OBSESI ANAK SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN GAMBAR IMAJINATIF

PROYEK STUDI

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Oleh:

Sigit Norhadi
2401414043

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

TAHUN 2020

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 : Kamis

Tanggal : 9 Juli 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.

198505282010121006

Sekretaris

Dr. Eko Haryanto, M.Ds.

197201032005011002

Penguji I,

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

197804112005011001

Penguji II,

Gunadi, S.Pd., M.Pd.

198107012006041001

Penguji III,

Dr. Syakir, M.Sn.

196505131993031003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Hj. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul "Obsesi Anak Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Gambar Imajinatif" 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 dan dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 23 Juni 2020

Penulis,

Sigit Norhadi

NIM. 2401414043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Maksimalkan usaha meski dengan segala keterbatasan” (Sigit Nurhadi)

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu, Bapak, Adik dan segenap keluarga tercinta atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan secara ikhlas.
2. Semua teman-teman Seni Rupa angkatan 2014 yang senantiasa menginspirasi.
3. Semua pihak yang telah membantu penulis 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 uapaya 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. Dr. Syakir M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberikan fasilitas administratif sekaligus memberikan banyak motivasi, ilmu, arahan, serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini.
4. Gunadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan keramahan dalam proses bimbingan laporan sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dalam bidang Seni Rupa.
6. Bapak, Ibu, dan adik perempuanku tercinta serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa sampai detik ini.
7. Semua teman-teman tanpa terkecuali, yang telah menginspirasi dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kebahagiaan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek studi ini dan dibalas-Nya dengan kebaikan yang setimpal.

Semarang, 23 Juni 2020
Penulis

Sigit Norhadi
NIM. 2401414043

SARI

Norhadi, Sigit. 2020. Obsesi Anak Sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Gambar Imajinatif. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Gunadi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Obsesi Anak, Inspirasi, Gambar Imajinatif

Proyek studi ini mengambil tema tentang "Obsesi Anak Sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Gambar imajinatif". Obsesi merupakan masalah kejiwaan yang begitu luas, kompleks, mengandung banyak misteri, dan hal-hal menarik sehingga selalu saja menantang manusia untuk mengadakan studi intensif terhadapnya. Pada dasarnya manusia memiliki obsesi, baik anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu penyebab munculnya obsesi pada anak adalah rasa suka yang berlebih terhadap sesuatu, seperti suka dengan tokoh kartun, *superhero*, binatang, robot, dan lain sebagainya. Melihat anak-anak mengingatkan penulis tentang kenangan masa kecil yang menyenangkan dan meginspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya seni. Proyek studi dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan penulis tentang obsesi anak kedalam sebuah karya seni gambar dengan gaya imajinatif. Alat yang digunakan penulis dalam proses menggambar adalah berupa pensil (2B, 5B, 6B, 8B), penghapus, laptop, spet (spray gun), dan kompresor. Dalam proses pembuatan gambar penulis menggunakan teknik arsir searah, silang, dan lengkung untuk membuat efek gradasi atau tingkat gelap terang berdasarkan objek gambar, Proses penciptaan karya gambar diawali dengan menentukan jenis gambar, konseptualisasi atau pencarian ide berkarya, visualisasi atau menentukan jenis karya yang meliputi: 1. Tahap pengamatan, 2. Menentukan objek gambar, 3. Tahap sket, 4. Tahap arsir atau pendetailan. Proses terakhir setelah semua karya selesai dikerjakan adalah di*finishing* dengan cairan melamin. Berdasarkan tema yang diambil, penulis telah menghasilkan karya seni gambar sejumlah 12 karya dengan media gambar berupa kayu bekas palet/jati belanda yang berukuran 40cm x 40cm. Seluruh karya yang dihasilkan tedapat figur anak yang dijadikan sebagai subjek utama gambar dan penggambaran tumbuhan serta bola mata adalah sebagai subjek pendukung gambar. Masing-masing karya memiliki karakteristik visual yang berbeda-beda, hal itu disebabkan karena setiap karya merupakan penggambaran dari beberapa obsesi anak yang dibuat dengan gaya gambar imajinatif, sehingga visualisasi gambar terlihat tidak lazim dan terkesan nyeleneh. Semua karya tersebut di*display* dalam sebuah pameran sebagai sarana penyampaian pesan moral. Penulis berharap dengan adanya proyek studi ini bisa menjadi sebuah pengingat bahwa sebagai orang dewasa khususnya orang tua seharusnya bisa memahami kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh anak-anak.

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
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema 1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya 2
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi 3
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi 3
1.4.1 Manfaat Teoritis 3
1.4.2 Manfaat Praktis 3
BAB 2 KONSEP BERKARYA 5
2.1 Konsep Obsesi Anak 5
2.2 Konsep Seni Gambar 6
2.3 Konsep Gambar Imajinatif 8
2.4 Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Rupa pada Seni Gambar 9
2.4.1 Unsur Rupa pada Seni Gambar: 9
2.4.2 Prinsip-Prinsip Rupa pada Seni Gambar: 12
BAB 3 METODE BERKARYA 15
3.1 Media Berkarya 15

3.1.1 Bahan 15
3.1.2 Alat 17
3.1.3 Teknik Berkarya 21
3.2 Proses Berkarya 21
3.3.1 Pencarian Ide 21
3.3.2 Visualisasi 22
3.3.2.1 Pengamatan 23
3.3.2.2 Menentukan Objek Gambar 24
3.3.2.3 Tahap Sket 25
3.3.2.4 Tahap Arsir 26
3.3.3 Pengolahan Akhir (finishing) 27
3.3.4 Penyajian Karya 27
3.3.5 Pelaksanaan Pameran 28
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA 30
4.1 Karya 1 30
4.1.1 Spesifikasi Karya 30
4.1.2 Deskripsi Karya 30
4.1.3 Analisis Karya 31
4.2 Karya 2 38
4.2.1 Spesifikasi Karya 38
4.2.2 Deskripsi Karya 38
4.2.3 Analisis Karya 39
4.3 Karya 3 46
4.3.1 Spesifikasi Karya 46
4.3.2 Deskripsi Karya 46

4.3.3 Analisis Karya 47
4.4 Karya 4 53
4.4.1 Spesifikasi Karya 53
4.4.2 Deskripsi Karya 53
4.4.3 Analisis Karya 54
4.5 Karya 5 61
4.5.1 Spesifikasi Karya 61
4.5.2 Deskripsi Karya 61
4.5.3 Analisis Karya 62
4.6 Karya 6 68
4.6.1 Spesifikasi Karya 68
4.6.2 Deskripsi Karya 68
4.6.3 Analisis Karya 69
4.7 Karya 7 76
4.7.1 Spesifikasi Karya 76
4.7.2 Deskripsi Karya 76
4.7.3 Analisis Karya 77
4.8 Karya 8 84
4.8.1 Spesifikasi Karya 84
4.8.2 Deskripsi Karya 84
4.8.3 Analisis karya 85
4.9 Karya 9 91
4.9.1 Spesifikasi Karya 91
4.9.2 Deskripsi Karya 91
4.9.3 Analisis Karya 92

4.10 Karya 10 99
4.10.1 Spesifikasi Karya 99
4.10.2 Deskripsi Karya 99
4.10.3 Analisis Karya 100
4.11 Karya 11 107
4.11.1 Spesifikasi Karya 107
4.11.2 Deskripsi Karya 107
4.11.3 Analisis Karya 108
4.12 Karya 12 114
4.12.1 Spesifikasi Karya 114
4.12.2 Deskripsi Karya 114
4.12.3 Analisis Karya 115
BAB 5 PENUTUP 121
5.1 Simpulan 121
5.2 Saran 122
DAFTAR PUSTAKA 123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kayu Jati Londo (Jati Belanda) Bekas Peti Kemas 16

Gambar 3.2 Melamin 17

Gambar 3.3 Pensil 18

Gambar 3.4 Penghapus..... 19

Gambar 3.5 Laptop..... 20

Gambar 3.6 Kompresor..... 20

Gambar 3.7 *Spray Gun*..... 21

Gambar 3.8 Referensi Foto Objek Utama Gambar..... 25

Gambar 3.9 Referensi Foto Objek Pendukung Gambar..... 25

Gambar 3.10 Sket Gambar Pada Kertas..... 26

Gambar 3.11 Foto Tahap Arsir Pada Media Kayu..... 27

Gambar 3.12 Proses *Finishing* Karya 27

Gambar 3.13 Penyajian Karya Tampak Depan Dan Tampak Samping..... 28

Gambar 3.14 Foto Proses Penataan Karya di Ruang Galeri 29

Gambar 3.15 Foto Pembukaan Pameran Oleh Empat Mahasiswa..... 29

Gambar 3.16 Foto Pengunjung Pameran 29

Gambar 3.17 Karya 1 Berjudul “Kakawau (Dinosaurus)”..... 30

Gambar 3.18 Karya 2 Berjudul “Kapal”..... 38

Gambar 3.19 Karya 3 Berjudul “Rumah Pohon”..... 46

Gambar 3.20 Karya 4 Berjudul “Robot”..... 53

Gambar 3.21 Karya 5 Berjudul “Wawung (Kumbang Tanduk)” 61

Gambar 3.22 Karya 6 Berjudul “Gembira” 68

Gambar 3.23 Karya 7 Berjudul “Bibang (Terbang)”..... 76

Gambar 3.24 Karya 8 Berjudul “Penasaran” 84

Gambar 3.25 Karya 9 Berjudul “Monster” 91

Gambar 3.26 Karya 10 Berjudul “Hero”..... 99

Gambar 3.27 Karya 11 “Kanhiyu (Ikan Hiu)” 107

Gambar 3.28 Karya 12 “Melihat/Mengamati”..... 114

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....125
LAMPIRAN 2.....126
LAMPIRAN 3.....127
LAMPIRAN 4.....132

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Anak-anak merupakan sosok yang ceria dan tidak merasa ragu terhadap apapun yang mereka kerjakan. Pada dasarnya masa kanak-kanak adalah waktu untuk bermain dan mengeksplorasi diri, namun kegiatan bermain anak-anak jangan dipandang sebagai kegiatan yang tidak bermanfaat. Bermain merupakan salah satu cara anak-anak belajar dan memperoleh informasi atau jawaban atas keingintahuannya terhadap lingkungan di sekitarnya. Melalui bermain anak-anak dapat mengenal segala sesuatu yang digunakannya dan mengatasi kesulitan yang dihadapi (Ismiyanto, 2017:15).

Pada umumnya anak-anak memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi, terutama dengan hal-hal yang baru mereka jumpai. Semakin tinggi rasa penasaran anak-anak semakin tinggi pula rasa keingintahuannya. Rasa penasaran anak-anak yang berlebih memunculkan sebuah obsesi. Suatu obsesi merupakan pikiran, ide, atau dorongan secara berulang yang berada di luar kemampuan seseorang untuk mengendalikannya (Nevid dkk, 2003 dalam Suryaningrum). Pada umumnya manusia memiliki obsesi, baik anak-anak maupun orang dewasa. Suatu obsesi bisa terus menerus berada dalam pikiran sehingga mendorong seseorang untuk segera mewujudkannya. Namun beberapa obsesi anak-anak hanya bersifat sementara dan lambat laun akan terganti oleh obsesi baru seiring dengan bertambahnya usia.

Adapun hal-hal yang disukai anak-anak pada umumnya yaitu tokoh super hero, monster, boneka, mainan alat transportasi, tokoh kartun, aneka binatang, dan

lain-lain. Ketika sedang bermain anak-anak seringkali melibatkan imajinasinya, sehingga apa yang tampak terlihat oleh mata berbeda dengan yang anak-anak imajinasikan. Misalnya, ketika anak-anak sedang bermain mobil-mobilan, yang ada dalam pikiran anak-anak bukan hanya sekedar bermain saja, namun anak-anak sedang membayangkan atau mengimajinasikan dirinya mengemudi mobil sungguhan.

