

1. Judul Penelitian

KAJIAN GERAK TUBUH MANUSIA PADA ILUSTRASI KARYA ONONG NUGRAHA

2. Latar Belakang

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari judul penelitian:

2.1 Kajian Teknik Ilustrasi Karya Onong Nugraha

2.2 Kajian Anatomi dan Teknik Blok Ilustrasi Karya Onong Nugraha

Dari kedua penelitian di atas, ilustrasi karya Onong Nugraha banyak mengandung unsur kesempurnaan dalam pengolahan unsur-unsur visual menjadi sebuah komposisi (tata letak) yang baik, hal ini merupakan kontribusi yang baik bagi pengembangan teknik menggambar dalam bidang pendidikan seni rupa, baik di sekolah-sekolah formal maupun di sanggar-sanggar.

Manusia dalam kehidupannya dipenuhi dengan aktifitas, baik aktifitas secara fisik maupun secara psikis. Aktifitas fisik banyak melibatkan unsur-unsur dari organ tubuh manusia. Kegiatan ini menimbulkan organ tubuh manusia bergerak sesuai dengan kebutuhannya. Manusia menggerakkan tubuhnya memerlukan aturan tertentu agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, misalnya jika seseorang berdiri harus seimbang agar tidak jatuh (Laidman, 1983:34). Jika berjalan, langkah kaki harus benar. Karena jika tidak benar, maka dia akan terjatuh. Jika membungkuk, diperlukan keseimbangan badan agar tidak tersungkur. Apalagi melompat, orang yang melakukan gerakan melompat harus memperhatikan posisi yang benar agar tidak jatuh. Keseimbangan ini menurut Mintaraga (1986) sangat penting dalam menggambar, terutama menggambar manusia. Bagus tidaknya atau pantas tidaknya sebuah gambar kadang-kadang hanya terletak pada ketepatan kita memperhitungkan keseimbangan obyek gambar. Jika menggambar orang dengan membawa beban cukup berat di punggungnya, tentu gambar orang itu tidak digambarkan dengan posisi tegak tanpoa gerak, karena akan terkesan benda bawaan orang yang digambar tersebut tidak berat. Maka sebaiknya gambar yang benar adalah jika orang yang digambar

posisi tubuhnya harus membungkuk dengan kaki diregangkan, sehingga terkesan ada keseimbangan dari gerak tubuhnya tersebut.

Menurut Onong Nugraha (2000:4) fungsi ilustrasi antara lain: (1) “melayani” cerita atau naskah, untuk menimbulkan daya tarik publik; (2) “menolong” mengangkat cerita yang kurang menarik; (3) “menghias” satu atau dua halaman kiri-kanan bersama-sama dengan huruf naskahnya; dan (4) “membuat” suasana. Meskipun keadaan rohani seorang ilustrator tidak stabil, namun, untuk memulai menggambar ilustrasi, menurut Onong Nugraha (2000:4) perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) membaca naskah karya pengarang, sehingga diperoleh pengetahuan tentang latar belakang budaya dalam isi cerita, tempat, waktu, dan subyek pendukung lainnya; (2) menentukan tema, memilih subtema yang menarik; dan (3) menampilkan karakter cerita dan suasananya, dengan menggunakan beberapa teknik yang sesuai.

Gaya yang khas dari seorang ilustrator sangat diperlukan untuk mendapatkan ciri pribadi. Ilustrasi karya Onong Nugraha memiliki ciri khas dan mampu memberikan imajinasi bagi pembacanya. Secara visual kekuatan ilustrasi Onong terletak pada penguasaan anatomi dan dalam pengolahan unsur-unsur estetis dan teknis terutama dari kekuatan arsirnya. Ilustrasi karya Onong Nugraha memenuhi kualitas teknis dan estetis seperti yang di uraikan di atas. Secara teknis karya-karyanya syarat dengan persoalan teknis, seperti kekuatan dalam mengatur unsur-unsur visual seperti garis, bidang, terang gelap, warna dan ruang, menjadi suatu bentuk yang sempurna. Ilustrasi Onong secara teknis terletak pada kekuatan garis. Sedangkan teknik menggambar nyapun sangat dikuasai, seperti pada penggambaran figur dan pengambilan sudut pandang. Onong juga mampu menampilkan ilustrasinya dengan teknik blok, dimana unsur terang gelap menjadi unsur utama untuk menampilkan karakter dan suasana gambar. Selain itu, ilustrasi Onong memiliki kekuatan pula dalam menyusun unsur-unsur visual menjadi sebuah komposisi yang baik dan menarik.

