

Keanekaragaman Ungkapan Karya Sketsa Para Anggota Komunitas Indonesia's Sketchers

Oleh: Aryo Sunaryo

Dosen Jurusan Seni Rupa, Magister Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang,
email:

Abstrak

Di luar bidang pendidikan sketsa digemari sebagai hobi corat-coret dalam menyalurkan gagasan, perasaan, minat dan perhatian atas obyek yang menarik perhatian. Indonesia's Sketchers (IS) adalah sebuah komunitas para penggemar sketsa yang tergabung dalam Facebook Group dengan ribuan karya sketsa yang dapat diakses dan diapresiasi. Komunitas memiliki visi mengembangkan semangat bertutur/ bercerita tentang kondisi di sekitar kita melalui sketsa langsung di lokasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keanekaragaman karya-karya sketsa para anggota IS dari segi tema atau obyek gambar, media dan teknik berkarya, kecenderungan bentuk ungkapan sketsa, serta pesan-pesan yang disampaikan melalui aktivitas berkarya sketsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data studi dokumen, observasi, dan wawancara/angket. Analisis data secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sketsa para anggota IS beragam tema, media dan teknik, serta gaya bentuk ungkapannya. Tema yang digemari ialah bangunan terutama bangunan perkotaan dan manusia dengan berbagai aktivitasnya. Media yang sering dipakai ialah tinta yang direndering menggunakan arsir, penambahan nada-nada tengah, dan juga melalui pewarnaan. Kecenderungan umum bentuk ungkapan sketsa lebih menunjukkan penggambaran secara realistis impresionistik, selain yang presisi, rinci dan naratif, serta yang lebih ekspresif, sederhana dan esensial. Pesan yang tersampaikan melalui karya sketsa antara lain perihal berbagai ceritera, cinta dan perhatian, potret dan kritik sosial, serta humanisme.

Kata kunci: sketsa, obyek sketsa, media dan teknik, gaya ungkapan.

Pendahuluan

Di sejumlah perguruan tinggi seni rupa, sketsa dipandang sebagai sarana yang baik untuk mengembangkan gagasan seni dan mengasah keterampilan tangan untuk mengemukakan dan menangkap gejala visual secara cepat. Sayangnya, pembelajaran sketsa ini masih kurang diperhatikan. Munculnya teknologi komputer untuk menghasilkan karya grafis, tampak merupakan kecenderungan baru bagi para mahasiswa seni saat ini untuk lebih mampu menguasai dan menggunakannya. Kecenderungan ini agaknya menjadikan mereka berkurang minatnya terhadap sketsa dan kurang menyadari fungsinya. Padahal dalam teknologi digital pun sudah banyak dikembangkan *sketch tools* yang dapat

dimanfaatkan untuk berkarya sketsa, dan hasilnya langsung terhubung di layar monitor.

Sesungguhnya kegiatan membuat sketsa banyak membantu dalam mengembangkan keterampilan dan menyatakan pikiran dalam pencarian gagasan-gagasan secara konkret. Sebagai bentuk kasar awal sebuah komposisi (Smith 1988:173), sketsa dapat berperan dalam menampilkan berbagai alternatif dan kemungkinan penciptaan bentuk-bentuk karya seni rupa yang akan dikembangkan selanjutnya. Kini bahkan karya sketsa dapat berdiri sendiri sebagai karya utuh, sebagai karya seni murni yang disejajarkan dengan karya seni rupa lainnya.

Pameran sketsa di Indonesia masih jarang digelar, tidak seperti halnya dengan karya lukis. Suatu gejala yang menarik dalam

pameran-pameran seni lukis kontemporer belakangan ini ialah semakin terlihat adanya unsur gambar atau sketsa. Bahkan belum lama ini di Yogyakarta (8-21 Januari 2011), pameran bertajuk "Papers and Ugo" benar-benar memamerkan 2000 sketsa dan gambar perupa kontemporer Ugo Untoro (<http://maharatu.com/news/detail/id/572/> Karya Sketsa dan Drawing Cikal Bakal Terciptanya Seni Rupa). Pameran ini menjadi salah satu cara bagi Ugo untuk mengingatkan kepada publik seni rupa bahwa media kertas, sketsa dan *drawing* mempunyai peran begitu penting dalam penciptaan seni rupa.

Teja Suminar (76 tahun), seorang dari tidak banyak perupa yang menekuni sketsa, berpameran dengan tajuk "Dua Dimensi Sepasang Hati" pada 14 Juli – 04 Agustus 2008 di Galeri Seni House of Sampoerna, termasuk yang sukses (<http://arrohman.blogspot.com/2008/07/kejujuran-sketsa-teja-yangberceritera.html>). Karya-karya sketsanya banyak diburu para kolektor. Kemudian, dalam sebuah laporan yang mengejutkan baru-baru ini, sebuah karya sketsa Tonny Bennet yang menggambarkan penyanyi populer Lady Gaga, laku Rp 270-an juta (<http://emphetri.blogspot.com/2011/12/foto-sketsa-gambar-bugil-lady-gaga.html>, di akses 26-2-2012).

