanan orang Barat tanpa memperhatikan dampaknya negatif atau positif.

4.3 Karya 3

4.3.1 Spesifikasi Karya

Judul : Menghisap dan Dihisap

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 66 cm x 76 cm

Tahun : 2014

4.3.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Menghisap dan Dihisap” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan

aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Karya gambar di atas ditampilkan subyek utama seorang laki-laki paruh baya dengan ekspresi wajah yang hendak mengkonsumsi bungkus rokok beserta isinya. Ikon rokok yang dipegang dengan tangan kanan, hendak dikonsumsi subyekKarya gambar yang menampilkan *close up* subyek laki-laki dengan mulut ditutupi tangan memegang bungkus rokok yang hendak dikonsumsi.

Goresan soft pastel yang halus dengan menggunakan teknik sapuan kuas mampu menghasilkan torehan yang realis, detail, tegas dan ekspresif. Warna pada lukisan ini dibuat senyata mungkin, penulis menampilkan karakter wajah subyek yang kelihatan serius hendak mengkonsumsi bungkus rokok.

4.3.3 Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ” Menghisap dan Dihisap” dengan subyek utama seorang laki-laki yang hendak mengkonsumsi bungkus rokok beserta isinya dengan ekpresi yang serius (menandakan ketegangan) . Karya ini digambar secara *close up* dengan posisi wajah ke samping (tiga perempat). Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kening, kelopak mata, dan hidung. Bibir yang tertutup tangan hanya terlihat lekukan sedikit menggunakan warna merah, jingga, coklat dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih

untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, merah, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

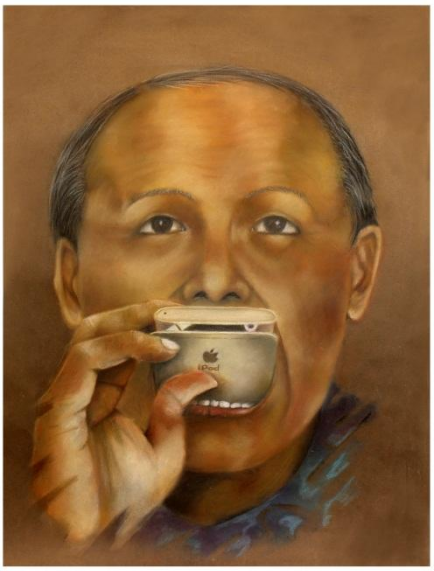
b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dan sedikit kesan baju yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, kuning, putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral yang terletak pada posisi tangan subyek Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis atau nyata dan keseriusan subyek dalam memegang bungkus rokook yang hendak dikonsumsinya. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 66 x 76 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup menarik. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis, dalam karya yang berjudul “Menghisap dan Dihisap” ini mengesankan ekspresi subyek laki-laki paruh baya yang ditandai dengan wajah yang sudah mulai tampak keriput sedang memegang produk rokok terkenal. Subyek tampak serius dan berpose seolah-olah subyek tidak peduli akan zat-zat yang terkandung dalam produk rokok tersebut. Ikon produk rokok ini apabila dikonsumsi memang kurang baik bagi kesehatan, seharusnya subyek yang sudah menginjak usia paruh baya (sekitar 50 tahunan) menghindari pola konsumtif terhadap produk rokok tersebut. Kenyataannya banyak masyarakat sekarang ini kurang memperhatikan hal ini, subyek tidak memperdulikan dampaknya baik untuk kesehatan atau malahan sebaliknya. Pola kebiasaan mengkonsumsi produk rokok seperti ini, memang menjadi masalah dewasa ini, kurangnya perhatian masyarakat terhadap kesehatan dan kandungan zat-zat dalam produk ini yang kurang baik bagi kesehatan. Sungguh ironis ketika semua ini hanya sekedar untuk

menuruti nafsu belaka, apalagi hanya untuk sekedar gaya hidup biar dibilang ke Barat-baratan dengan penuh gaya mengkonsumsi produk yang sudah jelas kurang baik bagi kesehatan. Pola seperti ini, tidak hanya berlaku bagi kalangan orang dewasa saja, melainkan juga sudah merambah pada kalangan remaja dan anak di bawah umur.

4.4 Karya 4



4.4.1 Spesifikasi Karya

Judul : *E-phone* (*Eating Phone*)

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 66 cm x 76 cm

Tahun : 2014

4.4.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “E-phone (Eating Phone)” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik

untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Karya gambar yang menampilkan *close up* subyek laki-laki dengan mulut terbuka lebar dan menelan gadget untuk dikonsumsi. Subyek laki-laki Asia yang berkulit sawo matang, berambut pendek terurai, pandangan mata menghadap ke atas, dalam posisi muka menghadap ke depan, dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat, selain warna coklat juga terdapat warna jingga, biru, merah dan putih yang berada di bagian bawah mengesankan baju laki-laki dan sebagian kecil untuk memberi *background* di bagian bawah *close up* wajah subyek tersebut yang dibuat samar-samar.

4.4.3 Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ” E-phone (Eating Phone)” menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan laki-laki Asia paruh baya, yang berkulit sawo matang dengan kelopak mata yang yang terbuka sedikit sayup, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka sedikit mengisyaratkan bahwa laki-laki tersebut, menunjukkan ekpresi yang tidak nyaman dan sulit menelan gadget tersebut.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kening, kelopak mata, dan hidung. Mulut yang terbuka lebar dengan menelan gadget sedikit menggunakan warna merah, jingga, coklat dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, merah, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dan sedikit kesan baju yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, dan putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral yang terletak pada posisi penempatan gadget. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis atau nyata dan keseriusan subyek dalam memegang bungkus rokook yang hendak dikonsumsinya. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 66 x 76 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup menarik. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis, dalam karya yang berjudul “E-phone (Eating Phone)” ini menampilkan figur laki-laki sebagai gambaran dari seseorang yang menelan ikon sebuah produk gadget terkenal mengekspresikan wajah yang kesulitan menelan gadget tersebut.

