



GAMELAN SEBAGAI SUBJEK DALAM SENI GAMBAR

PROYEK STUDI

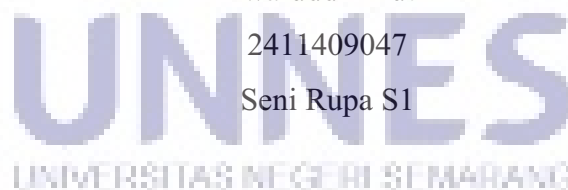
Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

Anwaruddin Luthfi

2411409047

Seni Rupa S1



JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Jumat
Tanggal : 19 Agustus 2016

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

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

Sekretaris

Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn. 196702251993031002

Penguji I

Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. 196704251992031003

Penguji II

Gunadi S.Pd., M.Pd. 198107012006041001

Penguji III/Dosen Pembimbing

Mujiyono, S.Pd., M.Sn. 197804112005011001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Agus Nuryatin, M.Hum.

196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Anwaruddin Luthfi

NIM : 2411409047

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa S1

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul: "**Gamelan sebagai Subjek dalam Seni Gambar**" adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2016

Penulis,



Anwaruddin Luthfi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Jadikan hobby sebagai prestasi dan jadikan prestasi sebagai profesi”
(Anwaruddin Luthfi).



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, khususnya Bapak dan Ibu (Zainal Abidin dan Jumiati) yang selalu memberi semangat dan nasehat.
2. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa angkatan 2009.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahNya atas terselesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis sudah banyak mendapatkan bantuan maupun dorongan dari dosen dan teman-teman seperjuangan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan proyek studi secara administratif.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Deklan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan secara administratif kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan proyek studi.
3. Drs. Syakir, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
4. Mujiyono, S.Pd., M.Sn., yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan proyek studi dan penyusunan laporan ini.

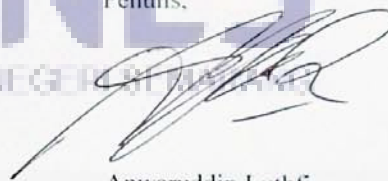
5. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan praktek berkarya seni selama kuliah.
6. Bapak Zainal Abidin dan Ibu Jumiati selaku orang tua yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta lantunan doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
7. Teman-teman Jurusan Seni Rupa, khusus kepada teman-teman Program Studi Seni Rupa S1 angkatan 2009, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan proyek studi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap semoga karya Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2016

Penulis,



Anwaruddin Luthfi

SARI

Luthfi, Anwaruddin. 2016. *Gamelan sebagai Subjek dalam Seni Gambar*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

Kata kunci: Gamelan, Seni Gambar.

Berdasarkan pengalaman kehidupan penulis melihat perkembangan musik di Indonesia, khususnya musik tradisional di Jawa Tengah, penulis merasa ada getaran kepedulian melihat kondisi alat musik gamelan yang semakin lama tidak diminati oleh masyarakat daerah itu sendiri. Alat musik gamelan yang berada di sekolahan, universitas, maupun di sanggar seni yang penulis lihat kondisinya sangat memprihatinkan. Beberapa gong sudah berkarat bahkan ada yang sampai berlubang, kulit kendhang sobek, besi demung yang terlepas tidak sesuai tempatnya, dan beberapa alat yang berantakan. Kondisi alat gamelan yang rusak mempunyai makna tersendiri bagi penulis karena melihat dan merasakan sendiri apa yang dilihat. Kesunyian, hampa, dan sepi sangat terasa pada alat musik gamelan tersebut. Berdasarkan realita tersebut, penulis memvisualisasikannya ke dalam karya seni gambar yang di dalamnya terdapat rasa emosi jiwa terhadap persoalan tersebut.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya gambar ini yaitu kertas canson 110gsm. Alat yang digunakan dalam berkarya seni gambar ini yaitu pen, pensil mekanik dan penghapus. Teknik berkarya seni gambar yang penulis gunakan yaitu teknik arsir. Proses penciptaan karya gambar dalam proyek studi ini melalui tahapan-tahapan dari observasi langsung ke tempat-tempat yang mempunyai alat musik gamelan seperti sekolahan, sanggar dan tempat pengrajin gamelan, pemotretan model gambar dengan mempertimbangkan komposisi dan pusat perhatian yang akan dijadikan objek utama sesuai dengan ide yang penulis inginkan, pembuatan sketsa, hingga pendetailan gambar pada kertas.

Penulis telah menghasilkan sepuluh karya gambar. 9 karya diposisikan landscape dan 1 karya diposisikan portrait. Ukuran karya yang dihasilkan yaitu ukuran 60 cm x 42 cm. Semua karya disajikan dengan memberi bingkai pigura dalam ukuran yang lebih besar dengan ukuran gambar untuk memperindah penampilan karya seni gambar. Karya yang dihasilkan merupakan penggambaran berbagai perangkat alat gamelan dengan berbagai macam posisi.

Simpulan proyek studi ini adalah untuk mengingatkan kepada masyarakat umum lainnya agar peduli terhadap kesenian budaya daerah khususnya gamelan, merawat dan melestarikannya, sehingga memberi pemahaman serta menumbuhkan rasa kepedulian di hati apresiator.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Karya	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya	6
BAB 2 LANDASAN BERKARYA	7
2.1 Pengertian Gamelan	7
2.1.1 Pengertian Gamelan Jawa	10
2.2 Pengertian Seni Gambar.....	25
2.3 Beberapa Teknik Dalam Seni Gambar.....	29
2.4 Unsur-unsur Rupa dan Prinsip-prinsip Desain dalam Berkarya	30
2.4.1 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar.....	30
2.4.2 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Gambar	35

BAB 3 METODE BERKARYA.....	38
3.1 Media Berkarya	38
3.1.1 Bahan.....	38
3.1.2 Alat	39
3.1.3 Teknik Berkarya.....	41
3.2 Prosedur Berkarya	42
3.2.1 Pengumpulan Sumber Data.....	42
3.2.2 Pemilihan Sumber Data.....	43
3.2.3 Pengolahan Ide	45
3.2.4 Pemotretan.....	47
3.2.5 Pemilihan Foto/Gambar	48
3.2.6 Pengolahan Teknis	51
3.2.7 Penyajian	53
BAB 4 ANALISIS KARYA	54
4.1 Karya I	54
4.1.1 Spesifikasi Karya	54
4.1.2 Deskripsi Karya	55
4.1.3 Analisis Karya.....	55
4.2 Karya II	60
4.2.1 Spesifikasi Karya	60
4.2.2 Deskripsi Karya	60
4.2.3 Analisis Karya.....	61
4.3 Karya III	66

4.3.1 Spesifikasi Karya	66
4.3.2 Deskripsi Karya	66
4.3.3 Analisis Karya.....	67
4.4 Karya IV	71
4.4.1 Spesifikasi Karya	71
4.4.2 Deskripsi Karya	71
4.4.3 Analisis Karya.....	72
4.5 Karya V	77
4.5.1 Spesifikasi Karya	77
4.5.2 Deskripsi Karya	77
4.5.3 Analisis Karya.....	78
4.6 Karya VI	82
4.6.1 Spesifikasi Karya	82
4.6.2 Deskripsi Karya	82
4.6.3 Analisis Karya.....	83
4.7 Karya VII	88
4.7.1 Spesifikasi Karya	88
4.7.2 Deskripsi Karya	88
4.7.3 Analisis Karya.....	89
4.8 Karya VIII	94
4.8.1 Spesifikasi Karya	94
4.8.2 Deskripsi Karya	94
4.8.3 Analisis Karya.....	95

