

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Sebagai orang Sunda yang lahir di Garut pada tanggal 29 Juni 1934, Onong Nugraha konsisten dengan karya-karyanya. Terbukti dia mampu berkiprah di majalah berbahasa Sunda "Mangle" selama kurang lebih 30 tahun sejak tahun 1963-2000. Karya-karya ilustrasinya banyak menghiasi berbagai majalah dan surat kabar. Gelar sarjananya diperoleh dari Fakultas Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (sekarang FSRD-ITB).

Ilustrasi karya Onong Nugraha memiliki ciri khas dan mampu memberikan imajinasi bagi pembacanya. Ilustrasi tersebut sangat kental dengan nuansa etnis Sunda, karena memang tuntutan naskah cerita, dimana Onong banyak berkiprah di majalah berbahasa Sunda Mangle. Walaupun ilustrasi tersebut lepas dari konteks teks yang diceritakannya, Onong (ilustrator) tetap mampu menggambarkan suasana budaya Sunda dengan sempurna. Karena cerita yang diangkat bertemakan kedaerahaan, pada umumnya karakteristik bentuk ilustrasinya menyentuh karakter objek kedaerahan (terutama Sunda). Ilustrator sepertinya sangat fasih mengangkat bentuk-bentuk objek dengan *setting* peradaban di masyarakat tradisional. Pada dasarnya ilustrator mampu menggambarkan apapun yang tertuang dalam cerita, sebagai contoh cerita yang berasal dari luar negeripun para tokohnya digambarkan seperti yang tertuang dalam cerita (orang asing). Secara visual kekuatan ilustrasi Onong terletak pada penguasaan anatomi dan dalam pengolahan unsur-unsur estetis dan teknis terutama dari kekuatan arsinya.

Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat. 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 secara umum karakter atau keseluruhan isi cerita. Selain itu ilustrasi berfungsi untuk menarik pembaca agar tertarik untuk membaca cerita. Sebuah ilustrasi yang ditampilkan dalam sebuah majalah memiliki fungsi sebagai pendukung estetis dari sebuah tampilan cerita. Selain fungsi tersebut, ilustrasi juga harus dapat mewakili karakteristik dari cerita yang

ditampilkan, ada korelasi antara visual dan latar belakang cerita. Menurut Baldinger (1986 : 120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut Jan D. White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia bisa menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu.

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, bentuk-bentuk benda lainnya secara benar, dapat mengatur komposisi yang baik, memiliki gaya atau ciri khas agar ilustrasinya menarik, dan menguasai teknik menggambar. 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. Gaya yang khas dari seorang ilustrator sangat diperlukan untuk mendapatkan ciri pribadi. 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. Selain itu, ilustrasi Onong memiliki kekuatan pula dalam menyusun unsur-unsur visual menjadi sebuah komposisi yang baik dan menarik. Sedangkan teknik menggambarpun sangat dikuasai, seperti pada penggambaran figur dan pengambilan sudut pandang. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menambah wawasan tentang metode dan teori menggambar dalam menggambar ilustrasi, meningkatkan keterampilan teknis menggambar, meningkatkan apresiasi dan pemahaman yang terdapat dalam ilustrasi karya Onong Nugraha, terutama bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI dan dapat diterapkan dalam mata kuliah Menggambar Ilustrasi, Membagan di Papan Tulis, Menggambar Bentuk, dan Menggambar Model.

## **2. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang ingin diteliti berpangkal pada analisis terhadap bentuk-bentuk ekspresi estetik ilustrasi karya Onong Nugraha. Hasil ekspresi ilustrator ini akan menghasilkan bentuk-bentuk karya visual yang memiliki unsur estetik (pertimbangan filosofis), teknik, dan simbolik berdasarkan tuntutan naskah. Dari sebagian besar karyanya lebih banyak menggarap objek dengan karakter etnik Priangan, karena dalam karya-karyanya Onong mampu menangkap, menghayati, dan mengekspresikan orang Sunda, kehidupan dan kebudayaannya, serta alam lingkungannya. Ilustrasi karya Onong Nugraha selain memenuhi kualitas teknik dan estetik, juga memiliki pesan yang terkandung di dalamnya yang bermuatan nilai-nilai budaya tradisional Sunda dan memiliki simbol-simbol semiotik yang perlu digali maknanya untuk menjaga eksistensi dan kelangsungan budaya tradisi yang menjadi salah satu jati diri bangsa kita.

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 yang terdapat dalam ilustrasi karya Onong Nugraha sebagai hasil ekspresi artistiknya?

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

2.1 Bagaimana teknik membuat arsir/garis yang terdapat dalam ilustrasi karya Onong Nugraha?

2.2 Bagaimana teknik menggambar sudut pandang dalam ilustrasi karya Onong Nugraha?

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam melakukan kajian, maka dari permasalahan yang diajukan perlu dibuat definisi operasional, sebagai berikut:

istilah teknik dalam penelitian ini adalah metode proses pembuatan ilustrasi berdasarkan aspek visual, seperti arsir/garis, dan sudut pandang penggambaran.

### **3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini berupaya untuk:

- 3.1. Memahami dan memperoleh gambaran tentang teknik membuat arsir/garis yang terdapat dalam ilustrasi karya Onong Nugraha
- 3.2. Memperoleh gambaran tentang teknik-teknik menggambar sudut pandang dalam ilustrasi karya Onong Nugraha

### **4. Manfaat Penelitian**

4.1 Bagi mahasiswa diharapkan dapat memperkaya wawasan pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentang teknik-teknik membuat arsir dan menggambar sudut pandang dalam menggambar dan kelak dapat diterapkan dalam mata kuliah Menggambar Ilustrasi, Membagan di Papan Tulis, Menggambar Model dan Menggambar Bentuk.

4.2 Bagi pengembangan bidang pendidikan, khususnya pendidikan seni rupa, diharapkan memberikan sumbangan materi dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam berkarya seni.

4.3 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.

## BAB II

### Kajian Pustaka

#### 1. Kajian Teori

Dalam buku *Perjalanan Seni Rupa Indonesia*, Yudoseputro (1991:34) menuliskan, bahwa karya seni adalah bentuk ekspresi dari pengalaman batin seniman yang berada di atas segala penglihatan melalui penalaran. Pokok dari lahirnya sebuah karya seni adalah hasil interpretasi seniman terhadap pengalaman melihat segala sesuatu yang ada di sekelilingnya.