Karya yang ditampilkan penulis mengesankan ekspresi subyek laki-laki paruh baya yang ditandai dengan wajah yang sudah mulai tampak keriput sedang memegang produk gadget terkenal. Subyek tampak serius dan berpose seolah-olah subyek tidak peduli akan kesulitan yang dihadapinya dalam mencoba menelan produk tersebut. Ikon produk gadget ini memang dewasa ini, menjadi idola para pecinta gadget. Pola konsumsi terhadap gadget sebagai ikon komunikasi sebenarnya baik, karena mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi apabila memang diperuntukkan dengan cara yang tepat dan benar. Sungguh ironis ketika semua ini hanya sekedar untuk menuruti nafsu belaka, apalagi hanya untuk sekedar gaya hidup atau tren dan gaya-gayaan semata. Penulis menghadirkan

karya ini untuk memberikan pengingat bagi manusia agar selalu menghargai dan memanfaatkan segala sesuatu produk yang sudah ada di era modern ini untuk hal-hal yang positif, jangan hanya sebagai penikmat nafsu apalagi untuk sekedar *life style* yang tidak bermanfaat.

4.5 Karya 5

4.5.1 Spesifikasi Karya

Judul : Pesan dari Mc Donald

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 66 cm x 76 cm

Tahun : 2014

4.5.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Pesan dari Mc Donald” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Karya gambar di atas ditampilkan subyek utama seorang laki-laki paruh baya dengan ekspresi wajah yang keriput menandakan subyek yang sudah dimakan usia dan tampak sedang menikmati salah satu produk makanan Mc Donald. Kita mengetahui bahwa *fast food* terkenal, salah satunya merupakan produk Mc Donald yang sekarang ini banyak dijumpai di negara-negara Barat dan Timur. Ikon produk ini menjadi salah satu makanan, melambangkan pola konsumtif manusia yang ingin menkonsumsi makanan cepat dihidangkan.

Subyek laki-laki tua yang berkulit sawo matang, rambut yang sudah mulai memutih dengan wajah yng penuh keriput, pandangan mata menatap ikon salah satu produk Mc Donald yang hendak dikonsumsinya, dalam posisi muka menghadap ke samping, dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat, selain warna coklat juga terdapat warna jingga, biru, merah dan putih yang berada di bagian bawah mengesankan baju laki-laki dan sebagian kecil untuk memberi *background* di bagian bawah *close up* wajahnya.

4.5.3 Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ” Pesan dari Mc Donald” dengan subyek utama seorang laki-laki dengan ekpresi untuk mengkonsumsi produk makanan cepat saji Mc Donald yang menjadi ikon makanan cepat saji paling dikenal masyarakat modern. Karya ini digambar secara *close up* subyek laki-laki tua dengan posisi miring ke samping. Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Penggunaan garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka sedikit mengisyaratkan bahwa laki-laki tersebut menunjukkan ekpresi ingin mengkonsumsi makanan cepat saji tersebut.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kening, kelopak mata, telinga, dan hidung.

Mulut yang hendak mengkonsumsi salah satu produk makanan cepat saji menggunakan sedikit warna merah, coklat dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, merah, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi background secara keseluruhan dan sedikit kesan baju yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, dan putih.

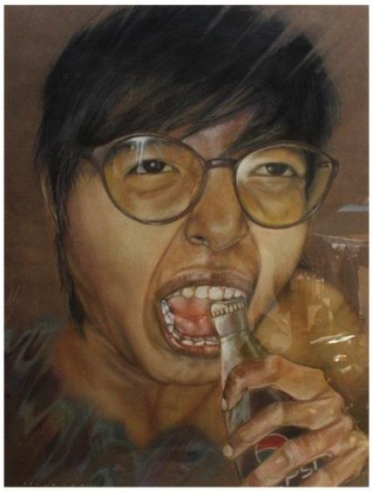
Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 66 x 76 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup menarik. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis dalam karya yang berjudul “Pesan dari Mc Donald” ini menampilkan figur laki-laki sebagai gambaran dari laki-laki tua mengekspresikan wajah yang akan mengkonsumsi makanan cepat saji. Penggunan warna yang real atau nyata seperti aslinya dalam karya gambar di atas mempunyai ingin menampilkan ekspresi subyek tersebut agar audiens juga bisa merasakan kondisi ekspresi subyek. Goresan soft pastel yang halus dan detail menggambarkan layaknya wajah subyek secara nyata. Posisi ke samping dengan posisi wajah menatap produk makanan cepat saji. Ekspresi mata yang menatap ke makanan tersebut menandakan subyek yang ingin segera menikmati makanan cepat saji tersebut.