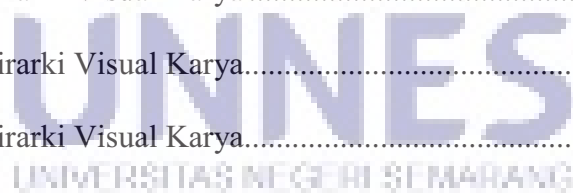
4.9 Karya IX	100
4.9.1 Spesifikasi Karya	100
4.9.2 Deskripsi Karya	100
4.9.3 Analisis Karya.....	101
4.10 Karya X	105
4.10.1 Spesifikasi Karya	105
4.10.2 Deskripsi Karya	105
4.10.3 Analisis Karya.....	106
BAB 5 PENUTUP	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Saran	110
5.2.1 Saran Teoritis	110
5.2.2 Saran Praktis	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Motif bende pada relief candi Sukuh	12
Gambar 2.2	Motif Reyong Pada Relief Candi Penataran	12
Gambar 2.3	Motif Instrumen Gamelan Pada Relief Candi Borobudur.....	13
Gambar 2.4	Motif Celempung Pada Relief Candi Jago.....	13
Gambar 2.5	Motif Gong Pada Relief Candi Penataran	13
Gambar 2.6	Saron.....	15
Gambar 2.7	Demung.....	15
Gambar 2.8	Peking.....	16
Gambar 2.9	Bonang Barung.....	17
Gambar 2.10	Bonang Panerus.....	17
Gambar 2.11	Kenong	18
Gambar 2.12	Kethuk Kempyang	18
Gambar 2.13	Gender Barung	19
Gambar 2.14	Gender Panerus	19
Gambar 2.15	Slenthem.....	20
Gambar 2.16	Kempul.....	20
Gambar 2.17	Gong	21
Gambar 2.18	Gambang	22
Gambar 2.19	Kendhang	23
Gambar 2.20	Suling.	23
Gambar 2.21	Siter	24
Gambar 2.22	Rebab.....	24

Gambar 3.1 Hasil Pemotretan Di Berbagai Tempat.....	47
Gambar 3.2 Hasil Foto Yang Di Ambil Dari Internet	48
Gambar 3.3 10 Foto Yang Dipilih Menjadi Subjek Gambar	49
Gambar 3.4 Foto Yang Melalui Proses Pengeditan	49
Gambar 3.5 Pengambilan Foto Sebagai Model Acuan Dalam Berkarya.....	51
Gambar 3.6 Sketsa Global Sebelum Memulai Pendetailan Gambar.....	52
Gambar 3.7 Foto Proses Berkarya	52
Gambar 4.1 Hirarki Visual Karya	57
Gambar 4.2 Hirarki Visual Karya	63
Gambar 4.3 Hirarki Visual Karya	69
Gambar 4.4 Hirarki Visual Karya	74
Gambar 4.5 Hirarki Visual Karya	80
Gambar 4.6 Hirarki Visual Karya	85
Gambar 4.7 Hirarki Visual Karya	91
Gambar 4.8 Hirarki Visual Karya	97
Gambar 4.9 Hirarki Visual Karya.....	102
Gambar 4.10 Hirarki Visual Karya.....	107



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Berdasarkan pengalaman kehidupan penulis melihat perkembangan musik di Indonesia, khususnya musik tradisional di Jawa Tengah, penulis merasa ada getaran kepedulian melihat kondisi alat musik gamelan yang semakin lama tidak diminati oleh masyarakat daerah itu sendiri. Anak muda sekarang ini lebih senang memainkan alat musik modern, menyanyikan lagu-lagu mancanegara, bahkan tidak mau mempelajari, menjaga dan melestarikan kesenian gamelan Jawa sebagai aset kebudayaan bangsa Indonesia. Peristiwa tersebut juga menginspirasi penulis untuk menjadikannya sebuah tema dan memvisualisasikannya menjadi sebuah karya seni gambar.

Perkembangan musik dunia makin tahun pertumbuhannya kian pesat dan berkembang, khususnya di Indonesia musik pada era saat ini telah berbeda dengan musik pada masa Indonesia di tahun lalu. Saat ini mayoritas penikmat musik indonesia lebih suka untuk menikmati musik modern dibanding dengan musik daerah. Pada hakikatnya musik daerah adalah musik yang tumbuh dan berkembang di Nusantara, tetapi pada saat ini musik-musik tersebut tidak terlalu menarik perhatian peminat musik dan kurangnya sarana sebagai tempat untuk mengembangkan musik daerah tersebut.

Salah satu contoh dari banyaknya jenis-jenis musik di Nusantara adalah Musik gamelan, musik ini lahir dan berkembang di daerah Jawa. Musik gamelan pada saat ini telah mengalami banyak perkembangan dan sedikit modifikasi atau penambahan beberapa alat musik modern. Namun walaupun demikian peminat musik ini masih sangat sedikit, umumnya para pemain musik daerah ini adalah para orang-orang tua jawa yang telah mahir memainkan alat-alat musiknya. Anak muda terlihat tak tertarik belajar gamelan karena tidak ada yang mengenalkan, selain itu tidak ada yang mengajarkan. Itu tidak bisa disalahkan karena mayoritas orang tua jaman sekarang, bahkan lingkungan sekolah, tidak mendukung anak mengenal gamelan. Anak muda sekarang lebih cenderung menyukai alat musik yang lebih modern ketimbang mempelajari seni musik gamelan yang merupakan ciri khas dari kebudayaan jawa. Kurangnya pengetahuan dan pengenalan mengenai musik daerah ini membuat generasi muda kurang begitu menghargai dan mengapresiasi musik daerahnya. (<http://www.radar-karawang.com/2012/10/merana-gamelan-semakin-ditinggalkan.html>)

Gamelan Jawa sekarang ini bukan hanya dikenal di Indonesia saja, bahkan telah berkembang di luar negeri seperti di Amerika Serikat, Inggris, Jepang, dan Canada. Oleh karena itu cukup ironis apabila bangsa Jawa sebagai pewaris langsung malahan tidak mau peduli terhadap seni gamelan. Bangsa lain begitu tekunnya mempelajari gamelan Jawa, bahkan di beberapa negara memiliki seperangkat gamelan Jawa. Sudah selayaknya masyarakat Jawa menghargai karya agung nenek moyang sendiri. (<https://belanegarari.com/2010/06/02/gamelan-jawa-sejarah-dan-perkembangannya/>)

Alat musik gamelan yang berada di sekolahan, universitas, maupun di sanggar seni yang penulis lihat kondisinya sangat memprihatinkan. Beberapa gong sudah berkarat bahkan ada yang sampai berlubang, kulit kendhang sobek, besi demung yang terlepas tidak sesuai tempatnya, dan beberapa alat yang berantakan. Sebagai masyarakat Jawa seharusnya dapat menjaga dan melestarikan kesenian budaya khususnya gamelan agar tetap terawat dan terjaga sehingga anak cucu yang akan menjadi pewaris kesenian musik gamelan bisa mempelajari dan memainkannya.

Kondisi alat gamelan yang rusak mempunyai makna tersendiri bagi penulis karena melihat dan merasakan sendiri apa yang dilihat. Kesunyian, hampa, dan sepi sangat terasa pada alat musik gamelan tersebut. Kondisi tersebut sangat tepat jika di tuangkan dalam karya seni gambar karena selain memvisualisasikan bentuk alat musik gamelan, di dalamnya juga mengandung makna tertentu.

Seni gambar dengan subjek gamelan dapat menghasilkan suatu karya yang mempunyai rasa emosional dengan goresan-goresan yang penuh karakter membuat gambar menjadi lebih dramatis. Goresan-goresan yang bisa membuat orang yang melihatnya menjadi masuk kedalam gambar tersebut dan dapat merasakan apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

Penulis mencoba untuk mempresentasikan hal-hal yang telah dilihat mengenai gamelan melalui karya seni. Hal-hal yang bersangkutan dengan gamelan yang telah dilihat sendiri oleh penulis merupakan satu hal yang cukup menginspirasi penulis untuk mencoba menyajikannya dalam bentuk karya seni agar dapat di apresiasi oleh khayalak banyak.

Dengan alasan itulah penulis mengangkat tema dalam karya proyek studi ini yaitu gamelan sebagai objek seni gambar yang cukup memberikan dampak, baik positif maupun negatif dalam masyarakat Jawa Tengah. Hal ini menjadi dorongan yang menginspirasi bagi penulis untuk mengekspresikan ke dalam karya seni melalui penggambaran yang cenderung realistis dan subjek yang dihadirkan adalah alat musik gamelan.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Seni gambar adalah karya seni rupa dua dimensional yang dibuat di atas permukaan kertas atau media lainnya. Untuk membedakannya dengan seni lukis, seni gambar umumnya didominasi oleh unsur titik, garis dan bidang-bidang yang dibuat dengan pensil atau pena dalam bentuk warna hitam putih. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, karya seni gambar tidak lagi hanya terbatas pada hitam putih saja, tetapi juga berwarna, namun tetap didominasi oleh unsur garis-garis yang kuat (Bahari, 2008: 83).