Melalui karya-karya sketsa yang telah dibukukan, Henk Ngantung menyajikan rekaman peristiwa seputar perjuangan menegakkan Republik Indonesia. Dengan sketsa-sketsanya yang ekspresif dan impresif itu, orang dapat mengikuti dan merasakan apa yang terjadi di masa lalu yang penuh perjuangan itu.

Sketsa tampaknya semakin mendapatkan apresiasi. Para penggemar sketsa belakangan ini juga sudah mulai tumbuh. Sebuah grup terbuka melalui jejaring sosial Facebook (FB) dengan nama Indonesia's Sketchers (IS) yang berpusat di

Jakarta, terinspirasi oleh Urban Sketchers yang mendunia melalui jejaring sosial yang berpusat di Amerika. Setelah dua tahun Indonesia's Sketchers berdiri, anggotanya kini lebih dari 3.500 orang dari berbagai kalangan, seniman dan bukan seniman, tua dan muda. Para anggota dapat mem-*posting* karya-karya sketsa atau yang terkait di setiap saat. Meskipun tidak seluruh *posting*-an berupa karya sketsa, di album FB IS dapat dilihat dan diunduh sekitar 4.500-an gambar sketsa. Karya-karya mereka yang tergabung dalam IS ini sangat bervariasi, mengingat memang grup para sketser itu merupakan grup terbuka yang dapat menampung siapa saja yang menginginkan untuk bergabung. Yang penting mereka mematuhi persyaratan yang ditentukan jika ingin mengunggah karyanya. Hampir setiap hari selalu saja ada yang menambahkan foto-foto baru hasil unggahan dan anggota baru yang bergabung.

Melihat jumlah karya-karya sketsa yang dikirimkan, dialbumkan, dan potensi yang terdapat pada para anggota IS, kiranya layak dan menarik jika menjadi obyek kajian. Sejauh ini tampaknya belum ada penelitian tentang sketsa. Penelitian sketsa akan berguna untuk memetakan berbagai kecenderungan mulai dari pilihan obyek, media dan cara pengungkapannya, gaya ungkapan, sampai kepada pesan-pesan yang dapat disampaikan lewat karya sketsa

Masalah

- (1) Tema atau obyek-obyek apa saja yang menjadi daya tarik para anggota Indonesia's Sketcher?
- (2) Bahan, alat, dan teknik apa saja yang digunakan dalam berkarya sketsa?
- (3) Bagaimana ungkapan bentuk dan kecenderungan corak sketsa yang dihasilkan?
- (4) Pesan-pesan apa saja yang ingin disampaikan dan muncul dalam karya sketsa?

Tinjauan Pustaka

Sketsa atau sket yang diturunkan dari bahasa Inggris *sketch*, secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan (Smith 1988). Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik di atas kertas maupun di atas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan. Mengingat sederhanya penampilannya, sketsa lebih merupakan "persiapan" dari lukisan yang akan datang, demikian tulis Putu Wijaya (dalam *Tempo* 27 November 1976).

Menurut Meyers (1969) sketsa merupakan gambar catatan. Ia membedakannya dengan gambar lengkap dan gambar studi. Dalam karya studi, gambar merupakan eksplorasi teknis atau bentuk untuk penyelesaian lukisan, patung, dan lain-lain. Biasanya penggambarannya menyoroti rincian dari bagian-bagian tertentu, misalnya anatomi kepala, tangan atau bahu, draperi, dan sebagainya dalam mempelajari bentuk orang. Gambar semacam ini misalnya, dikerjakan oleh Leonardo da Vinci (1452-1519) dan Michaelangelo (1475-1564).

Gambar lengkap merupakan karya final, yakni gambar sebagai karya jadi yang utuh. Sebagai ungkapan dalam bentuk gambar, ia berfungsi sebagai sarana komunikasi, mendeskripsikan dan menjelaskan objek-objek secara visual, sebagaimana karya ilustrasi visual, sehingga umumnya lebih rinci. Gambar lengkap berdiri sendiri sebagai karya yang selesai, sebagaimana karya-karya lukis atau patung.

Dalam gambar catatan atau sketsa, kata Meyers, terdapat keinginan pembuatnya untuk merekam kejadian atau obyek yang dilihat sebagai momentum yang menarik perhatian penggambarannya. Sketsa mungkin dibuat untuk memenuhi kebutuhan sebagai latihan, main-

main, atau semacam ungkapan pribadi.