Karya yang ditampilkan penulis ingin menunjukkan bahwa produk makanan cepat saji sekarang ini sudah mengalami pergeseran pemahaman

penciptaan dan pemanfaatannya. Produk makanan cepat saji yang dulunya untuk mempermudah dan mempersingkat penyajian makanan agar penikmatnya tidak membuang-buang waktu menunggu makanan dihidangkan. Makanan cepat saji yang sekarang kita jumpai hanya untuk sebagai pemahaman makanan Barat yang sekedar untuk budaya konsumtif produk yang identik dengan masyarakat modern. Masyarakat sekarang ini, tidak lagi melihat kandungan gizi makanan yg dikonsumsinya baik untuk kesehatan atau tidak. Mereka kadang hanya berfikir mereka makan di tempat yang asyik buat nongkrong (kebanyakan mall). Makanan yang harusnya dikonsumsi secara cepat, karena penghidangannya yang cepat dan masyarakat bisa berpindah menjalani aktivitas yang lain, sekarang ini malahan menjadi makanan yang dijadikan hidangan untuk sekedar menemani kegiatan masyarakat nyantai-nyantai di ruang publik. Mengesankan bahwa kegiatan ini dapat membuang-buang waktu. Penulis ingin kita sadar, bahwa makanan cepat saji sekarang ini telah bergeser pemaknaannya.

4.6 Karya 6



4.6.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Soft Drink but Hard to Drink* #1

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 66 cm x 76 cm

Tahun : 2015

4.6.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #1” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*. Karya gambar ditampilkan berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #1”, subyek utama penulis sedang menggigit tutup botol minuman dari salah satu produk *soft drink* terkenal yang sekarang ini banyak dijumpai di negara-negara Barat dan Timur.

Subyek gambar yang sedang memegang botol dengan menggunakan tangan kiri, menghadap ke depan. Subyek gambar dengan wajah penulis yang berkulit sawo matang, rambut agak panjang, memakai kacamata dalam posisi muka menghadap ke depan, dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat, selain warna coklat juga terdapat warna jingga, biru, merah dan putih yang berada di bagian bawah mengesankan *background* di bagian bawah *close up* wajahnya.

4.6.3 Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ” Soft Drink but Hard to Drink #1” dengan subyek utama penulis sendiri dengan ekpresi untuk mengkonsumsi salah satu produk *soft drink* yaitu Pepsi menjadi ikon minuman yang sering dikonsumsi masyarakat modern. Karya ini digambar secara *close up* subyek penulis dengan posisi ke depan. Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Penggunaan garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan penulis, yang berkulit sawo matang dengan mulut terbuka lebar, memakai kacamata, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka

agak sayu sedikit mengisyaratkan bahwa subyek tersebut, menunjukkan ekpresi kesulitan menggigit tutup botol minuman yang hendak diminumnya.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kening, kelopak mata, telinga, dan hidung. Mulut terbuka lebar dengan posisi mengigit tutup botol minuman yang hendak dikonsumsinya, menggunakan sedikit warna merah, coklat dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dan sedikit *background* menutupi tubuh subyek dengan kesan yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, dan putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 54 x 66 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup representatif. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis karya yang berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #1” ini menampilkan ekspresi *close up* wajah subyek gambar dengan goresan soft pastel yang halus dan detail menggambarkan layaknya wajah subyek secara nyata. Subyek dalam karya, posisi ke depan dengan posisi wajah menunjukkan kesulitan dalam mengkonsumsi minuman *soft drink*. Ekspresi mata yang agak sayu menatap

ke atas tersebut menandakan subyek yang yang kesulitan dan menunjukkan ketidaknyamanan.

Karya yang ditampilkan penulis ingin menunjukkan bahwa produk minuman ringan, sekarang ini sudah mengalami pergeseran pemahaman penciptaan dan pemanfaatannya. Produk minuman yang dulunya berfungsi untuk mengobati sakit perut. Minuman dari Barat ini bayak dikonsumsi masyarakat, hanya sekedar untuk budaya konsumtif produk yang identik dengan masyarakat modern. Masyarakat sekarang ini, tidak lagi melihat kandungan dalam minuman ringan yg dikonsumsinya baik untuk kesehatan atau tidak. Kesulitan yang dimaksudkan penulis inilah yang ingin diangkat dalam karya gambar yang berjudul "Soft Drink but Hard to Drink #1". Kurang pengetahuan dalam pemahaman minuman ringan yang dikonsumsi masyarakat dan nilai kegunaannya, memberi kesulitan atau dampak negatif bila dikonsumsi secara berlebih. Kandungan minuman ringan yang dikonsumsi secara berlebih dapat memberi dampak negatif dan kurang baik bagi kesehatan, sehinggan kita seakan-akan kesulitan menjaga kesehatan tubuh akibat pola konsumtif secara berlebih.

4.7 Karya 7

4.7.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Soft Drink but Hard to Drink* #2

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 60 cm x 80 cm

Tahun : 2015

4.7.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #2” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Penulis menampilkan karya “Soft Drink but Hard to Drink #2” merupakan rangkaian karya “Soft Drink but Hard to Drink” yang terdiri dari tiga karya. Penulis dalam karya ini menampilkan subyek wajah penulis sebagai wujud pola berfikir penulis menghadapi segala masalah mengenai budaya konsumtif masyarakat yang telah diamati di lingkungan sekitarnya. Tampak digambarkan ekspresi subyek yang sangat nyaman dan menikmati minuman tersebut. Subyek gambar yang sedang memegang botol dengan menggunakan tangan kiri, menghadap ke samping (posisi tiga perempat). Subyek gambar dengan wajah penulis yang berkulit sawo matang, rambut agak panjang , memakai kacamata dalam posisi muka menghadap ke samping (tiga perempat), dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat.

