

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bus menjadi transportasi andalan bagi keluarga perupa dalam melakukan perjalanan antar kota sejak perupa berumur tiga tahun. Perupa mulai memiliki ketertarikan terhadap bus disebabkan karena kebiasaan ayah yang menggunakan bus sebagai media pembelajaran bagi perupa untuk membaca, menghitung, menulis, dan menggambar pada saat perupa berusia empat tahun, mengingat perupa tidak menempuh masa pendidikan taman kanak-kanak.

Berlanjut pada masa sekolah menengah pertama, perupa bergabung dengan *Bismania Community* dan ikut melakukan sebagian besar kegiatannya. Dengan begitu perupa jadi giat memperhatikan detail dari bus setiap kali melihat di jalan, seperti tipe *body*, tipe sasis, tipe mesin, bentuk *velg*, dan lain-lain. Perupa seringkali mengabadikan momen dengan bus lewat karya *drawing*.

Bambang Sugiharto dalam bukunya yang berjudul “Untuk Apa Seni?” (2020:40) menyatakan bahwa seni dapat membantu kita dalam mengamplifikasi kepekaan rasa dengan cara mengangkat lebih eksplisit aneka kualitas kesadaran, perasaan, dan imajinasi yang sangat personal, menyingkapkan keragaman emosi dan kualitas rasawi di balik aneka perbedaan manusia, benda-benda, dan peristiwa.

Pengalaman di banyak perjalanan membuat perupa sadar akan satu aksi yang menarik, yaitu ketika perjalanan perupa pulang kampung pada April 2009 dimana bus yang perupa tumpangi melakukan tindakan salip menyalip dengan bus lain di sepanjang jalur Pantura dan membuat perasaan sangat berdebar, mengingat jalur tersebut merupakan jalanan umum non tol yang relatif sempit. Dengan minimnya pengetahuan pada saat itu, perupa menganggap aksi tersebut merupakan aksi yang seru dan layak untuk dikagumi dan disukai.

Fenomena tersebut menurut Tasca (2000) dalam jurnalnya yang berjudul *A Review of The Literature on Aggressive Driving Research* dikategorikan sebagai tindakan *aggressive driving* atau ugal-ugalan. Meskipun dapat dikatakan berbahaya, namun fenomena tersebut merupakan salah satu hal yang menyebabkan perupa dan pecinta bus lainnya memiliki ketertarikan terhadap bus-bus tertentu.

Momen berkesan lainnya yaitu perjalanan yang membuat perupa sadar bahwa tindakan *aggressive driving* sangat berbahaya dan tidak baik untuk dikagumi atau dicintai adalah ketika merasakan sensasi baru saat pertama kali menaiki bus lintas Jawa Timur dalam melakukan perjalanan dari Solo menuju Madiun pada Februari 2019. Hal tersebut juga diperkuat oleh pengalaman yang dibagikan oleh beberapa orang di *platform Youtube* (diakses pada 5 Maret 2019 dan 26 April 2021), bahwa bus lintas Jawa Timur memang terkenal akan agresifitasnya yang menyebabkan tindakan *aggressive driving* di jalur tersebut

sangat marak hingga seringkali memicu terjadinya kecelakaan yang menelan korban jiwa.

Mengutip artikel Liputan6.com berjudul “Kemenhub Ungkap Penyebab Tingginya Angka Kecelakaan, Salah Satunya Supir Ugal-Ugalan”, menyebutkan data Kepolisian RI 2019, terdapat 109.244 kecelakaan dan 29.478 diantaranya bersifat fatal. Menurut Dirjen Perhubungan Darat Kemenhub saat itu, kecelakaan bus dan truk menjadi yang terbesar kedua setelah sepeda motor. Beliau juga menyebutkan selain faktor teknis kendaraan maupun jalanan, tindakan sopir yang ugal-ugalan maupun pemicunya juga menjadi salah satu penyebab kecelakaan bus yang umum terjadi (Rahma, 2021. Diakses pada 5 November 2021).

Bagi sebagian orang mungkin fenomena, peristiwa, dan objek bus tersebut dalam ranah sains bukanlah hal yang pantas untuk digemari. Namun disitulah seni mengimbangi perspektif sains yang cenderung melihat sesuatu dengan asas manfaat atau pragmatis. Misal pada objek bus, dalam ranah sains bus hanya dibedah dan diteliti mengenai bahan material dan mekanisme mesinnya lalu dimanfaatkan manusia untuk berpindah dari satu wilayah ke wilayah lain secara missal dengan kecepatan tertentu.

Ranah seni justru membuat bus dapat dikagumi, dilukis, dan dirasakan keunikannya. Sains cenderung memperobjek bahkan “membunuh” realitas, menganggap segalanya benda mati dan sekedar bahan untuk diteliti. Sedangkan seni justru “menghidupkan” segala hal, memberi nyawa, memandang segalanya sebagai bagian dari hidup. Sains dan teknologi cenderung mengeksploitasi dan

memanipulasi, seni cenderung merawat, mengagumi, dan menghayati (Sugiharto, 2020:41).

Berdasarkan pemaparan di atas, perupa tertarik untuk mengangkat pengalaman *aggressive driving* bus menjadi sebuah konsep penciptaan karya seni rupa melalui karya *drawing* realis. Karya *drawing* dipilih oleh perupa karena selama mempelajari teknik berkesenian, perupa menganggap *drawing* adalah teknik yang paling perupa kuasai dan sangat mendukung untuk goresannya dapat menjangkau detail sekecil mungkin sehingga konsep dapat divisualisasikan dengan maksimal.

Gaya realis dipilih karena dapat menggambarkan fenomena dengan visual yang sebenar-benarnya dari kejadian nyata. Dengan begitu, pesan yang ingin perupa sampaikan dapat lebih mudah ditangkap oleh apresiator. Melalui karya *drawing* realis tersebut, perupa ingin menggambarkan bagaimana suasana jalanan pada saat aksi *aggressive driving* bus yang dianggap membahayakan serta sering memicu terjadinya kecelakaan lalu lintas.

Berdasarkan pemaparan diatas dan juga beberapa masukan dari dosen penguji pada saat tahap seminar, maka penciptaan karya ini diberi judul “Impresi *Aggressive Driving* Bus dalam Karya *Drawing*”. Karya yang berdasar pada pengalaman personal perupa ini diharapkan juga dapat dijadikan sebuah himbauan bagi apresiator untuk mengetahui karakter bus pada jalur-jalur tertentu serta untuk memperhatikan sikap dan keselamatan berkendara supaya ketertiban lalu lintas dapat tercipta.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Penciptaan karya yang akan dilakukan perupa berangkat dari pengalaman personal tentang ketertarikan emosional perupa terhadap bus. Ide awal penciptaan karya yaitu mengangkat tentang perkembangan industri rangka dan mesin bus di Indonesia yang sempat ada namun sekarang sudah mati. Ide tersebut tidak dilanjutkan karena perupa merasa topik kurang personal dan tidak menggambarkan pengalaman pribadi.

Ide penciptaan kedua yaitu tentang maraknya pengendara sepeda motor yang melintasi jalur bus transjakarta dan mengganggu seluruh pengguna jalan. Ide tersebut sangat dekat dengan perupa karena merupakan pengalaman pribadi di perjalanan pulang pergi dari rumah menuju kampus atau sebaliknya, namun perupa merasa topik tersebut tidak juga menggambarkan ketertarikan perupa terhadap bus itu sendiri.

Ide penciptaan karya ketiga yaitu pengalaman sensasi perupa yang menyebabkan ketertarikan dan kecintaan terhadap bus, mungkin hanya dirasakan segelintir orang saja. Namun ide penciptaan ini tidak digunakan karena perupa mengalami masalah dalam memvisualisasikan variabel dalam penciptaan karya tersebut.

Ide penciptaan karya empat sekaligus yang saat ini digunakan yaitu tentang *aggressive driving* bus yang juga didasari pengalaman personal perupa saat melihat momen tersebut maupun saat menaiki bus dalam beberapa kali melakukan perjalanan antar kota. Tindakan ini menarik bagi perupa karena

aggressive driving oleh bus menjadi salah satu penyebab munculnya penggemar-penggemar bus itu sendiri meskipun saat ini masyarakat mulai menyadari aksi tersebut rawan memicu adanya kecelakaan lalu lintas.

Teknik berkarya yang perupa pilih untuk memvisualisasikan karya tersebut adalah *drawing* dengan gaya realisme. Alasan perupa memilih teknik dan gaya tersebut adalah karena perupa merasa teknik tersebut paling memungkinkan untuk membuat objek sedetail mungkin, selain itu sejak kecil perupa sudah mempelajari dan mendalami teknik *drawing* dengan pensil warna maupun pensil grafit dan menggunakan gaya atau aliran realisme, sehingga dapat dikatakan *drawing* realis adalah teknik dan gaya yang paling dikuasai oleh perupa.

Perupa membuat empat karya eksplorasi yang telah diseminarkan, dengan berbagai konsep, bahan, alat dan teknik yang digunakan. Berikut ini merupakan pengerucutan gagasan yang diangkat pada karya eksplorasi:

1. Menampilkan tindakan *aggressive driving* bus yang menyalip dari lajur kanan di jalan yang sempit.
2. Menampilkan tindakan *aggressive driving* bus yang memasuki jalur berlawanan (*contraflow*) untuk menghindari kepadatan lalu lintas di jalurnya.
3. Menampilkan tindakan *aggressive driving* bus jalur lintas Jawa Timur di tengah jalanan hutan Banjarejo Ngawi.

4. Menampilkan kecelakaan lalu lintas yang diakibatkan oleh tindakan *aggressive driving* bus.

Kemudian setelah melalui proses eksplorasi dan tahap seminar, terdapat beberapa perkembangan yaitu:

1. Judul penciptaan tidak lagi menggunakan istilah “Bus Antar Kota” melainkan hanya “Bus” saja.
2. Gaya pribadi dari karya lebih diperlihatkan melalui visual dan juga teknisnya.
3. Visual yang ditampilkan lebih dinamis dan lebih memiliki cerita yang berkonteks pada tema penciptaan.
4. Warna yang digunakan menjadi lebih fokus dan teratur yaitu dengan warna hitam-putih dan warna *hypno-color* sebagai efek *glowing*
5. Alat dan bahan yang digunakan juga menjadi lebih fokus yaitu menggunakan pensil grafit berbagai ukuran dengan kombinasi beberapa pensil warna.

Perupa berharap karya ini dapat mewakili ekspresi perupa terhadap tindakan *aggressive driving* bus sekaligus menjadi himbauan dan peringatan kepada seluruh pengguna jalan terutama sopir bus agar senantiasa menjaga ketertiban dalam berlalu lintas, sehingga kenyamanan dan keselamatan berkendara akan tercipta.

C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan perkembangan ide penciptaan karya di atas, maka masalah penciptaan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mendeskripsikan konsep impresi *aggressive driving* bus melalui karya drawing?
2. Bagaimana mewujudkan visual karya drawing dengan konsep *aggressive driving* bus?
3. Bagaimana langkah-langkah proses mewujudkan karya drawing visualisasi *aggressive driving* bus?

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan masalah penciptaan karya di atas, maka tujuan penciptaan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan konsep *aggressive driving* bus melalui karya *drawing*.
2. Memvisualisasikan konsep impresi *aggressive driving* bus menjadi karya *drawing* bergaya realis.
3. Mewujudkan karya *drawing* dengan kombinasi pensil grafit dan pensil warna di atas kertas berdasarkan konsep impresi *aggressive driving* bus.

E. Fokus Penciptaan (*state of the art*)

Karakteristik penciptaan (*state of art*) merupakan deskripsi karakter atau keunikan sumber inspirasi perupa berdasarkan ketiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

a. Aspek Konseptual

Sumber inspirasi penciptaan karya ini berasal dari perilaku sosial manusia (sopir bus) yang cenderung agresif dalam mengendarai bus, berdasarkan pengalaman personal perupa ketika melihat maupun menaiki bus tersebut.

Suasana *aggressive driving* baik ketika menaiki bus maupun hanya melihat aksi tersebut dari luar bus yang berbahaya dan seringkali memicu terjadinya kecelakaan hingga memakan korban jiwa membuat perupa tertarik untuk mengangkat tindakan tersebut melalui sebuah konsep dengan interes seni pragmatis karena karya berguna sebagai himbuan dan peringatan kepada pengguna jalan.

Interes bentuk yang digunakan yaitu figuratif, dengan bentuk dan suasana yang keberadaannya dapat dirujuk serta diadopsi dari kejadian nyata. Prinsip estetika yang digunakan adalah seni rupa modern, dengan kebebasan dalam mengembangkan konsep, visual, dan operasional dalam memvisualisasikan karya.

b. Aspek Visual

Penciptaan karya perupa memvisualisasikan dampak tindakan *aggressive driving* bus sebagai *subject matter* yang dibuat dalam bentuk karya *drawing* realis agar suasana tergambar dengan nyata. Karya ini dibuat sebagai sarana dalam mengungkapkan ekspresi atas pengalaman dan perasaan perupa ketika bersinggungan dengan tindakan *aggressive driving* bus sehingga dapat menjadi himbauan kepada masyarakat dalam menciptakan ketertiban berkendara.

Perupa membuat visual karya dengan dua pola warna yaitu hitam-putih dan juga *hypo-color* dengan pola arsiran yang sangat beragam. Pewarnaan tersebut dibuat dengan teknik *drawing* menggunakan kombinasi pensil grafit dan pensil warna yang menghasilkan gambar realis sedetail mungkin.

c. Aspek Operasional

Proses penciptaan karya dalam aspek operasional difokuskan pada eksplorasi teknik *drawing* dengan alat dan bahan ke dalam empat karya eksplorasi sebagai pengembangannya. Perupa menggunakan dua alat utama seperti pensil grafit dengan berbagai ukuran dan pensil warna klasik, kemudian perbedaan dari alat tersebut perupa analisis. Berdasarkan pengalaman tersebut, perupa memilih untuk menggunakan kombinasi seluruh alat tersebut diatas media kertas berjenis BC 160 GSM.

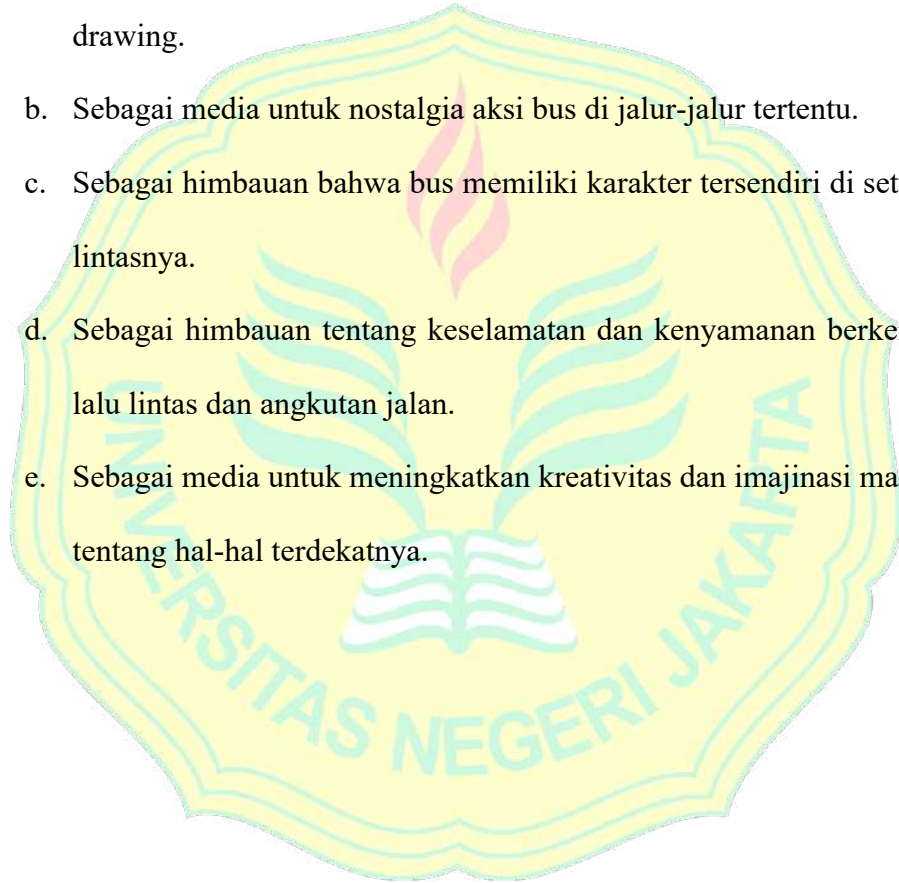
Proses eksplorasi juga menggunakan alat dan bahan pendukung lainnya untuk karya jadi seperti penggaris, serutan, penghapus biasa dan penghapus stik, *gelly roll*, dan bingkai. Seluruh alat pendukung tersebut digunakan menyesuaikan dengan media dan bahan yang digunakan dan mempertimbangkan konsep serta visual yang telah perupa tentukan. Seluruh rangkaian operasional tersebut dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya “Impresi *Aggressive Driving* Bus dalam Karya *Drawing*” dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk institusi UNJ dan Pendidikan Seni Rupa:
 - a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ dalam penelitian dan penciptaan karya.
 - b. Sebagai referensi bacaan yang positif bagi dunia pendidikan.
 - c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa.
 - d. Sebagai media dalam meningkatkan kepekaan mahasiswa akan hal-hal terdekatnya.
2. Manfaat untuk perupa lainnya:
 - a. Sebagai referensi konsep penciptaan karya seni rupa.
 - b. Sebagai media untuk melestarikan karya *drawing* manual di masa kini.

- c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan imajinasi dalam berkarya.
 - d. Sebagai referensi dalam praktik dan teknik berkarya.
3. Manfaat untuk masyarakat:
- a. Sebagai media rekreasi dan apresiasi karya seni rupa khususnya karya drawing.
 - b. Sebagai media untuk nostalgia aksi bus di jalur-jalur tertentu.
 - c. Sebagai himbauan bahwa bus memiliki karakter tersendiri di setiap jalur lintasnya.
 - d. Sebagai himbauan tentang keselamatan dan kenyamanan berkendara di lalu lintas dan angkutan jalan.
 - e. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi masyarakat tentang hal-hal terdekatnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan ulasan hasil penciptaan karya terdahulu dan referensi praktik yang diuraikan menurut aspek konseptual, visual dan operasional sebagai pembanding karakteristik karya perupa dengan karya lain yang memiliki kesamaan.

1. Tinjauan Penelitian Penciptaan Terdahulu

Tinjauan pustaka ini perupa ambil dari dua karya yang pernah dibuat sebagai penciptaan oleh mahasiswa terdahulu.

- a. Hasil penciptaan karya terdahulu pertama

Jamilah, 2017. *Simbolisme Mawar pada Wanita dalam Karya Seni Drawing, Jakarta (ID): Universitas Negeri Jakarta*



Gambar 1. Jamilah, *Three Brides*, 150 cm x 80 cm
(Sumber: Jamilah, 2017)

Pada rujukan pertama ini perupa memiliki kesamaan dalam hal teknik berkarya yaitu drawing. Karya drawing milik Jamilah tersebut dibuat dengan lebih menonjolkan pensil charcoal sebagai media utama

dan pensil warna sebagai kesan pendukung, sehingga warna dominan pada karya ini adalah hitam putih. Pada karya yang akan dibuat oleh perupa, warna yang dihasilkan kurang lebih akan menyerupai karya Jamilah dengan mengkombinasikan dua jenis pensil, namun jenis pensil yang perupa gunakan yaitu pensil grafit dan pensil warna. Visual yang terlihat akan lebih kompleks, karena gambar yang perupa ciptakan lebih memperlihatkan detail-detail dari setiap objeknya. Dari segi topik pembahasan, perupa tidak memiliki keterkaitan dengan karya yang dibuat oleh Jamilah.

b. Hasil penciptaan karya terdahulu kedua

Wahyu Indra Wisnu, 2018. Fenomena *Nomophobia* pada Anak Muda dalam Karya *Drawing*. Jakarta (ID): Universitas Negeri Jakarta



Gambar 2. Wahyu Indra, *Low battery*, 72x 101 cm
(Sumber: Wahyu Indra, 2018)

Pada rujukan karya kedua ini perupa memiliki kesamaan juga dalam hal teknik berkarya yaitu drawing. Karya drawing milik Wahyu Indra Wisnu dibuat dengan pensil warna secara keseluruhan, sehingga visual dari karya lebih berwarna. Persamaan dengan karya yang perupa buat adalah dari segi kompleksitas objek yang detail serta pewarnaan yang menyeluruh di semua area kertas, sedangkan perbedaannya adalah karya yang perupa buat hanya menggunakan pensil warna sebagai aksen saja, sehingga warna dominan yang perupa hasilkan adalah hitam-putih. Dari segi topik pembahasan, perupa juga tidak memiliki kesamaan dengan karya yang dibuat oleh Wahyu Indra Wisnu.

2. Tinjauan Referensi Praktik

Tinjauan pustaka ini perupa ambil dari tiga seniman yang dijadikan referensi praktik yaitu:

- a. Marcello Barenghi



Gambar 3. Marcello Barenghi, "Ramen", *Drawing* di atas kertas, 2021
Sumber: www.marcellobarenghi.com, diakses pada 9 Oktober 2021

Merujuk pada laman *website* marcellobarenghi.com, Marcello Barenghi adalah seniman *drawing hyper-realist* berkebangsaan Italia yang lahir di Milan pada tahun 1969. Beliau sudah bersinggungan dengan dunia seni sejak kecil mengingat sang ayah merupakan orang yang suka menggambar, melukis, dan membuat model dari tanah liat. Hal itulah yang merangsang kemampuan berkesenian Marcello Barenghi mulai dari sekolah dasar hingga menempuh perkuliahan di bidang seni menggambar. Pendidikan terakhirnya adalah *Master of Science in Architecture* di kampus *The Politecnico di Milano*. Saat ini Marcello Barenghi rutin mengunggah karya-karyanya di *youtube*, *instagram*, maupun *website* pribadi miliknya

Ketertarikan perupa terhadap karya-karya dari Marcello Barenghi adalah bagaimana beliau dapat mengangkat hal-hal disekitarnya yang dapat terbilang remeh seperti kemasan minuman botol kaca, kemasan makanan ringan, uang kertas, gawai lawas, koin, tutup botol, telur mata sapi, dan lain-lain menjadi sebuah karya seni *drawing hyper-realist* yang sangat mengagumkan. Hal tersebut menginspirasi perupa untuk juga menjadikan hal-hal terdekat perupa dalam hal ini bus sebagai objek dalam menciptakan karya seni *drawing* realis. Hal tersebut menjadi sebuah kesamaan perupa dan Marcello Barenghi dalam hal objek penciptaan.

Alat dan media yang digunakan oleh Marcello Barenghi pada dasarnya adalah alat dan media yang identik dengan karya seni drawing seperti kertas, pensil charcoal, pensil warna, tinta (spidol dan pulpen), gelly roll atau tinta putih, dan terkadang beliau juga menggunakan cat air dan *airbrush* untuk mendukung kesan *hyper-realist*. Perupa juga memiliki kesamaan dalam hal alat dan media berkarya, namun perupa hanya menggunakan kertas, pensil warna, pensil grafit, gelly roll atau tinta putih, dan terkadang menggunakan pulpen atau spidol.

b. Toni Haryanto



Gambar 4. Toni Haryanto, “Bajaj”, Charcoal di atas kertas, 2014
Sumber: www.instagram.com/toniart57/, diakses pada 9 Oktober 2021

Merujuk pada laman artikel *kompas.id*, Toni Haryanto merupakan seniman *drawing hyper-realist* berkebangsaan Indonesia yang lahir di Madiun pada tahun 1957. Beliau kerap kali dinobatkan sebagai “dewa pensil” bahkan oleh seniman internasional karena kepiawaiannya menggunakan pensil sebagai alat untuk membuat karya-karya drawing

hyper-realist. Beliau juga pernah berprofesi sebagai dosen di salah satu Politeknik di Jakarta sebelum akhirnya pensiun dini. Saat ini beliau mendirikan ToniArt Drawing Academy dan seringkali menggelar lokakarya drawing untuk masyarakat khususnya anak muda.