Pengalaman anak-anak pada umumnya juga pernah dialami penulis. Sehingga pada saat melihat anak-anak sedang bermain mengingatkan penulis tentang kenangan masa kecilnya dulu. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Penulis telah memperoleh cukup ilmu pengetahuan tentang seni selama mengikuti kegiatan perkuliahan, baik secara teori maupun praktis. Salah satu kegiatan perkuliahan yang penulis ikuti adalah tentang seni gambar. Penulis mulai tertarik dengan seni gambar sejak pertama kali mengikuti perkuliahan tersebut, khususnya kegiatan praktik menggambar, bagi penulis menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Selama mengikuti kegiatan perkuliahan penulis juga mempelajari tentang berbagai jenis seni gambar, salah satunya adalah gambar imajinatif. Rupa-rupanya gambar imajinatif menjadi salah satu jenis seni gambar yang penulis minati. Adapun alasan yang membuat penulis tertarik dengan gambar imajinatif karena dengan gambar imajinatif penulis bebas menuangkan imajinasinya kedalam sebuah karya seni gambar dengan menggabungkan berbagai subjek yang berbeda menjadi

sebuah bentuk baru, sehingga gambar yang dihasilkan terkesan unik karena visualisasi karya yang tidak lazim dijumpai di dunia nyata.

Penulis berharap dengan visualisasi karya dengan gaya yang imajinatif mampu menumbuhkan rasa penasaran bagi siapa saja yang melihat, sehingga memunculkan keingingan untuk mengkajinya lebih dalam lagi mengenai makna yang tersirat dalam sebuah karya seni gambar yang disajikan.

1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

1. Mengekspresikan ide atau gagasan penulis tentang obsesi anak ke dalam karya seni gambar.
2. Menghasilkan karya tentang obsesi anak dalam bentuk gambar imajinatif untuk ditampilkan dalam sebuah pameran tunggal sebagai sarana penyampaian pesan moral

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Berdasarkan tujuan diatas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil proyek studi ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan konsep seni gambar terutama tentang gambar imajinatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, proyek studi bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan kemapuan praktik menggambar teknik manual yang diperoleh selama belajar di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

2. Bagi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, hasil proyek studi ini diharapkan dapat menambah sumber referensi ide, alat, bahan, dan teknik terhadap penciptaan karya proyek studi lain yang sejenis.
3. Bagi masyarakat umum, proyek studi ini diharapkan mampu memberi informasi dan pengetahuan terkait tema yang diambil.

BAB 2
KONSEP BERKARYA

2.1 Konsep Obsesi Anak

Anak adalah manusia yang sedang tumbuh kearah dewasa, yang meliputi pertumbuhan jasmani dan rohaninya (Bastomi, 2014:3). Anak belum dewasa mental dan badannya, apa yang diungkapkan oleh anak-anak adalah kejujuran ekspresinya (Ismiyanto, 2017:14). Penulis meyakini bahwa setiap anak dilahirkan dengan sifat dan kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan anak-anak akan terus tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya usia. Hal yang mudah dilakukan oleh anak dalam proses menuju kedewasaannya adalah bermain. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang penting dan bermanfaat bagi anak, karena dengan bermain anak dapat menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya dan melalui kegiatan bermain anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Selain bermain anak juga belajar dengan cara meniru. Anak akan cepat menyerap apa yang dilihat dan didengarnya, jika yang mereka lihat atau dengar itu mudah bagi anak lakukan, maka anak akan cepat menirunya. Hal tersebut bisa terjadi karena pada dasarnya anak memiliki rasa penasaran yang tergolong cukup tinggi. Rasa penasaran itu dapat muncul ketika anak menyukai hal tertentu. Pada umumnya anak-anak menyukai hal-hal yang membuatnya kagum atau takjup, misalnya saja seperti super hero, monster, boneka, mainan alat transportasi, tokoh kartun, dan aneka binatang. Terkadang rasa suka anak-anak tersebut sedikit berlebihan sehingga menimbulkan sebuah obsesi, namun hal tersebut adalah hal yang wajar karena pada dasarnya setiap orang memiliki obsesi, baik anak-anak

ataupun orang dewasa. Suatu obsesi adalah pikiran, ide, atau dorongan yang *intrusive* dan berulang yang berada di luar kemampuan seseorang untuk mengendalikannya (Nevid dkk, 2003 dalam Suryaningrum). Wolman (dalam Nimpuno) menjelaskan bahwa obsesi adalah suatu ide atau dorongan yang secara terus menerus memenuhi pikiran seseorang dan sulit untuk dihilangkan meskipun orang tersebut sangat ingin untuk menghilangkannya. Obsesi juga merupakan masalah kejiwaan yang begitu luas, kompleks, mengandung banyak misteri, dan hal-hal menarik sehingga selalu saja menantang manusia untuk mengadakan studi intensif terhadapnya (Mahendra, 2010).

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa obsesi anak merupakan ide atau dorongan dari dalam diri anak-anak yang terus-menerus berada dalam pikiran sehingga menimbulkan rasa penasaran berlebih yang mampu memunculkan imajinasi anak tentang apa yang ingin segera diwujudkan atau dimilikinya.

2.2 Konsep Seni Gambar

Seni sendiri sangat luas artiannya dan selalu mengalami perkembangan. Hartono, dkk (1986:45) berpendapat bahwa seni merupakan karya manusia yang memiliki nilai-nilai tertentu, seperti nilai bentuk, nilai pengetahuan, nilai ide, temu, dan dalil-dalil keadilan yang terwujud dalam bentuk lahir dan dapat dinikmati oleh indera manusia (mata atau telinga) sehingga dapat memuaskan hati pendengar atau penglihatnya. Namun, dalam pengertian secara umum seni lebih dilihat sebagai produk hasil aktivitas artistik dengan menekankan pada gagasan yang unik pula sehingga tercipta keorisinilan. Seniman menerjemahkan gagasan ke sesuatu wujud

ungkapan sesuai dengan media atau sarana yang dipilihnya agar kualitas karya seninya estetik (Ismiyanto,2017:1).

Menurut Barret (dalam Ismiyanto, 2017:2) seni adalah sesuatu yang dapat dipahami secara keseluruhan atau dalam kesatuan strukturnya, tetapi pendefinisiannya terkadang hanya menekankan pada salah satu aspek utamanya saja. Dalam proyek studi ini pendefinisian seni lebih spesifik pada seni gambar. Menurut Wellschlaeger dan Snyder (dalam Syakir dan Mujiyono 2007:4) menjelaskan bahwa gambar adalah sebuah visual untuk menggambarkan atau menghadirkan *figure* 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.*

Gambar juga dapat menjadi sarana berekspresi seseorang karena pada dasarnya semua orang bisa menggambar hanya saja tingkat kemampuan dan kepekaan rasanya berbeda-beda. Menggambar adalah reaksi alami manusia yang seringkali bersifat spontan dan seringnya orang menggambar sesuai dengan apa yang mereka lihat, menyajikan apa yang mereka ketahui, juga mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Pada intinya menggambar merupakan suatu aktivitas produktif yang dapat dipelajari, dinikmati, dan juga sebuah proses kreatif (Ching, 2002)

Jadi dapat disimpulkan bahwa seni gambar adalah hasil karya cipta manusia yang dibuat pada sebuah permukaan dengan menggunakan berupa pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, dan tekstur untuk menggambarkan atau menghadirkan *figure* dan bentuk yang estetik sehingga dapat

dinikmati oleh indera manusia. Menurut penulis seni gambar merupakan hal penting yang harus dipelajari. Menggambar sudah seperti kebutuhan pokok bagi penulis, sebab hampir semua kegiatan dalam bidang seni rupa selalu diawali dengan tahap menggambar atau menghasilkan gambar.

2.3 Konsep Gambar Imajinatif

Gambar imajinatif adalah sebuah karya yang dihasilkan dari proses menggambar yang menghasilkan bentuk fantasi atau imajinatif yang diperoleh dari proses imajinasi pikiran dan rasa dengan cara mengolah imaji kabur, imaji konkrit dan imaji abstrak (Mujiyono, 2018:6).

Subjek gambar imajinatif bisa berupa figur manusia, binatang, tumbuhan, alam benda yang ada disekitar manusia dan lain sebagainya. Teknik pengungkapan gambar bisa dengan pendekatan realis namun visualisasi gambar dibuat diluar realitas atau kenyataan, sehingga gambar yang dihasilkan terkesan aneh, tidak lazim, dan bahkan tidak akan dijumpai di dunia nyata.

Gambar imajinatif dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan si pembuatnya. Imajinasi senantiasa berhubungan pula dengan kesadaran imajinatif. Kesadaran tersebut meliputi pengetahuan, intensi, serta mencakup pertimbangan-pertimbangan (Pranowo, 2018:7). Imajinasi atau khayalan dalam menggambar dapat membantu seseorang untuk berfikir secara visual, kemudian dari *Image* yg terlihat dapat memberi umpan balik pada mata dan pikiran sehingga menimbulkan komunikassi antara gambar dan pembuatnya untuk membantu pengeksplorasian dan pengembangan ide-ide selanjutnya (Ching, 2002)

Membuat gambar imajinatif dapat dilakukan dengan cara membuat coretan-coretan (doodling) pada kertas menggunakan pensil atau *ballpoint*. Cara lain yang

dapat dilakukan dalam membuat gambar imajinatif adalah dengan metode pengubahan atau penggayaan bentuk dengan cara didistorsi (penggayaan atau pengembangan dengan cara merusak bentuk asli menjadi bentuk baru demi terciptanya karakter baru), dideformasi (penggayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek), atau dengan distilasi (penggayaan bentuk dengan cara menyederhanakan objek). Pada dasarnya metode-metode tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu mengkasilkan karya unik dan menarik dengan mengubah atau membuat variasi bentuk asli menjadi bentuk baru.

2.4 Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Rupa pada Seni Gambar

2.4.1 Unsur Rupa pada Seni Gambar:

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009:9). Ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik, paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi, hasil dari cipratan, tetesan, semprotan, cap-capan, tutulan, dan lain adalah *spot*, sama seperti titik, bentuk segitiga, segi empat, pohon, rumah, mobil, dan sebagainya disebut *spot* asal hasil dari sentuhan ataupun cap-capan (Sanyoto, 2009:94).

2. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal,

berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya (Susanto, 2011:148)

Ching (2002) berpendapat bahwa garis merupakan guratan-guratan yang dihasilkan bersifat intuitif dan fleksibel dalam kemampuannya untuk mendeskripsikan kontur yang mendominasi dunia visual kita. Peran garis secara alami meluas dari sekedar mendeskripsikan kontur suatu bentuk sampai mendefinisikan figur dalam sebuah bidang visual.

3. Warna

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

4. Tekstur

Pengertian tekstur sebagai unsur seni rupa adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Tekstur merupakan sifat (kualitas) permukaan bidang yang dapat berbentuk secara nyata dan semu (Sulistyo 2005:8). Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Pengertian tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa.

5. Bentuk (*shape*)

Bentuk seringkali didefinisikan dengan arti yang sederhana. Mike Susanto (2011:54), mendefinisikan “bentuk sebagai rupa atau wujud yang berkaitan dengan

matra yang ada”. Menurut Mikke Susanto, bentuk dalam hal ini dipersepsikan dengan unsur-unsur rupa yang tampak secara visual.

Bentuk tergantung pada garis yang mendeskripsikan batas-batasnya atau kontras dari nada gelap terang, warna, atau tekstur yang terjadi disepanjang batas-batas tersebut dan bentuk tidak dapat berdiri sendiri, karena hanya dapat terlihat dalam kaitannya dengan bentuk-bentuk yang lain atau ruang yang mengelilinginya (Ching:2002)

6. 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 (Sunaryo, 2002:11).

7. Ruang

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 2002:21). Menurut Bahari (2008:7) perwujudan ruang dapat dicapai melalui susunan bidang atau raut dengan posisi vertikal, horizontal maupun diagonal. Secara umum ruang dikaitkan dengan tiga dimensi, namun dalam seni rupa, ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu objek.

8. Gelap Terang

Gelap terang adalah unsur penting dalam membuat bentuk agar tampak seperti tiga dimensi dengan memanfaatkan pencahayaan dan bayangan. Setiap bentuk objek baru dapat dilihat jika terdapat cahaya, cahaya adalah sesuatu yang berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya (Sunaryo 2002:19).

9. Bidang

Dari segi bentuknya ada beberapa macam bidang, antara lain bidang organis, bidang geometris, dan bidang tak beraturan. Dalam berkarya seni rupa biasanya dikenal sebagai penggambaran suatu objek. Bidang adalah daerah dari luas, warna, garis atau ketiganya, dan mampu mempunyai dimensi yang dapat diukur (Sidik dalam Prasetyo 2009:17).

2.4.2 Prinsip-Prinsip Rupa pada Seni Gambar:

1. Kesebandingan (*Proportion*)

Kesebandingan (*proportion*), bererti hubungan antar bagian atau antar bagian terhadap keseluruhannya, pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian, tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41)

2. Harmoni (Keselarasan)

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan.Juga merujuk pada pembedanya gunaide-ide dan potensi potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan aturan ideal (Susanto, 2011:175).