4.7.3 Analisis Karya

Karya gambar dengan judul ” Soft Drink but Hard to Drink #2” dengan subyek utama penulis sendiri dengan ekpresi untuk mengkonsumsi salah satu produk *soft drink* yaitu Pepsi menjadi ikon minuman yang sering dikonsumsi masyarakat modern. Karya ini digambar secara *close up* subyek penulis dengan posisi ke samping (tiga perempat). Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Penggunaan garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan penulis, yang berkulit sawo matang

dengan mulut ditempelkan pada mulut botol, memakai kacamata, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang menutup menunjukkan ekpresi kenikmatan dalam meminum-minuman tersebut.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, dahi, kelopak mata, telinga, hidung, dan leher. Mulut dengan posisi menempel pada mulut botol minuman yang hendak dikonsumsinya, menggunakan sedikit warna merah, coklat dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

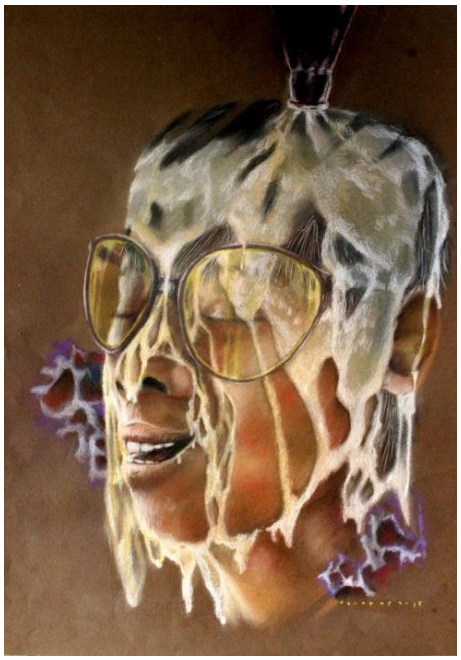
b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan untuk mengesankan kejelasan subyek.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 60 x 80 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup representatif. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis dalam karya yang berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #2” menampilkan *close up* wajah subyek dalam karya, posisi ke samping (tiga perempat) dengan posisi wajah menunjukkan kenikmatan dalam mengkonsumsi minuman *soft drink*. Ekspresi mata yang menutup menandakan subyek yang yang kenikmatan dan menunjukkan kenyamanan. Penggunan warna yang realis atau

nyata seperti aslinya dalam karya gambar di atas mempunyai ingin menampilkan ekspresi subyek tersebut agar *audiens* juga bisa merasakan kondisi ekspresi subyek. Goresan soft pastel yang halus dan detail menggambarkan layaknya wajah subyek secara nyata

4.8 Karya 8



4.8.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Soft Drink but Hard to Drink* #3

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 54 cm x 66 cm

Tahun : 2015

4.8.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul "Soft Drink but Hard to Drink #3" dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*,

yaitu teknik untuk mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Subyek gambar yang sedang diguyur minuman Pepsi juga menunjukkan ekspresi yang agak terperangah dengan posisi menghadap ke samping (posisi tiga perempat). Subyek gambar dengan wajah penulis yang berkulit sawo matang, rambut agak panjang , memakai kacamata dalam posisi muka menghadap ke samping (tiga perempat), dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat, selain warna coklat juga terdapat warna jingga, biru, merah dan putih yang berada di bagian bawah mengesankan *background* di bagian bawah dan samping kanan *close up* wajahnya.

4.8.3 Analisis Karya

Secara sintaksis, karya gambar dengan judul ” Soft Drink but Hard to Drink #3” dengan subyek utama penulis sendiri dengan ekpresi untuk diguyur salah satu produk *soft drink* yaitu Pepsi menjadi ikon minuman yang sering dikonsumsi masyarakat modern. Karya ini digambar secara *close up* subyek penulis dengan posisi ke samping (tiga perempat). Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Penggunaan garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan penulis, yang berkulit sawo matang dengan mulut terbuka menunjukkan terperangah, memakai kacamata, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang menutup menunjukkan ekpresi menikmati diguyur minuman *soft drink* tersebut.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, kelopak mata, telinga, hidung, dan leher. Mulut dengan posisi menempel pada mulut botol minuman yang hendak dikonsumsinya, menggunakan sedikit warna merah, coklat dan hitam, mata menggunakan warna

hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, biru, ungu, ochre, hitam dan putih. Penggunaan warna ochre, kuning, jingga, dan putih pada guyuran air minuman Pepsi.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan untuk mengesankan kejelasan subyek, dan sedikit *background* di sebelah kanan dan bagian bawah close up wajah subyek dengan kesan yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, dan putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 54 x 66 cm dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup representatif. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis, dalam karya yang berjudul “Soft Drink but Hard to Drink #3” menampilkan *close up* wajah subyek dalam karya, posisi ke samping (tiga perempat) dengan posisi wajah menunjukkan kenikmatan dan agak terperangah ketika subyek diguyur *soft drink*. Ekspresi mata yang menutup menandakan subyek yang yang kenikmatan. Dibalik ekspresi yang ditunjukkan subyek dalam karya “Soft Drink but Hard to Drink #3”, penulis ingin menjelaskan mengenai ketidaksesuaian dalam tingkah laku subyek mengkonsumsi produk minuman tersebut. Sekarang masyarakat kurang memahami mengenai produk-produk yang dikonsumsinya, maka terjadilah ketidaksesuaian dalam mengkonsumsi barang atau apapun yang menyebabkan pergeseran pemaknaan akan budaya konsumtif manusia. Penulis dalam menanggapi hal ini kemudian menampilkan karya “Soft Drink but Hard to Drink #3” dengan subyek laki-laki diguyur *soft drink.* Minuman

yang seharusnya diminum untuk dikonsumsi, malah diguyurkan keseluruh bagian wajah subyek yang menjadi suatu pertanda akan bergesernya pola pemahaman cara mengkonsumsi barang (dalam hal ini diibaratkan dengan minuman ringan).

