



**ANAK JALANAN DALAM *LANDSCAPE* KOTA URBAN
PADA SENI GAMBAR**

PROYEK STUDI

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Oleh :

Ahmad Farchan Asror

2401414016

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Senin

Tanggal : 7 Oktober 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. 196202211989012001

Sekretaris

Dr. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds. 197201032005011002

Penguji I

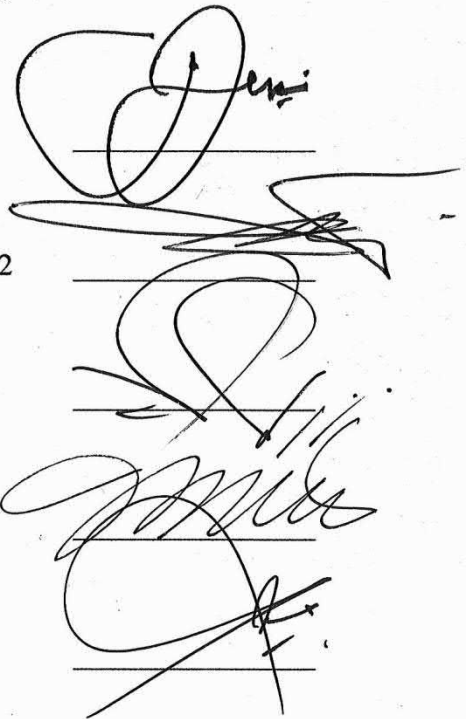
Gunadi, S.Pd., M.Pd. 198107012006041001

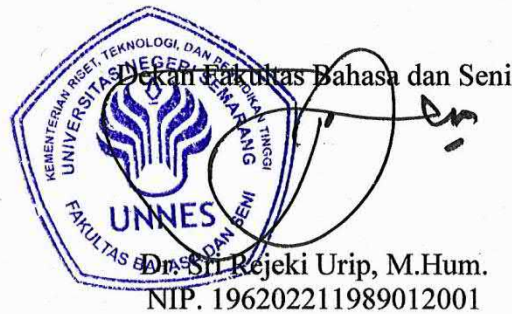
Penguji II

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

Penguji III

Dr. Syakir, M.Sn. 196505131993031003




Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Farchan Asror

NIM : 2401414016

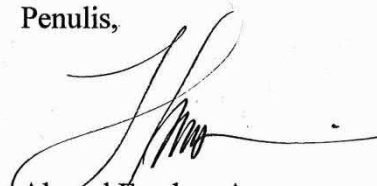
Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1/Seni Rupa.

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Proyek Studi dengan judul “ANAK JALANAN DALAM *LANDSCAPE* KOTA URBAN PADA SENI GAMBAR” beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruh isinya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada Proyek Studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 September 2019

Penulis,



Ahmad Farchan Asror
NIM.2401414016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Puncak kekayaan adalah rasa syukur”

(Ahmad Farchan Asror)

Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu, Bapak, Adik dan segenap keluarga tercinta atas segala doa dan dukungan, serta kasih sayang yang diberikan secara ikhlas.
2. Teman-teman Seni Rupa angkatan 2014 yang senantiasa menginspirasi.
3. Semua orang yang saya kenal tanpa terkecuali
4. Almamaterku Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta inayah-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam upaya menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari bapak/ibu dosen, keluarga, serta teman-teman seperjuangan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaannya.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Bapak Dr. Syakir M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberikan fasilitas administratif sekaligus memberikan banyak motivasi, ilmu, arahan, serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini dengan lancar.
4. Bapak Mujiyono, S.Pd., M.Sn., Sekretaris Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang selaku Dosen Wali dan Dosen

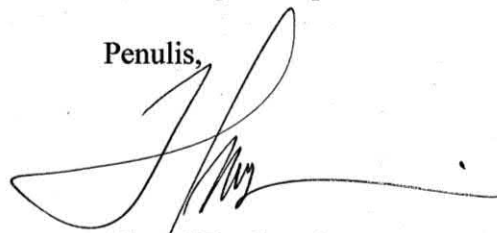
Pembimbing II yang telah berkenan memberikan banyak motivasi, ilmu, arahan, serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini dengan lancar.

5. Ibu, Bapak, adik, dan segenap keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa serta dukungan baik moril maupun materiil demi keberhasilan pendidikan penulis.
6. Seluruh teman Seni Rupa yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas segala bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materiil dalam pengerjaan proyek studi ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap proyek studi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran demi kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, 29 September 2019

Penulis,



Ahmad Farchan Asror
NIM. 2401414016

SARI

Asror, Farchan Ahmad. 2019. Anak Jalanan dalam *Landscape* Kota Urban pada Seni Gambar. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Mujjiono, S.Pd.,M.Sn. i-xii, 1-132

Kata Kunci : Anak Jalanan, Kota Urban, Seni Gambar.