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan (Balance) sangat erat dengan Proporsi, ritme dan kesatuan. Keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Susanto, 2011:46).

4. 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.

5. *Point of Interest*

Point of Interest merupakan salah satu bagian terpenting dalam prinsip pembuatan sebuah karya seni. Menurut Mikke Susanto (2011:312), *Point of Interest atau Point of View* adalah titik perhatian atau titik di mana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan warna, bentuk, objek atau gelap terang maupun ide cerita / tema sebagi pusat perhatian.

Jadi yang dimaksud *Point of Interest* dari penjelasan di atas adalah pusat perhatian atau titik perhatian dalam sebuah karya seni yang dapat diciptakan melalui warna, bentuk, dan objek.

6. 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.

7. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azaz dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni (Susanto, 2011: 416).

BAB 3
METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Media berkarya pada proyek studi ini meliputi bahan, alat, dan teknik. Berikut ini adalah bahan, alat, dan teknik yang digunakan penulis dalam proses berkarya:

3.1.1 Bahan

Berikut ini adalah bahan yang digunakan penulis dalam berkarya:

1. Kayu

Kayu merupakan sumber daya alam yang bisa diolah menjadi berbagai macam bentuk dan kegunaan. Kayu bisa diolah menjadi bentuk atau barang berguna seperti kursi, meja, almari, figura, dan lain sebagainya. Melalui proyek studi ini penulis coba memanfaatkan kayu sebagai media gambar, sebab menurut penulis bahwa menggambar tidak harus selalu pada kertas atau kanvas. Hal tersebut dilakukan dalam upaya memanfaatan kayu bekas yang ada disekitar tempat tinggal penulis. Kayu bekas ini merupakan kayu yang biasa digunakan sebagai peti kemas atau membungkus benda-benda impor. Beberapa orang mengenal kayu ini dengan nama jati londho (jati belanda).

Bagi penulis kayu jati londho memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut terletak pada serat kayunya yang terlihat seperti garis-garis lurus dan lengkung. Serat kayu yang tampak seperti garis-garis tersebut memiliki ketebalan yang berbeda-beda. Perbedaan tebal dan tipis serat kayu tersebut menimbulkan efek layer atau berlapis. Jika diamati lebih dekat akan terlihat bahwa serat yang tebal seolah terlihat berada paling depan dan serat kayu yang tipis seolah seperti berada dibelakang serat kayu yang terlihat lebih tebal. Meskipun serat kayunya terlihat tak

beraturan namun tetap terkesan dinamis dan menambah kesan estetis. Hal tersebut dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background* karya, sehingga gambar yang dihasilkan terlihat lebih imajinatif.

Demi memperoleh kayu yang siap dijadikan sebagai media gambar, langkah yang perlu dilakukan adalah dengan mengolahnya terlebih dulu. Kayu tersebut diolah melalui beberapa tahapan yaitu tahap pemotongan, tahap pengamplasan, dan tahap pendempulan. Tahap pertama kayu dipotong-potong sesuai ukuran yang diinginkan. Selanjutnya adalah tahap pengamplasan, kayu yang sudah dipotong kemudian dihaluskan permukaannya menggunakan amplas hingga mendapat hasil yang diinginkan. Tahap pendempulan adalah tahap dimana kayu yang terdapat lubang atau retakan ditutup menggunakan dempul kayu dan diamplas kembali untuk menghaluskan bekas dempul yang kurang rata.

Gambar 3.1 Kayu Jati Londo (Jati Belanda) Bekas Peti Kemas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Melamin

Melamin adalah sejenis cairan sintetis berwarna transparan yang diaplikasikan pada tahapan akhir atau *finishing*. Pada proyek studi ini melamin digunakan sebagai *finishing* yang diaplikasikan pada permukaan kayu, tujuannya agar karya tidak

rusak jika bergesekan dengan benda lain. Selain untuk melindungi karya melamin juga berguna untuk memberikan efek *glossy*, sehingga karya lebih terlihat *fresh* karena warna transparan dari melamin tampak seperti air. Melamin yang penulis gunakan dalam proyek studi ini merupakan produk dari Propan dengan spesifikasi Impra Melamine Lack/Clear Gloss.

Gambar 3.2 Melamin
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.1.2 Alat

Berikut ini adalah alat yang digunakan penulis dalam proses berkarya:

1. Pensil

Ketika sedang membuat gambar penulis merasa nyaman menggunakan pensil. Menurut penulis pensil merupakan alat gambar yang cukup efisien karena ringan dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga pensil sangat cocok digunakan untuk menuangkan ide atau gagasan yang terkadang muncul secara tiba-tiba. Selain itu pensil juga mudah dihapus jika dalam menggambar mengalami kesalahan yang ingin diperbaiki. Penulis beranggapan bahwa pensil dirasa cocok dengan media yang digunakan, sebab media yang digunakan berupa kayu dengan warna yang cukup terang sehingga warna hitam yang dihasilkan dari pensil terlihat sangat menonjol ketika ditorehkan pada media kayu. hal itu membuat gambar yang

dihasilkan terlihat lebih hidup. Hal lain yang menonjol juga terlihat antara arsiran garis-garis lurus dari pensil dengan garis-garis lengkung dari serat kayu. Kedua hal tersebut menjadi tampak rancu ketika dipadukan dalam satu karya, namun penulis coba memanfaatkan hal tersebut dengan menjadikan serat kayu sebagai bagian dari gambar dengan sentuhan arsiran pensil pada subjek gambar.

Pensil yang digunakan penulis untuk menggambar adalah pensil dengan merek Faber Castell. Menurut penulis pensil dengan merek tersebut memiliki tingkat kepekatan warna yang pas dan tekstur yang cukup lunak sehingga memudahkan penulis dalam proses menggambar. Dalam proses menggambar penulis tidak hanya menggunakan satu pensil. Misalnya saja ketika membuat sket, penulis menggunakan pensil yang memiliki tinggkat kepekatan warna yang tidak terlalu hitam, jadi yang dibutuhkan penulis adalah pensil jenis “H’. Sedangkan untuk membuat arsiran atau efek gelap terang, penulis menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, 7B, dan 8B. Pensil tersebut memiliki tingkat kepekatan warna hitam yang berfariasi, mulai dari yang warna hitamnya standar hingga yang warna hitamnya sangat pekat.

Gambar 3.3 Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Penghapus

Penghapus yang digunakan penulis adalah penghapus dengan merk Staedtler. Menurut penulis penghapus jenis ini memiliki tekstur yang lunak dan padat, sehingga tidak akan mudah berkurang walaupun digunakan untuk menghapus pensil secara berulang-ulang. Penghapus jenis ini sangat efektif digunakan untuk mengatasi kesalahan pada saat menggambar menggunakan pensil.

Gambar 3.4 Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Laptop

Laptop digunakan penulis untuk menampilkan referensi objek gambar. Dengan menggungakan laptop penulis mampu melihat detail foto atau gambar dengan menggunakan tombol *zoom in* dan *zoom out* sehingga memudahkan penulis dalam pembuatan detail gambar. Laptop yang digunakan oleh penulis adalah laptop dengan merk Lenovo 17 inchi.

Gambar 3.5 Laptop
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Kompresor dan Spet *(Spray Gun)*

kompresor udara umumnya dimanfaatkan untuk menyuplai udara bertekanan tinggi seperti alat-alat *spray gun* atau *air brush* dan alat-alat yang memerlukan udara bertekanan tinggi lainnya. *Spray gun* atau dikenal juga dengan spet berfungsi untuk mengatomisasikan cat yang cara penggunaannya membutuhkan tekanan udara tinggi dari kompresor. Jadi, kedua alat tersebut merupakan satu kesatuan yang fungsinya saling mendukung.

Kompresor dan *Spray Gun* digunakan penulis untuk menyemprotkan cairan melamin pada permukaan bidang gambar. Dengan *Spray gun* hasil yang diperoleh pun akan lebih baik dan menghemat penggunaan cat dibanding menggunakan kuas.

Gambar 3.6 Kompresor
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.7 *Spray Gun*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.1.3 Teknik Berkarya

Dalam proses berkarya penulis menggunakan teknik arsir sebagai cara untuk membuat detail gambar dan memberikan efek gradasi atau tingkat gelap terang sesuai dengan objek gambar. Jenis arsiran yang digunakan penulis pun beragam, yaitu berupa teknik arsir searah, arsir silang, dan arsir lengkung. Dalam proses pembuatan arsiran penulis hanya menggunakan alat berupa pensil 2B, 5B, 6B, 7B dan 8B.

3.2 Proses Berkarya

Berikut ini adalah tahapan penulis dalam proses berkarya:

3.3.1 Pencarian Ide

Tahap awal yang dilakukan penulis sebelum membuat karya adalah pencarian ide atau gagasan. Tahapan ini dilakukan demi menghasilkan karya yang sesuai dengan keinginan penulis. Ide atau gagasan diperoleh penulis dengan cara mencari informasi dan referensi dari berbagai sumber seperti buku, internet, media sosial, lingkungan sekitar dan pengalaman pribadi penulis. Selain itu, penulis juga melakukan kunjungan ke beberapa pameran seni rupa yang terselenggara di galeri

kampus maupun luar kampus. Hal itu dilakukan penulis untuk mencari referensi mengenai teknik dan media dalam berkarya.

Dalam upaya memperoleh informasi dan data yang faktual penulis juga melakukan interaksi dengan anak-anak. Proses intraksi dibuat senyaman mungkin supaya anak-anak tidak merasa takut atau tertekan ketika penulis mengajukan beberapa pertanyaan. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang sifatnya ringan sehingga mudah untuk dijawab oleh anak-anak, pertanyaan tersebut atara lain seputar hobi, cita-cita, dan hal-hal yang anak-anak sukai. Beberapa jawaban dari anak-anak membuat penulis sadar bahwa yang dialami oleh anak-anak sama juga dengan yang penulis rasakan dimasa kecilnya dulu. Dari upaya yang dilakukan penulis memperoleh banyak data dan informasi untuk dijadikan sebagai ide atau sumber gagasan dalam berkarya. Data dan informasi yang diperoleh kemudian diolah dan menuangkannya kedalam sebuah karya seni.

3.3.2 Visualisasi

Melalui tahap visualisasi ini penulis menenentukan jenis karya seperti apa yang akan dibuat. Pada tahapan ini penulis memilih seni gambar dengan menggunakan alat berupa pensil. Seni gambar dipilih karena penulis merasa nyaman membuat karya dengan cara menggambar menggunakan pensil. Dalam upaya membuat visual gambar yang menarik penulis memilih gambar imajinatif. Melalui gambar imajinatif memungkinkan penulis untuk menciptakan visualisasi gambar melalui tanda atau simbol, sehingga visual gambar akan terlihat menarik.

Dalam proses pembuatan gambar imajinatif penulis menggunakan metode metafora. Pengungkapan dengan metode metafora adalah gaya pengungkapan

dengan menggunakan subjek yang lain namun memiliki makna yang sama dengan subjek yang ingin disampaikan, hal tersebut dapat dilakukan karena pada dua benda atau subjek tersebut memiliki efek persamaan bentuk, sifat, karakter, kesan, dan lain-lain (Mujiyono, 2018:23). Visualisasi gambar dengan gaya imajinatif ini diharapkan mampu mengundang rasa penasaran bagi siapa pun yang melihat sehingga memunculkan rasa ingin mememahami lebih dalam lagi mengenai karya yang penulis sajikan.

Dalam tahapan visualisasi ini penulis melakukan hal-hal sebagai berikut:

3.3.2.1 Pengamatan

Pengamatan memiliki peran penting terhadap pemahaman dan penghayatan suatu objek yang akan digambar. Penulis melakukan pengamatan sebelum memulai proses menggambar. Melakukan pengamatan pada suatu objek merupakan cara yang penulis lakukan untuk memahami ciri-ciri yang objek yang akan digamba, sehingga memudahkan penulis dalam proses pembuatan detail gambar. Pengamatan juga dilakukan penulis pada setiap proses penyerapan informasi yang berkaitan dengan objek yang akan digambar. Dengan kata lain penulis melakukan pengamatan dengan menggabungkan pengalaman penulis dengan objek yang akan digambar.