Sebagai bentuk ungkapan pribadi secara bebas, sketsa tidak lagi dimaksudkan sebagai gambar persiapan yang akan diselesaikan untuk mengerjakan karya seni rupa yang lain, dalam arti sketsa dipandang sebagai karya utuh, selesai, yang berdiri sendiri, dan setara dengan karya lukis. Oleh karenanya, Agus Dermawan T (dalam Lubis, 1995) ketika mengomentari sketsa-sketsa karya Ipe Ma'roef (1938-) seorang empu sketsa Indonesia, mengungkapkannya sebagai lukisan garis. Ungkapan ini sekaligus menegaskan, bahwa garis perannya amat menonjol dalam sebuah sketsa.

Susanto (2002) mengemukakan bahwa sketsa merupakan gambar pindahan obyek hasil goresan, arsiran, atau warna, yang bertujuan sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai). Secara konvensi, dalam bidang pendidikan seni, yang bertujuan sebagai rancangan digunakan istilah sket, bagan atau lakar, sedangkan yang berdiri sendiri dan merupakan karya final disebut sketsa.

Ada ungkapan yang menarik yang disampaikan oleh Kusnadi (dalam Sunaryo 2009), bertalian dengan perbedaan antara sketsa dan lukisan. Bagi Kusnadi, sketsa ibarat gesekan biola tunggal, sedangkan lukisan merupakan sebuah orkes yang lengkap. Ungkapan ini menyatakan dua hal, pertama, sketsa sebagai ungkapan estetis dihadirkan secara sangat sederhana (sumir) karena menggunakan garis secara hemat dan selektif. Umumnya sketsa dikerjakan dengan cepat dan secara spontan. Jika sketsa dibangun oleh unsur-unsur garis sebagai medium utamanya, lukisan merupakan ungkapan lengkap, dalam arti penyajiannya dibangun dengan menggunakan unsur-unsur lain, seperti tekstur, kedalaman/ruang, gelap-terang, dan warna di samping unsur garis. Bahkan dalam

lukisan, unsur warna menjadi penting sebagai unsur tambahannya (Schinneller1966).

Kedua, baik sketsa maupun lukisan merupakan ungkapan artistik yang bersifat pribadi. Aspek ungkapan yang bersifat pribadi ini lebih penting daripada aspek lain yang bersifat informatif-naratif. Melalui sketsa, pembuatnya dapat mengungkapkan pengalaman yang bersifat pribadi dengan total. Sebagaimana gesekan biola yang mendayu mengiris kalbu, sketsa dapat menggetarkan perasaan orang yang melihatnya, sama halnya dengan sebuah lukisan. Jadi, sebagai satu bentuk ungkapan, sketsa berdiri sejajar dengan lukisan.

Dalam perjalanannya, dilihat dari segi teknik, sketsa belum seaneekaragam lukisan. Barangkali karena pada sketsa, penggambarannya lebih mengandalkan garis sebagai medium pengucapannya. Tentang garis, Read (1959) pernah menyatakan, bahwa garis merupakan sarana yang paling singkat dan abstrak untuk melukiskan karakteristik obyek. Melalui garis, dapat dibangun raut atau bentuk, bidang, kemudian tekstur, ruang, atau gelap terang dengan arsir dan garis-garis silang, misalnya. Mengenai unsur warna, dapat saja dihadirkan dalam karya sketsa. Namun demikian justru penyajian hitam-putih merupakan kekuatan sebuah sketsa.

Bagaimana pun, garis merupakan unsur rupa yang fundamental dan potensial dalam karya sketsa, ia tidak semata membentuk kontur. Potensi lain dari garis ialah kemampuannya mengekspresikan gerakan-gerakan, ruang atau kedalaman, dan mengesankan massa bentuk (Sunaryo 1990), potensi-potensi inilah yang harus dikuasai oleh pembuat sketsa beserta pemilihan dan pemanfaatan media dalam mencapai nilai-nilai artistik karya.

Sebagai bentuk ungkapan pengalaman estetis, sketsa memiliki karakteristik kegarisan, sumir, esensial, dikerjakan secara langsung dan spontan dalam waktu singkat. Sketsa

tidak semata berupa kontur dan garis gestur yang riuh tanpa arti, tidak semata rekaman obyek, melainkan ungkapan emosi dan kesan-kesan dalam, sampai pada ke tingkat esensi obyek, bahkan hingga bernilai simbolik untuk menyatakan gagasan dan khayalan penciptanya. Ia dapat mempresentasikan kenyataan fisik yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari sampai kepada pernyataan dunia batin yang lebih dalam dan abstrak.

Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Obyek penelitian ini lebih difokuskan pada bermacam bentuk ungkapan sketsa hasil *add* dan *posting* para anggota komunitas yang tergabung dalam Indonesia's Sketchers. Karya-karya sketsa tersebut dapat dilihat dan diunduh dengan membuka laman Facebook Group Indonesia's Sketchers yakni: <http://www.facebook.com/groups/240007800116/?ref=ts&fref=ts>. dan juga melalui *blog* pribadi para anggota maupun pada *blog* khusus Indonesia's Sketchers yakni <http://indonesiasketchers.blogspot.com/p/about-us.html>.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan (1) observasi, (2) kajian dokumen, dan (3) wawancara/ angket. Observasi diarahkan pada berbagai bentuk karya sketsa dalam album Indonesia's Sketchers, mencakupi tema atau subyek karya, unsur-unsur visual dan susunannya, media dan teknik yang digunakan, dimensi, judul, tempat, tanggal, serta aspek-aspek lain yang terkait dengan masalah penelitian. Observasi dilakukan dengan melihat monitor/LCD saat membuka laman (secara *on line*) dan juga melalui hasil *print-out* dari unduhan imaji karya yang terdapat dalam album.

Kajian dokumen dilakukan untuk memperoleh kelengkapan data, terkait dengan berbagai ungkapan bentuk sketsa hasil karya komunitas Indonesia's Sketchers. Melalui dokumen karya-karya yang terpampang di album dapat ditelusuri dan dikaji antara lain tentang pembuat sketsa, latar belakang pembuat sketsa, judul sketsa, dimensi, tempat dan tanggal, serta berbagai komentar tentang karya bersangkutan. Teknik wawancara dilakukan untuk melengkapi data terutama yang berhubungan dengan pesan-pesan dan gagasan terkait dengan karya sketsa yang diciptakan. Wawancara dilakukan secara *on line* dengan cara melakukan *chatting* maupun menyampaikan pesan tertulis terhadap sasaran yang wawancarai, atau juga melalui pengiriman angket kepada sejumlah responden kunci. Hal ini diperlukan sebagai sumber data untuk melengkapi informasi yang diperlukan sekaligus untuk meng-*crosscheck* data yang diperoleh melalui teknik lain.

Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Analisis terdiri atas tiga alur kegiatan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Analisis hasil karya sketsa sebagai karya rupa diarahkan pada analisis bentuk dan isi. Analisis bentuk mencakup aspek-aspek tema dan subjek karya, media dan teknik, gaya dan pendekatan ungkapan sketsa yang terkait dengan penafsiran nilai-nilai *intraestetis* karya, sedangkan analisis isi mengenai nilai-nilai *ekstraestetis*nya, yakni terkait dengan pesan dan makna ungkapan sketsa.

Hasil dan Pembahasan

Komunitas Indonesia's Sketchers, Visi dan Manifestonya

Indonesia's Sketchers yang disingkat IS merupakan sebuah grup terbuka pada jejaring sosial Facebook dengan situs <http://www.facebook.com/groups/240007800116/?ref=ts&fref=ts>. Sebagai komunitas dalam dunia maya itu, IS juga memiliki blog dengan alamat <http://indonesiasketchers.blogspot.com/p/about-us.html>. Sampai dengan bulan Februari 2012 tercatat lebih dari 2.900-an orang tergabung dalam kelompok ini. Sekarang ini (September 2012) anggotanya hampir mencapai 5.000 orang. Sebagian besar anggota IS boleh dikatakan merupakan anggota pasif, dalam pengertian lebih berperan sebagai pengamat atau apresiasi terhadap karya-karya sketsa yang di-*posting* dalam grupnya daripada banyak menghasilkan karya sketsa untuk diunggah dalam *wall* FB IS. Mereka yang rajin mengirim karya-karya sketsa sekitar 20 persennya. Meskipun demikian, kita dapat melihat karya-karya sketsa hasil *posting-an* yang terdokumentasikan di album, *wall*, dan *file*, hingga ribuan banyaknya.

Indonesia's Sketchers (IS) digagas pada bulan Agustus 2009 oleh Atit Dwi Indarty. Ide ini muncul ketika ia mengikuti perkembangan sebuah kelompok sketser internasional yang tergabung dalam Urban Sketchers, yang pada saat itu belum ada wakil sketser dari Indonesia yang dapat memberikan gambaran tentang Indonesia melalui sketsa. Ide ini juga timbul atas dasar keinginan untuk belajar bersama dalam sebuah grup. Tidak lama setelah IS digagas, Atit bertemu dengan seorang sketser asal Indonesia di Urban Sketchers, yakni Dhar Chedar, yang juga memiliki visi dan misi yang sama. Mereka ingin menggalakkan seni sketsa di Indonesia, khususnya sketsa yang dibuat langsung

di depan obyek sebagai karya yang dapat berdiri sendiri dan memberikan kontribusi bagi Indonesia melalui karya tersebut.