Seni dibagi kedalam tiga kelompok besar, yaitu seni penglihatan, seni pendengaran, dan seni penglihatan pendengaran. Oswald Kulpe dalam *The Liang Gie*, (1976:66) (bandingkan dengan Sumardjo 2000), mengelompokkan seni menjadi:

- 6.1 Seni Penglihatan (*Visual Arts*), yaitu seni rupa yang menggunakan bentuk dan rupa sebagai media ungkapannya dan dicerap melalui penglihatan.
- 6.2 Seni Pendengaran (*Auditory Arts*), yaitu seni musik yang menggunakan suara sebagai media ungkapannya dan dicerap melalui pendengaran.
- 6.3 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 garis besar, seni rupa dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu (1) Seni, dimana organisasi elemen-elemen visualnya bukan pada benda pakai, misalnya pada seni lukis, seni keramik, seni patung, seni grafis, dan seni kria; (2) Desain, dimana penyusunan elemen-elemen visualnya pada benda pakai (Feldman, 1967:256; Sachari 1986; Soedarso, 1990:11). Sedangkan menurut Feldman (1967:222-277), bandingkan dengan Prawira dan Dharsono 2003) struktur seni terdiri dari:

#### 6.1 Unsur-Unsur Visual dalam Seni dan Desain

##### 6.1.1 Garis

Garis adalah jejak yang dibuat oleh benda runcing, seperti pensil, krayon, dan tongkat. Dalam geometri, garis adalah barisan dari titik-titik. Bentuk garis

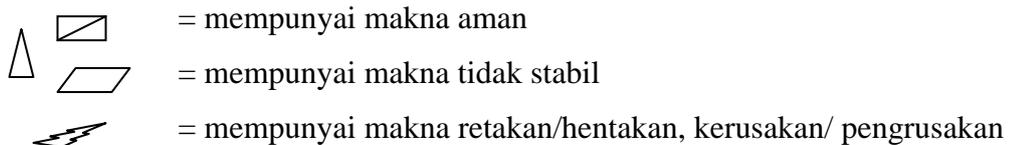
terdiri dari garis vertikal, garis horizontal, kombinasi keduanya, garis diagonal, garis lengkung, garis lingkaran, garis spiral.

2.3.1.1.1 Garis vertikal, mempunyai makna sedikit gerakan, berarti hidup (memiliki nyawa). Makna garis bisa berarti luas, tergantung konteksnya, misalnya mengandung martabat, tahan terhadap perubahan, tidak terpengaruh waktu.

2.3.1.1.2 Garis horizontal, mempunyai makna ketenangan bahkan kematian.

2.3.1.1.3 Kombinasi garis vertikal dan horizontal. Jika terdiri dari dua garis vertikal dan di atasnya terdapat satu garis horizontal, mempunyai makna tempat yang aman, arah yang benar, pintu, gerbang. Jika terdiri dari dua garis vertikal yang diantaranya diletakkan satu garis horizontal (menyerupai bentuk huruf H), mempunyai arti stabil dan bisa tahan untuk berdiri.

2.3.1.1.4 Garis diagonal, mempunyai makna bahaya, tidak stabil, kehilangan keseimbangan, dan gerak yang tidak terkontrol



2.3.1.1.5 Garis lingkaran, lebih berhubungan dengan kewanitaan (feminin)

2.3.1.1.6 Garis lengkung, mempunyai makna mengalir, menggambarkan fenomena alam, misalnya air.

2.3.1.1.7 Garis spiral, mempunyai makna pusaran, menggambarkan kesuburan wanita.

## 2.3.1.2 Bentuk

Bentuk dalam bahasa Inggris dibedakan antara: (1) *Shape*, manifestasi fisik dari benda diam, misalnya topi sebagai benda diam; (2) *Form*, manifestasi fisik dari benda bergerak (benda hidup), misalnya wanita sebagai benda hidup.

Bentuk bisa dibentuk dari pautan garis dan perbedaan terang gelap, tekstur, dan warna. Bentuk mempunyai berbagai sumber, yaitu dari alam, dibuat manusia, dan dari karakter alat yang berbeda. Bentuk yang lurus, hasil dari mekanis (menggunakan alat), kalau bentuk yang bergelombang merupakan buatan manusia (dengan tangan/*hand made*).

### 6.1.3 Terang Gelap (nada)

Nada adalah bagian terang dan gelap dari sebuah rancangan. Dalam seni para seniman menggunakan terang gelap untuk hal-hal yang positif. Bila ada bayangan berarti ada cahaya. Dalam menggambar/melukis, pada kertas atau kanvas ada bagian-bagian dari kertas atau kanvas itu yang digambarkan terang karena ada bagian-bagian yang gelap. Jadi terang gelap di sini untuk membedakan bentuk. Selain itu, untuk membedakan gelap dan terang harus ada kontras, tetapi tanpa kontras yang jelas pun terang gelap bisa didapat, yaitu dari putih dan putih lagi (*cool white* dan *warm white*), ada perbedaan “suhu”, tidak selalu harus hitam dan putih saja. Jadi terang gelap didapat dari: gelap-terang, panas dingin, jelas dengan samar.

### 6.1.3 Warna.

Warna adalah sinar visual yang direfleksikan dari spektrum cahaya, dimana terdapat gejala yang saling melengkapi, yaitu warna primer dalam cahaya atau tenaga kasat mata, dan warna primer pada pigmen atau benda. Warna primer dari pigmen adalah merah, biru, dan kuning, dan akan menghasilkan campuran warna baru dari semua warna tersebut. Teori warna banyak dikemukakan para ahli, seperti Bustanoby, Turner, Brewster, dan sebagainya. Menurut Brewster, warna terdiri dari tiga warna pokok, yaitu merah, biru, dan kuning yang terletak dalam satu lingkaran warna. Selain itu terdapat warna sekunder merupakan percampuran dua warna primer.

Warna memiliki beberapa istilah, seperti:

*Hue*, mengacu pada posisi kromatik pada skala warna murni, seperti merah, oranye, violet, dan kuning-hijau, semuanya itu berasal dari warna primer atau warna sekunder.

*Intentitas*, mengacu pada warna murni dan tidak ada campuran warna. Warna-warna pigmen tidak selalu murni, tetapi biasanya menampilkan hue dengan intensitas penuh.. Sebagai contoh, pigmen warna merah alizarin dapat dibuat dari merah yang ditambah dengan sedikit kuning atau oranye kadmium. Biru ultramarin adalah biru tua, intensitasnya akan menjadi biru jika ditambah dengan putih.

*Komplementer*, adalah kombinasi dua warna yang letaknya bersebrangan pada lingkaran warna, contoh: merah dan hijau, ungu dan kuning.

*Analog*, adalah kombinasi tiga macam warna yang letaknya berdampingan pada lingkaran warna, seperti kombinasi warna merah, merah ungu, dan jingga.

#### 6.1.4 Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda. Terdapat dua jenis tekstur:

- Tekstur yang dapat diraba atau dirasakan, misalnya permukaan batang pohon yang berkulit halus dan berkulit kasar.
- Tekstur yang hanya dapat dilihat, jenis ini kebanyakan berupa tekstur buatan, misalnya gambar permukaan kulit pohon. (Rasmusen, 1950:11)

#### 6.2 Komposisi (Tata Letak Unsur-Unsur Visual)

Unsur-unsur visual disusun untuk tujuan dilihat, unsur-unsur visual dibuat untuk keefektifan visual, dan penyusunan elemen harus ada tujuannya. Sebuah karya akan memperhitungkan komposisi dari segi: Kesatuan (*Unity*), Keseimbangan (*Balance*), Irama (*Rhythm*), Proporsi (*Proportion*). Hal ini sejalan dengan pendapat Prawira (2000:66) yang mengemukakan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang kesenian yang menggunakan medium 'rupa'. Aspek rupa dalam kesenian dapat berwujud garis, bentuk, barik, warna, bidang yang diorganisasikan dalam suatu komposisi yang estetik, dan memiliki nilai isi dari penciptanya.