Seorang ilustrator yang memiliki kemampuan anatomi yang baik akan mampu menggambar ilustrasi sesuai dengan tuntutan . Kepiawaian para ilustrator dalam menggambarkan perwatakan tokoh dalam bentuk fisik gambar yang

berbeda-beda tergantung dengan kemampuannya dalam menggambar dan bercerita. Kematangan menggambar mimik wajah ditunjang dengan kemampuan menggambar anatomi tubuh yang berbeda-beda bentuk akan memudahkan menggambarkan tokoh-tokoh yang dikehendaki. Oleh karena itu, seorang ilustrator harus pandai menggambar, menguasai berbagai macam bentuk benda, anatomi manusia dan binatang, dan mahir dalam menggunakan alat-alat gambarnya, serta menguasai berbagai cara menggambar. (Soegiarty, 2004b:69)

Penelitian yang berdasarkan program payung penelitian UPI tahun 2005-2010 dengan tema utama Pengkajian Seni Murni ini perlu dilakukan untuk menambah wawasan tentang cara-cara menggambar ilustrasi, meningkatkan keterampilan teknis menggambar berbagai gerak tubuh manusia, meningkatkan apresiasi dan pemahaman yang terdapat dalam ilustrasi karya Onong Nugraha. Bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI dapat diterapkan dalam mata kuliah Menggambar Ilustrasi, Menggambar Bentuk, dan Menggambar Model.

3. Perumusan Masalah

Permasalahan yang ingin diteliti berpangkal dari penggambaran gerak manusia dalam ilustrasi Onong Nugraha sebagai pedoman dalam menggambar ilustrasi, serta bentuk perwujudannya berdasarkan teori anatomi. Hasil ekspresi ilustrator ini akan menghasilkan bentuk-bentuk karya visual yang memiliki unsur estetik (pertimbangan filosofis), teknik, dan simbolik berdasarkan tuntutan naskah.

Mengingat penelitian ini terutama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menggambar, menambah wawasan tentang metoda dan teori menggambar dalam menggambar ilustrasi, meningkatkan apresiasi dan pemahaman tentang teknik menggambar dari ilustrasi karya Onong Nugraha, dan banyaknya persyaratan yang harus diketahui bagi seorang ilustrator dalam menggambar ilustrasi, maka muncul pertanyaan sampai sejauh mana pertimbangan teknik menggambar gerak tubuh manusia berdasarkan ilmu anatomi pada ilustrasi karya Onong Nugraha sebagai hasil ekspresi artistiknya?

Permasalahan tersebut dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai fokus penelitian dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 3.1 Apa yang diperlukan dalam menggambar gerak tubuh manusia pada ilustrasi karya Onong Nugraha?
- 3.2 Bagaimana teknik menggambar gerak tubuh manusia berdasarkan konsep gerak tubuh manusia pada ilustrasi karya Onong Nugraha?

4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk:

- 4.1. Mengetahui persyaratan menggambar gerak tubuh manusia yang terdapat pada ilustrasi karya Onong Nugraha
- 4.2. Memahami dan memperoleh gambaran tentang teknik menggambar gerak tubuh manusia yang terdapat pada ilustrasi karya Onong Nugraha

5. Manfaat Penelitian

Bagi Peneliti

- 5.1 Diharapkan dapat menambah wawasan tentang materi menggambar manusia, khususnya tentang persyaratan menggambar gerak tubuh manusia dan menggambar gerak tubuh manusia
- 5.2 Dapat diterapkan di lingkungan peneliti sebagai tenaga pendidik dalam meningkatkan kreatifitas anak didik dalam berkarya seni

Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Dapat memperkaya wawasan pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentang teknik menggambar gerak tubuh manusia dan mengetahui persyaratan menggambar gerak tubuh manusia dalam menggambar, sehingga kelak dapat diterapkan dalam mata kuliah Menggambar Ilustrasi, Menggambar Model dan Menggambar Bentuk.

Bagi Pengembangan Bidang Pendidikan, Khususnya Pendidikan Seni Rupa

- 5.1 Diharapkan dapat memberikan sumbangan materi dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam berkarya seni.
- 5.2 Kontribusi dalam Pendidikan Seni, yaitu ilustrasi karya Onong Nugraha memiliki pesan yang sangat luas, tidak hanya berguna bagi pengembangan mata kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI, tetapi juga dapat dijadikan acuan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah dalam bidang studi pendidikan seni (pendidikan seni rupa), yaitu dalam pokok bahasan menggambar ilustrasi, Menggambar Bentuk, dan Menggambar Model.
- 5.3 Ilustrasi karya Onong Nugraha dengan teknik penggambaran gerakannya dengan segala persyaratannya dapat dijadikan sumber ide untuk penciptaan seni menggambar, terutama menggambar komik yang kini banyak disenangi anak muda.
- 5.4 Kesempurnaan dalam pengolahan unsur-unsur visual menjadi sebuah ilustrasi yang hidup (penuh gerak) dalam ilustrasi karya Onong Nugraha, merupakan kontribusi yang baik bagi pengembangan teknik menggambar gerak tubuh manusia dalam bidang pendidikan seni rupa baik di sekolah-sekolah formal maupun di sanggar-sanggar.