Ketertarikan perupa terhadap karya-karya beliau terletak pada tingkat kesulitan membuat karya drawing yang menyerupai fotografi hitam-putih hanya dengan bermodalkan satu pensil arang (*charcoal*) saja. Karya tersebut dibuat dengan mencontoh foto yang ada, dan disalin ke dalam kertas dan berusaha semaksimal mungkin menjangkau detail-detail yang sangat kecil. Objek-objek yang dijadikan karya juga beragam seperti potret manusia, hewan, kendaraan, dan berbagai macam objek lainnya.

Perupa memiliki beberapa kesamaan dengan Toni Haryanto diantaranya penggunaan alat yaitu pensil, namun perbedaannya adalah perupa menggunakan pensil grafit dan pensil warna sedangkan beliau menggunakan pensil arang atau *charcoal*. Kesamaan kedua yaitu terdapat pada teknik yaitu drawing dengan menyalin seluruh detail objek dari foto ke dalam kertas dengan semirip mungkin.

c. Paul Cadden



Gambar 5. Paul Cadden “Scottish Landscape Series”, Pensil di atas kertas, *unknown*
Sumber: www.paulcadden.com/landscapes, diakses pada 9 Oktober 2021

Merujuk pada website laman *artistaday.com*, Paul Cadden merupakan seniman *drawing hyper-realist* asal Skotlandia, Britania Raya yang lahir di Glasgow pada tahun 1964. Paul Cadden menyelesaikan gelar BFA dalam bidang Animasi dan Ilustrasi di James Watt College pada tahun 2003, setelah sebelumnya kursus desain dan ilustrasi cetak selama empat tahun di Glasgow College of Building and Printing. Karya-karyanya diinspirasi oleh foto-foto keadaan lansekap lingkungan sekitarnya seperti kondisi lingkungan, sampah, keramaian dan kondisi perkotaan. Karya yang ia buat mengundang para apresiator untuk mengamati dunia dan memacu untuk meluangkan waktu dalam menghargai apa yang dilihat di lingkungan sekitar.

Ketertarikan perupa terhadap karya Paul Cadden adalah pada tingkat kesulitan dan detail karya yang sangat menyerupai foto hanya dengan peralatan pensil atau tinta. Perupa memiliki beberapa kesamaan

dengan Paul Cadden diantaranya penggunaan alat yaitu pensil, namun perbedaannya adalah perupa menggunakan pensil grafit dan pensil warna sedangkan beliau menggunakan pensil arang (*charcoal*) atau tinta. Kesamaan kedua yaitu terdapat pada teknik yaitu drawing dengan menyalin seluruh detail objek dari foto ke dalam kertas dengan semirip mungkin namun perbedaannya adalah karya beliau yang lebih *hyper-realist*.

B. Kerangka Teori

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi. Kerangka teori merupakan penjelasan teoritik berdasarkan judul “Impresi *Aggressive Driving* Bus dalam Karya *Drawing*”.

1. Impresi

Menurut Mikke Susanto (2011:191) dalam bukunya yang berjudul Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa, impresi memiliki tiga pengertian yaitu kesan langsung dari alam yang ada di luar diri seniman; efek pada indera; efek atau pengaruh yang berkesan terhadap pikiran atau perasaan.

Impresi dapat didefinisikan juga sebagai kesan yang terfikirkan setelah melihat atau mendengar sesuatu sedang terjadi. Definisi lain dari impresi adalah efek, perasaan, atau citra yang dipertahankan sebagai konsekuensi dari pengalaman. Impresi bisa berupa persepsi awal seseorang tentang

sebuah hal, biasanya melibatkan evaluasi positif atau negatif serta rasa karakteristik fisik dan psikologis. (Sendari, 2021. Diakses pada 15 Desember 2021)

Menurut kamus Merriam-Webster, impresi berarti efek yang dihasilkan oleh kesan yang sangat ditandai dan seringkali menguntungkan pada perasaan, indera, atau pikiran. Impresi bisa berarti cap, bentuk, atau gambar yang dihasilkan dari kontak fisik dan mengandung karakteristik, sifat, atau fitur yang dihasilkan dari beberapa pengaruh. Definisi impresi dalam *Cambridge Dictionary* adalah sebuah ide atau pendapat tentang sesuatu yang tampak, terlihat, atau terasa dan mempengaruhi cara seseorang untuk merasa atau berpikir. (Sendari, 2021. Diakses pada 15 Desember 2021)

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa impresi memiliki pengertian yaitu sebuah kesan atau efek pada indera yang berpengaruh terhadap pikiran serta perasaan dan melibatkan evaluasi positif atau negatif terhadap rasa karakteristik fisik dan psikologis.

2. *Aggressive Driving*

a. Pengertian *aggressive driving*

“ A driving behaviour is aggressive if it is deliberate, likely to increase the risk of collision and is motivated by impatience, annoyance, hostility and/or an attempt to save time”. Pernyataan tersebut

mendefinisikan *aggressive driving* sebagai perilaku mengemudi yang disengaja meskipun tidak dimaksudkan untuk menyakiti secara fisik ditunjukkan oleh pengguna jalan lain serta mengabaikan keselamatan dan kesejahteraan dirinya sendiri maupun pengendara lainnya. Perilaku mengemudi dikatakan agresif jika disengaja cenderung meningkatkan resiko tabrakan dan dimotivasi oleh ketidaksabaran, kejengkelan, permusuhan, dan/ atau sebagai upaya untuk menghemat waktu. (Tasca, 2000:1&2. Diakses pada 3 April 2021)

Ricardo Martinez (1997) dalam jurnal Tasca selaku administrator dari *National Highway and Traffic Safety Administration* (NHTSA) yang dikutip oleh Goehring (2000) mendefinisikan *aggressive driving* sebagai pengoperasian kendaraan bermotor dengan cara yang membahayakan baik pengendara lain meliputi harta bendanya. (DPR AS, 1997). Untuk NHTSA, perilaku yang menunjukkan kemarahan di jalan dan praktik mengemudi yang tidak aman dalam konteks mengemudi agresif merupakan pelanggaran lalu lintas. *American Automobile Association* (AAA) mendefinisikan mengemudi agresif sebagai pengoperasian kendaraan bermotor tanpa memperhatikan keselamatan orang lain. (Tasca, 2000: 4. Diakses pada 3 April 2021)

Pengertian lain juga dikemukakan oleh Hauber (1980) dalam Jurnal Tasca yang mengatakan bahwa "*Aggression on the road as actual or intended behaviour which the offender supposes will do*

physical or psychological harm to the victim and which the victim experiences as such.” Definisi tersebut menyatakan bahwa pengemudi yang dinyatakan agresif harus memiliki niat dan harapan bahwa tindakan mereka akan menyebabkan pengendara lain (dalam konteks ini adalah korban) mengalami kerugian fisik atau psikologis. Hauber tidak akan menganggap perilaku-perilaku pengemudi di jalan raya sebagai tindakan *aggressive driving* selain dari definisi di atas. (Tasca, 2000: 4. Diakses pada 3 April 2021)

Banyak pengemudi yang menganggap bahwa tindakan *aggressive driving* dapat diterima masyarakat karena nampaknya semua orang juga telah melakukannya. Fakta bahwa suatu tindakan telah meluas dan menjadi kebiasaan, bagaimanapun tidak membuat perilaku tersebut menjadi benar dan dianggap tidak disengaja. Mayoritas pengemudi yang terlibat dalam tindakan ini kemungkinan besar menganggap bahwa untuk berhenti total dari tindakan tersebut tidaklah nyaman, karena pasti menambah dan meningkatkan waktu perjalanan mereka. (Tasca, 2000: 10. Diakses pada 3 April 2021)

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *aggressive driving* merupakan perilaku mengemudi yang disengaja meskipun tidak dimaksudkan untuk menyakiti secara fisik ditunjukkan oleh pengguna jalan serta mengabaikan keselamatan dan kesejahteraan

dirinya sendiri maupun pengendara lainnya sehingga cenderung meningkatkan resiko kecelakaan.

Sekilas mungkin *aggressive drivng* dapat dipadankan dengan tindakan ugal-ugalan, namun alasan perupa lebih memilih istilah *aggressive driving* adalah karena istilah tersebut memiliki arti yang lebih luas dibandingkan ugal-ugalan. Selama ini stigma masyarakat tentang ugal-ugalan mungkin hanya sebatas berkendara dengan kecepatan di atas rata-rata, kebut-kebutan di jalan, balapan antar pengendara, dan sebagainya, sedangkan istilah *aggressive driving* memiliki spesifikasi kategori tindakan yang lebih rinci dan juga memiliki berbagai faktor di belakangnya.

b. Faktor yang mempengaruhi *aggressive driving*

Faktor yang mempengaruhi *Aggressive driving* dibagi menjadi faktor internal yang meliputi kepribadian seseorang diantaranya cara berpikir, emosi, dan sifat fisiologis otak, serta faktor eksternal yang meliputi kondisi di luar kepribadian seseorang seperti keluarga, lingkungan, dan pergaulan (Tasca, 2000: 14. Diakses pada 5 April 2021).

Tasca menjelaskan faktor penyebab *aggressive driving* adalah sebagai berikut:

1. Usia dan jenis kelamin

Penelitian Parry di tahun 1968 dalam jurnal Tasca menyatakan bahwa sebagian besar tindakan aggressive driving lebih sering melibatkan pengemudi laki-laki berusia muda pada rentang usia 17-35 tahun dibandingkan dengan pengemudi perempuan pada rentang usia yang sama. Penyebab utama pernyataan tersebut adalah karena pengemudi laki-laki cenderung lebih meremehkan peraturan lalu lintas dibanding pengemudi perempuan yang cenderung menaati peraturan dan etika berlalu lintas. (Tasca, 2000:14. Diakses pada 5 April 2021)

2. Anonimitas

Menurut Novaco (1998) dalam jurnal Tasca, definisi anonimitas mengacu pada identitas seseorang yang tidak diketahui. Salah satu yang sering terjadi adalah suasana malam hari di jalan raya yang memberikan kesempatan untuk melarikan diri untuk tidak diketahuinya seorang pengemudi yang melakukan aggressive driving (Tasca, 2000: 15. Diakses pada 5 April 2021).

3. Faktor sosial

Grey (1989) dalam jurnal Tasca menjelaskan bahwa aggressive driving dipengaruhi oleh norma, hukuman, dan model yang telah berkembang di masyarakat. Pendapat lain dari Novaco (1989) menyatakan bahwa banyaknya kasus aggressive driving yang tidak mendapatkan hukuman membuat persepsi bahwa cara

berkendara seperti ini normal dan dapat diterima di masyarakat luas (Tasca, 2000: 16. Diakses pada 5 April 2021).

4. Kepribadian

Grey, dkk (1989) dalam jurnal Tasca menyatakan karakter atau kepribadian seseorang yang telah diidentifikasi dengan kasus kecelakaan kendaraan, umumnya memiliki sikap agresi tingkat tinggi, permusuhan, persaingan, minimnya rasa peduli terhadap orang lain, sikap buruk dalam mengemudi, mengemudi untuk melepaskan emosi, impulsif dan tidak menghiraukan resiko yang akan terjadi. (Tasca, 2000: 18. Diakses pada 5 April 2021)

5. Gaya Hidup

Beirness (1996) dalam penelitiannya yang dikutip dalam jurnal Tasca menyatakan bahwa seseorang yang memiliki gaya hidup sebagai pemabuk, pengguna obat terlarang, perokok, kurang tidur, merupakan faktor yang seringkali menyebabkan pengemudi melakukan tindakan aggressive driving. (Tasca, 2000: 19. Diakses pada 5 April 2021)

6. Tingkah laku pengemudi

Tingkah laku seorang pengemudi yang merasa dirinya memiliki ketrampilan tinggi untuk mengendarai, cenderung lebih emosional dalam situasi lalu lintas yang menghambat laju kendaraannya, sehingga hal tersebut memicu adanya tindak

aggressive driving. Sebaliknya, pengemudi yang merasa memiliki ketrampilan yang tinggi untuk mengutamakan keselamatan cenderung kurang terganggu oleh kondisi yang sama (Tasca, 2000: 19-20. Diakses pada 5 April 2021).

7. Faktor Lingkungan

Shinnar (1999) menyatakan bahwa ada hubungan yang kuat antara lingkungan dan perwujudan pengemudi agresif (Tasca, 2000:20). Lajunen (1989) juga menyatakan bahwa pengemudi yang terbiasa dengan hambatan yang tidak terduga, dapat menimbulkan kemarahan yang kemudian cenderung untuk melakukan *aggressive driving* (Tasca, 2000: 20-21. Diakses pada 5 April 2021).

c. Kategori *aggressive driving*

Tasca (2000: 10. Diakses pada 5 April 2021) dalam jurnalnya mengemukakan beberapa tingkah laku yang dapat dikategorikan sebagai pengemudi agresif diantaranya sebagai berikut:

1. Membuntuti dengan tidak menjaga jarak dengan kendaraan lain.
2. Keluar masuk jalur dan lajur sesuka hati.
3. Mendahului tanpa menaati peraturan.
4. Memotong jalur kendaraan yang berlawanan arah dengan jarak yang terlalu dekat.
5. Menggunakan bahu jalan untuk mendahului.
6. Berpindah-pindah jalur tanpa memberikan tanda.

7. Menghalangi pengendara lain untuk mendahului.
8. Tidak memberikan kesempatan pengendara lain untuk berpindah jalur.
9. Mengemudi dengan kecepatan tinggi hingga mengikuti kendaraan lain dan berpindah jalur.
10. Menerobos lampu lalu lintas
11. Melanggar tanda dan marka jalan sehingga membahayakan pengguna jalan lain.

Adapun tindakan yang dikategorikan provokasi, intimidasi, gangguan, dan membuat kemarahan dalam konteks *aggressive driving* meliputi :

1. Mengedipkan lampu dim/ lampu jauh sembarangan
2. Membunyikan klakson secara terus menerus
3. Memelototi pengemudi lain menunjukkan ketidaksetujuan
4. Berteriak ke arah pengemudi lain
5. Memberi isyarat yang menimbulkan amarah pengemudi lain.

d. Peraturan perundang-undangan di Indonesia tentang *aggressive driving*

Merujuk pada website HukumOnline.com, tindakan ugal-ugalan atau *aggressive driving* diatur dalam Undang Undang No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (UU LLAJ) di pasal 311 UU LLAJ yang berbunyi :

Ayat 1 :

“Setiap orang yang dengan sengaja mengemudikan Kendaraan Bermotor dengan cara atau keadaan yang membahayakan bagi nyawa atau barang dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun atau denda paling banyak Rp3.000.000,00 (tiga juta rupiah).”

Ayat 2:

“Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengakibatkan Kecelakaan Lalu Lintas dengan kerusakan Kendaraan dan/ atau barang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 229 ayat (2), pelaku dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun atau denda paling banyak Rp4.000.000,00 (empat juta rupiah).”

Ayat 3:

“Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengakibatkan Kecelakaan Lalu Lintas dengan korban luka ringan dan kerusakan Kendaraan dan/atau barang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 229 ayat (3), pelaku dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp8.000.000,00 (delapan juta rupiah).”

Ayat 4:

“Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengakibatkan Kecelakaan Lalu Lintas dengan korban luka berat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 229 ayat (4), pelaku dipidana

dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau denda paling banyak Rp20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah).”

Ayat 5:

“Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) mengakibatkan orang lain meninggal dunia, pelaku dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun atau denda paling banyak Rp24.000.000,00 (dua puluh empat juta rupiah).”

Berdasarkan pasal tersebut, pengemudi yang membahayakan pengemudi lain dan properti jalan saja sudah dapat dikatakan tindakan pidana meski tidak menyebabkan kecelakaan dan adanya korban jiwa. Sedangkan apabila mengakibatkan kecelakaan hingga memakan korban jiwa dapat dipidana penjara selama 12 tahun atau denda maksimum 24 juta rupiah. (Hadi, 2013. Diakses pada 5 November 2021)

Selain pasal tersebut, pengemudi yang ugal-ugalan terlebih hingga menyebabkan kecelakaan dan memakan korban jiwa dapat pula dikenakan Pasal 359 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tentang kelalaian yang mengakibatkan orang lain meninggal dunia. (Hadi, 2013. Diakses pada 5 November 2021)

3. Bus

Peraturan Menteri Perhubungan (Permenhub) No. PM 15 Tahun 2019 yang mengatur tentang Penyelenggaraan Angkutan Orang dengan Kendaraan Bermotor Umum tidak dalam Trayek, pada pasal 1 ayat 10 menyatakan

definisi bus, yaitu “mobil bus adalah kendaraan bermotor angkutan orang yang memiliki tempat duduk lebih dari 8 orang, termasuk pengemudi yang beratnya lebih dari 3.500 kg” (Kemenhub, 2019: 3. Diakses pada 5 April 2021).

Berdasarkan peraturan tersebut, dapat didefinisikan bahwa bus adalah kendaraan bermotor berukuran besar dan berfungsi untuk angkutan orang yang memiliki spesifikasi dan ketentuan-ketentuan berdasarkan golongannya. Dalam peraturan tersebut juga menyebutkan jenis bus yang beroperasi di Indonesia menurut ukurannya, diantaranya:

- a. Mobil bus kecil, yaitu Kendaraan Bermotor Angkutan orang, dengan berat bus lebih dari 3.500 sampai 5.000 kilogram. Panjang maksimal 6.000 milimeter, lebar maksimal 2.100 milimeter, dan tinggi maksimal 1,7 kali lebar kendaraan (Kemenhub, 2019: 4. Diakses pada 5 April 2021).



Gambar 6. Bus Kecil
Sumber: <https://bus-truck.id>, diakses pada 13 Oktober 2021

- b. Mobil bus sedang, yaitu Kendaraan Bermotor Angkutan orang, dengan berat bus lebih dari 5.000 sampai 8.000 kilogram. Panjang maksimal

9.000 milimeter sampai 12.000 milimeter, lebar maksimal 2.100 milimeter, dan tinggi maksimal 1,7 kali lebar kendaraan (Kemenhub, 2019: 4. Diakses pada 5 April 2021).



Gambar 7. Bus Sedang

Sumber: <https://rentalmobilpadang.co.id>, diakses pada 13 Oktober 2021

- c. Mobil bus besar, yaitu Kendaraan Bermotor Angkutan orang, dengan berat bus lebih dari 8.000 sampai 16.000 kilogram. Panjang lebih dari 9.000 milimeter sampai 12.000 milimeter, lebar maksimal 2.500 milimeter, dan tinggi maksimal 4.200 milimeter atau tidak lebih dari 1,7 kali lebar kendaraan (Kemenhub, 2019: 4. Diakses pada 5 April 2021).



Gambar 8. Bus Besar

Sumber: <https://www.stickpng.com>, diakses pada 13 Oktober 2021

- d. Mobil bus tingkat, yaitu Kendaraan Bermotor Angkutan orang, dengan berat paling sedikit 21.000 sampai 24.000 kilogram. Panjang kendaraan paling sedikit 9.000 milimeter sampai 13.500 milimeter, lebar maksimal 2.500 milimeter, dan tinggi maksimal 4.200 milimeter (Kemenhub, 2019: 5. Diakses pada 5 April 2021).



Gambar 9. Bus Tingkat
Sumber: <https://www.pngwing.com>, diakses pada 13 Oktober 2021

Definisi bus juga terdapat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (Setiawan, 2021. Diakses pada 5 April 2021) yaitu bus diartikan sebagai kendaraan bermotor angkutan umum yang besar, beroda empat atau lebih, yang dapat memuat penumpang banyak. Menurut fungsinya, bus memiliki jenis-jenis sebagai berikut:

a. Bus antar kota

- 1) Bus antar kota dalam provinsi (AKDP), yaitu bus yang melayani angkutan penumpang antara kota yang satu ke kota yang lain namun masih dalam satu provinsi.

- 2) Bus antar kota antar provinsi (AKAP), yaitu bus yang melayani angkutan penumpang antar satu kota dan provinsi ke kota dan provinsi yang lain.
- b. Bus karyawan, yaitu bus untuk pegawai di suatu perusahaan/ instansi;
- c. Bus kota, yaitu bus yang melayani angkutan penumpang di dalam kota;
- d. Bus malam, yaitu bus yang melayani angkutan penumpang pada malam hari;
- e. Bus patas, yaitu bus umum yang melayani angkutan penumpang secara cepat (waktunya) dan terbatas (sesuai dengan jumlah tempat duduk);
- f. Bus sekolah, yaitu bus yang khusus melayani angkutan murid-murid sekolah;
- g. Bus tingkat, yaitu bus yang mempunyai dua lantai dan sekaligus dua ruang penumpang dengan sistem tingkat;
- h. Bus wisata, yaitu bus yang digunakan khusus untuk melayani perjalanan wisata.

4. *Drawing*

a. Pengertian

Drawing berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau juga dianggap sebagai “*mother of art*”. Gambar

berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya (Susanto, 2011:109).

Drawing dikenal juga dengan istilah menggambar alam benda. Menggambar seakan-akan memindahkan benda tersebut ke dalam sebuah bidang atau media gambar tanpa adanya suatu perubahan (Sudjana dkk, 2001:1. Diakses pada 5 April 2021). *Drawing* juga dapat diartikan dan dimaknai sebagai seni menggambar yang dalam prosesnya melalui goresan pena, tinta, atau pensil pada media gambar berupa kertas dengan pengolahan sebuah ide dan gagasan (Bengan, 2015:4. Diakses pada 5 April 2021).

Menurut Affandi, menggambar dan melukis merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana (Saiful Haq, 2008:2. Diakses pada 5 April 2021).

Drawing/ gambar pada umumnya memiliki 3 kegunaan, yaitu pertama, gambar berguna sebagai catatan tentang benda atau situasi yang dianggap menarik bagi si penggambar. Catatan, notasi, maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Kedua, gambar sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri dan kreatif tidak butuh tahapan berikutnya karena sudah merefleksikan

pernyataan seniman (Susanto, 2011:110). Pada fungsi ini gambar kerap dipadu dengan teknik lainnya, contohnya dengan cerita atau sastra menjadi komik, animasi, dan ilustrasi. Selain itu juga dapat berfungsi untuk menyampaikan aspirasi saat demonstrasi di jalan.

Fungsi ketiga, gambar sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya, seperti lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Pada fungsi ini gambar digunakan juga sebagai pembuka cakrawala ilmu pengetahuan, salah satu pengembangnya adalah seniman dan pemikir, Leonardo Davinci (Susanto, 2011:110).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *drawing* atau menggambar adalah kegiatan memindahkan apa yang kita lihat ke dalam sebuah goresan pena, tinta, atau pensil pada sebuah media tertentu yang perwujudannya dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi dengan memperhatikan unsur dan prinsip rupa

b. Sejarah Singkat Seni *Drawing*

Seni *drawing* memiliki usia berbanding lurus dengan sejarah kehidupan manusia yang bahkan lebih dulu menggambar sebelum mereka belajar menulis. Diketahui gambar yang paling awal dibuat pada 30.000 – 10.000 SM pada dinding gua di Perancis dan Spanyol. Bangsa Mesir Kuno (3.000 SM) menghias dinding kuil dan makam dengan objek pemandangan sekitar bergaya datar dan linier (Algani, 2017).