4.9 Karya 9

4.9.1 Spesifikasi Karya

Judul : Mangan Ngelmu

Media : *Soft pastel on paper*

Ukuran: 60 cm x 80 cm (4 panel)

Tahun : 2015

4.9.2 Deskripsi Karya

Penulis menampilkan karya yang berjudul “Mangan Ngelmu” dengan detail gambar yang ditampilkan penulis dibuat seolah-olah mirip dengan aslinya. Penulis begitu memperhatikan setiap kerutan wajah dan detail anatomi wajah, agar mirip dengan karakter subyek dengan ekspresi yang begitu nyata muncul dalam karya yang ditampilkan penulis. Penulis juga menghadirkan karya dengan memakai media kertas daur ulang dan ditampilkan dalam panel (4 panel) dalam karya yang berjudul “Mangan Ngelmu”, bertujuan agar terjadi keragaman bentuk tampilan karya dan tidak monoton. Pewarnaan dengan menggunakan warna *soft pastel* pada karya ini menggunakan teknik *blending*, yaitu teknik untuk

mendapatkan ruang gelap terang dengan cara menggosok dengan kuas untuk meratakan warnanya sehingga warna tampak lebih samar dan lebih menyatu dengan warna *background*.

Subyek penulis yang digambarkan dengan mulut menggigit buku, dipakai sebagai ikon budaya konsumtif masyarakat dalam mengenyam pendidikan atau memperoleh pendidikan setinggi mungkin. Subyek gambar dengan wajah penulis yang berkulit sawo matang, rambut agak panjang , memakai kacamata dalam posisi muka menghadap ke depan, dibuat *close up* untuk memenuhi ukuran bidang gambar. Belakang close up terdapat kumpulan buku-buku yang bertingkat menandakan jenjang pendidikan yang bertingkat pula. Latar belakang pada karya lukis ini didominasi warna coklat, jingga, ochre, kuning dan putih, selain warna coklat juga terdapat warna jingga, biru, merah dan putih yang mengesankan *background* di bagian bawah, samping kanan dan atas *close up* wajahnya. Kesan *background* yang berkarat dibeberapa bagian, penulis ingin menunjukkan bahwa dalam mencari pendidikan dan memahami pendidikan harus secara benar dan berguna tidak hanya bagi diri sendiri, melainkan juga dengan orang lain dan lingkungan sekitar agar tidak sia-sia dan tergerus waktu (berkarat).

4.9.3 Analisis Karya

Secara sintaksis, karya gambar dengan judul “Mangan Ngelmu” dengan subyek utama penulis sendiri dengan ekpresi untuk mengkonsumsi buku menjadi ikon pola konsumtif manusia terhadap pendidikan. Karya ini digambar secara *close up* subyek penulis dengan posisi ke depan. Karya gambar ini menampilkan close up wajah yang dibuat secara realis dan lembut. Penggunaan garis tersebut terlihat pada *out line* figur yang spontan dan luwes mengalir mengikuti lekuk *out line* anatomi wajah subyek. Subyek merupakan penulis, yang berkulit sawo matang dengan menggigit buku, memakai kacamata, serta dalam pemilihan raut garis pada mata dan bibir yang sangat tepat terlihat pada kelopak mata yang berada dalam posisi terbuka agak sayu sedikit mengisyaratkan bahwa subyek tersebut, menunjukkan ekpresi agak kesulitan menggigit buku yang tebal.

Warna yang digunakan dalam karya seni gambar ini adalah:

a. Pada subyek utama secara keseluruhan menggunakan warna, kuning, coklat, merah, hitam, ungu, jingga, biru dan ochre serta warna putih untuk pewarnaan *high light* pada bagian pipi, kening, kelopak mata, telinga, dan hidung. Mulut dengan posisi mengigit buku, menggunakan sedikit warna merah, coklat, putih, dan hitam, mata menggunakan warna hitam, ungu, ochre, coklat, serta putih untuk pewarnaan *high light*, pada rambut terdapat warna coklat, biru, ungu, ochre, hitam dan putih.

b. Pada latar belakang terdapat ruang kosong dengan ochre, kuning, coklat yang menjadi *background* secara keseluruhan dengan diberi kesan karat atau kertas yang telah lama dan lapuk. Bagian *background* belakang close up wajah subyek juga diberi obyek tumpukan buku dengan menggunakan warna kuning, ochre, coklat, biru, ungu, dan hitam. Sedikit *background* bagian sebelah kanan, atas, dan bawah close up wajah subyek dengan kesan yang samar-samar dengan warna, biru, merah, coklat, ungu, dan putih.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam keseimbangan yang asimetri. Wajah terdapat unsur raut organis dan pada kertas terdapat unsur raut non organis. Susunan bentuk terlihat bervolume, dengan warna pada figur berdasarkan efek cahaya yang menimbulkan unsur gelap terang dan arsiran halus sehingga menciptakan tekstur semu. Komposisi yang mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis. Secara menyeluruh komposisi dalam karya gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang realis. Perpaduan unsur-unsur tersebut dikomposisikan pada bidang segi empat berukuran 60 x 80 cm (4 panel) dan menurut penulis mampu menampilkan bentuk yang cukup representatif. Pusat perhatian terletak pada seluruh subjek gambar. Keseluruhan unsur dan prinsip rupa yang terdapat pada karya ini menghasilkan satu kesatuan yang bersifat dramatis.

