GAMBAR ILUSTRASI FIKSI HOROR

PROYEK STUDI

Disusun dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Jurusan Seni Rupa

Disusun Oleh :

Nama : Dwi Wahono

Nim : 2401404008

Prodi : Pend. Seni Rupa

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : DWI WAHONO

NIM : 2401404008

Prodi/ Jurusan : PEND. SENI RUPA/SENI RUPA

Karya gambar ilustrasi dengan tema ”Gambar Ilustrasi Fiksi Horor” yang saya buat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses berkarya, pembimbingan, dan pameran serta ujian.

Semarang, 15 Agustus 2011

Dwi Wahono

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian proyek studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : jum'at

Tanggal : 24 juni 2011

Panitia Proyek studi

Ketua	Sekretaris
Drs. Dewa Made Kartadinata, M.Pd.	Drs. Syafii, M.Pd.
NIP. 195111181984031001	NIP.195908231985031001

Penguji I

Dr. Sri Iswidayati, M.Hum

NIP. 195207011981112001

Penguji II / Pembimbing II	Penguji III / Pembimbing I
Drs. Ruswondho.	Drs. Syakir, M.Sn.
NIP. 195812081986011001	NIP. 196505131993031003

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

”Karena kami tahu kenapa hidup adalah anugerah”

(Dwi Wahono)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerahnya
2. Orang tua tercinta yang telah membesarkan saya
3. Kakakku tercinta.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT, atas berkat rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Proyek Studi dengan judul **"Gambar Ilustrasi Fiksi Horor"** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan proyek studi ini merupakan pertanggungjawaban tertulis terhadap penciptaan karya gambar ilustrasi yang mengambil tema " parodi fiksi horor " dalam rangka mengakhiri studi Strata I jurusan Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Studi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pengamat seni dan masyarakat pada umumnya, untuk dapat memperbaiki kualitas karya seni penulis di masa yang akan datang.

Laporan proyek studi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah dengan tulus ikhlas memberikan bantuan, oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Syakir, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan memberikan bimbingan dan arahan hingga laporan ini selesai.
2. Drs. Ruswondho, selaku Dosen Pembimbing II yang berkenan memberikan bimbingan dan arahan hingga laporan ini selesai.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.

4. Seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan motivasi tiada henti.
5. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tidak lupa saya juga menyampaikan ucapan terima kasih sebesar besarnya-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas dalam menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Rustono, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu kelancaran administrasi.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Seni Rupa yang telah membantu kelancaran administrasi dalam penyelesaian laporan Proyek studi ini.

Tidak ada sesuatu yang dapat saya berikan selain doa semoga Allah SWT membalas semua amal dan jasanya. Demikian penulis berharap semoga laporan proyek studi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca budiman.

Semarang, 15 Agustus 2011

Penulis

SARI

Wahono, D. 2011. *Gambar Ilustrasi Fiksi Horor*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa dan Desain Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I: Drs. Syakir, M.Sn; Dosen Pembimbing II: Drs. Ruswondho. Kata kunci : Gambar Ilustrasi, Fiksi Horor.

Proyek studi berupa gambar ilustrasi dengan tema fiksi horor dibuat karena penulis tertarik untuk menampilkan inovasi dalam kajian seni gambar ilustratif di mana fiksi horor merupakan pendistorsian situasi yang menakutkan dijadikan propaganda nilai sosial. Lewat imajinasi penulis peristiwa-peristiwa keseharian yang menggelikan, kocak, ataupun lucu dijadikan sebagai subyek karya. Dalam pembuatan karya penulis selain untuk berekspresi dan mengasah kemampuan penulis, juga bertujuan untuk menunjukan kelebihan penggunaan warna hitam-putih. Hitam dan putih sendiri sama-sama memiliki kekuatan menarik perhatian mata supaya memperhatikan objek gambar.

Media berupa *ball point* bertinta hitam, kertas *manila* putih berukuran A3 dengan panjang 42 cm dan lebar 31 cm, dilengkapi dengan alat seperti pensil mekanik, penghapus, penggaris, alas kertas, lap tinta (*ink rag*) dan meja sebagai tempat pembuatan karya, teknik berkarya penulis ialah teknik arsir dengan pendekatan bentuk yang digunakan ialah kartunal semi realis, di mana gambar kartun dengan arsiran dan kontur yang dihasilkan lebih detail dari gambar kartun kebanyakan. Adapun prosedur dalam berkarya melalui tahapan pencarian ide, mendesain, mengarsir, dan *finishing*, pada rangkaian proses tersebut dilakukan pembimbingan oleh dosen pembimbing.

Karya gambar ilustrasi berwarna hitam-putih ini mengacu pada pembuatan *background* yang lebih detail dibanding pusat perhatian dan ekspresi dari tokoh-tokoh fiksi pada karya. Arsir yang halus menggunakan *ball point* menjadi salah satu ciri khas karya, ide yang ada merupakan pesan kemanusiaan dalam keseharian maupun fenomena yang berkembang di masyarakat. Pada intinya “parodi fiksi horor” ingin mengilustrasikan sifat-sifat manusia dan sikapnya terhadap “ketakutan” ataupun “kengerian” serta menyampaikan ketakutan ataupun kengerian sebagai bagian kehidupan yang perlu dihadapi dan bahkan disyukuri.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERNYATAAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

PRAKATA v

SARI vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR LAMPIRAN x

DAFTAR GAMBAR xi

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Pemilihan Tema 1

1.2.Alasan Pemilihan Jenis Karya 3

1.3.Tujuan Pembuatan karya 5

BAB 2. KONSEP BERKARYA

2.1. Fiksi Horor 6

2.2. Menggambar Ilustrasi 9

BAB 3. METODE BERKARYA

3.1. Media Berkarya Gambar Ilustrasi 19

3.1.1. Bahan 19

3.1.2. Alat Yang Digunakan 20

3.1.3. Teknik Berkarya 23

3.2. Prosedur Berkarya 23

3.2.1. Pencarian Ide 24

3.2.2. Mendesain 24

3.2.3. Mengarsir 25

3.2.4. Finishing 25

3.2.5. Proses Bimbingan 26
BAB 4. DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA
4.1. Karya 1 : Makhluk-makhluk Aneh 28
4.2. Karya 2 : Dijebak di WC 31
4.3. Karya 3 : Keributan di Pohon Beringin 34
4.4. Karya 4 : Penodongan Depan Kuburan 37
4.5. Karya 5 : Akibat Keributan di Pohon Beringin 39
4.6. Karya 6 : Dicium 41
4.7. Karya 7 : Korban ! 43
4.8. Karya 8 : Kenyataan di WC 45
4.9. Karya 9 : Setan Komputer 48
4.10. Karya 10 : Mimpi 51
4.11. Karya 11 : Banyak Dosa 54
4.12. Karya 12 : Si Bocah *Demit* 57
BAB 5. PENUTUP
5.1. Simpulan 60
5.2. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing 65
Lampiran 2. Lembar Konsultasi 66
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proyek Studi 67
Lampiran 4. Katalog dan Undangan Pameran 68
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran 69
Lampiran 6. Daftar Hadir Buku Tamu 76
Lampiran 7. Biodata Penulis 77

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR GAMBAR

2.1. Frankenstain 8
2.2. Bangunnya Nyi Roro Kidul 9
2.3. Beberapa Tekstur yang dapat Dihasilkan Melalui arsiran 12
2.4. Contoh Gelap-Terang Melalui Arsir 13
3.5. Kertas *Manila* berukuran A3 (± 31×42 cm) 20
3.6. Penghapus dan Pensil Mekanik 20
3.7. *Ball point* merk Pilot BPT-P 21
3.8. Penggaris 30 cm 21
3.9. Alas berupa kertas berukuran A3 22
3.10. Lap tinta (*ink rag*) 22
3.11. Meja Kayu 23
3.12. Bagan Prosedur Berkarya Proyek Studi Penulis 27
4.13. Karya 1 : Makhluk-makhluk Aneh 28
4.14. Karya 2 : Dijebak di WC 31
4.15. Karya 3 : Keributan di Pohon Beringin 34
4.16. Karya 4 : Penodongan Depan Kuburan 37
4.17. Karya 5 : Akibat Keributan di Pohon Beringin 39
4.18. Karya 6 : Dicium 41
4.19. Karya 7 : Korban ! 43
4.20. Karya 8 : Kenyataan di WC 45
4.21. Karya 9 : Setan Komputer 48
4.22. Karya 10 : Mimpi 51
4.23. Karya 11 : Banyak Dosa 54
4.24. Karya 12 : Si Bocah Demit 57

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Pemilihan Tema

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki rasa seperti sedih, takut, ngeri, khawatir, gelisah, bingung, putus asa. Rasa-rasa yang dimiliki manusia tersebut mewakili unsur horor namun yang paling dominan adalah takut. Ketakutan bisa terjadi pada siapa saja, tidak memandang status, umur dan keadaan kita. Ketakutan pada setiap orang bisa berbeda-beda, ada yang takut menghadapi kematian karena merasa masih sangat muda, ada yang merasa takut berjalan dalam gelap, ada yang merasa takut pada roh-roh halus, ada yang merasa takut ketika menonton film horor, ada yang merasa takut pada binatang tertentu bahkan ada yang merasa takut tanpa alasan. Ketakutan juga bisa terjadi saat kita mencoba sesuatu yang baru, misalnya bekerja di sebuah tim dalam sebuah tugas kelompok atau pekerjaan yang dibebankan oleh atasan padahal kita adalah seorang yang individualis. Setiap manusia pada dasarnya mampu berinteraksi dengan sesamanya. Apabila ketakutan datang menyerang pikiran, maka kita harus mengambil keputusan untuk segera menghadapinya. Kita tidak boleh menikmati ketakutan itu, tidak boleh melayani ketakutan itu, harus segera mengatasinya, dan segera mengusirnya dari hati dan pikiran.