Seorang perupa dituntut untuk selalu mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam berkarya, baik pengembangan terhadap ide atau gagasan, penguasaan teknik maupun medium baru untuk mengekspresikan sesuatu. Berkaitan dengan kegiatan akademik, penulis telah menerima cukup bekal mengenai seni rupa, baik melukis, menggambar, patung, ukir, ilustrasi, dan lain-lain dengan hasil yang relatif cukup baik. Dari sekian banyak bekal yang telah di terima dari kegiatan perkuliahan, penulis lebih tertarik pada bidang seni gambar. Karena seni gambar di rasa sangat representatif dalam mengungkapkan suatu gagasan atau tema dengan goresan atau torehan yang bersifat kegarisan yang menyiratkan makna

serta emosi setelah mengamati kondisi kesenian Gamelan yang ada di Jawa Tengah. Seni gambar merupakan salah satu cabang seni rupa murni yang memiliki keistimewaan khusus. Dari segi bahan baku dan media yang digunakan dirasa lebih mudah didapat. Dalam seni gambar dapat digunakan teknik gambar yang sederhana, namun tidak kalah indahnnya dengan seni murni lain. Seni gambar juga menawarkan keunggulan teknik yang kuat dan lembut, sehingga membuat gambar lebih menarik. Dengan menggunakan seni gambar, mampu mengekspresikan gambar secara realis. Dari berbagai ilmu yang penulis pelajari dari kegiatan perkuliahan, seni gambarlah yang paling penulis minati dan tekuni, sehingga penulis ingin menunjukkan pengetahuan tentang seni gambar terutama mengenai pengembangan gagasan, teknik, serta media baru dalam menggambar. Alasan yang lebih sempit lagi mengapa memilih karya seni gambar adalah karena penulis merasa memiliki kepekaan rasa terhadap *rendering*, *lighting*, serta penguasaan teknik arsir dalam proses penciptaan gambar yang diinginkan.

1.3 Tujuan Pembuatan Karya

Pemilihan proyek studi berjudul “Gamelan Sebagai Objek Seni Gambar” ini bertujuan untuk, antara lain:

1. Menciptakan sejumlah karya seni gambar bentuk pendekatan realis dengan subjek karya yang di visualisasikan adalah gamelan.
2. Melatih dan memperdalam kemampuan teknik arsir dalam menggambar dengan menggunakan media kertas dan pen.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

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

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil proyek studi ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Secara teoritis, hasil proyek studi ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan atau gambaran tentang kesenian gamelan yang semakin ditinggalkan dan perlu dilestarikan. Sehubungan dengan proyek studi yang berjudul “Gamelan Sebagai Subjek Dalam Seni Gambar” secara teoritis, proyek studi ini dapat dijadikan landasan dalam pembuatan proyek studi selanjutnya khususnya di bidang seni gambar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, proyek studi ini sebagai media penambah pengalaman dalam proses berkarya seni gambar, khususnya dalam bidang teknik berkarya
2. Bagi Jurusan Seni Rupa, proyek studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi mahasiswa seni rupa, sekaligus sebagai media pengembang akademik khususnya pada bidang seni gambar.
3. Bagi pembaca, proyek studi ini dapat dijadikan pengetahuan dan ajakan kepada masyarakat untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya gamelan.

BAB II

LANDASAN BERKARYA

2.1 Pengertian Gamelan

Gamelan adalah ensembel musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya / alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama (Supanggih, 2002: 5-6). Kata Gamelan menurut Sarwono (2002) berasal dari bahasa Jawa *gamel* yang berarti memukul / menabuh, diikuti akhiran *an* yang menjadikannya kata benda. Lebih lanjut, Purwadi (2009) menjelaskan musik gamelan dimainkan secara berkelompok dan masing-masing pemain mempunyai tugas untuk menimbulkan bunyi yang teratur dan enak didengar, oleh sebab itu pemain alat musik gamelan tidak hanya belajar teknis memainkan gamelan namun juga memahami makna-makna yang terkandung dalam alat musik dan tata cara memainkannya.

Kemunculan gamelan didahului dengan budaya Hindu-Budha yang mendominasi Indonesia pada awal masa pencatatan sejarah, yang juga mewakili seni asli Indonesia. Instrumennya dikembangkan hingga bentuknya sampai seperti sekarang ini pada zaman Kerajaan Majapahit. Dalam perbedaannya dengan musik India, satu-satunya dampak ke-India-an dalam musik gamelan adalah bagaimana cara menyanyikannya. Dalam mitologi Jawa, gamelan diciptakan oleh Sang Hyang Guru pada Era Saka, dewa yang menguasai seluruh tanah Jawa, dengan istana di gunung Mahendra di Medangkamulan (sekarang Gunung Lawu). Sang

Hyang Guru pertama-tama menciptakan gong untuk memanggil para dewa. Untuk pesan yang lebih spesifik kemudian menciptakan dua gong, lalu akhirnya terbentuk set gamelan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan>)

Gamelan di Indonesia dapat kita temukan di berbagai daerah, terutama di Bali, Jawa, dan Sunda. Gamelan Jawa dibagi menjadi dua bagian. Pembagian ini didasarkan pada perpaduan nada (dalam Bahasa Jawa disebut laras) yaitu gamelan laras slendro dan gamelan laras pelog (Santoso, 2012: 2).

Secara non fisik gamelan seperangkat terdiri dari dua laras yaitu Laras Slendro dan Laras Pelog. Secara fisik juga terdiri dari dua pangkon (set) yaitu satu pangkon yang berlaras Slendro dan satu pangkon lagi berlaras Pelog. Keduanya mengandung masing-masing tidak kurang dari delapan belas ricikan (Hastanto, 2012: 76).

Musik ini merupakan musik ciptaan komponis serta telah tertata dengan aturan-aturan yang baku. Seperti pemakaian notasi, aturan syair, pengayaan vokal (cengkok), ritme dan instrumen yang didasarkan pada konsep tertentu menurut gaya suatu daerah. Gaya inilah yang membedakan musik daerah yang satu dengan daerah yang lain. Misalnya gamelan jawa berbeda dengan gamelan sunda maupun dengan gamelan bali. Karawitan adalah kehalusan atau keindahan musik khususnya musik tradisi Indonesia Jawa (Suharto, 1987: 67)

Walton (2001) menyatakan bahwa alat musik gamelan dipercayai bukan merupakan alat musik biasa namun banyak makna yang tersirat di dalam alat musik gamelan maupun gendhing yang dimainkan, sehingga wajib seseorang pemain gamelan untuk bersikap sopan ketika memainkan alat musik gamelan

antara lain adalah pemain gamelan harus berdoa kepada Yang Maha Kuasa baik sebelum dan sesudah bermain gamelan. Pada saat memainkan musik gamelan pemain alat musik mempunyai ruang luas dalam berinteraksi dengan simbol-simbol yang menjadi komponen alat musik gamelan, salah satunya adalah berinteraksi dengan masing-masing alat musik yang memiliki arti yang luhur. Simbol-simbol tersebut dimaknai bersama-sama oleh pemain sehingga berpengaruh pada perilaku pemain yang saling menghormati dan menjaga tata karma.

Gamelan merupakan alat musik tradisional budaya Indonesia yang mempunyai muatan nilai-nilai kearifan dan berpengaruh pada perilaku pemain gamelan. Hal tersebut terlihat dari proses usaha pemain dalam menyelaraskan nada. Proses tersebut menstimulus pemain gamelan dilatih untuk memiliki nilai-nilai kebersamaan, kekompakan, gotong royong, kedisiplinan dan komunikasi yang baik agar tercapai suatu harmonisasi dan keselarasan nada (Arifin, Huda dan Tarmiyati, 2009). Keistimewaan gamelan memiliki nilai ganda, selain bisa menjadi sarana pengembangan kepribadian yang santun dan melatih kepekaan terhadap sekitar, juga berakar dari bangsa sendiri.