6. Kajian Pustaka

Karya seni rupa merupakan kumpulan keputusan dari berbagai problem visual termasuk melibatkan potensi indera, baik indera raba rasa, indera cium, indera cecap, indera dengar, dan indera lihat. Merupakan bentuk ekspresi kreatif, hasil interpretasi dari berbagai fenomena yang berada di sekitar seniman. Karya seni rupa pun merupakan upaya-upaya komunikasi dari seniman kepada khalayak luas. Melalui bahasa rupa, karya seni dapat sampai kepada penikmat/apresiasi, karena karya seni merupakan produk intelektual sang seniman (Soegiarty, 2004b:32). Menurut Oswald Kulpe dalam sGie, (1976:66), mengelompokkan seni menjadi:

- 2.3.1 Seni Penglihatan (*Visual Arts*), yaitu seni rupa yang menggunakan bentuk dan rupa sebagai media ungkapannya dan dicerap melalui penglihatan.
- 2.3.2 Seni Pendengaran (*Auditory Arts*), yaitu seni musik yang menggunakan suara sebagai media ungkapannya dan dicerap melalui pendengaran.
- 2.3.4 Seni Penglihatan Pendengaran (*Visual-Auditory Arts*), yaitu seni pertunjukkan yang menggunakan media rupa dan suara sebagai media ungkapannya dan dicerap melalui penglihatan dan pendengaran.

Secara estetika ilustrasi karya Onong Nugraha dapat dipertanggung jawabkan, karena memenuhi persyaratan estetika seperti yang dikemukakan Johannes Volkelt (dalam The Liang Gie, 1976:49), bahwa: (1) Sebuah karya seni yang memuaskan dapat mengungkapkan keselarasan antara bentuk dengan isi, dan sangat menarik menurut perasaan: perenungan kita terhadapnya diliputi dengan rasa puas. (2) Karya seni ini menunjukkan kekayayaan akan hal-hal penting yang menyangkut manusia, dan memperbesar kehidupan perasaan kita. (3) Karya seni ini membawa kita masuk ke dalam suatu dunia khayal yang dicita-citakan, dan membebaskan kita dari ketegangan atau suasana realita sehari-hari. (4) Karya seni ini dapat menyajikan suatu kebulatan yang utuh, dan mendorong pikiran pada perpaduan mental.

Berdasarkan pendapat di atas, ilustrasi karya Onong Nugraha memiliki pertimbangan komposisi seperti *rhythm, balance, tone*, terorganisasi secara sangat cermat sehingga secara keseluruhan (*unity*) merupakan ilustrasi yang sempurna. Mampu menghidupkan isi sebuah cerita dan memberikan imajinasi bagi pembacanya. Karakter atau raut wajah Sunda dapat digambarkannya. (Soegiarty,2004c:238). Pendapat tersebut mengemukakan bahwa pangkal seni adalah kesatuan atau harmoni antar bentuk yang ditemukan oleh penikmat pada wujud suatu karya seni, dan berlanjut kepada adanya rasa keindahan dan kesenangan dalam diri pengamat. Ilustrasi karya Onong Nugraha jika ditinjau dari segi anatomi manusia sangat memperhatikan proporsi tubuh. Onong senang menggambarkan sosok manusia wanita dewasa dengan proporsi ideal, baik untuk wanita Timur maupun Barat. (Soegiarty,2007d:40). Menurut Oedjang Daradjatoen (2000:3) “.... dalam penguasaan antomi, karakter tokoh demikian pula alam

benda dan alam sekitar yang kemudian dijabarkan ke dalam garis dan bentuk sampai sekarang belum ada orang lain yang mampu menandinginya”. Seorang perupa patung, Imam(2000:12), berpendapat bahwa “Dari bentuk figur dan anatomi yang dipadukan dengan gerak atau sikap tertentu yang disajikan secara pas sehingga menghasilkan karya yang indah”.

Agar dapat menarik penggambaran suasana yang dapat membawa pembacanya ke alam cerita, diperlukan kejelian dari seorang ilustrator. Selain itu, seorang ilustrator harus menguasai anatomi tubuh manusia, binatang, dan bentuk-bentuk benda lainnya secara benar, dan dapat mengatur komposisi yang baik, memiliki gaya atau ciri yang khas agar ilustrasinya menarik, dan menguasai teknik menggambar.

Berbicara tentang gerak dalam hubungannya dengan gerak tubuh manusia, dalam Soegiarty (2004:70) diuraikan bahwa ekspresi gerak yaitu suatu adegan gerak tokoh yang menimbulkan kesan tertentu, misalnya ekspresi gerak cepat, tangkas, sigap dan lain-lain. Ekspresi gerak dapat dilihat dengan jelas pada cerita yang bertemakan silat. Tokoh-tokoh dalam cerita itu mengekspresikan gerakan-gerakan silatnya seperti memukul, menendang, menangkis, dan sebagainya. Kemampuan untuk menggambarkan gerak ini membutuhkan kemampuan pengetahuan anatomi yang baik.

Gerak tubuh manusia menurut Fraydas (1961:48-55) terdiri dari: gerak dasar yang meliputi berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Sedangkan gerak tubuh secara umum terdiri dari duduk, condong, membungkuk, meraih, mengangkut, mengangkat, menarik, mendorong, mendaki, dan menuruni.

Pendapat Fraydas di atas tidak jauh berbeda dengan Fraydas (tt: 38) yang mengemukakan tentang cara-cara menggambar gerak tubuh manusia, mulai dari bagaimana gaya berat atau tekanan yang menghasilkan keseimbangan pada tubuh ketika orang itu bergerak, seperti posisi berdiri tegak dengan berbagai gerak dengan posisi berat pada bagian kaki, duduk dengan posisi gaya berat pada pinggul, jongkok dengan gaya berat pada lutut, kaki, tangan, dan sebagainya. Lalu digambarkan pula bagaimana gerak tubuh merangkak, duduk, dan melompat.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, gerak tubuh manusia sangat bervariasi. Selain itu, setiap gerakan akan mengakibatkan tekanan atau gaya berat pada salah satu bagian dari tubuh kita, gaya berat tersebut disebut keseimbangan. Keseimbangan (*ballance*) menurut Feldman (1967:222-277) mengarah pada kestabilan. Dalam seni, keseimbangan adalah kondisi visual yang mempunyai makna. Keseimbangan bisa ditemukan di sekeliling kita dalam kehidupan alam ini. Misalnya, daerah luas di langit diseimbangkan dengan lapang hijau atau air di sekelilingnya. Sebagai klimaks, keseimbangan biasanya diberi sesuatu yang lebih gelap, lebih dalam, lebih terang atau lebih kencang, semua itu disebut tekanan (*emphasis*). Tekanan diberikan agar tidak terdapat kemonotonan, atau terasa lebih dinamis. Alam semesta yang kita diami sama sekali tergantung pada irama (*rhythm*). Planet dalam tata surya memiliki irama revolusi mengelilingi matahari., seperti bulan mengeliling bumi memiliki irama tertentu. Binatang, seperti burung, ikan, mereka bermigrasi dan berkebang biak berdasarkan irama yang tepat, hal itu yang sangat mengherankan, tidak seperti kehidupan manusia. Setiap aspek dalam tubuh kita tergantung pada irama, seperti denyut jantung dan denyut nadi nafas yang beraturan, pola langkah dan tidur. Ketiga prinsip tersebut, seperti keseimbangan, tekanan, dan irama merupakan aturan yang penting dalam kehidupan kita, semuanya tak dapat dielakkan akan terjadi dalam desain visual. (Bevlin, 1980:179)

Berbicara tentang ilustrasi, maka yang dimaksud dengan ilustrasi berasal dari kata Latin yaitu *illustrate*, yang berarti menerangi atau menghias. Dapat pula berarti penghias, pendukung dalam membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Kata ilustrasi ini dapat juga dipakai dalam seni musik, yaitu untuk ilustrasi musik, yang berarti musik yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu. Dalam seni rupa, gambar ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu, bisa berbentuk bacaan atau manuskrip. Ilustrasi dapat dikatakan baik apabila memiliki persyaratan sebagai berikut:

1. Ilustrasi harus dipilih adegan dari cerita yang menarik dan dalam memberikan gambaran yang jelas dari teks yang dimaksud dalam isi cerita.

Sehingga gambar ilustrasi dapat mewakili teks, kalimat atau naskah/cerita yang menjadi ide/gagasan penciptanya (Soegiarty,2003a).

2. Ilustrasi harus dapat mewakili karakteristik dari cerita yang ditampilkan, ada korelasi antara visual dan latar belakang cerita. Penggambaran anatomi manusia, binatang dan bentuk-bentuk lain sebagai pendukung cerita harus digambarkan secara benar.
3. Ilustrasi harus mempunyai komposisi dan proporsi yang baik, karena gambar yang baik ditunjang dengan komposisi dan proporsi yang baik. (Soegiarty, 2004b:105). Yang tidak kalah penting adalah ilustrasi harus mempunyai gaya atau ciri khas.

Agar gambar yang dihasilkan memuaskan, maka seorang ilustrator harus mencoba mengobservasi perkembangan kebiasaan di sekelilingnya dengan hati-hati. Memperhatikan ekspresi gerakan tubuh, apa yang dilakukan seorang wanita dengan tangannya ketika dia berkata, atau gerakan kakinya ketika dia menurunkan kakinya dari kursi karena kelelahan. Semua itu harus dilakukan tidak hanya dengan kemampuan menggambar dengan teknik belaka untuk menghasilkan gambar yang baik, tetapi harus memiliki kemampuan anatomi yang baik pula dengan memperhatikan kebiasaan di sekelilingnya.

Ilustrasi dapat memperjelas teks atau kalimat terutama bagi anak-anak yang belum bisa membaca. Dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah cerita, maka gambar tersebut dapat menerangkan karakter atau isi keseluruhan cerita tersebut. Dalam perkembangannya, ilustrasi menjadi sebuah ungkapan dari bahasa rupa, sehingga pertimbangan estetis menjadi penting, khususnya dalam proses mengembangkan kreatif, daya imajinasi dan eksplorasi teknik, termasuk penggunaan teknologi modern dan canggih, untuk menciptakan efek-efek tertentu.