Secara simbolis karya yang berjudul “Mangan Ngelmu” ini adalah sebagai berikut menampilkan subyek dalam karya, posisi ke depan dengan ekspresi wajah menunjukkan kesulitan dalam menggigit buku yang tebal. Ekspresi mata yang agak sayu menatap ke depan tersebut menandakan subyek yang yang kesulitan dan menunjukkan ketidaknyamanan. Penulis dalam menyajikan karya “Mangan

Ngelmu” dibuat empat panel yang saling menyambung ini menandakan bahwa ilmu memiliki jenjang-jenjang tertentu dan saling berkonektivitas atau berhubungan dan tidak dapat terpisahkan. Pendidikan selalu saling berhubungan dan menjadi satu kesatuan yang utuh mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk memperoleh ilmu begitu seharusnya, bukannya malah untuk menjadi ajang untuk menjadi jalan mencari jabatan dan kekayaan, apalagi untuk menjadi ajang pamer dalam tingginya jenjang pendidikan yang telah ditempuhnya.

Karya yang ditampilkan penulis ingin menunjukkan pola pergeseran pemaknaan tentang pentingnya manusia dalam hal mengkonsumsi pendidikan. Pendidikan yang berfungsi untuk mencari ilmu dan untuk mencari pengetahuan mengenai hal-hal yang belum diketahui dan dimengerti manusia. Bergeser maknanya sekarang ini, yaitu hanya untuk salah satu jalan dalam hal memperoleh jabatan, materi (harta), apalagi parahnya untuk ajang pamer menunjukkan bahwa orang yang jenjang pendidikannya lebih tinggi merasa lebih berkuasa dan lebih tinggi derajatnya dibandingkan dengan orang yang jenjang pendidikan dibawahnya. Penulis ingin menyadarkan bahwa kita harus mengkonsumsi (mengenyam) pendidikan untuk mencari ilmu yang bermanfaat bagi kita, orang lain, dan lingkungan sekitar.

BAB 5
PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul "Seni Gambar Sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia**,** sebagai pengingat akan bergesernya pemaknaan dari pola konsumtif manusia sekarang. Pola konsumtif yang awalnya sebagai pemenuhan kebutuhan menjadi suatu gaya hidup yang cenderung kurang baik, karena masyarakat modern tidak memahami benar kebutuhan dan fungsi produk-produk yang ada untuk memenuhi kebutuhannya tersebut. Karya seni gambar yang berjumlah 9 dengan media *soft pastel* dan menggunakan teknik *blending*, merupakan salah satu karya seni rupa yang bisa dimanfaatkan menjadi elemen estetik yang mudah diterima dan dipahami khalayak. Penulis memahami karakteristik dari media *soft pastel* yang digunakan dalam pembuatan karya seni gambar dalam proyek studinya dalam menyikapi tentang budaya konsumtif manusia.

5.2 Saran

Berkarya seni gambar melalui proses pencarian sumber gagasan dapat memberikan pengalaman estetis, maka berfikir kritis sangat diperlukan untuk menemukan permasalahan sosial atau apa pun yang dapat menambah pengetahuan sebagai sumber inspirasi dan ekperimen dalam membuat sebuah karya seni gambar. Karya seni gambar dalam proyek studi ini, diharapkan bisa menjadi sarana edukasi yang menarik bagi *audiens* untuk lebih kritis terhadap pola konsumtif yang ada di sekitar kita dan mampu menyikapi pola konsumtif secara lebih tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

Amir Piliang, Yasraf. 2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Jalasutra

AP, Suhadi. 1995. *Wawasan Seni dalam Seni Rupa*. Slawi: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

B.K. Arif. 2013. *Refleksi Diri dalam karya Seni Gambar*. Laporan Proyek Studi. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies (Edisi Terjemahan Indonesia*). Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Dahlan Muhidin M. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia: Secara Istimewa Yogyakarta.* Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Dharsono dan Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo.

Maryanto, Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Mol, Arthur P. J. 1995. *The Refinement of Production: Ecological Modernization Theory and the Chemical Indutry*. Utrecht: Van Arkel.

Mol, Arthur P.J. 2001. *Globalization and Environmental Reform.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ritzer, George. 2004. *The McDonaldization of Society*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.

Rondhi, Mohammad dan Anton Sumartono. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa UNNES.

Sachari, Agus dan Sunarya, Yan Yan. 2001. *Wacana Transformasi Budaya. Bandung*: Penerbit ITB.

Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Sidik, Fajar. 1989. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI. ASRI Yogyakarta.

Sp, Soedarso. 1976. *Tinjauan Seni*. STSRI Yogyakarta. Diterbitkan untuk Mahasiswa oleh Pengarangnya.

Stearns, Peter N. 2003. *Consumerism in World History: The Global Transformation of Desire*. New York: Routledge.

Sudjoko. 2000. *Pengantar Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.

Sunaryo, Aryo. 1993. "Desain Dasar I". *Hand Out.* Semarang: Unnes. Tidak di publikasikan.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Sunaryo, Aryo dan Anton Sumartono. 2006. *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Widodo, dkk. 1987. *Seni Rupa.* Klaten: PT Intan Pariwara.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonsia. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Dewan Kesenian Jakarta.

*http://alfisyahriyani.wordpress.com/2012/03/20/masyarakat-konsumtif-irasional-kebutuhan/ (*diunduh pada 18/06/2012, pukul 23.14).