Seni gamelan Jawa tidak hanya dimainkan untuk mengiringi seni suara, seni tari, dan atraksi wayang. Saat diadakan acara resmi kerajaan di keraton, digunakan alunan musik gamelan sebagai pengiring. Terutama, jika ada anggota keraton yang melangsungkan pernikahan tradisi Jawa. Masyarakat Jawa pun menggunakan alunan musik gamelan ketika mengadakan resepsi pernikahan.

2.1.1 Pengertian Gamelan Jawa

Telah beberapa tahun, masyarakat Musik di Luar Indonesia, terutama di Barat (Amerika, Eropa, Australia serta Selandia Baru) menyebut musik karawitan dengan (musik) gamelan. Pengaruh kebudayaan Hindu pada awal era Masehi merangsang perkembangan budaya jawa. Mungkin kerajaan-kerajaan masa dini di Indonesia setelah abad ke lima (Sriwijaya, Mataram, Majapahit, dan lainnya) tidak akan dapat terjadi tanpa adanya revolusi intelek dan teknologi yang dikenalkan oleh kebudayaan Hindu. Sejarah musik Jawa ditelusuri dari awal periode awal kerajaan Hindu Jawa Tengah (abad ke 8-ke 10). Akan tetapi fakta-fakta dalam periode ini sangat langka. Beberapa gambar instrumen musik dan peristiwa musikal di dinding-dinding candi dan monument, seperti monument Budha Borobudur dari abad ke-19, sementara memberikan pandangan sepintas yang menarik, tidak memberikan data yang cukup untuk membuat keterangan yang tepat tentang aktivitas musik pada waktu itu. (Sumarsam, 2003: 18)

Pada beberapa bagian dinding candi Borobudur dapat dilihat jenis-jenis instrumen gamelan yaitu: kendhang bertali yang dikalungkan di leher, kendhang berbentuk seperti periuk, siter, kecap, simbal, suling, saroon dan gambang. Pada candi Lara Jonggrang (Prambanan) dapat dilihat gambar relief kendhang silindris, kendhang cembung, kendhang bentuk priuk, simbal (kecer) dan suling. Gambar relief instrumen gamelan di candi-candi masa Jawa Timur dapat dijumpai pada candi Jago (abad ke-13 M) beberapa alat musik petik: kecap berleher panjang dan celempung. Sedangkan pada candi Ngrimbi (abad ke-13 M) ada relief reyong (dua buah bonang pencon). Sementara itu relief gong besar dijumpai di candi Kedaton

(abad ke-14 M), dan kendhang silindris di candi Tegawangi (abad ke-14 M). Pada candi Panataran (abad ke-14 M) ada relief gong, bendhe, kemanak, kendhang sejenis tambur, dan di pandapa teras relief gambang, reyong, serta simbal. Relief bendhe dan terompet ada pada candi Suku (abad ke-15 M). Berdasarkan data-data pada relief dan kitab-kitab kesusastraan diperoleh petunjuk bahwa paling tidak ada pengaruh India terhadap keberadaan beberapa jenis gamelan Jawa. Keberadaan musik di India sangat erat dengan aktivitas keagamaan. Musik merupakan salah satu unsur penting dalam upacara keagamaan (Koentjaraningrat, 1984: 42-45).

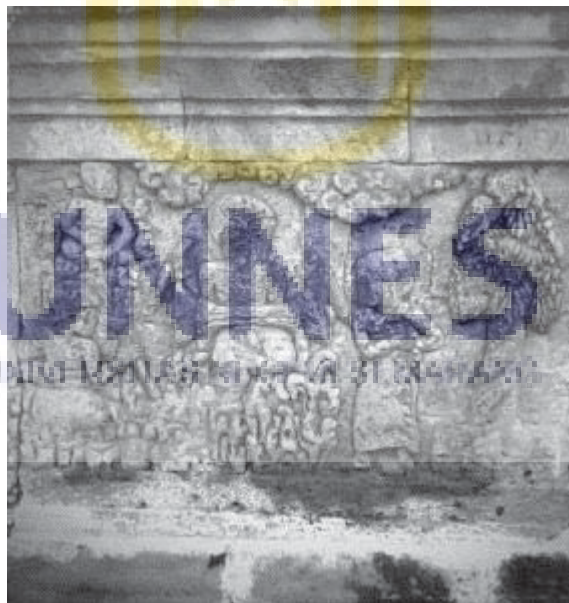
Istilah pencon berasal dari kata pencu (Jawa), yaitu bagian yang menonjol dari suatu bidang datar atau yang dianggap datar. Pencu dimaksudkan sebagai tumpuan pukulan. Baik pencu ke atas maupun ke samping pada umumnya terbuat dari logam. Sedangkan reyong (juga dieja reong) adalah alat musik yang digunakan dalam gamelan Bali. Ini terdiri dari deretan panjang gong logam ditanggihkan pada bingkai. Salah satu instrumen dalam suatu ensemble atau barungan gamelan yang daun bilahannya terbuat dari perunggu disebut gangsa.

Bende atau canang adalah sejenis gong kecil yang dapat dijumpai di hampir seluruh kepulauan Nusantara, dari Sumatera hingga Maluku dan Papua. Pada masa lalu, bende biasanya digunakan untuk memberikan penanda kepada masyarakat untuk berkumpul di alun-alun terkait informasi dari penguasa, untuk menyertai kedatangan raja atau penguasa ke daerah tersebut, atau untuk menandai diadakannya pesta rakyat. Saat ini, bende biasanya digunakan untuk menandakan adanya keramaian seperti topeng monyet atau pesta rakyat yang lain. Bende sudah

ada sejak zaman nenek moyang kita terbukti pada relief candi Suku pada abad ke 15 yang terlihat dengan jelas bentuk atau wujud bende tersebut. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Bende>)



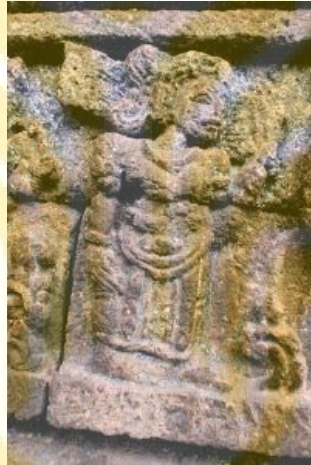
Gbr 2.1 Motif bende pada relief candi Suku
(Sumber: Dokumentasi Wahyu Tri Warno)



Gbr 2.2 Motif reyong pada relief candi Penataran
(Sumber: <httpspurimajapahit.wordpress.com>)



Gbr 2.3 Motif instrumen gamelan pada relief candi Borobudur
 (Sumber: https1284.photobucket.com/user/miauzhang/media/0c846787-f5d9-434c-9075-3ac3ace29718_zps9e17d207.jpg.html)



Gbr 2.4 Motif celempung pada relief candi Jago
 (Sumber: <httpspatembayancitraleka.wordpress.com/2016/07/21/waditra-berdawai>)



Gbr 2.5 Motif gong pada relief candi Penataran
 (Sumber: <httpspurimajapahit.wordpress.com>)

Salah satu ciri yang menonjol kehidupan musikal dalam periode belakngan Hindu-Jawa (abad ke-11 – abad ke-14) adalah pentingnya musik dan seni petunjukan lainnya (termasuk menulis, membaca puisi perkawinan sebagai bagian dari pendidikan warga istana dan keluarga bangsawan. Hampir semua anggota istana dari tingkatan jenjang maupun pendeta, pengamen, putri istana, dayang-dayang harus belajar memainkan musik, menyanyi, menari, atau mendeklarasikan puisi. Pangeran yang ideal dinilai tidak hanya dari tampilan mukanya dan kecerdasannya, tetapi juga dari keterampilannya dalam seni dan musik (Sumarsam, 2003: 56).