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/apresiator, karena karya seni merupakan produk intelektual sang seniman (Soegiarty, 2003a:32)

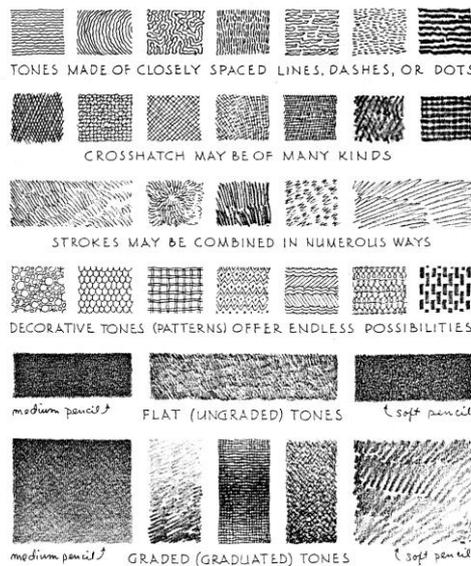
#### **Teknik Gambar**

Ada beberapa teknik yang digunakan oleh ilustrator dalam pembuatan gambarnya sesuai dengan selera masing-masing. Teknik gambar ini dapat menjadi ciri khas atau jati diri ilustrator tertentu. Teknik gambar ini juga dapat mempengaruhi

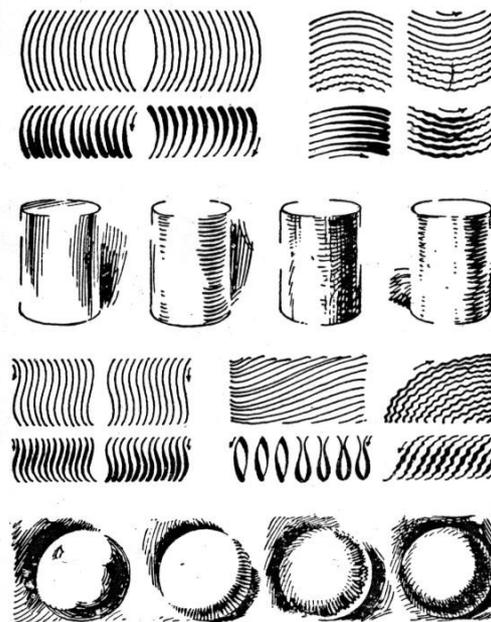
kualitas bentuk objek yang dibuat, ada yang terlalu gelap ada juga yang terlalu terang. Gambar dengan teknik blok, yaitu menggambar dengan mengkontraskan pencahayaan dengan blok-blok hitam. Penggambaran dengan teknik ini tampak lebih sederhana karena ilustrator tidak harus bersusah susah mengarsir gambar yang memakan waktu sehingga tampak lebih efisien. Salah seorang tokoh ilustrator senior di Indonesia yang terkenal dengan teknik ini adalah Teguh Santosa.

### 1. Teknik Arsir

Gambar dengan teknik arsir tampak lebih rumit dan lebih ekspresif. Beberapa tipe arsir:

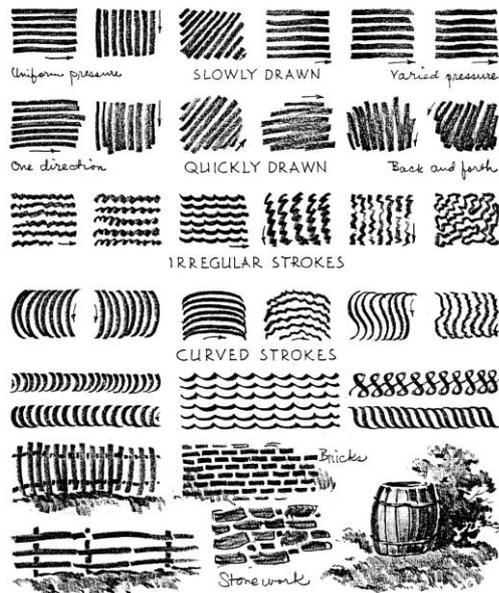


Beberapa bentuk arsir untuk membangun nada: Sumber: Guptill, 1959:29

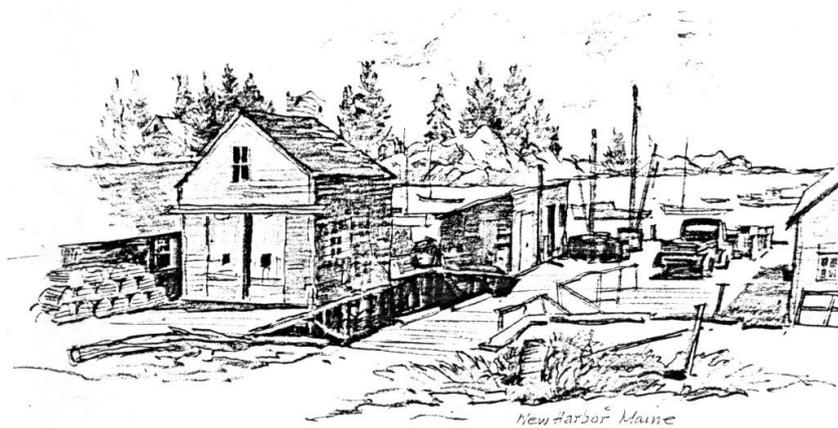


Arsir dengan garis lengkung (Brigman Publishers, 1944:17)

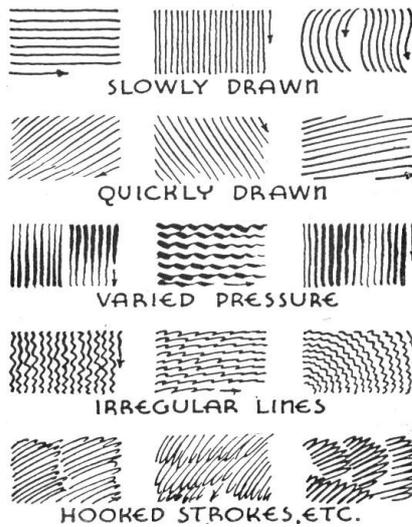
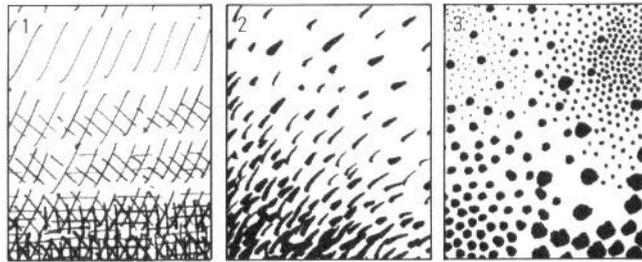
Teknik membuat nada dapat menggunakan media pensil, pena, dan kuas. Setiap media memiliki karakteristik berbeda, seperti contoh di bawah ini:



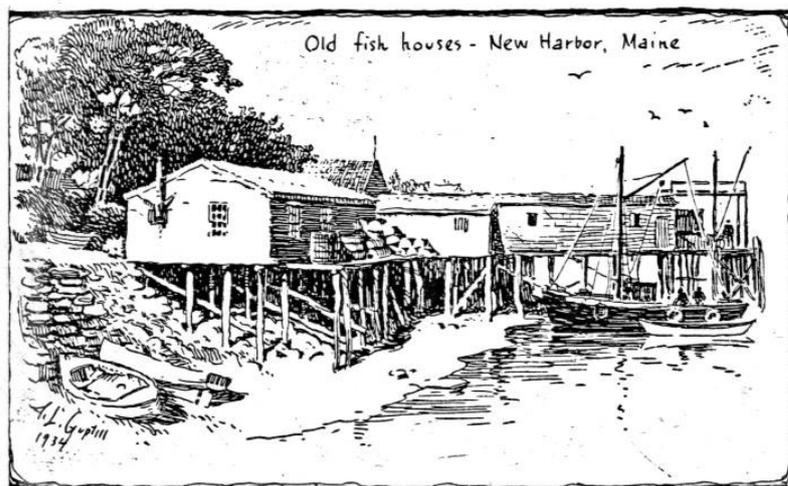
-Efek media pensil(Guptill, 1959:27)



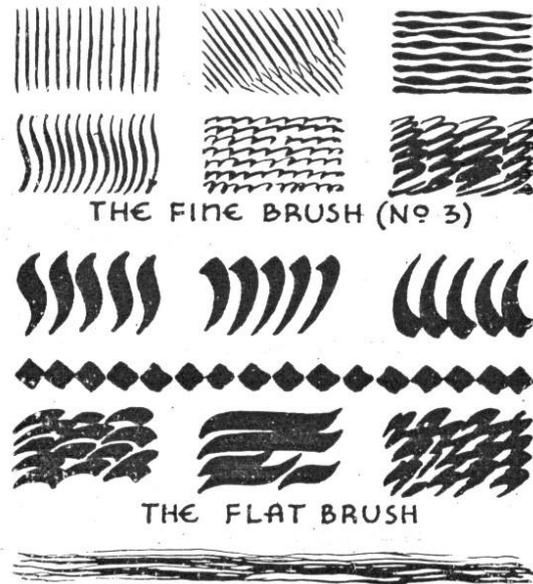
Karya dengan Teknik arsir Media Pensil (Watson,1957:17)



-Efek media pena (Brigman Publishers, 1944:9)



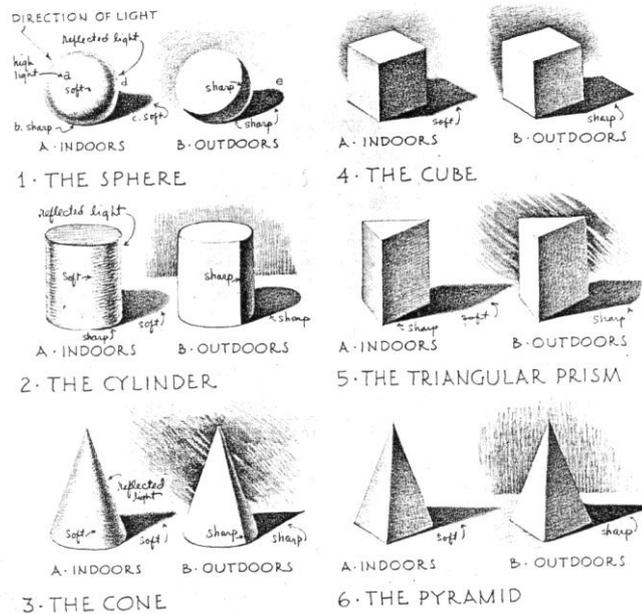
Karya dengan Teknik Arsir Media Pena (Brigman Publishers, 1944:19)



-Efek media kuas (Lewis, 1987:36)



Karya dengan Teknik Arsir Media Kuas: (Brigman Publishers, 1944:31 )



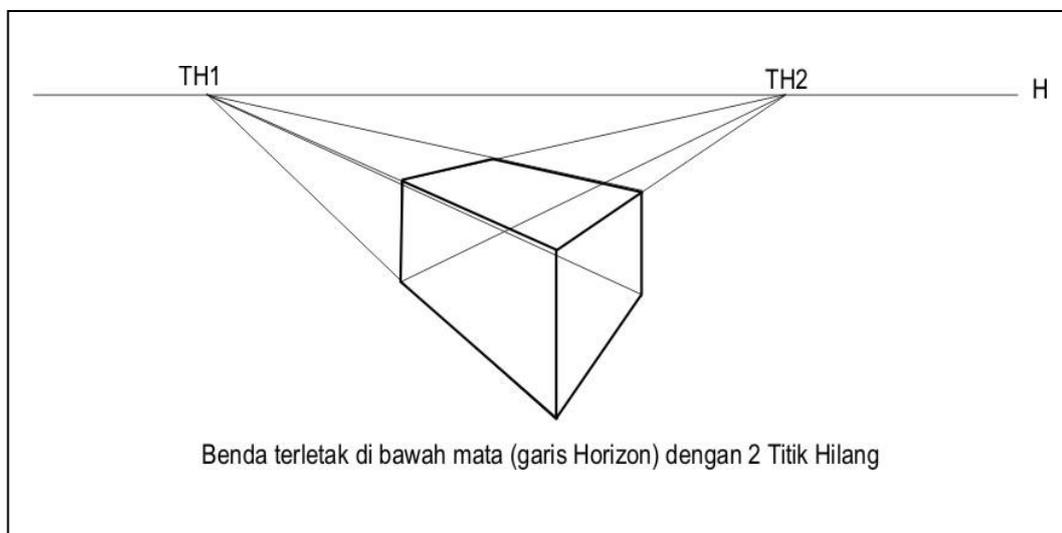
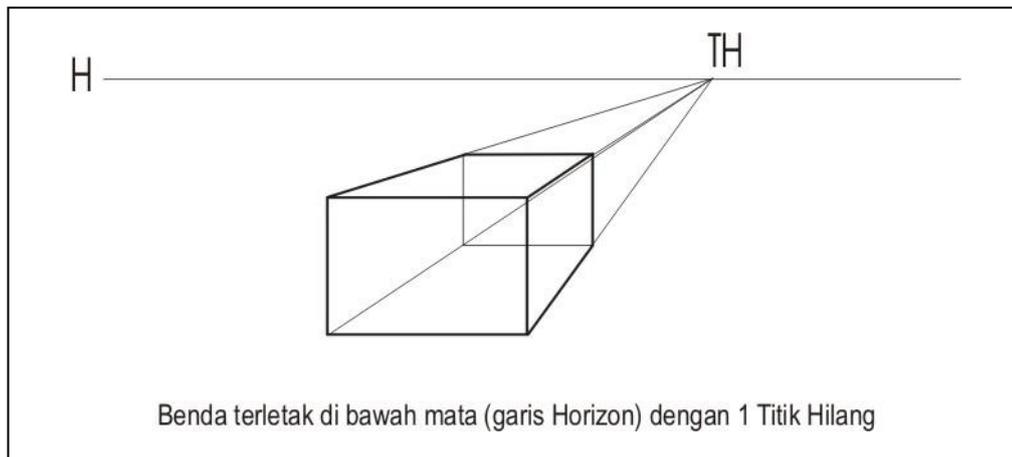
Teknik Bayangan dan Bayang-bayang pada Objek. Sumber:Guptill, 1959:36