*http://eprints.undip.ac.id/1277/2/Muhamad_Syarif_H.Pdf/ (*diunduh pada 25 Juni 2012, pukul 20.15).

http://www.Ensikolopedia Indonesia.Co.id. (diunduh pada 22 Juni 2012).

http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol2_2/norris.htm (diunduh pada 2 Juli 2012, pukul 22.30).

BIODATA

Nama : Denny Apriyanto

Tempat, tanggal lahir : Rembang, 16 April 1990

Alamat sekarang : Jl. Galungan III/2, 16 Krapyak, Semarang 50146

Alamat asal : Jl. Demang Waru 15, Waru, Rembang

Pendidikan : Seni Rupa UNNES

Phone : 085640552240/ pin 3132B13E

Email : dennyart90@yahoo.com

Curriculum Vitae

Solo Exhibition

2010 Pameran “To Be Change”, Galeri Bu Atie, Semarang

2015 Pameran “West (Proud)uct”, Galeri Seni Rupa UNNES, Semarang

Group Exhibition

2008 Pameran "Rupa Kotaku", Galeri Bu Atie, Semarang

2009 Pameran “Artension”, UNNES, Semarang

2009 Pameran "Fun With U're Pencil" with Rumah Pensil, Galeri Bu Atie, Semarang

2009 Pameran "Gong Tugu Muda Semarang", TBRS, Semarang

2009 Colaboration with Indieguerillas, Kultur Sahabat Pena “10 Tahun Indieguerillas”, Biennale Jogja X, Jogjakarta

2010 Pameran Bersama Mahasiswa Yogja,Solo,Semarang”Masih Berbudaya” Festifal Benteng Ungaran Semarang

2010 Pameran “Tribute To Sudjojono (SS101)”, with Rumah Pensil, Galeri Bu Atie, Semarang

2010 Pameran “Art-Sem” with Route 8, Midya Mitra, Semarang

2010 Pameran “Art-Sem”, Club Merby, Semarang

2011 Mengadakan pameran untuk anak – anak SMPN 1 Kaliwungu, SMPN 1 Kaliwungu

2012 Pameran “Balance”, with Rumah Pensil, Hotel Trio, Magelang

2012 Pameran “Re-Great”, TBRS, Semarang

2013 Pameran "Semarang Art(Mapping) ROB, Galeri Nasional, Jakarta

2013 Pameran “City and Space, Tribute to S. Sudjojono 100th”, Galeri Merak, Semarang

2013 Pameran “Menafsir TRR 65th”, Galeri Merak, Semarang

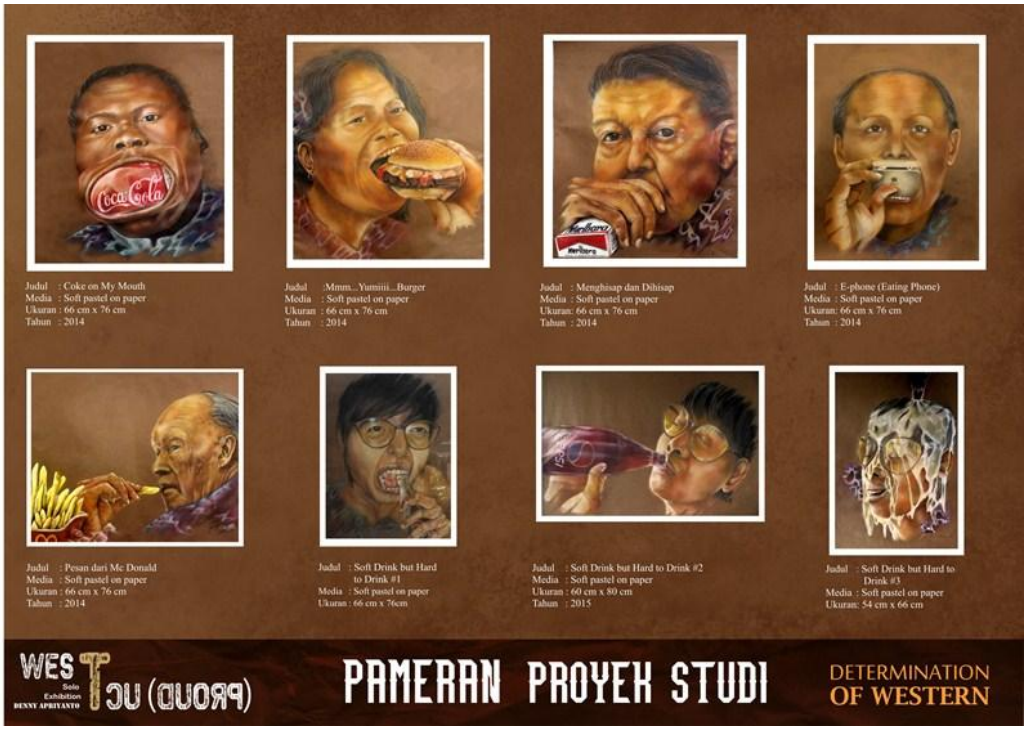
2013 Pameran Road Show "Semarang Art (Mapping) ROB, Galeri Semarang, Semarang

2014 Pameran Road Show "Semarang Art (Mapping) ROB, Bank Jateng, Purwokerto

2014 Pameran Road Show "Semarang Art (Mapping) ROB, Hotel Sahid Mandarin, Pekalongan

2015 Pameran “Aku dan Zona” Galeri Galery, Semarang

KATALOG PAMERAN



Thank's to: Allah SWT, Kedua orang tua yang tercinta, Pak Purwanto dan Pak Eko Haryanto atas bimbingannya, beserta dosen-dosen Seni Rupa UNNES, teman-teman SR'08, Avia rosemalia sari, mas Kokoh Wargiobo, mas Ahmad Basuki, Asmaul Husna, kakak kelas dan adik angkatan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, dan semua pihak yang telah membantu terlaksanaya pameran ini...