Sementara di beberapa pihak istilah gamelan selalu memiliki pengertian serta selalu dikaitkan dengan budaya tertentu, etnik tertentu, bahkan jenis musik tertentu. Seperti kita ketahui bahwa, ciri khas suatu karya musik tidak bisa dipandang sepenuhnya dari instrumen yang digunakan namun akan lebih jelas jika dilihat dari penggunaan sistem musiknya. Begitu pula dengan musik gamelan. Sebagai contoh, antara gamelan antara pelog silendro yang digunakan di Jawa dan di Sunda, baik dilihat dari jumlah instrumennya, warna suara, bentuk, dan lain sebagainya, saat ini boleh dikatakan kurang lebih sama, akan tetapi karakter serta sistem musiknya sangat berbeda (Bastomi, 2002: 36).

Meriem (1964) dalam bukunya *Anthropology of Music* berargumen bahwa suatu karya seni tidak akan tercipta tanpa adanya masyarakat pembuatnya, karya seni dihasilkan atas tindakan-tindakan yang sifatnya kultural dari masyarakat tersebut, dan melalui karya seni tersebut tersirat gagasan-gagasan yang mana adalah budaya dari masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dengan gamelan yang

mencerminkan bagaimana perilaku masyarakat Jawa. Gamelan itu merupakan representasi dari masyarakat Jawa atas karakter-karakter yang dimilikinya seperti sikap tenang, halus dan etos kerja bersama atas nilai gotong royong yang menjadi nilai khusus dari masyarakat Jawa tersebut.

Gamelan Jawa terdiri dari banyak macam jenis alat musik diantaranya yaitu :

1. Saron

Alat ini dimainkan dengan dipukul memakai satu alat pemukul yang terbuat dari kayu. Saron merupakan pengisi melodi utama dalam permainan gamelan. Alat ini merupakan alat berbilah dengan bahan dasar besi, kuningan dan perunggu.



Gbr 2.6 Saron

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan99039903gamelansaronbarungportrait.jpg>)

2. Demung

Bentuk dan fungsinya sama seperti saron, namun demung bersuara lebih rendah satu oktaf dari pada saron dan kedengaran lebih keras. Pemukul untuk demung juga berukuran lebih besar dari pada pemukul saron.



Gbr 2.7 Demung

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98999899gamelansarondemungportrait.jpg>)

3. Peking

Alat ini berukuran lebih kecil dari pada saron dan suaranya satu oktaf lebih tinggi dibandingkan saron. Fungsinya adalah sebagai pemberi warna melodi dalam permainan gamelan. Biasanya peking akan membunyikan melodi yang sama dengan yang dimainkan saron namun permainannya dibuat terus mengisi ketukan, sehingga tidak ada tempo yang kosong. Hal ini dapat jelas terlihat dalam permainan tempo lambat. Irama peking adalah dua kali irama saron dan demung. Peking dipukul oleh alat pemukul yang biasanya terbuat dari tanduk sapi. Cara memukulnya pun sama dengan saron dan demung, hanya berbeda temponya saja.



Gbr 2.8 Peking

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan99109910SaronpanerusportraitLG.jpg>)

4. Bonang barung

Bonang barung adalah alat musik berpencu yang terbuat dari besi, kuningan dan perunggu. Alat ini dipukul dengan pemukul kayu berbentuk batangan yang salah satu ujungnya dililit kain. Bonang dimainkan dengan cara dipukul oleh dua alat pemukul. Bonang barung merupakan kepala utama alat melodis dalam gamelan. Alat ini berfungsi sebagai pemurba lagu, yang bertugas memulai jalannya sajian gendhing-gendhing. Satu set bonang terdiri dari 14 atau 12 buah bonang.



Gbr 2.9 Bonang barung

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98739873gamelanportraitwithmalletsLG.jpg>)

5. Bonang panerus

Bentuk dan cara memainkan alat ini sama seperti bonang barung. Alat ini merupakan pengisi harmoni bunyi bonang barung. Bentuk mirip bonang barung namun lebih kecil, bonang panerus memiliki suara satu oktaf lebih tinggi daripada bonang barung dan sewaktu dimainkan dipukul dalam tempo yang lebih cepat dari pada bonang barung.



Gbr 2.10 Bonang panerus

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98749874gamelanbonangpanerusportraitLG.jpg>)

6. Kenong

Kenong biasanya dimainkan dengan dipukul oleh satu alat pemukul. Alat ini merupakan pengisi akor atau harmoni dalam memainkan gamelan, kenong berfungsi sebagai penentu batas-batas gatra, menegaskan irama. Kenong juga termasuk dalam alat musik berpacu, namun ukuran lebih besar dari pada bonang. Alat ini juga dipukul menggunakan alat pemukul kayu yang dililitkan kain. Jumlah dalam satu set bervariasi tapi biasanya sekitar 10 buah.



Gbr 2.11 Kenong

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98869886gamelankenongsingleLG.jpg>)

7. Kethuk kempyang

Alat ini memiliki fungsi sebagai alat musik ritmis, yang membantu kendhang dalam menghasilkan ritme lagu yang diinginkan. Dalam tiap set gamelan hanya ada satu buah kethuk dan satu buah kempyang. Kethuk kempyang biasanya diletakan dekat kenong, biasanya kethuk kempyang juga dimainkan oleh pemain kenong.



Gbr 2.12 Kethuk kempyang

(Sumber: <https://diasraka.files.wordpress.com/2011/01/kethuk-kempyang.png>)

8. Gender barung

Alat ini dimainkan menggunakan dua alat pemukul. Fungsinya hampir sama dengan saron namun dengan warna suara yang berbeda, alat ini terbuat dari besi, kuningan dan perunggu. Alat ini merupakan alat musik berbilah. Bilahan gender lebih tipis daripada bilahan saron. Pada tempatnya, bilah-bilah itu dihubungkan oleh suatu penyangga yang tersusun dari rangkaian benang yang disambungkan diantaranya.



Gbr 2.13 Gender barung

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98599859GenderbarungportraitLG.jpg>)

9. Gender panerus

Alat ini hampir sama dengan bonang panerus, yaitu menjalankan fungsinya sebagai pendamping gender barung. Irama gender panerus lebih cepat dua kali lipat dari pada gender barung. Bilah gender panerus lebih kecil dari pada gender barung.



Gbr 2.14 Gender panerus

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98629862Indonesiagenderpanerusportrait.jpg>)

10. Slenthem

Alat ini dimainkan dengan dipukul oleh satu alat pemukul. Fungsinya benar-benar sama dengan saron yaitu sebagai pemegang melodi dalam gamelan. Namun, dengan warna suara yang berbeda dan tinggi nada satu oktaf lebih rendah dari pada demung.



Gbr 2.15 Slenthem

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98589858gamelanslenthemportraitwithmallet.jpg>)

11. Kempul

Kempul adalah salah satu alat musik gamelan yang terbuat dari perunggu dan termasuk gamelan berpencu. Kempul disebut juga gong kecil. Satu set kempul terdiri dari beberapa buah kempul yang jumlahnya bervariasi. Kempul yang berukuran lebih kecil memiliki nada lebih tinggi dari pada kempul yang besar. Kempul dimainkan dengan cara dipukul menggunakan pemukul dalam ukuran lebih besar dari pemukul yang digunakan untuk pemukul kenong tapi lebih kecil daripada pemukul gong. Pemukul ini seluruhnya terbuat dari kayu dan bagian yang dipukulkan dilapisi kain tebal. Kempul diletakan dengan cara digantung. Fungsi kempul adalah pemangku irama atau menegaskan irama melodi. Kempul merupakan pengisi akor dalam setiap permainan gamelan.



Gbr 2.16 Kempul

(Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/Gong_%28gamelan_instrument%29_Kempul.jpg)

12. Gong

Gong adalah salah satu alat musik gamelan yang terbuat dari perunggu dan termasuk gamelan berpencu. Gong dimainkan dengan cara dipukul. Gong diletakan denga cara menggantung, karena bentuknya yang sangat besar. Fungsinya adalah untuk memberi tanda berakhirnya sebuah gatra dan juga untuk menandai mulainya dan berakhirnya gendhing. Gong memiliki bentuk paling besar sehingga memiliki suara paling rendah di antara instrument gamelan lainnya. Gong merupakan instrument yang paling dihargai dari semua instrument gamelan karena dianggap sebagai jiwa gamelan. Gong dapat dibedakan menjadi 3 yaitu :

1) Gong siyem

Besarnya di antara kempul dan gong gedhe (besar).