## 2. Sudut pandang

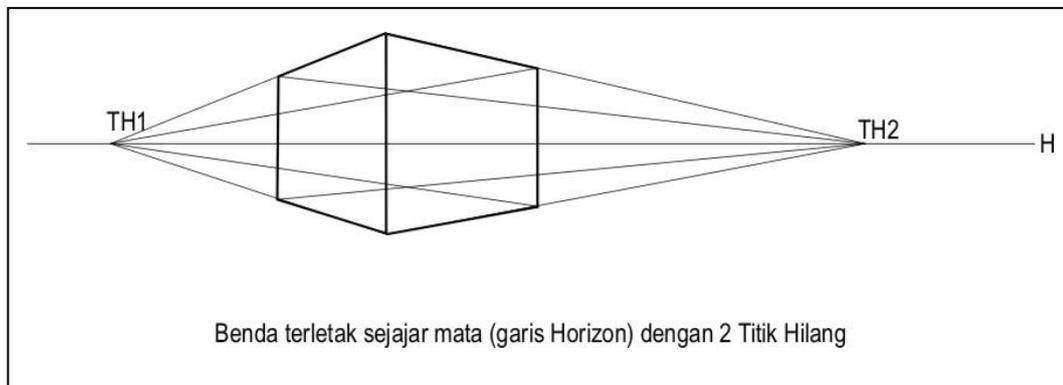
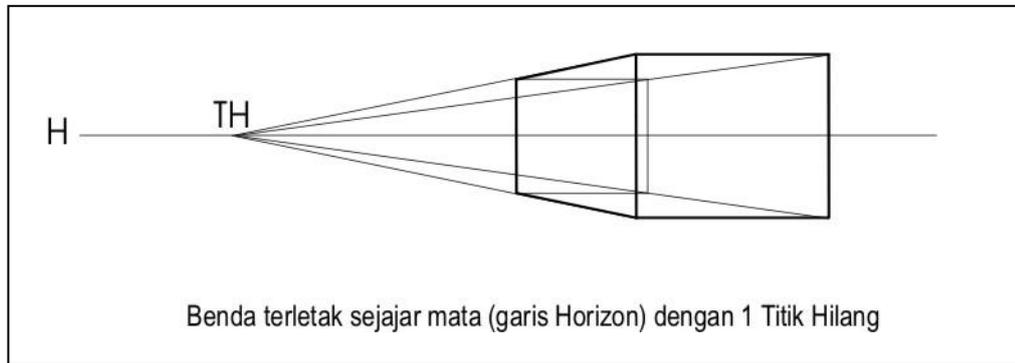
Ilustrasi yang baik biasanya tidak lepas dari kreativitas ilustrator dalam mengolah sudut pandang gambarnya. Sudut pandang yang bervariasi akan membuat gambar memiliki kesan filmis dan tidak menjenuhkan. Ilustrasi yang kurang mengolah sudut pandang akan terasa gambarnya datar dan monoton. Selain penggambaran objek yang kaku juga akan membuat suasana cerita tidak memiliki irama seperti tegang, seru, sunyi dan sebagainya.

Penggambaran sudut pandang biasa dilakukan dengan cara mengolah perspektif. Dengan menguasai ilmu perspektif seorang ilustrator akan mudah membuat sudut pandang gambar secara berubah-ubah dengan menghindari resiko kesalahan seperti ukuran gambar menjadi ganjil, tata ruang seperti yang tidak memiliki volume dan lain-lain. Kecermatan menentukan ukuran merupakan salah satu faktor penting dalam penggambaran sudut pandang gambar, karena selain dari perubahan tata ruang juga bentuk objek gambar cenderung mengalami distorsi. Secara garis besarnya sudut pandang dapat diklasifikasikan menjadi tiga bentuk yaitu:

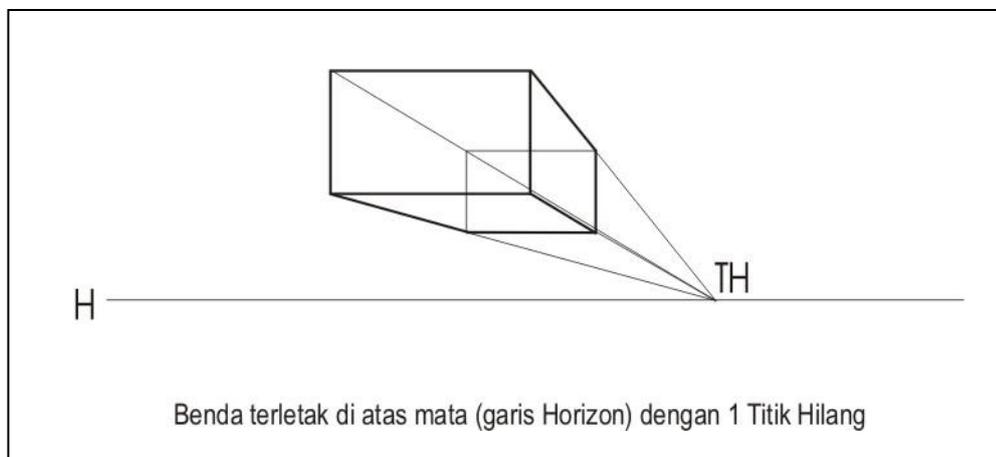
1. Sudut pandang dari atas (*low angle*) atau banyak dikenal dengan “pandangan burung”, yaitu sudut pandang untuk menggambarkan objek dan suasana sekelilingnya terlihat dari atas. Berdasarkan hukum perspektif (Claudius, 1966), sebagai berikut:

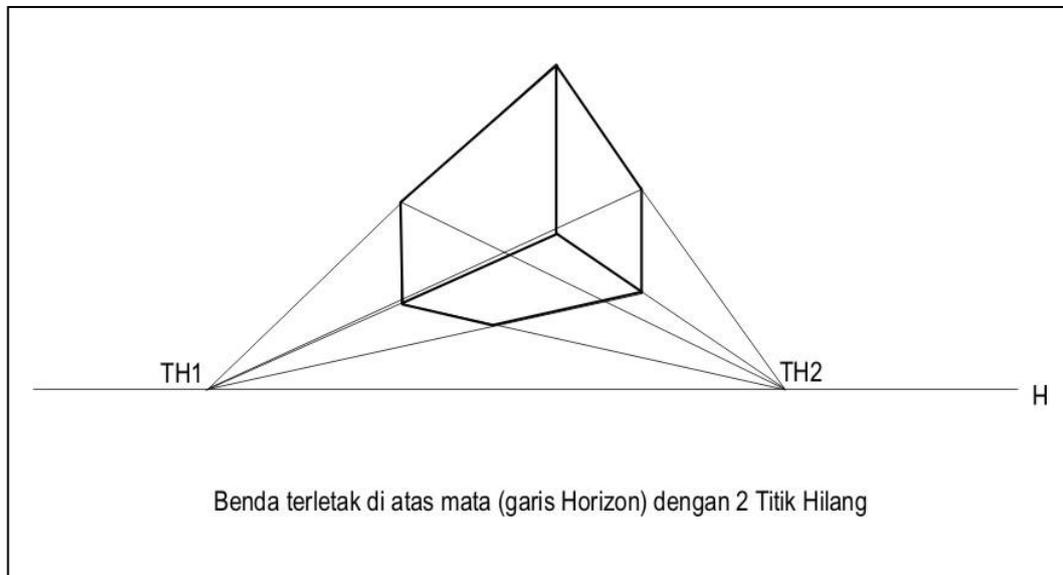


2. Sudut pandang dari tengah, yaitu untuk menggambarkan objek yang berada di garis tengah cakrawala atau objek gambar tampak sejajar dengan yang melihat. Sudut pandang ini paling umum digunakan dalam menggambar objek dalam ilustrasi. Menurut hukum perspektif (Claudius, 1966), sebagai berikut:



3. Sudut pandang dari bawah (*high angle*) atau sering disebut “pandangan kodok”, sudut pandang ini seperti sebuah kamera yang berada di bawah, sedangkan objek berada di atasnya, biasanya untuk menggambarkan kesan tinggi, kesan besar, atau kesan gagah. Berdasarkan hukum perspektif (Claudius, 1966), sebagai berikut:





## 2. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Ilustrasi sebagai salah satu jenis karya seni rupa, yang memiliki struktur seni seperti disebutkan di atas. 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

Gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat. Gambar 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.

Ilustrasi dapat dikatakan baik apabila memiliki persyaratan sebagai berikut 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,2004c:80). 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. 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.

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".

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,2004b: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 memiliki gaya dan ciri khas tersendiri, seperti diungkapkan beberapa senirupawan dan budayawan di bawah ini: Tjetjep Rohendi Rohidi (2000:2) menyatakan "garis-garis yang lentur, alam indah dengan pohon-pohon nyiur yang melambai, kekenesan gadis dengan tubuh yang berisi, dan kehidupan sehari-hari orang Sunda, tampak sangat kuat dalam karya-karya ilustrasinya". "Perhatian yang tinggi terhadap sosok, penguasaan anatomi serta kepercayaan terhadap garis yang linier, terutama kepekaan terhadap moment dramatik, menyebabkan gambaran yang dilakukannya penuh daya" (Diyanto, 2000:7). Sedangkan Eddy Hermanto (2000:10) mengatakan "ilustrasi Pak Onong esensial, garis-garisnya kuat, beliau begitu memperhatikan anatomi". Nandang Gawe (2000:10) berpendapat bahwa "garis-garis yang tegas, tepat dan efektif, arsir yang tidak berlebihan, tampilan yang sederhana, dan rapih dengan objek-objek keseharian yang akrab dengan kehidupan kita. Adalah beberapa hal yang dapat saya tangkap dari karya-karya Pak Onong."

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi karya Onong Nugraha memiliki karakter khas dengan teknik sempurna.

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.

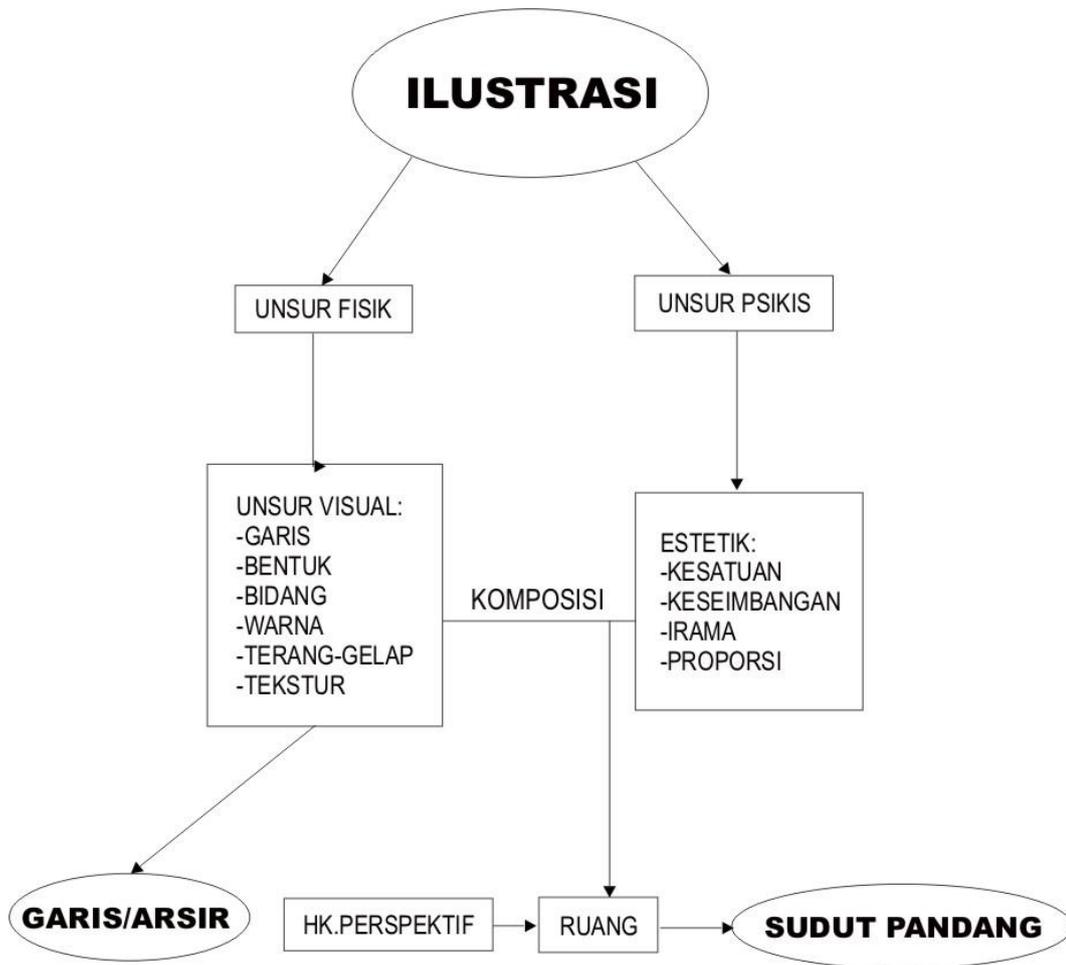
Pada dasarnya seorang ilustrator harus mampu untuk merangkai *setting*, penokohan, dan aksesoris pendukung (misal : kostum, pelengkap di sekitar figur, kendaraan, dan lain-lain) dalam suatu bidang gambar yang juga harus didukung oleh kemampuan teknis, referensi, dan kemampuan menginterpretasi sebuah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