Penulis mengamati objek yang akan digambar dengan turun langsung kelapangan, sehingga penulis bisa melihat dan mengamati objek secara langsung. Pengamatan ditujukan pada beberapa anak di lingkungan tempat tinggal penulis. Fokus pengamatan adalah anak-anak yang sedang bermain. Selain itu penulis juga mencari informasi lain yang berkaitan dengan objek gambar melaui internet, media

sosial, buku, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk menghasilkan karya yang menarik dan dapat dipahami maknanya.

3.3.2.2 Menentukan Objek Gambar

Objek menjadi suatu hal penting dalam karya seni gambar. Pada umumnya karya seni gambar terdiri dari objek utama dan objek pendukung. Objek utama gambar adalah objek yang sengaja dibuat agar menjadi *point of interest* sebuah karya, sedangkan objek pendukung gambar berfungsi untuk melengkapi objek utama. Mengenai pemilihan objek tentunya sangat beragam. Dalam upaya menentukan objek utama gambar perlu dilakukan pengamatan, baik itu lewat foto atau mengamati objek secara langsung.

Banyak hal yang bisa dijadikan objek dalam menggambar, namun penulis tertarik pada sosok anak. Dalam proyek studi ini penulis memilih anak untuk dijadikan sebagai objek utama gambar. Pemilihan objek utama disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan. Pemilihan objek pendukung juga tidak kalah penting dari objek utama gambar. Objek pendukung sebisa mungkin harus selaras dengan objek utama supaya makna yang tersirat dalam gambar dapat dipahami. Baik objek utama ataupun objek pendukung gambar keduanya memiliki fungsi yang sama penting yaitu menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi sebuah karya seni gambar.

Gambar 3.8 Referensi Foto Objek Utama Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.9 Referensi Foto Objek Pendukung Gambar
(Sumber: Pinterest)

3.3.2.3 Tahap Sket

Proses pembuatan sket pada proyek studi ini terbagi menjadi dua. Tahap pertama penulis membuat sket menggunakan pensil H dan 2B diatas kertas A4. Pada tahap ini penulis menggabungkan beberapa objek foto atau referensi gambar menjadi satu kesatuan. Kemudian tahap kedua adalah pemindahan sket dari kertas ke media kayu

berukuran 40cm x 40cm menggunakan pensil 2B. Sket dibuat dengan memperhatikan proporsi objek terhadap bidang gambar demi menghindari gambar yang terlihat terlalu besar atau terlalu kecil.

Gambar 3.10 Sket Gambar Pada Kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.2.4 Tahap Arsir

Setelah sket selesai dikerjakan tahap selanjutnya adalah membuat arsiran pada gambar dengan menggunakan pensil. Penulis menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B. Masing-masing pensil mempunyai tingkat kepekatan warna yang berbeda, hal ini dilakukan dalam upaya untuk membuat efek gelap terang, tekstur, dan detail gambar.

Gambar 3.11 Foto Tahap Arsir Pada Media Kayu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.3 Pengolahan Akhir (finishing)

Setelah semua karya sudah selesai dikerjakan tahap selanjutnya adalah *finishing.* Tahap *finishing* adalah tahap melapisi permukaan karya dengan cairan melamin. Hal ini bertujuan untuk melindungi karya agar tidak mudah rusak apabila tersentuh tangan atau bergesekan dengan benda-benda lain. Cairan melamin yang berwarna transparan membuat karya seperti diselimuti oleh air, sehingga karya terlihat lebih *fresh*.

Gambar 3.12 Proses *Finishing* Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.4 Penyajian Karya

Pada umumnya karya seni gambar dibuat pada media kertas atau kanvas pada karya namun dalam proyek studi ini menampilkan sesuatu yang sedikit berbeda.

Perbedaan karya ini terletak pada media gambar, yaitu berupa kayu yang digunakan sebagai media dalam menggambar. Karya seni gambar ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil pada media kayu beukuran 40cm x 40cm yang kemudian *finishing* dengan memberikan lapisan melamin. Penyajian karya dibuat sesederhana mungkin karena bagi penulis kesederhanaan adalah kekuatan utama dari karya yang disajikan.

Gambar 3.13 Penyajian Karya Tampak Depan Dan Tampak Samping
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.5 Pelaksanaan Pameran

Kegiatan pameran merupakan salah satu tujuan penulis yang sudah direncanakan sejak awal. Kegiatan ini dilaksanakan setelah semua karya selesai dikerjakan dan siap untuk dipamerkan. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pameran ini antara lain yaitu menata karya dalam ruangan (galeri) yang sudah ditentukan. Menyiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan seperti lampu karya, *caption*, kuratorial, *banner*, katalog karya, dan lain-lain. Pameran dibuka setelah serangkaian acara yang dijadwalkan selesai dilaksanakan. Setelah itu pameran resmi dibuka dan pengunjung dipersilahkan memasuki ruang galeri untuk mengapresiasi karya-karya

yang disajikan. Kegiatan pameran ini dilaksanakan selama empat hari oleh empat mahasiswa dengan tema karya yang berbeda-beda.

Gambar 3.14 Foto Proses Penataan Karya di Ruang Galeri
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.15 Foto Pembukaan Pameran Oleh Empat Mahasiswa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.16 Foto Pengunjung Pameran
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB 4
DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1 Karya 1

Gambar 3.17 Karya 1 Berjudul "Kakawau (Dinosaurus)"
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.1.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Kakawau (Dinosaurus)
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.1.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul "Kakawau" ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu

berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini merupakan sosok anak kecil berjenis kelamin laki-laki. Sosok anak laki-laki tersebut digambarkan separuh badan dengan kedua tangan mencengkeram kearah depan seolah ingin menerkam. Sosok tersebut digambarkan memiliki dua kepala berbeda namun dari satu badan yang sama. Satu kepala seolah mucul keluar dari wajahnya dan satu kepala lagi seolah muncul dari dalam perutnya. Pada bagian wajah subjek utama seolah muncul sosok kepala dinosaurus dan pada bagian perut seolah muncul wajah sosok anak laki-laki.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran tanaman sejenis sulur yang seolah muncul dari badan sosok anak laki-laki tersebut. Selain tanaman ada pula penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar, namun masing-masing bola mata tampak memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari media yang digunakan yaitu kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.1.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Kakawau” terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah. Teknik arsir searah dipilih untuk membuat efek gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume, seperti halnya pada penggambaran kepala dinosaurus. Garis lengkung digunakan pada subjek yang

membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut agar terlihat dinamis. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu tersebut memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh dari pendekatan perspektif. Seperti yang terlihat pada subjek gambar utama yang digambarkan separuh badan dengan posisi

badan serong kekanan, terlihat tangan kiri subjek berada diposisi paling depan sehingga berukuran sedikit lebih besar dari pada tangan kanannya. Pada subjek gambar pendukung juga terlihat tanaman sulur yang tumpang tindih dengan subjek utama, juga terlihat pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran kepala dinosurus yang seolah memiliki permukaan kulit kasar, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada subjek utama dan pendukung gambar. Pada subjek utama sosok anak laki-laki terlihat ukuran antara kepala dan badan sudah cukup sebanding. Penggambaran daun-daun tanaman satu dengan yang lain sudah cukup sebanding. Penggambaran empat bola

mata satu dengan yang lain sudah cukup sebanding. Akan tetapi jika dikaitkan dengan tiap subjek yang ada justru tampak tidak sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, kepala dinosaurus, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak laki-laki yang memiliki bentuk dan ukuran paling besar dibanding subjek lain yang menyebabkan perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background*

gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang sangat menarik.

Sumber ide atau gagasan dari karya ini didapat penulis dari pengamatan langsung pada seorang anak kecil laki-laki berumur empat tahun yang terobsesi dengan dinosaurus. Awalnya penulis sama sekali tidak menyadari kalau anak tersebut suka dengan dinosaurus. Hal itu baru disadari oleh penulis ketika anak tersebut meminta untuk dibuatkan gambar, namun ia mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata yang ia inginkan. Dengan spontan ia lalu memperagakan suatu gerakan dengan kedua tangan mencengkeram kedepan dan menirukan suara geraman layaknya suara hewan buas. Tidak puas dengan hasil yang didapat, ia lalu menunjukan game tentang dinosaurus dari *smartphone* milik ayahnya dan berulang kali mengucapkan kata “Kakawau, kakawau, kakawau!”. Dari situlah penulis akhirnya paham bahwa yang ia maksut “kakawau” adalah “dinosurus”.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya seni gambar dengan tema obsesi anak. Untuk merepresentasikan obsesi anak tersebut penulis memilih gambar imajinatif. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki pada karya ini adalah sosok nyata. Sosok figur anak tersebut digambarkan dalam bentuk separuh badan dengan kedua tangan seolah mencengkram, seperti halnya sedang menirukan gerakan. Dari kepalanya seolah muncul kepala seekor dinosaurus dengan gigi-gigi tajam. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan obsesi dari anak tersebut.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Kakawau”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang seolah muncul kepala seekor dinosaurus, juga adanya bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan

komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang disekeliling figur anak. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran kepala dinosaurus yang terlalu kecil jika dibandingkan dengan ukuran figur anak.

Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “kakawau” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. Kata “kakawau” merupakan sebutan seorang anak kecil untuk dinosaurus, sebab ia kesulitan dalam mengucapkan kata dinosaurus.

4.2 Karya 2

Gambar 3.18 Karya 2 Berjudul “Kapal”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: kapal
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.2.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Kapal” ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini adalah sosok anak kecil berjenis kelamin laki-laki. Sosok anak laki-laki tersebut digambarkan separuh badan dengan ekspresi wajah datar, mengenakan baju dengan motif garis-garis, dan mengenakan atribut berupa topi menyerupai perahu kertas yang ada di kepalanya hingga menutupi separuh wajah. Pada bagian tersebut seolah tumbuh dua batang pohon yang bercabang-cabang, dari kedua cabang pohon terlihat dua buah perahu kayu. Batang pohon yang sama juga seolah tumbuh dan muncul dari balik badan sosok anak tersebut. Terlihat juga atribut lain berupa slayer yang terikat pada bagian lehernya.

Batang dan ranting pohon tersebut merupakan subjek pendukung dari sosok anak laki-laki. Selain itu ada pula penggambaran lima bola mata yang ada di sekeliling objek utama gambar, masing-masing bola mata memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari media yang digunakan yaitu kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.2.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Kapal” terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang, tergantung pada jenis arsiran yang digunakan. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut agar terlihat dinamis. Garis

lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu yang digunakan adalah jatilondo (jati belanda), kayu jenis ini dipilih karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada subjek utama yang digambarkan separuh badan dan saling tumpang tindih dengan batang pohon. Pada

penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran batang pohon dan perahu yang seolah memiliki permukaan yang kasar layaknya kulit pohon dan kayu pada umumnya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar tersebut. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion,* prinsip keseimbangan atau *balance,* prinsip keselarasan atau *harmony,* prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada subjek utama dan pendukung gambar. Pada subjek utama sosok anak laki-laki terlihat ukuran antara kepala dan badan sudah cukup sebanding. Penggambaran empat bola mata satu dengan yang lain sudah cukup sebanding. Akan tetapi jika dikaitkan dengan tiap subjek yang ada justru tampak tidak sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau sisi atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, perahu, batang pohon, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak laki-laki yang memiliki bentuk dan ukuran paling besar dibanding subjek lain yang menyebabkan perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna terang dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam gelap dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Warna monokromatik pada keseluruhan karya ini menimbulkan kesan sederhana karena tidak menggunakan terlalu banyak warna, hanya hitam pensil dan warna coklat terang dari kayu. Kesatuan teknik dan media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang sangat menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman masa kecil penulis, dimana dulu selalu siap didepan televisi demi menunggu kartun favorit. Ada beberapa film kartun terkenal yang tayang di televisi saat itu. Salah satu diantaranya adalah serial kartun "*Popeye si pelaut*". Tokoh kartun dengan ciri khas mata ditutup sebelah dan suka makan bayam ini masih membekas sampai sekarang. Berangkat dari film kartun tersebut lalu muncul keingin untuk menjadi seorang pelaut. Bukan karena ingin menjadi jagoan seperti tokoh yang diidolakan tapi karena membayangkan betapa asiknya bisa mengarungi lautan menggunakan kapal. Hal ini murni keiinginan diri sendiri bukan karena dorongan dari orang lain. Sejak saat itu juga mulai tertarik dengan kapal. Ketertarikan itu bahkan sampai pada level terobsesi, hingga muncul ide untuk membuat miniatur kapal dengan menggunakan bahan seadanya.