2) Gong suwukan

Besarnya Besarnya di antara kempul dan gong gedhe (besar).

3) Gong gedhe

Gong yang bentuknya paling besar.

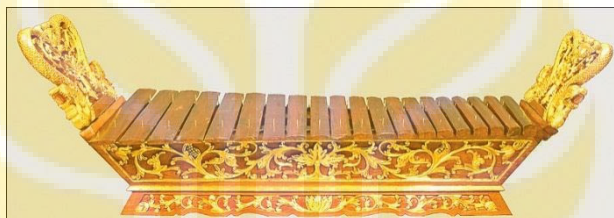


Gbr 2.17 Gong

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan99149914and9915gongsfrontLG.jpg>)

13. Gambang

Gambang merupakan instrument gamelan yang dimainkan paling cepat dalam sebuah lagu. Alat ini menjalankan fungsi yang sama dengan gender barung, tapi gambang terbuat dari kayu. Tiap gambang biasanya terdiri dari 19 atau 20 bilah kayu untuk nadanya. Gambang dimainkan dengan dua buah pemukul. Pemukul gambang sangat panjang. Panjang tangkainya kira-kira 35 cm. tangkai ini terbuat dari tanduk, sedangkan bagian yang dipukulkan terbuat dari kayu yang sisi kelilingnya dibalut kain.



Gbr 2.18 Gambang

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98839883gamelangambangportrait.jpg>)

14. Kendhang

Alat ini dimainkan dengan dipukul oleh kedua tangan pada setiap sisinya. Kendhang merupakan kepala yang memimpin setiap permainan gamelan, berfungsi sebagai penentu setiap ritme yang ada dalam pemain gamelan. Kendhang merupakan pengatur irama gendhing. Alat ini berfungsi memulai, mempercepat, memperlambat, dan memberi tanda akan berakhirnya gendhing. Dalam gamelan ada tiga atau empat buah kendhang yang berbeda ukurannya. Setiap kendhang ditutupi dengan membran kulit dikedua sisinya. Diameter kedua sisi kendhang ini berbeda. Keempat kendhang yang dimaksud adalah: kendhang gendhing, kendhang wayangan, kendhang ciblon, dan ketipung.



Gbr 2.19 Kendhang

(Sumber: <http2.bp.blogspot.com-zv-jcQr5-FsTZPBQgC9VnrriPhos160022-kendhang-ageng.jpg>)

15. Suling

Alat ini dimainkan dengan ditiup. Biasanya suling memainkan melodi tersendiri yang menghiasi permainan gamelan. Suling terdiri dari dua macam yaitu suling slendro dan suling pelog. Perbedaan suling slendro dan suling pelog adalah pada letak dan jumlah lubang-lubangnya. Suling slendro memiliki 4 buah lubang, dan pelog memiliki 5 buah lubang.



Gbr 2.20 Suling

(Sumber: <httpcollections.nmmusd.orgGamelan98949894&9895gamelansulingsfrontLG.jpg>)

16. Siter

Siter dimainkan dengan petikan oleh ibu jari kiri dan kanan. Alat ini juga memainkan melodi tersendiri. Siter dibuat dengan dua sisi, yaitu sisi atas dan sisi

bawah. Masing-masing memiliki laras pelog dan slendro. Siter mirip dengan kecapi di Jawa Barat. Siter memiliki 11 atau 12 dawai yang unison (satu nada).



Gbr 2.21 Siter

(Sumber: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan98809880gamelansitertopLG.jpg>)

17. Rebab

Rebab merupakan alat musik gesek berdawai dua. Rebab terbuat dari kayu dan tubuhnya terbentuk seperti hati. Tubuh rebab dilapisi dengan kulit tipis. Dawai ditekan dengan jari tangan kiri tapi tidak sampai menempel pada batang rebab. (<http://bogem.net/sejarah-dan-asal-usul-gamelan.html>)



Gbr 2.22 Rebab

(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/PbXW65aW61AVhHknc8P85VgSAFVDQs1600rebab-ci.jpg>)

2.2 Pengertian Seni Gambar

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang dipastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Berbicara tentang seni, menurut Bastomi (2003: 1) seni adalah kreasi secara berekspresi, dan seni juga sebagai alat untuk berkomunikasi, seni merupakan suatu bahasa yang menggunakan beragam benda untuk menyajikan sebuah makna. Untuk kehidupan seni dapat terlihat dinamis ketika ada seniman, karya seni dan penghayat atau apresiator. Ketiga-tiganya merupakan satu kesatuan. Seniman adalah orang yang menciptakan seni. Karya seni yaitu sebagai bentuk nyata atau bentuk visual yang dapat dilengkapi dengan indera mata dan dihayati. Sedangkan penghayat atau apresiator yang ada di dalam masyarakat.

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

Gambar merupakan salah satu jenis karya seni yang dibuat oleh manusia. Menurut Apriyatno (2004: 1) menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknis dan gaya penggalian gagasan dan kreativitas bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri.

Wallschlaeger dan Snyder dalam Syakir (2007: 4) menjelaskan bahwa gambar merupakan proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, warna, tekstur, dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk image. Dalam perkembangannya, biasanya masih ada anggapan bahwa karya gambar adalah terdiri dari garis-garis yang sederhana yang dikerjakan dengan pensil atau pen. Tetapi sekarang istilah gambar telah merambat luas melebar dari monochrome (berbasis satu warna) menjadi lebih dari satu warna (polycvhome) karena dihasilkan oleh berbagai media untuk mampu menghasilkan ketepatan, ketakjuban dan ekspresif (Syakir, 2007: 4-5).

Dalam perkembangan konsepnya, gambar dapat diartikan sebagai sarana menghadirkan kemiripan seperti yang diungkapkan Ching, berpendapat bahwa menggambar adalah suatu usaha untuk menghasilkan kemiripan atau menyajikan suatu bentuk objek, dengan menarik garis demi garis di atas suatu permukaan medium (Syakir, 2007: 4). Lebih lanjut, gambar juga merupakan sarana ekspresi terhadap realita, seperti apa yang diungkapkan oleh Da vinci dalam (Syakir, 2007: 4) menggambar adalah dalam rangka menangkap realita menurut kesadaran baru sehingga mampu membuka cakrawala baru bagi masyarakat. Dengan demikian

gambar yang dihasilkan dapat bermuatan konseptual atau muatan nilai-nilai pribadi sebagai refleksi realita yang diungkapkan dengan garis baik secara realis maupun imajinatif. Dalam hal ini, 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.

Berdasarkan alasan diatas maka gambar yang ingin digunakan sebagai media sarana untuk mempresentasikan tentang pengalaman pribadi penulis, terkait dengan perenungan diri di masa awal kuliah sampai sekarang merupakan gambar yang menekankan kepada konsep atau makna tidak sekedar kemiripan saja.

Dalam konteks tersebutlah, jenis gambar yang diciptakan penulis adalah bekategori seni gambar. Gambar yang hadir tidak hanya menampilkan subjek yang mirip akan tetapi ada ekspresi. Ekspresi merupakan karakter dan watak sebuah subjek yang disampaikan sehingga menyiratkan makna. Seni gambar merupakan sebuah ungkapan visual yang cukup penting dalam seni rupa. Sudjojono menyatakan bahwa seni adalah 'jiwa ketok', seni adalah ekspresi. Bagi seniman, seni haruslah memberikan kepuasan batin, dan menjadi arena mengungkapkan ide dan gagasannya. Hal ini mengacu pada perasaan yang membangkitkan dan ide-ide diungkapkan melalui karya seni. Berkarya seni mampu memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengekspresikan diri secara artistik.

Berbeda halnya dengan karya gambar lebih bersifat objektif, gambar lebih fokus mewujudkan bentuk rupa, dalam arti gambar yang dibuat sama persis dengan objek gambar yang ditiru sehingga hanya memunculkan kemiripan

objektif saja tanpa ada kandungan rasa, emosi dan makna dalam karya tersebut. Jika gambar lebih objektif, seni gambar lebih menekankan ekspresi dari seniman yang membuat karya seni tersebut. Ekspresi seniman bisa dimunculkan dari melihat kejadian fenomena yang ada di lingkungan sekitar untuk divisualkan dalam bentuk baru sehingga dapat membawa apresiator atau masyarakat tersentuh karena adanya ekspresi dalam karya seni tersebut.