(http://www.facebook.com/topic.php?uid=173657935961&topic=13491**).**

PERPUSTAKAAN UNNES

Kemudian manusia juga memiliki rasa-rasa yang berbanding terbalik terhadap rasa horor. Diantaranya gembira, romantis, kasih, hibur, geli, jenaka, bangga, percaya, dan sebagainya yang mewakili unsur humor, dan terdominan terdapat pada rasa jenaka. Rasa jenaka jika didefinisikan merupakan sebuah sifat yang mampu membangkitkan tawa; kocak; lucu; menggelikan, dengan gaya jenaka penonton dalam suatu pertunjukan dapat terpikat. (http://www.artikata.com/translate.php).

Humor terdiri dari tiga komponen: kecerdasan, kegembiraan, dan tawa. Kecerdasan adalah pengalaman kognitifnya, kegembiraan adalah pengalaman emosionalnya, dan tawa adalah pengalaman fisiologisnya. Seorang individu menangani konflik emosional atau penyebab stres eksternal dengan menitik beratkan aspek-aspek yang lucu atau ironis dari konflik atau penyebab stres. Humor membantu kita dengan cara menukar emosi kesedihan dengan perasaan-perasaan yang menyenangkan. Humor menyesuaikan arti sehingga peristiwa yang terjadi tidak begitu kuat berkuasa atas kita. Humor berfungsi untuk mengurangi stres dengan cara membantu kita melihat dunia dengan suatu perspektif. Humor mengubah cara kita berpikir, dan kesedihan sangat berkaitan dengan cara kita berpikir. Situasi tidak membuat kita stres, tetapi cara kita mengartikan situasi tersebutlah yang membuat kita stres.
(http://humor.sabda.org/apakah_humor_itu_0).

Dalam mengatasi ketakutan kita harus memelihara apa yang kita pikirkan. Kita tidak akan pernah merasa berbahagia sampai kita memiliki

PERPUSTAKAAN UNNES

pikiran yang berbahagia. Sebab apa yang kita rasakan berkaitan erat dengan apa yang kita pikirkan, namun manusia tetaplah membutuhkan rasa horor, karena rasa horor tersebutlah manusia dapat belajar menjalani hidup dengan lebih bernilai dan bermakna.

Penulis mengambil tema fiksi horor, karena fiksi horor merupakan sebuah karangan sastra yang mudah untuk ditampilkan menjadi karya seni rupa. Fiksi horor menjadi daya tarik tersendiri dengan ide-ide dari si penciptanya, dan disajikan dengan maksud menakut-nakuti penikmatnya.

1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Jenis karya penulis dalam proyek studi ini adalah karya gambar ilustrasi, Dalam tema "fiksi horor" ini, penulis memilih jenis karya gambar yang bersifat ilustratif pada bidang kertas berukuran A3. Penulis menggunakan warna hitam-putih sebagai unsur rupa yang utama tanpa adanya warna lain dalam pembuatan karya, warna hitam dihasilkan dari tinta dan warna putih berasal dari warna asli media kertas. Warna hitam-putih mendukung tema yang penulis pilih.

Penggunaan warna hitam-putih berawal dari pernyataan putih warna dan hitam bukan warna. Benda hitam menyerap semua warna dari spektrum yang terlihat dan tak memantulkan satupun spektrum warna ke mata. Putih memantulkan semua warna dari spektrum cahaya yang dapat terlihat oleh mata.

(http://amazingtop10.blogspot.com/2011/03/teori-warna-hitam-putih.html).

Bendera putih sudah diakui secara internasional sebagai tanda gencatan senjata, permintaan untuk negosiasi atau tanda untuk menyerah. Sebuah bendera putih juga sebagai tanda kepada semua pihak bahwa negosiator yang mendekat tidak bersenjata, bermaksud untuk menyerah atau keinginan untuk berkomunikasi. Orang yang membawa atau melambai-lambaikan bendera putih tidak boleh ditembak. Penggunaan bendera untuk menyerah termasuk dalam Konvensi Jenewa. Kebalikan dari bendera putih adalah bendera hitam.Bendera hitam serta warna hitam pada umumnya, telah diassosiasikan dengan anarki sejak tahun 1880-an. Banyak kaum pemberontak yang menggunakan kata "hitam/*black*" dalam nama mereka. Sebagai tambahan, kalau bendera putih adalah lambang universal untuk menyerah kepada kekuatan superior, maka bendera hitam adalah simbol pembangkangan untuk menyerah. (http://unikspesial.blogspot.com/2011/01/11-bendera-unik-di-dunia.html).

Berdasarkan kesepakatan internasional, warna hitam atau putih dalam rambu-rambu lalu lintas dijadikan perintah untuk dipatuhi, marka jalan yang berwarna putih memiliki kekuatan untuk memberi petunjuk pada pengguna jalan karena sifatnya yang memantulkan cahaya kepada mata manusia. Sedang warna hitam sebagai peringatan atau mediasi dari warna putih.

Adapun alasan penulis memilih jenis karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor sebagai proyek studi adalah :

1. Menciptakan karya seni melalui gambar ilustrasi yang bersifat rekreatif atau menghibur.

2. Berkreasi sesuai pengalaman penulis dalam berkarya rupa dengan menggunakan alat gambar yang dikuasai melebihi alat gambar yang lain.
3. Memanfaatkan alat dan bahan yang sederhana sebagai media berkreasi berkarya secara maksimal.

1.3.Tujuan Pembuatan Karya

Tujuan pembuatan karya gambar ilustrasi dengan tema fiksi horor ini adalah :

1. Bereksplorasi mengasah dan mengembangkan *skill* menggunakan alat yang dikuasai, menciptakan karya gambar ilustrasi dengan memilih tema fiksi horor sebagai inspirasi.
2. Mengilustrasikan situasi horor dan memvisualisasikan ide atau gagasan kedalam karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor.
3. Menunjukkan kelebihan memanfaatkan warna hitam dan putih.
4. Mengemukakan pesan dan nilai-nilai kemanusian lewat gambar ilustrasi dengan tema fiksi horor sebagai analogi dari kehidupan sehari-hari dewasa ini.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 2

KONSEP BERKARYA

2.1. Fiksi horor

Fiksi horor merupakan sebuah karangan sastra yang bertujuan menimbulkan perasaan horor terhadap penikmatnya. Dalam Wikipedia bahasa Indonesia (2010), fiksi horor adalah *genre* sastra, yang dimaksudkan untuk atau memiliki kapasitas menakut-nakuti pembacanya, mendorong perasaan horor dan teror, serta dapat berupa supranatural atau non-supranatural.

Horor pada intinya mengacu pada kata benda yang artinya kengerian, ketakutan. Namun jika disangkutkan dengan manusia secara psikologis, rasa takut adalah sangat manusiawi, sehingga manusia dapat merasakan, melihat, atau mendengar sesuatu di luar dirinya pribadi sebagai seorang individu. Yang mengejutkan, di luar dugaan, tidak lazim, atau tidak biasa ia lakukan ia rasakan, ia dengar ataupun ia lihat, maka akan merasakan suatu rangsangan pada otaknya untuk berpikir pada suatu tingkat di mana dia sendiri tidak pernah membayangkan bahwa apa benar ada hal-hal yang terjadi pada saat itu juga. Tentu jika dikaitkan dengan faktor eksternal di mana ada kebiasaan, budaya atau adat yang terkadang menjadi suatu hal yang menakutkan, itu memang benar-benar menakutkan. Tak jarang hal-hal yang berhubungan dengan gaib, di luar nalar manusia selalu dihubung-hubungkan dengan horor.

Namun tak jarang, orang-orang tertentu memanfaatkan hal-hal bersifat horor, menakutkan dan membuat bergidik tersebut untuk tujuan rekreatif, untuk bersenang-senang dengan alasan sepele yaitu ingin merasakan sesuatu yang menegangkan hingga memompa adrenalin untuk mengalir dalam saluran darah menjadi lebih deras dari biasanya. (digilib.petra.ac.id/.../jiunkpe-ns-s1-2005-42400169-2383-ilustrasi_horror-chapter2.pdf).

Fiksi horor banyak disukai berbagai kalangan mulai dari berbagai *genre* dan jenis, mulai dari cerita mitos hingga pada perkembanganya berupa sains horor. Diantara fiksi horor yang paling diminati yaitu “Frankenstein” karangan Marie Shelley. Diceritakan bahwa pada abad 18 terdapat seorang ilmuan bernama Dr. Frankenstein yang sangat tergila-gila untuk mengetahui rahasia menghidupkan orang yang telah meninggal dunia. Dengan tak kenal lelahnya si dokter bekerja siang malam untuk mencari hasil yang memuaskan. Pada akhirnya Dr. Frankenstein berhasil menghidupkan potongan-potongan tubuh yang kemudian dirangkai menjadi manusia. Selanjutnya monster ciptaan Dr. Frankenstein diceritakan harus menjalani hidup yang sangat mengenaskan karena ditolak oleh lingkungan. Hari demi hari monster tersebut belajar untuk menjadi manusia yang sesungguhnya, yaitu diterima dalam lingkungan normal, memiliki teman dan tentu saja memiliki pasangan hidup seperti penciptanya. Namun tragis karena tidak dapat memenuhi keinginan monster tersebut, tunangan dari Dr. Frankenstein harus mati secara keji di tangan monster ciptaannya sendiri, dengan ilmu

pengetahuan yang dimilikinya sang dokter tidak begitu saja merelakan kematian tunanganya. Namun ironis, sang tunangannya bukan menjadi senang tetapi malah sebaliknya menjadi sangat membenci Dr. Frankenstein karena telah membuatnya menjadi seorang monster yang menakutkan.

2.1. ”Frankenstein”

(http://www.thegeminigeek.com/what-are-the-top-ten-horror-movies/).