Onong Nugraha (1997:33) mengemukakan tentang gambar ilustrasi sebagai berikut:

1. Bahan baku gambar adalah manusia, tumbuh-tumbuhan, alam, benda, dan bidang-bidang abstrak.
2. Bila unsur-unsur ini disusun dalam satu situasi di dalam gambar akan terjadi ruang, dan karenanya diberlakukanlah hukum-hukum perspektif. Oleh

karena itu, sebagai pengatur susunan ini ilustrator harus menentukan garis horison sebagai ketinggian pandangannya.

3. Penyusunan unsur-unsur itu ditentukan menurut pola, yang disebut struktur komposisi, dalam hal ini struktur garis sejajar, segiempat, segitiga, lingkaran dan oval, baik secara formal maupun informal. Dengan struktur ini dapat dicapai keseimbangan yang hidup atau balance.

4. Yang berhubungan dengan unsur-unsur gambar, maka sikap-sikap figur, posisinya, tipologinya, diperhitungkan berdasarkan affair dalam cerita, sekwen, dan pilihan moment yang karakteristik dan tepat.

Berdasarkan hasil penelitian (Soegiarty,2004b:237) ilustrasi karya Onong Nugraha berfungsi sebagai daya tarik yang memberikan penguatan terhadap cerita (teks) sehingga para pembaca dibantu secara visual mengenai tokoh hingga peristiwa. Melalui karya ilustrasi Onong Nugraha pembaca dipandu imajinasinya mendalami cerita. Hal itu sejalan dengan pendapat Ude G Gunadi (2000:14) yang mengatakan bahwa "melihat ilustrasi Pak Onong Nugraha terkagum dengan ketajaman visi dalam menterjemahkan konteks dan teks misalnya dalam cerita bersambung kemampuan itu sangat jarang dilakukan seorang ilustrator di media masa".

Pada dasarnya seorang ilustrator harus mampu untuk merangkai *setting*, penokohan, dan aksesoris pendukung (misal : kostum, pelengkap di sekitar figur, kendaraan, dan lain-lain) dalam suatu bidang gambar yang juga harus didukung oleh kemampuan teknis, referensi, dan kemampuan menginterpretasi sebuah teks (Abdulhalim, dkk, 2003).

7. Metode Penelitian

Penelitian ini mengenai kesenian yang berkenaan dengan penelaahan hasil karya yang mencakup estetika dari suatu wujud karya seni. Kesenian yang dimaksud dibatasi pada seni gambar, yaitu ilustrasi yang merupakan salah satu bagian dari seni visual atau seni rupa sebagai jenis kesenian yang dicerap melalui indra penglihatan (bandingkan Chapman, 1978, The Liang Gie, 1976).

Untuk mengkaji ilustrasi karya Onong Nugraha, penulis menetapkan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif, dimana data tersebut berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka yang telah dikumpulkan dan diproses kemudian disusun ke dalam teks yang diperluas dan dianalisis yang terdiri atas tiga alur kegiatan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 1992). Pendekatan kualitatif ini digunakan dengan tujuan agar dapat mengungkap dan memberikan gambaran realita yang terkandung dalam ilustrasi. Data kualitatif lebih condong dapat membimbing untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tak dapat diduga dari kerangka kerja awal. Dalam menganalisis ilustrasi, penulis menggunakan analisis deskriptif kualitatif,

Mengingat objek kajian berupa karya visual dan terkait dengan nilai-nilai teknis, maka untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini menggunakan strategi pendekatan teknis menggambar untuk menganalisis ilustrasi karya Onong Nugraha sebagai objek kajian dalam penelitian yang memiliki kekuatan dalam ekspresi teknisnya, yaitu kekuatan teknik blok, dan komposisi. Analisis juga dilakukan pada teknik-teknik yang terdapat dalam karya, seperti untuk menghasilkan karakter suasana dan cerita, yaitu teknik blok: hitam-putih, hitam-kelabu-putih, dengan media kuas dan tinta hitam. Analisis komposisi untuk menghasilkan gambar menjadi lebih menarik dan lebih hidup.

Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dan studi kepustakaan, dan jika diperlukan mengadakan wawancara dengan para pakar di bidangnya (pakar estetika rupa), desainer grafis, ilustrator, para guru seni rupa, dan pengamat seni rupa.

Rancangan penelitian yang akan dilaksanakan mulai dari tahap:

7.1. Menentukan Sampel

Objek penelitian (sampel penelitian) berkenaan dengan ilustrasi karya Onong Nugraha yang berasal dari majalah Mangle. Ilustrasi karya Onong Nugraha yang menjadi objek kajian adalah karya-karya yang memiliki kriteria sesuai dengan masalah penelitian, yaitu:

7.1.1 ilustrasi yang memiliki gerak tubuh mendasar

7.1.2 ilustrasi yang mengandung gerak tubuh secara umum

7.2. Pengumpulan Data

7.2.1 Observasi

Observasi diperlukan untuk menganalisis fakta empiris yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap ilustrasi karya Onong Nugraha. Observasi juga diperlukan untuk menentukan atau memilih data yang akurat, yaitu sejak kapan ilustrasi Onong Nugraha dimuat dalam majalah Mangle.