Gambar, seni gambar dan lukis mempunyai beberapa perbedaan. Perbedaannya terdapat pada proses, media, visual, dan gagasan. Gambar pada intinya adalah memindahkan subjek ke dalam sebuah bidang/media dengan unsur garis menggunakan pen atau pensil sesuai subjek asli tanpa ada gagasan didalamnya. Sedangkan seni gambar, proses memindahkan subjek ke dalam sebuah bidang/media dengan unsur garis menggunakan pen atau pensil sesuai subjek dengan mencurahkan ide, gagasan dan perasaan yang dituangkan kedalam subjek gambar. Lukis tidak berbeda jauh dengan gambar atau seni gambar. Bedanya hanya pada alatnya. Lukis biasanya menggunakan kuas untuk menyapukan warna ke media seperti kertas atau kanvas.

Gaya drawing dalam kertas menjadi tradisi baru yang di angkat ke kanvas. Meskipun menggunakan media balpen hingga *charcoal*, dan bukan kuas, karena yang digunakan adalah media kering atau tajam, bukannya cat minyak atau cat air. Gaya hitam putih itu, kemudian berkembang pula dengan pembubuhan warna. Baik sebagai elemen estetis, maupun menjadi lebih dominan. Pada drawing di kertas maupun kanvas itu, dominasi warna hitam putih tetap menjadi kekuatan dibanding unsur warna lain. (Budiman, 2008: 22-23)

Dalam konteks penciptaan karya tugas akhir, penulis ingin memfokuskan ekspresi terhadap alat musik gamelan. Alat gamelan yang tidak terawat, kondisinya yang memprihatinkan, rusak, tidak disimpan di tempat yang semestinya, butuh perhatian, masyarakat yang kurang peduli terhadap kesenian tradisional Jawa memunculkan gejolak emosi dalam diri penulis untuk diungkapkan lewat karya seni gambar.

2.3 Beberapa Teknik Dalam Seni Gambar

Sugiyanto, dkk (2004: 14) mengemukakan bahwa teknik adalah cara yang lazim dipergunakan untuk menggambar. Adapun teknik dalam menggambar adalah sebagai berikut:

1. Teknik linier

Teknik linier merupakan menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur paling penting menentukan baik garis lurus maupun lengkung.

2. Teknik blok

Teknik blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna supaya terlihat bentuk globalnya saja (siluet).

3. Teknik arsir

Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak seperti benda tiga dimensi. Arsir adalah pengulangan garis secara acak dan saling menyilang dengan tujuan mengisi bidang gambar yang kosong. Macam-macam arsir di antaranya adalah arsir searah, arsir silang, arsir acak, arsir gradatif (Apriyatno, 2004: 5).

4. Teknik dusel

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring.

5. Teknik pointilis

Teknik pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.

6. Teknik aquarel

Teknik aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga menghasilkan tampak transparan atau tembus pandang.

7. Teknik plakat

Teknik plakat merupakan cara menggambar yang menggunakan bahan cat poster atau cat air dengan sapuan warna yang tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup

2.4 Unsur-unsur Rupa dan Prinsip-Prinsip Desain dalam Berkarya

2.4.1 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar

Dalam pembuatan sebuah karya seni tidak terlepas dari unsur-unsur pembuat karya seni tersebut. Unsur rupa adalah sebuah atau sesuatu hal yang harus ada dalam setiap pembuatan karya seni yang dimana unsur tersebut menjadi suatu hal yang wajib ada dalam setiap karya seni gambar, dan jika tidak, maka sebuah karya seni tersebut tidak menjadi sebuah karya seni yang bagus. Dapat

dikatakan bahwa unsur rupa dalam setiap karya seni rupa sifatnya memaksa dan mengikat dalam proses penciptaan karya seni.

1. Unsur Rupa Garis

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat 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 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 menurut Van Stepat dalam (Taufik, 2007: 17). Kaitannya dengan 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 dan warna.

Sebagai sumber visual, garis memiliki arti sebagai tanda memanjang yang membekas pada permukaan, seperti goresan kapur pada papan tulis dan tarikan pena pada selembar kertas. Dengan beberapa pengertian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah. Garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya adalah sebagai berikut: Garis lurus, mempunyai sifat tegas dan kokoh, Garis lengkung, mempunyai sifat halus dan lembut, Garis zig-zag, mempunyai sifat tajam dan runcing, Garis datar,

mempunyai sifat mantap, Garis silang, mempunyai sifat limbang dan goyah (Sunaryo, 2002: 8).

Garis merupakan kesan yang dapat dirasakan serta dilihat melalui pembentukannya; tebal tipis, panjang-pendek, dan sebagainya. Untuk teknik memunculkannya kita bisa menggunakan bantuan berupa alat seperti mistar dan goresan tangan secara bebas. Dalam berkarya seni gambar, kali ini penulis 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 pada bagian gong dan objek lainnya pada gambar untuk menciptakan kesan gelap terang. Ada pula beberapa garis lurus digunakan pada bagian subjek pendukung.

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). Adanya system susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yaitu: (1) susunan warna monokromatik (2) susunan warna analogus (3) susunan warna kontras.

Dalam kaitannya dengan berkarya, penulis hanya menggunakan warna monokromatik agar terlihat lebih dramatis. Selain juga untuk menunjukkan subjek

utama dalam gambar yang disajikan nantinya, penggunaan warna putih yang kontras menimbulkan kesan tersendiri dari sebuah karya gambar.

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 dapat menimbulkan kesan bertekstur, jadi tidak dapat dirasakan dengan indera peraba. Dalam berkarya seni, kali ini penulis menampilkan tekstur semu pada karya yang menyatakan kesan tonjolan atau lekukan dari bentuk benda yang bertekstur.

4. Unsur Rupa Bidang

Bidang dapat diartikan sebagai daerah dari luas, warna, garis atau ketiganya, dan mampu mempunyai dimensi yang dapat diukur. Bidang dapat juga penulis katakan sebagai daerah sapuan warna dan memiliki luas. Dari segi bentuknya ada berbagai macam bidang, antara lain bidang organis, bidang geometris, dan bidang tak beraturan. Dalam berkarya seni rupa biasanya dikenal sebagai penggambaran suatu objek. Namun dalam kenyataannya tergantung dari keinginan senimannya, sebagai subjek yang bersifat subjektif tergantung *innerself*

senimannya, kemudian menjadi ekspresif personal yang dapat digambarkan sebagai subjek visual.

Penggunaan garis lengkung pembentuk bidang sangat dominan dikarenakan garis lengkung sangat luwes dan fleksibel menurut penulis.

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 figure (Sunaryo, 1993: 15-16). Ruang dapat dikatakan sebagai daerah yang mengelilingi bentuk, lebih jauh lagi ruang adalah suatu dimensi dimana suatu benda berada. Ruang dapat bersifat nyata, yaitu ruang yang kita lihat pada cermin atau gambar. Dalam kaitannya dengan teknik berkarya, penulis 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 bentuk difungsikan sebagai latar belakang gambar.

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 (Sunaryo, 1993: 14). Dalam karya Proyek Studi ini terdapat penerapan gelap terang terjadi pada subjek karya gambar. Untuk bagian latar hanya sekedar warna polos atau blok satu warna. Pada subjek gambar, gelap terang terjadi karena perbedaan intensitas arsiran yang diterapkan.

2.4.2 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Gambar

Dalam menyusun unsur-unsur visual, agar diperoleh suasana yang harmonis, harus memperhatikan bagaimana kombinasi unsur-unsur rupa atau yang disebut prinsip-prinsip desain yang mendukung dan penulis kembangkan dalam karya seni gambar adalah sebagai berikut:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Ada tiga 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 kaena itu tetap seimbang, (3) radial yaitu keseimbangan memusat, keseimbangan ini terjadi 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. Dalam berkarya seni gambar, penulis ingin menyajikan sebuah bentuk keseimbangan dari pengaturan penggunaan warna dan arah gerak subjek yang ditampilkan.