25-27 MARET 2015
GEDUNG B5
JURUSAN SENI RUPA

CURRICULUM VITAE

Solo Exhibition
2010 Pameran "Eko Cangr", Galeri Ba.Ale, Semarang
2013 Pameran Mom'Production', Semarang

Group Exhibition
2010 Pameran Bersama Mahasiswa Yogyakarta-Semarang,"Mesh Bandung", Fomila Bersang (Square Semarang
2010 Pameran "Ekspresi Tanpa Batas (SS101)", ruh Rumah Pensil, Galeri Ba.Ale, Semarang
2010 Pameran "Art-Sport", with Kaos k, Media Ahaz, Semarang
2010 Pameran "Art-Sport", Club Sixty, Semarang
2011 Mengadakan pameran untuk anak - anak SMPN 1 Kaliwungu, SMPN 1 Kaliwungu
2012 Pameran "Balance", ruh Rumah Pensil, Hotel Tiso, Magelang
2012 Pameran "Re-Cycle", TIBCS, Semarang
2013 Pameran "Semarang Art(Happing) ROB", Galeri Nasional, Jakarta
2013 Pameran " Tribe o s, Sedayono 1000b", Galeri Abeda, Semarang
2013 Pameran Roadshow "Semarang Art(Happing) ROB", Galeri Semarang, Semarang
2013 Pameran "Marine TBR 650", Galeri Abeda, Semarang
2014 Pameran Roadshow "Semarang Art(Happing) ROB", Bale Raimu, Purwokerto
2014 Pameran Roadshow "Semarang Art(Happing) ROB", Hotel Solid Medaeta, Pekalongan

PROFIL

Nama : Denny Apriyanto
TTL : Rembang, 16 April 1990
Phone : 085640552240
Email : dennyapri99@yahoo.com

Judul : Mangan Ngelmu
Media : Soft pastel on paper
Ukuran : 60 cm x 80 cm (4 panel)
Tahun : 2015

KONSEP PAMERAN

Kemajuan sosial ekonomi yang begitu pesat, ditambah masuknya kebudayaan pop yang didominasi kebudayaan Barat secara berlahan mulai mempengaruhi kebudayaan Timur dan memunculkan istilah masyarakat modern yaitu masyarakat yang konsumtif. Konsumsi yang dilakukan masyarakat sekarang ini tidak hanya sekedar kegiatan yang berasal dari produksi, melainkan juga merupakan kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia.

Budaya konsumtif dan cara hidup masyarakat sudah jauh mengalami perubahan, menuju budaya dan perilaku kehidupan yang konsumtif. Perilaku konsumtif ternyata sudah mempengaruhi seluruh kalangan masyarakat. Pembahasan mengenai konsumsi sangat luas, meskipun demikian ada beberapa fakta yang tetap tak terbantahkan, yaitu, pertama, masyarakat selalu terikat dengan kegiatan konsumsi. Kedua, secara fisikhanya bisa bertahan melalui konsumsi. Ketiga, masyarakat sekarang ini semuanya adalah konsumen.

PAMFLET PAMERAN

UNDANGAN PAMERAN

DOKUMENTASI PAMERAN

25. 3.2015 11:00

25. 3.2015 10:51

25. 3.2015 11:04

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 1233 / FBS / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. 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)

Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa Tanggal 25 Mei 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs. Purwanto, M.Pd.
   NIP : 195901011981031003
   Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : EKO HARYANTO, S.Pd, M.Ds
   NIP : 197201032005011002
   Pangkat/Golongan : III/c - Penata
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : DENNY APRIYANTO
NIM : 2401408024
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa
Topik : BUDAYA KONSUMTIF MASYARAKAT SEBAGAI SUBJECT MATTER KARYA SENI MULTIMEDIA

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI SEMARANG
PADA TANGGAL 29 Mei 2012
DEKAN,

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

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Pertinggal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
TelP / Fax (024) 8508010, Eamil: fbs@unnes.ac.id
Laman : http:///fbs.unnes.ac.id/

No. Dok. FM-01-AKD-20	No. Revisi : 00	Tgl Berlaku : 01 Sept. 2010	Halaman: 1 dari 1

Nomor : **758** / 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 PanitiaUjian:

a.	Ketua	:	Dr. Abdurrachman Faridi, M. Pd.
b.	Sekretaris	:	Drs. Syafii, M.Pd.
c.	Pembimbing Utama	:	Drs. Purwanto,M.Pd.
d.	Pembimbing Pendamping	:	Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.
e.	Penguji	:	1. Drs. Syakir, M.Sn.
			2. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.
			3. Drs. Purwanto,M.Pd.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Denny Apriyanto	2401408024	Pendidikan Seni Rupa	SENI GAMBAR SEBAGAI UNGKAPAN KRITIS TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF MANUSIA

III. Waktu dan Tempat Ujian
Hari/ Tanggal : Jum'at/24 April 2015
Jam : 09.00-10.30
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, 20 April 2015
Dekan,

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

Tembusan:
1. Ketua Jurusan Seni Rupa
2. Calon yang diuji