Di Indonesia sendiri fiksi horor memiliki penggemar yang tak sedikit dikarenakan kebudayaan dan adat-istiadat, yang mana adat-istiadat dan kebudayaan yang ada di Indonesia ini sangat erat kaitanya dengan kepercayaan masyarakat pada hal-hal gaib seperti adanya mahluk halus, santet, perang batin, tumbal dan sebagainya. Tema cerita horor di Indonesia tidaklah jauh dari hal-hal yang telah disebutkan, namun cerita-cerita rakyat yang benar-benar menjadi legenda adalah dengan keberadaan Ratu Laut Selatan Nyi Roro Kidul. Setiap tahun selalu diadakan upacara adat untuk melarungkan sesaji di laut selatan untuk memberikan penghormatan pada penguasa laut selatan tersebut, selain itu ada kepercayaan bahwa tidak di perkenankan memakai baju berwarna hijau jika berada di daerah pantai selatan atau akan hilang dan tidak akan kembali lagi selamanya.

(digilib.petra.ac.id/.../jiunkpe-ns-s1-2005-42400169-2383-ilustrasi_horror-chapter2.pdf).

2.2. "Bangunnya Nyi Roro Kidul" (http://www.trashvideo.org/zmdb/view/index.php?page=movie&id=1691&type=&mode=&key=&start=).

Legenda Nyi Roro Kidul kemudian diangkat menjadi karya sastra dan pertunjukan yang meraih banyak penonton terutama kalangan masyarakat yang mempercayai dan yang ingin mempercayai.

Persepsi masyarakat dewasa ini sudah dipengaruhi oleh ilmu, pengetahuan, teknologi dan seni. Masyarakat sudah mampu menganalisa dan memilah mana yang kurang dan mana yang dapat diterima oleh pikiran manusia secara sadar, namun di sisi lain masih ada juga masyarakat yang kurang kritis akibat tingkat pendidikannya baik tingkat formal maupun non-formal. Penulis dalam hal ini berusaha menanggapi, mereaksikan, menjembatani, dan mencari pendekatan yang bersifat 'manusiawi' terhadap persepsi masyarakat di pihak manapun.

2.2. Menggambar Ilustrasi

Menggambar menurut Aprianto (2004: 1–4), pada intinya adalah perpaduan ketrampilan (skill), kepekaan rasa (taste), kreativitas, ide, pengetahuan dan wawasan. Apriyanto juga menyebutkan bahwa gambar adalah informasi dan ekspresi, sehingga harus bersifat informatif dan komunikatif.

Menggambar adalah cara yang paling mudah dan langsung untuk mengekspresikan pemikiran visual dan persepsi. Dalam menggambar, dapat dengan menarik dan mengguratkan sebuah pena atau pensil, meninggalkan jejak garis-garis yang ada kaitanya dengan potongan dan struktur dari bentuk-bentuk yang kita pandang sebagai benda nyata atau yang terlihat dalam mata pikiran. Di dalam garis-garis gambar yang tampak, terdapat kandungan pola-pola gerak. Di dalam aktivitas normal dari persepsi visual, kita dapat membaca pola-pola tersebut dan apa yang direpresentasikanya (Ching, 2005: 20).

Gambar merupakan sesuatu yang dimunculkan secara figuratif maupun dekoratif dalam arti sesuatu yang digambarkan secara rupa disajikan dengan *imagine* dan kasat mata, menurut Wallschalaenger dan Snyder (dalam Syakir & Mujiono 2007: 4), gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*.

PERPUSTAKAAN UNNES

Untuk menghasilkan karya seni rupa yang estetik terutama karya gambar, dibutuhkan unsur-unsur rupa (*visual*) sebagai media penterjemah ide seniman terutama seni rupa dwimatra, yaitu :

1. Garis

   Garis merupakan unsur rupa paling mendasar yang membentuk sebuah obyek, menurut Ching (2005) garis mempunyai kualitas visual rupa bentuk, bobot, tektur, arah, dan gerak yang memungkinkanya mengekspresikan kualitas bentuk dan ruang. Bila digunakan dalam satu rangkaian, garis dapat menjelaskan nada gelap-terang dan tekstur permukaan. Sebagai elemen-elemen grafis murni, garis dapat juga mempunyai gaya dan membentuk pola-pola dekoratif yang mempunyai nafas kehidupan sendiri.

2. Raut

   Menurut Sunaryo (2002: 9-11), raut adalah pengenal sebuah bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat, atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur. Dengan demikian, 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.

3. Tekstur

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Dalam karya proyek studi ini, tekstur rupa dihasilkan melalui berbagai jenis arsiran menggunakan *ball point*, ditampilkan pada arsiran yang menyatakan kedalaman suatu ruang maupun gelap-terang, serta permukaan sebuah bidang baik rata maupun kasar

2.3. ”Beberapa tekstur yang dapat dihasilkan melalui arsiran” (Laseu, 2004: 54).

Tekstur merupakan sifat dari suatu permukaan, sebagai salah satu unsur rupa tekstur dipilih oleh perupa atau perancang sebagai alat ungkapan, baik tekstur alami, tekstur alami beralih, maupun tekstur buatan dan hasil teknologi. Setiap bahan dapat diolah dengan cara khusus sehingga diperoleh tekstur baru. Misalnya pada papan kayu yang diukir, permukaan logam yang dipukuli dengan palu, rekatan kain atau kertas yang berkerut pada triplek, kain kanvas yang ditaburi pasir, dan sebagainya. Terpaan cahaya pada permukaan yang kasar sering kali mempertegas tekstur taktil dan menampilkan daya tarik tersendiri. Setiap penampilan tekstur menyiratkan sifat masing-masing. Ia bisa lembut, kasar, mewah, kusam, keras, lunak, dan lain-lain (Sunaryo, 2002: 18).

4. Gelap-terang (nada)

Penggunaan unsur gelap-terang yang paling kontras adalah pada karya desain hitam putih. Teknik gelap-terang yang bergradasi halus

untuk menyatakan sinar dan bayangan. Unsur rupa gelap-terang dimanfaatkan untuk (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengilusikan kedalaman atau ruang, (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu (Sunaryo, 2002: 20).

2.4. ”contoh gelap-terang melalui arsir”

(Laseu, 2004: 54).

Dalam karya proyek studi penulis, unsur gelap terang ditunjukan melalui intensitas pencahayaan pada obyek di suatu ruang, arsiran dibuat lebih rapat yang mengindikasikan obyek yang gelap, dan dibuat lebih lebar untuk obyek yang lebih terang.

5. Ruang

Ruang dalam desain dwimatra umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang, walaupun dapat dengan bentuk lain. Bidang tempat ruang itu dibatasi, umumnya disebut ”bidang gambar”. Dalam hal ini tidak dibatasi, misalnya halaman sebuah terbitan, yang menjadi ruangnya ialah seluruh muka halaman itu. Bidang gambar dengan sendirinya merupakan ruang tempat unsur-unsur rupa ditata dan dipadukan (Sunaryo, 2002: 21).

Adapun prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur rupa yang menjadi pertimbangan pembuatan karya proyek studi ini, yaitu; (1) keseimbangan, (2) dominasi, (3) irama, (4) kesatuan.

1. Keseimbangan

   Menurut Sunaryo (2002: 39-40) ada tiga macam keseimbangan yaitu ; (1) keseimbangan setangkup (*simetris*) dapat diperoleh bila bagian di belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatanya, (2) keseimbangan senjang (*asimetris*) yaitu bila memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kanan dan kiri, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial*) yaitu keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian susunan di sekitar pusat sumbu gaya berat.

2. Dominasi

   Dominasi disebut juga *point of interest* atau pusat perhatian, menurut Djelantik (2004) dominasi dimaksudkan untuk mengarahkan orang yang menikmati suatu karya seni pada sesuatu hal tertentu yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain. Sunaryo (2002: 37) mengemukakan cara-cara untuk memperoleh dominasi ialah melalui; (1) pengelompokkan bagian, (2) pengaturan arah, (3) kontras atau perbedaan, (4) perkecualian.

3. Irama

   Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagianya. Irama dapat diperoleh dengan beberapa cara diantaranya; (1) repetitif atau perulangan, (2) alternatif yaitu perulangan unsur rupa secara bergantian, (3) progresif yaitu perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat.

4. Kesatuan

   Kesatuan atau disebut *unity,* diperoleh ketika prinsip-prinsip yang lain telah tercapai, tidak adanya kesatuan maka akan terjadi kekacauan, kesemrawutan, dan tak terkoordinasi. Untuk mencapai kesatuan yang baik diperlukan aturan-aturan pengunaan unsur rupa antara lain; (1) kedekatan, (2) perulangan, (3) kesinambungan, (4) kelanjutan.

Beberapa penjelasan mengenai menggambar telah disebutkan di atas, sedangkan ilustrasi merupakan suatu penggambaran untuk memperjelas suatu ide atau pemikiran, menurut Salam (dalam Muhharar 2003) dalam pengertian yang luas ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang berceritera, definisi ini dapat mencakup gambar-gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai gambar komik atau ilustrasi editorial pada surat kabar yang terbit hari ini. Seni ilustrasi sendiri sebenarnya merupakan seni rupa dalam fungsi terapan, namun penulis tidak bertujuan untuk menggunakan karyanya untuk kepentingan tersebut sehingga karya yang penulis buat dalam proyek studi ini merupakan karya seni rupa murni.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Menggambar ilustrasi lebih mengarah pada pembentukan gambar bertema atau gambar adegan yang menggambarkan bagian gambaran suatu peristiwa yang fungsinya memberikan penjelasan kepada pernyataan yang disampaikan secara tertulis (Garha, 1979: 30).