Masuk pada abad pertengahan, gambar dengan tinta pena memiliki fungsi penting yaitu membantu manusia dalam menyimpan rekaman kejadian baik dengan manusia, kostum, tumbuhan, hewan, dan bentuk lainnya dalam buku model. Seniman kemudian memilih untuk menyalin gambar-gambar tersebut dibandingkan melihat langsung model hidup atau alam sekitar (Algani, 2017).

Pada era Renaisans tahun 1400-an di Italia, sebuah cinta khusus menggambar telah lahir. Produksi gambar meningkat didukung kertas yang mudah didapat karena kepentingan baru melekat pada gambar. Menggambar dianggap sebagai dasar semua bidang seni, digunakan sebagai alat mempelajari alam, mempelajari anatomi tubuh manusia yang semakin realistis. (Algani, 2017).

Seniman Renaisans terus menggunakan tinta pena untuk membuat gambar, sebelum akhirnya beralih ke alat yang lebih lembut seperti kapur hitam dan arang sebagai usaha mencapai variasi efek yang lebih luas seperti *shading* yang berfungsi membuat kesan padat dan bertekstur. Hal tersebut tak terlepas dari peran Michelangelo dan Leonardo da Vinci (Algani, 2017).

Pergerakan Renaisans di Eropa Utara pada tahun 1500an lebih masif berbeda dengan pergerakan di Italia yang cenderung menjadikan karya *drawing* sebagai persiapan untuk karya berikutnya seperti lukisan, di wilayah ini justru menjadikan karya seni gambar/ *drawing* sebagai karya

utuh yang memiliki nilai jual. Seniman Eropa Utara juga memiliki minat yang besar dalam seni realisme seperti halnya yang dicontohkan Durer dengan objek lansekap, manusia, hewan, dan tumbuhannya, lalu juga ada potret *Hans Holbein the Younger of Switzerland* (Algani, 2017).

Era 1600 – 1700an, Rembrandt van Rijn yang merupakan seorang draftsman terbesar di dunia mampu menyampaikan bentuk, gerakan, dan emosi hanya dengan beberapa goresan garis pena sederhana. Seniman Belanda membuat spesialisasi karya lansekap dengan cara menggambar langsung di pedesaan bermodalkan buku sketsa dan menghasilkan gambar studi utuh. (Algani, 2017)

Gaya menggambar berkembang selama tahun 1800an seiring diciptakannya pensil yang akhirnya menjadi alat gambar yang disukai banyak seniman. Salah satunya adalah seniman Perancis Jean Auguste-Dominique Ingres yang menghasilkan gambar potret utuh menggunakan medium tersebut. Francisco Goya dari Spanyol juga ikut menggunakan medium pensil dalam membuat gambar-gambarnya yang terkenal ekspresif. (Algani, 2017)

Berdasarkan pemaparan tersebut perupa beranggapan bahwa seni *drawing* merupakan sebuah gerakan seni yang memiliki kekuatan dalam membuat sejarah seni rupa. Dimana karya seni *drawing* sejak awal ditemukannya dapat menuangkan informasi baik berupa ekspresi,

kebudayaan, maupun dokumentasi memori yang pembuatannya hanya dengan medium sederhana di sekitar kita.

5. Seni Rupa Modern

Modern movement merupakan gerakan sangat dominan pada abad ke-20 yang mencoba berkembang dengan inovasi teknologi; arsitektur yang mengkrystal pada *international style* tahun 1920-1930 dan berkembangnya trend yang bervariasi seperti brutalisme. Percaya pada material dan *form follow function* adalah representasi dua dikta yang dianut. Gerakan modern mencapai puncaknya pada akhir Perang Dunia II (Susanto, 2011:262).

Seni rupa modern didefinisikan sebagai seni rupa pembawa pengaruh substansial dari seni Barat. Pengaruh substansial tersebut nampak dalam aspek teknik, aspek pengelolaan, aspek estetika, dan aspek artistik, bahkan bisa sampai aspek pemikiran yang menawarkan muatannya (Dermawan, dkk, 2013:14. Diakses pada 6 April 2021).

Seni rupa modern merupakan seni yang tidak terpaku pada suatu tradisi, pakem, adat, dan budaya suatu daerah untuk mengembangkan seni rupa berdasarkan filsafat, ilmu, dan prinsip-prinsip seni yang lebih maju. Seni modern dikaitkan dengan tradisi adat dan budaya daerah yang mulai dikesampingkan demi eksperimen untuk kemajuan seni (Gombrich, 1958:419. Diakses pada 6 April 2021).

Seni modern merupakan pengembangan perspektif linier berbentuk dua dimensi menjadi tiga dimensi yang merupakan pemikiran masyarakat seni yang hidup pada masa kebangkitan dan kelahiran kembali masa klasik. Awal mula bangkitnya seni modern di Eropa disebut sebagai zaman Renaissance yang mulai tumbuh pada abad 16. Seni modern mengalami perkembangan yang cukup pesat di Eropa setelah revolusi industri di Inggris dan Perancis pada abad 18. Sikap, cara berpikir, dan tindakan mereka sesuai dengan tuntutan jaman, mentalitasnya terarah pada kemajuan, perubahan dan hari kedepan (Sudira, 2010:55-56).

Istilah modern berasal dari kata adverbial, “ancient”, modo dan seterusnya. Kata yang berbeda-beda tersebut memiliki pengertian yang sama yakni baru atau terbaru, tercanggih, paling mutakhir, mengalami kemajuan, dan seterusnya. Berdasarkan konteks tersebut, maka istilah modern sering dipakai oleh masyarakat yang sudah mengalami kemajuan (Sudira, 2010:56).

Seni modern dalam masyarakat megacu pada orisinalitas, rasional, penuh kreatif, bersifat bebas dan individual, proporsi sesuai objek dan mengacu pada keindahan alam (khususnya seni realis dan naturalis), konseptual, fungsional, serta penuh dengan gaya/ aliran seperti: klasisme, neo klasisme, romantisme, realisme, naturalisme, impresionisme, ekspresionisme, surealisme, abstrak, kubisme, dadaisme, abstrak-ekspresionisme, pop art, dan sebagainya (Sudira, 2010:57).

Seni modern di Indonesia agak berbeda dengan seni lukis modern di Eropa. Di Indonesia sesungguhnya diindikasikan oleh teknik pengungkapan bentuk, yang ditandai fenomena pelukisan fotografis. Suatu gaya pengungkapan bentuk yang bersandar pada kebenaran seni klasik *ars imitator naturam*, yang menegaskan bahwa seni rupa yang baik harus sanggup meniru persis bentuk-bentuk yang nampak di penglihatan (Dermawan, dkk, 2013: 15).

C. Kerangka Berpikir

Penciptaan karya seni rupa yang berjudul “Impresi *Aggressive Driving* Bus dalam Karya *Drawing*” bersumber dari perilaku manusia (sosial) tepatnya sopir bus. Penciptaan karya seni rupa ini juga diinspirasi melalui tinjauan pustaka yang terbagi ke dalam dua macam, yaitu berupa penciptaan karya dari mahasiswa terdahulu serta referensi praktik dari seniman.

Dalam menulis penelitian penciptaan karya seni rupa ini, perupa menjabarkan kerangka teori yang berisi penjelasan teoritis mengenai variabel pada judul penelitian yaitu *impresi*, *aggressive driving*, *bus*, *drawing*, dan seni rupa modern. Metode penciptaan yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan *artistic research* (melakukan praktik dan riset berkesenian secara bersamaan). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan hasil riset dari proses berkesenian untuk meningkatkan pengetahuan yang mendukung proses produksi artistik.

Fokus penciptaan (*state of art*) pada penciptaan karya ini meliputi tiga aspek. pertama adalah aspek konseptual, dengan sumber inspirasi dari faktor eksternal (sosial), interes seni yang digunakan yaitu pragmatis, interes bentuk yang digunakan yaitu figuratif, dan prinsip estetik yang digunakan adalah seni rupa modern.

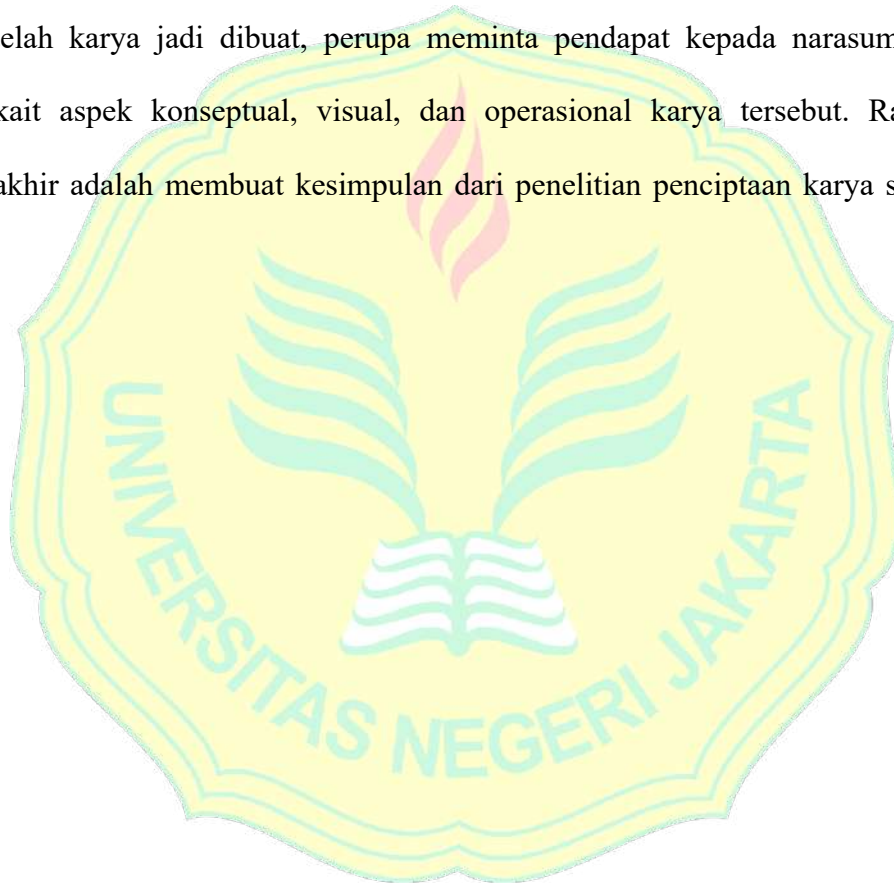
Aspek kedua adalah aspek visual, dengan *subject matter* visualisasi impresi tindakan *aggressive driving* bus. Struktur visual yang digunakan diseleksi berdasarkan kebutuhan yaitu unsur rupa yang meliputi titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, dan gelap terang. Prinsip rupa yang meliputi komposisi, proporsi, keseimbangan, irama, kesatuan, dan penekanan. Pada aspek visual juga terdapat gaya pribadi yang merupakan karakter atau ciri khas perupa dalam membuat karya.

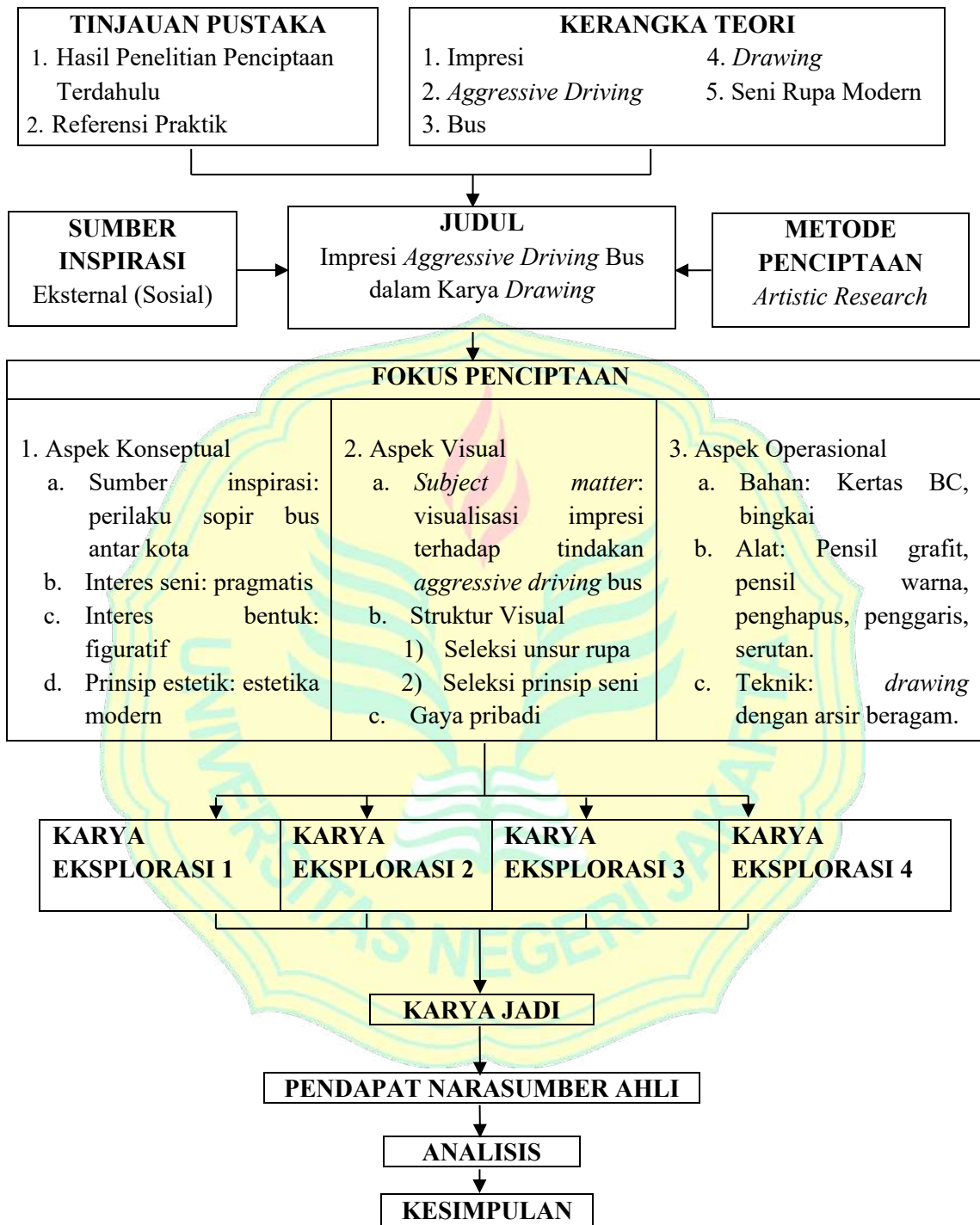
Aspek ketiga yaitu aspek operasional yang menjelaskan bahan, alat, dan teknik. Bahan utama yang digunakan yaitu kertas dengan bahan tambahan seperti *varnish* dan bingkai. Alat utama yang digunakan adalah pensil warna dan pensil grafit dengan alat tambahan seperti penghapus, penggaris, dan serutan. Teknik yang digunakan yaitu *drawing* dengan arsir beragam yang menghasilkan karya bergaya realis.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi beberapa bagian menurut sumber datanya. Pertama, narasumber magang menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kedua yaitu proses eksplorasi karya dengan cara

observasi dan dokumentasi. Ketiga adalah pendapat dari narasumber ahli yang didapat dengan teknik wawancara .

Proses eksplorasi menghasilkan empat karya yang dijabarkan melalui aspek konseptual, visual, dan operasional. Karya eksplorasi tersebut diciptakan demi mendapatkan analisa yang selanjutnya digunakan untuk menciptakan karya jadi. Setelah karya jadi dibuat, perupa meminta pendapat kepada narasumber ahli terkait aspek konseptual, visual, dan operasional karya tersebut. Rangkaian terakhir adalah membuat kesimpulan dari penelitian penciptaan karya seni rupa ini.





Bagan 1. Kerangka Berpikir
Sumber: Tuter Arief W., 2022

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan cara untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiono, 2012). Metode penciptaan perupa terdiri atas desain metode penciptaan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik penyajian dan analisis data.

A. Desain Metode Penciptaan

1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan

Metode penciptaan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset penciptaan *Artistic Research*, dimana penelitian dan praktik penciptaan karya dilakukan seara bersamaan dan tidak dapat dipisahkan.

Pada penelitian ini perupa juga berperan sebagai periset yang meneliti melalui kegiatan berkesenian dengan tujuan meningkatkan pengetahuan yang dibutuhkan dalam proses penciptaan dan produksi artistik. Jenis pengetahuan yang diproduksi yaitu karya seni, ide, dan teori-teori. Hasil dari riset berupa karya seni dan tulisan ilmiah. (Teikmanis, 2013: 163)

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi ide konsep, tampilan visual, peralatan, dan teknik berkarya. Selama proses eksplorasi perupa menggunakan dua buah jenis pensil yaitu grafit dan pensil warna klasik, begitupun jug aide konsep dan visual yang cukup beragam. Proses

eksplorasi juga memperlihatkan adanya kelebihan dan kekurangan dari masing-masing penciptaannya.

Kelebihan dan kekurangan tersebut berupa analisis sebelum akhirnya memilih salah satunya untuk diimplementasikan ke dalam karya jadi. Penggunaan alat, bahan, dan teknik disesuaikan dengan ide konsep dan visual yang ingin disampaikan dalam bentuk gambar. Penciptaan karya ini tidak melibatkan orang lain, namun diharapkan dapat berguna bagi masyarakat khususnya pengguna jalan raya.

2. Sumber dan Jenis Data

a. Narasumber Magang

Jenis data pada narasumber magang merupakan profil dari narasumber meliputi data yang mengacu pada tiga aspek penciptaan yaitu aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional, serta biodata dari narasumber magang.

Data aspek konseptual diambil dari pendapat serta penjelasan beliau mengenai alur berpikir dan ide dalam pembuatan karya, aspek visual diambil dari dokumentasi karya narasumber, dan aspek operasional diambil dari dokumentasi teknik dalam proses berkarya narasumber. Setelah itu terdapat juga pendapat dari narasumber magang terhadap dua karya eksplorasi perupa.

b. Proses Eksplorasi

Data proses eksplorasi oleh perupa meliputi proses eksplorasi dan karya hasil eksplorasi mengacu pada aspek konseptual yang meliputi eksplorasi ide atau gagasan dalam penciptaan karya berupa tulisan, aspek visual yang meliputi dokumentasi karya eksplorasi, dan aspek operasional yang meliputi eksplorasi dan dokumentasi proses, bahan, alat dan teknik dalam berkarya.

c. Pendapat Narasumber Ahli

Data pendapat narasumber ahli meliputi profil dan biodata dari narasumber, dan juga pendapat narasumber ahli yang mengacu pada aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional terhadap karya jadi yang dibuat setelah menyelesaikan karya eksplorasi dan proses sidang seminar penciptaan karya seni rupa.

B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Data Narasumber Magang

Informasi data narasumber magang didapat melalui wawancara terstruktur dengan cara mencatat, melihat, dan mendengarkan. Instrumen wawancara dibuat terlebih dahulu dan terlampir pada lampiran penulisan. Wawancara yang dilakukan berupa garis besar kehidupan berkarya dari narasumber yang juga dapat dijadikan data di konseptual. Data aspek visual

dan operasional didapat dengan dokumentasi dan observasi virtual. Proses wawancara dilakukan virtual melalui *Google meet* dan *Whatsapp Messenger*

2. Data Proses Eksplorasi

Data proses eksplorasi pada aspek konseptual didapatkan dengan observasi fenomena dan tindakan bus-bus di jalanan. Data pada aspek visual didapatkan dengan proses dokumentasi dan observasi referensi objek gambar. Sedangkan data pada aspek operasional didapatkan dengan proses observasi referensi praktik. Seluruh rangkuman data tersebut berupa catatan sebagai pendukung data berbentuk tabel *log book* yang terlampir pada bagian lampiran penulisan.

3. Data Pendapat Narasumber Ahli

Data pendapat narasumber ahli dalam aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional didapat dengan wawancara terstruktur yang dilakukan untuk mendapat profil narasumber serta pendapat beliau terhadap karya jadi berupa dengan instrumen yang sudah dipersiapkan dahulu seperti yang terlampir penulisan ini. Data diambil setelah perupa mempresentasikan karya jadi dengan pencantuman waktu pengumpulan data. Seluruh informasi tersebut didapatkan dengan cara virtual.

C. Teknik Penyajian dan Analisis Data

1. Teknik Penyajian Data

Data yang disajikan pada data narasumber magang, proses eksplorasi, dan pendapat narasumber ahli secara umum menggunakan bentuk teks

naratif. Selain itu juga beberapa data disajikan khusus dengan bentuk dokumentasi dan tabel kegiatan magang serta kegiatan hasil eksplorasi.

Dokumentasi yang terdapat bagian kegiatan magang adalah foto narasumber magang beserta karyanya, dan pada bagian eksplorasi meliputi foto karya eksplorasi perupa. Tabel yang disajikan di kegiatan magang meliputi profil narasumber magang dan proses kegiatan magang, dan pada bagian hasil eksplorasi. Pada bagian pendapat narasumber ahli digunakan untuk menyajikan biodata dan pendapat narasumber ahli terhadap karya jadi perupa.

2. Analisis Data

Analisis data narasumber magang dilakukan berdasarkan instrumen wawancara yang didalamnya terdapat pertanyaan tentang biodata, proses dan cara berkarya narasumber yang ditinjau dari aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional. Setelah itu, ada juga pendapat narasumber magang mengenai karya eksplorasi yang telah perupa buat.

Analisis proses pembuatan karya eksplorasi dilakukan berdasarkan kajian teori serta meliputi deskripsi ide penciptaan sebagai aspek konseptual, pemaparan seleksi unsur rupa sebagai aspek visual, dan penjelasan mengenai bahan, alat, dan teknik sebagai aspek operasional yang dianalisis sesuai dengan konsep penciptaan impresi *aggressive driving* bus dalam karya *drawing*.

Proses selanjutnya adalah implementasi dalam pembuatan karya jadi sebelum akhirnya diajukan kepada narasumber ahli. Proses analisis pendapat narasumber ahli juga dilakukan berdasarkan instrumen wawancara yang didalamnya terdapat pertanyaan tentang biodata, serta pendapat tentang karya jadi perupa dari aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

D. Jadwal Kegiatan Penelitian

Penelitian dimulai dengan pengajuan proposal perencanaan penciptaan karya seni rupa pada awal semester 115 tepatnya pada Agustus 2021, setelah sebelumnya mengampu mata kuliah pengantar penelitian seni rupa penciptaan murni dan studio seni rupa murni yang ditempuh pada semester 112. Kemudian mendapatkan dosen pembimbing satu dan dua pada Agustus 2021 dan melakukan bimbingan hingga sidang tugas akhir nanti.

Proses bimbingan dimulai pada September 2021 diiringi dengan proses pembuatan karya eksplorasi. Karya dibuat dengan arahan dosen pembimbing satu dengan berdasarkan penulisan yang diarahkan oleh dosen pembimbing dua. Selama proses tersebut perupa telah membuat dua karya eksplorasi dengan karakter yang berbeda.

Kegiatan selanjutnya yaitu magang secara daring yang dimulai pada Oktober 2021 diiringi pula dengan pembuatan karya eksplorasi. Perupa membuat dua karya eksplorasi sebelum magang, satu karya eksplorasi pada saat magang, dan satu karya eksplorasi setelah magang. Setelah data dari narasumber magang yang

dibutuhkan sudah cukup, data dimasukkan ke dalam proposal penciptaan sebelum akhirnya masuk ke tahap seminar proposal penciptaan.

Seminar proposal penciptaan dilakukan pada bulan Februari 2022 setelah penulisan proposal, karya eksplorasi, dan magang telah selesai ditempuh, serta dengan meminta persetujuan dosen pembimbing. Kegiatan seminar menghasilkan evaluasi dari dosen penguji sebelum akhirnya dilanjutkan ke proses pembuatan karya jadi.

Pembuatan karya jadi dilakukan setelah proses seminar, dengan mempertimbangkan evaluasi dari dosen penguji, dosen pembimbing, narasumber ahli. Karya yang telah selesai dibuat kemudian dimasukkan ke penulisan skripsi penciptaan sebelum akhirnya karya akan dipamerkan pada sidang akhir tugas akhir nanti.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	KEGIATAN	WAKTU											
		2021					2022						
		A G S	S E P	O K T	N O V	D E S	J A N	F E B	M A R	A P R	M E I	J U N	J U L
1.	Pengajuan proposal												
2.	Bimbingan												
3.	Eksplorasi karya												
4.	Magang												
5.	Pengolahan data												
6.	Seminar proposal												
7.	Penciptaan karya Jadi												
8.	Evaluasi karya (narasumber ahli)												
9.	Penulisan skripsi												
10.	Pameran												
12.	Sidang tugas akhir												

Sumber : Tuter Arief W, 2022

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Magang

a. Deskripsi Narasumber



Gambar 10. I Nyoman Bratayasa
Sumber: I Nyoman Bratayasa, 2021

I Nyoman Bratayasa adalah seorang seniman lukis sekaligus *drawing* yang berasal dari Bali. Beliau lahir di Ubud, Gianyar, Bali pada 16 Mei 1980 (41 Tahun). Beliau menyelesaikan pendidikan perkuliahan pada tahun 2003 di Fakultas Ekonomi Manajemen, Universitas Warmadewa Denpasar.

Menurut penuturannya, beliau tidak pernah bercita-cita untuk menjadi seorang seniman, sehingga tidak pernah menempuh pendidikan seni. Beliau mendalami dan menggali sendiri kemampuan jiwa berkeseniannya hingga akhirnya menjadi seniman terkenal.

Menurutnya karya seni murni merupakan kejujuran hati yang harus dibuat tanpa paksaan dan tuntutan tertentu, karena itu seharusnya karya seni dibuat sesuai dengan ekspresi diri sendiri, bukan dari keinginan atau tuntutan orang lain. Selain itu, karya seni juga sebaiknya dibuat tanpa mengedepankan nilai uang, penghargaan, dan pengakuan, melainkan harus mengutamakan ekspresi apa yang ingin kita tuangkan.

Melalui seni lukis dan *drawing*-lah beliau menuangkan segala ekspresinya. Beliau menyukai jenis karya tersebut terutama *drawing* adalah karena peralatannya yang mudah dibawa kemanapun, sehingga setiap kali menemukan objek atau pemandangan yang menurutnya menarik, dapat langsung diabadikan melalui karya.

Beliau tidak memiliki kekhususan objek yang harus diabadikan dalam karya, namun objek yang paling beliau sukai adalah tempat ibadah Pura, peninggalan situs, pemandangan alam, dan mitologi barong. Objek-objek tersebut menarik karena bagi beliau selalu memberikan pelajaran dimana banyak pesan yang terkandung di dalamnya, bagaimana kita menjaga dan melestarikan warisan budaya ditengah serbuan kemajuan teknologi ini.

Salah satu karyanya yang menakjubkan adalah karya *drawing* yang berjudul “Relief Yeh”. Karya tersebut dipamerkan salah satunya di Galeri Titian Art Bali, Ubud. Karya ini dibuat pada tahun 2019 dengan media pensil charcoal di atas kertas berukuran 1,5 meter x 4 meter.

Karya ini menampilkan impresi visual dari situs Yeh Pulu yaitu situs terpendam di Ubud yang berhasil di gali dan direvitalisasi hingga menjadi objek wisata budaya. Berikut dokumentasi karya “Relief Yeh”:



Gambar 11. Nyoman Bratayasa, “Relief Yeh”, *Drawing* di atas kertas, 2019
Sumber: Nyoman Bratayasa, 2021

Tabel 2. Biodata Narasumber Magang

No.	Biodata Narasumber Magang
1.	Nama: I Nyoman Bratayasa
2.	Tempat, Tanggal Lahir : Ubud,16 mei 1980
3.	Alamat : Jl. Sahadewa, Br. Gelogor Desa Lodtunduh, Ubud 80571 Bali
4.	Kontak : 0895605404627
5.	Instagram : nyoman_bratayasa
6.	E-mail : theaurabali@gmail.com

Sumber: Nyoman Bratayasa, 2021

b. Pra-Magang

Kegiatan magang dipersiapkan melalui beberapa proses, yang pertama adalah mengumpulkan informasi seniman *drawing* yang memiliki kesamaan dengan perupa baik dari aspek konseptual,

aspek visual, ataupun aspek operasional yang akan dijadikan sebagai narasumber magang.

Pencarian informasi tersebut dilakukan melalui *browsing* internet, koneksi dosen, media sosial, dan juga para senior. Setelah didapatkan salah satu seniman, perupa menghubungi kontak seniman dan meminta persetujuan beliau untuk menjadi narasumber magang melalui media sosial.

Kondisi pandemi covid-19 membuat kegiatan magang dijalankan dengan cara daring, itu juga yang menjadi alasan mengapa perupa memilih seniman asal Bali tersebut. Semua seniman yang perupa hubungi meminta kegiatan dilakukan secara daring dengan alasan kesehatan diri dan keluarga.

Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah koordinasi secara daring dengan pihak pelayanan surat di fakultas untuk pembuatan surat keterangan magang pribadi. Proses ini memakan waktu hingga hampir satu bulan karena adanya kendala teknis oleh pelayanan tersebut sebelum akhirnya surat dikirim kepada perupa melalui e-mail.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan proses kegiatan pra-magang menjadi beberapa poin, yaitu:

- 1) Mengumpulkan data informasi tentang seniman

- 2) Menentukan dan meminta konfirmasi kepada salah satu seniman untuk menjadi narasumber magang
- 3) Membuat surat keterangan magang pribadi dari pihak kampus
- 4) Membuat jadwal dan instrumen kegiatan magang
- 5) Pelaksanaan kegiatan magang

c. Kegiatan Magang

Pelaksanaan kegiatan magang berlangsung pada 6 Oktober 2021 – 22 November 2021 secara daring. Kegiatan magang dilakukan melalui aplikasi *whatsapp messenger* dan *google meet* yang digunakan secara bergantian sesuai dengan kebutuhan agenda yang akan dilaksanakan.

Tabel 3. Proses Kegiatan Magang

Jadwal	Kegiatan
6 Oktober 2021	Perkenalan perupa, menyampaikan maksud serta tujuan, dan melakukan perjanjian jadwal magang.
11 Oktober 2021	Wawancara biodata narasumber magang
18 Oktober 2021	Berbagi pengalaman proses berkarya oleh narasumber
21 Oktober 2021	Analisis karya eksplorasi I
25 Oktober 2021	Analisis karya eksplorasi II
1 November 2021	Diskusi mengenai teknik dalam berkarya
8 November 2021	Diskusi pengalaman berkarya oleh perupa
22 November 2021	Evaluasi

Sumber: Tuter Arief Wicaksono, 2021

d. Waktu dan Lokasi Magang

Pelaksanaan kegiatan magang secara daring karena situasi pandemi menjadikan jadwal magang begitu tentatif. Banyak faktor yang mempengaruhi perubahan jadwal-jadwal tersebut diantaranya

kegiatan di masing-masing tempat tinggal, kesehatan, koneksi internet, dan cuaca yang tidak mendukung. Namun semua itu dapat teratasi dengan diskusi antara perupa dan narasumber. Berikut adalah jadwal yang ditetapkan:

Tanggal : 6 Oktober 2021 – 22 November 2021

Waktu/ Hari : 10.00 WIB – selesai/ Senin & Kamis (tentatif)

Lokasi : Daring melalui *Whatsapp & Google Meet*

e. Pengalaman yang Diperoleh

Kegiatan magang bersama narasumber menambah banyak inspirasi dan pengalaman dalam hal berkesenian, karena beliau dengan senang hati membagikan tips, pengalaman, dan pengetahuan tentang bagaimana proses dalam menciptakan sebuah karya seni *drawing*, termasuk cara beliau mendapatkan gagasan ide, memperlakukan alat, bahan dan media yang digunakan.

Narasumber mengatakan bahwa kunci dalam berkarya adalah kejujuran, dengan didukung oleh disiplin, konsisten, dan berani mencoba hal-hal baru. Perupa banyak sekali mengamati bagaimana cara narasumber memvisualisasikan apa yang dilihatnya ke dalam sebuah media berkarya. Dari hal tersebut perupa belajar bahwa visual yang dituangkan sangat menggambarkan ekspresi dari diri seorang seniman.

Selama kegiatan magang juga narasumber menekankan bahwa observasi lapangan serta eksplorasi terhadap media dan teknik sangat penting dilakukan oleh seorang seniman dalam proses pencarian karakter sampai kapanpun.

f. Implikasi Magang

Pelaksanaan kegiatan magang bersama narasumber menambah pengetahuan dan pengalaman bagi perupa dalam hal penciptaan karya seni rupa. Banyak yang bisa diambil dari narasumber baik dalam cara menemukan momen yang dapat dijadikan sebuah konsep, menentukan dimensi dan struktur visual, serta memilih media, alat, bahan, dan teknik yang akan perupa implementasikan ke dalam karya perupa.

1) Aspek Konseptual

Perupa akan lebih banyak memperhatikan objek secara langsung di lapangan untuk merasakan dan mengamati momen bus yang melaju kencang di jalanan umum. Dengan begitu karya yang akan dituangkan menjadi lebih memperlihatkan kesan.

Kegiatan tersebut juga berfokus pada pengembangan momen dan hal-hal lain yang secara tidak langsung menggambarkan tindakan *aggressive driving*, jadi karya yang dibuat dapat menggambarkan tindakan tersebut meskipun tidak secara langsung memperlihatkan momen *aggressive driving* bus

antar kota. Selain itu, pengalaman magang bersama narasumber juga akan dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan bahan ajar kelak di kelas seni budaya/ seni rupa ketika perupa menjadi pengajar.

2) Aspek Visual

Perupa akan lebih menuangkan ekspresi diri ke dalam sebuah karya, tidak hanya mencontoh dari foto secara keseluruhan, untuk itu proses pencarian emosional dengan objek yang akan digambar sangatlah penting dilakukan sebagai pendalaman karakter.

Penempatan objek pada karya akan terlihat dinamis demi mendukung suasana yang ingin digambarkan, karena objek yang perupa buat adalah objek yang bergerak cepat. Warna yang ditampilkan pada karya juga akan lebih eksploratif. Pengalaman magang bersama narasumber juga akan memperkuat karakter visual *drawing* bagi perupa kelak sebagai seorang seniman.

3) Aspek Operasional

Perupa akan lebih berani eksplor dan tidak hanya terpaku pada salah satu alat, teknik, dan media saja. Perupa akan menggunakan dua jenis pensil yang dikombinasikan di atas kertas. Selain itu juga arsiran yang perupa buat akan lebih ekspresif untuk mendukung latar suasana pada karya.

Pengalaman magang bersama narasumber juga akan dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran kelak di kelas seni budaya/ seni rupa ketika perupa menjadi pengajar

2. Hasil Eksplorasi

a. Karya Eksplorasi I



Gambar 12. Karya Eksplorasi I. “Blong Kanan”
Sumber: Tutur Arief W., 2021

Judul : “Blong Kanan”

Media : Pensil grafit di atas kertas

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tahun : 2021

a) Deskripsi Karya

Karya eksplorasi pertama diberi judul “Blong Kanan”. Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura. Karya ini menampilkan tindakan agresif bus yang ditunjukkan dengan aksi mendahului dari jalur berlawanan tanpa melihat posisi kendaraan lainnya.

Komposisi warna yang terdapat pada karya eksplorasi I ini seluruhnya menggunakan warna turunan hitam-putih yang dihasilkan dari goresan pensil grafit, dengan begitu karya akan memiliki kesan mengkilap jika terkena cahaya. Arsiran yang digunakan beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, dan arsir gradatif.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil grafit dan kertas gambar manila/ BC 160 GSM berukuran 21 cm x 29,7 cm, selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penghapus dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

b) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya eksplorasi I berjudul “Blong Kanan” menampilkan objek utama bus yang melakukan tindakan

aggressive driving di jalur yang relatif sempit. Kata “blong” di kalangan komunitas Bismaia merupakan istilah umum yang digunakan untuk menyebut aksi salip-menyalip antar bus, baik di jalanan umum maupun jalan tol.

Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari pengemudi di jalur yang berlawanan dengan bus tersebut, sehingga menghasilkan kesan menakutkan seolah akan tertabrak oleh bus tersebut. Momen yang divisualisasikan pada karya tersebut dapat dikategorikan agresif karena bus tidak mempertimbangkan jarak dengan bus di depannya, truk di sebelahnyanya, dan mobil yang berada di arah berlawanan.

Objek disekitar bus seperti pepohonan, rerumputan, jalanan dibuat dengan teknik arsir searah yang dimaksudkan untuk memberi kesan cepat, sedikit menyerupai teknik *panning* dalam fotografi. Langit yang perupa buat sebagai latar cenderung penuh dengan awan, hal itu dimaksudkan agar kesan dramatis lebih terlihat dibandingkan dengan langit tanpa awan. Komposisi warna yang dibuat hitam-putih dimaksudkan agar menampilkan kesan dramatis dan suasana mencekam pada momen *aggressive driving* bus tersebut.

b. Karya Eksplorasi II



Gambar 13. Karya Eksplorasi II. "Buka Jalur"
Sumber: Tuter Arief W., 2021

Judul : "Buka Jalur"

Media : Pensil warna di atas kertas

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Tahun : 2021

a) Deskripsi Karya

Karya eksplorasi kedua diberi judul "Buka Jalur".

Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura.

Karya ini menampilkan tindakan agresif mengemudi yang ditunjukkan dengan aksi bus memasuki jalur berlawanan dengan maksud menghindari kepadatan lalu lintas di jalurnya.

Komposisi warna yang terdapat pada karya eksplorasi II ini seluruhnya menggunakan warna *polychromatic* turunan dari seluruh kompleksitas warna seperti warna primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuartier yang dihasilkan dari goresan pensil warna klasik dengan jenis arsiran yang beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, arsir bertekstur, dan arsir gradatif.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil warna klasik yang memiliki karakter *matte/ doff* di atas kertas gambar manila/ BC 160 GSM berukuran A1 (59,4 cm x 84,1 cm), selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penggaris, penghapus, dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

b) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya eksplorasi II berjudul “Buka Jalur” menampilkan objek utama bus yang melakukan tindakan *aggressive driving* berupa buka jalur di jalanan Pantura. Istilah “buka jalur” memiliki definisi yaitu bus memasuki jalur berlawanan di jalanan yang memiliki pembatas di tengahnya. Istilah lain yang sering digunakan adalah “*contra flow*” atau “lawan arus”. Tindakan tersebut

biasanya dilakukan untuk menghindari kemacetan atau kepadatan kendaraan di jalurnya.

Tindakan tersebut merupakan salah satu yang paling berbahaya di antara tindakan *aggressive driving* lainnya. Karya ini dibuat berdasarkan pengalaman perupa ketika pernah berada di dalam bus yang melakukan tindakan buka jalur. Suasana di dalam bus sangat mencekam, terlebih bagi penumpang di bagian depan yang melihat langsung lampu di muka kendaraan dari arah berlawanan dimana kita tidak tahu apakah kendaraan tersebut sadar akan keberadaan bus yang berjalan ke arahnya di jalur yang sama. Tidak jarang juga aksi ini di berhentikan paksa tepat di depan bus oleh pengendara lain, warga sekitar, hingga aparat.

Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari pengemudi di lajur yang berlawanan dengan bus tersebut, sehingga aksi buka jalur yang dilakukan bus tersebut dapat tergambar jelas tanpa ada objek lain yang menghalangi.

Objek disekitar bus seperti pepohonan, rerumputan, , tiang lampu jalan, bangunan, bebatuan, dan lainnya dibuat *se-detail* mungkin dengan warna yang kompleks untuk menggambarkan suasana jalur Pantura dengan jelas. Jalanan

dibuat dengan teknik arsir searah dan bertekstur untuk mendapatkan kesan dinamis bahwa kendaraan sedang berjalan cukup cepat. Langit sebagai latar cenderung cerah berawan, yang memberikan kesan suasana terik, sehingga memungkinkan kondisi kesabaran sopir tidak terkendali hingga akhirnya melakukan aksi buka jalur.

c. Karya Eksplorasi III



Gambar 14. Karya Eksplorasi III. “Lintas Jawa Timur”
Sumber: Tuter Arief W., 2021

Judul : “Lintas Jawa Timur”

Media : Pensil grafit & pensil warna di atas kertas

Ukuran : 29,7 cm x 40 cm

Tahun : 2021

a) Deskripsi Karya

Karya eksplorasi ketiga diberi judul “Lintas Jawa Timur”. Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura. Karya ini menampilkan tindakan agresif mengemudi bus di jalur lintas Jawa Timur yang ditunjukkan dengan aksi mendahului bus di depannya melalui jalur kanan di jalanan satu arah.

Komposisi warna yang terdapat pada karya eksplorasi III ini menggunakan warna *achromatic* yang dihasilkan dari goresan pensil grafit dengan jenis arsiran yang beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, dan arsir gradatif, serta kombinasi pensil warna merah dan oranye dengan jenis arsiran blok dan searah.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil grafit yang memiliki karakter mengkilap jika terkena cahaya dan pensil warna yang berkarakter *matte/ doff* di atas kertas gambar manila/ BC 160 GSM berukuran 29,7 x 40 cm, selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penghapus dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

b) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya eksplorasi III berjudul “Lintas Jawa Timur” menampilkan objek utama dua bus asal Jawa Timur yang salah satunya melakukan tindakan *aggressive driving* terhadap bus lain di jalur yang relatif sempit bermarka garis jalan tidak terputus. Karya ini terinspirasi dari *stereotype* masyarakat serta pengalaman pribadi perupa bahwa bus lintas Jawa Timur memang terkenal dengan tindakan agresif di jalanan.

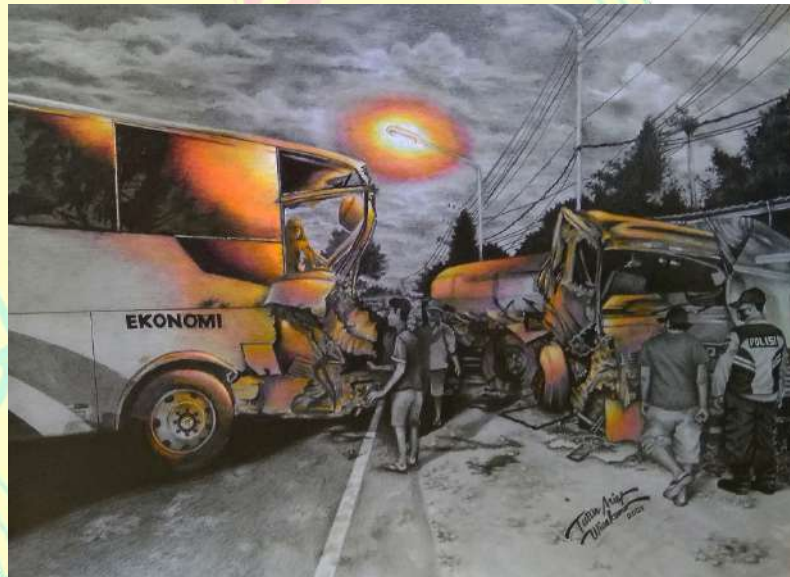
Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari orang yang berada di pinggir jalan dan sedang memotret momen tersebut. Momen yang divisualisasikan pada karya tersebut menampilkan tindakan *aggressive driving* bus jalur lintas Jawa Timur di tengah hutan jati Banjarejo, Kabupaten Ngawi, sesuai dengan pengalaman yang perupa alami.

Objek disekitar bus seperti pepohonan, rerumputan, jalanan, dan pembatas jalan dibuat dengan teknik arsir searah dan dibuat buram, dengan maksud untuk memberi kesan bus berjalan kencang, menyerupai teknik *panning* dalam fotografi. Langit yang perupa buat sebagai latar ialah langit sore yang gelap dan cenderung penuh dengan awan

mendung, hal itu dimaksudkan agar kesan dramatis dari momen tersebut lebih terlihat.

Komposisi warna pada karya eksplorasi III ini dominan menggunakan warna *achromatic* ditambah kombinasi warna merah yang dimaksudkan untuk mendukung kesan dramatis dan suasana mencekam pada momen *aggressive driving* bus tersebut.

d. Karya Eksplorasi IV



Gambar 15. Karya Eksplorasi IV. “Akibat”
Sumber: Tuter Arief W., 2021

Judul : “Akibat”

Media : Pensil grafit & pensil warna di atas kertas

Ukuran : 29,7 cm x 40 cm

Tahun : 2021

a) Deskripsi Karya

Karya eksplorasi keempat diberi judul “Akibat”. Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura. Karya ini menampilkan visual akibat dari tindakan *aggressive driving* bus antar kota yang ditunjukkan dengan kejadian kecelakaan bus yang menabrak truk tangki di arah berlawanan.

Komposisi warna yang terdapat pada karya eksplorasi IV ini menggunakan warna *achromatic* yang dihasilkan dari goresan pensil grafit dengan jenis arsiran yang beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, dan arsir gradatif, serta kombinasi pensil warna ungu, oranye, dan kuning dengan jenis arsiran blok dan searah.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil grafit dan pensil warna yang karakternya sama dengan karya eksplorasi III, di atas kertas gambar manila/ BC 160 GSM berukuran 29,7 x 40 cm, selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penghapus dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

b) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya eksplorasi IV berjudul “Akibat” menampilkan objek utama bus pasca menyalip kendaraan didepannya namun nahas menabrak truk di jalur berlawanan. Karya ini terinspirasi dari banyaknya kasus kecelakaan yang disebabkan oleh tindakan *aggressive driving* bus antar kota yang diresahkan masyarakat. Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari orang yang berada di lokasi kecelakaan dan sedang memotret momen tersebut.

Objek disekitar bus seperti kerumunan orang, pepohonan, rerumputan, jalanan, dan bangunan juga dibuat dengan detail sehingga suasana yang terjadi dapat tergambarkan. Langit yang perupa buat sebagai latar ialah langit sore yang gelap dan cenderung penuh dengan awan mendung, hal itu dimaksudkan agar kesan dramatis dari momen tersebut lebih terlihat.

Komposisi warna pada karya eksplorasi IV ini dominan menggunakan warna *achromatic* ditambah kombinasi warna ungu, oranye, dan kuning sebagai cahaya dan pantulan lampu, yang dimaksudkan untuk mendukung kesan dramatis dan suasana mencekam pada momen kecelakaan bus dan truk tersebut.

3. Konsep Penciptaan Karya

a. Aspek konseptual

1) Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi penciptaan karya ini berasal dari luar diri atau eksternal, yaitu dari manusia (*social*) yang dalam konteks karya ini adalah perilaku manusia (sopir bus) yang cenderung agresif dalam mengendarai bus, berdasarkan pengalaman personal perupa ketika melihat maupun menaiki bus tersebut.

Suasana dan sensasi baik ketika menaiki bus antar kota maupun hanya melihat aksi tersebut dari luar bus membuat perupa tertarik untuk mengangkat aksi tersebut menjadi sebuah penciptaan karya seni rupa. Dari pemaparan tersebut, perupa beranggapan bahwa sensasi dan persepsi ketika menaiki maupun melihat tindakan *aggressive driving* tersebut merupakan salah satu penyebab bus memiliki penggemar tersendiri, namun yang perlu diingat adalah tindakan tersebut sangat membahayakan dan seringkali memicu terjadinya kecelakaan hingga memakan korban jiwa.

2) Interes Seni

Interes seni yang perupa gunakan ialah interes seni pragmatis. Penciptaan karya yang perupa buat ditujukan sebagai sebuah himbauan bagi apresiator untuk memahami karakter bus pada

jalur-jalur tertentu, serta memperhatikan sikap dan keselamatan berkendara agar ketertiban lalu lintas dapat tercipta. Kecepatan dan ketepatan waktu memang menjadi daya tarik tersendiri bagi para pelanggan dalam memilih bahkan menggemari satu nama perusahaan bus, namun yang perlu diingat bahwa kenyamanan berkendara di jalan umum juga harus dinikmati terutama oleh penumpang bus dan pengguna jalan lainnya agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan terlebih hingga memakan korban jiwa.

3) Interes Bentuk

Interes bentuk digunakan untuk mewujudkan sebuah tema penciptaan karya (Wardani, 2011:9). Interes bentuk yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah bentuk figuratif, yang dipilih karena karya yang perupa buat berdasar pada bentuk yang keberadaannya dapat dirujuk di alam dan kejadian nyata. Karya yang perupa buat mengadopsi bentuk dan suasana yang sebenarnya dengan maksud agar pesan dari karya dapat dengan mudah ditangkap oleh apresiator.

4) Prinsip Estetik

Prinsip estetik yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah seni rupa modern. Karya berupa visualisasi impresi perupa terhadap tindakan *aggressive driving* bus dalam karya *drawing* realis ini tidak terikat pada norma yang mentradisi

melainkan mengutamakan orisinalitas personal. Situasi atau kejadian nyata yang diangkat berdasarkan pengalaman personal perupa ketika melihat tindakan bus tersebut. Karya ini dibuat dengan peralatan *drawing* yang konvensional dan tidak menggunakan media-media dengan tingkat eksplorasi yang lebih luas.

b. Aspek visual

1) *Subject Matter*

Subject Matter merupakan objek atau ide yang digunakan dan ada pada sebuah karya (Susanto, 2011:383). Dalam hal ini perupa menggunakan *subject matter* tindakan *aggressive driving* bus yang akan divisualisasikan dengan bentuk karya *drawing* realis. Perupa akan membuat gambar suasana impresi momen tindakan *aggressive driving* bus yang tergambar dengan nyata. Karya ini dibuat sebagai sarana dalam mengungkapkan impresi atas pengalaman dan perasaan perupa ketika bersinggungan dengan tindakan *aggressive driving* bus sehingga dapat menjadi himbauan kepada masyarakat dalam menciptakan ketertiban berkendara.

2) Struktur Visual

1) Seleksi Unsur Rupa

Unsur rupa adalah bagian-bagian dasar pembentuk sebuah karya seni rupa sehingga dapat membentuk komposisi dan memiliki makna. Unsur-unsur rupa diseleksi berdasarkan batasan sumber interes seni, interes bentuk, dan prinsip estetika yang telah ditentukan sebelumnya oleh perupa.

a) Titik

Titik merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk (Susanto, 2011: 402). Titik juga dapat diartikan sebagai penanda tempat. Titik tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang (Wong, 1995:3).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa titik adalah unsur rupa terkecil yang tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil ruang, dan merupakan dasar pembentuk unsur-unsur rupa lainnya. Unsur rupa titik pada karya perupa terdapat pada objek-objek kecil seperti batu, pepohonan, dan objek detail gambar pada bus dan truk. Titik juga menjadi tahap awal pembentuk garis pada sketsa karya perupa.

b) Garis

Garis dapat diartikan sebagai jalan yang dilalui oleh Bergeraknya titik. Garis memiliki panjang tanpa lebar, memiliki

kedudukan dan arah, merupakan batas dari sebuah bidang (Wong, 1995:3). Garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, lengkung, putus-putus, tak beraturan, bergelombang, dan patah-patah. Kesan yang ditimbulkan juga berbeda-beda seperti garis lurus terkesan tegas dan keras, garis lengkung terkesan lembut, garis spiral terkesan lentur, dan sebagainya. Garis dapat dibentuk dengan tekanan lemah, sedang, dan kuat. Kuat lemahnya tekanan mata pensil pada kertas akan menentukan kepekatan warna garis (Marga, 2015:6-7).

Garis juga dapat membentuk arsir. Arsir merupakan garis yang dibuat secara berulang hingga mendapat efek tertentu seperti bayangan, tekstur, jauh dekat, dimensi, dan sebagainya. Arsir dapat dikelompokkan menjadi arsir searah, arsir blok arsir silang, arsir tak beraturan, arsir bertekstur, dan arsir gradatif (Marga, 2015:8).

Berdasarkan penjelasan di atas, garis dapat diartikan sebagai kumpulan titik yang memiliki dimensi panjang tanpa lebar serta dapat dibentuk dari batas antar dua warna, garis juga memiliki fungsi dan kesan tertentu yang dapat menentukan karakter gambar.

Garis yang serupa digunakan pada penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

- 1) Garis lurus, terdapat pada bentuk badan bus dan kendaraan lain, jalanan, trotoar, marka jalan, bangunan, batas arsiran pada badan kendaraan, jalan, dan bangunan.
- 2) Garis lengkung, terdapat pada bentuk pepohonan, roda kendaraan, motif pada badan bus, detail-detail pada figur manusia, arsiran dan batasnya, serta tekstur bebatuan.
- 3) Garis tak beraturan, terdapat pada batas arsiran pepohonan, rerumputan, objek-objek detail di antara bus dan truk, dan objek detail pada figur manusia
- 4) Garis bergelombang, terdapat pada objek pepohonan dan rerumputan.

Tekanan garis yang perupa gunakan mencakup ketiganya yaitu kuat, lemah, dan sedang. Untuk pewarnaan yang bersifat blok, perupa menggunakan tekanan kuat kecuali pada aspal jalan yang menggunakan tekanan sedang. Tekanan lemah digunakan pada pewarnaan yang bersifat gradasi.

Teknik arsir yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

- 1) Arsir searah, terdapat pada arsiran jalanan, bus dan truk, pembatas jalan, detail pada figure manusia, dan ilalang.

- 2) Arsir tak beraturan, terdapat pada arsiran pepohonan, bayangan pada kaca kendaraan, rerumputan, aspal dan bebatuan.
- 3) Arsir bertekstur, terdapat pada arsiran pepohonan, aspal jalan, manusia, baju, bebatuan, dan rerumputan.
- 4) Arsir gradatif, terdapat pada seluruh objek dalam penciptaan karya perupa.
- 5) Arsir blok, terdapat pada objek yang berwarna pekat hingga tidak terlihat arah arsirannya.

c) Bidang

Bidang atau *shape* terbentuk karena dua atau lebih garis yang bertemu. Pengertian lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh dua atau lebih garis baik yang bersifat formal maupun garis ilusif, ekspresif, atau sugestif (Susanto, 2011:55). Beberapa garis yang ujungnya saling bertaut akan membentuk sebuah bidang dua dimensi. Secara umum, bidang dibagi menjadi geometris dan non-geometris (Marga, 2015:9).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bidang merupakan area yang dibatasi oleh tautan antar garis, dibagi menjadi bidang geometris dan non-geometris. Bidang yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini menyertakan

keduanya yaitu geometris yang mencakup objek bus, truk, gawai, jalanan, dan pembatas jalan. Serta bentuk non-geometris seperti pepohonan, rerumputan, manusia, dan bebatuan.

d) Bentuk

Bentuk atau *form* memiliki beberapa pengertian yaitu:

1) bangun; gambaran; 2) rupa; wujud, 3) sistem; susunan.

Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra (Susanto, 2011: 54).

Bentuk berasal dari sisi-sisi bidang yang saling bertemu. Contoh bentuk yaitu seperti balok, tabung, piramida, bola, dan kubus. Karena bentuk diasumsikan sebagai objek tiga dimensi, maka perlu diperkuat dengan pemberian arsir yang tingkat ketajamannya merupakan perwujudan atas efek bayangan yang terdapat pada objek (Marga, 2015:9).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah wujud susunan dari sisi-sisi bidang yang saling bertemu. Secara umum bentuk terdiri dari bentuk kubistis, bentuk silindris, dan bentuk bebas yang pada dasarnya diasumsikan sebagai objek tiga dimensi sehingga terlihat memiliki bayangan.

Bentuk yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah bentuk kubistis, bentuk silindris, dan bentuk bebas.

Bentuk kubistis terdapat pada objek bus, truk, gawai, dan pembatas jalan. Bentuk silindris terdapat pada objek roda kendaraan dan manusia. Sedangkan bentuk bebas terdapat pada objek pepohonan, rerumputan, bebatuan, tanah, dan sebagainya.

e) Tekstur

Tekstur dapat diartikan sebagai nilai raba dari kualitas permukaan. Tekstur dapat melukiskan sebuah permukaan objek dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. Ada tiga jenis tekstur dalam lukisan, yaitu : 1) Tekstur semu, yaitu tekstur yang dibuat seolah-olah memiliki kesan kasar, namun jika diraba secara fisik terasa halus. 2) Tekstur nyata, yaitu tekstur yang terasa sama ketika dilihat dan diraba secara fisik. 3) Tekstur Palsu, yang merupakan perkembangan dari tekstur semu, yaitu lukisan yang meniru gaya lukisan perupa lain dan dilukis secara realistik (Susanto, 2011:49).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah nilai rabaan yang menentukan kasar halusnya suatu permukaan. Tekstur dibagi tiga sesuai karakteristiknya yaitu tekstur nyata, tekstur semu, dan tekstur palsu.

Tekstur yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terdapat

pada objek yang halus seperti permukaan badan dan kaca kendaraan, permukaan tembok rata dan kaca bangunan. Sedangkan tekstur semu terdapat pada objek yang pada kenyataannya bertekstur tidak halus seperti aspal jalan, bebatuan, figur manusia, pakaian, asesoris, pepohonan, tanah, dan sebagainya.

f) Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia dan berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. (Susanto, 2011:433). David Brewster (1831) menyatakan selain pembagian warna di atas, terdapat juga kelompok warna netral yaitu warna hitam dan putih. Warna ini dapat berguna sebagai penyeimbang warna-warna kontras yang terdapat di alam. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa warna adalah gelombang cahaya yang ditangkap oleh mata melalui pantulan dari objek atau benda dengan pengklasifikasian yang berbeda-beda menurut jenisnya.

Warna yang paling dominan pada penciptaan karya ini adalah warna *achromatic*. Warna *achromatic* merupakan warna gradasi dari hitam ke putih, dimana terdapat tahapan abu-abu diantaranya (Wahidiyat, 2016). Warna tersebut dibuat dengan

pensil grafit. Efek gradatif hitam-putih yang memberikan kesan gelap-terang dan bayangan digunakan dengan maksud agar karya dapat terlihat nyata sesuai dengan keadaan di dunia nyata.



Gambar 16. Warna *Achromatic*
Sumber: dkv.binus.ac.id, 2016

Komposisi warna *achromatic* tersebut dipadukan dengan teknik *color splash* dalam teknik fotografi yaitu memadukan objek hitam putih dengan satu warna pilihan seperti merah, kuning, oranye, ungu, dan lain-lain. Warna-warna tersebut perupa buat dengan teknik *flare* dengan menampilkan efek *glowing* mengikuti sumber cahaya yang dalam hal ini adalah lampu dari truk. Warna tersebut juga perupa buat dengan paduan *hypnotic-color* (*hypno-color*) yaitu warna yang dapat memberikan kesan ilusi yang membingungkan, dalam penciptaan karya ini perupa menggunakan kombinasi warna kuning, oranye, dan ungu sebagai paduan *hypno-color*.

g) Gelap Terang (*Value*)

Gelap terang atau *value* dapat diartikan sebagai cerah suramnya suatu warna. Gelap terang dapat memberi kesan dramatis, menyedihkan, dan lain-lain (Susanto, 2011:196).

Value yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedangkan yang lebih gelap disebut *shade*. *Value* yang berdekatan dan memberikan kesan lembut disebut *close value*, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value* (Susanto, 2011: 418).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gelap terang atau *value* adalah cerah atau suramnya suatu warna dengan tingkatan-tingkatan yang ada di dalamnya yang masing-masing dapat memberikan kesan yang berbeda dalam suatu karya seni rupa.

Gelap terang pada penciptaan karya perupa terdapat pada seluruh objek karena gaya yang perupa gunakan adalah realisme yang identik dengan bayangan dan pencahayaan. Gelap terang yang perupa gunakan mencakup semua jenis yaitu *close value* dan *contrast value* yang dikombinasikan di setiap objek.

2) Seleksi Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni rupa merupakan prinsip penunjang beberapa unsur rupa dalam sebuah karya seni yang disusun dan digabungkan sehingga memiliki nilai-nilai seni serta dapat dinikmati oleh orang yang melihat karya tersebut.

a) Proporsi

Proporsi merupakan hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan keseluruhannya. Proporsi digunakan pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Susanto, 2011:320).

Dari pernyataan tersebut definisi proporsi merupakan prinsip rupa yang mengatur pertimbangan keserasian ukuran antar objek guna mengukur dan menilai keindahan artistik suatu komposisi karya seni.

Proporsi pada karya perupa dibuat dengan disesuaikan bentuk pada realitas yang ada, sehingga karya yang perupa buat secara keseluruhan terlihat realistis sesuai dengan ukuran, bentuk, dan suasana dan kondisi yang nyata berdasarkan peristiwa yang digambarkan.

b) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberikan tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. Keseimbangan dikelompokkan menjadi *hidden balance* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simetris), *assymetrical balance* (keseimbangan asimetris), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi) (Susanto, 2011:46).

Dari pernyataan tersebut, definisi keseimbangan merupakan prinsip rupa yang mengatur kesesuaian objek-objek dari ukuran berat sehingga memberikan stabilitas pada suatu komposisi karya seni. Keseimbangan yang digunakan dalam penciptaan karya perupa adalah keseimbangan asimetris dimana terdapat dua atau lebih objek yang tidak sama pada sebuah komposisi. Kesan yang ditampilkan oleh jenis keseimbangan ini adalah kesan dinamis di dalam sebuah karya seni rupa.

c) Irama/ Ritme

Irama menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya. Menurut E. B. Feldman, irama adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Irama terdiri dari repetitif, alternative, progresif, dan flowing (gerak berkelanjutan) (Susanto, 2011:334).

Dari pernyataan tersebut, definisi irama merupakan prinsip rupa yang mengatur tentang urutan atau perulangan objek, elemen, dan unsur dalam karya lainnya. Irama dapat meliputi warna, garis, dan lain-lain. Irama yang perupa gunakan pada penciptaan karya ini adalah irama progresif yang terdapat pada detail-detail di hampir keseluruhan objek yang

digambarkan, seperti misalnya tekstur pohon, pembatas kaca pada bus, bebatuan, dan lain-lain.

d) Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip atau azas dalam berkarya yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi serta koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E. B. Feldman bertumpu pada kedekatan/ letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan (Susanto, 2011:416).

Dari pernyataan tersebut, definisi kesatuan merupakan prinsip rupa yang mengatur tentang pengkomposisian objek, elemen, serta unsur rupa yang koheren dan bertumpu pada letak kedekatan sehingga terlihat padu dalam sebuah karya seni. Kesatuan yang terdapat pada penciptaan karya perupa dapat terlihat dari kepaduan antar objek utama yaitu bus (interior dan eksterior) dengan objek pendukung seperti figur manusia, jalan raya, truk, pepohonan, langit, bebatuan, rerumputan, dan objek lain sehingga membentuk sebuah visual gambar suasana yang serasi.

e) Penekanan

Penekanan adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsure atau objek yang berlawanan saling berdekatan. Penekanan berfungsi agar karya tidak terkesan monoton, sehingga terlihat lebih menarik karena adanya perbedaan yang mencolok (Rahayu dkk, 2017).

Dari pernyataan tersebut, definisi penekanan merupakan prinsip rupa yang mengatur tentang objek atau elemen yang menjadi dominasi dan terlihat berbeda dari objek lainnya sehingga karya tidak terlihat monoton karena adanya perbedaan yang mencolok.

Penekanan pada penciptaan karya perupa terdapat pada objek utama yaitu bus yang menjadi *point of interest*. Pada karya pertama penekanan terlihat dari teknik pewarnaan *flare*, suasana di interior bus yang akan terlibat kecelakaan ditandai dengan efek warna *flare* (pantulan cahaya) diantara objek-objek lain yang hanya berwarna hitam putih.

Pada karya kedua, penekanan terlihat dari ukuran objek yang mendominasi, yaitu dua figur manusia yang salah satunya merupakan korban kecelakaan bus dan yang satunya lagi adalah regu penyelamat. Pada karya kedua ini, teknik flare tidak digunakan untuk penekanan agar objek bus dan truk tetap

menjadi sorotan, karena pada karya pertama objek yang dibuat *flare* adalah bus yang terkena sorotan lampu truk.

3) Gaya Pribadi

Gaya pribadi dari penciptaan karya perupa adalah arsiran yang bervariasi, ada bagian yang terlihat jelas alur arsiran dan ada juga bagian gelap hitam yang tidak terlihat alur arsirannya. Dari segi pewarnaan dominan menggunakan warna *achromatic* dan kombinasi *color splash* dengan efek *flare*.

Gaya pribadi perupa dapat terlihat dari teknik *drawing* dengan menggunakan kombinasi pensil grafit dan pensil warna yang menghasilkan gambar realis yang sangat detail. Pada umumnya seniman *drawing* lebih memilih pensil charcoal dibandingkan dengan grafit, namun perupa memilih pensil grafit justru karena memiliki karakter mengkilap jika terkena cahaya, sehingga perbedaan karakter antara pensil grafit dan pensil warna sangat terlihat.

Perbedaan karakter tersebut tidak akan terlihat jika perupa menggunakan pensil charcoal, mengingat karakter visualnya hampir mirip dengan pensil warna yang memiliki kesan *matte/ doff*. Dari segi arsiran, perupa tidak menggunakan satu jenis arsir saja seperti seniman *drawing* pada umumnya, melainkan kombinasi berbagai macam jenis arsir untuk mendapatkan hasil gambar sesuai dengan karakter dan tekstur dari objek aslinya.

c. Aspek Operasional






Operasional dalam proses pembuatan karya drawing dengan konsep impresi *aggressive driving* bus berkaitan dengan bahan, peralatan, prosedur, dan teknik dalam berkarya dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir atau *finishing*.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan observasi mencari referensi berbagai hal yang berhubungan dengan bus termasuk juga yang berbentuk foto atau video. Observasi ini dilakukan dengan *browsing* di internet melalui media instagram, *youtube*, kaskus, *facebook*, dan media lainnya. Selain itu observasi juga dilakukan dengan turun langsung ke dalam segala kegiatan dan tempat yang berkaitan dengan bus seperti jalan raya, persimpangan jalan, agen-agen bus antar kota, halte bus, dan tentunya terminal bus bahkan hingga menaiki bus dan melakukan perjalanan.



Setelah melakukan observasi pencarian referensi, perupa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pengerjaan karya *drawing* manual dan tentunya disesuaikan dengan teknik dan prosedur yang akan dilakukan. Alat dan bahan yang perupa persiapkan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Alat-Alat yang Dipersiapkan

No.	Alat	Keterangan
1.		<p>Pensil digunakan untuk membuat sketsa, dan membuat arsir pewarnaan hitam - putih secara keseluruhan.</p>
2.		<p>Penghapus digunakan untuk menghilangkan sketsa/ arsiran yang dianggap salah atau tidak sesuai. Selain itu <i>eraser stick</i> berguna untuk membuat <i>highlight</i> dengan meghapus arsiran dalam bentuk yang sangat kecil.</p>
3.		<p>Pensil warna digunakan untuk membuat arsiran pewarnaan yang berwarna.</p>
4.		<p>Penggaris digunakan untuk membuat garis bantu dalam menentukan perspektif dan proporsi objek.</p>
5.		<p>Serutan digunakan untuk membuat pensil runcing setelah habis pakai, sehingga pensil dapat digunakan kembali</p>

Sumber: Tuter Arief W, 2022

Tabel 5. Bahan-Bahan yang Dipersiapkan

No.	Bahan	Keterangan
1.		Kertas BC 160 GSM sebagai media yang permukaannya digunakan untuk membuat gambar.
3.		Bingkai foto/ figura digunakan pada tahap akhir sebagai pelindung karya serta untuk <i>display</i> karya ke panel/ dinding.

Sumber: Tuter Arief W, 2021

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap yang bersinggungan langsung dengan pengalaman estetik perupa dalam menciptakan perwujudan visual dari penciptaan karya ini. Tahap ini dimulai dengan pembuatan sketsa, lalu tahap arsir dan pewarnaan (arsir warna). Tahap pelaksanaan merupakan tahap yang ditempuh dalam pembuatan karya sebelum akhirnya masuk ke dalam tahap akhir.

a) Karya I

Karya I dibuat di atas kertas BC 160 GSM berukuran 110 cm x 80 cm. Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi melalui *platform google search* (yang diakses pada 26 Maret 2022). Setelah mendapat referensi yang perupa inginkan, tahap selanjutnya adalah

membuat sketsa yang digunakan untuk membatasi daerah arsiran, menentukan proporsi dan perspektif. Sketsa dibuat pada tanggal 28 Maret 2022

Tahap selanjutnya adalah membuat arsiran yang dimulai pada 6 April 2022. Arsir yang serupa dibuat menggunakan pensil grafit dengan ukuran HB, 2B, 5B, 6B, 7B, dan 9B serta menggunakan pensil warna klasik berwarna ungu, kuning, dan oranye, sehingga menghasilkan komposisi warna dominan *achromatic* serta dengan sentuhan warna *flare* menyerupai cahaya dan pantulannya yang berwarna putih, kuning, oranye, dan ungu.

Arsiran pada karya I menggunakan beberapa jenis arsir yaitu arsir searah, arsir blok, arsir tak beraturan, dan arsir gradatif. Proses sketsa dan arsir tersebut dilakukan dengan memperhatikan komposisi dan prinsip-prinsip rupa. Proses penciptaan karya I selesai pada 14 Juni 2022.

b) Karya II

Karya II dibuat di atas kertas BC 160 GSM berukuran 80 cm x 64 cm. Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi melalui *platform google search* (yang diakses pada 26 Maret 2022). Setelah mendapat referensi yang serupa diinginkan, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa yang digunakan untuk membatasi daerah arsiran,

menentukan proporsi dan perspektif. Sketsa dibuat pada tanggal 15 Juni 2022.

Tahap selanjutnya adalah membuat arsiran yang dimulai pada 17 Juni 2022. Arsir yang serupa dibuat menggunakan pensil grafit dengan ukuran HB, 2B, 5B, 6B, 7B, dan 9B serta menggunakan pensil warna klasik berwarna ungu, kuning, dan oranye, sehingga menghasilkan komposisi warna dominan *achromatic* serta dengan sentuhan warna *flare* menyerupai cahaya dan pantulannya yang berwarna putih, kuning, oranye, dan ungu.

Arsiran pada karya II menggunakan beberapa jenis arsir yaitu arsir searah, arsir blok, arsir tak beraturan, dan arsir gradatif. Proses sketsa dan arsir tersebut dilakukan dengan memperhatikan komposisi dan prinsip-prinsip rupa. Proses penciptaan karya II selesai pada 15 Juli 2022.

3) Tahap Akhir (*Finishing*)

Tahap akhir proses penciptaan kedua karya *drawing* tersebut adalah pemasangan figura atau bingkai yang dimaksudkan untuk membuat gambar kokoh pada saat pemasangan/ *display* di dinding.



Gambar 17. Proses Akhir Karya Jadi
Sumber: Tuter Arief Wicaksono, 2021

4. Profil Narasumber Ahli

a. Deskripsi Narasumber



Gambar 18. Comolo
Sumber: Instagram, 2022

“Comolo” merupakan seorang seniman drawing, *street art*, digital, dan sebagainya yang berdomisili di Palmerah, Jakarta Barat. Beliau menyelesaikan Pendidikan di S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara. Melalui karya-karyanya beliau meraih penghargaan seperti Grand Prize Winner Wacom Asia Mobile Suit contest 2009, semifinalist Gudang garam art award “Dunia komik”-

Galeri Nasional /2018, dan Secretwalls X Jakarta - battle 2nd runner up - Jakarta comic con / 2015.

Beliau juga memiliki portofolio pameran seperti diantaranya ACT - kopi keliling charity exhibition / 2012, Paradox cafe - collective exhibition by DOA - malaysia / 2012, Stephen chan & Friends - Collective exhibition - Beijing / 2013, Canstop - custom spraypaint exhibition - Gardu House / 2014, WWF Indonesia- Nasib gajah exhibition - Indonesia / 2014, Range rover - graffiteach / 2015, Levis jakarta - store opening exhibition /2015, Glued - Sticker art exhibition - Galeri Nasional /2016, Street Stage Bdg - streetart exhibition - Bandung / 2015, Secretwalls X Hongkong - Jakarta comic con / 2016, Whats next exhibition - Sika gallery ubud / 2017, All the small things exhibition - Qubicle jakarta / 2018, dan masih banyak lagi yang lainnya. Berikut biodata beliau.

Tabel 6. Biodata Narasumber Ahli

No.	Biodata Narasumber Ahli
1	Nama : “Comolo”
2	Profesi : Seniman
3	Alamat : Jl. Kebun Jeruk Raya no.9, Palmerah, Jakarta Barat
4	Telefon : 087875855267
5	Instagram : @comolo_

Sumber: Comolo, 2022

b. Waktu dan Lokasi Pengambilan Data

Setelah menghubungi dan mendapatkan kesediaan untuk menjadi narasumber ahli, perupa mengambil data melalui wawancara secara daring. Berikut waktu pengambilan data yang dilakukan:

Hari/ Tanggal : Minggu, 24 Juli 2022

Waktu : 11.00 WIB

Lokasi : *Whatsapp* (daring)

B. Pembahasan

1. Visualisasi dan Deskripsi Karya Jadi

a. Karya I



Gambar 19, Karya Jadi I, “Menyingkir”

Sumber: Tuter Arief W., 2022.

Judul : “Menyingkir”

Media : Pensil grafit & pensil warna di atas kertas

Ukuran : 110 cm x 80 cm

Tahun : 2022

1) Deskripsi Karya

Karya pertama diberi judul “Menyingkir”. Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura. Karya ini menampilkan visual akibat dari tindakan *aggressive driving* bus yang ditunjukkan dengan suasana interior kabin bus sesaat sebelum terjadinya kecelakaan bus yang menabrak truk barang dari arah berlawanan di jalan tol.

Komposisi warna yang terdapat pada karya pertama ini menggunakan warna *achromatic* turunan hitam – putih yang dihasilkan dari goresan pensil grafit dengan jenis arsiran yang beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, dan arsir gradatif, serta kombinasi pensil warna ungu, oranye, dan kuning dengan jenis arsiran blok dan searah untuk menciptakan kesan *color splash* dengan efek *flare/ glowing*.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil grafit yang memiliki karakter mengkilap jika terkena cahaya dan pensil

warna yang berkarakter *matte/ doff* di atas kertas gambar BC 160 GSM berukuran 110 x 80 cm, selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penghapus dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

2) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya pertama berjudul “Menyingkir” menampilkan objek utama bus yang melakukan tindakan *aggressive driving* di jalan tol namun nahas menabrak pembatas jalan hingga masuk ke jalur berlawanan dan akhirnya menabrak truk barang. Karya ini terinspirasi dari banyaknya kasus kecelakaan yang disebabkan oleh tindakan *aggressive driving* bus yang diresahkan masyarakat. Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari suasana di dalam kabis bus sesaat sebelum terjadinya kecelakaan..

Objek selain bus seperti figur manusia, pepohonan, rerumputan, jalanan, pembatas jalan, dan objek-objek kecil di dalam bus juga dibuat dengan detail sehingga suasana yang terjadi dapat tergambarkan. Langit yang perupa buat sebagai latar ialah langit siang hari yang cenderung penuh dengan awan putih, hal itu dimaksudkan untuk menimbulkan kontras antara suasana di dalam bus yang gelap dan mencekam, sehingga kesan dinamis dapat terlihat pada karya ini

Komposisi warna pada karya pertama ini dominan menggunakan warna *achromatic* yaitu warna tahapan putih menuju hitam yang identik dengan warna sebuah tragedi. Pemilihan warna dominan hitam-putih menunjukkan bahwa peristiwa yang perupa gambarkan merupakan tindakan yang kelam, sehingga dapat juga digunakan sebagai kritik kepada operator maupun sopir dan *crew* bus atas tindakan *aggressive driving* yang mereka lakukan selama ini.

Komposisi warna dominan *achromatic* tersebut ditambah dengan sentuhan kombinasi warna ungu, oranye, dan kuning sebagai cahaya dan pantulan lampu, yang dimaksudkan untuk mendukung kesan mencekam pada momen sebelum kecelakaan bus dan truk tersebut. Selain itu warna yang perupa gunakan juga digunakan sebagai fokus utama objek yang perupa gambarkan. Warna kuning, oranye, dan ungu dipilih sebagai paduan warna *hypno-color* dimaksudkan untuk menggambarkan situasi yang membingungkan dalam tragedi yang digambarkan.

b. Karya II



Gambar 20, Karya Jadi II, “Tak Sampai”

Sumber: Tuter Arief W., 2022

Judul : Tak Sampai

Media : Pensil grafit & pensil warna di atas kertas

Ukuran : 80 cm x 64 cm

Tahun : 2022

1) Deskripsi Karya

Karya kedua diberi judul “Tak Sampai”. Karya ini merupakan karya *drawing* yang di-*display* dengan cara digantung di dinding menggunakan bingkai/ figura. Karya ini menampilkan visual akibat dari tindakan *aggressive driving* bus yang ditunjukkan dengan

suasana setelah terjadinya kecelakaan bus yang menabrak truk barang dari arah berlawanan di jalan tol.

Komposisi warna yang terdapat pada karya pertama ini menggunakan warna dominan turunan hitam – putih yang dihasilkan dari goresan pensil grafit dengan jenis arsiran yang beragam seperti arsir searah, arsir tak beraturan, arsir blok, dan arsir gradatif, serta kombinasi pensil warna ungu, oranye, dan kuning dengan jenis arsiran blok dan searah untuk menciptakan efek *flare/ glowing*.

Teknik berkarya yang serupa digunakan pada penciptaan ini adalah *drawing* bergaya realis dengan media utama pensil grafit yang memiliki karakter mengkilap jika terkena cahaya dan pensil warna yang berkarakter *matte/ doff* di atas kertas gambar BC 160 GSM berukuran 80 cm x 64 cm, selain itu juga menggunakan alat-alat pendukung lainnya seperti penghapus dan serutan sebelum akhirnya dipasang ke dalam bingkai/ figura.

2) Analisis dan Interpretasi Karya

Karya kedua berjudul “Tak Sampai” menampilkan objek utama bus yang terlibat kecelakaan pasca melakukan tindakan *aggressive driving* dan nahas menabrak truk di jalur berlawanan. Karya ini terinspirasi dari banyaknya kasus kecelakaan yang

disebabkan oleh tindakan *aggressive driving* bus antar kota yang diresahkan masyarakat. Sudut pandang yang perupa buat pada visualisasi karya ini adalah dari orang yang berada di lokasi kecelakaan dan sedang memotret momen tersebut.

Judul tersebut ditujukan kepada tidak sampainya harapan kebahagiaan untuk tiba di tujuan dengan selamat hingga bertemu sanak saudara maupun orang terdekat. Objek disekitar bus seperti kerumunan manusia, pepohonan, rerumputan, jalanan, dan pembatas jalan juga dibuat dengan detail sehingga suasana yang terjadi dapat tergambarkan. Langit yang perupa buat sebagai latar ialah langit sore yang gelap dan cenderung penuh dengan awan mendung, hal itu dimaksudkan agar kesan dramatis dari momen tersebut lebih terlihat.

Komposisi warna pada karya pertama ini dominan menggunakan warna *achromatic* yaitu warna tahapan putih menuju hitam yang identik dengan warna sebuah tragedi. Pemilihan warna dominan hitam-putih pada karya kedua ini menunjukkan bahwa akibat tindakan *aggressive driving* yang perupa gambarkan merupakan tindakan yang kelam dan mengundang kesedihan, pemilihan warna tersebut juga digunakan sebagai kritik kepada operator maupun sopir dan *crew* bus atas tindakan *aggressive driving* yang mereka lakukan selama ini merupakan tindakan yang

salah dan jahat, karena beresiko tinggi merenggut puluhan nyawa di dalam bus.

Komposisi warna dominan *achromatic* tersebut dikombinasikan dengan sentuhan warna ungu, oranye, dan kuning sebagai cahaya dan pantulan lampu, yang dimaksudkan untuk mendukung kesan dramatis dan mencekam pada momen setelah kecelakaan bus dan truk tersebut. Selain itu warna yang perupa gunakan juga digunakan sebagai fokus utama objek yang digambarkan. Warna kuning, oranye, dan ungu dipilih sebagai paduan warna *hypno-color* dimaksudkan untuk menggambarkan situasi yang kacau, bingung, sedih, dan takut yang bercampur di dalam satu kejadian.

2. Analisis Pendapat Narasumber Magang dan Ahli

a. Narasumber Magang

Pendapat dari narasumber magang terhadap karya perupa didapatkan melalui wawancara seiring dengan berjalannya kegiatan magang. Perupa mempresentasikan dua buah karya eksplorasi yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian ditanggapi dan diberi masukan oleh narasumber magang untuk pembuatan karya berikutnya.

1) Karya Eksplorasi I

a) Aspek Konseptual

Karya eksplorasi I yang berjudul “Blong Kanan” memiliki konsep dan judul yang baik. Dengan memperkenalkan istilah-istilah yang tidak umum untuk diketahui dan dijelaskan juga makna dari istilah tersebut, masyarakat akan lebih mengamati fenomena yang berusaha perupa sampaikan dalam karya ini.

b) Aspek Visual

Pada karya eksplorasi pertama, dimensi visual yang ditampilkan sangat baik. Pesan yang ingin disampaikan perupa dalam karya tersebut langsung dapat ditangkap oleh orang yang melihat, *drawing* yang diciptakan juga memiliki nilai artistik dengan cerita yang menarik pula. Proporsi, perspektif, dan komposisi juga sudah dibuat dengan baik sehingga gaya realis dapat tervisualisasikan dengan jelas, hampir menyerupai foto hitam putih.

Kekurangannya adalah spontanitas berkarya dari perupa belum terlihat. Hal itu mungkin dikarenakan proses berkarya yang menyalin dari foto secara keseluruhan. Perupa harus berani mengeksplor imajinasi atas objek-objek yang ingin divisualisasikan ke dalam karya, sehingga ekspresi diri lebih terlihat.

c) Aspek Operasional

Alat, media, dan bahan sudah dipergunakan dengan sangat baik dan maksimal. Teknik goresan dari alat yang digunakan dibuat sesuai karakter dari setiap objek serta memiliki kekuatan energi yang membuat objek terlihat nyata.

Saran dari narasumber yaitu untuk jangka panjang cobalah menggambar dengan datang langsung ke lapangan demi meningkatkan kepekaan artistik, bagaimana cara kita menangkap momen objek real dan memasukkan ke dalam karya dengan jiwa kita, jadi jangan selamanya hanya menyalin dari foto.

2) Karya Eksplorasi II

a) Aspek Konseptual

Karya eksplorasi II yang berjudul “Buka Jalur” memiliki konsep dan judul yang baik. Istilah buka jalur juga merupakan istilah yang tidak umum diketahui, dan semua itu dijelaskan dengan baik dalam konsep karya ini, masyarakat juga akan lebih mengamati fenomena yang berusaha perupa sampaikan dalam karya ini selain pada karya eksplorasi I.

b) Aspek Visual

Menurut narasumber, karya eksplorasi kedua lebih baik dari karya pertama, karena karya terlihat lebih hidup dengan

adanya warna yang kompleks. Keresahan pribadi oleh perupa yang ingin disampaikan dalam karya ini juga dengan mudah dapat ditangkap oleh penikmat seni. Proporsi antar objek sudah dibuat dengan baik sehingga komposisi dapat tercipta dengan baik dan gaya realis dapat tervisualisasikan dengan jelas, dan lebih menyerupai foto jika dibandingkan karya pertama.

Kekurangannya masih seperti karya pertama, spontanitas berkarya dari perupa belum begitu terlihat, namun di karya ini lebih baik karena ada beberapa bagian yang dibuat spontan dan tidak ada dalam foto . Perupa harus lebih berani lagi mengeksplor imajinasi atas objek-objek yang ingin divisualisasikan ke dalam karya, sehingga ekspresi diri lebih terlihat.

c) Aspek Operasional

Pada karya kedua ini alat, media, dan bahan juga sudah dipergunakan dengan sangat baik dan maksimal dibandingkan dengan karya pertama. Teknik goresan dari alat yang digunakan dibuat terlihat lebih halus dan juga sesuai karakter dari setiap objek sehingga membuat karya terlihat nyata.

Sedikit saran dari narasumber masih sama dengan karya eksplorasi pertama, namun ada penambahan saran yaitu lebih berani lagi untuk eksplor dan mencoba memainkan media

dalam berkarya. contohnya dengan mengkombinasikan alat dan lain sebagainya.

b. Narasumber Ahli

Narasumber ahli memberikan pendapat serta masukan terhadap karya yang perupa buat. Pendapat tersebut disampaikan dengan memperhatikan aspek konseptual, visual, dan operasional. Narasumber ahli memberikan pendapatnya untuk karya jadi yang perupa gunakan pada sidang akhir skripsi penciptaan.

1) Karya I

a) Aspek Konesptual

Konsep yang diangkat di karya ini sangat bagus menurut saya, mengingat kasus kasus seperti ini masih marak terjadi di Indonesia setiap tahunnya, disisi lain karya ini juga bisa menjadi sebagai kritik sosial, terhadap pihak transportasi dalam membantu mengurangi terjadinya kasus seperti ini di masa mendatang.

b) Aspek Visual

Komposisi cukup baik tetapi masih sangat bisa untuk dimainkan lagi, kondektur dan penumpang dapat lebih ditempatkan disisi kanan dan mungkin salah seorang diantaranya memegang tangan supir, sehingga dominasi truk yang datang dapat lebih memiliki kesan menakutkan dan ada usaha usaha dari

para penumpang untuk kabur atau mengelak dari takdir yang datang padanya.

Seharusnya perupa dapat lebih memainkan komposisi karya, seperti mengubah *setting* ke malam hari untuk lebih dapat menampilkan sisi mencekam dari karya ini serta dapat lebih memainkan komposisi seperti membuat setting seolah olah bis melewati tikungan yang ternyata disisi lainnya terdapat truk dan hanya terlihat sorot cahaya benderang dari truk itu? Sehingga dapat membuat tensi lebih besar.

c) Aspek Operasional

Untuk operasional karya sebenarnya pendekatannya cukup tepat tepat memilih warna gelap dalam karya ini, tetapi menurut saya masih bisa lebih berani dalam membuat bayangan dan menampilkan siluet hitam sehingga dapat lebih membuat atmosfer karya ini lebih mencekam.

2) Karya II

a) Aspek Konseptual

Konsep yang diangkat di karya ini sangat bagus menurut saya, mengingat kasus kasus seperti ini masih marak terjadi di Indonesia setiap tahunnya, disisi lain karya ini juga bisa menjadi sebagai kritik social, terhadap pihak transportasi dalam membantu mengurangi terjadinya kasus seperti ini di masa mendatang.

b) Aspek Visual

Visual karya ini bagus menurut saya, tetapi dari segi komposisi menurut saya bisa lebih baik lagi dengan menempatkan sang bapak dan anak ditengah dan si bus yang bertabrakan sebagai *background* mungkin porsinya bisa lebih jauh atau dekat lagi dari objek

Sebaiknya perupa lebih dapat memainkan komposisi dan *angle* secara lebih matang dalam karya mendatangnya, dalam sisi *skill* menurut saya sudah sangat cukup, tetapi pencahayaan warna lampu truk cukup menjadi distraksi, saran saya bisa lebih fokus kepada satu warna saja selain monokrom, jika ingin menampilkan merah dan darahnya, maka tampilkanlah saja dengan lebih berani.

c) Aspek Operasional

Teknis dan aspek operasional karya masih sangat tepat untuk dipilih sehingga dapat menampilkan pesan dan objek dapat bercerita dengan sangat jelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sumber inspirasi penciptaan didasari oleh faktor eksternal (*social*) yaitu tindakan sopir bus yang agresif. Interes seni yang perupa gunakan yaitu pragmatis dibuat sebagai ekspresi diri serta himbauan bagi masyarakat agar mengetahui karakter bus pada jalur tertentu, serta dapat lebih berhati-hati demi terciptanya ketertiban lalu lintas.

Karya-karya eksplorasi yang telah perupa buat berhasil mengekspresikan kesan perupa terhadap fenomena *aggressive driving* bus, serta berhasil juga menyampaikan pesan himbauan tentang fenomena bus tersebut kepada para apresiator melalui karya drawing bergaya realis. Visualisasi karya dari konsep tersebut menampilkan tindakan bus yang melakukan *aggressive driving* dengan berbagai macam gayanya sendiri. Warna yang perupa pilih memperlihatkan kesan dramatis dan mencekam untuk mendukung visual tindakan bus. Visualisasi karya eksplorasi yang perupa buat juga berhasil menampilkan kesan tersebut.

Alat dan bahan dalam pembuatan karya eksplorasi perupa menggunakan pensil grafit dan pensil warna di atas kertas. Pensil grafit digunakan pada karya pertama, pensil warna digunakan pada karya kedua, dan pada karya ketiga serta keempat menggunakan kombinasi dua jenis

pensil tersebut. Perupa menunjukkan karakter dari kedua jenis pensil yang sangat berbeda tersebut, yaitu pensil grafit yang mengkilap ketika terkena cahaya, dan pensil warna yang karakternya lebih *matte/ doff*. Kedua karakter pensil tersebut berhasil perupa tampilkan pada satu media gambar kertas manila/ BC 160 GSM.

Teknik yang perupa gunakan adalah *drawing* dengan arsir campuran, hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan detail tekstur dari setiap objek yang dibuat. Pada proses akhir perupa menggunakan bingkai/ figura sebagai pelindung permukaan karya. Berdasarkan proses eksplorasi tersebut perupa memilih untuk menggunakan kombinasi pensil grafit dan pensil warna dengan teknik arsir campuran dan diakhiri dengan pemasangan pada bingkai. Melalui proses penciptaan karya eksplorasi dan karya akhir, perupa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan demi *improvement* dalam proses kreativitas dan keterampilan berkarya *drawing* selanjutnya.

B. Saran

Berdasarkan pemaparan di atas, saran yang perupa berikan kepada para pembaca meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Saran untuk dunia pendidikan:

- 1) Memperbanyak observasi dan referensi tentang hal-hal terdekat yang berpengaruh dalam kehidupan, sehingga konsep atau gagasan ide penciptaan mudah didapat.

- 2) Memperluas wawasan berkesenian sebagai cara untuk eksplor dan meningkatkan pengetahuan sebagai seorang pengajar seni rupa.
- 3) Dapat menjadikan penulisan penciptaan karya ini sebagai referensi berkarya bagi mahasiswa yang akan mengambil fokus karya *drawing* untuk skripsi penciptaan karya seni rupa.

b. Saran untuk perupa lainnya:

- 1) Mendalami literasi tentang unsur dan prinsip seni rupa untuk dapat mahir mengomposisikan objek yang ingin disertakan ke dalam sebuah karya, sehingga karya memiliki visual yang baik.
- 2) Memperbanyak eksplorasi dalam pembuatan karya seni, sehingga kreativitas dapat terasah dan kemampuan terus berkembang, serta dapat menentukan penyebab dan solusi ketika terjadi masalah selama proses berkarya.
- 3) Mempertahankan dan melestarikan teknik *drawing* manual agar karya *drawing* tidak hilang ditengah kemajuan teknologi yang mulai merambah ke dunia seni rupa.

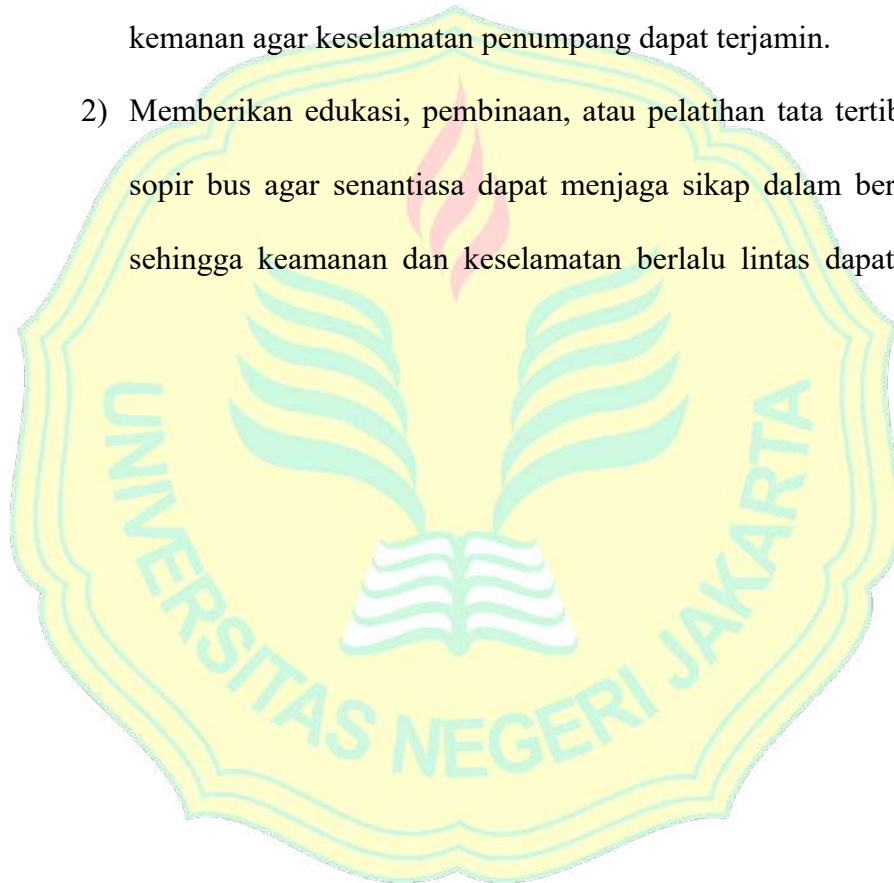
c. Saran untuk masyarakat umum:

- 1) Melalui karya ini perupa berpesan agar selalu menciptakan dan menjaga ketertiban berkendara sehingga meminimalisir terjadinya insiden-insiden yang dapat membahayakan antar pengguna jalan.

- 2) Penciptaan ini dapat dijadikan sebagai alternatif karya yang dapat diapresiasi dan dikritisi.

d. Saran untuk pengelola perusahaan bus:

- 1) Senantiasa menjaga dan merawat kondisi armada bus sesuai standar kewanitaan agar keselamatan penumpang dapat terjamin.
- 2) Memberikan edukasi, pembinaan, atau pelatihan tata tertib kepada sopir bus agar senantiasa dapat menjaga sikap dalam berkendara, sehingga keamanan dan keselamatan berlalu lintas dapat tercipta



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dermawan, Agus. Susanto, Mikke. (2013). *Maestro Seni Rupa Modern Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Gombrich, Ernst H. (1958). *The Story of Art*. London: Phaidon Press. Diakses dari <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.29158/page/n5/mode/2up>
- Haq, Saiful. (2008). *Jurus-Jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Herawati, Ida S. Iriaji. (1998). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Marga, Tri E. (2015). *Mastering PENCIL*. Sidoarjo: Genta Group Production
- Rahayu. Mahmud. (2017). *Modul 1 Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*. Jawa Barat: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Salam, S., et al. (2020) *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, Makassar: Badan Penerbit Makassar.
- Sudira, Made B. (2010). *Ilmu Seni – Teori dan Praktik*. Jakarta Timur: Penerbit Inti Prima Promosindo.
- Sudjana, et all. (2001). *Seni Rupa untuk SLTP Kelas I*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Sugiharto, Bambang. (2020). *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wardani, Cut. K., et all. (2011). *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Wong, Wucius. (1995). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Institut Teknologi Bandu

Jurnal

Tasca, Leo. (2000). *A review of the Literature on Aggressive Driving Research*. Ontario: Ontario Advisory Group on Safe Driving Secretariat. Diakses dari <https://www.stopandgo.org/research/aggressive/tasca.pdf>

Teikmanis, Andris. (2013). *The SHARE Handbook for Artistic Research Education*. Amsterdam: Europe League of Institute of The Art. Diakses dari https://issuu.com/elia_share/docs/share_handbook/166

Skripsi

Jamilah. (2017). *Symbolisme Mawar pada Wanita dalam Karya Seni Drawing*. Skripsi. FBS – UNJ, Jakarta.

Wisnu, Wahyu I. (2018). *Fenomena Nomophobia pada Anak Muda dalam Karya Drawing*. Skripsi. FBS – UNJ, Jakarta.

Katalog Pameran

Bengan, Maria. J. (2015). “Pengantar Kuratorial”. *Pameran FEVER PITCH*. Jakarta: Galeri Serrum, 5 – 18 Maret

Sumber Pustaka Online

Algani. (2017). “*Sejarah Menggambar Sebagai Bentuk Seni*”. <https://senialgani.blogspot.com/2017/09/sejarah-menggambar-sebagai-bentuk-seni.html?m=1>, 31 Juli 2022

Barengi, Marcello. (2016 – 2020). “*About My Bio & Education*”, <https://www.marcellobarengi.com>, 9 Oktober 2021

Cadden, Paul. (*unknown*). “*About*”, <https://www.paulcadden.com>, 9 Oktober 2021

Cadden, Paul. (2007 – 2021). “*About Paul Cadden, Glasgow UK*”, <https://www.artistaday.com/?p=12234>, 9 Oktober 2021

- Hadi, Iman. (2013). “*Jerat Hukum Untuk Pengemudi yang Ugal-Ugalan*”, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5135caf7a31a9/jerat-hukum-untuk-pengemudi-yang-ugal-ugalan>, 5 November 2021
- Kemenhub. (2019). “*Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 15 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Angkutan Orang dengan Kendaraan Bermotor Umum Dalam Trayek*”, https://jdih.dephub.go.id/assets/uudocs/permen/2019/PM_15_TAHUN_2019_Update.pdf, 5 April 2021
- Kurniawan, Aloysius B. (2019). “*Gambar-gambar ‘Monokrom’ Maestro Drawing Toni Hariyanto di BBJ*”, <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/02/28/gambar-gambar-monokrom-maestro-drawing-toni-hariyanto-di-bbj>, 9 Oktober 2021
- Rahma, Athika. (2021). “*Kemenhub Ungkap Penyebab Tingginya Kecelakaan, Salah Satunya Supir Ugal-Ugalan*”, <https://m.liputan6.com/amp/4536971/kemenhub-ungkap-penyebab-tingginya-angka-kecelakaan-salah-satunya-supir-ugal-ugalan>, 5 November 2021
- Sendari, Anugerah A. (2019). “*Impresi adalah Kesan, Kenali Arti dan Cara Membangunnya*”, <https://m.liputan6.com/hot/read/4743671/impresi-adalah-kesan-kenali-arti-dan-cara-membangunnya?page=2>, 15 Desember 2021
- Setiawan, Ebta. (2021). “*Bus Menurut KBBI*”. <https://kbbi.web.id/bus>, 5 April 2021
- Thabroni, Gamal. (2019). “*Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)*”. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/>, 5 April 2021

DAFTAR PUSTAKA GAMBAR

Bajaj (Diunduh pada 9 Oktober 2021)

www.instagram.com/toniart57/

Bingkai Foto (Diunduh pada 9 Oktober 2021)

<https://www.ikea.co.id/in/produk/dekorasi/bingkai/ribba-art-30378449>

Bus Besar (Diunduh pada 13 Oktober 2021)

<https://www.stickpng.com/img/transport/buses/bus-generic>

Bus Kecil (Diunduh pada 13 Oktober 2021)

<https://bus-truck.id/berita/apa-saja-yang-dikategorikan-produksi-karoseri-berikut-klasifikasinya/8132>

Bus Sedang (Diunduh pada 13 Oktober 2021)

<https://rentalmobilpadang.co.id/sewa-medium-bus-padang/>

Bus Tingkat (Diunduh pada 13 Oktober 2021)

<https://www.pngwing.com/id/free-png-idsqy>

Ramen (Diunduh pada 9 Oktober 2021)



<https://www.marcellobarengi.com>

Scottish Landscape Series (Diunduh pada 9 Oktober 2021)

<https://www.paulcadden.com/landscapes>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Magang

 <p><i>Mencerdaskan & Memartabatkan Bangsa</i></p>	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telepon: Rektor : (021) 4893854, WR.I : 4895130, WR.II : 4893918, WR.III. : 4892926, WR.IV. : 4893982 BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, 4893668, BK: 4752180 Bag. UHTP: 4890046, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian: 4890536 Laman : www.unj.ac.id</p>	
Nomor	: 9227UN39.12/KM/2021	10 November 2021
Lamp.	: 1 lembar	
Hal	: Permohonan Izin Praktek Kerja Lapangan	
<p>Yth. Seniman Lukis & Drawing, Pemilik The Aura Bali Gallery Jl Sahadewa No.33, Banjar Gelogor Desa Loddunduh, Kec. Ubud, Kab. Gianyar, Bali</p>		
<p>Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :</p>		
N a m a	: Tutur Arief Wicaksono	
Nomor Registrasi	: 1206617044	
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa	
Fakultas	: Bahasa dan Seni	
No. Telp/HP	: 087789753912	
<p>Untuk mengadakan Praktek Kerja Lapangan pada bulan Oktober 2021 s.d. November 2021 guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.</p>		
<p style="text-align: right;">Wakil Rektor Bidang Akademik</p> <p style="text-align: center;"> Dr. Suyono, M.Si NIP. 196712181993031005</p>		
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni2. Koordinator Prodi Pendidikan Seni Rupa		

Lampiran 2. Surat Persetujuan Narasumber Magang

LEMBAR PERSETUJUAN NARASUMBER MAGANG

(FORM INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Bratayasa

Profesi : Seniman Lukis & Drawing

Alamat : Jl. Sahadewa, Br. Gelogor Desa Lotunduh, Ubud 80571 Bali

Menyatakan bersedia sebagai narasumber magang untuk keperluan data penelitian penciptaan mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul "Impresi *Aggressive Driving* Bus Antar Kota dalam Karya *Drawing*" yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta,

Nama : Tuter Arief Wicaksono

No. Reg : 1206617044

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyetujui,

Ubud, Desember 2021

Seniman



I Nyoman Bratayasa

Lampiran 2. Surat Persetujuan Narasumber Ahli

LEMBAR PERSETUJUAN NARASUMBER AHLI (FORM INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Comolo
Profesi : Seniman Drawing
Alamat : Jl. Kebun Jeruk Raya no.9, Palmerah, Jakarta barat

Menyatakan bersedia sebagai narasumber ahli untuk keperluan data penelitian penciptaan mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul "*Impresi Aggressive Driving Bus dalam Karya Drawing*" yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta,

Nama : Tuter Arief Wicaksono
No. Reg : 1206617044
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyetujui,

Jakarta, 24 Juli 2022

Seniman



Comolo

Lampiran 4. Karya & Pameran Narasumber Magang

A. Karya











B. Pameran

- 2013 : Pameran bersama Art As Life Style, Taman Budaya, Yogyakarta
- 2013 : Layar-Layar of Blambangan Hari Jadi banyuwangi ke 242 di Gedung Wanita Paramitha Kencana , Banyuwangi
- 2014 : Wajah Panting Exhibition di Artomorrow Artspace, sanggingan ubud
- 2014 : Spririt of pegringsingan Balai Budaya Jakarta pusat
- 2014 : Geledah Kreasi Guru Seni Taman Budaya Yogyakarta
- 2014 : Lilira Kuwung hari jadi banyuwangi ke 243 gedung Wanita Paramitha kencana banyuwangi
- 2014 : Pameran tunggal di Shankara resto sanur bali
- 2014 : Pameran bersama "Mutiara Nusantara di Gallery rumah Puspo Jl. Elang Raya No 1 Kampung sawah ciputat tangerang
- 2015 : Pameran Melukis sepanjang 1000 meter HUT kota Gianyar 244 , By Pass dharma Giri Glanyar
- 2015 : Ciputat Painting festival 2015, Nominasi 50 besar , Gallery Rumah Puspo Budoyo Tangerang Selatan
- 2015 : Pameran seni rupa PRO EduART Expressio , Taman Budaya , Yogyakarta
- 2015 : Pameran Lintas Rupa Di balai Budaya, Menteng Jakarta Pusat .
- 2016 : Pameran Bersama Koperjati 3 di House of sampoerna Surabaya
- 2016 ; Pameran bersama Koperjati 3 Di Griya Seni Popo Iskandar Bandung
- 2016 : Pameran bersama Kelompok Perupa Sari Lotus , di kantor Desa Lodtunduh
- 2016 : Pameran Bersama Kelompok perupa Sari Lotus di Wantilan Pura Alas Arum Silungan Lodtunduh
- 2016 : Pameran Bersama " Spirit of Tedja Suminar di Surabaya
- 2016 : Pameran Lintas Rupa 2 Di Gallery Keluarga Mas – Ubud
- 2016 : Pameran Bersama sanggar Kambodja di Balai Budaya , Jl. Gereja Theresia, Menteng Jakarta pusat
- 2017 : Pameran "Ampak" Banyuwangi di Harjaba Kota Banyuwangi
- 2017 : Pameran "Harmony Lodtunduh" bersama Kelompok Sari Lotus di Bebek Tebasari resto –Lodtunduh Ubud
- 2017 : Pameran Bersama di Benoa Cafe & Gallery di Magelang. Jawa Tengah
- 2017 : Pamean bersama memperingati hari HUT 58 SanggarBambu – Yogyakarta
- 2017 : Pameran Bersmaa Intention Lintas Rupa 3 at Art Breeze Space – Tangerang
- 2017 : Pameran Exhibition International Contemporary Art Biennale Malaysia.
- 2018 : Pameran Indonesian Water Colour Society. Museum Tjana Tilem Mas. Bali.
- 2018 : Pameran Indonesian Watercolour Society. Korea

Lampiran 4. Lembar Bimbingan

A. Dosen Pembimbing I

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/ Saran	Paraf
1.	25/03/2022	- Latar belakang	- Pertegas posisi perupa apakah pro atau kontra terhadap tindakan <i>aggressive driving</i> - Perkuat lagi argumen tentang <i>aggressive driving</i>	
2.	10/03/2022	- Referensi praktik - Proses berkarya	- Ikuti proses berkarya artist perupa dengan tetap menggunakan literasi beberapa dokumen foto dalam setiap karyanya	
3.	25/04/2022	- Karya I - Proses berkarya	- Silahkan mulai pembuatan karya, namun sebelum dieksekusi ke ukuran besar, tolong buat sketsa/ draft ilustrasi mininya. - Bisa membuat suasana dalam kabin bus yang hampir mengalami kecelakaan.	
4.	30/04/2022	- Karya I (visual) - Proses berkarya	- Tambahkan objek figur manusiadi belakang supir (tampak belakang hanya sebagian bahunya/ kepala profilnya saja)	
5.	06/05/2022	- Karya I (visual) - Proses berkarya	- Warna dominan dibuat lebih gelap lagi agar kesan suasana mencekam dapat lebih dirasakan	
6.	14/06/2022	- Karya I (visual & operasional)	- Mutasi fill gradasi color mutasi ke B&W belum tereksplorasi maksimal seperti halnya dari contoh literasi <i>hypno-coloring</i>	

7.	12/06/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Karya II (visual) - Proses berkarya 	<ul style="list-style-type: none"> - Cari referensi momen kecelakaan bus yang dapat menyentuh hati - Buat lebih dramatis dengan membuat objek lebih zoom agar komposisi visual lebih dinamis. 	
8.	20/07/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Karya II (visual & operasional) - Catatan pembimbing I 	<ul style="list-style-type: none"> - Buat konsep yang dapat berkesinambungan sehingga konsep penciptaan dapat lebih mudah ditangkap, sesuai interes seninya yaitu pragmatis. - Siap untuk maju sidang 	

B. Dosen Pembimbing II






**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung E, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4895124, Surat Elektronik dekan-fbs@unj.ac.id
Laman www.unj.ac.id


KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Tuter Arief Wicaksono
 Nomor Registrasi : 1206617044
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi : Impresi *Aggressive Driving* Bus Antar Kota dalam Karya Drawing
 Pembimbing : (1) Drs. Endra Sulendra S., M.Ds.
 (2) **Dra. Mudjiati, M.Pd**

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/ Saran	Paraf
1.	23/03/2022	- Latar belakang - Perkembangan ide penciptaan - Abstrak - Judul	- Masukkan perubahan dan perkembangan penulisan setelah mendapat masukan dari dosen penguji - Abstrak berisi kata kunci dari penulisan, jarak antar spasi 1. - Judul menjadi Bus secara umum, tidak agi menggunakan istilah Bus Antar Kota	
2.	29/03/2022	- Judul - Tanda baca & format tulisan	- Lebih cermat lagi dalam menggunakan istilah asing. - Tanda koma dan titik dua di akhir kalimat jangan menggunakan spasi - Hindari kata yang sama digunakan secara berdekatan	
3.	07/04/2022	- Deskripsi karya - Interes seni	- Gunakan salah satu saja sesuai dengan instruksi dosen penguji yaitu pragmatis. - Deskripsi karya jadi mencakup analisis dan interpretasi setelah sebelumnya dijabarkan deskripsinya	
4.	30/05/2022	- Tanda baca & format tulisan	- Tanda baca strip untuk pengulangan kata menggunakan strip kecil tanpa spasi - Jangan menggunakan kata hubung di awal paragraph.	
5.	07/06/2022	- Fokus penciptaan - Tanda baca & format tulisan	- Pada fokus penciptaan di awal berisi garis besarnya saja, nanti pada konsep penciptaan lah yang berisi fokus yang rinci. - Paragraf yang terlalu pendek kurang dari 5 baris dapat di merger	

6.	16/07/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Tanda baca - Latar belakang - Cover 	<ul style="list-style-type: none"> - Perhatikan tanda baca titik dua, jangan menggunakan spasi. - Tambahkan kata-kata yang mewakili perubahan atau perkembangan setelah mendapat masukan dari penguji seminar. - Ubah cover penulisan sesuai dengan format yang ditentukan 	
7.	20/07/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Narasumber ahli - Metode penciptaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Narasumber ahli kalau bisa pilih yang menguasai drawing juga, agar pendapatnya valid - Lebih dicermati lagi terkait metode penciptaan yang digunakan dan diterangkan di dalam penulisan 	
8.	25/07/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Kesimpulan & saran - Lembar pengesahan - Kartu bimbingan - Catatan dosen pembimbing 	<ul style="list-style-type: none"> - Kesimpulan terkait dengan tujuan, karena kesimpulan adalah jawaban atas capaian tujuan riset. - Saran terkait manfaat, maka manfaat dan saran bersifat eksternal atau ditujukan pada pihak lain (masyarakat, pendidikan, dll) - Lembar pengesahan dikosongkan terlebih dahulu - Kartu bimbingan buat baru, jangan sama dengan yang seminar - Siap untuk sidang skripsi penciptaan 	

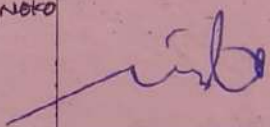


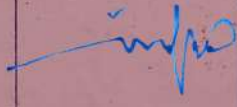
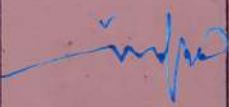
Lampiran 5. Lembar Kehadiran Seminar



**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI**

NAMA : TUTUR ARIEF W.
No.Reg : 1206617044
TH/Angkatan : 2017

NO	J U D U L	PEMAKALAH	PARAF DOSEN/ KOORDINATOR
1	REFLEKSI PERILAKU ASOSIAL AKIBAT PENEARUH MEDIA SOSIAL DALAM KARYA SENI RUPA POSTMODERN	ANUNG ASASONIKO	
2	REPRESENTASI PENGALAMAN TOURING VESPA DALAM KARYA SENI GRAFIS CUKIL KAYU	WAHYU FITRIANTO	
3	MENGINTERTEKSTUALKAN LAGU "COFFEE AND TV" DALAM KARYA SENI LUKIS	FIRDAUS FAISAL ARFIE	
4	NOSTALGIA STREET FOOTBALL DALAM KARYA SENI INSTALASI	ANGGA REKSHA RAMADHAN	
5	PENDIDIKAN BUDI PEKERTI UNTUK ANAK USIA 7 - 9 TAHUN DALAM BUKU CERITA ILUSTRASI DIGITAL	SHEBA EMMANUEL PRATIWI	



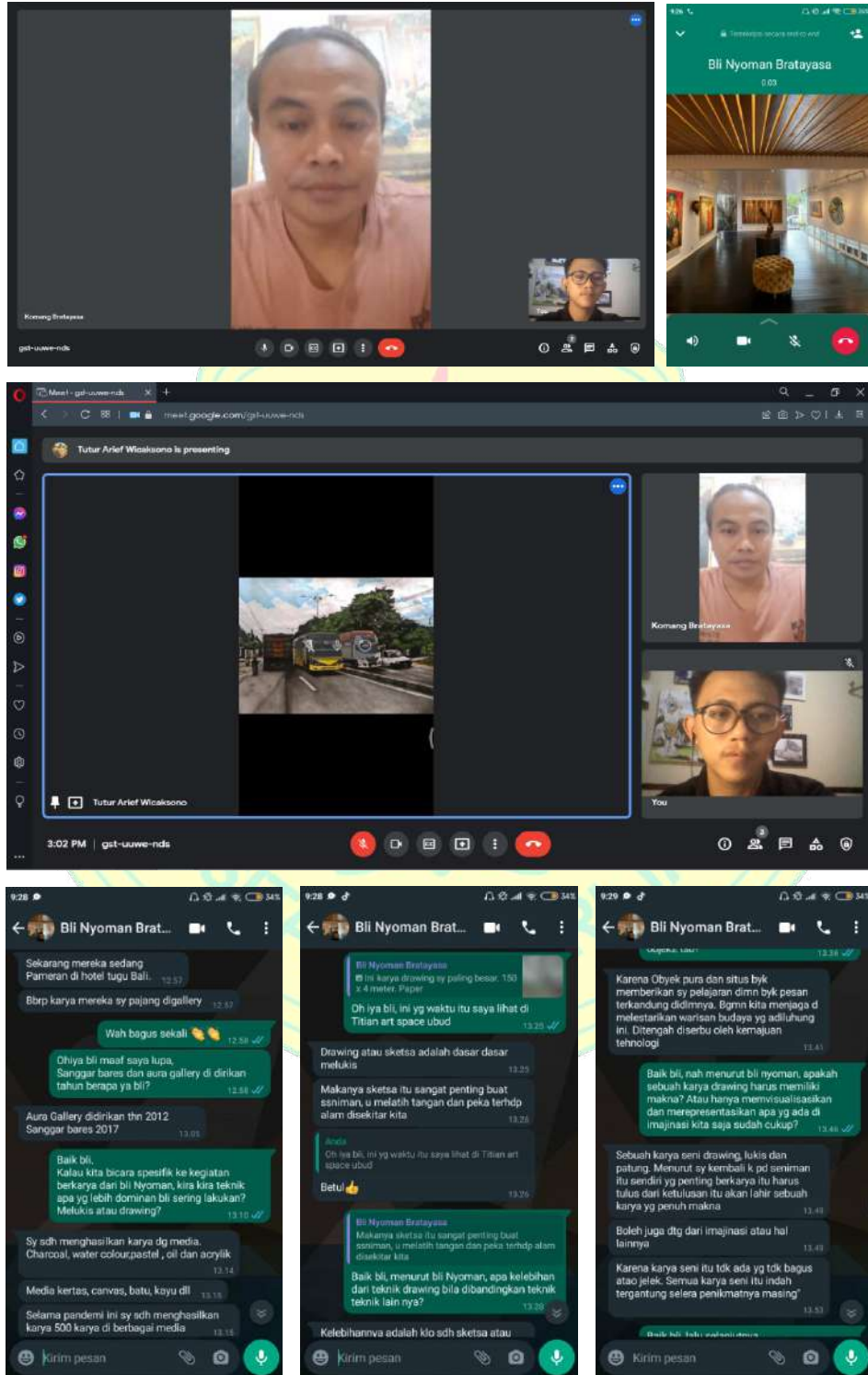
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

**KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI**

NAMA : TUTUR ARIEF W.
No.Reg : 1206617094
TH/Angkatan : 2017

NO	J U D U L	PEMAKALAH	PARAF DOSEN/ KOORDINATOR
1	VISUALISASI KEGIATAN BERKEBUN DALAM KARYA ILLUSTRASI DIGITAL PADA SWEATSHIRT	LULU KAMILAH	
2	PERANCANGAN AMBIENT MEDIA SEBAGAI IKLAN KAMPANYE DAMPAK NEGATIF SAMPAH PLASTIK	DINI AMALIA ISLAMİYATI	
3	PANDEMI COVID-19 DALAM FENOMENOLOGI MASYARAKAT MELALUI KAMPANYE AMBIENT MEDIA	RUGHBI ASYRAF	
4	REPRESENTASI KUCING KESAYANGAN DALAM KARYA SENI PATUNG FIGURATIF	ANNISA BAITY QISTINA	
5	EKSOTISME ECENG GONDOK PADA WALL-HANGING RUMAH TINGGAL BERTEMAKAN PELANGI	SITI JAMILAH	

Lampiran 6. Dokumentasi Magang



Lampiran 7. Pedoman Wawancara Narasumber Magang

A. Wawancara Biodata Narasumber

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER MAGANG

A. Tujuan

Mengetahui biodata seniman/ narasumber serta alur berpikirnya dalam menciptakan sebuah karya.

B. Waktu dan Lokasi

11 Oktober 2021, Daring melalui *Whatsapp*.

C. Pertanyaan

1. Biodata diri:
 - a. Nama :
 - b. Tempat & Tanggal Lahir :
 - c. Alamat :
 - d. Profesi :
 - e. Kontak :
 - f. E-mail :
 - g. Media Sosial :
 - h. Karya & Prestasi :
2. Proses alur berpikir narasumber dalam menciptakan karya
 - a. Apa pendapat Bli Nyoman tentang karya drawing?
 - b. Menurut Bli Nyoman, apa yang membedakan karya drawing dengan lukis?
 - c. Apa alasan Bli Nyoman mendalami karya lukis dan drawing?
 - d. Apa objek inspirasi Bli Nyoman dalam menciptakan karya?
 - e. Bagaimana tanggapan Bli Nyoman terhadap karya drawing manual di tengah kemajuan teknologi yang merambah ke dunia seni rupa?
 - f. Apakah Bli Nyoman memiliki karya yang berkesan? Mengapa dan apa konsep karya tersebut?

B. Wawancara Pendapat Narasumber terhadap Karya Eksplorasi

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER MAGANG

A. Tujuan

Mengetahui bagaimana pendapat seniman/ narasumber terhadap karya eksplorasi I dan II oleh perupa

B. Waktu dan Lokasi

21 dan 25 Oktober 2021, daring melalui *Google Meet*

C. Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat Bli Nyoman terhadap ide dan konsep penciptaan karya eksplorasi perupa?
2. Apakah pesan pada ide dan konsep penciptaan ini dapat tersampaikan?
3. Bagaimana pendapat Bli Nyoman terhadap visualisasi yang perupa buat pada karya eksplorasi perupa?
4. Apakah visual karya tersebut mendukung penyampaian pesan dari ide dan konsep karya?
5. Bagaimana pendapat Bli Nyoman terhadap prinsip rupa yang terkandung dalam karya eksplorasi perupa?
6. Bagaimana pendapat Bli Nyoman terhadap penggunaan alat, media, dan bahan yang perupa gunakan dalam menciptakan karya eksplorasi tersebut?
7. Bagaimana pendapat Bli Nyoman terhadap teknik dan kemampuan perupa dalam mengolah alat dan bahan untuk menciptakan karya eksplorasi tersebut?
8. Apakah Bli Nyoman memiliki saran dan masukan terhadap karya eksplorasi perupa jika ditinjau dari aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional?

Lampiran 8. Pedoman Wawancara Narasumber Ahli

A. Wawancara Biodata Narasumber

Data Profil Narasumber Ahli	
Foto	
Nama tempat magang/ NarasumberAhli	
Alamat	
Telepon	
Instagram	
Pengalaman/Penghargaan	Pendidikan
	Penghargaan
	Pameran

B. Wawancara Pendapat Narasumber terhadap Karya Eksplorasi

Pendapat Narasumber Ahli
Foto Karya
Judul : Ukuran : Media : Tahun :
Deskripsi Karya
Konsep Karya
Pendapat Narasumber Ahli
Konsep (Komentar Narasumber Ahli terhadap aspek konsep karya; tema dan gagasan perupa)
Visual (Komentar Narasumber Ahli terhadap aspek visual karya; simbol, warna, garis, bidang, kontras, keseimbangan, dll.)
Operasional (Komentar Narasumber Ahli terhadap aspek Operasional karya; Teknis, bahan, alat, dll.)
Kritik, saran dan masukan Sebaiknya, perupa.....

Lampiran 9. Logbook


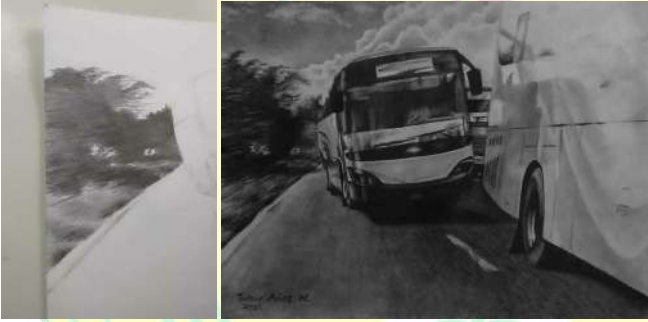

<i>Logbook</i>					
No.	Tanggal	Waktu	Tempat	Aspek (K/V/O)	Kegiatan
1.	10/01/21	15.00	Terminal	K	Mengamati objek referensi bus
2.	10/01/21	20.00	Rumah	K	<i>Browsing</i> objek referensi bus
3.	13/01/21	10.00	Rumah	V	<i>Browsing</i> referensi visual
4.	20/01/21	12.00	Cafe	K	Mendapat ide penciptaan ke-4 dan mulai mengerjakan penulisan (latar belakang)
5.	29/01/21	16.00	Rumah	K	Membuat judul penulisan
6.	30/01/21	02.00	Rumah	K	Mencari referensi teori pada judul
7.	25/02/21	16.00	Cafe	K	Mengerjakan penulisan
8.	28/02/21	15.00	Rumah	V	Mencari referensi visual
9.	02/03/21	13.00	UNJ	K	Mengamati objek referensi bus
10.	21/03/21	12.00	Cafe	K	Mengerjakan penulisan (perkembangan ide, tujuan, manfaat, interes)
11.	03/04/21	21.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (kerangka teori)
12.	05/04/21	13.00	Cafe	K	Mengerjakan penulisan (kerangka teori)
13.	06/04/21	22.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (kerangka teori)
14.	12/05/21	20.00	Rumah Sakit	K	Mengerjakan penulisan (latar belakang)
15.	13/06/21	14.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (tinjauan pustaka)
16.	17/06/21	20.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (kerangka berpikir)
17.	21/06/21	13.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (metode penciptaan)
18.	22/06/21	15.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (metode penciptaan)
19.	07/08/21	08.00	Rumah	K	Menyelesaikan penulisan
20.	18/08/21	14.00	Rumah	K	Menyerahkan proposal kepada koordinator seminar
21.	24/08/21	17.30	Rumah	K	Meminta persetujuan dosen pembimbing & pergantian pengajuan dosen pembimbing 1
22.	25/08/21	11.00	Rumah	K	Meminta persetujuan dosen pembimbing 1 yang baru
23.	26/08/21	20.00	Rumah	K	Mendapat tanda tangan persetujuan dosen pembimbing

24.	01/09/21	10.00	Rumah	K	Penjadwalan bimbingan
25.	05/09/21	22.00	Rumah	V	<i>Browsing</i> referensi visual
26.	06/09/21	10.00	Rumah	O	Membuat karya eksplorasi I
27.	15/09/21	20.00	Rumah	V	<i>Browsing</i> referensi visual
28.	16/09/21	10.00	Rumah	K	Meminta surat permohonan magang
29.	16/09/21	08.00	Rumah	O	Membuat karya eksplorasi II (sketsa dan pewarnaan)
30.	26/09/21	12.00	Rumah teman	O	Melanjutkan pewarnaan karya eksplorasi II
31.	29/09/21	08.00	Rumah	O	Melapisi <i>varnish</i> pada karya eksplorasi II
32.	04/10/21	10.00	Rumah	K	Meminta persetujuan narasumber magang
33.	06/10/21	14.00	Rumah	K	Mulai kegiatan magang
34.	11/10/21	15.00	Rumah	K	Wawancara biodata narasumber magang
35.	13/10/21	22.00	Rumah	K	Mengingat momen perjalanan dengan bus
36.	14/10/21	20.00	Rumah	V	<i>Browsing</i> referensi visual
37.	15/10/21	21.00	UNJ	K, O	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan penulisan (kerangka teori) • Membuat sketsa karya eksplorasi III
38.	17/10/21	08.00	Rumah	O	Membuat arsiran pewarnaan karya eksplorasi III
39.	18/10/21	10.00	Rumah	K,V,O	<i>Sharing</i> pengalaman berkarya narasumber magang
40.	19/10/21	10.00	Perpusnas	K	Mengerjakan penulisan (kerangka teori)
41.	20/10/21	20.00	Rumah	O	Melanjutkan arsir pewarnaan karya eksplorasi III
42.	21/10/21	14.00	Rumah	K,V,O	Analisis karya eksplorasi I oleh narasumber magang
43.	22/10/21	10.00	Rumah	O	Menyelesaikan pewarnaan karya eksplorasi III
44.	25/10/21	14.00	Rumah	K,V,O	Analisis karya eksplorasi II oleh narasumber magang
45.	25/10/21	22.00	Rumah	V	<i>Browsing</i> referensi visual
46.	01/11/21	10.00	Rumah	O	Diskusi mengenai teknik berkarya dengan narasumber magang
47.	05/11/21	09.30	Rumah	O	Membuat sketsa karya eksplorasi IV
48.	08/11/21	14.00	Rumah	K,V,O	Diskusi pengalaman berkarya

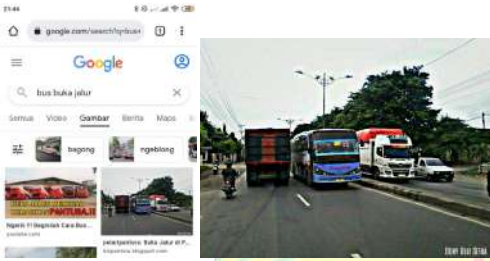

					perupa dengan narasumber
49.	12/11/21	20.00	Rumah	O	Memulai arsir pewarnaan karya eksplorasi IV
50.	14/11/21	08.00	Rumah	O	Melanjutkan arsir pewarnaan karya
52.	16/11/21	20.00	Rumah teman	K	Mengerjakan penulisan (kerangka teori)
53.	17/11/21	10.00	Rumah	O	Melanjutkan pewarnaan karya eksplorasi IV
54.	22/11/21	10.00	Rumah	K	Evaluasi magang
55.	24/11/21	13.00	Tukang kayu	O	Membeli kayu untuk membuat bingkai karya eksplorasi II
56.	25/11/21	08.00	Rumah	O	Membuat bingkai karya eksplorasi II
57.	26/11/21	13.00	Perpusnas	K	Mengerjakan penulisan (data magang)
58.	28/11/21	09.00	Rumah	O	Membuat bingkai karya eksplorasi II
59.	29/11/21	09.00	Rumah	O	Membuat bingkai karya eksplorasi II
60.	01/12/21	09.00	Rumah	O	Melanjutkan pewarnaan karya eksplorasi IV
61.	10/12/21	08.00	Rumah	O	Menyelesaikan karya eksplorasi IV
62.	14/12/21	21.00	Rumah	K	Mengerjakan penulisan (metode penciptaan)
63.	16/12/21	13.00	Perpusnas	K	Mengerjakan penulisan (data magang)
64	03/01/22	15.00	Pasar	O	Membeli bingkai untuk karya eksplorasi I,III, dan IV
65.	27/01/22	10.00	Cafe	K,V,O	Mengerjakan penulisan
66.	28/01/22	20.00	Rumah	K,V,O	Mengerjakan penulisan
67.	29/01/22	14.00	Rumah	K,V,O	Mengerjakan penulisan
68.	30/01/22	07.00	Rumah	K,V,O	Mengerjakan penulisan
69.	02/02/22	16.00	Tukang Bingkai	O	Membeli kaca untuk bingkai karya eksplorasi II
70.	03/02/22	19.00	Rumah	O	Memasang bingkai pada karya eksplorasi
71.	04/02/22	07.00	Rumah	K,V,O	Mengerjakan penulisan
72.	05/02/22	07.00	Rumah	K,V,O	Mengerjakan penulisan

Lampiran 10. Tabel Langkah-Langkah Karya Eksplorasi

A. Karya Ekplorasi I

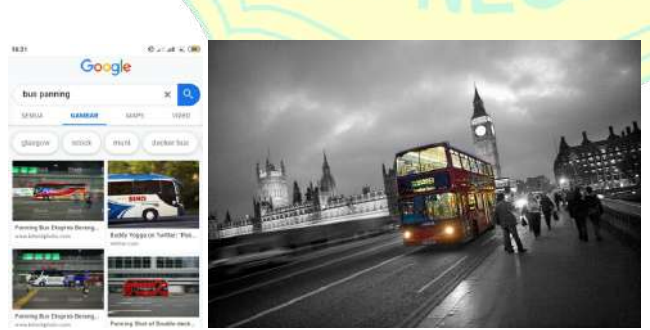
No.	Langkah-Langkah	Keterangan
1.		<p>Mencari referensi tindakan <i>aggressive driving</i> melalui <i>platform youtube</i> dan didapatkan gambar satu momen yang diinginkan.</p>
2.		<p>Membuat sketsa sekaligus arsir dengan menggunakan pensil grafit ukuran HB, 2B, 6B, 7B, dan 9B hingga selesai.</p>
3.		<p>Pemasangan bingkai/ figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.</p>

B. Karya Eksplorasi II




No.	Langkah-Langkah	Keterangan
1.		<p>Mencari referensi tindakan aggressive driving melalui platform <i>Google Search</i> dan didapatkan satu gambar momen yang diinginkan</p>
2.		<p>Membuat sketsa menggunakan pensil grafit ukuran HB dan penggaris untuk menentukan perspektif sekaligus membuat arsiran pewarnaan dengan menggunakan pensil warna klasik 48 warna.</p>

4.		Melapisi varnish lukisan dengan menggunakan kuas di seluruh permukaan karya.
5.		Pemasangan bingkai/ figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.

C. Karya Eksplorasi III




No.	Langkah-Langkah	Keterangan
1.		Mencari referensi bus lintas Jawa Timur dan fotografi <i>bus panning</i> melalui <i>platform Google Search</i> dan didapatkan masing-masing satu gambar yang diinginkan

		
2.		<p>Membuat sketsa dengan menggunakan pensil grafit ukuran HB dan penggaris untuk menentukan perspektif.</p>
3.		<p>Membuat arsiran pewarnaan menggunakan pensil grafit ukuran HB, 2B, 6B, 7B, dan 9B sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.</p>

		
4.		<p>Menambahkan arsiran pewarnaan menggunakan pensil warna merah dan oranye di bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan kesan <i>color splash</i></p>
5.		<p>Pemasangan bingkai/ figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.</p>




D. Karya Eksplorasi IV

No.	Langkah-Langkah	Keterangan
1.	 <p>The image shows a mobile phone screen displaying a Google search for 'kecelakaan bus'. The search results include several news articles and images of bus accidents. One prominent article is titled 'Bus Tabrak Truk di Jombang hingga Sopir Terjepit' from detikNews. Below the main results, there are 'Related Images' showing various scenes of bus crashes and accidents. A large image at the bottom of the screenshot shows a white bus with 'LLRA' and 'EKONOMI' written on it, involved in a collision with a red truck on a road.</p>	<p>Mencari referensi kecelakaan bus yang disebabkan tindakan <i>aggressive driving</i> melalui <i>platform Google Search</i> dan didapatkan gambar yang diinginkan.</p>
2.	 <p>The image shows a pencil sketch on a piece of paper. The sketch depicts a perspective drawing of a bus and a truck involved in an accident. The bus is on the left, and the truck is on the right, with debris scattered around them. The drawing is done in a simple, line-art style.</p>	<p>Membuat sketsa dengan menggunakan pensil grafit ukuran HB dan penggaris untuk menentukan perspektif.</p>

<p>3.</p>		<p>Membuat arsiran pewarnaan menggunakan pensil grafit ukuran HB, 2B, 6B, 7B, dan 9B serta dengan pensil warna klasik oranye dan kuning sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.</p>
<p>4.</p>		<p>Menambahkan arsiran penekanan warna cahaya menggunakan pensil warna ungu di bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan kesan <i>flare</i>.</p>
<p>5.</p>		<p>Pemasangan bingkai/ figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.</p>

Lampiran 11. Tabel Langkah-Langkah Karya Jadi

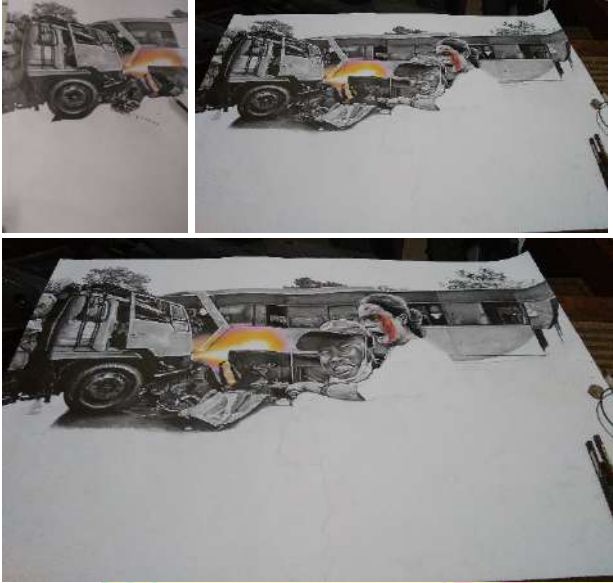

A. Karya Jadi I

No.	Langkah-Langkah	Keterangan
		<p>Mencari referensi video suasana kabin bus melalui platform <i>Youtube</i> dan didapatkan satu tangkapan gambar yang diinginkan.</p>
2.		<p>Membuat sketsa awal dengan menggunakan pensil grafit ukuran HB untuk menentukan batas arsiran, proporsi dan perspektif.</p>
3.		<p>Membuat arsiran dan pewarnaan menggunakan pensil grafit ukuran HB, 2B, 6B, 7B, dan 9B dan pensil warna sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.</p>

5.		<p>Pemasangan bingkai/figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.</p>
----	---	---

B. Karya Jadi II

No.	Langkah-Langkah	Keterangan
		<p>Mencari referensi gambar suasana kecelakaan bus melalui platform <i>Google search</i>, dan didapatkan satu tangkapan gambar yang diinginkan.</p>
2.		<p>Membuat sketsa awal dengan menggunakan pensil grafit ukuran HB untuk menentukan batas arsiran, proporsi dan perspektif.</p>

3.		<p>Membuat arsiran dan pewarnaan menggunakan pensil grafit ukuran HB, 2B, 6B, 7B, dan 9B dan pensil warna sesuai dengan sketsa yang telah dibuat, hingga selesai.</p>
5.		<p>Pemasangan bingkai/ figura sebagai proses tahap akhir dari pembuatan karya.</p>

Lampiran 12. Pameran Tugas Akhir

PAMERAN PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA 2022

PSIKOSOSIAL

BOCOR CREATIVE CENTER
Jl. Ir. H. JUANDA NO.4

27 JULI
17.00 - 21.00 PEMBUKAAN

28 - 31 JULI
10.00 - 21.00 PAMERAN DAN WORKSHOP

PAMERIS
ANUORAH FAUZI
APRILIO ARFAH HARBELEBUN
BISMA ALYFORDHON NASTIA
DAVINC RAFIDAH
EKA PURPITASARI
ERMA FEBRIANU
LARIKATI FLEDDAH IGIANTI
LIA PUSITA DENI
MERRY MESTIKA SARI
MUHAMMAD SALAMIN KHELID

NIKO YOLANDA
NURUL AZIZAH
SEPTIAN ABDUL AZIZ
SUCITA RAHMADANI
TISA YUSPITA SARI
TUTUR ARI EF WICAKSONO
VEBRYAN TRI FAUZI
VEREN NURHAKKI
WIA RISATAWATI ZAHERINA

WORKSHOP

28 JULI TAPESTRY
bersama NIKO YOLANDA
13.00 - 14.30 WIB

28 JULI STAMP ART
bersama WIA ZAHIRINA
14.30 - 16.00 WIB

29 JULI PAINTING CLOW IN THE DARK
bersama SEPTIAN ABDUL
dan TUTUR ARIEF
13.00 - 14.30 WIB

PERFORMANCE ART
RIDWAN RAU RAU

LIVE JAMMING

LIVE MUSIC

MEDIA PARTNER

SUPPORTED BY

@psikososial2022



Lampiran 13. Biodata Perupa

Curriculum Vitae Tutur Arief Wicaksono

Visual Art Education Student

Education

SDN Daan Mogot 1 Kota Tangerang	2005 - 2011
SMPN 13 Kota Tangerang	2011 - 2014
SMAN 2 Kota Tangerang	2014 - 2017
Universitas Negeri Jakarta	2017 - present

Experiences (since 2017)

<p>Exhibitor Sospol Exhibition Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2017</p> <p>Art Handler Behavior Exhibition Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2018</p> <p>Participant They Lie We Die Campaign Kandank Jurank Doank, Ciputat 2018</p> <p>Exhibitor All The Small Things #2 - Qubicle Center Senopati, Kebayoran Baru 2018</p> <p>Exhibitor Sospol Exhibition Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2018</p> <p>Exhibitor WOL Exhibition - Visual Art Education Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2018</p> <p>2nd Place Mural Group Competition - Bella Tera Kelapa Gading 2018</p> <p>Muralist Asian Games Event Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2018</p> <p>Instructor B-Flo Ecoprint Rawamangun 2018</p>	<p>Art Handler Seratus Persen Exhibition Taman Benyamin Sueb, Jatinegara 2019</p> <p>Art Handler Clasura Exhibition - Taman Benyamin Sueb Jatinegara 2019</p> <p>Exhibitor & Designer ZEE Fashion Show & Exhibition Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2019</p> <p>Collective Exhibitor Festival Sketsa Indonesia-Skestataria Urban Galeri Nasional Indonesia, Gambir 2019</p> <p>Instructor Biorrament Ecoprint SLBN-B Garut 2019</p> <p>Art Handler Pekan Seni - Visual Art Education Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2019</p> <p>Exhibitor All The Small Things #3 - Can's Gallery Petojo Selatan, Gambir 2019</p> <p>Internship Fine Art Teacher SMAN 97 Jakarta Jagakarsa 2020</p> <p>Exhibitor Samitra Exhibition Universitas Negeri Jakarta 2021</p>
---	---

Organization (since 2017)

<p>Chairman Graduation - Visual Art Exhibition Universitas Negeri Jakarta - Rawamangun 2018</p> <p>Coordinator of Event Committee Rewind Art #17 Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2018</p> <p>Vice Chairman Himpunan Mahasiswa Pend. Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta 2019-2020</p> <p>Street Art Committee Pekan Seni - Visual Art Education Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2019</p> <p>Logistic Division B-Flo Ecoprint Rawamangun 2018</p>	<p>K3 Division PKKMB Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun 2019</p> <p>Entrepreneur Committee for HIMA Pendidikan Seni Rupa UNJ Ciputra Artpreneur, Kuningan 2019</p> <p>Logistic Division Biorrament Ecoprint SLBN B Garut 2019</p> <p>Chairman KKL - Visual Art Education 2017 Badung, Bali 2020</p> <p>Chairman Samitra Exhibition Universitas Negeri Jakarta 2021</p>
--	--



Personal

Place & Date of Birth:
Magelang, June 2nd 1999

Address :
Komplek LP Anak Pria RT 01/
RW 01 No. 12,
Jl. Pesanggrahan Dalam I,
Sukaasih, Kota Tangerang

Abilities

Painting	<div style="width: 100%;"></div>
Drawing	<div style="width: 100%;"></div>
Illustrator	<div style="width: 100%;"></div>
Photoshop	<div style="width: 100%;"></div>
Assembling	<div style="width: 100%;"></div>
Teamwork	<div style="width: 100%;"></div>

Contacts

	0877 8975 3912
	tuturariefwicaksono@gmail.com
	@tutur_arief