7.2.2 Wawancara

Data sekunder diperoleh dari nara sumber dengan mengadakan wawancara sebagai data pelengkap. Wawancara dengan beberapa responden untuk memperoleh keterangan yang lebih jelas atau lebih mendalam tentang pertimbangan teknis yang terkandung dalam ilustrasi karya Onong Nugraha.

7.2.3 Analisis Dokumen

Data dikumpulkan sebanyak mungkin melalui studi dokumen, dalam hal ini beberapa ilustrasi karya Onong Nugraha yang berasal dari majalah Mangle. Menurut Alwasilah, (2002:155), yang dimaksud dokumen adalah barang yang tertulis atau terfilemkan selain records yang tidak disiapkan khusus atas permintaan peneliti. Diantaranya adalah; SAP/silabus, catatan harian, daftar nilai pelajaran pendidikan seni, dan lain-lain, surat, memoir, otobiografi, diari jurnal, buku teks, makalah, piudato, artikel koran, editorial, foto, publikasi, dan lain-lain.

7.3. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis ilustrasi karya Onong Nugraha, penulis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dimana data tersebut berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka yang telah dikumpulkan dan diproses kemudian disusun ke dalam teks yang diperluas dan dianalisis yang terdiri atas tiga alur kegiatan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 1992).

Analisis data merupakan proses penyusunan data yang diperoleh agar dapat ditafsirkan, digolongkan dalam suatu pola tertentu dengan mencantumkan kode sesuai dengan kategorinya. Lalu diinterpretasikan agar data yang terkumpul tidak menumpuk, kemudian disusun secara sistematis, sehingga memberikan gambaran yang bermakna tentang masalah yang sedang diteliti dari ilustrasi karya Onong Nugraha. Data yang telah dikumpulkan dan diproses kemudian disusun ke dalam teks yang diperluas dan dianalisis yang terdiri atas tiga alur kegiatan, yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi

8. Jadwal Waktu Pelaksanaan

No.	Uraian	1	2	3	4	6	7	8
1.	Persiapan							
2.	Pelaksanaan							
3.	Draf Laporan Penelitian							
4.	Revisi dan Penggandaan Hasil Penelitian							
5.	Penyampaian Laporan							
6.	Pelaksanaan Seminar							

9. Personalia

1 Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Yulia Puspita, S.Pd.
- b. Tempat/Tgl Lahir : Bogor, 1 Juli 1981
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Agama : Islam
- e. Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Seni
- f. Alamat : BTN Ciheuleut Jl. Kinanti B3 No. 41
Subang
- g. Pangkat/Gol./NIP : Penata Muda/IIIA/132323365
- h. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- i. Fakultas/Jurusan : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa

m. Karya Publikasi dan Penelitian

1.	Symbolisme Batik Trusmi	2001
2	Hanjuang (Deskriptif Analisis Simbolis dalam Mitos Masyarakat Rancakalong, Sumedang).	2002
3	Eksperimentasi Warna Alam dalam Pewarnaan Kain Batik Teknik Celup	2002
4	Estetika buddhisme dalam Fenomena Candi Borobudur, dalam Ritme , Jurnal Seni dan Pengajarannya, vol2 No.1 April 2003	2003
5	Peran Gambar Ilustrasi pada Majalah Berbahasa Sunda dalam Seni Rupa Sunda	2003
6	Nafas Tradisi pada Gambar Ilustrasi Majalah “Mangle” dalam Menunjang Perkembangan Seni Rupa Sunda dalam Jurnal PRASI Vol 3. FPBS IKIP Negeri Singaraja-Bali	2003
7	Komik Anak-Anak Berdasarkan Bahasa Rupa Gambar Anak.	2003
8	Gambar Ilustrasi Majalah Berbahasa Sunda dengan Identitas Budaya Lokal	2003
9	Bahasa-rupa Gambar Ilustrasi Majalah Mangle sebagai Identitas Budaya Lokal.	2003
10	Ilustrasi <i>Carnyam</i> Majalah Mangle (Kajian Estetik dan Simbolik <i>Ilustrasi Carnyam</i> Karya Onong Nugraha). UNNES.	2004
11	Kajian Teknik Ilustrasi Karya Onong Nugraha. Hibah Pembinaan UPI. 2006	2006
12	Desain Baligo Panel I, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
13	Desain Baligo Panel II, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
14	Desain Baligo Panel III, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
15	Desain Kaligrafi Masjid di Komplek Bumi Perkemahan Pramuka Kiarapayung Jatinangor Sumedang, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
16	Desain Latar Belakang (<i>Background</i>) Panggung Teater Terbuka di Komplek Bumi Perkemahan Pramuka Kiarapayung Jatinangor Sumedang, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah daerah Propinsi Jawa Barat	2006
17	Kajian Anatomi dan Teknik Blok Ilustrasi Karya Onong Nugraha. Hibah Pembinaan UPI. 2007	2007
18	Kegiatan Seni Rupa untuk Anak TK dan SD. 12 Desember 2007. www.jabarprov.go.id	2007

19	Mengangkat Derajat Makanan Tradisional dengan Kemasan Makanan yang Menarik. Sabtu, 29 Desember 2007. www.jabarprov.go.id	2007
20	Ilustrasi Onong Nugraha . Selasa, 5 Februari 2008. www.jabarprov.go.id	2008
21	"Moleg", Proporsi Ideal Ilustrasi Onong Nugraha	2008

a. Karya Ilmiah

1. Media Pembelajaran: Konsep Dasar Pendidikan Seni. 2007
2. Media Pembelajaran: Sejarah Seni Rupa Indonesia I. 2007
3. Media Pembelajaran: Apakah yang Dimaksud dengan Seni Rupa?. 2007
4. Kompetensi Profesional: Guru Sebagai Apresiasi Dan Kurator Seni. 2008
5. Seni Mencetak Sederhana untuk Anak Anak. 2008
6. Media Pembelajaran: Zaman Bali Prasejarah. 2008

10. Rincian Anggaran

No.	Item Pengeluaran	Jumlah
1.	Gaji dan Upah Ketua Peneliti: 1xRp.35.000x25hr Anggota Peneliti: 1xRp.25.000x25hr	Rp. 875.000,- Rp 625.000,-
2.	Bahan Habis Pakai	Rp 550.000,-
3.	Biaya Perjalanan	Rp1.000.000,-
4.	Biaya Pengeluaran lain-lain, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - Biaya Pemotretan/Scanning - Biaya Dokumentasi dan Pembuatan Laporan - Fotocopy dan Penjilidan - Administrasi Surat-menyurat - Biaya Pemeliharaan Alat-alat - Biaya Seminar Jurusan/Fakultas 	Rp. 250.000,- Rp. 400.000,- Rp. 450.000,- Rp. 250.000,- Rp. 300.000,- Rp 300.000,-
	Jumlah	Rp.5.000.000,-

(Lima juta rupiah)

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhakim, Joice C S, Isa Perkassa. 2003. Citra Budaya Sunda dalam Karya-Karya Ilustrasi Onong Nugraha. *Jurnal Wacana Seni Rupa*, vol. 3, 6, Agustus 2003. Bandung: STISI.
- Alwasilah, A. Chaedar, 2002. Pokoknya Kualitataif. Jakarta: Pustaka Jaya
- Bevli, Marjorie Elliot. 1980. *Design Through Discovery*. Holt, Rinehart and Winston.
- Chapman, L.H. 1978. *Approach to Art Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Publication.
- Daradjatoen, Oedjang. *Onong Nugraha, Ilustrator Kahot Berdedikasi Kuat*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Fraydas, Stan. 1961. *A Complete Course in Cartooning. Graphic Humor*. New York: Reinhold Publishing Corporation.
- Gunadi, Ude G. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Laindman, Hugh. 1983. *Figures/Faces A Sketcher's Handbook*. New York: Crown Publisher, Inc.
- Looms, Andrew. tt. *Figure Drawing for All It's Worth*. London: Chapman & Hall.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi . Jakarta: UI Press.
- Nugraha, Onong. 1997. Kiat Pencapaian "Estetis" Gambar Ilustrasi Majalah. *Jurnal Wahana Seni Rupa*, Edisi 09/1/1997:33. Bandung: STISI.
- Nugraha, Onong. 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Soegiarty, Tity. 2003a. *Bahasa-rupa Gambar Ilustrasi Majala Mangle sebagai Identitas Budaya Lokal*. Program Pasca Sarjana. Semarang: Universitas Negeri Semarang

- 2004b. *Ilustrasi Carnyam Majalah Mangle (Kajian Estetik dan Simbolik Ilustrasi Carnyam Karya Onong Nugraha)*. Tesis. Semarang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang
- 2004c. Nafas Tradisi pada Ilustrasi Majalah “Mangle” dalam Menunjang Perkembangan Seni Rupa Sunda. *Jurnal Bahasa, Seni dan Pengajarannya, PRASI, Volume 2 No. 4 Juli-Desember 2004*. Bali: FPBS IKIP Negeri Singaraja Bali
-2007d. *Kajian Anatomi dan Teknik Blok Ilustrasi Karya Onong Nugraha*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia.
- The Liang Gie, 1976, *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya.

PERSONALIA PENELITIAN

1. Ketua Peneliti

- | | |
|----------------------------|--|
| a. Nama Lengkap dan Gelar | : Yulia Puspita, S.Pd. |
| b. Tempat/Tgl Lahir | : Bogor, 1 Juli 1981 |
| c. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| d. Agama | : Islam |
| e. Pendidikan Terakhir | : S1 Pendidikan Seni Rupa |
| f. Alamat | : BTN Ciheuleut Jl. Kinanti B3 No. 41.
Subang |
| g. Pangkat/Gol./NIP | : Penata Muda/IIIA/132313365 |
| h. Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli |
| i. Fakultas/Jurusan | : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa |
| j. Perguruan Tinggi | : Universitas Pendidikan Indonesia |
| k. Bidang Keahlian | : Pendidikan Seni Rupa |
| l. Mata Kuliah yang Diampu | : Menggambar Ilustrasi
Menggambar Model
Seni Lukis |

m. Karya Publikasi dan Penelitian

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Kesenian (Seni Rupa) di SMU (Studi Kasus Terhadap Komponen-komponen Pembelajaran dalam PBM pada Mata Pelajaran Pendidikan Kesenian(Seni Rupa) Kelas X di SMAN 2 Bandung pada Semester I Tahun Ajaran 2003/2004)

Bandung, 28 April 2008

Yulia Puspita, S.Pd.

2. Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Tity Soegiarty, M.Pd
 b. Tempat/Tgl Lahir : Purwakarta, 30 September 1955
 c. Jenis Kelamin : Perempuan
 d. Agama : Islam
 e. Pendidikan Terakhir : S2 Pendidikan Seni Rupa
 f. Alamat : Jl. Bahagia III No. 3 Bandung
 Tlp. 022.7563191
 e-mail: ty_sg@plasa.com
 g. Pangkat/Gol./NIP : Pembina/IVB/131473896
 h. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 i. Fakultas/Jurusan : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa
 j. Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Indonesia
 k. Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa
- l. Mata Kuliah yang Diampu : -Menggambar Bentuk
 -Menggambar Model
 -Konsep Pendidikan Seni Rupa UPI
 -Sejarah Seni Rupa Indonesia
 - Karya Tekstil dan Batik

m. Karya Publikasi dan Penelitian

1.	Symbolisme Batik Trusmi	2001
2	Hanjung (Deskriptif Analisis Simbolis dalam Mitos Masyarakat Rancakalong, Sumedang).	2002
3	Eksperimentasi Warna Alam dalam Pewarnaan Kain Batik Teknik Celup	2002
4	Estetika buddhisme dalam Fenomena Candi Borobudur, dalam Ritme , Jurnal Seni dan Pengajarannya, vol2 No.1 April 2003	2003
5	Peran Gambar Ilustrasi pada Majalah Berbahasa Sunda dalam Seni Rupa Sunda	2003
6	Nafas Tradisi pada Gambar Ilustrasi Majalah "Mangle" dalam Menunjang Perkembangan Seni Rupa Sunda dalam Jurnal PRASI Vol 3. FPBS IKIP Negeri Singaraja-Bali	2003
7	Komik Anak-Anak Berdasarkan Bahasa Rupa Gambar Anak.	2003
8	Gambar Ilustrasi Majalah Berbahasa Sunda dengan Identitas Budaya Lokal	2003
9	Bahasa-rupa Gambar Ilustrasi Majalah Mangle sebagai Identitas Budaya Lokal.	2003
10	Ilustrasi <i>Carnyam</i> Majalah Mangle (Kajian Estetik dan Simbolik <i>Ilustrasi Carnyam</i> Karya Onong Nugraha). UNNES.	2004
11	Kajian Teknik Ilustrasi Karya Onong Nugraha. Hibah Pembinaan UPI. 2006	2006

12	Desain Baligo Panel I, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
13	Desain Baligo Panel II, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
14	Desain Baligo Panel III, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
15	Desain Kaligrafi Masjid di Komplek Bumi Perkemahan Pramuka Kiarapayung Jatinangor Sumedang, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat	2006
16	Desain Latar Belakang (<i>Background</i>) Panggung Teater Terbuka di Komplek Bumi Perkemahan Pramuka Kiarapayung Jatinangor Sumedang, dalam Rangka Jambore Nasional 2006 Kiarapayung – Jatinangor Kabupaten Sumedang - Jawa Barat. 2006. Pemerintah daerah Propinsi Jawa Barat	2006
17	Kajian Anatomi dan Teknik Blok Ilustrasi Karya Onong Nugraha. Hibah Pembinaan UPI. 2007	2007
18	Kegiatan Seni Rupa untuk Anak TK dan SD. 12 Desember 2007. www.jabarprov.go.id	2007
19	Mengangkat Derajat Makanan Tradisional dengan Kemasan Makanan yang Menarik. Sabtu, 29 Desember 2007. www.jabarprov.go.id	2007
20	Ilustrasi Onong Nugraha . Selasa, 5 Februari 2008. www.jabarprov.go.id	2008
21	" <i>Moleg</i> ", Proporsi Ideal Ilustrasi Onong Nugraha	2008

n Karya Ilmiah

7. Media Pembelajaran: Konsep Dasar Pendidikan Seni. 2007
8. Media Pembelajaran: Sejarah Seni Rupa Indonesia I. 2007
9. Media Pembelajaran: Apakah yang Dimaksud dengan Seni Rupa?. 2007
10. Kompetensi Profesional: Guru Sebagai Apresiator Dan Kurator Seni. 2008
11. Seni Mencetak Sederhana untuk Anak Anak. 2008
12. Media Pembelajaran: Zaman Bali Prasejarah. 2008

Bandung, 28 April 2008

Dra. Tity Soegiarty, M.Pd.