Ilustrasi dalam seni rupa menurut penulis merupakan penjelasan secara visual dengan maksud memberikan gambaran iklim, cuaca, suasana maupun kondisi dari atau terhadap sebuah subyek, ide, gagasan atau bagian dari peristiwa. Fungsi dan tujuan ilustrasi menurut Kusmiati (dalam Muharrar, 2003) adalah :

1. Untuk menggambar suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak, misalnya depresi.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.
7. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan tersebut dibuat.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Dapat disimpulkan fungsi dan tujuan sebuah ilustrasi visual adalah untuk membantu menggambarkan dan atau menjelaskan kembali secara visual dari dan terhadap sebuah ide atau gagasan, maupun potongan peristiwa. dalam ilustrasi sendiri, menurut Salam (dalam Muharrar 2003: 4-12), seorang ilustrator dapat mengunakan cara-cara atau pendekatan untuk mengkomunikasikan subyek dalam ilustrasinya :

a. Mendramatisasi. Dengan cara berlebih-lebihan, cara ini digunakan untuk membuat subyek lebih menarik dan mudah dipahami.
b. Menggunakan Isyarat Tubuh dan Mimik. Menggunakan ekspresi tubuh untuk menunjukkan suatu makna dari perasaan subyek dapat berarti kesakitan, kegembiraan, kemarahan, ketakutan, kekecewaan, kelelahan, dan sebagainya.
c. Menggunakan Simbol. Simbol merupakan sesuatu yang berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat, secara cerdik illustrator dapat dengan mudah mengkomunikasikan idenya.
d. Personifikasi. Yaitu menggambarkan benda-benda atau binatang bertingkah laku seperti manusia.
e. Menggambarkan Bunyi. Dengan menggunakan huruf atau kata-kata atau tanda nada musik dalam ilustrasinya.
f. Merangkaikan Gambar. Digunakan untuk menggambarkan ilusi gerak atau mungkin tahapan dalam alur sebuah cerita.
g. Memusatkan Perhatian. Digunakan untuk menekan dan menegaskan subyek sehingga perhatian ditarik ke titik fokus gambar.

Penulis pada karya proyek studinya banyak menggunakan cara-cara tersebut, sehingga terciptalah karya gambar ilustrasi yang penuh dengan dinamika atau pergerakan. Dan memang yang ingin penulis gambarkan adalah sebuah ilustrasi yang menitik beratkan pada suatu peristiwa, sehingga dinamika dari karya penulis sangat terasa.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1. Media berkarya Gambar Ilustrasi

Media berasal dari kata *medium* yang artinya di tengah. Media juga merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan, dalam hal ini media seni rupa adalah sarana untuk membuat sebuah karya seni. Media bisa juga di artikan sebagai teknik pembuatan. Pada pembuatan karya gambar ilustrasi, penulis menggunakan bahan kertas *manila* dan *boll point* sebagai alat utama selain alat penunjang lainnya seperti penghapus, pensil dan penggaris.

Berikut alat dan media yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya gambar ilustrasi.

3.1.1. Bahan

Bahan utama yang digunakan ialah kertas *manila* yang berfungsi sebagai ruang gambar bagi ilustrasi yang dibuat. Sedangkan bahan penunjang seperti kertas *buffalo* digunakan sebagai *pas photo* pada pigura, kaca dop digunakan sebagai pelindung karya pada pigura, dan pigura itu sendiri yang berfungsi untuk tempat penyajian karya.

PERPUSTAKAAN UNNES

3.5. “Kertas *Manila* berukuran A3 (± 31×42 cm)”.

3.1.2. Alat Yang Digunakan

Alat yang digunakan dalam membuat karya terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama adalah alat yang digunakan untuk mendesain antara lain :

a. Pensil mekanik dan penghapus

Pensil mekanik digunakan untuk membuat sket dasar sebagai rancangan, kemudian menyempurnakan perbentukan desain karya dengan membuat kontur-kontur. Penghapus digunakan untuk menghapus coretan pensil yang tidak diinginkan.

3.6. “Penghapus dan Pensil Mekanik”

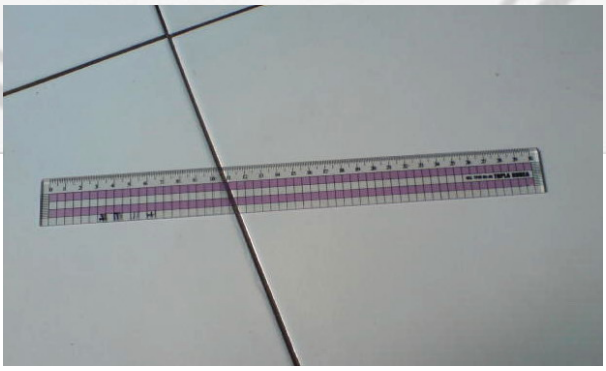
b. *Ball point*

Ball point digunakan untuk menebalkan kontur desain, mengarsir, dan *finishing* karya dengan menebalkan kontur pada beberapa bagian subyek. Pada proyek studi ini, penulis menggunakan *ball point* merk Pilot BPT-P.

3.7. "*Ball point* merk Pilot BPT-P"

c. Penggaris

Penggaris untuk menggaris atau membantu meluruskan bagian-bagian subyek gambar yang diilustrasikan sebagai subjek yang bersifat matematis seperti tembok, meja, monitor, dan sebagainya.



3.8. "Penggaris 30 cm"

UNIVERSITAS
PERPUSTAKAAN

d. Alas Kertas

Dalam pembuatan karya, digunakan alas untuk menjaga tekstur kertas agar kualitas tekstur arsiran tidak terpengaruh tekstur permukaan meja sekaligus sebagai studi goresan *ball point* yang akan digunakan. Bagi penulis alas kertas dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas arsir pada karya.

3.9. “Alas berupa kertas berukuran A3”

e. Lap Tinta (*ink rag*)

Berupa kain perca yang berlapis-lapis, berfungsi untuk mengusap pena *ball point*, agar tinta pada ujung *ball point* tidak menggumpal.

3.10. “Lap Tinta (*ink rag*)”

PERPUSTAKAAN UNNES

f. Meja

Dalam proses pembuatan karya, penulis menggunakan meja kayu dengan ukuran 70×40×38,5 cm (p×l×t), dengan bahan material terbuat dari kayu pohon nangka.

3.11. “Meja Kayu”

3.1.3. Teknik Berkarya

Teknik berkarya yang penulis gunakan ialah teknik arsir yang halus, baik itu arsir silang, arsir searah atau sejajar, arsir acak, maupun arsir gradatif. Pendekatan bentuk yang digunakan ialah kartunal semi realis, dimana gambar kartun dengan arsiran dan kontur yang dihasilkan lebih detail dari gambar kartun kebanyakan.

3.2. Prosedur Berkarya

Penulis mengambil langkah-langkah yang ditempuh dalam berkarya sebagai berikut :

3.2.1. Pencarian Ide

Pada awalnya penulis berpikir tentang norma-norma sosial yang berlaku, kemudian mengkorelasikanya dengan norma sosial yang seharusnya dan sebenarnya, di mana norma sosial yang berlaku terkadang juga memiliki titik lemah yaitu pikiran manusianya yang searah. Penulis mencoba menuangkan ekspresi-ekspresi kemanusiaan lewat tema yang akan diangkat yaitu "Fiksi Horor" di mana dalam tema ini penulis dapat secara bebas memparodikan sesuatu yang sudah ada atau belum ada.

Selanjutnya mencari di mana, bagaimana, dan penyebab sebenarnya yang membuat seorang atau sekelompok orang dapat mengeluarkan ekspresi spontan tanpa rekayasa sepihak dan menterjemahkannya ke dalam tema horor untuk diparodikan.

3.2.2. Mendesain

Mendesain merupakan proses paling awal dalam berkarya seni. Penulis menggunakan pensil mekanik 2B untuk sket awal berupa sket kasar, namun yang perlu diperhatikan adalah ketebalan atau penekanan terhadap media kertas, karena selanjutnya akan dibuat kontur-kontur yang lebih detail. Setelah membuat kontur dengan pensil mekanik, maka selanjutnya penulis meninta kontur-kontur tersebut dengan *ball point*. Proses penintaan membutuhkan kecermatan dan konsentrasi yang tinggi walaupun sudah dikontur sebelumnya menggunakan pensil, karena goresan *ball point* pada kontur pun tidaklah terlalu tegas dan menekan pada media kertas *manila*.

Gambar desain yang sudah jadi berupa gambar kerangka ilustrasi dengan kontur-kontur tinta kemudian dihapus, dengan maksud menghilangkan goresan-goresan pensil supaya tidak mengganggu konsentrasi pembuatan karya.

3.2.3. Mengarsir

Gambar yang berupa goresan kontur dengan tinta, selanjutnya diarsir menggunakan *ball point*. Proses kerja mengarsir dengan *ball point* membutuhkan waktu yang agak lama, karena dalam pengarsiran bukan cuma memberi nada gelap terang, namun juga memberikan kesan tekstur pada beberapa subyek seperti pohon, batu, tembok, dan sebagainya.

Arsiran yang dibuat kebanyakan berupa arsiran-arsiran yang halus dengan cara tidak terlalu menekan ujung *ball point* pada kertas gambar. Supaya kebersihan dan keutuhan media kertas tetap terjaga, mengarsir dimulai dari bagian atas kertas menuju bagian bawah, dari kiri kesisi kanan kertas, tetapi tidak menutup kemungkinan prioritas pada beberapa subyek untuk didahulukan diarsir karena pada hakikatnya dalam proses kerja berkarya seni, perupa sering merevisi kesan karya yang dibuat, dengan mempertimbangkan kepada beberapa subyek karya tersebut.

3.2.4. *Finishing*

Bagian selanjutnya adalah *finishing* karya dengan memberi penebalan-penebalan pada beberapa kontur subyek karya dengan *ball point*. Subjek yang dianggap sebagai *point of interest* atau pusat perhatian

tentu konturnya lebih tebal dan melebar dibandingkan dengan subjek yang diperuntukan sebagai *background*.

Namun bukan hanya *point of interest* yang selalu dipertebal konturnya, terkadang beberapa subjek yang merupakan subjek figuran juga dipertebal, karena posisi subjek tersebut berada lebih depan pada ruang gambar. Selanjutnya karya dipersiapkan untuk dikemas ke dalam pigura dengan spesifikasi ± 40×50 cm, lis selebar 5 cm, frame kayu warna hitam tak bermotif selebar 5 cm dengan *finishing clear* dan kaca dop sebagai pelindung karya pada pigura.