Dari pengalaman masa kecil tersebut penulis mencoba memvisualkan obsesinya kedalam sebuah karya gambar imajinatif. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki tersebut adalah penggambaran dari penulis sendiri. Sosok figur anak tersebut

digambarkan dalam bentuk separuh badan dengan penggambaran objek yang sengaja dipilih untuk mewakili obsesinya tersebut.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “kapal”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang seolah tumbuh dua batang pohon, juga adanya bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang disekeliling figur anak. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran perahu yang terlalu kecil jika dibandingkan dengan ukuran figur anak. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “kapal” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

4.3 Karya 3

Gambar 3.19 Karya 3 Berjudul “Rumah Pohon”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.3.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Rumah Pohon
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.3.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Rumah pohon” ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini merupakan sosok anak laki-laki. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam bentuk satu badan utuh, namun hanya bagian kepalanya saja. Pada bagian kepalanya digambarkan memiliki lubang berbentuk lingkaran, dari lubang tersebut muncul sebuah pohon yang seolah tumbuh dari dalam kepalanya. Pada pohon itu terdapat sebuah kotak yang berbentuk seperti rumah dengan lubang berbentuk lingkaran pada bagian depan yang diatasnya terdapat sebuah mata. Dari lubang lingkaran tersebut muncul sebuah tangan yang memegang sangkar burung. Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar, namun masing-masing bola mata tampak memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari media yang digunakan yaitu kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.3.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Rumah pohon” terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut agar terlihat dinamis. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu

yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada bagian dahi subjek utama yang digambarkan memiliki lubang yang terkesan memiliki kedalaman, hal yang sama juga terlihat pada lubang yang ada pada rumah pohon. Unsur ruang juga terlihat pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran batang pohon dan rumah pohon yang seolah memiliki tekstur kasar pada bagian permukaannya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian perbagianya sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran kepala sosok anak laki-laki yang dibuat sesuai proporsi kepala anak-anak pada umumnya namun jika dibandingkan dengan lengan yang muncul dari dalam rumah pohon justru akan terlihat rancu. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok kepala anak, pohon, rumah pohon, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran kepala sosok anak laki-laki yang sengaja dibuat dengan ukuran paling besar dibanding subjek lain sehingga perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang sangat menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil. Banyak hal tentang masa kecil penulis yang masih teringat hingga sekarang. Salah satunya adalah impian tentang rumah pohon. Keinginan untuk mempunyai rumah pohon bermula saat penulis melihat kandang merpati atau orang pada umumnya sering menyebutnya pagupon yang dulunya sering dijumpai dilingkungan tempat tinggal penulis. Biasanya diletakan pada tempat-tempat yang cukup tinggi, kira-kira setinggi orang dewasa pada umumnya. Namun ada juga yang diletakan di atas pohon. Bentuk kandannya pun sederhana, serupa kubus dengan atap segi tiga seperti rumah pada umumnya dan ada satu lubang dibagian depan yang fungsinya sebagai keluar masuknya si merpati.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki pada karya ini adalah sosok penulis. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam dalam bentuk satu badan utuh namun hanya kepalanya saja. Dari kepalanya seolah muncul pohon

yang tumbuh dari dalam kepalanya. Dari pohon tersebut tumbuh ranting-ranting yang menopang sebuah rumah pohon.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Rumah pohon”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang seolah tumbuh pohon yang muncul dari dalam kepalanya, juga adanya bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Rumah pohon” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili obsesi seorang anak tentang impian memiliki sebuah rumah pohonnya sendiri.

4.4 Karya 4

Gambar 3.20 Karya 4 Berjudul “Robot”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.4.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Robot
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.4.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Robot” ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini merupakan sosok anak kecil berjenis kelamin laki-laki yang digambarkan separuh badan mengenakan baju lengan panjang dengan motif garis-garis horizontal. Pada bagian kepala sosok anak tersebut digambarkan serupa dengan kepala robot. Dari kepalanya terlihat tanaman yang seolah tumbuh didalamnya. Kedua tangannya tampak memegang sebuah figur robot tanpa kepala namun seolah tumbuh sebuah tanaman dari dalam tubuhnya. Dari badan figur robot tersebut tampak sesosok wajah anak-anak.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran tanaman sejenis sulur yang muncul dari figur anak dan figur robot. Selain tanaman ada pula penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar, namun masing-masing bola mata tampak memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.4.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Robot” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran bola mata dan baju, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background*

karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik, sehingga menambah kesan artistik pada karya. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada bagian dahi subjek utama yang digambarkan memiliki lubang yang terkesan memiliki kedalaman, hal yang sama juga terlihat pada lubang yang ada pada rumah pohon. Unsur ruang juga terlihat

pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran daun yang seolah memiliki tekstur kasar pada bagian permukaannya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian perbagianya sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran wajah anak pada robot terlihat tidak sebanding dengan proporsi badan figur anak. Atau pengambaran bola mata yang ukurannya terlihat lebih besar dari ukuran bola mata pada umumnya. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan

surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, robot, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak laki-laki yang sengaja dibuat dengan ukuran lebih besar dibanding subjek lain sehingga perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat

kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecilnya suka dengan robot. Kesukaanya tersebut berawal ketika melihat serial film anak-anak yang setiap hari minggu pagi tayang di televisi. Dalam tayangan film tersebut beberapa kali terlihat robot-robot yang dikendalikan oleh manusia demi menyelamatkan bumi dari gangguan monster-monster jahat. Rupa-rupanya hal itu menjadikan penulis semakin terobsesi dengan robot. Banyak barang-barang yang berkaitan dengan film tersebut dimiliki oleh penulis, seperti kaos, asesoris dan mainan. Hingga muncul keinginan mempunyai robotnya sendiri.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki pada karya ini adalah sosok penulis. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam dalam bentuk satu badan utuh namun hanya separuh badan saja.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Robot”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang digambarkan menyerupai robot yang seolah ditumbuhi tanaman yang muncul dari dalam kepalanya dan bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Robot” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. “Robot” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili obsesi seorang anak tentang impian memiliki sebuah robot miliknya sendiri.

4.5 Karya 5

Gambar 3.21 Karya 5 Berjudul “Wawung (Kumbang Tanduk)”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.5.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Wawung (Kumbang Tanduk)
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.5.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Wawung” ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini berupa sosok anak kecil berjenis kelamin laki-laki yang digambarkan separuh badan yang mengenakan baju lengan panjang dengan motif garis-garis horizontal. Pada bagian kepala sosok anak tersebut digambarkan terbelah dan seolah muncul tanaman dari dalam kepalanya. Kedua lengan tangannya tampak memeluk sebuah sosok serangga kumbang (rhinoceros beetle).

Subjek pendukung karya ini berupa tanaman sejenis sulur yang digambarkan muncul dari kepala figur anak. Selain tanaman ada pula penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar, namun masing-masing bola mata tampak memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.5.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Wawung” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri atas beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut bola mata dan baju, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat

alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik, sehingga menambah kesan artistik pada karya. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada bagian kepala subjek utama yang digambarkan terbelah sehingga tampak bagian dalam seolah memiliki ruang atau rongga kosong. Unsur ruang juga terlihat pada penggambaran bola mata yang

memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, seperti yang terlihat pada penggambaran daun yang seolah memiliki tekstur kasar pada bagian permukaannya juga pada bagian badan serangga yang tampak bergelombang. Padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar atau pun bergelombang. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan berupa kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion,* prinsip keseimbangan atau *balance,* prinsip keselarasan atau *harmony,* prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian perbagianya sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran figur anak dan serangga yang terlihat tidak sebanding ukuran atau proporsinya. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, serangga, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak laki-laki dan serangga yang sengaja dibuat dengan proporsi yang tidak wajar, sehingga perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis dimasa lalu. Adapun kenangan menyenangkan penulis semasa kecil, beberapa masih teringat hingga sekarang. Salah satunya adalah tentang kumbang tanduk (Oryctes rhinoceros). Kumbang jenis ini sering dijumpai dilingkungan tempat tinggal penulis. Tidak jarang juga sering dijadikan mainan oleh anak-anak, bahkan penulis menjadikannya seperti hewan peliharaannya sendiri. Kumbang tanduk atau penulis menyebutnya *Wawung* ini punya ciri khas pada bagian kepalanya berupa tanduk layaknya seekor badak dengan panjang tubuh 3 - 4cm berwarna hitam kecoklatan. Rupa-rupanya hal itu menjadikan penulis tertarik dan semakin penasarang dengan kumbang tanduk.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki pada karya ini adalah sosok penulis. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam dalam bentuk satu badan utuh namun hanya separuh badan saja.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Wawung”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang digambarkan terbelah dan seolah ditumbuhi tanaman yang muncul dari dalam kepalanya dan bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding seperti pada figure anak dan wawung juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Wawung” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. “Wawung” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili obsesi seorang anak tentang serangga tanduk.

4.6 Karya 6

Gambar 3.22 Karya 6 Berjudul “Gembira”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.6.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Gembira
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.6.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Gembira” ini dibuat pada tahun 2019, dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini berupa sosok anak-anak berjenis kelamin perempuan yang digambarkan separuh badan menghadap kedepan. Pada bagian kepala sosok tersebut digambarkan seperti terbelah menjadi tiga lapisan dan seolah muncul tanaman bunga matahari dari dalam kepalanya. Kedua lengan tangannya tampak memeluk sebuah sosok kumbang tanduk.

Subjek pendukung karya ini berupa tanaman bunga matahari yang digambarkan muncul dari kepala figur anak. Selain tanaman ada pula penggambaran tiga bola mata dan dua kupu-kupu yang berada di sekeliling objek utama gambar. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.6.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Gembira” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut dan bola mata, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik, sehingga menambah kesan artistik pada karya. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada bagian kepala subjek utama yang digambarkan terbelah yang didalamnya terkesan memiliki ruang. Unsur ruang juga terlihat pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran daun, bunga matahari, dan baju yang seolah memiliki tekstur kasar atau bergelombang

pada bagian permukaannya, namun jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar ataupun bergelombang sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan berupa kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion,* prinsip keseimbangan atau *balance,* prinsip keselarasan atau *harmony,* prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian perbagianya sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tidak tertata namun terkesan seimbang. Dapat dilihat pada penggambaran masing-masing subjek yang ada, bahwa proporsi setiap subjek tidaklah sebanding antara satu dengan yang lain. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang.

Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, kupu-kupu, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak perempuan yang sengaja diletakan ditengah bidang gambar dan dibuat dengan ukuran lebih besar dibanding subjek lain sehingga perbedaan tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengamatan pada beberapa anak ketika terobsesi dengan sesuatu. Anak-anak memiliki rasa penasaran yang

cukup tinggi terhadap hal-hal yang baru mereka jumpai. Ketika anak-anak mulai suka dengan sesuatu mereka tidak akan memandang hal itu sebagai sesuatu yang menghasilkan atau tidak, seolah tidak ragu akan apa yang mereka kerjakan, karena yang anak-anak butuhkan adalah kegembiraan. Salah satu yang membuat anak-anak tetap gembira adalah bermain. Umumnya anak-anak menyukai benda-benda tertentu, dan tidak jarang rasa sukanya sampai pada level terobsesi. Pengalaman anak-anak pada umumnya tentu juga dialami penulis. Melihat anak-anak mengingatkan penulis tentang kenangan masa kecil yang menyenangkan.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi anak dan pengalaman penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak-anak sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam dalam bentuk satu badan utuh namun hanya separuh badan saja. Dari gambar sosok anak tersebut digambarkan kepalanya tampak terbelah menjadi tiga lapisan. Lapisan pertama menampilkan ekspresi wajah dengan senyum tipis dan mata terpejam, lapisan kedua masih dengan ekspresi yang sama namun kedua mata mulai terbuka, kemudian pada lapisan ketiga ekspresi

wajah mulai berubah dengan menampakan kedua mata berbinar dan tawa yang mengisyaratkan kegembiraan.