Komunitas IS memiliki sistem kepengurusan yang terdiri atas pengurus inti dan pengurus kondisional. Pengurus inti adalah pengurus yang dipilih setiap dua tahun sekali untuk mengatur jalannya IS, sedangkan pengurus kondisional ditentukan untuk mendukung program-program tertentu yang sifatnya lebih sementara, misalnya dalam kegiatan pameran, *workshop*, dan lain-lain. Calon-calon pengurus adalah anggota-anggota yang aktif, atau yang mengajukan diri dan yang bersedia menjadi pengurus.

Dalam perjalanannya, setelah melalui berbagai *posting* karya para anggotanya, *gathering* dan *sharing* yang dilakukan oleh beberapa kelompok, interaksi dan diskusi secara *on-line*, IS kemudian menetapkan tujuan yang tertuang dalam rumusan visinya, serta "aturan main" atau mekanisme berkarya sketsa, semacam pandangan kelompok yang mengarahkan tujuan kelompok dalam apa yang mereka sebut sebagai manifesto.

Visi IS adalah: Mengembangkan semangat bertutur/ bercerita tentang kondisi di sekitar kita melalui sketsa langsung di lokasi. Sementara pada manifesto IS, dinyatakan dalam enam pernyataan sebagai berikut:

1. Mensketsa apa yang dilihat/ dialami di lokasi melalui pengamatan langsung, baik di dalam maupun di luar ruangan.
2. Bercerita tentang lingkungan tempat tinggal dan pengamatan saat bepergian melalui sketsa.
3. Mensketsa situasi dan kondisi apa adanya
4. Bebas menggunakan media, baik manual ataupun digital.
5. IS menghargai gaya setiap individu.
6. Memberikan keterangan singkat situasi, kondisi, tempat, waktu dan teknis atas

sketsa yang dibuat. Selanjutnya, pada bagian akhir manifesto ditambahkan catatan. Bila ada anggota yang memposting karya tidak sesuai dengan manifesto di atas, admin akan mengembalikan postingan anggota dan menghapusnya.

Dengan mengusung semboyan/ *tagline*: "We Draw What We Witness", IS menekankan pada sketsa sebagai benar-benar hasil "tangkapan" langsung apa yang dilihat, bukan "imajinasi murni" ataupun *photo re-work*, demikian ungkapan seorang pengurus inti dalam mengingatkan para anggotanya. Meskipun demikian, karena latar belakang yang sangat beragam dari para anggotanya, tetap saja kerap kali terjadi perbedaan pandangan untuk menafsirkannya, termasuk pemahaman anggota terhadap karya sketsa. Di lain pihak, IS sangat membuka berbagai kemungkinan bentuk ungkapan karya sketsa, tidak juga menganut pada pengertian di kamus atau definisi sketsa manapun, melainkan yang penting berkarya, berproses, dan sketsa dilakukan *on location* atau *live sketching*.

Dalam hal peningkatan kualitas, terdapat saran yang menarik dari anggotanya, yakni IS harus ketat dengan Visi dan Manifestonya, terutama yang bertalian dengan isi dan konteks berkarya, sehingga bukan hanya persoalan teknik dan subyektivitas sketser yang muncul. Sesuai dengan manifestonya, IS hendaknya merupakan ajang saling bertukar ceritera melalui sketsa. Di lain pihak, ada yang menyarankan agar lebih terbuka, karya sketsa tidak semata sebagai jurnalisme visual sebagaimana pada Urban Sketchers, melainkan lebih dari itu, di samping perubahan nama komunitasnya menjadi Komunitas Sketsa Langsung.

Tema dan Obyek Karya

Dari segi tema, karya-karya sketsa para anggota IS dapat dikelompokkan menjadi (1) bangunan, (2) ruang publik, dan ruang

privasi, (3) *landscape* perkotaan maupun pedesaan, (3) manusia dan aktivitasnya, (4) pasar dan pedagang, (5) kendaraan dan transportasi, (6) kesenian/ budaya, (7) binatang, (8) tumbuh-tumbuhan, (9) benda-benda dan produk makanan. Dari setiap tema dapat dirinci ke dalam obyek-obyek yang menjadi sasaran perhatian para sketser untuk diwujudkan menjadi karya sketsa. Sejumlah kecil obyek yang digambar ada yang sangat spesifik, sehingga sulit untuk diklasifikasikan ke dalam tema-tema tersebut. Misalnya obyek gardu listrik, tiang listrik di tepi jalan, alat-alat berat semacam bego, pesawat tempur, dan persimpangan rel kereta api.