### **3. Kerangka Berpikir**

Ilustrasi sebagai hasil ekspresi ilustrator akan menghasilkan bentuk-bentuk karya visual yang memiliki unsur estetik. Estetika ilustrasi terdiri dari unsur fisik dan unsur psikis. Pengamatan terhadap kualitas material, yaitu unsur fisik terdiri dari: garis, bentuk, bidang, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan terang gelap, disebut unsur visual. Unsur fisik ini banyak lagi sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik yang lain. Lalu dilakukan penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan dari unsur-unsur visual, pengorganisasian tersebut merupakan konfigurasi dari struktur bentuk-bentuk yang menyenangkan, dengan pertimbangan: keseimbangan, irama, dan proporsi, serta kesatuan yang selaras atau merupakan kesatuan yang utuh, yang biasa disebut unsur estetik menjadi suatu susunan hasil persepsi (pengamatan) yang merupakan suatu hasil karya yang

memiliki komposisi. Penyusunan unsur-unsur visual menjadi sesuatu yang bermakna (bentuk visual, misalnya manusia, tumbuh-tumbuhan) dan disusun dalam suatu situasi di dalam gambar, maka akan terjadi ruang. Agar susunan tersebut menarik perlu diberlakukan hukum-hukum perspektif untuk memperoleh sudut pandang atau modulasi yang berbeda dari setiap gambar yang dihasilkan.

Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan atau emosi, yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Ilustrasi sebagai karya visual terdiri dari unsur-unsur visual, seperti: garis, bidang, warna, bentuk, terang-gelap, tekstur, ruang. Tanpa adanya pengolahan yang baik dari unsur-unsur fisik tidak akan menghasilkan karya yang maksimal. Oleh karena itu perlu suatu teknik yang tepat untuk menghasilkan karya yang baik, diantaranya dengan menguasai teknik pengolahan unsur-unsur fisik tersebut. Pengolahan unsur fisik seperti garis dan ruang merupakan dua cara atau teknik dalam menggambar ilustrasi untuk menghasilkan visualisasi gambar (ilustrasi).



Model Kajian Teknik Menggambar Ilustrasi  
 Diadaptasi dari Feldman (1967) dan Nugraha (1997)

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini mengenai kesenian yang berkenaan dengan penelaahan hasil karya yang mencakup estetika dan simbolik 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 diceraap 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 dengan pendekatan estetika.

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.

### 2. Subjek dan Objek Penelitian

Mengingat subjek 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 subjek kajian yang memiliki kekuatan dalam ekspresi teknisnya sebagai objek penelitian, yaitu kekuatan arsir/garis, dan sudut pandang. Analisis

dilakukan pada teknik-teknik yang terdapat dalam karya sebagai objek penelitian, seperti:

1. untuk menghasilkan karakter suasana dalam cerita, yaitu teknik arsir/garis: hitam, hitam-putih, hitam-kelabu-putih, dengan media pensil atau pena.
2. teknik menggambar sudut pandang untuk menghasilkan sudut pandang gambar agar menjadi lebih menarik.

### **3. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 8 (delapan) bulan sejak bulan April hingga bulan Nopember 2006. Lokasi penelitian bertempat di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI.

### **4. Prosedur Penelitian**

#### **1. Menentukan Sampel**

Objek penelitian (sampel penelitian) berkenaan dengan ilustrasi karya Onong Nugraha yang berasal dari majalah Mangle. Dipilihnya majalah berbahasa Sunda Mangle sebagai objek kajian, karena berdasarkan penelaahan, Onong Nugraha berkiprah di majalah tersebut selama kurang lebih 30 tahun (1963-2000) sebagai ilustrator tetap. Selain itu, majalah Mangle mampu bertahan sejak penerbitannya yang pertama tahun 1957 hingga kini, dibandingkan dengan majalah berbahasa Sunda lainnya seperti Sari, Warga, Langensari, dan Gondewa. Majalah Mangle merupakan majalah berbahasa Sunda yang terbit secara berkala satu minggu satu kali. Ilustrasi karya Onong Nugraha yang menjadi objek kajian adalah karya-karya yang memiliki kriteria sesuai dengan masalah penelitian, yaitu:

7.1.1 ilustrasi yang mengandung teknik arsi/garis-garis yang secara teoretik memiliki kekhaskan.

7.1.2 ilustrasi yang memiliki sudut pandang penggambaran berbeda dengan ilustrasi lainnya.

#### **7.2. Pengumpulan Data**

##### **7.2.1 Observasi**

Untuk kepentingan analisis, diperlukan data primer dan sekunder yang akan dipergunakan sebagai bahan dalam penganalisisan lebih lanjut. Observasi juga diperlukan untuk menganalisis fakta empiris yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap ilustrasi karya Onong Nugraha sebagai data primer. Observasi 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 memiliki karakter berbeda dan diperoleh dari majalah Mangle.

### **5. Teknik Analisis Data**

Analisis data ini melalui proses:

1. Data yang telah terkumpul disusun agar dapat ditafsirkan,
2. digolongkan berdasarkan masing-masing kategori. Yaitu data yang termasuk teknik arsitektur dan data yang termasuk kategori sudut pandang.
3. Lalu diinterpretasikan agar data yang terkumpul tidak menumpuk, kemudian disusun secara sistematis, sehingga memberikan gambaran yang bermakna tentang masalah yang sedang diteliti
- 4.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### BAB IV

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

##### 1. SIMPULAN

Menggambar dengan teknik arsir akan menghasilkan gambar tampak lebih hidup, karena arsir dapat membentuk:

1. nada terang gelap pada bentuk yang digambar, sehingga akan menghasilkan volume dan gambar tampak lebih hidup.

2. Arsir dapat memberi kesan cahaya, bayangan dan bayang-bayang pada objek.

Agar gambar lebih menghasilkan efek yang lebih realistik biasanya diberi nada putih, abu-abu, dan hitam, tetapi agar agak lebih mendekati bentuk visual dengan modifikasi nada-nada lokal, yaitu dengan cara menambah arsir untuk memperoleh kesan cahaya yang menerangi objek, dan dengan menambah bayangan dan bayang-bayang. (Guptill, 1959:36)

3. Arsir dapat memberikan kesan ruang pada bidang gambar. Salah satu cara untuk memberi kesan ruang dapat dengan membubuhkan arsir pada objek. Ruang di sini dalam hubungannya dengan bidang dua dimensi, hal ini penting untuk menunjukkan bidang negatif di sekeliling bidang positif atau volume pada gambar. Prinsip desain yang sama dari area negatif ke area positif.

##### 2. REKOMENDASI UNTUK PENELITIAN LEBIH LANJUT

Penelitian ini merupakan penelitian teori dasar menggambar .....