2. Irama (*Rhythm*)

Irama dalam seni rupa, berbeda dengan irama pada seni musik, irama di seni rupa merupakan susunan bentuk dan warna. Menurut (Sunaryo, 1993: 23), irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Dapat dikatakan pula irama adalah gerak unsur-unsur rupa dari satu unsur ke unsur yang lain, baik menyangkut warna, bentuk, bidang dan garis. Dalam karya penulis ingin

menyajikan sebuah irama yang dihasilkan dari beberapa kombinasi bentuk yang cenderung menggunakan garis lengkung dan pemanfaatan warna kontras. Sehingga menghasilkan irama yang menarik dalam suatu karya seni gambar.

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. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993: 23). Penggunaan dalam karya gambar ini, penulis membuat perbandingan bentuk subjek pada bidang gambar yang relatif lebih besar dari ukuran yang sebenarnya tanpa adanya pendistorsian ataupun penstilisasian bentuk.

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. Dengan kata lain pusat perhatian adalah penekanan pada salah satu unsur visual tertentu pada sebuah karya seni.

5. 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.

6. Hirarki Visual

Prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen – elemen yang mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang lainnya.

Tiga pertanyaan penting mengenai hirarki visual adalah

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

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

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

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat fokus mendukung fokus yang telah ditentukan. (<http://bilaartdesain88.blogspot.co.id/2011>)

BAB V

PENUTUP

6.1 Simpulan

Proyek studi ini dengan tema “Gamelan Sebagai Subjek dalam Seni Gambar” menghasilkan 10 karya gambar dengan ukuran 60 cm x 42 cm. Pendekatan karya seni gambar yang dibuat penulis yaitu dengan melakukan pendekatan realis dengan subjek alat musik gamelan. Media yang digunakan dalam pembuatan karya seni gambar adalah pen warna hitam, kertas canson 110gsm, dengan bantuan pendukung berupa papan sebagai dasar alas dalam berkarya. Sedangkan teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya gambar ini adalah teknik arsir dan teknik arsir blok. Semua karya yang dibuat penulis adalah subjek gamelan masa Islam. Judul pada 10 karya yang dibuat penulis ada yang subjektif, puitis dan ada yang pesan. Judul yang bersifat subjektif berjumlah 6 buah, yang bersifat puitis berjumlah 1 buah dan yang memiliki pesan berjumlah 3 buah. Di antara 10 karya tersebut terdapat 1 buah karya yang memunculkan subjek orang. Keseluruhan unsur rupa warna dibuat dengan memakai warna hitam putih dengan komposisi monokromatik dan irama yang dihasilkan dari beberapa kombinasi bentuk yang cenderung menggunakan garis lengkung. Setiap karya di dalamnya mengandung pesan dan simbol.

Karya yang bersifat puitis berjudul Sendiri Dalam Kesunyian, yang bersifat subjektif berjudul Tiga Tabuh, Demung Yang Berantakan, Semangat Belajar Karawitan, Kulit Kendhang Sobek, Hanya Tumpukan Bonang & Kenong,

Berkarat dan yang bersifat pesan dengan judul Lestarikan Aku, Rawatlah Aku, Tempatku Bukan Disini yang penulis peroleh yaitu untuk mengingatkan kepada masyarakat umum lainnya agar peduli terhadap kesenian budaya daerah khususnya gamelan, merawat dan melestarikannya, sehingga memberi pemahaman serta menumbuhkan rasa kepedulian di hati apresiator.

Selama proses pembuatan proyek studi ini, penulis lebih dapat menguasai penggunaan pen dalam berkarya. Penggunaan dan penekanan pen saat menggambar dapat menghasilkan gambar yang tidak monoton, misalnya dalam menggambar subjek gong antara bagian yang gelap seperti terkena bayangan dan terang yang terkena cahaya. Penekanan pen pada karya proyek studi ini sangat diperhatikan. Selain itu, penulis juga merasakan ada peningkatan kepekaan rasa emosi terutama dengan pengaturan komposisi subjek gambar sehingga dapat terlihat lebih dramatis. Cara mendramatisirnya adalah dengan cara mencari komposisi gambar yang bagus, pemilihan subjek yang mempunyai bentuk rusak, dan mengarsir dengan emosi yang penulis rasakan. Kepekaan emosi tersebut ditunjukkan dengan kekonsistenan goresan pen yang terdapat pada sepuluh karya seni gambar yang dibuat oleh penulis. Konsistennya ditunjukkan oleh teknik arsir searah pada semua subjek gambar dan teknik arsir silang pada background.

6.2 Saran

1.2.1 Saran Teoritis

Hasil proyek studi ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis yaitu teori yang berkaitan dengan pengertian gamelan, sejarah gamelan, pengertian seni gambar, media dan proses dalam berkarya seni gambar.

Diharapkan memberikan manfaat kepada pembaca agar dapat memahami tentang alat musik gamelan.

1.2.2 Saran Praktis

1. Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan bahwa karya yang sudah dibuat bermanfaat bagi penulis sebagai portofolio untuk melamar pekerjaan.
2. Bagi Jurusan Seni Rupa, bisa mengambil manfaat dari sisi proses memahami pengertian dan sejarah gamelan, pengertian seni gambar, sampai proses yang dilakukan dalam berkarya seni gambar yang akan digunakan untuk media pembelajaran.
3. Bagi pembaca dapat memahami tentang alat musik gamelan dan dapat di ajak untuk merawat alat musik gamelan agar tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Arifin, M., Huda, M., & Tarmiyanti. (2009). Pemanfaatan seni karawitan untuk menumbuhkan dan meningkatkan nilai kedisiplinan dan kebersamaan anak. *PKMI Universitas Muhammadiyah Surakarta*, Surakarta, 3, 1 – 19.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Bastomi, Suwaji. 2002. *Sejarah Seni Rupa Indonesia 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Budiman, Eriyandi. 2008. *Seni Rupa Nusantara*. Bandung: CV. Gaza Publishing.
- Hastanto, Sri. 2012. *Kajian Musik Nusantara*. Surakarta: ISI Press Surakarta
- <https://belanegarari.com/2010/06/02/gamelan-jawa-sejarah-dan-perkembangannya/> (accessed 7/8/2016)
- <http://bilaartdesain88.blogspot.co.id/2011> (accessed 22/8/2016)
- <http://bogem.net/sejarah-dan-asal-usul-gamelan.html> (accessed 21/4/2016)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Bende> (accessed 29/8/2016)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan> (accessed 21/4/2016)
- Koentjaraningrat. 1984, *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Meriem, Alan P. 1964. *Anthropology of Music*. Illinois: Northwestern University Press.
- Purwadi. (2009). *Seni Karawitan I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Raka, Mang, 2012. Merana, Gamelan Semakin Ditinggalkan. <http://www.radar-karawang.com/2012/10/merana-gamelan-semakin-ditinggalkan.html> (accessed 11/6/2016)
- Riyatmoko, Joko. 2009. *Figur Manusia Sebagai Sumber Inspirasi dalam karya seni gambar*. Proyek Studi.
- Santoso, Hadi. 2012. *Tuntunan Memukul Gamelan*. Semarang : Dahara Prise.
- Sarwono, J., & Lam, W, Y. (2002). The preferred initial time delay gap and interaural cross correlation for a Javanese gamelan performance hall. *Journal of Sound and Vibration*, 258(3), 451 – 461.
- Setyobudi, dkk. 2006. *Seni Budaya: Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyanto, dkk. 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Erlangga
- Suharto. 1987. *Serba-serbi Musik Keroncong*. Bandung: Angkasa.
- Sumarsam. 2003. “GAMELAN”: *Interaksi Budaya dan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sunaryo, A. 1993. “Desain Dasar 1”. *Hand Out*. Tidak dipublikasikan
- Sunaryo, A. 2002. “Nirmana”: *Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes
- Supanggah. 2002. *Rahayu. Botheakan Karawitan I*. Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Syakir dan Mujiyono. 2007. “Gambar 1”: *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Taufik, R. 2007. *Kehidupan Anak Jalanan Sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*. Semarang: Laporan Proyek Studi. Seni Rupa Unnes.

Walton, P, Susan. (2001). *Aesthetic and spiritual correlationsin Javanese gamelan music*. Michigan: University of Michigan Perss.