Sisi kelam kehidupan anak jalanan di kota urban yang didalamnya penuh dengan tindakan eksploitasi, deskriminasi, dan intimidasi dari orang-orang di sekitarnya merupakan bukti minimnya kepedulian berbagai pihak terhadap nasib anak-anak jalanan. Hal tersebut merupakan persoalan sosial yang perlu untuk dikritisi. Penulis merepresentasikan fakta-fakta kehidupan anak jalanan ke dalam sebuah karya seni gambar sebagai bentuk ekspresi kepedulian sekaligus kritik sosial terhadap fenomena anak jalanan. Bahan yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya gambar berupa kertas jenis *aquarel* 200gsm. Alat yang digunakan penulis dalam berkarya ialah bolpoin, pensil, penghapus, penggaris, kain lap, laptop, dan *Clear Spray Transparant*. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik arsir yang meliputi arsir searah (*hatching*), arsir silang (*cross hatching*), dan arsir acak (*scribbling*). Proses penciptaan karya gambar diawali dengan pemilihan jenis gambar, proses konseptualisasi berupa pencarian fakta tentang anak jalanan sebagai ide berkarya, visualisasi berupa penerjemahan fakta menjadi simbol-simbol visual, proses sket, pendetailan dengan arsiran, dan langkah terakhir adalah finishing sekaligus pengemasan karya. Penulis telah menghasilkan 10 karya gambar berukuran A2 yang terdiri dari 7 karya *landscape*, dan 3 karya *portrait*. Jenis gambar yang penulis pilih ialah jenis gambar surealistik. Sebab jenis gambar surealistik memungkinkan penulis untuk berkarya melalui pendekatan tanda dan simbol sehingga visualisasi karya bisa lebih menarik dan menimbulkan rasa penasaran pada penikmatnya. Penulis berharap setelah mendalami karya-karya yang penulis buat, para apresiator dapat menemukan pengalaman-pengalaman baru sehingga bisa lebih peduli terhadap nasib anak-anak jalanan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya	1
1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Studi	4
1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi	4
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	5
2.1 Konsep Anak	5
2.2 Konsep <i>Landscape</i> dalam Konteks Tata Kota	8
2.3 Konsep Kota Urban	10
2.4 Konsep Seni	11
BAB 3 METODE BERKARYA	23
3.1 Media Berkarya	23
3.1.1 Bahan	23
3.1.2 Alat	23
3.1.3 Teknik Berkarya	25
3.2 Prosedur Berkarya	25
3.2.1 Konseptualisasi	25
3.2.2 Visualisasi	26
3.2.3 Pengolahan Akhir (finishing)	30

3.2.4 Penyajian Karya	30
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....	31
4.1 Karya 1	31
4.1.1 Spesifikasi Karya	31
4.1.2 Deskripsi Karya.....	31
4.1.3 Analisis Karya.....	33
4.2 Karya 2	40
4.2.1 Spesifikasi Karya	40
4.2.2 Deskripsi Karya.....	40
4.2.3 Analisis Karya.....	42
4.3 Karya 3	50
4.3.1 Spesifikasi Karya	50
4.3.2 Deskripsi Karya.....	50
4.3.3 Analisis Karya.....	52
4.4 Karya 4	59
4.4.1 Spesifikasi Karya	59
4.4.2 Deskripsi Karya.....	59
4.4.3 Analisis Karya.....	61
4.5 Karya 5	68
4.5.1 Spesifikasi Karya	68
4.5.2 Deskripsi Karya.....	68
4.5.3 Analisis Karya.....	71
4.6 Karya 6.....	77
4.6.1 Spesifikasi Karya	77
4.6.2 Deskripsi Karya.....	77
4.6.3 Analisis Karya.....	79
4.7 Karya 7.....	85
4.7.1 Spesifikasi Karya	85
4.7.2 Deskripsi Karya.....	85
4.7.3 Analisis Karya.....	87
4.8 Karya 8.....	93

4.8.1 Spesifikasi Karya	93
4.8.2 Deskripsi Karya.....	93
4.8.3 Analisis Karya.....	95
4.9 Karya 9.....	101
4.9.1 Spesifikasi Karya	101
4.9.2 Deskripsi Karya.....	101
4.9.3 Analisis Karya.....	103
4.10 Karya 10.....	109
4.10.1 Spesifikasi Karya	109
4.10.2 Deskripsi Karya.....	109
4.10.3 Analisis Karya.....	111
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Simpulan	117
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alat dan Bahan Menggambar.....	25
Gambar 3.2 Referensi Gambar.....	28
Gambar 3.3 Sket pada Kertas.....	28
Gambar 3.4 Tahapan Pengarsiran	29
Gambar 3.5 Tahap <i>Finishing</i>	30
Gambar 3.6 Penyajian Karya	30
Gambar 4.1 Karya 1	31
Gambar 4.2 Karya 2	40
Gambar 4.3 Karya 3	50
Gambar 4.4 Karya 4	59
Gambar 4.5 Karya 5	68
Gambar 4.6 Karya 6	77
Gambar 4.7 Karya 7	85
Gambar 4.5 Karya 5	93
Gambar 4.9 Karya 9	101
Gambar 4.10 Karya 10	109

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	122
LAMPIRAN 2.....	123
LAMPIRAN 3.....	124
LAMPIRAN 4.....	131

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Anak merupakan amanah sekaligus karunia Tuhan yang harus dijaga, karena dalam diri anak melekat harkat dan martabat serta hak-hak sebagai manusia seutuhnya yang harus senantiasa dijunjung tinggi. Hak asasi anak merupakan bagian dari hak asasi manusia yang termuat dalam Undang Undang Dasar 1945 pasal 28A hingga 28J, Konverensi PBB tentang Hak-Hak Anak pasal 16 dan Undang-Undang Perlindungan Anak No. 23 Tahun 2002 Bab III pasal 4 sampai pasal 19 mengenai Hak Anak. Secara normatif sudah semestinya seorang anak terpenuhi segala kebutuhan sesuai dengan hak-haknya, namun pada kenyataannya krisis ekonomi yang berkepanjangan telah menyebabkan banyak keluarga mengalami kemiskinan dan kesulitan ekonomi. Kemiskinan telah menyebabkan banyak anak tidak terpenuhi hak-haknya karena tidak mendapatkan perhatian penuh dari orang tua, sehingga masih banyak anak yang harus hidup dengan mencari uang di jalanan sebagai anak jalanan.

Anak jalanan seringkali mendapat perlakuan yang tidak semestinya. Kebanyakan dari mereka menjadi korban eksploitasi oleh orang-orang di sekelilingnya tanpa terkecuali orang tuanya sendiri. Contoh bentuk-bentuk eksploitasi yang nyata dialami oleh anak jalanan diantaranya adalah penyalahgunaan tenaga untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang seharusnya

belum mampu dikerjakan demi keuntungan pihak-pihak lain. Apabila pekerjaan yang dikerjakan anak tidak sesuai dengan keinginan, mereka akan mendapat ancaman, penghinaan, penolakan, perilaku negatif, dan kata-kata yang tidak baik. Tak jarang anak-anak jalanan juga mendapat hukuman yang berat seperti dikurung di kamar mandi, dipukuli, maupun diikat. Anak jalanan juga seringkali dilibatkan secara langsung dalam kegiatan seksual yang sejatinya belum mereka pahami. Mereka sering mendapat perlakuan tidak senonoh dari orang lain, entah sesama teman maupun orang yang lebih dewasa sebagai sarana pemuas nafsu seksual.

Fenomena merebaknya anak-anak jalanan di Indonesia merupakan persoalan sosial yang sangat kompleks. Hidup menjadi anak jalanan memang bukan merupakan pilihan yang menyenangkan, karena mereka berada dalam kondisi yang tidak bermasa depan jelas. Keberadaannya sering dianggap sebagai sebuah masalah bagi banyak pihak, baik itu keluarga, masyarakat, maupun negara. Perhatian terhadap nasib anak-anak jalanan nampaknya juga belum begitu besar dan solutif. Oleh sebab itu perlu adanya kritik sebagai usaha penyadaran terhadap pihak-pihak terkait agar bisa lebih peduli terhadap nasib anak-anak jalanan.

Peran seni dalam menanggapi fenomena anak jalanan dapat dilihat dari kedudukannya sebagai media kritik sosial. Seni sebagai media kritik sosial berarti seni menjadi alat komunikasi yang berfungsi sebagai kontrol terhadap jalannya suatu sistem sosial. Fenomena anak jalanan yang terjadi saat ini menjadi suatu hal yang patut untuk dikritisi, sebab fenomena tersebut menunjukkan adanya indikasi kurang terkontrolnya sistem sosial yang sedang berjalan. Oleh sebab itu penulis

berinisiatif untuk membuat proyek studi dalam bentuk karya seni rupa yang bertemakan anak jalanan dan berjudul “Anak Jalanan dalam *Landscape* Kota Urban pada Seni Gambar” sebagai bentuk kepedulian, keberpihakan, dan sebagai wujud dari upaya kritik terhadap berbagai pihak yang berkaitan dengan fenomena anak jalanan di Indonesia.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Seorang seniman harus mampu mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam berkarya seni, baik pengembangan terhadap ide atau gagasan maupun penguasaan teknik serta medium baru untuk mengekspresikan sesuatu. Berkaitan dengan kegiatan akademik, penulis telah memperoleh cukup bekal mengenai seni rupa, mulai dari gambar, lukis, patung, ukir dan lain-lain dengan hasil yang relatif baik. Dari sekian banyak bekal yang telah diterima dari kegiatan perkuliahan, penulis cenderung tertarik pada bidang seni gambar. Sebab menurut penulis seni gambar sangat representatif dan detail dalam mengungkapkan suatu ide atau gagasan dengan goresan bersifat kegarisan yang menyiratkan makna serta emosi dari penciptanya.

Alasan lain mengapa penulis menjadikan seni gambar sebagai pilihan dalam karya proyek studi adalah karena dari berbagai ilmu yang penulis pelajari di kegiatan perkuliahan, seni gambarlah yang paling penulis minati dan tekuni, sehingga penulis ingin lebih memperdalam pengetahuan tentang seni gambar baik mengenai pengetahuan gagasan maupun media dalam menggambar. Dengan alasan itulah penulis menjadikan seni gambar sebagai pilihan dalam pembuatan karya proyek studi.

1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Tujuan dari pembuatan proyek studi ini ialah untuk mengekspresikan pengetahuan dan pengalaman penulis mengenai kehidupan anak jalanan ke dalam karya-karya seni gambar surealistik yang memenuhi tatanan layak pamer untuk ditampilkan dalam sebuah pameran tunggal sebagai sarana kritik sosial.

1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat dari Pembuatan proyek studi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, proyek studi ini bermanfaat sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam menggambar baik secara konseptual maupun teknik.
2. Bagi seniman, adanya proyek studi ini diharapkan dapat menambah referensi atau ide untuk seniman lain.
3. Bagi apresiator, adanya proyek studi ini diharapkan mampu memberikan pengaruh yang berdampak pada peningkatan kesadaran sosial dan kepedulian terhadap nasib anak-anak jalanan.
4. Bagi dunia pendidikan, adanya proyek studi ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat berdampak pada perubahan perilaku baik secara pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Konsep Anak

Menurut Lesmana (2015) secara biologis anak adalah seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki-laki, baik itu melalui ikatan pernikahan maupun tidak melalui ikatan pernikahan. Seseorang yang dilahirkan oleh wanita tersebut tetap secara sah dikatakan sebagai anak. Sedangkan secara sosiologis anak diartikan sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang senantiasa berinteraksi dalam lingkungan, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini anak diposisikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai status sosial lebih rendah dari masyarakat di lingkungan tempat berinteraksi. Makna anak dalam aspek sosial ini lebih mengarah pada perlindungan kodrati anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh sang anak sebagai wujud untuk berekspresi sebagaimana orang dewasa, misalnya terbatasnya kemajuan anak karena anak tersebut berada pada proses pertumbuhan, proses belajar, dan proses sosialisasi dari akibat usia yang belum dewasa.

Senada dengan Bastomi (2014:3) yang berpendapat bahwa anak-anak juga bukan manusia berukuran kecil. Anak-anak adalah manusia yang sedang tumbuh kearah dewasa. Pertumbuhan itu mencakup pertumbuhan jasmani dan pertumbuhan rohaninya. Pikiran, perasaan, dan kehendak anak-anak tidak sama dengan pikiran, perasaan, dan kehendak orang dewasa, demikian pula dengan kondisi jasmaninya. Anak-anak tidak akan dapat merasakan kehidupan orang

dewasa karena anak-anak belum pernah menjadi orang dewasa. Orang dewasa juga tidak dapat hidup dan berbuat seperti anak-anak karena orang dewasa tidak dapat menjadi anak kembali.

Kosnan (2005:113) juga mengatakan bahwa anak-anak adalah manusia muda dalam umur, muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru seringkali ditempatkan dalam posisi yang paling dirugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, bahkan mereka sering menjadi korban oleh berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya. Seperti yang terjadi pada anak-anak jalanan di Indonesia.

2.1.1 Anak Jalanan

Krisis ekonomi yang berkepanjangan ditambah dengan adanya berbagai kerusuhan sosial serta berbagai bencana alam di Indonesia mengakibatkan peningkatan jumlah anak terlantar, anak jalanan, anak nakal, serta anak cacat. Seperti halnya keberadaan anak jalanan di beberapa kota besar di Indonesia yang selalu meningkat tiap tahunnya. Data tersebut terhitung sejak krisis ekonomi tahun 1998.

Menurut Departemen Sosial RI (2005:5), anak jalanan adalah anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari di jalanan, baik untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalan dan tempat-tempat umum lainnya. Anak jalanan mempunyai ciri-ciri berusia 5 sampai dengan 18 tahun, melakukan kegiatan atau berkeliaran di jalanan. Pada umumnya anak

jalanan memiliki penampilannya yang kusam, pakaian tidak terurus, serta memiliki mobilitas tinggi.

Menurut Subakti dkk dalam (Bagong Suyanto, 2010:186) bahwa berdasarkan hasil kajian di lapangan, secara garis besar anak jalanan dibedakan dalam tiga kelompok. Pertama, *Children on the street*, yakni anak-anak yang mempunyai kegiatan ekonomi sebagai pekerja anak di jalanan, namun masih mempunyai hubungan kuat dengan orang tua mereka. Kedua, *Children of the street*, yakni anak-anak yang berpartisipasi penuh di jalanan. Baik secara sosial maupun ekonomi. Ketiga, *Children from families of the street*, yakni anak-anak yang berasal dari keluarga yang hidup di jalanan.

2.1.2 Masalah yang Dihadapi Anak Jalanan

Masalah anak jalanan merupakan fenomena yang biasa terjadi di kota-kota besar. Untuk bertahan hidup di tengah kota yang keras, anak-anak jalanan biasanya melakukan berbagai pekerjaan di sektor informal, baik yang legal maupun ilegal dimata hukum. Ada yang bekerja sebagai pedagang asongan di kereta api dan bus kota, menjajakan koran, menyemir sepatu, mencari barang bekas atau sampah, mengamen di perempatan lampu merah, maupun tukang lap mobil. Hal demikian menunjukkan bahwa tak selamanya anak jalanan itu mempunyai sifat nakal dan kriminal yang senantiasa membuat resah banyak masyarakat, nyatanya ada dari sebagian mereka yang bekerja secara legal. Namun tidak jarang pula ada anak-anak jalanan yang terlibat pada jenis pekerjaan berbau kriminal seperti: mengompas (memalak), mencuri, bahkan menjadi bagian dari komplotan perampok.

Menurut Suyanto (2010:190) ada beberapa contoh masalah yang dihadapi oleh anak jalanan jika dilihat dari berbagai aspek; 1) pendidikan, seperti banyaknya anak putus sekolah karena waktunya habis di jalan; 2) intimidasi, menjadi sasaran tindak kekerasan anak jalanan yang lebih dewasa, kelompok lain, petugas ketertiban kota, serta razia; 3) penyalahgunaan obat-obatan terlarang, seperti *ngelem*, minum minuman keras, mengkonsumsi pil tertentu yang menyebabkan mabuk, dan sejenisnya; 4) kesehatan, anak jalanan rentan terhadap penyakit kulit, paru-paru, dan *gonorrhoe*; 5) tempat tinggal, umumnya anak jalanan hidup di sembarang tempat, seringkali di tempat-tempat kumuh; 6) risiko kerja, dalam melakukan pekerjaannya seringkali anak jalanan terserempet atau bahkan tertabrak kendaraan; 7) hubungan dengan keluarga, umumnya memiliki hubungan yang renggang bahkan sama sekali tidak ada komunikasi dengan keluarga; dan 8) makanan, ada beberapa yang masih mampu membeli makanan, namun juga tak jarang dari mereka mengais sisa-sisa makanan yang sudah terbuang.

Pemaparan di atas hanyalah beberapa contoh permasalahan yang sangat umum terjadi di lingkungan anak jalanan, namun bukan berarti bahwa permasalahan yang terjadi di lingkungan anak jalanan hanyalah demikian, masih sangat mungkin adanya masalah lain yang muncul di lingkungan anak jalanan namun belum teridentifikasi oleh masyarakat, aparat maupun pemerintah.

2.2 Konsep *Landscape* dalam Konteks Tata Kota

Damayanti (2014) menuturkan bahwa dalam perkembangan sejarah, kata *landscape* mulanya berasal dari daerah Jerman (kawasan Eropa utara) yang pada masa itu memiliki rumpun bahasa yang hampir sama yaitu *landschaft*, sebuah

istilah dalam geografi yang berkembang di kawasan tersebut. Secara harfiah *landschaft* memiliki arti sebidang lahan yang terbatas. Namun jika dikaji secara historis dan dalam konteks geografis makna *landschaft* tidak sekedar sebidang lahan atau suatu wilayah (teritorial). Dalam satu kata ini terkandung makna penting yang menjelaskan konstruksi identitas personal, politis, dan tempat. Secara etimologi, kata *landschaft* terdiri dari kata *land* dan *schaft*. *Schaft* merupakan kata kerja “*schaffen*” yang bermakna menciptakan atau membentuk. Dalam kata *landschaft* ini maka terdapat makna penciptaan atau pembentukan suatu wilayah atau teritori. Pembentukan wilayah tersebut tidak hanya dalam konteks fisik, namun yang terpenting adalah adanya komponen aturan atau hukum yang ada didalamnya, serta masyarakat atau komunitas yang membuat dan menerapkan aturan tersebut. Sehingga istilah *landschaft* dinyatakan memiliki tiga dimensi yaitu:

1. Suatu area atau kawasan yang memiliki batas yang jelas dengan seluruh komponen fisik yang ada di dalam batas tersebut;
2. Masyarakat yang menghuni kawasan tersebut;
3. Aturan lokal, hukum adat dan lembaga yang dimiliki oleh masyarakat dan diterapkan dalam kawasan tersebut.