3.2.5. Proses Bimbingan

Konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan pada saat karya masih berbentuk sket dan sudah selesai penggarapannya juga sebagai salah satu syarat pendukung proyek studi. Saat masih sket karya ditunjukkan pada dosen pembimbing untuk meminta pendapat dan arahan kemudian segera melakukan revisi atas sket yang kurang sesuai dengan prinsip penyusunan unsur rupa dan dikonsultasikan kembali dengan dosen pembimbing sampai sket disetujui. Jika telah selesai penggarapan karya, dikonsultasikan pada dosen pembimbing sekali lagi untuk revisi karya jika karya kurang memenuhi spesifikasi.

3.2.6. Proses Berkarya

Setelah melalui proses bimbingan selanjutnya karya dipersiapkan untuk dipertanggung jawabkan melalui pameran dan laporan proyek studi. Pameran diadakan disebuah tempat seperti aula atau galeri seni

yang dimaksudkan untuk menyaring apresiasi dari penikmat seni atau juga masyarakat umum. Laporan proyek studi berupa deskripsi dan analisis karya, dimana deskripsi karya merupakan narasi singkat dari karya gambar ilustrasi penulis. Analisis karya ialah penelaahan karya secara intra estetis yaitu menelaah karya secara fisik atau secara bentuk yang terlihat, dan penelaahan karya secara ekstra estetis yaitu menelaah karya secara makna baik itu sumber inspirasi, fenomena, atau konsep dari karya tersebut.

Adapun prosedur berkarya proyek studi dari penulis, dapat dijelaskan melalui ilustrasi bagan berikut :

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3.12. “Bagan Prosedur Berkarya Proyek Studi Penulis”

BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1. Karya 1

4.13. “Makhluk-makhluk Aneh”(1)

4.1.1. Spesifikasi Karya
Judul : Makhluk-makhluk Aneh
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.1.2. Deskripsi Karya

Karya ini mengilustrasikan tentang penampakan makhluk-makhluk aneh yang menyerupai orang kerdil. Makhluk-makhluk ini mendatangi sebuah rumah miliki sepasang suami istri, dan menciptakan kericuhan di dalam rumah tersebut. Mereka datang karena ada suatu

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

ketertarikan pada tempat yang penuh kedamaian dan kesederhanaan seperti rumah tempat suami istri ini.

4.1.3. Analisis Karya

Makhluk-makhluk Aneh ialah judul karya tersebut, memiliki ukuran 42 cm x 31 cm. Jenis karya gambar ilustrasi ini dibuat dengan berbagai macam unsur visual seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Semua unsur rupa tersebut dimunculkan menggunakan arsiran, karya ini menampilkan figur-figur makhluk aneh dengan berbagai macam ekspresi. Jika ditarik garis diagonal dari pojok kanan dan kiri maka akan ditemukan figur bayi berdiri di tengah ruang gambar sebagai *point of interest*. Figur-figur kecil yang berada di sisi atas pun membantu memunculkan *point of interest*, terdapat dua sosok sepasang orang dewasa yang mengekspresikan rasa takut ditunjukan dari posisinya yang terpojokkan dan wajah yang pucat karena didatangi makhluk-makhluk ini. Beberapa figur menampilkan ekspresi yang menonjol seperti pada figur makhluk di pojok kanan dengan ekspresi lega, di kiri bawah dengan ekspresi histeris, di kanan bawah dengan ekspresi geram, pada kanan atas dengan ekspresi takut, dan pada figur di tengah berekspresi geram.

Ekspresi-ekspresi tersebut menjadikan figur yang dimunculkan terasa seram dan menakutkan. Bentuk-bentuk raut yang ditampilkan sangatlah dinamis, pencahayaan dari arah kiri atas memberikan kesan volume pada tiap figur.

Dalam cerita yang berkembang di masyarakat jawa khususnya, dikenal cerita tentang “tuyul” yaitu sesosok makhluk jejadian yang menyerupai bayi atau orang kerdil yang di puja untuk digunakan sebagai alat pesugihan. Kabar yang lain menyebutkan bahwa “tuyul” ialah jiwa anak-anak yang tersesat, atas dasar inilah penulis mencipta karya yang berjudul “Makhluk-mahkluk Aneh”.

Sesuatu yang tidak diinginkan sering mendatangi kehidupan siapa saja, namun bukan untuk di keluhkan tetapi dihadapi dengan syukur. Karena segala sesuatu yang menimpa hidup seseorang merupakan anugerah dan kasih sayang yang Allah swt. berikan kepada hambanya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.2. Karya 2

4.14. “Dijebak di WC”(2)

4.2.1. Spesifikasi Karya 2
Judul : Dijebak di WC
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.2.2. Deskripsi Karya

Pada gambar ini mengilustrasikan seorang laki-laki sedang ketakutan setengah mati sambil terberak-berak di sebuah WC umum. WC umum itu sangatlah kotor dan tidak dirawat dengan banyaknya sampah, coretan dan bongkahan pada tembok WC. Celananya ditarik oleh sebuah tangan yang keluar dari lubang WC. Tangan ini ialah seorang *demit*, ia berusaha memaksa laki-laki itu untuk melakukan suatu hal yang belum diketahui sehingga si laki-laki pun ketakutan.

4.2.3. Analisis Karya

Dijebak di WC ialah judul karya tersebut, dengan ukuran 42 cm x 31 cm, karya ini merupakan jenis karya gambar ilustrasi yang menggunakan unsur-unsur visual seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Semua unsur tersebut dimunculkan dengan arsiran. Terdapat dua figur utama dalam karya ini, yaitu figur laki-laki botak dengan ekspresi wajah yang ketakutan karena celana dalamnya ditarik oleh figur *demit* tangan. Perspektif digunakan dengan dua titik lenyap membentuk bidang-bidang geometris sebagai rangkaian *background*, sehingga memberikan fokus pada bagian kiri ruang gambar berupa figur laki-laki botak yang merupakan *point of interest*. Untuk memberikan kesan ramai maka figur-figur utama tersebut diberi kontur yang senada dengan latar.

WC yang diambil dari bahasa inggris *water closet* memiliki definisi secara umum sebagai tempat yang digunakan untuk buang hajat. Sehingga penempatan WC pun selalu ditempatkan pada ujung belakang dari tempat tinggal untuk menyembunyikan rasa malu. Ada juga cerita rakyat jawa mengenai *dedemit* penunggu WC, *dedemit* yang merasa malu sehingga ia menempati wc. Atas dasar inilah saya membuat gambar ilustrasi berjudul “Dijebak di WC” ini. Di WC tersebutlah manusia membuang atau menyembunyikan rasa malunya.

Setiap orang pasti memiliki hajat dan rasa malu, jika hal itu tiba-tiba diusik maka orang tersebut akan kaget bahkan dapat berontak membela diri. Namun sebaiknya tak usah mengusik suatu hal yang

merupakan sesuatu yang semestinya ditutupi. Disisi lain hal ini bisa saja disahkan karena keadaan yang diluar control dan dilakukan secara naluriah.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.3. Karya 3

4.15. “Keributan di Pohon Beringin”(3)

4.3.1. Spesifikasi Karya 3
Judul : Keributan di Pohon Beringin
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.3.2. Deskripsi Karya

Di sebuah pinggiran desa sedang terjadi keributan oleh para *dedemit*, dalam hal ini digambarkan sebuah beringin yang besar dengan daun yang lebat. Dan di sekitar beringin ini para *demit* sedang berkelahi satu sama lain untuk memperebutkan pohon beringin ini. Saat para *demit* berkelahi, datang dengan berjalan kaki bersama anaknya seorang ibu penjual jamu gendong.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.3.3. Analisis Karya

Karya dengan judul Keributan di Pohon Beringin ini memiliki ukuran 42 cm x 31 cm, yang merupakan jenis karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor. Unsur-unsur rupa yang digunakan seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang dimunculkan melalui arsiran. Terdapat gambar pohon beringin, awan mendung, bambu, semak-semak, figur ibu-ibu dan gadis kecil. Latarnya berupa hamparan yang luas serta beberapa figur *demit* yang dimunculkan secara beragam dengan berbagai posisi dan berkelompok pada ruang gambar. Sehingga menjadikan bagian tersebut sebagai pusat perhatian dengan keseimbangan asimetris. Arsiran yang beragam serta penggambaran tekstur pada tiap-tiap bagian ruang gambar memberikan kesan volume. Penggambaran raut-raut pada bagian kanan bawah memberikan perspektif dengan titik lenyap di sisi kiri atas, sehingga lebih mempertegas *point of interest* atau pusat perhatian.

Pohon beringin ialah simbol kemakmuran dan kesejahteraan. Dalam kepercayaan masyarakat kejawen, pohon beringin dipercaya memiliki *dedemit* penunggu. Atas dasar inilah karya gambar ilustrasi dengan judul “Keributan di Pohon Beringin” ini dibuat.

Kemakmuran suatu masyarakat pastilah memiliki ujung pada sumber daya alam seperti pohon. Saat sumber daya itu berkurang maka sumber daya yang tersisa akan menjadi rebutan. Alangkah baiknya jika manusia dapat lebik memaknai hidupnya dengan menjaga sesama, menjaga alam, kepedulian terhadap kebaikan, atau mencari tahu siapa

dibalik kekacauan ini, sehingga tidak terjadi keributan, kericuhan, atau anarkisme untuk memperebutan kemakmuran tersebut.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.4. Karya 4

4.16. “Penodongan Depan Kuburan”(4)

4.4.1. Spesifikasi Karya 4
Judul : Penodongan Depan Kuburan
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.4.2. Deskripsi Karya

Dalam gambar ini mengilustrasikan seorang hantu pocong yang mencoba menodong seorang laki-laki di depan sebuah kuburan. Saat dua orang laki-laki melitas melewati kuburan pada malam hari mereka dihadang sesosok hantu pocong dan menodong mereka dengan pistol, seekor kucing dan dua ekor anjing menjadi saksi peristiwa ini.

4.4.3. Analisis Karya

Penodongan Depan Kuburan ialah judul karya ini, dengan ukuran 42 cm x 31 cm. merupakan jenis karya gambar ilustrasi bertemakan fiksi horor, unsur-unsur seperti garis, raut, tekstur gelap-terang dan ruang

adalah unsur visual pembentuk karya ini yang dihadirkan menggunakan arsiran. Terdapat figur hantu pocong berekspresi diam, ia menodongkan pistol ke hidung figur laki-laki berekspresi histeris serta berkeringat di tengah ruang gambar. Kerah baju laki-laki tersebut ditarik oleh laki-laki di belakangnya. Disamping itu ada juga figur dua ekor anjing dan seekor kucing, *Background* berupa kuburan disertai pepohonan kering dengan *setting* di malam hari sehingga memunculkan figur-figur tersebut. Bentuk raut yang semakin mengecil dari kiri ke kanan menunjukkan adanya perspektif. Figur laki-laki dengan lidah yang menjulur dan arah pandang dari sosok figur yang lain menjadikan figur ini sebagai pusat perhatian dengan keseimbangan asimetris.

Kuburan dikenal sebagai tempat bersemayamnya orang meninggal dunia, kuburan merupakan tempat yang diinterpretasikan sebagai simbol kedamaian, ketenangan, dan tempat terakhir dimana manusia akan berada setelah hidup. Dalam cerita yang berkembang di masyarakat, hantu pocong sering menampakkan diri terhadap musafir atau orang yang bukan warga sekitar, atas dasar inilah karya yang berjudul “Penodongan Depan Kuburan” dibuat.

Hendaknya sebagai manusia dapat membawa diri dimanapun, sekalipun hal itu sangat menyulitkan. Contohnya pada tempat-tempat tertentu yang di predikat sebagai tempat yang buth ketenangan seperti kuburan, tempat ibadah, rumah sakit, dan sebagainya sehingga tidak mengganggu lingkungan di tempat tersebut dan penghuninya.

4.5. Karya 5

4.17. “Akibat Keributan di Pohon Beringin”(5)

4.5.1. Spesifikasi Karya 5
Judul : Akibat Keributan di Pohon Beringin
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.5.2. Deskripsi Karya

Gambar ini mengilustrasikan sebuah pohon beringin besar yang tiba-tiba bergerak dan mengamuk membabi buta. Pada sebuah desa terdapat sebuah pohon beringin yang besar dan rimbun, ia marah dan melempar para *demit* yang berada di sekelilingnya. Para *demit* pun terlempar ke segala arah, ada juga *demit* yang dililit batang maupun akar si beringin. Keadaan terlihat kacau akibat kemarahan si beringin tersebut, beberapa *demit* yang selamat dari amukan beringin hanya bisa menyaksikan. Seorang ibu jamu gendong dan anak perempuannya hampir menjadi korban jika saja mereka tidak cepat-cepat lari.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.5.3. Analisis Karya

Karya dengan judul Keributan di Pohon Beringin ini berukuran 42 cm x 31 cm, unsur visual pembentuknya ialah garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang yang dimunculkan menggunakan arsiran. Ditampilkan beberapa figur *demit* dengan posisi-posisi yang terlilit dan terlempar oleh batang beringin. Penggunaaan perspektif pada latar yang jika ditarik garis menuju titik lenyap di sisi kiri menunjukkan pohon beringin sebagai pusat perhatian. Penggambaran pohon beringin yang bernada gelap dan besar mempertegas figur wajah beringin sebagai pusat perhatian.

Dalam kepercayaan seperti politeisme atau animisme, benda atau hewan dapat memiliki sifat seperti manusia, pada peradaban-peradaban kuno politeisme dan animisme pun sudah ditemukan adanya bukti penyembahan kepada benda seperti batu, pohon, atau bahkan matahari. Dipercaya juga roh, siluman, dan *dedemit* yang menaungi sebagai penjaganya, atas dasar inilah karya berjudul "Akibat keributan di Pohon Beringin" ini di buat.

Sifat alam dan lingkungan terkadang tidak bersahabat dan memusnahkan, hal tersebut pastilah disebabkan tindakan-tindakan negatif terhadap alam dan lingkungan. Hendaknya sebagai penghuni planet bumi yang mengetahui adanya makhluk lain selain dirinya berusaha menjaga keharmonisan dan keseimbangan alam, sehingga tidak terjadi penindasan atau kemarahan terhadap pihak lain.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.6. Karya 6

4.18. “Dicium”(6)

4.6.1. Spesifikasi Karya 6
Judul : Dicium
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.6.2. Deskripsi Karya

Dalam gambar ini diilustrasikan sebuah bibir raksasa beserta dua buah tangan yang besar tiba-tiba timbul dari sebuah tembok di sebuah pinggiran kota. Saat tiga orang laki-laki melintasi tempat itu, bibir raksasa ini muncul dan langsung mendekap salah seorang laki-laki. Laki-laki ini tidak sendirian didekap, seekor kucing tidak sengaja ikut terseret dan menjadi korban bibir raksasa ini. Mereka diciumi oleh bibir raksasa yang muncul dari tembok itu, spontan saja dua orang teman laki-laki itu ketakutan melihat hal ini.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.6.3. Analisi Karya

Karya dengan judul Dicium ini memiliki ukuran 42 cm x 31 cm, dengan unsur-unsur rupa pembentuknya seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Unsur-unsur tersebut dimunculkan menggunakan arsir, terdapat beberapa figur seperti seorang laki-laki di tengah ruang gambar berekspresi takut, dua laki-laki di kanan bawah dengan ekpresi ketakutan juga, serta beberapa figur binatang dengan ekspresi kaget dan takut. Tembok, sebuah tiang beton, bangunan, pagar papan di *setting* sebagai *background*. Bibir raksasa gelap dan tangan besar yang muncul dari tembok menjadi pusat perhatian karya karena perautan yang berbeda dengan *background* dan proporsinya yang besar.

Masyarakat indonesia khususnya yang memiliki latar belakang sejarah animisme maupun dinamisme yang terkadang mempercayai cerita-cerita takhyul. Contohnya seperti anak kecil yang dikhitan oleh jin, orang yang tiba-tiba tidak bisa bicara setelah diculik siluman, atau semacamnya. Dan peristiwa-peristiwa gaib tersebut dipercaya dialami oleh orang yang memiliki dosa diri atau dosa keluarga. Atas dasar ini karya dengan judul “Dicium” dibuat.

Karya dengan judul “Dicium” memiliki arti sebuah kasih sayang, bahwa setiap makhluk di muka bumi ini membutuhkan kasih sayang dan pelampiasan kasih sayang kepada obyek diluar dirinya. Seperti kasih sayang kepada anak-anak, kepada lingkungan, kepada sesama, dan sebagainya.

4.7. Karya 7

4.19. “Korban !”(7)

4.7.1. Spesifikasi Karya 7
Judul : Korban !
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.7.2. Deskripsi Karya

Dalam gambar di atas diilustrasikan seorang sundel bolong yang dipergoki tiga orang warga di sebuah pojok kampung. Sundel bolong ini biasa menampakan diri di daerah kampung ini, namun penampakannya yang terakhir sedikit berbeda dari beberapa penampakan sebelumnya yang disaksikan warga. Ia mengenakan sebuah ember dengan arit yang menancap di atasnya, entah apa yang telah terjadi sebelumnya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.7.3. Analisis Karya

Korban ialah judul karya gambar ilustrasi ini, bertema fiksi horor, berukuran 42 cm x 31 cm, pewarnaan dari karya ini menggunakan warna hitam-putih. Terdapat figur seorang laki-laki bersarung yang membawa senter dan diarahkan ke figur hantu sundel bolong yang memakai ember logam dengan arit menacap di atasnya. Hantu itu belubang di bagian perutnya, tangannya memegang pipi dari sosok laki-laki gendut di sebelah kanan berekspresi ketakutan. Satu figur lagi ialah seorang laki-laki di kiri bawah dengan posisi tersungkur setengah jongkok menghindari hantu sundel bolong. Suasana kelam dan magis ditampilkan dengan *setting* malam terang bulan. Penggunaan perspektif dengan titik lenyap di belakang figur hantu sundel bolong, arah senter dari laki-laki bersarung, pencahayaan dari arah rembulan, arah pandangan ketiga figur laki-laki menunjukkan figur hantu sundel bolong sebagai pusat perhatian karya. Cerita-cerita tentang hantu wanita banyak beredar di kalangan masyarakat indonesia, namun yang paling tenar ialah hantu sundel bolong. Sundel bolong ialah seorang hantu wanita yang meninggal karena bunuh diri atau melahirkan dan anak yang dilahirkan ikut meninggal. Berdasarkan latar inilah karya berjudul “Korban !” dibuat. Karya dengan judul “Korban !” ini memiliki pesan sesuai judulnya, bahwa seorang korban kekerasan sering kali berasal dari pihak yang lemah seperti seorang wanita. sebagai makhluk yang memiliki akal budi, manusia seharusnya tidak memperlakukan pihak yang lemah seperti itu.

4.8. Karya 8

4.20. “Kenyataan di WC”(8)

4.8.1. Spesifikasi Karya 8
Judul : Kenyataan di WC
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.8.2. Deskripsi Karya

Dalam gambar ini diilustrasikan sebuah WC yang kumuh dengan banyaknya sampah dan coretan pada dinding kamar WC. Seorang laki-laki tukang parkir baru saja masuk WC dan mendapati seorang laki-laki botak yang sedang bermain catur dengan sebuah tangan yang keluar dari lubang WC. Selain tangan yang keluar dari lubang WC ada juga dua buah tangan lainnya, satu keluar dari bak air dan satu lagi muncul dari dinding. *Demit-demit* tangan itu berhasil mengajak laki-laki botak supaya bermain catur dengan dia, hasilnya si laki-laki botak menang dalam permainan catur ini. *Demit-demit* tangan ini merasa kesepian dalam WC, oleh

karenanya mereka mengajak siapa saja yang mendatangi WC tersebut bermain bersama mereka.

4.8.3. Analisis Karya

Karya dengan judul Kenyataan di WC ini merupakan karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor, ukurannya 42 cm x 31 cm. unsur-unsur rupa pembentuknya ialah garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang, yang di munculkan melalui arsiran. Terlihat dua orang laki-laki dan tiga buah tangan, laki-laki pertama dari arah pintu masuk WC berekspresi diam, ia melihat ke arah laki-laki botak berkumis di kanan ruang gambar. Laki-laki botak tersebut duduk di depan papan catur dan sebuah tangan yang muncul dari lubang WC. Satu tangan muncul dari tembok dan satu lagi muncul dari bak air kamar WC mengelilingi sosok tangan dari lubang WC dan papan catur. Terdapat tulisan-tulisan pada dinding Kamar WC dan lepa tembok yang berlubang, sayatan-sayatan di dinding pun menjadikan suasana terasa ramai. Jika ditarik garis perspektif dengan titik lenyap di tengan ruang gambar maka perhatian mata akan tertuju pada papan catur dan tangan dari lubang WC sebagai pusat perhatian karya.

WC adalah tempat untuk buang hajat dan menyembunyikan malu, penempatan WC yang baik ialah di bagian belakang sebuah tempat hunian dan tidak terlihat dari luar. Cerita tentang *dedemit* penunggu WC dijadikan dasar pembuatan karya “Kenyataan di WC” ini. Dalam cerita

rakyat terkadang setan atau *dedemit* dikisahkan bermain-main dengan manusia.

Kehidupan dewasa ini begitu rumit, sering sekali terjadi benturan kepentingan antara pihak yang satu dan pihak yang lain. Namun seperti yang diilustrasikan karya dengan judul “Kenyataan di WC”, jika harus ada pihak yang disalahkan maka sifat setan lah yang patut disalahkan karena mengacaukan tatanan dan mengajak manusia ke dalam permainannya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.9. Karya 9

4.21. “Setan Komputer”(9)

4.9.1. Spesifikasi Karya 9
Judul : Setan Komputer
Media : *Ball point* pada kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.9.2. Deskripsi Karya

Gambar ini mengilustrasikan seorang hantu yang sedang menggunakan komputer milik seorang pemuda. Spontan saja si pemuda kaget mengetahuinya, hantu itu merasa membutuhkan dan harus menggunakan komputer. Sering kali si hantu melakukan berbagai hal dengan komputer tersebut, dan telah menjadikan si hantu kecanduan bermain atau menggunakan untuk suatu keperluan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.9.3. Analisis Karya

Setan Komputer ialah judul untuk karya tersebut, karya gambar ilustrasi hitam-putih ini berukuran 42 cm x 31 cm dan memiliki unsur-unsur seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang sebagai unsur rupa penyusunnya yang dimunculkan melalui arsiran. Terdapat dua sosok figur dalam karya ini, yaitu figur seorang pemuda berjaket hitam dengan ekspresi kaget dan membuka pintu kamar, pemuda itu memandang ke arah figur setan tengkorak yang sedang melakukan sesuatu di depan komputer. Terlihat sebuah kasur di belakang figur setan dan sebuah lemari di pojok kanan ruang gambar untuk memberi keseimbangan asimetris terhadap sosok pemuda dan latar luar ruang kamar yang gelap. Disamping titik lenyap perspektif ruang kamar di belakang sosok setan, proporsi dan posisi dari figur setan tengkorak yang berada di tengah menjadikannya pusat perhatian.

Dewasa ini manusia semakin digantungkan pada teknologi komputasi baik untuk pekerjaan, sosial, pendidikan, maupun hiburan. Tidak jarang orang yang duduk di depan komputer sampai berjam-jam hingga melupakan waktu dan ibadah, seakan-akan komputer dan isinya melebihi Maha pencipta. Sedangkan apapun itu yang dapat menyekutukan Yang Maha Esa ialah sifat setan, atas dasar ini karya dengan judul “Setan Komputer” dibuat.

Pesan yang ingin disampaikan ialah bagaimana supaya mencegah dan menyadari hal-hal yang dapat membuat tersesat secara kerohanian.

Sehingga manusia dapat kembali kefitrahnya sebagai manusia yang seimbang dan takut terhadap tuhannya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.10. Karya 10

4.22. “Mimpi”(10)

4.10.1. Spesifikasi Karya 10
Judul : Mimpi
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.10.2. Deskripsi Karya

Digambarkan situasi di sebuah kamar tidur yang berantakan penuh dengan barang berserakan, terdapat dua orang pemuda dan sesosok makhluk dengan tubuh wanita dan berlidah panjang. Pada suatu malam dua orang pemuda bermimpi tentang hal yang sama, yaitu didatangi sesosok makhluk aneh, dalam mimpi makhluk tersebut berusaha mencengkram mereka berdua.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

4.10.3. Analisis Karya

Karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor ini diberi judul Mimpi, ukurannya 42 cm x 31 cm, unsur rupa yang digunakan meliputi garis, raut, tekstur, gelap-terang dan unsur rupa ruang. Unsur-unsur tersebut dimunculkan melalui teknik arsir dengan pena. Terdapat tiga figur utama pada karya ini, yaitu figur makhluk berkepala besar dengan ekspresi tersenyum, figur seorang pemuda berekspresi ketakutan dengan lidah besar yang menempel di wajahnya, dan figur pemuda berambut kriting di sisi kanan ruang gambar dengan ekspresi ketakutan. Latar dari karya ini ialah sebuah ruang kamar yang berantakan, terdapat sebuah lemari di kiri ruang gambar, sebuah tempat tidur, beberapa tempelan dinding dan pintu di sisi kanan ruang gambar. Jika ditarik garis-garis pada perspektif benda-benda di ruang kamar maka akan mengarah pada figur makhluk mengerikan di bagian tengah sebagai pusat perhatian karya.

Sebuah mimpi terkadang dijadikan petunjuk bagi sebagian masyarakat untuk menerawang peristiwa yang akan terjadi kedepan, sehingga orang dapat melakukan apa yang perlu dilakukan. Baik mimpi tersebut mimpi indah ataupun mimpi buruk. Fenomena inilah yang dijadikan inspirasi karya dengan judul “Mimpi”.

Gambar ilustrasi yang menceritakan peristiwa dialam mimpi ini ingin menyampaikan bahwa mimpi buruk yang dialami seseorang berawal karena perbuatannya di alam dunia. Tidur ibarat kematian yang sementara, orang tidak akan tahu itu adalah waktu terakhirnya di alam

sadar ketika ia memejamkan mata untuk tidur. Oleh karena itu berbuat baiklah ketika masih terjaga di alam dunia, seperti umat yang mengharapkan surga tanpa melewati neraka di akhirat kelak.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.11. Karya 11

4.23. “Banyak Dosa”(11)

4.11.1. Spesifikasi Karya 11
Judul : Banyak Dosa
Bahan : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.11.2. Deskripsi Karya

Pada gambar ini diilustrasikan seorang laki-laki yang seluruh tubuhnya tiba-tiba ditumbuhi payudara, dia sedang diperiksa oleh seorang petugas kesehatan. Terlihat dua orang perawat sedang tertawa sambil menahan malu dengan membelakangi si laki-laki itu. Entah apa saja yang telah dia lakukan sehingga tertimpa hal seperti ini.

4.11.3. Analisis Karya

Karya dengan judul Banyak Dosa ini merupakan jenis karya gambar ilustrasi dengan ukuran 42 cm x 31 cm, pewarnaanya menggunakan warna hitam-putih, unsur visual pembentuk karya ini

diantaranya seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Terdapat figur wanita di kiri ruang gambar mengekspresikan tawa, proporsinya besar dan arsirannya lebih tajam dibanding figur wanita di sisi kanan yang berekspresi tawa sambil memegang sebuah lemari kecil. Di belakang figur wanita itu ada sebuah gambar berupa beberapa organ manusia. Figur berikutnya ialah dua orang laki-laki dengan ekspresi diam, laki-laki yang satu lebih tinggi dan telanjang, seluruh tubuhnya penuh dengan tonjolan tonjolan. Sedang laki-laki yang satu lebih pendek dan memakai pakaian semacam jubah. Pengumpulan garis pada *background* tirai di belakang laki-laki telanjang memberikan titik berat sebagai pusat perhatian selain figur si laki-laki telanjang. Perspektif pada *background* lantai dengan titik lenyap di sisi kiri ruang gambar juga membentuk penegasan *point of interest*.

Dalam masyarakat manapun laki-laki dikenal lebih berpotensi bermain perempuan dari pada sebaliknya. Dalam beberapa kasus banyak laki-laki yang tidak bertanggung jawab terhadap perbuatannya terhadap perempuan, di indonesia sendiri banyak sekali penelantaran anak oleh pihak laki-laki karena perceraian, perkosaan, jual-beli perempuan, pelacuran, dan sebagainya. Faktor yang mempengaruhi perbuatan itu jelas sangat beragam, dari fenomena itu karya dengan judul “Banyak Dosa” dibuat.

Setiap manusia biasa pasti memiliki dosa yang pernah diperbuat baik kecil maupun besar. Untuk menjalani kehidupan manusia diberi hati

dan pemikiran, namun saat manusia menjalani hidup cuma dengan pemikirannya maka potensi dihampiri dosa-dosa pun akan mudah. Terkadang tanda-tanda dosa itu ditunjukan ketika seseorang masih hidup di dunia. Sebagai manusia yang beradab dan beragama seharusnya percaya bahwa tuhan dapat melakukan apapun pada ciptaannya yang ia kehendaki, namun hal itu pasti karena suatu alasan dan tentu saja ada perkara yang lain.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.12. Karya 12

4.24. “Si Bocah *Demit*”(12)

4.12.1. Spesifikasi Karya 12
Judul : Si Bocah *Demit*
Media : *Ball point* di atas kertas
Ukuran: 42 cm x 31 cm
Tahun : 2011

4.12.2. Deskripsi Karya

Pada gambar ini diilustrasikan seorang bocah *demit* sedang memandangi langit, sambil memegang gelas berisi jamu yang diberikan oleh ibu tukang jamu. Bocah *demit* ini biasa dimintai tolong oleh orang untuk urusan hidup seperti pekerjaan, dan si ibu jamu gendong itu pun meminta tolong pada bocah *demit* supaya jamunya laris. Dengan cara memberikan sesaji berupa jamu yang akan ia jual, si ibu yang mengajak anak perempuannya meminta pada bocah *demit* itu supaya jamu buatannya laris dibeli orang.

4.12.3. Analisis Karya

Karya ke-12 ini berjudul Si Bocah Demit, karya ini merupakan karya gambar ilustrasi bertema fiksi horor, memiliki ukuran 42 cm x 31 cm, menggunakan warna hitam-putih sebagai warnanya. Unsur-unsur visual pembentuknya meliputi garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Untuk memunculkan unsur-unsur tersebut digunakan arsiran pada media gambar. Terdapat *foreground* berupa bambu yang memisahkan figur gadis kecil yang sedang bermain air dan dua figur berupa sosok *demit* dan ibu-ibu. Menjadikan karya memilki proporsi seimbang anatara kanan dan kiri ruang gambar. *Background* berupa tanah lapang luas, hujan, dan gubug dengan titik lenyap perspektif gubug mengarah ke tengah ruang gambar. Sehingga memberikan penegasan sosok *demit* sebagai pusat perhatian selain tekstur pada figur *demit* yang tipis dibandingkan dengan tekstur *bakcgound*.

Dalam kebudayaan yang telah berjalan sejak lama, masyarakat khususnya jawa sering mencari jalan pintas menuju kesuksesan dengan cara meminta tolong kepada makhluk gaib. Dengan memberi sesaji kepada tempat atau benda yang dianggap keramat dan memohon kesuksesan, orang merasa dapat mengatasi kesusahannya. Atas latar belakang inilah karya berjudul “Si Bocah *Demit*” dibuat.

Di luar sana masih banyak masyarakat yang mempercayai hal-hal aneh dan tidak masuk akal sebagai sesuatu yang dapat menolong mereka. Padahal secara hakekatnya yang dapat menolong ialah sang Maha

Pencipta. Sebagai makhluk yang paling besar derajatnya, manusia dikaruniahi pikiran dan hati yang seharusnya dapat digunakan dengan bijak untuk tidak menyekutukan Allah swt sebagai tuhan semesta alam dengan apapun hal itu, baik itu benda, makhluk, atau bahkan ciptaan manusia itu sendiri. Karena saat manusia mengagungkan sesuatu melebihi Tuhannya, maka hal itu dapat dipredikat sebagai syirik.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Sejalan dengan bertambahnya jumlah karya yang dibuat penulis, maka semakin lihai dan mahir pula *skill* dalam segi teknik yang dimiliki. Hal ini dikarenakan *skill* dan teknik yang diasah terus menerus dalam proses penciptaan karya, serta dengan tema yang sesuai yaitu “fiksi horor”.

Karya gambar ilustrasi berwarna hitam-putih dengan teknik arsir menggunakan *ball point* ini, mengacu pada penggarapan *ground* yang lebih detail dibanding pusat perhatian baik *foreground* maupun *background*. Arsir halus berupa arsir silang, acak maupun arsir searah dengan *ball point* pasti dijumpai pada setiap karya dan menjadi salah satu ciri khas karya, sedangkan ide yang penulis sampaikan merupakan pesan-pesan kemanusiaan dalam keseharian maupun fenomena sosial yang berkembang di masyarakat umum.

Penggunaan hitam dan putih sendiri memiliki kekuatan untuk menimbulkan motivasi terhadap mata supaya mengikuti petunjuk atau memperhatikan objek gambar.

Melalui kemasan “fiksi horor” karya penulis pada intinya menyampaikan “ketakutan” ataupun “kengerian” sebagai sesuatu yang lucu, kocak, menggelikan, atau bahkan sesuatu yang lemah. Horor dalam kehidupan

sehari-hari sering tidak disadari maupun dihindari, namun tidak dihadapi atau dicegah kemunculannya oleh sebagian besar orang. Horor akan terus datang karena “ketakutan” dan “kengerian” adalah bagian dari perasaan manusia dan kehidupan, serta menghantui jika tak dihadapi. Konsep ini yang menjadi inti dari keseluruhan karya penulis.

5.2. Saran

Untuk mengembangkan *skill* yang telah dimiliki dalam mencipta sebuah karya ilustrasi, seorang ilustrator perlu terus menerus mengasah keahliannya tersebut. Tentunya dengan latihan atau perencanaan yang memiliki kapasitas mengembangkan *skill*, serta pemahaman akan esensi dari seni gambar ilustrasi itu sendiri yang akan memotivasi ilustrator untuk terus berkarya dan melatih kemampuannya.

Seni merupakan bagian dari kehidupan dan ilustrasi merupakan salah satu dari cabang kesenian yang berkembang dari masa kemasa. Seperti halnya cabang ilmu yang lain, dalam mengolah seni gambar ilustrasi pun dibutuhkan pemahaman akan kebudayaan. Sehingga penulis menyarankan bagi para perupa di semarang terutama, yang bergerak di bidang ilustrasi untuk mengetahui atau sekedar memahami berbagai bidang kebudayaan. Seperti bidang ekonomi, sosial, pendidikan, teknologi, dan lain sebagainya guna mengembangkan seni ilustrasi yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianto, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.

Ching, Francis D. K. 2005. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif* (terjemahan). Jakarta : Erlangga

Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika : Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Media Abadi.

Garha, Oho. 1979. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi 1*. Jakarta: CV. Angkasa.

Kartika, Sony Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Laseu, Paul. 2004. *Sketsa Bebas: sebuah pengantar* (terjemahan). Jakarta : Erlangga.

Muharrar, S. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.

Rondhi, Moh. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.

Syakir & Mujiono. 2007. *Gambar 1. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.

digilib.petra.ac.id/.../jiunkpe-ns-s1-2005-42400169-2383-ilustrasi_horror-chapter2.pdf. Diakses pada tgl 21 Juni 2010

http://amazingtop10.blogspot.com/2011/03/teori-warna-hitam-putih.html.

Diakses pada tgl 14 juli 2011

http://artikata.com/arti-343839-parodi.php. Diakses tgl 24 Oktober 2010

http://ezinearticles.com/?The-Power-of-Black-and-White&id=1856724

(terjemahan).

Diakses tgl 26 0ktober 2010

http://id.wikisource.org/wiki/Persetujuan_antar_Negara_tentang_Jaringan_Jalan_Asia. Diakses pada tgl 16 juli 2011

http://unikspesial.blogspot.com/2011/01/11-bendera-unik-di-dunia.html.

Diakses pada tgl 15 juli 2011

http://www.animationblog.org/2007_09_01_archive.html.

Diakses tgl 24 Oktober 2010

http://www.artikata.com/translate.php. Diakses tgl 20 Oktober 2010

http://www.facebook.com/topic.php?uid=173657935961&topic=13491.

Diakses tgl 23 September 2010

http://www.thegeminigeek.com/what-are-the-top-ten-horror-movies/.

Diakses pada tgl 25 Oktober 2010

http://www.trashvideo.org/zmdb/view/index.php?page=movie&id=1691&type=&mode=&key=&start=. Diakses pada tgl 28 Oktober 2010

http//www.wikipedia.com/fiksi horor.html (terjemahan).

Diakses tgl 23 Oktober 2010

DAFTAR LAMPIRAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-06-AKD-24
	LAPORAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 1

Nomor :
Lamp. :
Hal : Laporan selesai bimbingan skripsi/Tugas Akhir

Yth. Ketua Jurusan SENI RUPA DAN DESAIN
Fakultas BAHASA DAN SENI
Universitas Negeri Semarang

Yang bertanda tangan di bawah

1. Nama : Drs. Syakir, M.Sn.
   NIP : 196505131993031003
   Pangkat/Golongan : Pembina / IV.b
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Drs. Ruswondho
   NIP : 195812081986011001
   Pangkat/Golongan : Penata TK.I / III.d
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : DWI WAHONO
NIM : 2401404008
Prodi : Pend. Seni Rupa S1
Judul : PARODI FIKSI HOROR DALAM GAMBAR ILUSTRASI

telah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 10 Juni 2011

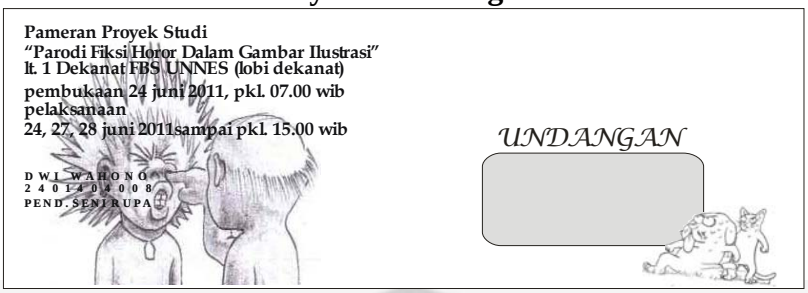
Pembimbing I,

Drs. Syakir, M.Sn.
NIP 196505131993031003

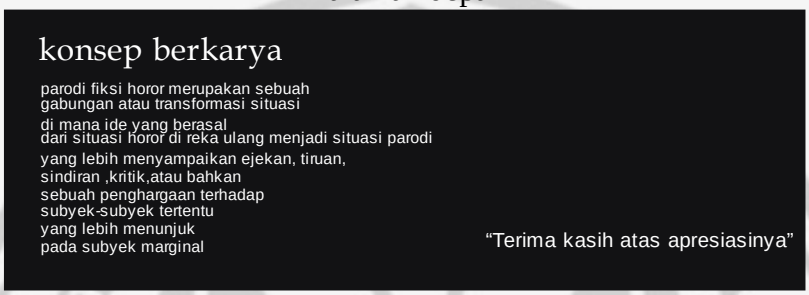
Pembimbing II,

Drs. Ruswondho
NIP 195812081986011001

Lay Out Undangan



Halaman depan



Halaman belakang

Lay Out Katalog

Halaman depan

Halaman belakang