Dalam tema bangunan, obyek-obyek yang menarik perhatian para sketser yang tergabung dalam komunitas IS mencakupi bangunan tua, misalnya bangunan keraton, candi, masjid tua, gereja, klenteng, pura, gerbang, benteng, dan sebagainya, serta bangunan-bangunan baru atau modern yang umumnya terdapat di perkotaan, misalnya gedung bertingkat, hotel, pertokoan, bangunan rumah di tepi jalan raya, dan sebagainya. Berdasarkan hasil observasi, karya sketsa dengan tema bangunan paling digemari, karena itu paling banyak jumlahnya (21,4%) dibanding tema lainnya. Hal ini terkait pula dengan kecenderungan Urban Sketchers yang menjadi inspiratornya.

Selanjutnya, ke dalam tema ruang publik misalnya sketsa yang mengambil obyek taman, tempat-tempat rekreasi, alun-alun, kemudian stasiun, bandara, terminal, pelabuhan, tempat-tempat bersantai dan makan minum yakni resto, *cafe*, *coffeeshop*, rumah makan, warung makan, dan lain-lain. Suasana eksterior semisal sebuah teras, halaman rumah, dan interior baik untuk umum, ruang bekerja, maupun ruang pribadi berikut perabotnya, dimasukkan ke dalam bagian tema ini yang lebih bersifat privasi.

Sketsa dengan tema *landsape*, para sketsernya mengambil obyek-obyek *scene* perkotaan, perkampungan, maupun pedesaan, serta obyek-obyek panoramik lainnya seperti gunung, sawah, dan dangau. Tema manusia dalam berbagai aktivitasnya merupakan tema yang juga banyak dipilih setelah tema bangunan, dengan obyek mulai dari potret seseorang, sosok utuh dalam sikap berdiri, duduk, dan lain-lain, sampai kepada obyek-obyek anggota badan, misalnya kaki dan tangan. Lalu juga obyek sosok manusia sebagai penari, pemusik, pengamen, pemulung, pekerja bengkel, pekerja pembangunan, dalam aktivitas sehari-hari, baik dalam keadaan sendirian, dengan beberapa sosok lainnya, maupun dalam kerumunan.

Tema berikutnya yang cukup banyak dipilih ialah tema pasar dan pedagang, dengan obyek-obyek pasar tradisional, pasar burung, kios yang banyak menempati pinggir jalan, dan para pedagang asongan maupun pedagang kaki lima (PKL), misalnya penjual bakso, angkringan, penjaja makanan dan minuman, pejual sayur, dan lain-lain. Kemudian tema kendaraan dan transportasi yang juga cukup banyak peminatnya antara lain dengan obyek bemo, kereta, mobil, becak, perahu, kapal, pesawat, truk, loko, gerobak, dokar, termasuk obyek suasana di dalam angkutan, misalnya dalam bus, angkot, kereta, pesawat, dan lain-lain.

Tema kesenian/ budaya, meskipun tidak banyak, terdapat pada karya-karya sketsa yang mengambil obyek misalnya pertunjukan wayang kulit, ondel-ondel, ogoh-ogoh, upacara pernikahan, kirab, sekaten, gunungan, *miyos gangsa*, dan idul kurban. Tema binatang, seperti pengambilan obyek-obyek kucing, anjing, kerbau, ayam, kuda, kancil, kura-kura, dan ikan juga ada meskipun tidak banyak. Demikian pula tema tumbuh-tumbuhan, dengan obyek pepohonan, nyiur,

pohon pepaya, bambu, tanaman merambat hingga ranting, ada tidak terlalu banyak hanya sekitar 3,4 %. Sementara tema benda-benda dengan obyek botol, sepatu, alat tulis, kamera, kaca mata, lipstik, *mouse*, *stappler*, alat-alat pertanian, pot, tempat sampah, baju, sendok-garpu, produk makanan dan buah-buahan, dan lain-lain hampir mencapai 11%.

Pada umumnya tema dan obyek dipilih karena alasan obyeknya memiliki bentuk menarik, unik, dan indah, sehingga merasa perlu untuk diinformasikan baik mengenai obyek itu sendiri maupun hal-hal yang bertalian di luarnya. Beberapa di antaranya mengaku karena mereka sering melihat atau memilikinya sehingga sangat mengenali obyeknya. Tetapi ada pula yang mengaitkannya dengan identitas dan sangat bertalian dengan aktivitas masyarakat sekitar.

Media dan Teknik Bersketsa

Media yang digunakan untuk mengerjakan sketsa yang dilakukan para sketser IS bermacam-macam. Dari pengamatan terhadap 724 karya sketsa, tinta merupakan media yang paling banyak digunakan (38,5%). Termasuk media tinta ialah pemakaian *drawingpen*, *ballpoint*, spidol, marker, *boxy*, tinta cina dengan pena atau kuas, yang digunakan dalam penyajian hitam putih. Kemudian pemakaian media tinta yang disajikan dengan nada-nada tengah (*halftones*) atau nada keabu-abuan (*greyscale*) dengan cara pembasuhan tinta (*wash*) atau dengan penambahan goresan maupun dusel pensil. Penggunaan media tinta dengan *halftones* ini ada sekitar 5,8 %.

Berikutnya ialah penggunaan media tinta dengan cat air. Pewarnaan dengan cat air setelah sketsa dikerjakan dengan tinta, ternyata cukup digemari para sketser IS, hingga mencapai 34,3 %, baik pewarnaan secara monokromatik yang hanya menggunakan satu warna maupun polikromatik yang menggunakan

banyak warna. Sejumlah di antaranya yakni sebanyak 5,1 %, sketsa dikerjakan melulu dengan cat air menggunakan kuas sehingga sangat mirip dengan pengerjaan lukisan.

Sketsa yang dikerjakan menggunakan pensil saja mencapai 12,1%. Rupanya pensil merupakan media pilihan kedua setelah tinta. Termasuk media pensil ialah berbagai jenis pensil, termasuk pensil warna dan pensil arang (konte). Media lainnya yang lebih sedikit digunakan ialah media digital dan penggunaan media campur (*mixmedia*).

Teknik penyajian karya sketsa dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni penggunaan garis murni tanpa render dan dengan rendering. Yang tanpa dirender, hanya sekitar 13,9% tersaji dalam bentuk (1) kontur, (2) gestur, dan (3) campuran. Penyajian sketsa dengan rendering banyak dilakukan, hampir mencapai 86%. Rendering sketsa menggunakan (1) arsir, baik yang rinci maupun seperlunya, (2) blok atau spot, dan (3) pewarnaan. Teknik arsir paling banyak dilakukan, mencapai 45%, kemudian dengan mewarnai mencapai 39%, selebihnya dengan teknik blok yakni dengan penambahan bidang atau bercak-bercak hitam yang kurang dari 2%.

Ungkapan Bentuk dan Pesan Karya Sketsa

Mengenai pendekatan atau gaya karya sketsa, sebagian besar (67,54%) karya sketsa tergolong impresionistik dan dikerjakan dengan tidak terlalu rinci. Bentuk ungkapan impresionistik yang cukup menampilkan kesan-kesan obyeknya dan hasil tangkapan sesaat dari kegiatan menggambar langsung merupakan kecenderungan umum dalam karya sketsa. Sebesar 23,75% dikerjakan sangat rinci, presisi, dalam gaya realistik. Penyajian gaya realistik umumnya dilakukan oleh mereka yang memiliki bakat kuat dalam menggambar dan kebiasaan mereka dalam membuat gambar ilustrasi. Sketsa jenis demikian lebih

merupakan gambar lengkap dan membutuhkan waktu yang tidak hanya singkat.

Sebagian lagi sebesar 6,76% termasuk dalam pendekatan ekspresif, spontan, sehingga terdapat distorsi bentuk. Sketsa dalam jumlah yang tidak terlalu banyak ini lebih menampilkan karakteristik sebuah sketsa. Goresan spontan, dengan tarikan garis-garis lancar yang dikerjakan dalam waktu singkat, kemudian penyajian yang sederhana, esensial, dengan intensitas emosi yang menyertainya merupakan kekuatan karya sketsa tersebut.

Gaya lain dalam sejumlah kecil (1,65%) ialah dekoratif melalui stilisasi. Bahkan ada pula yang diabstraksikan sehingga sangat sulit dikenali kembali obyeknya dan tampilan bentuk transformatif. Dalam hal sketsa yang menjadi abstrak dan bentuk yang transformatif, tentulah kurang sejalan dengan manifesto yang diusung IS, karena lemah dalam segi naratifnya serta lebih merupakan hasil imajinasi daripada mengungkapkan apa adanya sesuai dengan hasil tangkapan mata. Bagaimanapun, gejala ini menunjukkan bahwa sketsa dapat diwujudkan dalam bentuk yang beragam, mulai dari bentuk-bentuk yang sangat mirip dengan obyeknya hingga pada bentuk-bentuk gubahan yang jauh dari representasi obyeknya.

Tidak semua sketser mempunyai pesan di balik pemilihan obyek karyanya. Namun demikian, sejumlah di antaranya, melalui hasil angket, dapat diketahui bahwa melalui karya-karya sketsa yang dihasilkan, pesan-pesan yang ingin disampaikan para sketser ialah (1) penyampaian informasi dan komunikasi, (2) ungkapan keanekaragaman, (3) cinta dan perhatian, (4) potret dan kritik sosial, dan (5) berbicara tentang kemanusiaan.

Simpulan dan Saran

Sebagai bagian dari gambar, sketsa merupakan karya catatan yang umumnya dibuat dalam waktu singkat dengan tujuan yang bermacam-macam. Sebagian di antaranya merupakan rekaman visual atas pengamatan langsung, menceritakan obyek yang menarik perhatian pembuatnya, sebagian lainnya untuk sarana ungkapan pikiran dan perasaan pembuatnya, sampai kepada keinginan mengkomunikasikan gagasan serta menitipkan pesan-pesan.

Berbagai bentuk ungkapan sketsa para sketser yang tergabung dalam komunitas Indonesia's Sketchers menunjukkan keanekaan tema dan obyek sketsa, gaya, penggunaan media dan teknik, pesan yang diinginkan, serta wawasan terhadap karya sketsa, sesuai dengan beragamnya latar belakang yang dimiliki oleh setiap anggota komunitas. Salah satu kesamaan pandang dalam berkarya sketsa ialah kehadiran sketsa yang dilandasi oleh pengamatan langsung terhadap obyeknya.

Daftar Pustaka

- <http://arrohman.blogspot.com/2008/07/kejujuran-sketsa-teja-yangberceritera.html>
- <http://emphetri.blogspot.com/2011/12/foto-sketsa-gambar-bugil-lady-gaga.html>
- <http://indonesiasketchers.blogspot.com/p/about-us.html>
- http://maharatu.com/news/detail/id/572/Karya_Sketsa_dan_Drawing_Cikal_Bakal_Terciptanya_Seni_Rupa
- <http://www.facebook.com/groups/240007800116/?ref=ts&fref=ts>
- Lubis, Bersinar. 1995. "Goresan sebuah Puncak", dalam *Gatra* 22 Juli 1995

Meyers, S Benard. 1969. *Understanding The Arts*. New York: Rinehart & Winst

Wijaya, Putu. 1976. "Kesan-kesan Dalam". Artikel dalam *Tempo* 27 November 1976

Read, Herbert. 1959. *The Meaning of Art*. Toronto: Penguin Book Ltd.

Schinneller, J.A. 1966. *Art Search and Self Discovery*. Pennsylvania: International Text Book Company.

Smith, Stan. 1987. *The Aris's Handbook Series Drawing and Sketching*. New Jersey: Chratwell Books Inc.

Sunaryo, Aryo. 2009. "Sekelumit tentang

Sketsa" dalam <http://aryofineart.blogspot.com/>

Sunaryo, Aryo. 1990. "Garis, Medium Ungkapan yang Potensial" *Makalah* dalam diskusi dalam rangka pergelaran seni di IKIP Ujung Pandang.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.. *Self Discovery*. Pennsylvania: International Text Book Company.

Smith, Stan. 1987. *The Aris's Handbook Series Drawing and Sketching*. New Jersey: Chratwell Books Inc.



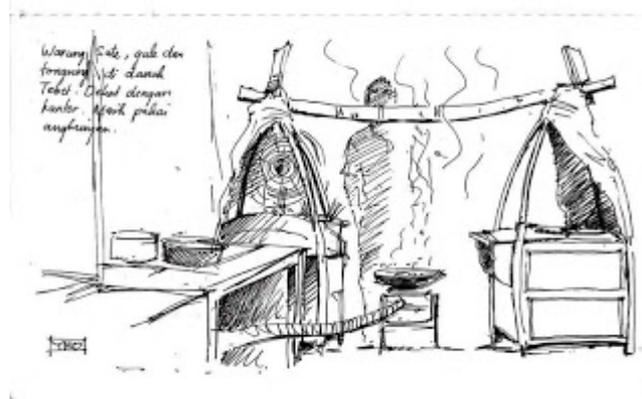
.Gambar 1. *Ruko Harapan Indah*

.Sebuah sketsa minggu pagi menggunakan tinta dan cat air karya Yanuar Ichsan. Contoh sketsa yang mengambil obyek bangunan modern



.Gambar 2. *Coffeshop*

Sebuah sketsa bertema ruang publik masyarakat urban menggunakan tinta dan pensil warna karya Donald Saluling



Gambar 3. *Penjual Tongseng*

Sebuah sketsa bertema pedagang menggunakan tinta karya Yoso Banyudono
Teks di bagian kiri atas merupakan *storytelling* singkat tentang sketsa tersebut



Gambar 4. *Nonton Wayang*

Sebuah sketsa bertema kesenian/ kebudayaan menggunakan tinta dengan rendering arsir yang halus. Karya Dadang Pribadi