Adanya ketiga komponen tersebut kemudian menjadi identitas pada suatu wilayah. Dalam sejarah perkembangannya istilah *landscape* mengalami perubahan secara konseptual. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh kondisi sosial, politik, dan ekonomi yang terjadi pada masa-masa sesudah abad pertengahan di berbagai negara-negara Eropa (jaman renaissance hingga revolusi industri).

Sekitar abad ke-20, kata *landscape* menjadi semakin populer di telinga masyarakat Indonesia sebab pada saat itu kata *landscape* resmi diserap kedalam bahasa Indonesia menjadi “lanskap” dan menjadi perhatian dari multi disiplin ilmu selain bidang geografi, seperti sejarah, arkeologi, ekologi, ilmu sosial, ekonomi dan sebagainya, yang kemudian memunculkan studi lanskap yang bersifat interdisipliner dan transdisipliner, misalnya lanskap arkeologis, ekologi lanskap, sejarah lanskap, dan sebagainya.

2.3 Konsep Kota Urban

Kota (City) adalah bentuk kata kerja yang merujuk pada pengertian suatu wilayah yang telah mempunyai status administrasi sebagai sebuah kota, baik kota kecil, kotamadya, maupun kota metropolitan. Selanjutnya, Adisasmita (2006) juga menyatakan bahwa pada umumnya kota diartikan sebagai suatu wilayah dimana terdapat pemusatan atau konsentrasi penduduk dengan berbagai jenis kegiatan ekonomi, sosial, budaya, dan administrasi pemerintahan. Secara lebih rinci dapat digambarkan bahwa suatu kota meliputi konsentrasi daerah pemukiman berpenduduk cukup besar dan dengan kepadatan yang relatif tinggi dimana kegiatan penduduk didominasi oleh kegiatan nonpertanian, seperti industri, perdagangan dan jasa, baik dibidang keuangan, transportasi, pendidikan, kesehatan, dan pariwisata.

Sedangkan urban adalah bentuk kata sifat, artinya pengertian urban bukan melulu tentang fisik sebuah kota, melainkan mencakup segala hal yang terjadi di dalam kota serta hal-hal yang menghubungkan antar segala hal di kota dan sekitarnya. Urban merujuk pada suatu hal yang bersifat kekotaan seperti *Urban*

design, Urban planner, Urban manner, Urban area, Urban city dan istilah-istilah lainnya (Antony J, 1989:4). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian kota urban adalah sebuah wilayah kota yang secara fisik maupun nonfisik bersifat kekotaan.

2.4 Konsep Seni

Secara umum banyak orang mengemukakan pengertian seni sebagai keindahan. Namun hal tersebut menjadi dilematik mengingat definisi keindahan juga tidak selalu sama dengan definisi seni. Itu berarti seni tidak selalu dibatasi oleh keindahan. Ali (2009:24) membagi seni dalam 3 kategori yaitu: (1) Teori Mimesis, seperti yang disampaikan oleh para filsuf Yunani Kuno seperti Plato dan Aristoteles bahwa seni adalah tiruan atau menirukan alam, (2) Teori Ekspresi Seni Modern, yaitu seni adalah ungkapan emosi atau ungkapan perasaan seniman, dan (3) Teori Cita Rasa, yaitu seni bukanlah keindahan, melainkan pengalaman atau perasaan seseorang.

Sementara Hartono, dkk (1986:45) berpendapat bahwa seni merupakan karya manusia yang memiliki nilai-nilai tertentu. Nilai itu diantaranya adalah nilai bentuk, nilai pengetahuan, nilai ide, temu, dan dalil-dalil keadilan. Nilai-nilai tersebut terwujud dalam bentuk lahir dan dapat dinikmati oleh indera manusia (mata atau telinga) sehingga dapat memuaskan hati pendengar atau penglihatnya. Dari sekian banyak definisi tentang seni, dapat diketahui bahwa seni memiliki tingkat kompleksitas yang sangat tinggi. Kompleksitas tersebut memperlihatkan bahwa seni adalah fenomena yang demikian menyatu dengan bermacam aspek kehidupan, bahkan berubah dan berkembang bersamaan dengan evolusi

kesadaran. Itu sebabnya seni tidak bisa di simpulkan dalam satu atau dua definisi saja, juga tidak bisa dipahami dalam kerangka Barat Modern belaka. Namun ada satu hal yang kiranya dapat dijadikan sebagai sebuah pedoman, bahwa menurut keyakinan klasik zaman Yunani maupun Renaisans, seni adalah satu bidang mendasar yang membuat manusia lebih beradab dan manusiawi.

Manusia sebagai makhluk sosial disamping mempunyai tanggung jawab atas dirinya sendiri, ia juga terikat oleh lingkungan sosialnya. Semua karya seni yang berkaitan dengan manusia tentu juga akan memiliki fungsi sosial, karena memang karya tersebut diciptakan untuk penghayat (apresiator). Para seniman dapat berkata bahwa karya seni yang dibuat semata-mata untuk dirinya sendiri dan dengan ukuran atau standar pribadi. Namun di balik itu semua seniman juga mengharapkan adanya respon dari masyarakat penghayatnya. Ada kemungkinan bahwa masyarakat akan menerimanya dengan rasa kagum atau justru sebaliknya.

Pengertian fungsi seni sebagai fungsi sosial merupakan kecenderungan atau usaha untuk mempengaruhi tingkah laku terhadap kelompok manusia. Karya seni diciptakan berdasarkan pada situasi umum serta menggambarkan aspek kelompok sebagai wujud adanya perbedaan pengalaman personal. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya karya-karya yang digunakan dalam rangka pemujaan, penghargaan, dukungan, pelampiasan kemarahan, protes, kritik sosial, sindiran, penghinaan, dan sebagainya. Dengan demikian seni juga mampu mempengaruhi tingkah laku manusia, mengubah cara berfikir dan perasan, bahkan seringkali seni juga dapat mempengaruhi berbagai tindakan manusia seperti tujuan penciptaan karya seni pada proyek studi ini.

2.4.1 Konsep Seni Gambar

Gambar telah ada sejak zaman prasejarah, kehadirannya telah menjadi bukti bahwa adanya peristiwa penting dan perkembangan ide-ide dalam sejarah perkembangan peradaban manusia. Dalam perkembangannya, gambar mengalami tingkat apresiasi yang sangat tinggi sejak zaman Renaissance karena kemampuannya yang spontan dan mampu mencitrakan gagasan-gagasan seniman secara langsung, lugas, dan tuntas. Pada masa tersebut muncul seniman-seniman hebat seperti Leonardo da Vinci, Michaelangelo, Raphael dan lain sebagainya.

Wallschlaeger dan Snyder dalam Syakir dan Mujiyono (2007:4) menjelaskan bahwa gambar merupakan proses visual untuk mewujudkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen, atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada, 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 dan dikerjakan dengan pensil atau pen. Tetapi sekarang istilah gambar menjadi semakin luas dari *monochrome* (berbasis satu warna) menjadi *Polychrome* (lebih dari satu warna) karena dihasilkan oleh berbagai media untuk mampu menghasilkan ketepatan, ketakjuban, dan tingkat ekspresifitas (Syakir dan Mujiyono, 2007:4-5)

Dalam perkembangan konsepnya, gambar dapat diartikan sebagai sarana menghadirkan kemiripan seperti yang diungkapkan Ching, bahwa menggambar adalah suatu usaha untuk menghasilkan kemiripan atau menyajikan suatu bentuk objek, dengan menarik garis demi garis di atas suatu permukaan medium (Syakir

dan Mujiyono, 2007:4). Lebih lanjut, gambar juga merupakan sarana ekspresi terhadap realita, seperti yang diungkapkan oleh Da Vinci dalam (Syakir dan Mujiyono, 2007:4) bahwa menggambar adalah dalam rangka mengungkap realita menurut kesadaran barusehingga 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 surealis. Dalam hal ini unsur garis sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien dalam rangka pengucapan isi dan perasaan penciptanya.

Dalam konteks penciptaan karya proyek studi, penulis ingin memfokuskan ekspresi terhadap sisi kelam kehidupan anak jalanan yang didalamnya penuh dengan tindakan eksploitatif, diskriminatif, dan intimidasi dari orang-orang di sekelilingnya. Hal tersebut cukup menimbulkan gejolak emosi pada diri penulis untuk mengungkapkannya melalui karya sebagai sarana berekspresi sekaligus media kritik sosial terhadap fenomena anak jalanan. Dalam upaya mengkritisi fenomena anak jalanan penulis sengaja memilih media berupa gambar surealistik. Sebab gambar surealistik memungkinkan penulis untuk memvisualisasikan ide melalui pendekatan tanda dan simbol, sehingga visualisasi karya bisa lebih menarik dan mampu menumbuhkan rasa penasaran pada diri apresiator untuk mengkajinya lebih dalam. Dari proses pendalaman karya, memungkinkan apresiator menemukan pemahaman-pemahaman baru yang dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap nasib anak-anak jalanan. Disitulah kiranya tujuan utama karya-karya yang penulis buat dalam proyek studi ini.

2.4.2 Unsur-Unsur Rupa pada Seni Gambar

Dalam pembuatan sebuah karya seni gambar tentu tidak terlepas dari unsur-unsur yang mendasarinya. Unsur tersebut adalah “unsur rupa”, yaitu suatu unsur yang wajib ada dalam setiap karya seni gambar, dan jika tidak, maka karya tersebut tidak menjadi sebuah karya seni yang bagus. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa unsur rupa sebenarnya bersifat memaksa dan mengikat pada setiap penciptaan karya seni gambar. Berikut adalah unsur-unsur rupa yang terdapat pada tiap karya proyek studi:

2.4.2.1 Unsur Rupa Garis

Garis dalam unsur seni 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 gerakauritme dan menciptakan kontur. Dengan adanya garis, maka karya seni dapat terwujud. Garis erat kaitannya 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 (Van Stepat dalam Taufik 2007:7)

Masih seputar garis, Sunaryo (2002:7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis. Pertama, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan. Kedua yaitu garis merupakan batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna. Sebagai unsur rupa, 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 tersebut penulis dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah. Garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya 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

Menurut 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 pembentukan kontur dari subjek gambar serta penggunaan yang tercipta dari pertemuan arah cahaya (gelap-terang) agar menimbulkan kesan dinamis dan diharapkan dapat menghasilkan irama yang menarik dalam suatu karya seni gambar.

Unsur garis yang ada pada karya penulis banyak menggunakan garis-garis tipis pada bagian penciptaan gelap-terang objek gambar. Untuk bagian-bagian lain pada objek menggunakan beberapa macam garis tergantung pada jenis arsiran yang digunakan. Garis-garis lurus untuk jenis arsiran *hatcing* dan *crosshatcing*, serta garis lengkung untuk jenis arsiran *scribbling*,

2.4.2.2 Unsur Rupa Raut

Raut dapat dipandang sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal (*mass*) (Sunaryo, 2002:11). Raut yang dapat dijumpai dalam karya penulis sebagian besar adalah raut geometris dengan ukuran yang sangat beragam. Kendati demikian unsur raut yang tersaji dalam karya masih dapat teridentifikasi baik dari segi bentuk maupun ukuran.

2.4.2.3 Unsur Rupa Gelap Terang

Menurut Sunaryo (2002:20) ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Gelap terang dapat dicapai berdasarkan pada arah jatuhnya sinar pada objek yang digambarkan melalui kualitas tebal dan tipis arsiran untuk mendapatkan kesan volume atau dimensi ketiga pada subjek gambar.

Unsur gelap terang bergantung pada intensitas cahaya yang mengenai benda (objek) yang akan digambar. Suatu subjek gambar bisa memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagiannya. Semakin besar intensitas cahaya yang mengenai objek yang akan digambar maka penggambaran subjek gambar akan semakin terang, begitupun sebaliknya. Gelap terang menjadi unsur pokok dalam berbagai jenis karya gambar sehingga penulis memunculkan unsur tersebut pada tiap bagian gambar.

2.4.2.4 Unsur Rupa Ruang

Ruang ialah sesuatu yang mengelilingi bentuk, ruang memiliki dimensi luas, sempit, bahkan tinggi. Menurut Bahari (2008:7) perwujudan ruang dapat dicapai melalui susunan bidang atau raut dengan posisi vertikal, horizontal maupun diagonal. Unsur ruang juga dapat dicapai dengan sebuah konstruksi yang melibatkan beberapa pendekatan. Dalam kaitannya dengan karya, penulis menyajikannya melalui beberapa pendekatan, diantaranya adalah melalui pendekatan perspektif, pendekatan tumpang tindih, pendekatan pemberian efek bayangan, pendekatan perbedaan intensitas warna, pendekatan lipatan, serta pendekatan gelap terang. Hal tersebut bertujuan untuk menyatakan kesan datar, pipih, menjorok, cekung, cembung, dekat, ataupun jauh.

2.4.2.5 Unsur Rupa Tekstur

Pengertian tekstur secara umum adalah kualitas permukaan suatu benda. Terdapat dua jenis tekstur pada karya seni dua dimensi, yakni tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu adalah sebuah kesan yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan namun tidak dapat dirasakan dengan indera peraba, sedangkan tekstur nyata merupakan kesan yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan sekaligus indera peraba. Dalam pembuatan karya proyek studi penulis hanya menampilkan jenis tekstur semu, sebab nilai raba yang dihasilkan pada subjek gambar hanyalah sebuah ilusi yang dihasilkan dari efek arsiran tertentu.

2.4.1.3 Unsur Rupa Warna

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran, bentuk, tekstur, raut, dan

kecerahan, warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo 2002:10). Adanya sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna yang harmonis, yaitu : (1) susunan warna monokromatik, (2) susunan warna analogus, (3) susunan warna kontras. Dalam pembuatan karya proyek studi, penulis hanya menggunakan susunan warna monokromatik yaitu dengan menggunakan warna hitam sebagai unsur pembentuk subjek, dan mempertahankan warna asli kertas sebagai pembantu penciptaan gelap terang.

2.4.3 Prinsip-Prinsip dalam Pengorganisasian Unsur-Unsur Rupa pada Seni Gambar

Dalam pembuatan sebuah karya seni, selain adanya unsur-unsur rupa sebagai dasar terciptanya karya, ada pula prinsip-prinsip dalam pengorganisasian unsur-unsur rupa tersebut, sebagai sebuah acuan agar mampu tercipta karya yang dinamis dan tidak terkesan kaku. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah :

2.4.3.1 Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang (Sunaryo, 2002: 39). Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama

terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidak samaan atau kontras dan selalu asimetris Kartika (2004:45-46). Dalam pembuatan karya proyek studi penulis menggunakan keseimbangan asimetris, hal ini bertujuan agar karya terlihat lebih dinamis.

2.4.3.2 Kesebandingan

Kesebandingan atau *proportion* dalam prinsip pengorganisasian unsur rupa mengacu pada perbandingan antar satu bagian dengan bagian yang lain, atau antara bagian-bagian dengan unsur keseluruhan satu karya. Hubungan yang dimaksud berkaitan dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian (Sunaryo 2002:40) Dalam pembuatan karya proyek studi penulis selalu mempertimbangkan kesebandingan tiap subjek, namun tidak terlalu memperhatikan perbandingan antara subjek yang satu dengan yang lain secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan tidak lazim pada karya-karya gambar surealistik yang penulis buat.

2.4.3.3 Irama

Menurut Susanto (2011: 334) irama atau ritme dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk seni rupa. Irama menurut Sunaryo (2002: 35) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya.

2.4.3.4 Keselarasan

Menurut Graves dalam Sunaryo (2002:32) keselarasan atau *harmony* mencakup dua jenis, yaitu keselarasan fungsi dan keselarasan bentuk. Keselarasan fungsi menunjukkan adanya kesesuaian antara objek-objek yang berbeda, karena berada dalam hubungan simbol, atau karena adanya hubungan fungsi sedangkan keselarasan bentuk menunjukkan adanya kesesuaian raut, ukuran, warna, tekstur, dan aspek-aspek bentuk lainnya. Dalam pembuatan karya proyek studi subjek-subjek yang penulis gambar senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol.

2.4.3.5 Dominasi

Menurut Sunaryo (2002:36) dominasi, pusat perhatian, atau *point of interest* dapat dipandang sebagai sebuah prinsip pengorganisasian yang mengatur kaitan peran bagian tertentu terhadap bagian-bagian lainnya. Dominasi memungkinkan suatu bagian atau beberapa bagian menguasai bagian-bagian yang lain. Dengan kata lain dominasi adalah penekanan bagian tertentu pada sebuah karya seni. Dalam upaya menentukan dominasi penulis seringkali menggunakan beberapa pendekatan mulai dari dominasi perbedaan warna, perbedaan bentuk, perbedaan ukuran, perbedaan arah, perbedaan kelompok dan sebagainya.

2.4.3.6 Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan hubungan antara bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo 2002:31). Kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik, serta menimbulkan harmoni antara bagian-

bagian dengan keseluruhan untuk mencapai satu arah tujuan. Tidak adanya prinsip kesatuan akan menimbulkan kekacauan yang dapat mengganggu keindahan karya. Dalam pembuatan karya proyek studi penulis menggunakan kesatuan yang didasarkan atas kesamaan unsur dan teknik.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi ini mengambil tema “Anak Jalanan dalam *Landscape* Kota Urban pada Seni Gambar”. Sisi kelam kehidupan anak jalanan yang di dalamnya penuh dengan tindakan eksploitasi, diskriminasi, dan intimidasi menjadi alasan bahwa kehidupan anak jalanan menarik untuk diangkat dalam sebuah pembuatan proyek studi. Proyek studi ini menampilkan karya-karya seni gambar surealistik dengan media bolpoin yang ditorehkan pada kertas *aquarel*. Terdapat 10 karya seni gambar yang terdiri dari 7 karya *landscape* dan 3 karya *portrait*. Masing masing karya memiliki sumber gagasan yang berasal dari fakta kehidupan anak jalanan di lapangan (kota urban).

Alasan Penulis memilih seni gambar dalam pembuatan karya proyek studi karena menurut penulis seni gambar sangat representatif dan detail dalam mengungkapkan ide atau gagasan. Pendekatan surealistik penulis pilih karena memungkinkan pengungkapan ide atau gagasan melalui pendekatan tanda atau simbol. Sehingga visualisasi gambar menjadi lebih menarik. Hal tersebut juga menuntut penulis untuk berhati-hati dalam menentukan tanda atau simbol agar dapat diterima oleh apresiator. Pemilihan media bolpoin yang mengharuskan penulis untuk melakukan proses berkarya dengan minim kesalahan. Konsistensi goresan menjadi poin yang sangat penting mengapa karya seni gambar dalam proyek studi ini dianggap menarik. Selain itu pemilihan kertas aquarel sebagai media pembuatan karya juga merupakan sebuah bentuk eksplorasi media, dimana

penulis merasakan adanya kecocokan antara media bolpoin yang memiliki karakter tinta basah ketika ditorehkan pada kertas aquarel yang memiliki daya serap tinggi.

Aspek pesan yang terkandung pada tiap karya diantaranya penulis ingin memberikan penyadaran terhadap orang tua dan masyarakat untuk lebih bertanggung jawab dalam memenuhi hak-hak anak serta memberikan kasih sayang dan perlindungannya. Selain itu penulis juga ingin menyampaikan kritik dan masukan terutama bagi Dinas Sosial, sebagai acuan pengambilan keputusan dalam menangani berbagai macam permasalahan anak jalanan. Mengingat penulis juga merupakan mahasiswa program studi pendidikan seni rupa, bagi penulis harus ada relevansi antara karya yang dibuat dengan dunia pendidikan, adanya proyek studi ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat berdampak pada perubahan perilaku baik secara pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

5.2 Saran

Sudah selayaknya sebagai orang tua mampu menjadi tempat bagi anak-anaknya untuk mendapatkan kasih sayang, perlindungan, kenyamanan serta tempat untuk berbagi baik berupa masalah maupun kebahagiaan. Seharusnya orang tua mampu menjalankan kewajibannya sebagai orang tua terhadap anaknya seperti memberi kasih sayang dan tidak melakukan berbagai hal yang bersifat eksploitatif, diskriminatif, maupun intimidasi terhadap anak-anaknya.

Sesegera mungkin pemerintah harus mampu menangani persoalan kemiskinan, konflik, dan bencana alam yang terjadi di Indonesia sebab ketiga hal

tersebut merupakan akar pertumbuhan jumlah anak jalanan di Indonesia. Penindakan terhadap anak jalanan yang dilakukan oleh Satuan Polisi Pamong Praja ataupun Dinas Sosial juga seharusnya bukan melulu tentang sanksi atau hukuman saja melainkan perlu adanya bekal diketrampilan kepada anak jalanan agar kedepan dapat bermanfaat bagi kehidupnya dan tidak kembali menjadi anak jalanan.

Lembaga pendidikan juga seharusnya lebih peduli terhadap nasib anak jalanan yang memang ingin bersekolah namun tidak memiliki biaya sama sekali. Hal tersebut harus menjadi salah satu acuan penting dalam penentuan beberapa kebijakan agar mereka bisa ikut merasakan belajar dan bermain tanpa mengeluarkan biaya. Sehingga kualitas SDM mereka menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Rahardjo. 2006. *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ali, Matius, 2009. *Estetika: Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan dari Yunani Kuno sampai Zen Buddhisme*. Jakarta: Sanggar Luxor.
- Antony J. 1989. *Perencanaan Kota*. Jakarta: Erlangga.
- Aprilia. 2015. "Nirmana Dwimatra". *Hand Out* Mata Kuliah Nirmana 1, 2015. UNNES Semarang.
- Bahari, N. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bajari, Atwar. 2012. *Anak Jalanan, Dinamika Komunikasi dan Perilaku Anak Menyimpang*. Bandung: Humaniora.
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Wawasan Seni*. Semarang. Unnes Press.
- Damayanti, Vera D. 2014. *Asal Mula Kata Landscape*
<https://atauatauid.linkedin.comataupulseatau20140720185653-212878142-asal-mula-kata-lanskap> (diakses pada tanggal 3 april 2018)
- Departemen Sosial RI. 2005. *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*. Departemen Sosial Republik Indonesia. Jakarta.
- Hartono, dkk. 1986. *Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: CV. Pelangi.
- Kartika, D. S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kosnan R. A. 2005. *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*, Bandung: Sumur.
- Lesmana, Andi. 2015.
<https://atauatauwww.kompasiana.comataualesmanaatau55107a56813311573bbc6520ataudefinisi-anak?> (diakses pada tanggal 22 maret 2019)
- Pemerintah Indonesia. 2002. *Undang Undang Perlindungan Anak No 23 Tahun 2002 Bab III pasal 4-19*. Lembaran Negara RI Tahun 2002. Sekretariat Negara. Jakarta

- Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana 1", *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa, kumpulan dan istilah seni rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Suyanto, Bagong. 2010. *Masalah Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syakir dan Mujiyono. 2007. "Gambar 1", *Bahan Ajar Tertulis*. Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Taufik, Rahmat. 2007. "Kehidupan Anak Jalanan Sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Lukis", *Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa Unnes.