Penambahan subjek bola mata, kupu-kupu, dan bunga matahari sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat. Melalui indra penglihat itulah anak-anak belajar dan mengamati lingkungan sekitarnya. Bunga matahari sengaja dipilih karena dapat memberikan energi positif sehingga mampu membangkitkan rasa semangat, optimis, dan keceriaan. Warna kuning yang menyala pada bunga matahari juga identik dengan arti kehangatan atau kebahagiaan. Hal ini sama seperti ketika penulis melihat sosok anak-anak, selalu terpancarkan rasa ceria dan gembira. Kupu-kupu adalah gambaran dari keindahan, selain itu kupu-kupu juga membantu bungan dalam proses penyerbukan dengan menghisap sari madu tanpa merusak bunga itu sendiri. Sehingga bunga dan kupu-kupu adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan satu sama lain. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Gembira”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak perempuan yang digambarkan seolah terbelah yang tiba-tiba muncul bunga matahari dan bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang

utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Gembira” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

4.7 Karya 7

Gambar 3.23 Karya 7 Berjudul “Bibang (Terbang)”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.7.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Bibang (Terbang)
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.7.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Bibang” ini dibuat pada tahun 2019. Karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini berupa satu sosok anak perempuan yang digambarkan dalam dua versi namun masih dalam satu gambar. Versi pertama digambarkan dalam wujud kepala yang seolah terbelah dan versi lainnya digambarkan dalam wujud satu badan utuh memakai topeng meyerupai burung dengan sayap di sisi kanan dan kiri pada topeng tersebut. Figur anak tersebut adalah gambaran dari sosok kepala anak perempuan yang berada dibawahnya.

Subjek pendukung karya ini berupa tanaman sejenis sulur yang digambarkan muncul dari kepala figur anak. Selain tanaman ada pula penggambaran tiga bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar, namun masing-masing bola mata tampak memiliki ukuran berbeda. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.7.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Bibang” terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut dan baju, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu.

Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut terlihat seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang berupa garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada bagian kepala subjek utama yang digambarkan terbelah sehingga terlihat seperti ada ruang pada bagian dalamnya. Unsur ruang juga terlihat pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran daun yang seolah memiliki tekstur bergelombang pada bagian permukaannya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya terlihat lebih natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion,* prinsip keseimbangan atau *balance,* prinsip keselarasan atau *harmony,* prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian perbagianya sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tidak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran kepala sosok anak laki-laki yang dibuat sesuai proporsi kepala anak-anak pada umumnya namun terlihat tidak sebanding dengan figure anak yang berada diatasnya. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau

atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, tanaman, kupu-kupu, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran kepala dan figur anak perempuan yang sengaja diletakan ditengah bidang gambar sehingga akan menjadi pusat perhatian para apresiator. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya warna hitam dari pensil yang terdapat pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang sangat menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis tentang seorang anak kecil yang ingin sekali bisa terbang. Dalam upaya pencarian ide,

penulis melakukan pengamatan pada seorang anak yang berusia kurang lebih empat tahun. Anak tersebut sama seperti anak-anak pada umumnya, senang bermain dan ceria. Namun yang menarik perhatian penulis adalah ketika ia sedang bermain kemudian mencoba menunjukan suatu hal lewat gerakan dan mencoba mengucapkan sesuatu namun kesulitan dalam mengucapkan. Sesekali terdengar kata “Bibang” dari mulutnya lalu mencoba menggerak-gerakan kedua tangannya keatas dan kebawah. Butuh waktu beberapa saat untuk penulis memahami maksut dari ucapan anak tersebut sebelum akhirnya paham akan maksut dari ucapannya. Ia menggerakan tangannya adalah mencoba menirukan gerakan burung saat terbang mengerpakan sayap dan kata “Bibang” yang anak tersebut maksut adalah “Terbang”.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi seorang anak yang ingin bisa terbang. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dalam dua versi yaitu berupa kepala sosok anak yang terlihat seolah terbelah dan muncul tanaman yang diatasnya terdapat penggambaran figur anak perempuan dalam bentuk satu badan utuh. Sosok tersebut digambarkan dengan

seperti melayang dan pada bagian wajahnya terlihat seperti memakai topeng yang menyerupai burung, namun terdapat sepasang sayap pada sisi kanan dan kirinya.

Penambahan subjek bola mata, kupu-kupu dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Kupu-kupu dapat diartikan sebagai simbol perjuangan, bahwa untuk mewujudkan apa yang kita inginkan harus dengan usaha dan melalui beberapa tahapan hingga akhirnya keinginan itu terwujud. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Bibang”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak yang terbelah dan seolah muncul tanaman dari dalam kepalanya, juga adanya bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada, missal

pada penggambaran kepala yang terlihat lebih besar disbanding figure anak yang berada diatasnya. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Bibang” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. “Bibang” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili obsesi seorang anak tentang impian memiliki sebuah rumah pohonnya sendiri.

4.8 Karya 8

Gambar 3.24 Karya 8 Berjudul "Penasaran"
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.8.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Penasaran
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.8.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul "Penasaran" dibuat pada tahun 2019. Karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini berupa satu sosok anak perempuan yang digambarkan dalam dua versi namun masih dalam satu gambar. Versi pertama digambarkan dalam wujud kepala yang terlihat ada lubang pada bagian atas yang seolah muncul batang pohon dari dalamnya dan versi lainnya digambarkan dalam wujud satu badan utuh yang berdiri dibalik batang pohon seolah sedang berusaha menyembunyikan dirinya. Figur anak tersebut adalah gambaran dari sosok kepala anak yang berada dibawahnya.

Subjek pendukung karya ini berupa tanaman sejenis sulur dan penggambaran lima bola mata. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.8.3 Analisis karya

Pada karya yang berjudul “Penasaran” terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Pada karya tersebut terdapat beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda. Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada penggambaran daun yang terlihat seperti tumpang tindih atau pada penggambaran kepala yang digambarkan memiliki lubang sehingga terkesan memiliki ruang dibagian dalamnya.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran batang pohon dan daun yang terlihat memiliki tekstur kasar atau bergelombang pada bagian permukaannya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar ataupun bergelombang. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah

tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B dan 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian, sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran kepala sosok anak laki-laki yang dibuat sesuai proporsi kepala anak-anak pada umumnya, namun jika dibandingkan dengan figur anak yang berada dibalik batang pohon proporsinya akan terlihat rancu. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang.

Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok kepala anak, figur anak, batang pohon, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran kepala dan figur anak laki-laki yang sengaja diletakan ditengah bidang gambar agar subjek utama gambar menjadi pusat perhatian para apresiator. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang unik dan menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil tentang rasa penasaran atau keingintahuan pada suatu hal. Yang masih penulis ingat hingga sekarang adalah rasa penasaran tentang bagaimana cara membuat

kapal atau bagaimana caranya pesawat bisa terbang. Rasa penasaran semacam itulah yang memotivasi untuk mencari tahu informasi lebih banyak lagi. Pada dasarnya setiap anak dilahirkan dengan rasa penasaran atau keingintahuan untuk mengetahui bagaimana dunia bekerja. Hal itu menjadi dasar seorang anak berpikir, belajar, dan mengeksplorasi diri. Rasa penasaran anak-anak tergolong cukup tinggi, semakin anak penasaran semakin banyak pula ia belajar. Namun terkadang rasa penasaran tersebut belum sebanding dengan kemampuan mencari tahu atau menggali lebih dalam lagi sebuah informasi. kemungkinan penyebabnya adalah karena anak masih malu atau belum berani mengajukan sebuah pertanyaan. Hal yang sama juga pernah dialami penulis semasa kecil.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan pengalaman penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dalam bentuk kepala yang dibagian atasnya terdapat sebuah lubang yang seolah muncul batang pohon dari dalamnya. Dari balik batang pohon tersebut terlihat figur anak yang tampak seperti sedang mengintip seolah penasaran dengan sesuatu.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Penasaran”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak laki-laki yang terlihat berlubang dan seolah tumbuh pohon yang muncul dari dalam kepalanya atau adanya bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Penasaran” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. “Penasaran” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili pengalaman penulis samasa kecil.

4.9 Karya 9

Gambar 3.25 Karya 9 Berjudul “Monster”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.9.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Monster
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.9.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Monster” dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini merupakan sosok anak yang digambarkan dengan posisi badan serong kekanan menghadap kebelakang yang berada diatas ranjang tempat tidur. Pada bagian kepala sosok tersebut seolah ditumbuhi tanaman sehingga tidak terlihat seperti layaknya kepala manusia sedangkan pada lengan tanggannya terlihat sedang memeluk sosok kepala. Adapun penggambaran sosok monster yang tampak berbulu berada di kolong atau di bawah ranjang tempat tidur. Sosok monster tersebut hanya terlihat bagian gigi dan kedua tanggannya saja.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran tanaman yang berada di kepala figur anak. Selain tanaman ada pula penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.9.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Monster” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut, bulu, dan baju atau kain, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari

serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik, sehingga menambah kesan artistik pada karya. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadukan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada subjek yang digambarkan tumpeng tindih. Hal ini dapat dilihat pada penggambaran monster yang berada dikolong ranjang tempat tidur, seolah ada ruang pada bagian tersebut. Unsur ruang

juga terlihat pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran daun yang seolah permukaannya memiliki tekstur kasar atau pada penggambaran kain yang tampak bergelombang, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar atau berkelombang sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion,* prinsip keseimbangan atau *balance,* prinsip keselarasan atau *harmony,* prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian, sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, tanaman, monster, ranjang, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Seperti yang terlihat pada penggambaran sosok anak dan monster yang sengaja ditempatkan ditengah bidang gambar agar supaya fokus karya ini tertuju pada bagian tersebut. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil yang terobsesi dengan monster. Hal tersebut berawal ketika penulis menonton film-film kartun yang sering tayang di televisi. Dalam serial kartun tersebut menampilkan tokoh superhero dan monster. Penulis bukan hanya mengidolakan tokoh utamanya saja namun juga tertarik dengan monster-monster yang ada dalam film tersebut. Rupa-rupanya hal itu menjadikan penulis semakin terobsesi dengan sosok monster. Hal itupun kemudian dituangkan dalam bentuk gambar, bahkan sampai mengkhayalkan monster tersebut muncul di dunia nyata. Khayalah itupun terus-menerus muncul setiap kali penulis melihat tempat gelap dan kerap kali mengganggu tidur penulis karena terus mengkhayalkan monster tersebut tiba-tiba muncul dari bawah kolong tempat tidur. Rasa obsesi berubah menjadi kekhawatiran bagi diri sendiri. Namun seiring berjalannya waktu rasa khawatir tersebut mulai hilang.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi penulis dimasa kecilnya. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa sosok anak tersebut digambarkan dengan

posisi badan serong kekanan menghadap kebelakang yang berada diatas ranjang tempat tidur. Pada bagian kepala sosok tersebut seolah ditumbuhi tanaman sehingga tidak terlihat seperti layaknya kepala manusia. Sosok anak tersebut terlihat sedang memeluk sebuah kepala yang sebenanrnya adalah kepala sosok itu sendiri. Kepala tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah seperti sedang ketakutan. Sosok anak tersebut memeluknya seolah sedang menenangkan dirinya dari ketakutan pada monster yang sebenanrnya hanya hanya sebuah khayalan. Monster tersebut digambarkan baerada di kolong tempat tidur. Kedua tangannya yang berbulu mencengkeram kaki ranjang dan gigi-gigi runcing dengan dua taring panjang.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Monster”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada penggambaran monster yang tiba-tiba muncul dikolong tempat tidur dan bola mata

yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Monster” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

4.10 Karya 10

Gambar 3.26 Karya 10 Berjudul “Hero”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.10.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Hero
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.10.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Hero” dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini merupakan sosok anak berjenis kelamin laki-laki yang digambarkan dalam posisi badan menghadap belakang seperti sedang jongkok dengan kepala menoleh kekanan. Dari kepalanya terlihat sebuah penutup kepala semacam topi bermotif garis-garis yang disamping kanan dan kirinya terdapat sepepasang antena. Dari wajahnya terlihat ekspresi datar dengan mata yang ditutup menggunakan kacamata. Tangan kanannya mengepal dan tangan kirinya dibentangkan kearah samping dengan kelima jari yang terbuka. Pada punggungnya terlihat sebuah kain yang menyerupai jubah dengan motif garis kotak-kotak memanjang kebawah tersambung pada sosok bertopeng yang berada dibawahnya. Sosok bertopeng tersebut tampak memiliki tubuh kekar layaknya postur orang dewasa. Posisi kedua tangannya mirip dengan sosok anak yang berada diatasnya, namun pada kedua tangannya terlihat mengenakan sarung tangan.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran tanaman yang berada disisi kanan dan kiri objek utama, tepatnya disela-sela antara sosok anak dan sosok pria bertopeng. Selain tanaman ada pula penggambaran empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.10.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Hero” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus

digunakan pada teknik arsir searah. Jenis arsir ini terlihat cukup mendominasi karya tersebut. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran bola mata dan kain. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik, sehingga menambah kesan artistik pada karya. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadukan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi

rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada subjek yang digambarkan tumpang tindih. Hal ini dapat dilihat pada penggambaran tanaman yang muncul dari balik jubah sosok anak atau pada penggambaran bola mata yang memiliki ukuran besar dan kecil yang berbeda sehingga memberikan kesan jauh dekatnya dengan subjek utama.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran daun yang seolah permukaannya memiliki tekstur kasar atau pada penggambaran kain yang tampak bergelombang, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar atau berkelombang sama sekali. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan

antar bagian, sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, sosok pria bertopeng, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Seperti yang terlihat pada penggambaran sosok anak dan pria bertopeng yang sengaja ditempatkan ditengah bidang gambar agar fokus karya ini tertuju pada bagian tersebut. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background*

gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman salah satu teman penulis yang bernama Deva Dwi Arnanda semasa kecilnya terobsesi dengan tokoh superhero “Batman”. Hal tersebut berawal ketika ia menonton serial film ysng pernah tayang di televisi dan beberepa komik yang pernah ia baca. Menurutnya sosok Batman adalah salah satu superhero yang tidak memiliki kekuatan istimewa seperti tokoh superhero lainnya, karena Batman hanya mengandalkan strategi dan kecerdasan otaknya dalam menghadapi musuh. Hal itu menjadikan Batman menjadi superhero yang cukup disegani oleh musuh-musuhnya. Rupa-rupanya hal itu menjadikan Deva semakin mengidolakan sosok batman dan bahkan sampai pada level terobsesi.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi dari salah satu teman penulis. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki dan batman sebagai subjek utama gambar. sosok

anak berjenis kelamin laki-laki yang digambarkan dalam posisi badan menghadap belakang seperti sedang duduk dengan kepala menoleh kekanan. Dari kepalanya terlihat sebuah penutup kepala berbentuk setengah lingkaran seperti bola plastik dengan motif garis-garis, pada samping kanan dan kirinya terlihat sepasang antenna yang terbuat dari kertas yang ditempel menggunakan pitaperekat. Dari wajahnya terlihat ekspresi datar dengan mata yang ditutup menggunakan kacamata. Tangan kanannya mengepal dan tangan kirinya dibentangkan kearah samping dengan kelima jari yang terbuka. Pada punggungnya terlihat sebuah kain yang menyerupai jubah dengan motif garis kotak-kotak memanjang kebawah seolah tersambung dengan jubah sosok bertopeng yang berada dibawahnya. Sosok bertopeng tersebut tampak memiliki tubuh kekar layaknya orang dewasa. Posisi kedua tangannya mirip dengan sosok anak yang berada diatasnya, namun pada kedua tangannya terlihat mengenakan sarung tangan. Sosok pria bertopeng tersebut adalah refleksi dari obsesi sosok anak yang berada diatasnya

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Hero”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada penggambaran bola mata yang seharusnya menjadi satu kesatuan yang utuh dengan komponen lain justru digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Hero” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

4.11 Karya 11

Gambar 3.27 Karya 11 “Kanhiyu (Ikan Hiu)”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.11.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Kanhiyu (Ikan Hiu)
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.11.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Kanhiyu” dibuat pada tahun 2019. Karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual karya gambar ini menampilkan subjek utama dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini berupa sosok anak perempuan yang digambarkan dalam wujud kepala dengan lubang pada dahinya. Dari lubang tersebut seolah muncul tanaman yang tumbuh merambat pada seutas tali yang terikat pada sebuah tongkat panjang. Pada ujung pangkal tongkat tersebut tampak dipegang oleh sosok anak perempuan yang digambarkan berkepala ikan hiu yang duduk pada sebuah batang pohon.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran tanaman dan empat bola mata yang berada di sekeliling objek utama gambar. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.11.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Kanhiyu” ini terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Pada karya tersebut terdapat beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran rambut dan baju atau kain, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu dipilih sebagai media gambar karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda. Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada penggambaran bola mata yang berbeda ukuran besar kecilnya sehingga antar objek memiliki jarak. Unsur ruang juga terdapat penggambaran kepala yang digambarkan memiliki lubang pada dahinya, sehingga terkesan seperti ada ruang di dalamnya.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran batang pohon dan daun yang terlihat memiliki tekstur kasar atau bergelombang pada bagian permukaannya, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar

ataupun bergelombang. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B dan 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* terlihat pada beberapa subjek saja karena proporsi yang dipakai tidak mengacu proporsi kesebandingan antar bagian, sebab dalam karya ini memadukan subjek yang tak tertata namun terkesan seimbang. Misalnya saja pada penggambaran kepala sosok anak yang dibuat sesuai proporsi kepala anak umumnya, namun proporsinya akan terlihat janggal jika dibandingkan dengan figur anak yang duduk dibatang pohon. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang.

Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok kepala anak, figur anak, batang pohon, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran kepala figur anak perempuan yang sengaja diletakan di samping kanan dan kiri bidang gambar dan dibuat sedetail mungkin, hal itu dimaksutkan agar gambar tersebut menjadi pusat perhatian para apresiator. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun hanya memanfaatkan warna coklat dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Pada karya ini tidak mengandung banyak warna, hanya hitam pensil pada objek gambar dan warna coklat terang dari kayu pada *background* gambar, sehingga menimbulkan kesan sederhana. Kesatuan teknik dan Media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang unik dan menarik.

Sumber ide atau gagasan dari karya ini didapat penulis dari pengamatan langsung pada seorang anak yang terobsesi dengan ikan hiu. Entah dari mana ia

tahu tentang ikan tersebut, tapi yang jelas ia sangat suka dengan ikan pemangsa yang satu ini. Bahkan ketika sedang bermain ia pun membayangkan dirinya menjadi seekor ikan hiu dan lucunya ia juga membayangkan dirinya sedang memancing ikan tersebut. Tingkahnya menjadi terlihat unik ketika ia juga mengatakan “kanhiyu” secarang berulang-ulang dengan nada yang terdengar lucu. Sesekali ia juga meminta dibuatkan gambar dengan mengucapkan kata tersebut berulang kali karena penulis menggodanya dengan pura-pura tidak paham dengan apa yang ia ucapkan. Yang ia maksut dengan “kanhiyu” adalah “ikan hiu” hanya saja mungkin ia mengalami kesulitan dalam mengucapkan.

Berawal dari pengalaman itulah penulis mendapat ide untuk membuat karya gambar imajinatif. Hal tersebut dilakukan dalam upaya untuk merepresentasikan obsesi seorang anak. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dalam bentuk kepala yang dibagian atasnya terdapat sebuah lubang yang seolah muncul batang pohon dari dalamnya dan di samping kanannya juga terlihat figur anak berkepala ikan hiu sedang duduk pada sebatang pohon yang terlihat memegang tongkat kayu panjang seperti sedang memancing.

Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Kanhiyu”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada kepala figur anak yang terlihat berlubang dan seolah tumbuh sebuah tanaman yang muncul dari dalam kepalanya atau pada penggambaran figure anak namun berkepala ikan hiu. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Hal itu dapat dilihat dari ukuran setiap subjek yang ada. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Kanhiyu” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

4.12 Karya 12

Gambar 3.28 Karya 12 “Melihat/Mengamati”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.12.1 Spesifikasi Karya

Judul Karya	: Melihat/Mengamati
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

4.12.2 Deskripsi Karya

Gambar yang berjudul “Melihat/Mengamati” ini dibuat pada tahun 2019, karya ini dibuat dengan teknik arsir menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B pada media kayu berukuran 40cm x 40cm. Secara visual, karya gambar tersebut menampilkan subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama pada karya ini adalah sosok anak kecil yang digambarkan separuh badan, mengenakan baju dengan motif garis-garis dan kepalanya yang serupa bolamata besar. Terlihat juga beberapa bolamata kecil dan tanaman di sekeliling subjek utama. Bolamata dan tanaman tersebut merupakan subjek pendukung dari sosok anak laki-laki. Pada latar belakang atau *background* gambar terlihat warna coklat terang dengan perpaduan garis-garis lengkung tak beraturan yang dihasilkan dari warna dan serat alami dari media yang digunakan yaitu kayu, sehingga menambah kesan artistik pada karya.

4.12.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul "Melihat/mengamati" terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur, dan warna. Dalam karya tersebut terdiri dari beberapa jenis garis seperti garis lurus, garis lengkung, dan garis silang, tergantung pada jenis arsiran yang digunakan. Garis lurus digunakan pada teknik arsir searah yang digunakan untuk membuat kesan gelap terang pada subjek agar terkesan memiliki volume. Garis lengkung digunakan pada subjek yang membutuhkan garis lengkung atau gelombang seperti pada penggambaran bola mata dan baju, bertujuan agar lebih terkesan dinamis atau tidak kaku. Garis lengkung juga terlihat pada bagian latar belakang atau *background* karya, namun bukan berasal dari goresan pensil melainkan dari serat alami kayu. Garis silang digunakan pada bagian tertentu yang membutuhkan kepekatan warna hitam guna mempercepat dalam proses pewarnaan.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada media yang digunakan. Penulis menggunakan kayu sebagai media dalam menggambar. Kayu yang dipakai adalah

kayu jatilondo (jati belanda), kayu jenis ini dipilih karena memiliki serat-serat yang unik. Sekilas serat kayu tersebut tampak seperti garis-garis atau raut yang disusun berjejeran secara asimetris, namun hal itu terbentuk secara alami tanpa dibuat-buat. Serat kayu yang tampak seperti garis pipih dan lengkungan-lengkungan tebal seolah membentuk raut tak beraturan. Hal ini pun dimanfaatkan oleh penulis sebagai *background.* Warna coklat terang dari kayu membuat objek gambar semakin menonjol dan terkesan lebih hidup. Serat kayu yang membentuk lengkungan terkesan fleksibel, dipadupadankan dengan arsiran garis-garis lurus dan silang, sehingga menjadikan karya ini terlihat lebih estetis dan punya satu ciri khas tersendiri.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh subjek gambar, baik itu pada subjek gambar utama ataupun pada subjek gambar pendukung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambahkan kesan volume pada benda. Unsur ruang pada karya ini dapat dilihat pada penggambaran sosok anak dan bolamata yang saling tumpang tindih seolah pada gambar tersebut memiliki ruang.

Pada karya ini terdapat unsur tekstur, misalnya saja pada penggambaran bolamata dan baju yang seolah memiliki permukaan yang halus atau bergelombang, padahal jika diraba tidak akan terasa tekstur kasar tersebut. Secara keseluruhan unsur tekstur pada karya ini adalah tekstur semu, sebab nilai raba objek hanya ilusi yang diperoleh dari efek arsiran dari goresan pensil. Keseluruhan unsur warna pada karya ini hanyalah warna monokromatik, sebab karya ini dibuat menggunakan

pensil dengan tingkat kepekatan warna hitam mulai dari 2B, 5B, 6B hingga 8B. Adapun warna lain yang terdapat dalam karya ini adalah warna coklat terang yang diperoleh dari warna alami media yang digunakan yaitu kayu. Perpaduan antara warna hitam pensil dan coklat kayu membuat karya lebih terkesan natural.

Selain unsur rupa, dalam karya ini juga menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesebandingan atau *proportion*, prinsip keseimbangan atau *balance*, prinsip keselarasan atau *harmony*, prinsip dominasi atau *point of interest*, dan prinsip kesatuan atau *unity*. Prinsip kesebandingan atau *proportion* pada karya ini terlihat rancu antara subjek utama dan subjek pendukung. Jika dicermati lagi subjek utama dan subjek pendukung terlihat tidak sebanding atau tidak sesuai dengan proporsi pada umumnya. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan surealistik dengan gaya imajinatif, sehingga perihal ketidak sebandingan yang ada bukan menjadi masalah.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sebab jika dibandingkan antara sisi kanan dan kiri atau sisi atas dan bawah tidak akan ditemukan kesamaan namun tetap terkesan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja diterapkan pada karya ini agar gambar terlihat dinamis dan tidak terkesan kaku.

Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar seperti sosok anak, tanaman, dan bola mata. Semuanya merupakan subjek yang berbeda, namun senantiasa memiliki fungsi dan peran yang sama dalam satu hubungan simbol. Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini dapat dilihat dari subjek yang ada. Penggambaran sosok anak dan satu bolamata besar di

kepalanya tersebut tampak berukuran paling besar dibanding subjek lain, posisinya pun tepat berada di tengah-tengah bidang gambar sehingga hal tersebut cukup mendominasi gambar. Perbedaan warna antara subjek gambar dan latar belakang atau *background* juga terlihat mencolok, sebab pada *background* tidak diberikan sentuhan gambar apapun dan hanya memanfaatkan warna terang dan serat alami dari kayu. Hal tersebut terlihat kontras dengan warna hitam gelap dari pensil, sehingga subjek utama terlihat lebih mendominasi.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat dari kesatuan warna, teknik, dan media yang digunakan. Warna monokromatik pada keseluruhan karya ini menimbulkan kesan sederhana karena tidak menggunakan terlalu banyak warna, hanya hitam pensil dan warna coklat terang dari kayu. Kesatuan teknik dan media juga mendukung visualisasi karya, sebab keseluruhan subjek karya ini bersifat kegarisan, sehingga perpaduan antara garis arsir dari pensil dan garis-garis lengkung serat kayu pun menjadi perpaduan yang sangat menarik.

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis tentang bagaimana cara anak menyenyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Anak-anak pada umumnya belajar dengan melihat dan mengamati. Hal itu didorong oleh rasa penasaran atau keingintahuan pada suatu hal yang akhirnya memotivasinya untuk mencari tahu informasi lebih banyak lagi. Anak-anak cenderung menirukan hal-hal yang mereka lihat dan sukai. Bahkan rasa sukanya tersebut bisa sampai pada level terobsesi. Misalnya saja ingin menjadi seperti tokoh superhero setelah menonton filmnya atau membuat gambar tokoh superhero tersebut semirip mungkin dengan aslinya sebagai bentuk pengungkapan rasa sukanya. Hal semacam

itu menjadi dasar seorang anak berpikir, belajar, dan mengeksplorasi diri. Meniru merupakan hasil dari belajar atas apa yang sudah mereka lihat. Hal yang sama juga pernah dialami penulis semasa kecil.

Dari pengalaman tersebut penulis mencoba memvisualkannya kedalam sebuah karya gambar imajinatif. Dengan gambar imajinatif, ungkapan rupa dapat dilakukan melalui permainan tanda dan simbol. Namun pengungkapan rupa tidak serta merta dihadirkan begitu saja, tentunya ada alasan dan tujuan yang mendasar. Maka dari itu penulis mencoba mencari subjek-subjek yang mampu merepresentasikan obsesi anak tersebut kedalam bentuk gambar imajinatif.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran sosok figur anak tersebut digambarkan dalam bentuk separuh badan. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari beberapa subjek yang penulis pilih kemudian dikomposisikan dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa yang ada. Sehingga

dapat tercipta karya seni gambar dengan pendekatan imajinatif seperti yang tersaji pada karya yang berjudul “Melihat/mengamati”. Karya ini bisa dikatakan sebagai gambar imajinatif sebab subjek yang disajikan tergolong tidak lazim. Contohnya saja pada penggambaran sosok anak yang kepalanya diganti dengan sebuah bola mata besar dan adanya bolamata-bolamata yang digambarkan muncul secara terpisah dan terlihat melayang disekeliling figur anak. Proporsi antar subjek gambar yang tidak sebanding juga termasuk ketidak laziman dalam karya ini. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Melihat/mengamati” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

BAB 5
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan latar belakang penciptaan karya proyek studi ini mengambil tema tentang anak dengan judul “Obsesi Anak Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Gambar Imajinatif”. Proyek studi ini dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan penulis melalui seni gambar. Sesuai dengan tema yang diambil penulis berhasil memvisualkannya ke dalam bentuk karya gambar imajinatif. Proyek studi ini telah menghasilkan 12 karya seni gambar dengan masing-masing karya berukuran 40cm x 40cm. Alat yang digunakan penulis untuk membuat gambar yaitu berupa pensil (H, 2B, 5B, 6B, 7B, dan 8B). Teknik yang digunakan penulis adalah teknik arsir searah, silang, dan lengkung.

Visualisasi yang ditampilkan pada setiap karya merupakan penggambaran dari setiap obsesi anak. Ide atau gagasan pada setiap karya diperoleh dari beberapa sumber referensi seperti buku, internet, dan media sosial. Selain itu penulis juga mencari data dan informasi melalui pengamatan langsung pada beberapa anak yang berada disekitar lingkungan penulis. Dalam upaya menuangkan ide atau gagasan dalam menciptakan visual gambar yang menarik penulis memilih gambar imajinatif.

Media gambar yang digunakan penulis adalah berupa kayu jati londho (jati belanda) yang merupakan kayu sisa atau bekas petikemas. Hal tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi terlihat lebih unik, karena penulis menggunakan media yang jarang digunakan untuk menggambar oleh kebanyakan orang pada

umumnya. Meskipun media dan teknik yang digunakan penulis tergolong sederhana setidaknya penulis berhasil menghasilkan karya yang sedikit berbeda dengan karya seni gambar pada umumnya. Penciptaan karya proyek studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap keanekaragaman seni gambar pada umumnya dan sebagai media penyampaian pesan moral yang terkandung pada setiap karyanya.

5.2 Saran

Kita sebagai orang dewasa khususnya orang tua sebaiknya jangan menganggap remeh setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak, terlebih ketika anak sedang bermain, sebab dengan bermain anak mulai belajar mengenal alat dan benda yang digunakannya, dengan bermain juga anak mencoba mengekspresikan dirinya. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaannya. Dalam proses tumbuh dan berkembang seorang anak membutuhkan sosok yang mampu memberikannya perlindungan serta rasa nyaman. Hal itu seharusnya bisa diperoleh anak dari orang terdekatnya yaitu orang tua atau keluarga. Salah satu yang mempengaruhi pertumbuhan anak adalah lingkungan sekitarnya, maka dari itu sebagai orang tua seharus bisa memberi contoh yang baik dan memahami kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Bahari, N. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ching, Francis D.K. 2002. *Menggambar Suatu Proses Kreatif.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Dwisaptani, Rani, Hartanti Hartanti, and Nanik Nanik. "DINAMIKA PENDERITA GANGGUAN OBSESIF KOMPULSIF KEBERSIHAN." *Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora* 5.1 (2011): 7-24.

Hartono, dkk. 1986. *Ilmu Budaya Dasar.* Surabaya: CV. Pelangi.

Ismiyanto, Petrus C. 2017. *Kajian Seni Rupa Anak.* Universitas Negeri Semarang.

Mahendra, Mustofa. *Obsesi Gadis Desa Dalam Novel Trah Karya Atas S. Danusubroto (Sebuah Tinjauan Psikologi Sastra)*. Diss. Universitas Sebelas Maret, 2010.

Mujiyono, 2018. "Gambar Imajinatif", *Bahan Ajar Tertulis.* Jurusan Seni Rupa Unnes.

Nimpuno, Mirya Anggrahini. "Konflik Queensha Menghadapi Obsesi dalam Novel Because The Baby Karya Priska Safira". *NUSA* 13.1 (2018): 46-55.

Pranowo, Yoga.2018. *Peran Imajinasi dalam Seni.* Yogyakarta: Rua Aksara.

Rohman, Irfan Abdul. 2010. *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil.* Yogyakarta: Penerbit Andi

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain.* Yogyakarta: Jalasutra.

Sartre, Jean Paul. 1972. *Psikologi Imajinasi.* Diterjemahkan oleh: Sivester G. Sukur. Yogyakarta: Narasi.

Sunaryo, Aryo. 2015. *Anatomi Plastis.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

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

Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta: Dictiart Lab Dan Djagad Art Hous.

Sulistyo, Tri Edy. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia.* Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang.

Suryaningrum, Cahyaning. "Cognitive Behavior Therapy (CBT) Untuk Mengatasi Gangguan Obsesif Kompulsif." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 1.1 (2013): 1-11.

Syakir dan Mujiyono. 2007. “Gambar 1”, *Bahan Ajar Tertulis.* Jurusan Seni Rupa Unnes.

LAMPIRAN 1
BIODATA PENULIS

Nama	: Sigit Nurhadi
NIM	: 2401414043
Prodi	: Pendidikan Seni Rupa S1
Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang
Tempat, Tanggal lahir	: Semarang, 5 Oktober 1995
Alamat	: Desa Pringsari, Dusun Bogosari, RT 01/RW 05 Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang.
Nama Ayah	: Darman
Nama Ibu	: Sumiyati
No. Telp	: +6283820908661
Email	: sigitnorhadi74@gmail.com
Riwayat Pendidikan	1. SD N 1 Pringsari
	2. SMP N 1 Pringapus
	3. SMK N 1 Pringapus

LAMPIRAN 2

SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING

UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 3841/UN37.1.2/DK/2018
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2017/2018

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

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 4 April 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Dr. Syakir, M.Sn
   NIP : 196505131993031003
   Pangkat/Golongan : IV/c
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Gunadi, S.Pd. M.Pd.
   NIP : 198107012006041001
   Pangkat/Golongan : III/a
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : SIGIT NORHADI
NIM : 2401414043
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
Topik : EKSPRESI WAJAH ANAK SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI GAMBAR POTRET

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 4 April 2018
DEKAN

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 195008031989011001

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

2401414043
FM-03-AKD-24/Rev. 00

LAMPIRAN 3

MEDIA PUBLIKASI PAMERAN

Desain Pamflet Pameran

UNDANGAN

PAMERAN PROYEK STUDI

OBSESI ANAK—

SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN GAMBAR IMAJINATIF

SIGIT NURHADI
2401414043

Kepada Yth. :

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan penuh rasa hormat, saya mengundang bapak/ibu dosen untuk menghadiri pembukaan pameran proyek studi saya, yang akan dilaksanakan :

Hari : Senin
Tanggal : 2 Desember 2019
Waktu : 09.00 WIB
Tempat : Gedung B9 FBS UNNES

Atas perhatian dan kehadiran bapak/ibu dosen, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Dr. Syakir, M.Sn	**Gunadi, S.Pd.,M.Pd**
NIP. 196505131993031003	NIP. 198107012006041001

Hormat Saya,
Sigit Nurhadi
NIM. 2401414043

Desain Undangan Pameran

Desain X-Banner Pameran

Desain Sampul Katalog Pameran

Desain Isi Katalog Pameran

Konsep Berkarya

Anak-anak adalah sosok yang belum dewasa mental dan badannya, namun apa yang diungkapkan adalah kejujuran ekspresinya. Pada dasarnya masa anak-anak adalah waktu untuk mencoba-coba atau mengeksplorasi diri. Dalam proses menuju kedewasaannya yang dilakukan oleh anak-anak pertama kali adalah bermain, namun kegiatan bermain anak-anak jangan dipandang bukan sebagai kegiatan yang tidak menghasilkan. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal bahan dan alat meskipun sederhana, dengan bermain mereka mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi. Rasa penasaran anak-anak masih tergolong cukup tinggi. Mereka belajar melalui melihat, mengamati, dan menghayati kehidupan lingkungannya. Melalui pengisaman visual tersebut mereka dapat menyerap informasi dari lingkungannya. Umumnya anak-anak menyukai benda-benda tertentu seperti mobil-mobilan, binatang buas, binatang laut, serangga dan tokoh kartun tertentu. Seringkali kegemaran anak-anak sampai pada level terobsesi.

Obsesi anak terhadap sesuatu menyebabkan rasa keingin tahuan mereka semakin tinggi, sehingga memungkinkan obsesinya terbawa hingga dewasa, namun ada juga yang hilang begitu saja seiring dengan bertambahnya usia. Hal semacam itu biasanya sering terjadi pada anak-anak karena mereka masih dalam fase perkembangan, belum bisa menentukan apa yang benar-benar mereka sukai.

Pameran proyek studi ini menampilkan karya-karya seni gambar yang terinspirasi dari obsesi anak-anak. Untuk menerjemahkan obsesi anak-anak, dipilih benda-benda yang mewakili obsesi mereka. Tumbuhan dan bola mata sebagai simbol dan objek pendukung. Dalam tiap gambar, tumbuhan dihadirkan sebagai kesan tumbuh dan berkembang dan bola mata sebagai simbol bahwa anak memperoleh informasi dan lingkungannya melalui melihat, mengamati, dan menghayati. Visualisasi karya dibuat dengan sederhana pada kayu berukuran 40x40cm menggunakan pensil (2B-6B) dengan teknik arsir.

Desain Konsep Berkarya

LAMPIRAN 4
DOKUMENTASI PAMERAN