## 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.
- Baldinger, Wallace. 1986. *The Visual of Art*. London : The Library Association.
- Champman, L.H. 1978. *Approach to Art Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Publication.
- Diyanto. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Gawe, Nandang. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Gunadi, Ude G. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Hermato, Eddy. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- 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.
- Dharsono dkk. 2003. *Pengantar Estetika dalam Seni Rupa*. Proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional.
- Prawira, Nanang Ganda. 2000. Kriya dan Rkahias Baduy. *Jurnal Wacana Seni Rupa*, vol. 1, 1, Agustus 2000. Bandung:STISI.
- Rohidi, Tjetjep, Prof, Dr,Ma. (Pembicara). 2000. *Onong Nugraha*. Katalog Pameran Ilustrasi Februari 2000. Bandung: Mangle, Taman Budaya, STISI Bandung.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
- Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayarsana.
- 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
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- The Liang Gie, 1976, *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya.
- White, Jan V. 1982. *Editing by Design*. New York : R.R. Bowker.
- Yudoseputro, Wiyoso. 1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia*. Bandung: Seni Budaya.
- Rasmusen, Henry N. 1950. *Art Structure. A textbook of Creative Design*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.

1944. *How to Draw with Pen, Brush and Ink*. New York: Bridgman Publishers.  
Inc. Pelham.

Watson,Erness W. 957. *Pencil Sketching*. New York: Reinhold Publishing  
Corporation.

Lewis, Brian. 1987. *An Introduction to Illustration*. London: Quintet Publishing  
Limited.

Coulin, Cladius. 1966. *Step by Step Perspective Drawing*. Van Nostrand  
Company.

## **LAMPIRAN:**

### **1. Instrumen Penelitian**

### **2. Curriculum Vitae Tenaga Peneliti**

#### **1 Ketua Peneliti**

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra Tity Soegiarty, M.Pd
- b. Pangkat/Gol./NIP : Pembina/IVA/131473896
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Fakultas/Jurusan : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa  
Universitas Pendidikan Indonesia
- e. Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa
- f. Mata Kuliah yang Diampu : - Menggambar Bentuk  
- Menggambar Model  
- Membagan di Papan Tulis  
- Sejarah Seni Rupa Indonesia

#### **g. Karya Publikasi dan Penelitian**

1.	Hanjuang (Deskriptif Analisis Simbolis dalam Mitos Masyarakat Rancakalong, Sumedang).	2002
2.	Peran Gambar Ilustrasi pada Majalah Berbahasa Sunda dalam Seni Rupa Sunda	2003
3.	Nafas Tradisi pada Gambar Ilustrasi Majalah “Mangle” dalam Menunjang Perkembangan Seni Rupa Sunda dalam Jurnal PRASI Vol 3.	2003
4.	Komik Anak-Anak Berdasarkan Bahasa Rupa Gambar Anak.	2003
5.	Gambar Ilustrasi Majalah Berbahasa Sunda dengan Identitas Budaya Lokal	2003
6.	Bahasa-rupa Gambar Ilustrasi Majalah Mangle sebagai Identitas Budaya Lokal.	2003
7.	Ilustrasi Carnyam Majalah Mangle (Kajian Estetik dan Simbolik Ilustrasi Carnyam Karya Onong Nugraha	2004

## 2. Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Suryadi, S.Pd
- b. Pangkat/Gol./NIP : Penata Muda/IIIA/132304683
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Fakultas/Jurusan : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa  
Universitas Pendidikan Indonesia
- e. Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa
- f. Mata Kuliah yang Diampu : - Menggambar Anatomi  
- Menggambar Ilustrasi  
- Menggambar Model  
- Menggambar Geometri  
- Membagan di Papan Tulis  
- Desain Grafis  
- Sejarah Seni Rupa Islam

## g. Karya Publikasi dan Penelitian

1.	Komik Yan Mintaraga	2001
2.	Karikatur di HU Pikiran Rakyat	2001- sekarang
3.	Desain Poster Seni Rupa	20034
4.	Ilustrasi untuk Malam Seribu Tekad, UPI BHMN	2006

### **3. Hasil Tabulasi Data**

### **4. Artikel Penelitian**

## LAMPIRAN 2

### PERSONALIA PENELITIAN

#### 1. Ketua 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](mailto:ty_sg@plasa.com)
- g. Pangkat/Gol./NIP : Pembina/IVA/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  
-Membagan di Papan Tulis  
-Sejarah Seni Rupa Indonesia
- m. Karya Publikasi dan Penelitian

1.	Hanjuang (Deskriptif Analisis Simbolis dalam Mitos Masyarakat Rancakalong, Sumedang).	2002
2.	Estetika buddhisme dalam Fenomena Candi Borobudur, dalam Ritme , Jurnal Seni dan Pengajarannya, vol2 No.1 April 2003	2003
2.	Peran Gambar Ilustrasi pada Majalah Berbahasa Sunda dalam Seni Rupa Sunda	2003
3.	Nafas Tradisi pada Gambar Ilustrasi Majalah “Mangle” dalam Menunjang Perkembangan Seni Rupa Sunda dalam Jurnal PRASI Vol 3. FPBS IKIP Negeri Singaraja-Bali	2003
4.	Komik Anak-Anak Berdasarkan Bahasa Rupa Gambar Anak.	2003
5.	Gambar Ilustrasi Majalah Berbahasa Sunda dengan Identitas Budaya Lokal	2003
6.	Bahasa-rupa Gambar Ilustrasi Majalah Mangle sebagai Identitas Budaya Lokal.	2003
7.	Ilustrasi Carnyam Majalah Mangle (Kajian Estetik dan Simbolik Ilustrasi Carnyam Karya Onong Nugraha)	2004

## 2. Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Suryadi, S.Pd.
- b. Tempat/Tgl Lahir : Subang 14 Juli 1973
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Agama : Islam
- e. Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Seni Rupa
- f. Alamat : Jl. Cilimus No. 18, Isola- Sukasari  
Bandung 40154  
Tlp. 081320519176
- g. Pangkat/Gol./NIP : Penata Muda/IIIA/132304683
- h. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- i. Fakultas/Jurusan : FPBS/ Pendidikan Seni Rupa
- j. Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Indonesia
- k. Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa, dalam mata kuliah:
- l. Mata Kuliah yang Diampu : - Menggambar Anatomi  
- Menggambar Ilustrasi  
- Menggambar Model  
- Menggambar Geometri  
- Membagan di Papan Tulis  
- Desain Grafis  
- Sejarah Seni Rupa Islam

m. Karya Publikasi dan Penelitian

1.	Komik Yan Mintaraga	2001
2.	Karikatur di HU Pikiran Rakyat	2001-sekarang
3.	Desain Poster Seni Rupa	2004
4.	Ilustrasi untuk Malam Seribu Tekad, UPI BHMN	2006

n. Pengalaman Kerja

1989-2001 Ilustrator di PT. Temaja Rosdakarya

2001-sekarang - Karikaturis Lepas di HU Pikiran Rakyat

2001-sekarang – Staf Pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI