

**SOLIDARITAS PENGENDARA VESPA DALAM  
KARYA SENI GRAFIS CETAK SARING**



*Building  
Future  
Leaders*

**GILANG MAULANA YUSUF**

**2415115561**

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada  
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
JANUARI 2018**



*Building  
Future  
Leaders*

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Gilang Maulana Yusuf  
No. Reg. : 2415115561  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Judul : Solidaritas Pengendara Vespa dalam Karya Seni Grafis  
Cetak Saring

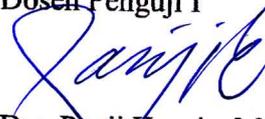
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing I



I Made Bambang Oka S., M.Sn  
NIP. 19711204 200501 1 001

Dosen Penguji I



Drs. Panji Kurnia, M. Ds  
NIP. 19570728 198603 1 001

Dosen Pembimbing II



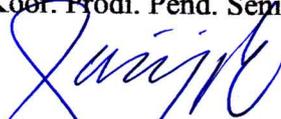
Zaitun Y. A Kherid M. Pd  
NIP. 19820422 200812 2 001

Dosen Penguji II



Dra. Mudjiati, M. Pd  
NIP. 19601121 198602 2 001

Koor. Prodi. Pend. Seni Rupa



Drs. Panji Kurnia, M. Ds  
NIP. 19570728 198603 1 001

Dosen Koordinator TA



Drs. Panji Kurnia, M. Ds  
NIP. 19570728 198603 1 001

Jakarta, 4 Februari 2018

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 19680529 199203 2 001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gilang Maulana Yusuf  
No. Reg. : 2415115561  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Program Studi : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Februari 2018



Gilang Maulana Yusuf  
2415115561

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gilang Maulana Yusuf  
No. Reg. : 2415115561  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Program Studi : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Februari 2018

Yang menyatakan,



Gilang Maulana Yusuf

2415115561

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas rahmat Allah SWT, karena karunia-Nya dapat menyelesaikan dan menyusun makalah Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Solidaritas Pengendara Vespa dalam Karya Seni Grafis Cetak Saring”. Penulisan laporan ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penulisan laporan ini membahas tentang teori dan praktik pada proses penciptaan karya perupa. Dimulai dari latar belakang, tujuan dan manfaat penciptaan, studi pustaka, kerangka teori yang menjabarkan tentang beberapa teori terkait, proses magang sampai menjadi karya.

Penulisan makalah ini tidak akan dapat terselesaikan dengan waktu yang tepat apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, perupa ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada ALLAH SWT dan kedua orang tua yang senantiasa selalu mendoakan.

Ucapan terima kasih perupa ditujukan kepada Ibu Zaitun Y.A Kherid atau yang biasa disapa Bu Eza selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing penulisan dan, Bpk. I Made Bambang Oka Sudira selaku dosen pembimbing SPKSR yang selama ini telah memberikan kritik dan saran selama proses bimbingan.

Terima kasih selanjutnya perupa ucapkan kepada Yuni Nuraeni yang telah meluangkan waktunya untuk arahan dan semangatnya serta Keluarga Besar Seni Rupa UNJ, Heros, Sarah, Indra, Ari, Menceng, Zaka, Lillah, Ewing, Galang, Adri, Uping, Farid, Sena, Febri, Atam, Ilyas, Jordan, Adik-Adik 2013, 2014, 2015, khususnya angkatan 2011, Haha-Hihi *Community* yang telah berjuang bersama-sama. Terima kasih kepada mas Prihatmoko Moki dan Krack Studio yang telah bersedia untuk menjadi narasumber magang, serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan PKSRS ini.

Semoga laporan PKSRS ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca untuk masa kini dan masa mendatang. Mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penulisan makalah ini, karena sesungguhnya kekurangan milik manusia dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Jakarta, 4 Februari 2018

GMY

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....           | i    |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....           | ii   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI</b> ..... | iii  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....              | iv   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                  | vi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....               | x    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....             | xiii |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                | xiv  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                     | xv   |
| <b>ABSTRACT</b> .....                    | xvi  |
| <b>I. PENDAHULUAN</b> .....              | 1    |
| A. Latar Belakang .....                  | 1    |
| B. Perkembangan Ide Penciptaan .....     | 5    |
| C. Fokus Penciptaan .....                | 7    |
| D. Tujuan Penciptaan.....                | 9    |
| E. Manfaat Penciptaan.....               | 9    |
| <b>II STUDI PUSTAKA</b> .....            | 10   |
| A. Tinjauan Pustaka .....                | 10   |
| 1. Andy Warhol.....                      | 17   |
| 2. Roy Lichtenstein .....                | 19   |
| 3. Keith Haring.....                     | 20   |
| B. Kerangka Teori.....                   | 21   |

|  |           |
|--|-----------|
| 1. Hakikat Seni Grafis .....           | 21        |
| 2. Teknik Cetak Saring .....           | 24        |
| 3. Seni Grafis Indonesia .....         | 26        |
| 4. Seni Kontemporer .....              | 32        |
| 5. Seni Grafis dalam Kontemporer ..... | 34        |
| 6. Pop art .....                       | 35        |
| 7. Pendekatan Semiotika .....          | 38        |
| 8. Interaksi Sosial .....              | 40        |
| 9. Solidaritas.....                    | 43        |
| 10. Vespa.....                         | 45        |
| C. Kerangka Berpikir.....              | 48        |
| D. Metodologi Penciptaan .....         | 50        |
| <b>III IMPLIKASI MAGANG.....</b>       | <b>51</b> |
| A. Deskripsi Narasumber.....           | 51        |
| B. Lokasi, Waktu, dan Kegiatan .....   | 55        |
| 1. Lokasi Magang.....                  | 55        |
| 2. Waktu Magang.....                   | 56        |
| 3. Kegiatan Magang .....               | 58        |
| C. Pengalaman yang diperoleh .....     | 60        |
| D. Implikasi.....                      | 61        |
| <b>IV KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....</b> | <b>63</b> |
| A. Aspek Konseptual .....              | 63        |

|   |            |
|---|------------|
| 1. Sumber Inspirasi .....                       | 63         |
| 2. Interes Seni.....                            | 64         |
| 3. Interes Bentuk .....                         | 65         |
| 4. Prinsip Seni .....                           | 66         |
| B. Aspek Visual .....                           | 67         |
| 1. <i>Subject Matter</i> .....                  | 67         |
| 2. Struktur Visual .....                        | 67         |
| a. Unsur-unsur Rupa .....                       | 67         |
| b. Komposisi .....                              | 72         |
| c. Gaya Pribadi.....                            | 74         |
| C. Aspek Operasional .....                      | 74         |
| 1. Tahap Persiapan .....                        | 74         |
| a. Alat.....                                    | 74         |
| b. Bahan .....                                  | 78         |
| c. Media.....                                   | 83         |
| 2. Tahap Berkarya .....                         | 84         |
| 3. Tahap Akhir .....                            | 88         |
| <b>V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA .....</b> | <b>90</b>  |
| A. Karya 1 .....                                | 90         |
| B. Karya 2 .....                                | 93         |
| C. Karya 3 .....                                | 96         |
| D. Karya 4.....                                 | 99         |
| <b>VI. PENUTUP .....</b>                        | <b>102</b> |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| A. Kesimpulan .....               | 102        |
| B. Saran.....                     | 103        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>       | <b>104</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA GAMBAR.....</b> | <b>108</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>      | <b>109</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Good News</i> .....                    | 13 |
| Gambar 2.2 <i>Parking Only</i> .....                 | 13 |
| Gambar 2.3 <i>Servizio</i> .....                     | 14 |
| Gambar 2.4 <i>A Way Of Life</i> .....                | 15 |
| Gambar 2.5 <i>Jalan-jalan Ke Kota Tua</i> .....      | 16 |
| Gambar 2.6 <i>Duet</i> .....                         | 17 |
| Gambar 2.7 <i>Ini Gayaku</i> .....                   | 17 |
| Gambar 2.8 <i>Brillo box</i> .....                   | 18 |
| Gambar 2.9 <i>Banana</i> .....                       | 19 |
| Gambar 2.10 <i>Campbel's soup</i> .....              | 19 |
| Gambar 2.11 <i>wham</i> .....                        | 20 |
| Gambar 2.12 <i>girls</i> .....                       | 22 |
| Gambar 2.13 <i>The radiant Babby</i> .....           | 23 |
| Gambar 2.14 <i>Poster Propaganda Indonesia</i> ..... | 26 |
| Gambar 2.15 <i>Still Life</i> .....                  | 27 |
| Gambar 2.16 <i>Marlyn Monroe</i> .....               | 31 |
| Gambar 2.17 <i>Enrico Piaggio</i> .....              | 42 |
| Gambar 3.1 <i>Dokumentasi Pribadi 1</i> .....        | 46 |
| Gambar 3.2 <i>Lukisan Soekarno yang Hilang</i> ..... | 47 |
| Gambar 3.3 <i>Lukisan Soekarno yang Hilang</i> ..... | 48 |
| Gambar 3.4 <i>Captain Cook Still Here #3</i> .....   | 48 |
| Gambar 3.5 <i>Captain Cook Still Here #2</i> .....   | 48 |
| Gambar 3.6 <i>Elephant flower</i> .....              | 49 |
| Gambar 3.7 <i>Rabbit</i> .....                       | 49 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.8 Studio Crack .....            | 50 |
| Gambar 3.9 Studio Crack .....            | 53 |
| Gambar 3.10 Dokumentasi pribadi 2 .....  | 56 |
| Gambar 3.11 Dokumentasi pribadi 3 .....  | 58 |
| Gambar 3.12 Dokumenatsi pribadi 4 .....  | 59 |
| Gambar 4.1 Skema Warna .....             | 67 |
| Gambar 4.2 <i>Screen</i> .....           | 72 |
| Gambar 4.3 Meja Sablon.....              | 73 |
| Gambar 4.4 Meja Cetak .....              | 73 |
| Gambar 4.5 Rakel.....                    | 74 |
| Gambar 4.6 Celemek.....                  | 74 |
| Gambar 4.7 Penjepit Baju .....           | 75 |
| Gambar 4.8 Solasi, Cutter, Gunting ..... | 76 |
| Gambar 4.9 Rubber .....                  | 77 |
| Gambar 4.10 Tinta .....                  | 77 |
| Gambar 4.11 Cat Acrylic .....            | 78 |
| Gambar 4.12 Bremol.....                  | 78 |
| Gambar 4.13 Kain Perca .....             | 79 |
| Gambat 4.14 Minyak Goreng.....           | 79 |
| Gambar 4.15 M3 .....                     | 80 |
| Gambar 4.16 Refrensi Praktik .....       | 81 |
| Gambar 4.17 Refrensi Praktik.....        | 82 |
| Gambar 4.18 Refrensi Praktik .....       | 82 |
| Gambar 4.19 Refrensi Praktik .....       | 82 |
| Gambar 4.20 Proses Editing Warna .....   | 83 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 4.21 Tahap Penggesutan ..... | 84 |
| Gambar 4.22 Tahap Pengeringan ..... | 84 |
| Gambar 4.23 Hasil Penggesutan ..... | 85 |
| Gambar 5.1 Karya Eksplorasi 1 ..... | 86 |
| Gambar 5.2 Karya Eksplorasi 2 ..... | 88 |
| Gambar 5.3 Karya Eksplorasi 3 ..... | 90 |
| Gambar 5.4 Karya Terpilih 1 .....   | 92 |
| Gambar 5.5 Karya Terpilih 2 .....   | 94 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 1. Kartu Bimbingan 1 .....           | 109 |
| 2. Kartu Bimbingan 2 .....           | 111 |
| 3. Dokumentasi Proses Berkarya ..... | 113 |
| 4. Dokumentasi Pameran .....         | 115 |
| 4. Biodata Perupa .....              | 117 |

## DAFTAR TABEL

|                 |    |
|-----------------|----|
| Tabel 3.1 ..... | 52 |
|-----------------|----|

## ABSTRAK

Gilang Maulana Yusuf. 2018. Solidaritas Pengendara Vespa dalam Karya Seni Grafis Cetak Saring. Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Seni grafis merupakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik bentuk ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan metode cetak mencetak. Pada dewasa ini penggunaan kendaraan bermotor berjenis vespa khususnya di Indonesia semakin digeluti oleh kalangan masyarakat. Semakin banyak pengguna dan pegiat kendaraan vespa ini maka terbentuklah komunitas-komunitas di dalamnya. Komunitas-komunitas ini membentuk suatu nilai interaksi sosial yang berupa solidaritas para penggunanya ketika berada di jalan. Dalam perihal ini akan dikembangkan gagasan berkarya, teknik yang digunakan, dan visualisasi objek. Perupa mencoba mengangakat ketertarikan terhadap solidaritas yang diperlihatkan dalam berkendara vespa menggunakan teknik cetak saring. Teknik cetak saring merupakan seni grafis yang mempunyai karakter yaitu apabila objek sudah dicetak, maka hasilnya hampir mirip dengan sketsa awal yang ada pada kertas.

Hasil penciptaan karya ini menghasilkan delapan karya seni grafis dengan memvisualisasikan solidaritas pengendara vespa dengan ukuran yang sama dengan warna-warna pop. Visualisasi dari delapan karya seni grafis ini menampilkan bentuk, makna, dan warna pada setiap karya. Dari hasil penciptaan karya diharapkan dapat menemukan berbagai gagasan dan inovasi baru yang bisa digunakan sebagai acuan dalam membuat sebuah karya seni grafis dan semoga informasi ini bisa menambah wawasan, ilmu pengetahuan bagi masyarakat luas dan jurusan pendidikan seni rupa.

**Kata Kunci** : seni grafis, cetak saring, teknik, Vespa

## **ABSTRACT**

*Gilang Maulana Yusuf. 2018. Vespa Driver Solidarity in Printed Graphic Prints. Department of Art Education, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.*

*Graphic art is a creative skill and imagination to create aesthetic objects of two-dimensional art forms that utilize printed printing methods. At this time the use of motor vehicles type vespa, especially in Indonesia increasingly cultivated by the community. More and more users and activists of this vespa vehicle then formed the communities in it. These communities form a value of social interaction in the form of solidarity of its users while on the road. In this subject will be developed the idea of work, techniques used, and object visualization. Artists are trying to lift interest in the solidarity shown in driving a vespa using screen printing techniques. Printing technique is a graphic art that has a character that is when the object has been printed, then the result is almost similar to the initial sketch on paper.*

*The results of the creation of this work produce eight works of graphic art by visualizing the solidarity of the vespa rider with the same size as the pop colors. The visualization of these eight graphic artworks displays the shape, meaning, and color of each work. From the results of the creation of the work is expected to find new ideas and innovations that can be used as a reference in making a work of graphic art and hopefully this information can add insight, knowledge for the wider community and art education majors.*

**Keywords:** *graphic art, screen printing, engineering, Vespa*

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni grafis merupakan perubahan gambar bebas perupa menjadi karya cetakan melalui proses manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan memperbanyak karya dalam jumlah tertentu. Seni grafis pada perkembangannya berubah menjadi dua fungsi, yaitu terapan dan murni. Seni grafis terapan dikenal sebagai desain grafis sebagai contoh, dunia periklanan, poster, kemasan dan lain-lain. Sementara seni grafis murni tetap berjalan sebagai kegiatan ekspresi diri melalui bidang cetak mencetak.

Walaupun karya seni grafis ini berjumlah banyak (lebih dari satu), secara konvensi tiap lembar edisinya diakui sebagai karya seni murni. Karena faktor pengerjaan yang membutuhkan waktu lama dari peralatan cetak yang sederhana, jumlah edisi karya grafis murni biasanya terbatas. Untuk mempertegas keaslian karya biasanya dengan menggunakan pensil, seniman memberikan catatan di luar gambar, biasanya terdapat di bawah gambar berupa urutan edisi cetak, judul karya, tahun pembuatan, teknik yang dipakai dan nama pembuatnya.

Seni grafis merupakan bidang seni yang memiliki berbagai macam teknik. Teknik ini dapat dikelompokkan menjadi empat tipe berdasarkan jenis alat yang digunakan untuk proses penintaan atau zat warna lainnya dalam pencetakan contohnya cetak tinggi/relief (*woodcut*, *wood-egraving*, kolase, *linoleumcut* dan sebagainya.), cetak dalam/*intaglio* (*etsa*, *drypoint*, *aquatint*),

cetak datar/*planografi (lithografi)* dan cetak saring/serigrafi (*sablon/silk screen, stencil art*). Karya-karya grafis memiliki fungsi yang cenderung dekat dengan masyarakat karena sifatnya yang massal dan berulang.

Karya seni grafis dapat merepresentasikan suatu permasalahan di berbagai kalangan dan masyarakat, tidak terlepas juga hubungan antar manusia dalam berinteraksi. Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial, karena manusia hidup saling membutuhkan dan saling berinteraksi antar sesama. Manusia sebagai makhluk sosial hendaknya senantiasa memberikan bantuan kepada pihak lain yang membutuhkan. Kemampuan dalam bersosialisasi dan menjaga perilaku harus dimiliki oleh setiap individu agar dapat hidup bermasyarakat dan merasakan kebahagiaan dalam kehidupan tersebut.

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam bersosialisasi, salah satunya melalui kegemaran dalam berkendara. Sebagai negara berkembang, Indonesia mengalami peningkatan jumlah penduduk yang signifikan tiap tahun penduduk Indonesia bertambah 3 juta orang (Tempo.arsip online). Seiring dengan peningkatan jumlah penduduk, meningkat pula tingkat penggunaan alat transportasi khususnya sepeda motor. Sepeda motor menjadi alat transportasi yang paling banyak digunakan masyarakat untuk berkendara, karena sepeda motor memiliki efisiensi dan efektifitas untuk digunakan dalam menjalani berbagai rutinitas dalam kehidupan sehari-hari.

Rutinitas dalam keseharian yang sudah terlalu padat menjadikan sebagian besar pengendara sepeda motor menjadi pribadi yang individual. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian pengendara sepeda motor yang

berusaha menjadi makhluk sosial dan menjaga kebersamaan. Beberapa kalangan tersebut membentuk sebuah *group*, komunitas dan sebagainya seperti halnya komunitas pengendara vespa. Vespa merupakan alat transportasi yang memiliki khas tersendiri. Pada sebuah vespa memiliki sejuta makna dari tanda-tanda visual yang dihasilkan. Bukan hanya dari fisiknya saja bahkan penggunaannya pun memiliki kekhasannya.

Penggemar Vespa di Indonesia memiliki semboyan yaitu “*Satu Vespa Sejuta Saudara*”. Semboyan tersebut dapat diartikan sebagai pemakaian alat transportasi vespa dalam berkendara menimbulkan rasa kepedulian antar sesama manusia atau sesama pengendara lainnya. Sama halnya dengan manusia sebagai makhluk yang saling berinteraksi, dalam berkendara juga harus menimbulkan rasa saling menghormati sesama pengguna jalan maupun pejalan kaki. Berdasarkan pengalaman pribadi perupa yang memiliki dan mengendarai alat transportasi vespa dapat merasakan konsep dari semboyan “*Satu Vespa Sejuta Saudara*”.

Perupa memiliki pengalaman yang dialami saat mengendarai vespa, banyak kejadian seperti tegur sapa saat berpapasan, menolong kendaraan lain yang sedang bermasalah atau dalam istilah sesama pengguna vespa adalah “*trouble*”, secara langsung maupun tidak langsung telah terjadi interaksi sosial. Tidak hanya pengguna vespa saja yang menyukai solidaritas tersebut, melainkan pengendara lain yang tidak memiliki vespa pun sangat salut dan kagum dengan solidaritas pengguna vespa yang ditunjukkan saat berkendara di jalan. Penilaian terhadap vespa kini menjadi lebih disegani dan memiliki

daya tarik sendiri bagi pengguna dan masyarakat, hal ini yang menjadi ketertarikan perupa memadukan antara seni grafis dan vespa dengan mengangkat nilai-nilai sosial dalam penggunaan vespa.

Lewat karya seni grafis dengan tema penggunaan vespa dapat menghasilkan makna-makna dari tanda-tanda visual yang tergambar. Tanda-tanda dalam sebuah vespa dan penggunaannya dapat ditafsirkan melalui berbagai sudut pandang, salah satunya studi tentang semiotika. Semiotika dapat menjadi pendekatan dalam menafsirkan karya seni grafis yang menggunakan tanda-tanda visual dari vespa. Melalui studi semiotika akan lebih memudahkan membaca atau memandang entitas-entitas tertentu sebagai bentuk tanda-tanda atau sebagai suatu yang memiliki makna.

Berdasarkan beberapa paparan tersebut, perupa ingin mengangkat dan mengembangkan ide penciptaan karya seni grafis dengan tema “Solidaritas Pengendara Vespa dalam Karya Seni Grafis Cetak Saring”. Seni grafis ini memiliki kesamaan visi dalam penciptaan karya yang diangkat dengan melihat perkembangan seni grafis di Indonesia yang masuk pada tahun 1946, seni grafis pada era itu menjadi media pelopor kebudayaan Indonesia dan menginformasikan kepada masyarakat luas tentang kemerdekaan Indonesia. Selain itu, seni grafis pada era tersebut dijadikan sebagai alat yang digunakan pemerintah untuk memotivasi dan memberi semangat juang para pemuda untuk kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu, perupa ingin merepresentasikan hubungan solidaritas penggunaan vespa kepada khalayak lewat karya seni grafis cetak saring. Proses penciptaan karya difokuskan pada

cabang seni grafis yaitu cetak saring, karena perupa ingin mendapatkan proporsi bentuk yang sama dari hasil ilustrasi/foto yang sudah melalui proses *editing* pada aplikasi Photoshop. Perupa menggeluti bidang seni cetak saring ini sejak tahun 2012. Selain itu ketertarikan perupa dalam cetak saring yakni ingin mengembangkan dan mengeksplorasi media dari cetak saring untuk lebih memaksimalkan kualitas dan kuantitas karya yang akan dibuat.

## **B. Perkembangan ide penciptaan**

Perkembangan ide penciptaan ini perupa memiliki ketertarikan pada hobi yang dijalani dengan berbagai pengalaman saat berkendara Vespa, berawal dari pengalaman tersebut perupa melihat beberapa celah yang bisa dijadikan sebagai ide penciptaan karya yang mempunyai pesan ke dalam masyarakat. Perupa merasa gelisah dengan sikap pengendara yang arogan dalam berkendara di jalan yang tidak memiliki rasa solidaritas dan tidak taat peraturan lalu lintas. Para pengguna kendaraan acap kali melanggar peraturan lalu lintas seperti menerobos lampu merah, pengendara yang melajukan kendaraannya di atas trotoar pejalan kaki, *kebut-kebutan* di jalan dan masih banyak lagi. Berbeda dengan beberapa pengendara Vespa yang berlatar belakang memiliki rasa solidaritas dan menaati peraturan di jalan raya, namun memang masih sangat disayangkan masih ada beberapa oknum pengendara Vespa yang belum menyadari ketertiban lalu lintas dan tidak memiliki rasa solidaritas.

Rasa solidaritas yang tinggi atau disebut juga *brotherhood* tidak hanya pada kendaraan Vespa saja tetapi pada kendaraan lain yaitu *jepangan*

(kendaraan roda dua yang di produksi oleh negara asia) atau *moge* (motor gede) juga memiliki rasa solidaritas tinggi. Meskipun demikian, perupa memiliki *chemistry* terhadap Vespa bukan hanya sebagai kendaraan antik tetapi rasa yang ditimbulkan dari sesama pengendara juga dari bentuk bentuk dan model yang memiliki daya tarik bagi orang yang melihat. Perkembangan vespa yang tadinya hanya sebagai kendaraan, kini vespa menjadi gaya hidup untuk beberapa kalangan komunitas maupun individu.

Berdasarkan uraian di atas, perupa mengangkat judul pertama “Solidaritas Vespa dalam Berkendara pada Karya Seni Grafis Cetak Saring,” namun judul ini memiliki kendala dalam proses penulisan dengan teori yang digunakan tidak sesuai dengan judul dan kendala kedua ialah perupa sulit untuk membuat visual karena tema yang ditentukan masih terlalu luas tidak dapat memfokuskan judul yang dituju. Sehingga perupa mengembangkan lagi ide judul penulisan menjadi “Solidaritas Pengendara Vespa dalam Karya Seni Grafis Cetak Saring.” Dari judul tersebut perupa memiliki ide dalam penciptaan visual yang diinginkan dan sesuai dengan beberapa teori yang dikumpulkan dari narasumber terpilih.

Wacana tersebut membuat perupa tertarik untuk menuangkan visual ke dalam cabang seni grafis yaitu cetak saring, dalam tajuk yang perupa pilih bertemakan sosial dalam berkendara dengan beberapa aspek yang diangkat menjadi topik pembahasan seperti, *social human interest*, budaya bermasyarakat, sejarah Vespa dengan semboyannya, penafsiran karya seni grafis melalui tanda-tanda visual.

### C. Fokus Penciptaan

Berdasarkan tema sosial yang diangkat dengan *subject matter* solidaritas pengendara Vespa, menjadi pertimbangan perupa dalam tahapan berkarya untuk mengembangkan dan menyeleksi gagasan dengan mempertimbangkan kualitas, manfaat, logika, keterbatasan sumber pustaka, spesialisasi kemampuan perupa dan keterbatasan teknik. Setelah merumuskan dan mengelaborasi beberapa landasan tersebut, perupa selanjutnya memfokuskan penciptaan karya ke dalam tiga aspek penciptaan, antara lain:

#### 1. Aspek Konseptual

- a. Sumber inspirasi penciptaan karya didapat dari pengalaman empirik pribadi saat mengendarai Vespa dan kegemaran terhadap kendaraan berjenis Vespa. Pengalaman selama di jalan yang membuat perupa ingin mengangkat solidaritasnya saat di atas Vespa
- b. Interes seni, dalam hal ini perupa menggunakan pendekatan reflektif, yaitu seni grafis dengan cabangnya cetak saring sebagai ungkapan dari pengalaman, ide dan gagasan yang dituangkan ke dalam media dua dimensi dengan teknik seni grafis cetak saring.
- c. Interes bentuk yang perupa pakai bentuk figurative dan objek yang disajikan adalah gambaran nyata dari pengalaman pribadi sehingga pesan dalam karya dapat tersampaikan.
- d. Prinsip estetik menggunakan dasar dari prinsip seni, yaitu komposisi, harmonis, irama, kesatuan dan keseimbangan. Dengan pendekatan seni Kontemporer

## 2. Aspek Visual

- a. Unsur rupa yang ditampilkan adalah objek figuratif, disesuaikan dengan warna, bentuk serta gaya visual perupa agar sesuai dengan tema. Seperti kejadian pengendara vespa mengalami masalah pada mesin dan pengendara lain mencoba membantunya. Alasan perupa menampilkan skema tersebut untuk memperkuat visual solidaritas saat berkendara
- b. Prinsip estetik menggunakan dasar dari prinsip seni yaitu komposisi simetris dan asimetris yang menonjolkan keseimbangan dan keharmonisan serta irama, namun tetap dinamis, sehingga menarik baik dari segi warna bentuk dan unsur-unsur rupa yang lain.
- c. Cetak saring sebagai teknik yang dipakai untuk menghasilkan warna perpaduan untuk mendapatkan karakter seni grafis cetak saring

## 3. Aspek Operasional

Proses operasional perupa menggunakan teknik dan bahan serta ide dan gagasan untuk menciptakan karya yang menarik. Tahapan dalam proses operasional ada tiga yaitu:

- a. Tahap persiapan, mengumpulkan dan pengolahan bahan utama, serta bahan pendukung dan peralatan untuk membuat karya.
- b. Tahap pelaksanaan, melakukan praktik yang menghasilkan perwujudan karya seni rupa secara seni rupa.
- c. Teknik yang digunakan adalah teknik cetak saring dengan melakukan beberapa eksplorasi bentuk dan media seperti kain, kertas, plat besi dan kayu

- d. Tahap akhir, melakukan proses *finishing* dengan memasang bingkai atau figura guna menambah nilai estetis.

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan ini melihat dari latar belakang sebelumnya adalah:

1. Perupa berharap berkarya seni grafis teknik cetak saring ini dapat mengembangkan teknik seni grafis terutama medium yang dipakai.
2. Mengembangkan karya seni grafis yang merespon kondisi realita yang ada dalam lingkungan berkendara di Indonesia khususnya Vespa
3. Berbagi pengalaman empiris yang dituangkan dalam bentuk visual sehingga dapat dimengerti oleh masyarakat

#### **E. Manfaat Penciptaan Karya**

Manfaat penciptaan karya seni rupa dengan tema solidaritas pengguna Vespa ini antara lain:

- a. Manfaat bagi perupa, meningkatkan keterampilan teknik grafis cetak saring dan juga menambah wawasan atas tema yang diangkat
- b. Manfaat bagi masyarakat, meningkatkan kesadaran masyarakat luas untuk saling menghargai satu sama lain ketika berada di jalan raya
- c. Manfaat bagi institusi pendidikan, memberikan hasil karya yang disertai laporan penulisan karya yang dapat dijadikan sumber referensi penelitian maupun penciptaan karya bagi perkembangan ilmu pendidikan.

## II. STUDI PUSTAKA DAN METODOLOGI

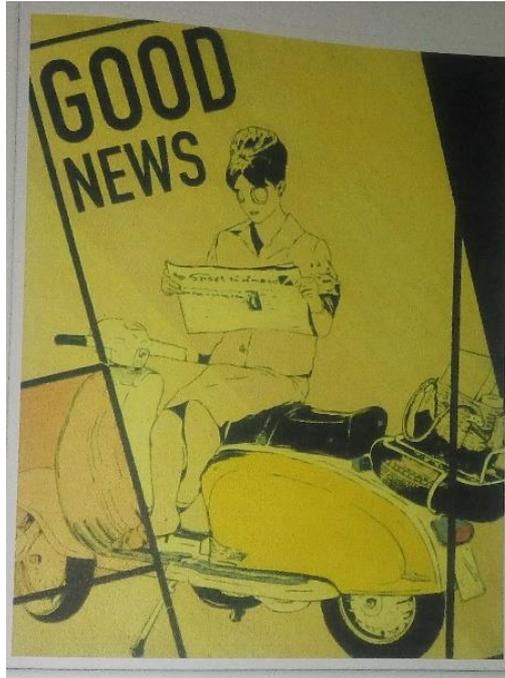
### A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini mengkaji beberapa rujukan penulisan lain untuk mengetahui kesamaan dalam wacana dan teknik karya serta menjadi literatur serta referensi dalam proses berkarya. Rujukan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan pada penulisan pengantar karya seni rupa ini yaitu skripsi oleh Suryo Heriawan Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhamadiyah Surakarta pada tahun 2016, dengan judul “Pola Komunitas Kelompok pada Komunitas *Scooter* “Vespa” dalam Menjalinkan Hubungan Solidaritas” dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan variabel bebasnya komunitas dan variabel tetapnya solidaritas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi komunitas *Scooter* dalam memperkuat hubungan solidaritas antar anggotanya. Dalam penelitian ini secara keseluruhan berfokus pada solidaritas antar komunitas dan pengendara vespa lainnya. Dapat disimpulkan penulisan ini memiliki kesamaan terhadap tema yang diangkat, penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana cara menumbuhkan rasa solidaritas terhadap sesama komunitas pengendara vespa sehingga rasa tersebut melekat di dalam diri pengendara dalam berkendara di jalan raya. Sedangkan tema yang diangkat mengenai solidaritas saat berkendara vespa. Faktanya saat berkendara di jalan banyak hal-hal yang terjadi seperti ban bocor, bensin habis, kerusakan di bagian mesin. Rasa solidaritas timbul pada seorang pengendara

vespa di jalan karena saling memiliki kendaraan klasik dan pengalaman ketika mengalami kejadian tersebut dan pengendara vespa lainnya menolong tanpa pamrih meski tidak saling mengenal. Sedangkan dalam referensi berkarya baik dari visual dan ide, penulis memiliki kemiripan dengan penulisan Laporan Juan Zaki Ersad dalam Judul “*Scooter* dalam Karya Seni Grafis,” latar belakang dari penulisan tersebut merupakan pengalaman pribadi Juan dalam kesehariannya mengendarai *scooter* atau vespa yang ingin mengangkat eksistensi vespa sebagai kendaraan yang relatif murah. Vespa terkenal sebagai kendaraan yang mendominasi di kalangan buruh sehingga menimbulkan rasa solidaritas antar sesama buruh sampai saat ini. Dalam pembuatan karya, Juan menggunakan teknik seni grafis cetak saring dengan alasan cetak saring media yang paling jujur dan bebas dengan karakter visual aliran *pop art*.

Selain bertujuan sebagai media ekspresi, Juan Zaki ingin memperkenalkan *sub cultur* yang terjadi pada pengendara vespa yang memiliki kesamaan visi sehingga menimbulkan rasa solidaritas sesama pengguna vespa. Karya-karya yang dibuat Juan memiliki nilai apresiasi terhadap kendaraan vespa yang mana pengendara memiliki rasa solidaritas tinggi dari generasi ke generasi berikutnya. Nilai tersebut yang ingin ditunjukkan karena memiliki kekuatan dan kekayaan batin yang akan disampaikan sebagai tujuan konseptual, kreativitas dan keterampilan.



Gambar 2.1. Juan Zaki Ersad, *Good News*, dokumentasi pribadi, 2017.



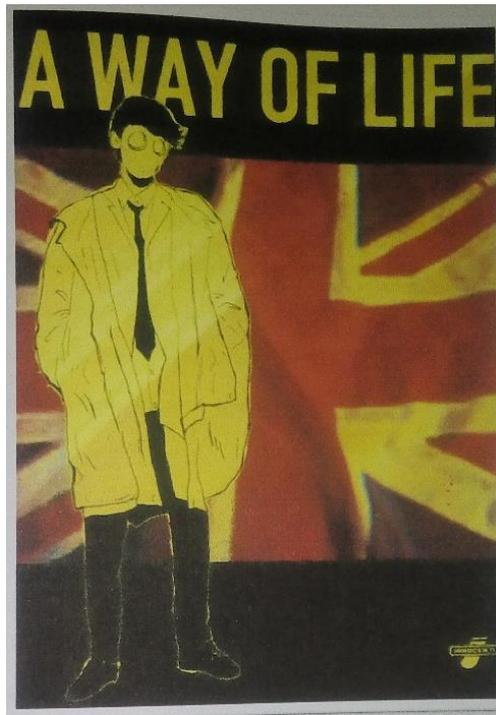
Gambar 2.2. Juan Zaki Ersad, *Parking Only*, dokumentasi pribadi, 2017.

Analisis dari hasil Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa Juan Zaki dapat penulis simpulkan dari aspek konseptual bahwa vespa memiliki nilai multi fungsi tidak hanya sebagai alat berkendara, namun vespa juga sebagai media berekspresi dan nilai solidaritas bagi sesama penggunanya. Bermula dari pengalaman pribadi, Juan ingin menyampaikan bahwa karya yang diciptakan bisa menjadi motivasi bagi para pembaca sehingga menimbulkan sikap kekuatan dan kekayaan batin untuk bermasyarakat. Seni grafis cetak saring yang digunakan sebagai pembuatan karya dua dimensi, Juan mengeksplorasi berbagai macam bahan dan alat yang digunakan sehingga tercipta karya-karya yang jujur dan pesan yang ingin divisualkan tersalurkan bagi para pembaca sekalian.

Aspek visual pada karya milik Juan zaki menetapkan interes seni dengan pendekatan secara instrumental yang memiliki pesan moral bagi masyarakat untuk mempermudah dalam penyampaian karya sehingga masyarakat memahami pesan yang terdapat pada karya. Dengan komposisi warna yang harmonis dan ditambah figur vespa akan menjadi satu kesatuan sehingga nilai estetik dalam karya meningkat.



Gambar 2.3. Juan Zaki Ersad, *Servizio*, dokumentasi pribadi, 2017



Gambar 2.4. Juan Zaki Ersad, *A way of life*, dokumentasi pribadi, 2017

Karya yang dibuat oleh Juan Zaki memiliki kesamaan pada objek visual dan teknik penggarapannya, namun yang membedakan karya penulis dengan karya Juan terletak pada tema yang diangkat. Tema yang diangkat penulis lebih cenderung pada sikap solidaritas pengendara Vespa tanpa membedakan genre pengendara Vespa. Visual yang terdapat pada karya Juan lebih mengarah pada penampilan pengendara, sedangkan penulis menampilkan visual yang terjadi saat berkendara dan sikap tolong menolong sesama pengendara Vespa.

Penulisan dengan judul “*Sub mods di Jakarta Sebagai inspirasi dalam Karya Lukis*” oleh Erwin Syahbudin juga menjadi referensi perupa untuk mencari informasi tentang budaya mods yang menjadikan Vespa sebagai kendaraannya. Erwin menulis penulisan ini karena ketertarikannya pada

vespa dan gaya hidup anak mods, semangat bekerja dan solidaritas pada budaya mods ini menginspirasi Erwin untuk bertahan hidup. Visual yang di buat adalah figur orang dengan ciri khas baju mods yang digunakan dan mengendarai vespa.

Karya yang dibuat oleh Erwin bertujuan sebagai media eksplorasi dalam pembuatan karya, peningkatan kreatifitas dalam menciptakan ide gagasan dan sarana pengembangan pengetahuan dalam memperoleh informasi tentang gaya hidup budaya mods di Jakarta.



Gambar 2.5. Erwin Syahbudin, Jalan-jalan ke Kota Tua, dokumentasi pribadi



Gambar 2.6. Erwin Syahbudin, Duet, Dokumentasi pribadi, 2017



Gambar 2.7. Erwin Syahbudin, Ini Gayaku, Dokumentasi pribadi, 2017

Penelitian ini merujuk pada teori terdahulu, demi mendukung data dan landasan yang dikembangkan perupa dalam berkarya. Perupa memiliki referensi praktik yang dijadikan sebagai rujukan dalam berkarya yang sesuai dengan karakter dan warna yang diangkat oleh perupa, seniman dipilih dari karya seniman nasional dan internasional sehingga dapat mengembangkan gaya pribadi perupa. Berikut referensi seniman yang dijadikan sebagai referensi praktik dan penelitian perupa:

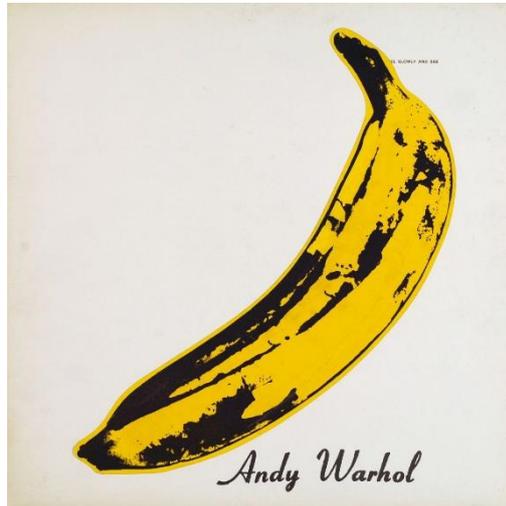
### 1. Andy Warhol



Gambar 2.8. Brillo. Sumber: sandrakontos.wordpress.com

Andy Warhol lahir pada 6 Agustus 1928, ia merupakan seorang yang memiliki minat dalam dunia seni yang sangat tinggi. Andy selain sebagai seniman, sutradara dan penulis ia pun merupakan figur sosial Amerika. Andy juga memiliki pekerjaan sebagai penerbit, produser rekaman dan

aktor. Andy merupakan salah seorang pelopor dari gerakan pop art di Amerika Serikat pada tahun 1950an.



Gambar 2.9. Andy Warhol, Banana. Sumber [www.taringa.net](http://www.taringa.net),2017

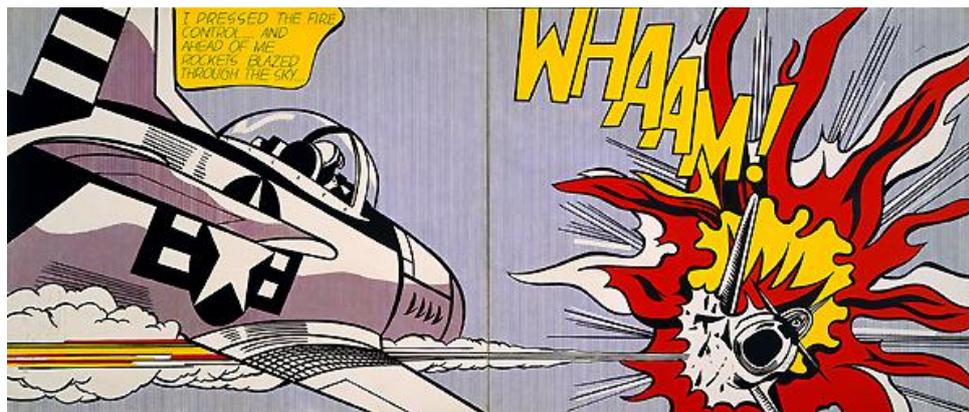
Ketertarikan perupa dengan Andy Warhol didasari oleh karakter visual dan teknik yang digunakan memiliki kesamaan yakni teknik cetak saring. Beberapa karya grafisnya sampai sekarang menjadi ikon *Campbell juice tomat warhol box* 1946 atau *Brillo* kotak sabun patung.



Gambar 2.10. Campbell's Soup. Sumber [www.quora.com](http://www.quora.com)

## 2. Roy Lichtenstein

Roy Lichtenstein membuat karya pop art dengan ciri khasnya seperti ilustrasi pada komik. Roy sering menghiasi dinding-dinding jalan ibu kota. Roy merupakan seniman pop art yang terkenal di Amerika. Selama tahun 1960 lukisannya dipamerkan di *Leo Castelli Galery* di New York City bersama Andy Warhol, Jasper Jhos, James Rosenquits. Mereka menjadi seniman terkemuka dalam gerakan seni baru. Roy menggambarkan pop art bukan sebagai lukisan melainkan sebagai lukisan industri karena kebanyakan karyanya di produksi menjadi buku komik.



Gambar 2.11. whaam. <http://lichtensteinpaintings.com/>



Gambar 2.12. Sumber: <http://lichtensteinpaintings.com/>

### 3. Keith Haring

Awal tahun enam puluhan, *pop art* meledak di Amerika Serikat, melalui Jim Dine, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg dan Andy Warhol. Semakin lama *pop art* semakin berkembang di negara-negara besar dan makin banyak bermunculan seniman-seniman muda seperti pada era tahun 1980-an muncul nama Keith Haring. Keith Haring seniman sekaligus aktivis sosial yang menginspirasi budaya jalanan kota New York era tahun 1980. Keith Haring yang dibiasakan disapa dengan sebutan Haring ini mulai mencuri perhatian publik dengan karyanya “lukisan kapur” di kereta bawah tanah New York. Seni yang menjadikan ciri khasnya adalah “*The Radiant Babby*” dengan garis tebal dan warna yang cerah, dan objek yang membawa pesan tentang hidup dan persaudaraan.



Gambar 2.13. The Radiant Babby. Sumber: <http://www.haring.com>

## **B. Kerangka Teori**

Proses berkarya kreatif diperlukan beberapa landasan teori yang tepat untuk dapat mendukung penciptaan karya tugas akhir secara utuh. Hal ini sangat diperlukan dalam menguatkan ide ataupun gagasan dalam proses berkarya. Dalam penyusunan laporan akan dipaparkan beberapa kutipan mengenai pengertian dari beberapa pakar sebagai materi pendukung penulisan Penciptaan Karya Seni Rupa untuk menjadi lebih baik, selain itu juga sebagai referensi dalam proses berkarya kreatif.

### **1. Hakikat Seni Grafis**

Istilah seni grafis berasal dari bahasa Yunani, yakni *grafos* yang artinya tulisan atau gambar yang dibuat dengan cara menggoreskan benda tajam di atas lempengan batu atau logam (Susanto 2003, hlm 62). Pendapat lain menyatakan grafis berasal dari *graphein* (menulis /menggambar). Berdasarkan pengertian tersebut, seni grafis dapat diartikan sebagai salah satu cabang seni yang proses pembuatannya memerlukan media untuk menuangkan tulisan atau gambar.

Seiring perkembangan zaman media untuk menuangkan tulisan dan gambar pada karya seni grafis bukan lagi menggunakan batu atau logam, namun digantikan oleh media kertas. Untuk perkembangan selanjutnya, bekas goresan pada acuan cetak diisi dengan tinta untuk dicetak pada kertas atau media tertentu karena dapat dipakai untuk menggandakan tulisan atau gambar yang disebut proses cetak. Seni grafis sangat terikat dengan sarana cetak, maka dalam melihat, menafsir dan

merepresentasikan ide-ide grafis tidak bisa dipisahkan dari kenyataan bahwa seni grafis di mata pasar seni memang belum memperoleh ruang yang selayaknya.

*"....Berbeda dengan seni lukis, seni grafis adalah pekerjaan yang memperlihatkan (kesederhanaan) gambar. Sementara "melukis" menuntut kemampuan seniman dalam mencapai kualitas-kualitas seperti : sapuan kuas, tekstur, warna, (komplementer, kontras), garis kontur(tebal, tipis), garis (horizontal, vertikal, sirkular), medium (tinta, cat), komposisi (simetris, diagonal), cahaya (kontras, gradasi, alamiah), bentuk ruang dan lain sebagainya." (Siregar, Konstanta Seleksi)*

Menurut Setiawan Sabana dalam katalog pameran tunggal Marida Nasution "Kiprah Seorang Perempuan Grafis Indonesia". Seni grafis murni dapat dikelompokkan menjadi empat klasifikasi berdasarkan media dan teknik yang digunakan untuk proses penintaan atau zat warna lainnya dalam pencetakan. Teknik cetak dalam karya seni grafis secara garis besarnya di kategorikan sebagai berikut: (Sabana 2015 : 25-27)

#### 1. Cetak tinggi (*relief print*)

Teknik cetak tinggi adalah jenis teknik cetak yang pada permukaan garis atau bidang yang ingin dicetak harus lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dan selanjutnya ditekan pada media yang akan dicetak. Contoh dari teknik ini adalah cukil kayu dan cukil lino.

#### 2. Cetak dalam (*Intaglio*)

Teknik cetak ini merupakan kebalikan dari teknik cetak tinggi, yang mana pada permukaan garis atau bidang yang ingin dicetak harus

lebih rendah. Tinta yang dirolkan pada permukaan klise (biasanya plat tembaga atau zink) akan masuk ke dalam permukaan yang rendah tersebut. Proses pencetakan klise pada media yang akan dicetak memerlukan tekanan yang cukup kuat, sehingga memerlukan mesin press agar media tersebut bisa terkena bagian yang lebih rendah itu. Yang termasuk dalam teknik ini adalah *etsa*, *aquatint*, *drypoint*, *mezzotint*.

### 3. Cetak datar (*planografi*)

Berbeda dengan teknik cetak sebelumnya, teknik cetak ini tidak ada perbedaan permukaan antara bidang yang akan tercetak dan yang tidak. Karena terdapat proses kimia sehingga tinta yang dirolkan pada klise (batu *litho*) hanya akan mengenai bidang yang akan tercetak. Sama halnya dengan proses *intaglio* pencetakannya juga menggunakan mesin press, yang termasuk dalam teknik ini adalah *lithograph*.

### 4. Cetak Saring (*serigrafi*)

Dikenal juga sebagai teknik sablon. Teknik cetak ini merupakan jenis teknik yang saat proses cetak tidak diperlukan tekanan yang kuat, klise terbuat dari sutra atau bahan lain yang memadai. Proses ini paling efektif dilihat dari jumlah karya yang bisa dicetak dari satu klise, hasil proses ini disebut *serigraphy* atau *screen print*.

## 2. Teknik Cetak Saring

Cetak saring merupakan salah satu teknik yang pada proses pembuatannya menggunakan layar atau *screen* dengan kerapatan tertentu, yang biasanya berbahan dasar sutra atau *silk screen*. Cetak saring ini telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak Tahun 1664 yang dikembangkan oleh Miyasaki dan Zisukeo Mirose dalam mencetak beraneka motif Kimono. Penggunaan teknik saring dalam Kimono ini di latar belakang oleh kebijakan kaisar Jepang yang melarang penggunaan kimono bermotif tulis tangan.

Kaisar Jepang sangat prihatin dengan tingginya harga kimono yang bermotif tulis tangan yang beredar di pasaran. Cetak sablon juga dipilih karena dianggap prosesnya lebih mudah dan akan menghasilkan kimono dalam jumlah banyak. Akan tetapi cetak sablon pada saat itu belum berkembang dengan baik karena penggunaan kain atau screen belum dikenal. Pada saat itu mencetak dengan teknik sablon masih menggunakan teknik pencapan yang dicocol atau menggunakan model cetakan yang sering disebut dengan mal.

Seni cetak saring mulai populer ketika seorang seniman Amerika bernama Andy Warhol yang membuat karya-karya *serigrafi* atau *silk screen* dengan menampilkan karya-karya *pop-art*. Setiap teknik yang digunakan, pada dasarnya memiliki tingkat kesulitan dan karakteristik hasil cetakan yang berbeda-beda.

Teknik cetak saring juga sering disebut dengan cetak sablon. Cetak sablon yang populer dipakai di Indonesia berasal dari bahasa Belanda, yakni *schablon*. Kata ini hasil akulturasi sehingga menjadi kata serapan dan bermetamorfosis menjadi sablon.

Teknik sablon atau cetak saring adalah salah satu bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Proses stensil dan sablon adalah proses cetak yang tidak memerlukan tekanan yang kuat. Klise dibuat dari sutra atau bahan lain yang memadai. Hasil proses ini disebut serigrafi, *screenprint*, atau cetak saring (A. T. Siregar 2009: 63). Teknik saring dilakukan untuk mencetak berbagai media iklan visual seperti, kertas, kain, plat dan media yang lain yang tidak mengandung air. Cetak saring yang dikenal juga dengan sablon ini atau serigrafi menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil.

Mula-mula seniman menggambar objek pada selembar kertas atau plastik (kadang-kadang dipakai juga *film*). Gambar kemudian dilubangi untuk menciptakan stensil. Bagian yang berlubang adalah bagian yang akan diwarnai. Sebuah screen dibuat dari selembar kain (asalnya dulu menggunakan sutra) yang direntangkan pada rangka kayu. Selanjutnya stensil ditempelkan pada *screen*. Kemudian *screen* diletakkan di atas kertas kering atau kain. Tinta dituangkan di sisi dalam *screen*. Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi *screen*, di atas stensil, dan menuju ke media seperti kertas, papan, plastik atau kain. *Screen* diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke media cetak. Tiap

warna memerlukan stensil yang tersendiri. *Screen* bisa dipakai lagi setelah dibersihkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik cetang saring bisa dikatakan sebagai teknik sablon yang pada proses cetaknya tidak perlu ada tekanan yang kuat. Teknik cetak saring juga memiliki keunggulan dari teknik lainnya, misalnya lebih efisien karena teknik cetak saring ini bisa menghasilkan karya lebih dari satu klise.

### **3. Seni Grafis Indonesia**

Mulanya seni grafis di Indonesia telah diterapkan pada media-media informasi saat masa penjajahan. Pada masa itu keterbatasan kanvas sebagai media seni lukis membuat seniman Indonesia beralih media menggunakan kertas sebagai pengganti kanvas. Seni grafis masih dikenal bagian dari melukis, namun ada perbedaan dalam konsepsi untuk bisa mendalami seni grafis yang direprodusir dan bersifat sugestif. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.

Pada perkembangan seni grafis modern di Indonesia diawali dengan teknik cukil lino dengan media kertas yang dikenalkan oleh Mochtar Apin. Dengan gagasan Apin dalam membuat album kumpulan

karya cukil lino yang berjudul Pancangan Pertama, dengan mengutip satu kalimat yang makin menegaskan karya seni. Beliau berharap semoga bertambahlah perhatian umum untuk cabang seni lukis yang baru ini di negeri kita, yang dimaksud seni lukis baru yaitu seni grafis yang saat itu masih diperjuangkan Apin agar dikenal dan diakui oleh umum.

Bersama dengan dengan seni lainnya, seni grafis hadir di Indonesia berkat zaman kolonial. Pada masa pendudukan Belanda, pemerintahannya menunjuk beberapa seniman untuk melakukan studi *landscape* di Indonesia demi mengabadikan eksotisme negara ini yang kemudian dituangkan ke dalam karya lukis dan beberapa teknik seperti *wood engraving* dan *lithography*. Pada masa ini seni rupa barat sedang melakukan kajian visual secara *landscape* yang dikenal dengan istilah “*moi indie*” atau Hindia yang cantik. Teknik seni grafis diperkenalkan secara tidak langsung ke masyarakat Indonesia dengan cara berinteraksi dengan orang asing yang menguasai teknik tersebut. (Ganjar gumilar, 2010 : 4-5)

Hingga tahun 2000-an seni grafis masih dianggap seni kelas dua dan seni pinggiran problematika ini lahir dari berbagai macam aspek yang saling mengakumulasi satu sama lain. Keterbatasan dan kelangkaan alat dan mesin salah satu penyebab para seniman grafis menggeluti cabang yang amat jauh dari seni grafis.

Seni grafis dari awal perkembangannya hanyalah dianggap sebagai pendamping karya-karya lukisan dan patung, dan sebagai proses berkarya

sampingan yang dilakukan seniman yang ingin mendalami cabang seni yang lebih ‘tulen,’ seperti seni lukis dan seni patung. Seni grafis pada awalnya sebatas ‘numpang’ muncul di pameran seni bersanding karya lukisan dan patung. Meskipun demikian, seni grafis pernah dianggap sebagai cabang seni yang ikut berjasa bagi kehidupan kenegaraan Indonesia, dengan mengirim karya-karya grafis ke luar negeri pada perayaan tahun pertama kemerdekaan Indonesia yakni 1946.

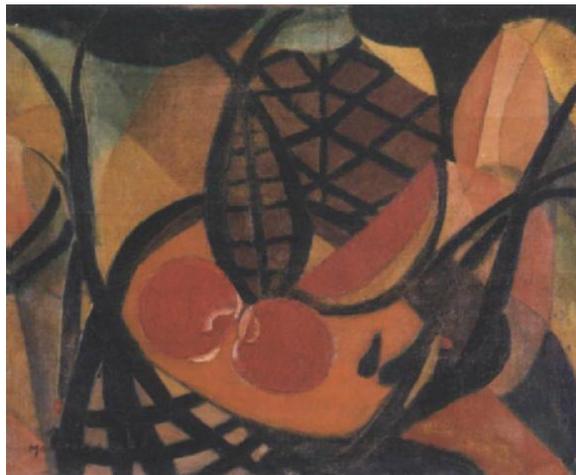
Upaya tersebut dilakukan untuk memberikan kesan bahwa Indonesia adalah negara yang berbudaya, meski baru satu tahun merdeka. Perkembangan seni grafis pada awal kemerdekaan Indonesia dinilai sebagai tenggat waktu eksplorasi para seniman untuk mendalami dan menyerap ilmu mengenai teknik cetak grafis. Nampak pada beberapa karya grafis Mochtar Apin, Sudjana Kerton, dan Poppo Iskandar yang menekuni studi visual menggunakan teknik cetak, baik dalam pendekatan naturalis maupun abstraksi yang merebak luas di dunia. (Ganjar gumilar, 2010 hal 6)



Gambar 2.14. Poster propaganda Indonesia yang menggunakan teknik lithograph,  
(arsip online)

Tahun 1970-1980, seni grafis mulai muncul ke permukaan dengan hadir pada pameran seni grafis yang mandiri. Seperti pada pameran ‘Seni Grafis Bandung’ yang menampilkan karya-karya Mochtar Apin, Haryadi Suadi, A.D. Pirous, dan Kabeol Soeadi, yang dipamerkan di tiga kota, yakni Bandung, Surabaya, dan Jakarta. Dua tahun setelahnya, lahirlah kelompok grafis Decenta yang beranggotakan Pirous, Sunaryo, Sutanto, G. Siddharta, Priyanto dan Dudi Kusnidar yang mendalami teknik serigrafis yang kala itu sedang berkembang didukung laju perkembangan industri garmen. Beberapa anggota kelompok ini kemudian mulai menggeluti desain grafis karena kecenderungan karya sablon yang mampu dicetak dan direproduksi dalam kaos mulai digemari masyarakat. Beberapa darinya secara professional menjadi desainer grafis dan kemudian mengembangkan akademi desain grafis di Indonesia.

Menjelang akhir 1990-an, konsepsi baru seni global yang diberi tajuk postmodernisme yang digalakkan sampai sekarang, membawa arus perubahan dan kebaruan yang radikal dan kritis pada seni rupa Indonesia, tidak terlepas seni grafis. Penyampaian idea yang dimiliki seniman pada karya dituangkan pada media dan material yang dianggap tidak lazim pada masanya. Seperti lahirnya performance art, instalasi, dan media lainnya yang unik dan mengundang kontroversi. Seperti pada Bienalle IX Jogja yang sebagian besar karyanya merayakan kehadiran postmodernisme dengan menjatuhkan pilihan pada instalasi.



Gambar 2.15. Still Life, Mochtar Apin, salah satu karya grafis modern Indonesia  
(Arsip online)

Seniman grafis tetap mencoba memadukan teknik grafis dengan media asing yang dinamai instalasi, seperti yang dilakukan Marida Nasution pada pameran ‘Taman Plastik’, Tisna Sanjaya dengan instalasinya yang berjudul ‘Seni Grafis dan Sepakbola,’ dan beberapa seniman lainnya yang mencoba tetap menyisipkan corak seni grafis yang

membentuk proses penciptaan karyanya bersanding dengan arus deras kritisisme postmodernisme.

Lebih jauh lagi, eksplorasi media seni grafis kian berkembang didukung oleh laju perkembangan teknologi yang kian pesat juga. Teknologi-teknologi grafis mutakhir pun seperti *c-print*, *digital print*, dll mulai dipertanyakan konvensinya. Beberapa pihak mencoba untuk mendukung hal tersebut, namun banyak pihak yang teguh dengan pendiriannya bahwa seni grafis konvensional lebih bernilai daripada seni grafis dengan media cetak mutakhir, dengan anggapan terlalu mudahnya reproduksi yang ditawarkan media cetak baru.

Disokong teknologi sehingga dianggap makin menjauhkan dan membei jarak seniman dari karyanya. Namun kalangan postmodernisme yang ekletis beranggapan bahwa penciptaan karya seni tidak lagi dibatasi pada konvensinya, namun sejauh apa seniman mampu mempertanggungjawabkan pemilihan penuangan ide karya pada jenis media.

Serigrafi, kemudian menjadi media yang diminati kedua polar ini, karena kemudahan dalam pengayaan media pendukungnya, namun tetap memiliki kecenderungan yang berbeda dalam penyajian karyanya. Keterbatasan mesin ini kemudian tidak dikeluhkan para penggrafis Jogja, mereka dengan giarnya menggeluti cukil kayu hingga mencapai penguasaan teknis yang dapat dinilai amat baik. Tradisi kesadaran media

menjadi hal yang sering dipertanyakan pada senimannya, karena keleluasaan dalam pemilihan teknik cetak yang digunakan.

Dapat disimpulkan dari sedikit uraian diatas bahwa seni grafis Indonesia bukanlah cabang seni yang murahan, pinggiran, dan kelas dua, namun dapat dipandang sebagai cabang seni yang melahirkan seniman yang memiliki kekhasan baik dalam pemikiran maupun karyanya. Mampu menunjukkan eksistensinya dalam memperkaya seni rupa Indonesia.

#### **4. Seni Kontemporer**

Seni kontemporer mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Perkembangan seni di era modern ini banyak terjadi kurang puasnya pencarian atas pemahan tentang estetikanya. Seni kontemporer saat ini menjajikan kebebasan dalam berkarya tanpa harus mengikuti pakem pakem seni konvensional pada umumnya, sehingga sulit menetapkan pengertian seni rupa kontemporer. Kemurniaan yang tinggi menimbulkan persoalan dalam pembacaan, apresiasi, dan penilaiannya, satu hal yang dapat digunakan untuk memahami seni kontemporer adalah pemahaman “kekinian” atau kondisi masa sekarang yang berpengaruh dan membentuk seni rupa kontemporer.

Kontemporer berasal dari kata “*co*” yang berarti “bersama” dan “*tempo*” yang berarti “waktu”. Seni kontemporer merupakan kesenian yang konseptual yang menyatakan situasi waktu yang dialami. Seni rupa

kontemporer adalah arti yang berusaha melawan tradisi dan pengaruh kepemimpinan barat yang menekankan pada kebebasan media dan ekspresi, dicirikan dengan budaya pluralism dan tidak lagi otonom. Pada dasarnya seni kontemporer memakai kekuatan seni tradisional, keragaman ekspresi budaya, dan kemampuan dalam mentransformasikan kehidupan budaya serta sosial politik kedalam karya-karya seni kontemporer.

Seni rupa kontemporer juga jawaban dari perilaku artistik yang menyimpang dari konvensi sebelumnya, seperti adanya seni instalasi dan performanceart. Berbeda dengan seni postmodern, seni kontemporer lebih bersifat modern atau kekinian, sedangkan seni postmodern lebih mengumpulkan atau menciptakan pemahaman baru selepas jaman modern, seperti halnya dalam seni lukis, lukisan kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui (Sudira, 2010 : 57).

Seni kontemporer dapat diartikan sebagai seni rupa atau aktivitas kesenian masa kini. Kata kontemporer pada frasa seni rupa bukan istilah yang merujuk pada sebuah aliran atau gaya berkesenian, melainkan hanya sebuah aktivitas berkesenian yang dianggap terkini pada setiap zaman. (Saidi, 2008 : 18)

Seni rupa kontemporer dalam bahasa Indonesia dapat pula diartikan dengan “seni masa kini” atau disebut juga “seni muthakhir”. (Badudu dalam buku Dr. Acep Iwan Saidi “2008: 18) menyatakan bahwa seni kontemporer merupakan yang tidak bertahan lama.

Ciri seni rupa kontemporer dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Tidak terikat pakem seni rupa terdahulu
- b. Adanya pluralism dalam estetika, seniman bebas mengakses masa depan, masa lalu, maupun masa sekarang dalam praktik berkarya.
- c. Berkembang sesuai zamannya
- d. Berorientasi karya bebas tidak terikat dengan pakem pakem kaku seni rupa.
- e. Media yang digunakan bebas
- f. Biasanya terkait dengan fenomena sosial, politik, maupun ekonomi yang sedang terjadi.

## **5. Seni Grafis dalam Seni Kontemporer**

Perkembangan zaman yang semakin modern termasuk pemikiran dan tantangan yang baru dan lebih kompleks. Memasuki 1990-an dan hadirnya era teknologi cetak digital yang lebih handal, eksplorasi media dan teknologi dan teknologi beserta konsep seni postmodernisme yang di campur semangat pluralism, keberagaman penggunaan media, teknologi, dalam penyajian sebuah karya seni, membawa tantangan persoalan baru. Sebuah kontradiksi yang sangat berbenturan dengan konsep seni grafis yang memakai kaidah konvensional (Master seni, 2012, arsip online)

Seni kontemporer makin bebas untuk melakukan persentuhan, pembauran, kolaborasi dengan medium, dalam berbagai bentuk ekspresi nilai kultural dan estetik. Keadaan ini berdampak pada wacana ekspresi

dan teoritik dunia seni grafis. Seni grafis Indonesia tumbuh dan berkembang dalam carut marut suasana yang demikian, bahkan sebagai penanda utama corak ekspresi seni rupa di tanah air ini (Sabana,2006, arsip online).

Kehadiran seni kontemporer dunia pada akhir 1980-an ternyata memberikan pemahan baru dari praktik maupun wacana teori pada dunia seni rupa Indonesia, demikian pula pada seni grafis. Fenomena ini hadir dengan adanya karya-karya seni grafis baru yang merespon kekayaan dan keberagaman medium dan teknologi baru disertai pemahaman akan konsep dan pemikiran yang lebih plural, dan menawarkan alternatif – alternative baru yang lebih dinamis (Masterseni, 2012, arsip online).

## **6. Pop Art**

*Pop art* berasal dari kata *pupular art*, definisi *pop art* adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol dan gaya visual dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dan lain-lain. Karakter *pop art* sendiri menggunakan elemen visual : *dot*/titik raster yang berasal dari teknik cetak, tidak seperti seni lainnya *pop art* menerima penggandaan baik secara manual maupun secara mekanis seperti *foto copy*.



Gambar 2.16. Andy warhol, Marilyn monroe, Sumber <http://www.bbc.com/>,2017.

*Pop art* pada dasarnya berasal dari istilah popular culture, yaitu sebuah ungkapan untuk menggambarkan sebuah budaya rendah karena lebih berkaitan dengan masalah hiburan, komersial bahkan selera masyarakat awam.

a. Sejarah *pop art*

*Pop art* merupakan gerakan seni yang muncul pada tahun 1950 pertengahan di Inggris dan pada akhir 1950-an di Amerika Serikat. Richard Hamilton dan Eduardo Paulozzi, kedua anggota *independent Group* melopori gerakan *pop art* di London pada tahun 1950-an. Tradisi dengan menegaskan bahwa menggunakan artis komoditas visual diproduksi secara massal dari budaya populer adalah berdekatan dengan perspektif seni rupa. *Pop art* menghilangkan materi dari konteks objek, atau menggabungkan dengan objek lain untuk kontemplasi. Konsep *pop art* mengacu tidak banyak seni dirinya

sebagai dengan sikap yang mengarah ke sana. Dicitrakan oleh tema dan teknik yang diambil dari budaya massa populer seperti iklan, buku komik dan benda-benda duniawi budaya, seni pop secara luas diartikan reaksi terhadap gagasan dominan kemudian ekspresionisme abstrak, serta peluasan atas mereka.

Pop seni bertujuan untuk menggunakan gambar-gambar populer sebagai lawan budaya elit dalam seni yang menekankan unsur dangkal budaya tertentu, hal ini terkait dari beberapa seniman yang menggunakan mekanik alat teknik reproduksi atau rendering. Banyak dari *pop art* dianggap selaras sebagai praktik konseptual yang sering digunakan sehingga sulit bagi mereka yang awam untuk memahami (Magenta, 2009, arsip online)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *pop art* merupakan aliran seni modern yang memanfaatkan simbol dan gaya visual dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dan fiksi ilmiah dengan menggunakan warna-warna yang mencolok sebagai ciri khasnya. *Pop art* bertujuan untuk menggunakan gambar-gambar populer sebagai lawan budaya elit dan implikasi pada karya yang diciptakan perupa adalah menggunakan gambar populer seperti vespa

## 7. Pendekatan Semiotika

Berbicara mengenai bagaimana gambar atau tanda itu ditafsirkan, tidak terlepas dari studi semiotika. Semiotika merupakan suatu studi yang mengkaji tentang tanda-tanda atau gambar yang memiliki makna. Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, yakni verbalnya berasal kata *semeion* yang berarti tanda atau bisa disebut seme yang berarti penafsiran tanda. Menurut Peirce, kata semiotika tidak lain daripada sebuah nama lain bagi logika, yakni doktrin formal tentang tanda-tanda (Budiman, 2004:3). Pendapat lain muncul dari Ferdinand de Saussure, yang menyatakan bahwa semiotika adalah suatu ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat (Budiman, 2004:4). Hal tersebut dapat diartikan bahwa semiotika merupakan suatu kajian studi tentang tanda-tanda dan bagaimana tanda itu ditafsirkan.

Tanda-tanda merupakan perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia ini. Tanda-tanda bukan hanya kata-kata, namun tanda-tanda dapat terletak di mana saja seperti, isyarat, gambar, bendera, dan sebagainya. Dalam pengertian ini, sebuah tanda-tanda tidak dimaknai secara harfiah namun dilihat dari sudut pandang yang lebih luas misalnya, struktur karya sastra, struktur karya seni, bangunan, struktur film, dan segala sesuatu yang dianggap dapat menjadi tanda dalam kehidupan manusia. Bahkan tanda bukan hanya sebatas tanda bahasa seperti huruf, kata, atau tataran linguistik lainnya namun tanda juga bisa terdapat gambar atau visual. Menurut Groupe, studi yang mengkaji tanda-tanda visual,

sebatas gambar, patung, dan arsitektur disebut semiotika visual (Tinarbuko, 2009:109). Hal ini dapat diartikan bahwa semiotika dapat mengkaji tanda-tanda secara luas.

Tanda merupakan satuan dasar yang terdiri dari penanda dan petandanya. Penanda merupakan aspek material tanda yang bersifat sensoris atau dapat diindrai sedangkan yang dimaksud dengan petanda adalah referensi mentalnya artinya petanda bisa dikatakan sebagai konsep yang berada di dalam benak pembuat tanda.

Sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik umum, yaitu semiotika analitik, semiotik deskriptif, semiotik faunal, semiotik kultural, semiotik natural, semiotik naratif, semiotik normatif, semiotik social structural. Perupa menggunakan pendekatan Semiotik Analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu. Contoh: seseorang yang mempunyai suatu ide dalam pikirannya, lalu ide tersebut digambar menggunakan alat tulis menjadi suatu benda atau simbol, dan benda tersebut mempunyai makna dibalikinya. (Petada, 2001:29 dalam Sobur, 2009:100-101).

Dapat dikatakan studi semiotika adalah studi yang mengkaji sebuah tanda-tanda atau penafsiran tanda secara luas bukan hanya semata-mata dari segi bahasa. Dengan demikian, perlu adanya pendekatan

semiotika untuk menafsirkan suatu gambar, patung, atau tanda visual lainnya, di mana teori semiotik ini di gunakan untuk menafsirkan karya yang perupa buat.

Visual yang perupa gunakan adalah bentuk-bentuk geometris dan bentuk dinamis untuk *background* pada objek utama, dengan warna yang berbeda pula. Bentuk dan warna ini memiliki arti yang berbeda Contoh : bentuk dinamis pada karya dengan warna jingga gradasi kuning melambangkan bahwa banyak jalan berkelok dan harus berhati hati karna rawan terhadap kecelakaan.

## **8. Interaksi Sosial**

Manusia sejak lahir memiliki hasrat untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Secara alamiah terdapat dua hasrat utama dalam diri manusia, yang pertama keinginan untuk menjadi satu dengan manusia lain di sekelilingnya (masyarakat), yang kedua keinginan untuk menjadi satu dengan suasana alam sekelilingnya”. Hasrat inilah yang menuntut manusia untuk harus dapat berinteraksi dengan makhluk lainnya (Soekanto, 2009:101).

Interaksi sosial merupakan perwujudan atau bentuk umum dari proses sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Dalam aktivitas sosial seseorang harus saling berhubungan dengan manusia lainnya, artinya interaksi sosial akan terjadi bila terdapat dua orang atau lebih yang saling berhubungan atau membutuhkan.

Menurut Soerjono Soekanto interaksi sosial adalah proses sosial yang berkaitan dengan cara berhubungan antara individu dan kelompok untuk membangun sistem dalam hubungan sosial.

Berbagai aktifitas masyarakat dapat menciptakan interaksi sosial, seperti menolong sesama tetangga, berjabat tangan, bila bertemu seseorang di jalan, kerja bakti di lingkungan sekitar, hingga berkelahi pun termasuk ke dalam interaksi sosial yang bernilai negatif.

Menurut Homans pengertian interaksi sosial adalah proses kehidupan dimana aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain akan diberikan respon yang bisa berupa ganjaran atau hukuman dari orang lain. Konsep yang dikemukakan oleh Homans mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya. Artinya interaksi dapat terjadi bukan hanya melalui alat berbicara manusia namun interaksi sudah bisa dikatakan terjadi apabila terdapat pihak yang dengan sadar mengalami perubahan dalam perasaan maupun syarafnya walaupun tidak saling berbicara. Maka interaksi sosial pun tidak dapat terjadi apabila pihak yang saling berhubungan secara langsung tidak menimbulkan sesuatu yang berpengaruh terhadap sistem syarafnya sehingga tidak menyebabkan kesan di dalam pikiran seseorang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukan (Homans dalam Ali, 2004: 87).

Proses interaksi berkaitan langsung dengan proses sosialisasi. Proses sosialisasi merupakan suatu proses di mana manusia menghayati (mendarah dagingkan atau meninternalisasi) norma-norma kelompok di mana ia hidup sehingga timbullah pribadi yang unik.

Suatu interaksi sosial tidak semata-mata terjadi jika tidak memenuhi dua syarat terjadinya interaksi sosial, yang pertama adanya kontak sosial dan yang kedua adanya komunikasi (Soekanto, 2012:58). Kontak sosial bukan serta merta secara hafiah seseorang diharuskan berhubungan fisik atau saling menyentuh agar terjadi kontak. Kontak sosial dalam ranah ini dapat terjadi jika seseorang mengadakan hubungan yang tidak memerlukan hubungan badaniah sebagai perantaranya.

Di era globalisasi ini kontak sosial bisa melalui telpon genggam, internet, dan masih banyak lagi. Adapun dua macam kontak sosial yaitu kontak sosial negatif dan kontak sosial positif. Kontak sosial yang berarah positif seperti kerja sama sedangkan kontak sosial negatif lebih ke arah pertentangan. Sedangkan komunikasi adalah proses penyampaian suatu gagasan yang dilakukan oleh penyampai pesan (*communicator*) yang ditujukan kepada penerima pesan (*audience*). Adanya komunikasi, sikap dan perasaan suatu kelompok manusia atau orang-perorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Jadi antara kontak sosial dan komunikasi kaitannya sangat erat. Interaksi sosial dapat terjadi jika keduanya saling berkaitan, sebaliknya kontak tanpa komunikasi tidak mempunyai arti apa-apa sehingga tidak akan terjadi interaksi sosial.

Dalam perkembangan interaksi sosial jika proses interaksi dapat berlangsung dengan baik maka akan menciptakan solidaritas. Proses interaksi disebabkan beberapa faktor, diantaranya faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor simpati inilah yang menimbulkan rasa solidaritas, di mana seseorang dapat merasa tertarik pada pihak lain. Faktor utama pada simpati ini yaitu keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya (Murdiyatomoko, 2007:70-72).

## **9. Solidaritas**

Solidaritas timbul karena setiap individu berinteraksi dengan individu yang lainnya. Solidaritas merujuk pada hubungan antar individu atau kelompok yang didasari pada hubungan perasaan dan kepercayaan secara emosional setiap anggota kelompok. (Doyle Paul Johnson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, hlm. 181) Solidaritas merujuk pada arti kebersamaan, kekompakan, kesetiakawanan, simpati, empati, tenggang hati, tenggang rasa. Kata solidaritas memiliki dua kata lain yang masih saling berhubungan yaitu solid yang berarti keras, kuat kukuh, padat, stabil, kompak, padu, kemudian solider yang berarti tenggang rasa setia kawan simpati. Berdasarkan arti yang sebenarnya dari makna dan kata solidaritas, maka makna solidaritas merupakan definisi pengertian dari kesetiakawanan yang kuat, kukuh, kompak dan padu yang merupakan bentuk suatu ungkapan rasa simpati, empati, tenggang rasa dari suatu hubungan pertemanan.

Berbeda dengan ungkapan (J. Darmita, *Praxis Pendidikan Nilai*, Yogyakarta:Kansius,2006,hlm. 56.) Ia mengatakan bahwa solidaritas di bentuk melalui munculnya rasa senasib, serasa, dan sehidup dari kebersamaan yang terjalin sehingga menghasilkan pembagian yang adil dan semestinya dalam hak atas kebutuhan hidup.

Para pecinta vespa juga mempunyai makna tersendiri mengenai solidaritas yang terjadi pada pengendara vespa saat mengalami *trouble*. menurut Yoga, *scooteris* Jakarta (sebutan untuk pengguna vespa), solidaritas sesama pengguna Vespa memang sudah berlangsung lama dan menjadi sebuah budaya tersendiri. Ia sendiri mengaku tak tahu bagaimana asal mula 'persaudaraan jalanan' itu pertama kali terjadi. Dia hanya mengatakan, jika pengguna Vespa memiliki slogan yang sudah mendarah daging di setiap *scooterist*, yaitu: "Semua Vespa itu Bersaudara".

"Semua pengguna vespa di mana pun berada adalah saudara. Entah berasal dari keluarga kaya, atau miskin. Berasal dari daerah mana pun, dari Sabang sampai Merauke, tanpa memandang perbedaan usia, jenis kelamin, warna kulit, penampilan, pendidikan, bahasa, ras, suku, dan sebagainya. Asalkan memiliki Vespa, maka dianggap sebagai saudara," kata Yoga pecinta vespa sejati.

Makna solidaritas juga tercermin bagi para pengendaranya seperti yang dialami pecinta sekaligus owner dari salah satu bengkel vespa, "Saya dulu aneh tiap ketemu vespa suka klaksonan, sapa sapaan, ternyata itu budaya. Kalo tiap ketemu vespa harus saling tegur sapa. Jadi mau vespa

apapun kalo kita papasan dijalan kita senyum," ujar Dhana di bengkel vespa yang juga menjadi tokonya di kawasan Ciputat, Tangerang Selatan Sabtu (5/9) Siang.

## **10. Vespa**

Sejarah bermula ketika penemu motor Scooter Vespa, Enrico Piaggio, merestrukturisasi perusahaan milik ayahnya (Rinaldo Piaggio) akhir perang dunia II. Perusahaan yang didirikan Tahun 1884 ini pada awalnya membuat peralatan kapal, kemudian berlanjut memproduksi Rel Kereta, Body Truck, Mesin, dan Kereta Api. Impian Enrico Piaggio akan sebuah kendaraan yang dapat digunakan untuk mobilitas masyarakat italia pun kemudian terealisasi melalui tangan dingin D'Ascanio pada tahun 1945 dengan lahirnya produk motor MP5 yang kemudian dikonsep ulang dengan membuat seri kedua, MP6.

Sejarah mencatat ketika Enrico Piaggio melihat prototipe MP6, dia secara tak sengaja berseru "Sambra Una Vespa" (terlihat seperti tawon). Inilah cikal bakal penamaan Vespa (*wesp* dalam bahasa inggris, tawon dalam bahasa Indonesia).



Gambar 2.17. Enrico Piaggio saat meninjau produksi Vespa  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Saat itu, Scooter Vespa Piaggio bukannya tanpa pesaing. Negara lain pun mencoba membuat produk scooter yang mirip dengan Scooter Vespa Piaggio, diantaranya adalah Lambretta, Zundapp dan NSU. Bagi masyarakat Indonesia, produk scooter Lambretta dan Zundapp sempat populer di era 1960-an. Scooter Vespa Piaggio berhasil menjadi pemimpin pasar dan menjadi simbol dari revolusi gagasan pada waktu itu. Bahkan hingga sekarang, Scooter Vespa Piaggio tetap mempertahankan bentuk ‘pantat montok’ nya yang seperti lebah penyengat/tawon yang menjadi ciri khas Scooter Vespa Piaggio.

Lebih baik naik Vespa adalah sebuah slogan iklan yang beredar di Indonesia pada tahun 1960-an tentang skuter Vespa asal Itali yang diprakasai Enrico Piaggio selaku pemilik perusahaan Piaggio. Iklan tersebut menggambarkan kehadiran kendaraan skuter Vespa di tengah-tengah masyarakat Indonesia pada era tersebut. Kini slogan tersebut masih

terdengar walaupun telah beberapa tahun silam dan menjadi moto bagi beberapa pengguna vespa di Indonesia. Vespa pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1967 melalui ATMP ( Agen Tunggal Pemegang Merk) PT Danmotors Vespa Indonesia dibangun atas kerjasama East Asiatic Company Denmark dan Indonesia ( Witoelar, 1983:38).

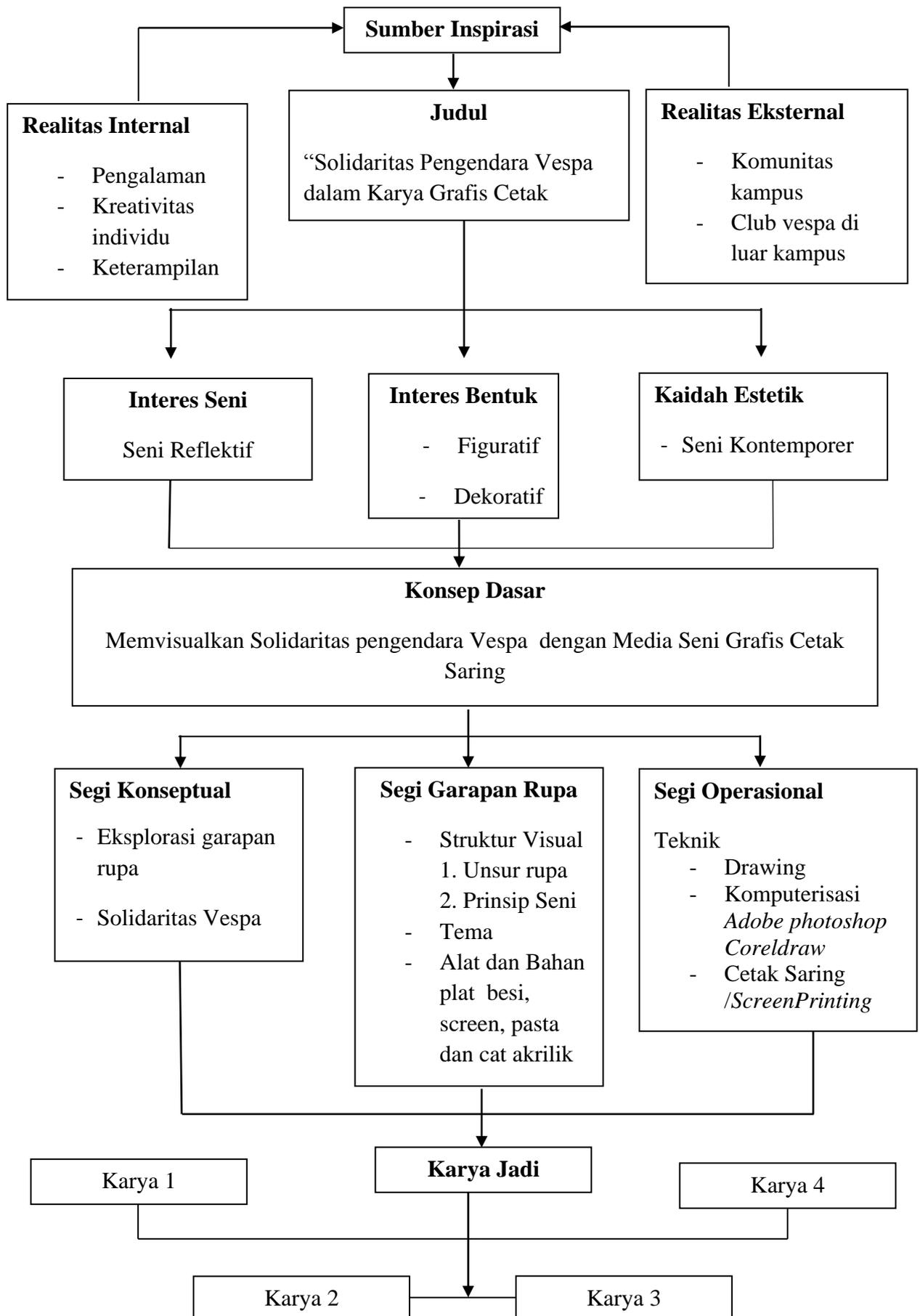
Populasi vespa di Indonesia terus berkembang meski sempat redup dengan pabrikan asal jepang seperti Yamaha, Honda dan Suzuki, namun peminat vespa tetap banyak peminatnya ini terbukti banyaknya komunitas-komunitas Vespa yang terbentuk di Indonesia. Indonesia menjadi negara terbanyak nomor dua atas kepemilikan Vespa setelah nomor satu negara yang memproduksinya Itali. (Abraham Franz, 2016, arsip online)

Hal di atas menambah nilai lebih bagi vespa karna harganya yang murah dan memungkinkan masyarakat Indonesia untuk membelinya lalu masyarakat meresponnya dengan positif. Vespa terus berkembang menjadi fenomenal global, makna Vespa tidak terbatas pada kendaraan transportasi tetapi merambah ke berbagai aspek kehidupan sosial mulai gaya hidup, simbol kebudayaan, pendorong laju ekonomi, seni, teknologi transportasi (Long:1998). Piaggio menciptakan vespa bukan hanya sebagai kendaraan transportasi melainkan juga untuk kesenangan dan gaya hidup penggunanya, vespa menyajikan kesenangan bagi penggunanya lewat desainnya yang artistik dan kemudahan dalam mengendarainya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan konsep dasar yang telah dipilih dan pemahaman teoritik dalam penulisan ini, terdapat alur pikir hingga menjadi konsep dan menjadi sebuah karya. penciptaan karya seni grafis ini adalah melalui ekspresi dapat menjadikan karya seni memiliki kekuatan, kekayaan batin yang disampaikan sebagai tujuan konseptual, tujuan kreatifitas dan tujuan keterampilan. Mengetahui karya yang dibuat terinspirasi dari solidaritas pengendara vespa yang ditampilkan ke dalam seni grafis yang memiliki alur kerangka berpikir yang telah direnungkan dan mendapatkan hasil yaitu terciptanya karya-karya yang dibuat. Kemudian mencari narasumber yang telah menjadi ahli dalam bidangnya. Menampilkan figur, simbol dan gambaran dari tema yang diambil untuk mewakili dari karya-karya tersebut.

Karya seni grafis diciptakan dengan karakter yang menitik beratkan pada pengembangan daya imajinasi, kreatifitas dan wawasan estetik, guna memberi makna keadaan, dalam era perubahan lingkungan yang didominasi pengalaman hidup. Dalam penciptaan dan penulisan karya ini terbagi menjadi tiga aspek, yaitu; aspek konseptual, aspek kreatifitas dan aspek keterampilan.



#### **D. Metodologi Penciptaan**

Metodologi ini adalah penelitian yang berdasarkan observasi realitas saat berkendara dan beberapa kalangan seperti orang tua, remaja, anak-anak, dan komunitas untuk menemukan referensi praktik (seni) untuk menghasilkan praktik seni baru dari referensi yang sudah didapat. Metode ini digunakan untuk mencari media dan visual untuk dijadikan karya seni grafis.

Menurut Hawkins (dalam Gustami, 2004: 13) metode penciptaan terdiri atas tahapan: (1) eksplorasi ide, (2) improvisasi/eksperimentasi, (3) perwujudan. Artinya pada tahapan pertama diperlukan renungan dalam berpikir agar memuncurkan ide-ide yang kreatif.

Metode penciptaan yang digunakan pada penciptaan karya ini adalah metodologi Praktik Berbasis Penelitian (*Research- Based Practice*). Metode ini menjadikan penemuan sebuah pengetahuan atau sebuah kesimpulan sebagai dasar praktik penciptaan karya seni rupa. Kaitannya dengan proses yang dilakukan oleh perupa yaitu perancangan karya dibuat atas hasil dari analisis dan penelitian yang mendasar sesuai dengan tema yang diangkat. Metode ini dapat menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan dan ide dasar dalam perancangan karya yang akan diciptakan. Selain itu, dengan metode ini dapat menjadikan kredibilitas karya yang diciptakan menjadi lebih valid dan rasional.

### III. IMPLIKASI MAGANG

Proses magang ini, penulis memfokuskan pada proses pendalaman tematik dan penciptaan visual khususnya teknik yang digunakan. Pemilihan perupa professional juga dipertimbangkan atas dasar aspek-aspek tertentu. Penulis tetapkan prihatmoko moki sebagai narasumber proses magang yang berlokasi di Krek Studio, Yogyakarta. Prihatmoko moki merupakan seniman muda printmaking yang sudah cukup lama berkecimpung dalam dunia kesenirupaan baik nasional maupun internasional. Alasan perupa memilih prihatmoko adalah ketertarikan dalam penggunaan medium yang dipakai serta karakter visual yang sederhana dengan figur-figur manusia dan binatang.

#### A. Deskripsi Narasumber



Gambar 3.1.Foto bersama seniman magang Dokumentasi pribadi 1

Bekerja dan tinggal di Yogyakarta, Indonesia. Ia memperoleh BFA dari Institute Seni Indonesia, jurusan Seni Grafis pada tahun 2009. Beberapa media yang di kuasai yaitu lukisan, drawing, komik, mural dan musik. Beliau lebih fokus pada teknik seni grafis / silkscreen untuk penyampaian gagasan ide dalam pembuatan karya cetak saring, karena kelebihan cetak saring memiliki beberapa edisi pada karya. karya-karya baru beliau mengangkat tema tentang sejarah, yang memiliki cerita fiksi dan kenyataan. Berangkat dari topik yang di kemas secara seni kontemporer beberapa karya yang di buat merupakan sindiran dengan humor kontrversial.

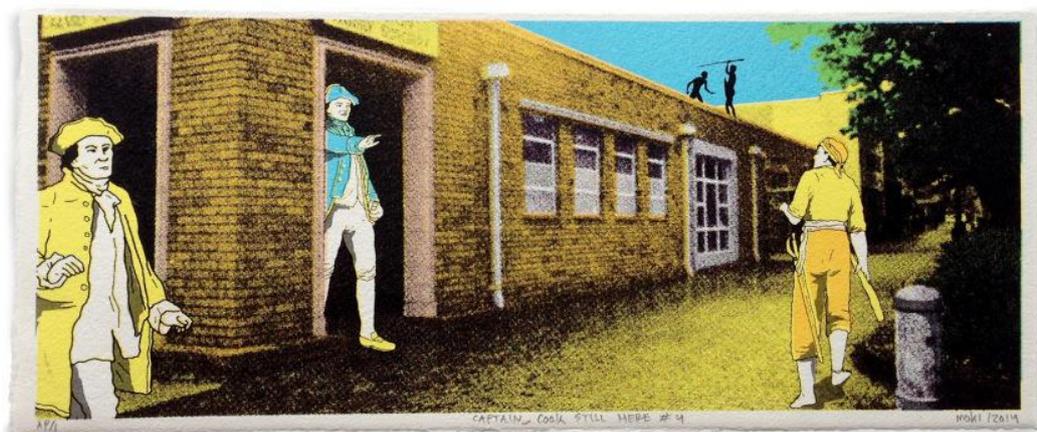
Tahun 2013 bersama-sama dengan Malcolm Smith (AU) dan Rudi 'Lampung' Hermawan beliau mendirikan Krack studio yang berbasis di Yogyakarta, studio dan galeri berfokus dalam seni grafis. Pada tahun yang sama beliau telah mengatur dan mengkurasi LELAGU, acara seni tahunan yang menggabungkan musik akustik dan menanggapi dengan menggambar langsung di Kedai Kebun Forum, Yogyakarta. Sejak tahun 2006, ia bergabung dengan proyek seni multidisiplin PUNKASILA, diprakarsai oleh Danius Kesminas (AU) dan memiliki beberapa pertunjukkan di Indonesia, Australia dan Kuba.



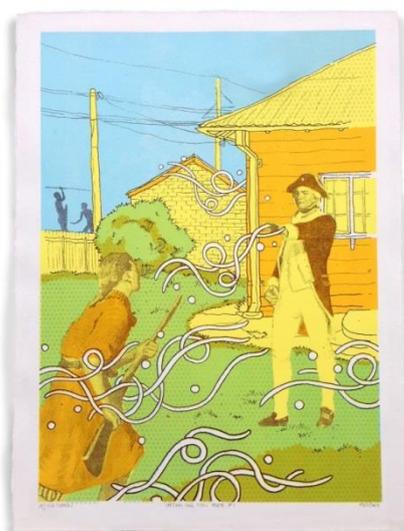
Gambar 3.2. Prihatmoko moki, Lukisan Soekarno yang hilang



Gambar 3.3. Prihatmoko moki, Lukisan Soekarno yang hilang



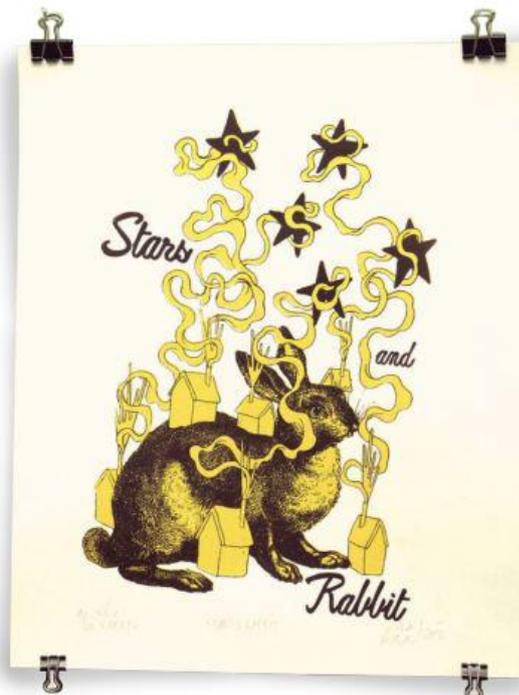
Gambar 3.4. Prihatmoko moki, CAPTAIN COOK STILL HERE #3,



Gambar 3.5. Captain hook still here #2



Gambar 3.6. Elephant Flower



Gambar 3.7. Rabbit

Ketertarikan saya pada karya Prihatmoko Moki yaitu pertama saya suka dengan gaya dan teknik yang digunakan dalam menyablon menjadi satu dalam karya, walaupun berbeda dalam bentuk dan karakter yang di tampilkan

pada karya beliau tetap mendapatkan identitas dirinya pada karya yang dibuat. Tidak hanya teknik warna yang dipakai juga memiliki karakter tersendiri.

Tema yang di angkat untuk menjadi sebuah karya juga bukan ide-ide biasa, idenya berasal dari kejaidan sejarah dan sosial namun masih mencangkup dan berkolerasi pada perkembangan seni di dunia. Saya menjadikan Prihatmoko Moki sebagai referensi praktik karena ada kesamaan teknik dan warna pada karya yang akan dibuat. Pengalaman beliau pun dalam berpameran sudah menunjukkan kontribusi yang cukup dibidang seni.



Gambar 3.8. Halaman studio, Dokumentasi pribadi 2,2017

## **B. Lokasi, Waktu dan Kegiatan**

### **1. Lokasi Magang**

Krack studio yang berada di Jl. D.I. Panjaitan RT 42/12. Suryodiningratan, Yogyakarta 55141 menjadi pilihan perupa dalam kegiatan magang. Studio yang berdiri sejak 2011 ini terbuka untuk umum

dan para penggrafis khususnya dengan teknik cetak saring. Studio yang memiliki 2 tingkat ini sering di jadikan tempat diskusi dan berpameran.

Lantai pertama adalah galery untuk berpameran dan di lakukanya beberapa acara mengenai seni grafis, dan lantai kedua adalah ruang diskusi rapat serta kantor dan bersamaan dengan studio untuk melakukan proses berkarya.

## 2. Waktu magang

Penetapan jadwal magang perupa disesuaikan dengan jadwal pola kebiasaan Kerja studio di tempat magang secara umum, rencana perupa untuk kegiatan magang adalah sebagai berikut :

Narasumber : KRACK Studio ( Prihatmoko moki )  
Tanggal magang : 14 Desember 2016 – 29 Desember 2016  
Waktu : Kamis – Minggu, 13.00 – 21.00 WIB  
Tempat : Jl. D.I. Panjaitan Suryodiningratan Mantrijeron,  
Kota Yogyakarta

### a. Jadwal magang

| No | Tanggal               | Materi   |
|----|-----------------------|--|
| 1  | 14 Desember 2016      | Survei tempat Studio KRACK, Yogyakarta                             |
| 2  | 15 – 16 Desember 2016 | Perkenalan diri, melihat lihat isi studio menentukan jadwal magang |

|   |                       |   |
|---|-----------------------|---|
| 3 | 17 – 18 Desember 2016 | Mewawancari latarbelakang studio, dan mewawancarai seniman perorangan yang masuk struktur studio. Dan berbagi pengalaman cerita |
| 4 | 19 – 20 Desember 2016 | Berdiskusi tentang latar belakang tema yang ingin di angkat, dan pengenalan alat dan bahan yang di pakai di dalam Studio        |
| 5 | 21- 23 Desember 2016  | Membuat desain yang akan di jadikan visual dalam berkarya dan melakukan tahap persiapan alat dan bahan dalam proses berkarya    |
| 6 | 24 – 27 Desember 2016 | Melakukan proses berkarya untuk karya eksplorasi 1, dan mendiskusikan hasil karya eksplorasi 1 yang telah jadi                  |
| 7 | 28 – 29 Desember 2016 | Mendiskusikan hasil keseluruhan dalam proses berkarya selama magang berlangsung   |

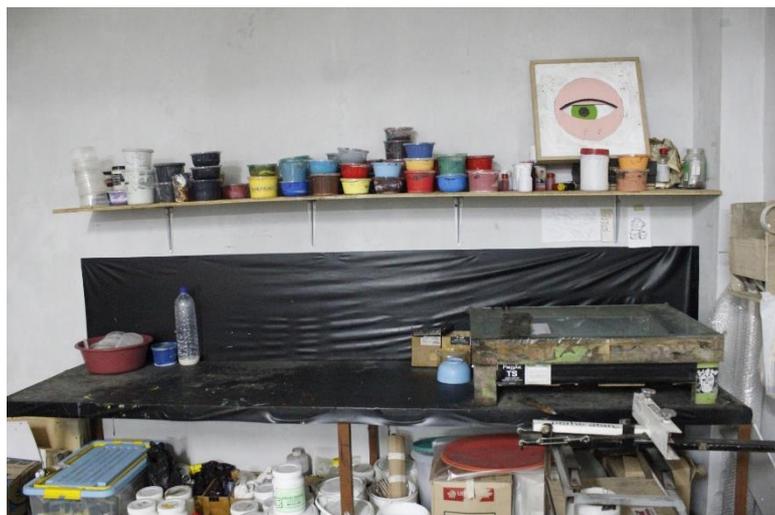
Tabel 3.1. Jadwal Magang

### 3. Kegiatan magang

#### a. Pra magang

Sebelum dilakukan proses magang, mencari informasi tentang seniman yang melakukan proses berkarya seni grafis sebanyak banyaknya adalah hal terpenting dalam memilih untuk dijadikan narasumber. Menghadiri beberapa pameran dan mencari rujukan dari penulisan terdahulu. Beberapa persiapan pra magang yang di lakukan adalah :

- 1) Mencari info tentang narasumber dan studiomya.
- 2) Berdiskusi tentang nara sumber yang akan di pilih dengan pembimbing dan membuat surat ijin magang.
- 3) Melakukan survei tempat magang
- 4) Menentukan waktu dan jadwal pada narasumber
- 5) Membuat intrumen pertanyaan magang
- 6) Proses dan kegiatan magang



Gambar 3.9. Alat dan bahan Studio, Dokumentasi pribadi 3, 2017

Hal pertama yang dilakukan perupa dalam kegiatan magang melakukan diskusi tentang konsep dan karya yang akan di buat baik itu bahan maupun teknik penggarapan karya. Menentukan hari selama proses magang dengan narasumber dan memperlihatkan karya-karya yang sudah dibuat oleh narasumber beberapa bulan terakhir. Perupa juga melihat lihat studio narasumber dalam melakukan proses berkarya. Narasumber juga menceritakan tentang pengalaman selama berkarir di dunia seni gra fis dan menjelaskan tentang konsep yang dijadikan tema berkarya.

Tahapan yang dilakukan pada saat magang adalah mengamati narasumber pada saat berkarya, membuat karya dan konsultasi karya yang telah dibuat. Diskusi dan konsultasi karya dilakukan secara langsung di studionya atau melalui sosial media.

#### **b. Proses magang**

Beberapa proses yang dilakukan perupa dalam pencapaian maksimal pada visual, teknis dalam berkarya dan pendalaman konsep sesuai dengan tema yang diangkat pada proses magang berlangsung. Tahap proses tersebut diantaranya :

- 1) Berdiskusi dengan narasumber tentang pengalamannya dalam berkarya seni grafis dan membahas perkembangan seni grafis di Indonesia, dan mengaitkan dengan tema yang di angkat perupa.

- 2) Berdiskusi dengan narasumber tentang tema dan konsep yang akan di visualisasikan kedalam karya, dan mengolah bagaimana sebuah konsep dasar dapat di kembangkan menjadi sebuah inspirasi dalam berkarya.
- 3) Mengamati bagaimana narasumber dalam proses berkarya dengan bahan alat dan teknik dalam penggarapan karya sehingga perupa bisa mengimplementasikannya dalam bproses berkarya.
- 4) Berdiskusi tentang karya yang telah dibuat perupa untuk memberikan saran dan masukan terhadap karya perupa untuk mencapai karya yang sesuai dengan tema perupa.



Gambar 3.10. Diskusi seniman, Dokumentasi pribadi 4,2017

### **C. Pengalaman yang diperoleh**

Perupa memiliki kesamaan dalam proses berkarya dengan media dan teknik yang digunakan oleh narasumber sehingga perupa dapat belajar banyak tentang cara penggunaan media dan teknik penggarapan yang benar oleh narasumber.

Proses berkarya perupa diberi masukan dalam pemilihan ide untuk dijadikan visual yang sesuai dengan tema, narasumber juga memberikan tips dan trik dalam proses editing digital untuk menyempurnakan visual dan memiliki gaya pribadi perupa, dalam proses mencetak narasumber juga memberikan teknik dalam pencetakan pada tahap ini perupa belajar banyak mengenai teknik alat dan bahan yang digunakan.



Gambar 3.11. Praktek magang, Dokumentasi pribadi 5,2017

#### **D. Implikasi**

Setelah dilaksanakannya proses magang ini merupakan salah satu hal yang sangat bermanfaat dan penting dilakukan bagi penulis dan mahasiswa jurusan seni rupa khususnya Universitas Negeri Jakarta, guna mendapatkan pengalaman dan menunjang dalam keberhasilan menyelesaikan Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa. Proses magang dengan seniman atau narasumber yang profesional dapat membantu kita dalam menyelesaikan penciptaan karya seni rupa ini dengan baik dan maksimal. Selain itu, kita dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan karya yang kita buat, sehingga dapat memperbaikinya menjadi lebih baik dan berkualitas.



Gambar 3.12. Uji media yang digunakan, Dokumentasi pribadi 6, 2017

Proses magang ini diharapkan dapat dijalani secara maksimal dan tetap menjadi proses yang harus dilalui oleh mahasiswa seni rupa Universitas Negeri Jakarta. Proses ini berguna untuk meningkatkan wawasan mengenai dunia seni rupa dan dunia perupa profesional. Dengan harapan kelak dapat melahirkan mahasiswa yang siap berkecimpung dan berkompetisi dalam dunia kesenirupaan.

## **IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA**

Bab ini akan dijabarkan dan dijelaskan beberapa hal yang menjadi landasan pemikiran penulis dalam pembuatan karya yang dibagi menjadi tiga pokok bahasan yaitu, aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional.

### **A. Aspek Konseptual**

Aspek konseptual ini menjelaskan suatu pemikiran, perasaan dan pengalaman yang direalisasikan menjadi sebuah karya seni lukis, yang mencakup:

#### **1. Sumber Inspirasi**

Berbicara tentang kendaraan vespa tak lepas juga tentang pengemudinya. Karena kendaraan yang di berinama vespa ini sudah menjadi trend dalam kehidupan sehari-hari. Pengguna kendaraan ini dari berbagai kalangan mulai dari anak – anak, remaja, hingga orang tua. Tak luput juga tingkah laku sosial para pengendara vespa saat berkendara di jalan, dari saling menegur sapa sesama vespa walau tak saling mengenali, namun membantu sesama vespa yang sedang dalam berkendala mesin, ban bocor dan bensin habis.

Penciptaan karya ini, sumber awal inspirasi berawal dari pengalaman pribadi secara nyata, yaitu pengalaman dan hobi penulis dalam berkendara vespa. Dari kebiasaan dan hobi tersebut penulis mengamati bahwa dalam berkendara vespa di jalan dapat di eksplorasi dan diilustrasikan untuk diaplikasikan menjadi karya seni grafis cetak saring. Solidaritas para pengendara vespa membuat para pengendara vespa yang lain menjadi

saudara walau tidak sengaja saat bertemu saat berkendara. Banyak aksi solidaritas pengendara vespa saat di jalan yang memiliki semboyan satu vespa sejuta saudara mulai dari menolong vespa yang sedang mogok atau kehabisan bensin dengan tanpa meminta imbalan sepeserpun.

Fokus aspek konseptual penciptaan karya ini yaitu memperlihatkan kejadian kejadian saat dalam berkendara vespa di jalan dimana rasa persaudaraan yang tinggi timbul saat mengendarai vespa membuat para pengendara lebih bertoleran dalam berkendara tolong menolong disaat terjadi kesulitan atau mengalami kendala pada motor

## 2. Interes Seni

Menghadirkan sebuah hasil pengamatan, pemikiran dan pengalaman penulis tentang solidaritas pengendara vespa, khususnya tentang tegur sapa tolong menolong dan tertib berlalulintas. Hasil pemikiran, pengamatan dan pengamatan tersebut di tuang dalam sebuah karya seni grafis cetak saring.

Dalam proses penciptaan karya penulis menentukan inters seni yang akan di gunakan, dengan tujuan mendapatkan hasil karya secara maksimal dan optimal. Ada tiga klasifikasi interes seni, yaitu interes pragmatis, seni sebagai instrumen pencapaian tujuan tertentu. Misalnya tujuan politik, nasional, dakwah dan lain-lain. Interes reflektif, seni sebagai pencerminan realitas aktual (kenyataan dan fakta kehidupan) dan realitas khayali (realitas yang kita bayangkan sebagai suatu yang ideal). Interes estetis, berupaya melepaskan seni dari nilai-nilai pragmatis dan instrumentalis. Jadi interes estetis adalah mengeksplorasi nilai nilai estetik secara mandiri.

Berdasarkan penjabaran interes seni tersebut, penulis menggunakan interes seni reflektif. Interes seni reflektif yang menempatkan seni sebagai pencerminan suatu realitas mengenai keberadaan dan peran para pengendara vespa di jalan. Solidaritas, rasa simpati dan tegur sapa saat di jalan bila bertemu pengendara vespa lainnya akan penulis simulasikan atau mengilustrasikan sedemikian rupa atas pertimbangan estetis dan kemampuan penulis, sehingga dapat mewakili kejadian kejadian saat berkendara vespa di jalan.

### 3. Interes Bentuk

Proses penciptaan karya, penulis sangat mempertimbangkan bentuk visual secara umum untuk di tampilkan pada karya, guna pencapaian karya secara maksimal. Perkembangan inilah yang di sebut interes bentuk, yang terbagi mejadi tiga bagian interes bentuk, yaitu bentuk figuratif, bentuk semi figuratif, dan bentuk non figuratif.

Bentuk dan objek yang disajikan adalah gambaran nyata dari pengalaman pribadi dengan bentuk figuratif yaitu upaya imitatif yang berupaya meniru bentuk-bentuk yang sudah ada sebelumnya seperti wujud benda-benda alam maupun benda ciptaan manusia. (Bangun, S.C dkk. 2014)

Interes bentuk yang di kembangkan di tetapkan penulis dalam proses penciptaan karya seni rupa adalah interes bentuk figuratif dengan menggunakan pendekatan kaidah *postmodern* dalam karya seni grafis cetak saring. Karya yang akan penulis tampilkan berupa objek figur pengendara

dengan kendaraan vespanya yang berlatar belakang jalanan dan kejadian kejadian yang terjadi saat berkendara seperti bertegur sapa, saling menolong, dan tertib berkendara. Teknik cetak saring sehingga menghasilkan figur yang sudah melalui proses editing digital. Sehingga hasil yang di dapat melalui proses cetak saring memiliki kesamaan dengan hasil proses editing digital dengan melakukan penambahan warna namun tidak mengurangi bentuk yang ada.

#### 4. Prinsip seni

Pemaknaan estetika itu sendiri merupakan ilmu tentang keindahan yang banyak diterapkan dalam dunia seni oleh para seniman. Dalam dunia seni rupa, estetika memiliki peranan yang sangat penting untuk melihat dan memahami ilmu keindahan, yang dijadikan sebagai dasar dan pendukung dalam aktivitas kesenirupaan. (Anoegrajekti, Cecilia, Dwi, dkk, 2008:185).

Unsur-unsur bentuk dan sifat objek yang dapat diceraap oleh indera, khususnya pada unsur warna, nada dan bangun geometris serta berbagai kombinasi dari unsur-unsur karya seni pada umumnya sebagai salah satu fokus yang diterapkan dalam estetika seni rupa murni. (Menurut Fechner dalam Sachari, 1989:18)

Perupa menyajikan nilai estetik dengan visual figur manusia dengan objek Vespa dengan warna dan gaya perupa engan pendekatan karya Seni grafis murni dan dengan landasan yang sesuai dengan tema perupa. Penciptaan karya seni grafis murni cetak saring di sajikan menganut pada aliran Pop kontemporer. Objek vespa dengan warna kuning, orange, biru

dengan paduan warna *background* yang membenturkan warna pada objek hingga kesan yang dihasilkan menambah kepaduan pada objek utama.

## **B. Aspek visual**

Perlu di perhatikan dalam aspek visual karya adalah *subject matter* dan krangka visual. Keduanya memiliki pengaruh dalam visual karya yang akan di sajikan, *subject matter* merupakan penentuan objek yang akan di perhatikan dan manjadi *point interest* pada karya. amemiliki karakter rupa pada visual karya.

### **1. Subject Matter**

Perupa menghadirkan *subject matter* pada cetakan grafis yang terdiri dari figur manusia dan objek kendaraan Vespa dengan keseluruhan bentuk figur dan objek. *Subject matter* lainnya adalah adegan atau perilaku para pengendara Vespa yang mengandung nilai – nilai solidaritas antar sesama pengendara Vespa. Perupa lebih cenderung menampilkan figur manusia dan objek Vespa lebih dari satu untuk mendapatkan suasana yang terjadi pada saat mengendarai Vespa.

### **2. Struktur visual**

Struktur visual terdapat unsur-unsur rupa, komposisi, dan gaya pribadi yang dijadikan sebagai acuan perupa dalam berkarya, berikut penjelasannya:

#### **a. Unsur-unsur Rupa**

Karya seni yang bernilai estetik adalah karya seni yang memiliki bentuk rupa yang sesuai dan baik. Hal tersebut dikarenakan struktur visual berdasarkan ide atau gagasan yang dilandasi oleh konsep dengan

penampilan susunan unsur rupa yaitu titik, garis, bidang/bentuk, warna, tekstur, dan ruang sehingga tercipta struktur visual yang baik dengan sendirinya.

Sebuah visual karya untuk dapat menghasilkan nilai-nilai estetika yang baik perlu dirancang dengan metode konsep yang sesuai untuk karya. Semua visual karya grafis yang berobjek Vespa dan figur manusia dibuat berdasarkan struktur visual yang telah dirancang dengan penggabungan konsep dan ide melalui susunan dari beberapa unsur-unsur rupa berikut:

#### 1) Garis

Perupa menggunakan garis pada tahap proses editing. Garis merupakan goresan yang terbuat dari dua titik yang dihubungkan. Garis tersebut digunakan oleh perupa untuk membentuk vespa dan manusia dalam tahap mempertegas bentuk yang sesuai. Pemilihan bentuk garis semu dan tegas digunakan sesuai bentuk pada foto. Pada tahap ini perupa menggunakan aplikasi dalam komputer untuk memberikan garis pada vespa dan manusia. Efek dari garis tersebut dapat mempertegas karya dalam proses penyinaran saat membuat film sablon untuk pencetakan.

#### 2) Bentuk

Proses pembuatan karya, perupa menggunakan unsur bentuk. Bentuk terbagi menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan nongeometris. Bentuk geometris digunakan dalam ilmu ukur seperti

bentuk segitiga, persegi dan lingkaran, sementara bentuk non geometris atau naturalis merupakan bentuk wujud yang menirukan alam sekitar. Perupa mewujudkan karya dengan penggabungan antara bentuk geometris dan non geometris dalam satu karya sehingga visual yang diinginkan sesuai dengan bentuk yang berada pada foto.

### 3) Warna

Teori warna berdasarkan kejadiannya terbagi menjadi dua, yaitu warna *additive* yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum memiliki warna pokok merah, hijau dan biru (*red, green, blue*) dan warna *subtractive* yang berasal dari pigmen terbagi menjadi beberapa macam di antaranya:

- a) Warna primer, yaitu warna pokok sebagai warna dasar yang terdiri dari merah, biru dan kuning.
- b) Warna sekunder, yaitu warna yang terbuat dari campuran dua warna primer seperti oranye percampuran dari merah dan kuning.
- c) Warna intermediate, yaitu warna perantara atau warna yang ada di antara primer dan sekunder seperti merah jingga (*red/vermilion*), yaitu warna diantara merah dan oranye.
- d) Warna tersier, yaitu warna yang terbuat dari campuran dua warna sekunder seperti coklat kuning percampuran dari warna oranye dan hijau (Sanyoto, 2009:24-26).



Gambar 4.1 Skema warna, *Arsip online*

Warna berdasarkan simbolnya dapat dibedakan menjadi beberapa aspek yang memberi kesan dan arti tersendiri bagi setiap nada warnanya, di antaranya:

- a). Warna dapat memberikan kesan, antara lain sebagai berikut :
  - (1). Warna cerah memiliki kesan menyenangkan.
  - (2). Warna gelap memiliki kesan sedih.
  - (3). Warna merah memiliki kesan panas.
  - (4). Warna biru memiliki kesan dingin.
- b). warna dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:
  - (1). Warna positif  
Bersifat panas, gembira, dan meriah.  
Contoh: warna merah, kuning, hijau, oranye.
  - (2). Warna negatif  
Bersifat sedih, dingin dan sunyi.  
Contoh: warna hitam, biru, ungu dan coklat.
- c). Makna beberapa kelompok warna:

- (1). Warna netral: campuran ketiga komponen warna, tetapi tidak dalam komposisi yang sama.
- (2). Warna kontras: warna yang berkesan berlawanan, misalnya merah dan hijau.
- (3). Warna panas: simbol riang, semangat dan marah.
- (4). Warna dingin: simbol kelembutan, sejuk dan nyaman (Guntur 2015, arsip online).

Warna digunakan perupa dalam visual karya pada tahap pewarnaan karya. Warna merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan karya, warna sinar merupakan warna hasil dari pantulan cahaya. Menurut Brewster (dalam Santo, Tris Neddy, dkk, 2012 ) semua warna berasal dari tiga warna pokok atau warna biasa disebut warna primer, selain itu juga mengenal warna sekunder, tersier dan komplementer sebagai pencampuran dari berbagai warna. Adapun warna *analogus*, yaitu warna yang memiliki jumlah intensitas lebih rendah sebagai hasil perpaduan warna primer dan warna sekunder.

Warna yang dihadirkan perupa tidak asli dengan foto aslinya. Perupa memberikan sentuhan warna yang berbeda melalui tahap pencampuran warna pada komputer sehingga warna yang digunakan memiliki nilai harmonis dengan komposisi yang pas. Warna yang digunakan warna-warna sekunder dan tersier sehingga hasil cetakan menyerupai dengan visual pada komputer.

### 1) Tekstur

Unsur tekstur juga tidak terlepas dalam proses pembuatan karya. Tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan sifat permukaan suatu objek dalam karya seni rupa. Tekstur terbagi menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah memiliki persamaan dengan penlihatan dan dapat diraba. Tekstur semu hanya mengambil tekstur penglihatan dan tidak dapat diraba.

Perupa menggunakan tekstur nyata dan semu dalam pembuatan karya, tekstur semu dihasilkan karna hasil proses editing pada visual dan setelah proses pencetakan terdapat tekstur nyata hasil dari tinta saat pencetakan.

### b. Komposisi

Setelah melakukan hasil seleksi unsur rupa yang ditata dengan prinsip tertentu, baik terhadap setiap unsur secara tersendiri maupun berhubungan dengan bentuk dan warna. Perupa memperlihatkan karakteristik dan keunikan karya pada prinsip pokok komposisi sebagai berikut:

#### 1) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan bentuk bagian pada objek secara keseluruhan sudah sesuai dengan kaidah proporsi. Dengan menerapkan prinsip proporsi tersebut perbandingan objek yang satu dengan yang lainnya akan terlihat sesuai. Perupa menghadirkan

proporsi pada karya cetak dengan foto aslinya dan melakukan penambahan namun tidak mengurangi nilai proporsi pada karya.

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan naluri mendasar dalam penciptaan karya seni, yang memiliki kesamaan bobot. Jenis keseimbangan pada seni rupa yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Perupa dalam berkarya lebih cenderung menggunakan keseimbangan keduanya simetris dan asimetris antara objek vespa dengan vespa yang lainnya di jalan.

## 3) Irama

Irama merupakan penyusunan unsur unsur rupa atau pengulangan dari unsur yang diatur. Perupa menghadirkan irama pada karya melalui penataan warna dengan objek dan figur sehingga menghasilkan warna yang senada dan harmonis.

## 4) Kesatuan

Unsur rupa saling berkaitan satu dengan yang lain, serasi dan tidak berdiri sendiri. Perpaduan ari berbagai unsur bahasa rupa sehingga tercipta sebuah konsep dan ide gagasan karya yang menimbulkan kesan dengan komposisi yang indah.

Perupa mengaitkan unsur rupa sehingga menjadi satu kesatuan. Perupa menyajikan karya dari objek vespa dan figur manusia saat berkendara maupun sedang tidak berkendara dengan melakukan eksplorasi warna, bentuk dengan menambahkan background yang di

buat ulang oleh perupa sehingga menciptakan bentuk satu kesatuan pada karya yang dibuat.

#### c. Gaya pribadi

Proses penciptaan karya perupa harus menonjolkan karakter pribadi perupa. Menurut Sudarmaji suatu karya seni merupakan karya perseorangan dan harus mencerminkan perseorangan (Sudarmaji, 1979:29). Terkait dengan pendapat tersebut perupa menonjolkan gaya pribadi dengan didasari konsep gaya *pop art*.

Dalam menciptakan karya seni karakteristik atau ciri khas dari perupa harus terlihat unik dari karya yang telah di buat. Karakteristik perupa di lihat dari pewarnaan yang menggunakan tehnik *layering*, dengan penggabungan tehnik raster dan warna turunan yang seirama. Penambahan *outline* pada objek dan figur demi mempertegas karakter yang di buat. Karakter pribadi ini bercampur dengan beberapa karakter dari refrensi praktik perupa.

### C. Aspek Operasional

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam proses berkarya perupa memilih alat dan bahan untuk mendukung dalam berkarya demi mencapai hasil visual yang diinginkan, berikut penjelasannya

##### a) Alat

Dalam berkarya perupa menggunakan alat yang di butuhkan dalam pencetakan karya seni grafis seperti *screen* sablon, meja kaca penyinaran, rakel, celemek, dan gantungan baju.

### 1) *Screen* sablon

*Screen* sablon digunakan untuk proses pembuatan film untuk mencetak dan alat ini sangat penting dalam proses penyaringan tinta ke dalam media yang ingin di cetak seperti kertas, kain, kayu, dan benda lainnya.



Gambar 4.2. *Screen*, sumber Dokumentasi Pribadi 7

### 2) Meja Kaca Penyinaran

Meja penyinaran ini salah satu pengganti matahari untuk proses penyinaran dalam pencetakan film pada *screen* sablon yang akan digunakan.



Gambar 4.3. Meja Sablon, Dokumentasi Pribadi 8

### 3) Meja cetak

Meja cetak ini digunakan untuk proses pencetakan tinta ke media yang akan dicetak, meja ini sebagai alas dan ketepatan *screen* untuk objek sehingga gambar yang dihasilkan sesuai dengan desain awal.



Gambar 4.4. Meja Cetak, Dokumentasi Pribadi 9

#### 4) Rakel

Rakel adalah alat untuk meratakan tinta dari *screen* sablon ke media yang di cetak, sehingga tinta turun melalui proses penyaringan pada *screen*.



Gambar 4.5. Rakel, Dokumentasi Pribadi 10

#### 5) Celemek

Celemek ini sebagai pelindung perupa dalam proses mencetak dari tinta sablon, agar baju yang dipakai perupa tidak terkena tinta sablon.



Gambar 4.6. Celemek, Dokumentasi Pribadi 11

#### 6) Penjepit baju

Penjepit ini berfungsi sebagai penjepit untuk karya yang telah melalui tahap penyaringan tinta pada media seperti kertas atau kain, kemudian dijepit sisi pojok kertas dan di gantungkan untuk tahap pengeringan.



Gambar 4.7 Penjepit Baju, Dokumentasi Pribadi 12

#### b. Bahan

Bahan yang digunakan serupa untuk membuat karya adalah solasi bening, *rubber*, tinta, cat *acrylic*, bremol, kain perca, minyak goreng dan M3.

##### 1) Solasi bening, cutter dan gunting

Bahan ini digunakan untuk proses mal pada *screen* dengan melapisi pada tiap-tiap sisi *screen*, untuk memudahkan pada tahap pemberian obat pencetakan film sehingga obat teroles dengan rapih.



Gambar 4.8. Solasi, Cutter, Gunting, Dokumentasi Pribadi 13

## 2) *Rubber*

*Rubber* atau tinta karet yang berwarna putih, ada dua jenis dengan fungsi yang berbeda. *Rubber white* hanya untuk pewarnaan berwarna putih dan tinta ini tidak bisa di campur dengan cat berwarna lainnya, sedangkan *rubber colour* berguna untuk pencampuran tinta warna yang diinginkan dan *rubber* ini tidak bisa digunakan untuk pewarna putih.



Gambar 4.9. *Rubber*, Dokumentasi Pribadi 14

### 3) Tinta

Tinta ini berfungsi untuk pembuatan warna yang sesuai dengan desain yang telah siap untuk si cetak. Tinta primer yang berwarna merah, kuning, biru, dan hitam akan di campur dari warna satu dengan warna yang lainnya sehingga akan tercipta warna sekunder dan tersier.



Gambar 4.10. Tinta, Dokumentasi Pribadi 15

### 4) Cat *acrylic*

Cat *acrylic* ini berguna untuk pencampuran pada *rubber* untuk warna-warna khusus atau warna pastel yang tidak bisa diolah dari tinta primer tadi. Cat ini sebagai eksplorasi perupa dalam pembuatan karya..



Gambar 4.11. Cat *acrylic*, Dokumentasi Pribadi 16

#### 5) Bremol

Bremol *tex* ini obat untuk pelapisan *screen* dalam pembuatan film sablon, obat ini berguna untuk tahap penyinaran dan saat proses pencucian film ini akan tercetak film dari kertas ke *screen* yang digunakan.



Gambar 4.12. Bremol, Dokumentasi Pribadi 17

#### 6) Kain perca

Kain perca digunakan sebagai membersihkan sisa-sisa tinta yang berceceran.



Gambar 4.13. Kain Perca, Dokumentasi Pribadi 18

#### 7) Minyak goreng

Minyak ini untuk membuat kertas *film* menjadi transparan dalam proses penyinaran film ke screen sablon, jika kertas yang digunakan adalah kertas hvs, jika kertas yang digunakan kertas kalkir maka minyak ini tidak akan di gunakan.



Gambar 4.14, Minyak Goreng, Dokumentasi Pribadi 19

#### 8) M3

M3 ini berfungsi untuk menghapus tinta pada *screen* setelah *screen* tersebut di bersihkan sehingga tinta yang menempel pada *screen* akan hilang dan kembali bersih dan dapat digunakan kembali.



Gambar 4.15. M3, Dokumentasi Pribadi 20

#### c. Media

Media yang dalam proses berkarya dari tahap eksplorasi hingga membuat karya jadi menggunakan beberapa media seperti kertas linen, kertas conoard 230grm, kain belacu, papan triplek, dan plat besi. Untuk karya jadi dalam pembuatan karya PKSR perupa menggunakan plat besi dikarenakan plat sebagai media yang jarang digunakan. Kesamaan plat dengan kendaraan vespa adalah pada *body* yang menggunakan bahan dasar plat besi. Sehingga kesan yang ditimbulkan dari plat memberi kesan yang berbeda.

## 2. Tahap Berkarya

Proses berkarya seni grafis cetak saring dilakukan proses *editing* di komputer sebelum tahap pencetakan, pada proses *editing* perupa menggunakan teknik *layering*, perpaduan warna yang dicampur lalu disapu dengan rakel membuat karya perupa memiliki gaya pribadi. Warna yang berbeda dengan teknik tersebut menghasilkan dan bentuk yang tidak terduga.

Tahap berkarya yang dilakukan perupa adalah memilih foto dokumentasi pribadi maupun dokumentasi dari beberapa sumber di web untuk dijadikan visual yang sesuai dengan konsep yang diambil. Berikut beberapa referensi gambar pengendara Vespa yang dijadikan pertimbangan sebagai bahan dalam membuat karya.



Gambar 4.16. Trouble (Arsip Online)



Gambar 4.17. Menolong, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.18. Menyapa, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.19. Tos-tosan, Dokumentasi Pribadi

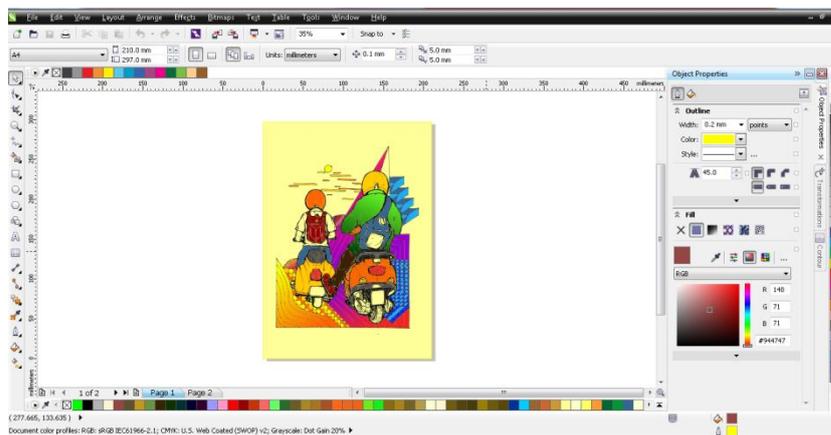
Setelah mendapatkan foto yang sesuai, perupa membuat sketsa dengan pensil pada buku gambar dan memindahkan hasil sketsa pada aplikasi *photoshop* untuk dilakukan proses editing *tresing digital* dengan *outline* sesuai objek, setelah itu dilakukan proses pewarnaan dengan mengamati pencahayaan visual setelah sudah sesuai dengan perupa. Hasil gambar pada aplikasi computer yang telah diwarnai kemudian dikelompokkan sesuai dengan tiap warna contoh : warna biru pada vespa dengan warna biru lainnya pada latar gambar disatukan dan di warnai hitam pekat untuk di print pada kertas HVS. Setelah beberapa bagian gambar yang dihitam pekatkan di print selanjutnya dilakukan proses penyinaran untuk membuat film sablon.



Gambar 4.20 proses sketsa, dokumentasi pribadi

Sebelum dilakukan proses penyinaran perupa membuat adonan obat untuk dioleskan pada screen sablon dengan merata, setelah kering kemudian dilakukan proses pencetakan film dengan mentransfer gambar ke *screen*. Waktu penyinaran dilakukan selama lima menit setelah melalui proses penyinaran proses pencucian pada *screen* sehingga cetakan untuk proses penggesutan jadi, keringkan *screen* setelah melalui proses pencucian.

Tahapan yang paling penting adalah melakukan proses pencetakan mentransfer tinta melalui *screen* dengan menyaring gambar yang telah di buat ke media seperti kertas, blacu, dan media yang telah disediakan. Tahap pencetakan perupa menggunakan beberapa *screen* untuk setiap warna yang digunakan dan pemberian obat ulano dengan takeran yang sesuai sehingga dalam pembuatan film sablon menjadi mudah. Penggesutan tinta dari *screen* ke media yang disediakan dilakukan satu arah vertikal atau horisontal. Sehingga tinta turun ke media dengan sempurna.



Gambar 4.21 Tahap editing computer, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.24 Tahap penyinaran *screen*, Dokumentasi Pribadi

### 3. Tahap Akhir

Tahap akhir yang dilakukan perupa adalah *framing* atau pembeda. Pada media, bingkai yang digunakan adalah bingkai yang terbuat dari plat dan ditampilkan dengan warna khas dari karakter besi untuk menonjolkan objek karya yang dibuat. Pembuatan *framing* dilakukan sendiri untuk mendapatkan karakter yang diinginkan, dengan bantuan teman untuk hasil yang baik. Setelah tahapan pembuatan *frame* selesai dilakukan tahap pemberian pelindung karya dengan *Clear doop*. Fungsi dari *frame* dan *clear* itu sendiri adalah untuk memperindah dan melindungi karya.



Gambar 4.25 Pemotongan besi holo, Dokumentasi Pribadi 2018



Gambar 4.26 Pemasangan frame, Dokumentasi Pribadi 2018

## V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

### A. Karya 1



Gambar 5.1 Foto Karya 1, "Kepsir", Dokumentasi Pribadi 2018

Judul : " Kepsir"  
U kuran : 93 cm x 71cm  
Media : Cetak Saring di atas plat besi  
Tahun : 2018

## 1. Deskripsi Karya

Karya ini memvisualisasikan moment saat pengguna Vespa mengalami *trouble*, disaat sedang mengendarai Vespa di Jalan Raya kemudian mengalami kerusakan pada mesin atau kehabisan bensin dengan sesama pengguna Vespa lainnya yang melintas dan melihat akan berhenti, meskipun tidak saling kenal mereka akan tetap saling membantu dan memberikan pertolongan. Tanpa membedakan tipe, tahun produksi maupun kondisi Vespa yang digunakan mereka akan tetap saling membantu. Budaya ini sudah sangat kuat dan mendarah daging bagi para pecinta Vespa sejati. Bahkan budaya saling tolong menolong ini sudah diikuti dan menginspirasi bagi komunitas-komunitas jenis sepeda motor selain Vespa. Semangat ini yang ingin coba perupa sampaikan melalui karya ini.

Karya ini menampilkan dua orang pengguna Vespa salah satunya mengalami kendala pada mesin sehingga pengendara vespa lainnya menolong dengan cara mendorong vespa yang mogok dengan kaki sebelah kirinya untuk menuju bengkel atau SPBU karna bahan bakar abis. Latar belakang karya ini memakai bentuk bentuk geometris. Di pojok kiri bawah terdapat bidang dinamis warna gradasi jingga dengan kuning, sisi kanan bidang dinamis bentuk persegi dengan tiga macam warna turunan jingga ke kuning bidang - bidang lurus dengan kemiringan delapan puluh derajat berwarna merah gradasi ungu kemerahan hingga membelok dan melancip berwarna ungu. Bidang persegi dan persegi panjang berwarna biru muda dan biru tua

sehingga menjadi kesatuan antara gelap dan terang. Bidang garis – garis putus yang berwarna biru muda yang terdapat di atas objek pengendara vespa.

Dilihat dari keseluruhan objek pada karya ini terlihat kesan kehangatan dan keramah-tamahan antar sesama pengguna Vespa. Penggunaan warna yang pop pada objek utama berhasil menjadikan fokus mata terjatuh pada objek pengendara Vespa. Pemilihan background yang dinamis dan geometris sebagai pengganti dari objek real saat berkendara. Seperti bidang pojok kiri dengan warna gradasi orange mengibaratkan perjalanan yang berliku dengan kuning sebagai tanda kehati hatian saat melintasi jalan yang berliku. Sedangkan bidang lurus dengan warna keunguan merupakan isyarat bila berkendara di jalan yang lurus tidak boleh berkendara dengan kecepatan tinggi dan berakibat kecelakaan. Bidang biru muda dan biru tua adalah ketenangan hati sang pengendara untuk melawati jalan tersebut.

## B. Karya 2



Gambar 5.2.

Judul Karya : "Platina"  
Ukuran : 80cm x 65cm  
Media : Cetak saring di atas plat besi  
Tahun : 2018

### 1. Deskripsi karya

Karya 2 ini berjudul "Platina" karya ini mencoba menyampaikan kejadian pengendara Vespa yang sedang berboncengan mengalami kendala pada platina. Salah satu penumpang mencoba untuk memperbaiki kendala yang dialami kendaraan tersebut dengan cara mengecek bagian platina yang berada pada mesin vespa tersebut. Penumpang satunya memiringkan vespa

untuk memudahkan penumpang yang sedang mengecek kondisi mesin. Kejadian ini secara tidak langsung memiliki rasa solidaritas antar sesama karna ketika kendaraan yang dipakai mengalami kerusakan mesin penumpang dan pengendara bahu membahu untuk memperbaikinya.

Karya menampilkan dua figur lelaki dan satu objek vespa yang sedang mengalami kerusakan pada mesin. Figur laki-laki memiringkan objek vespa dan figur lelaki satunya jongkok menghadap kemesin dengan tangan menggapai mesin. *Background* masih menggunakan bidang – bidang geometris dengan bidang yang dinamis sebelah kiri objek terdapat bentuk bidang persegi panjang namun tidak sejajar sehingga membentuk suatu lingkaran, tepat di tengah belakang objek terdapat bidang persegi memanjang dan persegi dengan perpaduan hijau muda dan hijau tua sehingga menyerupai gelap terang antara bidang yang satu dengan yang satunya, menyambung dengan bidang yang berwarna biru dan biru muda. Bidang yang berwarna kuning dan merah membentuk segitiga lancip. Bidang yang berada di atas objek berbentuk dinamis berwarna ungu. Keseluruhan objek ditampilkan dengan warna-warna yang cerah. Teknik warna yang digunakan pada karya ini adalah teknik warna *block*, gradasi dan juga *outline*. Penggunaan teknik warna *block* ini menjadikan penggunaan warna pada setiap bagian menjadi lebih merata seperti teknik *vector* pada desain digital.

Penggunaan warna-warna yang beragam dan merupakan warna cerah, memberikan kesan suasana keadaan saat itu. Selain itu penyatuan berbagai warna ini juga seolah mewakili dari fisik dari kendaran Vespa. Objek dengan

dua figur warna kuning biru dan jingga menunjukkan kesederhanaan dari para pengendara. Bentuk dengan bidang yang terlihat lingkaran tersebut memiliki kesan suasana pada saat sore hari di padu dengan bidang yang berwarna hijau dan hijau muda menjadi keharmonian senja berada di daerah rindang pepohonan. Kelokan bidang yang berada di atas objek seperti halnya jalanan yang berliku menurun menuju samudra biru yang berada di bawahnya yang di bentuk dengan bidang – bidang persegi biru dan biru muda, namun pengendara harus berhati hati dan tau kapan saatnya berhenti. Karna bila seorang atau kelompok club motor melakukan perjalanan jauh harus tau kondisi mesin kendaraannya kalau tidak akan terjadi seperti karya yang serupa buat mengalami kendala pada mesin. Kesimpulan karya ini adalah menceritakan satu *rider* dengan yang di bonceng melakukan perjalanan jauh dengan melewati jalan yang berliku dan terjat ketika senja tiba kendala pun terjadi pada mesin sehingga menyebabkan tertundannya perjalanan.

### C. Karya Eksplorasi 3



Gambar 5.3.

Judul : “family”  
Ukuran : 78cm x 60cm  
Media : Cetak Saring di atas plat besi  
Tahun : 2018

#### 1. Deskripsi Karya

Karya ini menceritakan satu keluarga yang sedang pulang menuju rumahnya yang tidak jauh dari tempat liburannya saat akhir pekan. Keluarga yang beranggotakan dua orang anak ibu dan ayah. Yang sedang menaiki vespa. Kebersamaan yang jarang di lihat dengan kesederhanaannya menjadi ide dalam mengilustrasikan objek. Bentuk *background* geometris yang

menyerupai objek lainnya seperti gunung pohon dan rumah menjadikan karya yang perupa buat menjadi lebih bervariasi. Ilustrasi yang perupa buat sangat jarang di jumpai di kehidupannya karena sekarang banyak yang lebih memilih kendaraan roda empat dan menganggap bahwa naik vespa sudah ketinggalan zaman.

Karya ini menampilkan figur empat orang yang sedang menaiki vespa dengan dua orang anak yang berada di depan dan pria dewasa sebagai ayah dari anak yang mengendarai vespa, di belakang berboncengan ibu dari anak dan istri dari suami dengan menenteng tas. Keempatnya menggunakan helm yang warnanya sama. Pakaian yang digunakan adalah pakaian santai tidak resmi. Latar belakang dari objek utama sisi kiri objek terdapat bidang yang menyerupai daun dan batang pohon. Bidang selanjutnya berbentuk geometris segitiga dan persegi berwarna merah dan coklat dengan latar jingga gradasi kuning. Bidang dibawah bidang persegi dan setengah lingkaran dengan warna ungu bergradasi. Bidang yang berada di atas objek berbentuk persegi terbagi dua dengan warna yang berbeda ungu kebiruan dan ungu kemerahan. Bidang garis yang berwarna biru dan setengah lingkaran kuning. Keseluruhan objek ditampilkan dengan warna-warna yang cerah. Teknik warna yang digunakan pada karya ini adalah teknik warna *block*, gradasi dan juga *outline*. Penggunaan teknik warna *block* ini menjadikan penggunaan warna pada setiap bagian menjadi lebih merata seperti teknik *vector* pada desain digital.

Dilihat dari penggunaan warna pada langit di latar belakang yang menggunakan gradasi warna orange, menunjukkan waktu kejadian sudah

mulai senja. Tidak terlihat pengguna jalan lainnya pada karya ini memberikan rasa keheningan yang mendalam. Melalui penggunaan warna dan komposisi tersebut perupa ingin menyampaikan perasaan yang gelisah dan risau disaat Vespa yang dikendarai mengalami masalah, namun pasti selalu saja ada bantuan yang datang dan dari hal tersebut merupakan awal terjalannya silaturahmi antar sesama pecinta Vespa.

#### D. Karya 4



Gambar 5.4.

Judul : “sedulur”  
Ukuran : 70cm x 50cm  
Media : Cetak Saring di atas plat besi  
Tahun : 2018

#### 1. Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan pengendara Vespa yang berbeda karna vespanya berbeda juga dan biasa disebut dengan vespa Ekstrim. Perubahan bentuk yang signifikan dan berbeda dengan vespa pabrikan membuat kendaraan ini menjadi fenomenal dunia karna perubahan seperti ini hanya ada di Indonesia. Inilah yang membuat perupa tertarik untuk menjadikannya sebagai karya. Tidak hanya pada bentuk saja yang unik cara bersosial mereka memiliki kesamaan dengan pecinta vespa lainnya. Semua jenis apapun baik

bentuk atau modelnya seperti apa, tetap dengan semboyan “satu vespa sejuta saudara”

Karya ini menampilkan objek tiga pengendara dalam satu vespa dengan sespan kanan di jalan raya. Terlihat pose mereka sedang aksi depan kamera. Pengendara yang memakai kaos singlet menunjuk kearah kiri, pengendara dengan jaket *orange sedang* sedang berpegangan dan mengangkat tangan kirinya dengan jari telunjuk dan jari tengah terangkat. Pengendara berikutnya menggunakan jaket berwarna biru berpose dengan mengangkat botol minuman segar keatas. Berpadu dengan latar belakang pada objek utama sehingga menjadi kesatuan bentuk dan warna yang berirama, kiri objek terdapat bentuk geometris persegi yang di padukan dengan warna biru, biru muda dan abu-abu. Bentuk lainnya yang berada di atas objek persegi adalah bentuk setengah lingkaran dengan perpaduan warna jingga dan kuning. Sebelah kanan objek utama terdapat bentuk geometris segitiga dengan garis dinamis yang di padu dengan warna hijau dan hijau tua yang didalamnya terdapat bentuk persegi dengan tiap persegi memiliki warna silangan biru dan biru muda. Teknik warna *block* digunakan pada figur pengendara Vespa agar terlihat fokus. Objek di sekitarnya lebih dominan menggunakan teknik *double colour* dan menggunakan jenis warna dengan tingkat *value* yang lebih rendah dan bergradasi agar lebih terlihat dimensi dan volume di dalam karya.

Karya ini memberikan kesan petualangan para penumpang dan pengendara dalam sebuah perjalanan. Pengendara yang tidak memakai baju menunjukan arti kebebasan saat mengendarai vespa. Penumpang yang

memakai jaket jingga tua dengan pose jari telunjuk dan tengah diacungkan yang memiliki arti perdamaian dengan keceriaan. Penumpang dengan jaket biru menunjukkan arti kemenangan dengan tangan mengangkat keatas dan menggenggam sebuah botol arti dari persulangan atas kemenangan dan ketenangan dalam sebuah kedamaian. Objek latar dengan bentuk geometris pesegi yang berwarna biru, biru muda dan abu – abu perupa menyimbolkan sebagai gedung berkaca. Bentuk geometris segitiga dengan garis-garis dinamis berwarna hijau bercampur hijau muda. Bentuk persegi berwarna biru dan biru muda sambungan dari hijau, perupa meyimbolkannya sebagi gunung yang rimbun daan asri. Perupa menganalogikan karya ini sebuah perjalan para *scooterist* yang melewati pegunungan hingga melewati perkotaan. Hati yang lelah di wakili warna ungu dengan perjalanan yang sangat mengutamakan keselamatan yang disimbolkan dengan bentuk diagonal berwarna jingga tua

## VI. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Pada bab ini perupa menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari kegiatan bimbingan dan magang selama penyusunan makalah laporan penciptaan karya dan proses pembuatan karya Manusia sebagai makhluk sosial yang saling ketergantungan satu sama lainnya. Sehingga kehidupan dalam bermasyarakat menjadi lebih harmonis. Contoh halnya berada saat berkendara di jalan raya, sikap saling menghargai dan mematuhi aturan lalu lintas adalah kunci keselamatan dalam berkendara.

Vespa merupakan kendaraan *scooter* roda dua buatan Jerman pada akhir tahun 1949. Enrico piaggio adalah pemilik perusahaan tersebut. Pada tahun 1960 vespa mulai masuk ke Indonesia hingga saat ini. Pecinta terhadap kendaraan ini tiap tahun makin bertambah jumlahnya tidak hanya dikalangan tertentu namun disemua kalangan vespa menjadi dambaan pemiliknya. Bentuknya yang unik menjadi salah satu alasan untuk menjadikan kendaraan ini sebagai hobi, dan yang menjadi alasan lain adalah rasa solidaritas para pengendara vespa tersebut.

Rasa solidaritas para pengendara tersebutlah yang memberikan inspirasi perupa untuk mengangkat tema tentang solidaritas pengendara vespa. perupa ingin menyampaikan bahwa kita sebagai makhluk sosial harus memiliki rasa solidaritas, terlebih juga saat berada di jalan raya. Saling tolong menolong, menghargai,

menghormati dan mematuhi peraturan lalu lintas adalah kunci dari kita saling memaki dan menghindari kecelakaan di jalan raya.

Teknik seni Grafis cetak saring menjadi pilihan perupa untuk membuat karya, alasan pemilihan teknik ini perupa menguasai dibandingkan dengan cabang seni lainnya. Dengan karya seni Grafis cetak saring ini perupa berharap penyampaian tentang rasa solidaritas di jalan sampai ke masyarakat. Sehingga sikap rasa solidaritas pengendara vespa melekat disemua kalangan masyarakat.

## **B. Saran**

Berdasarkan penciptaan karya perupa menyampaikan saran bagi para pembaca sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa jurusan seni rupa diharapkan ke depannya mampu mengeksplor teknik dan medium yang digunakan untuk mencapai hasil yang maksimal.
2. Untuk institusi atau lingkungan berkarya diharapkan dapat mendukung dalam proses berkarya demi tercapainya karya yang sempurna.
3. Bagi masyarakat khususnya pengendara roda dua diharapkan dapat menjalin kesolidaritan dengan pengguna jalan lainnya seperti para pengendara vespa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur, Drs. 2012. *Analisis Teks Media*. Bandung : PT.REMAJA ROSDAKARYA
- Ali, Mohamad dan Asrori, Mohamad. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bangun, S.C. dkk. 2014. *Buku Seni Budaya SMK/MA/SMA/MAK Kelas IX Semester I*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Darmita, J. 2006. *Praktis Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Kansius.
- Ershad, Zaki Juan. 2013. *Scooter Dalam Karya Seni Grafis Cetak Saring*. Universitas Negeri Jakarta.
- Gustami, Sp. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Heriawan, Suryo. 2016. *Pola Komunitas Kelompok pada Komunitas Scooter "Vespa" dalam Menjalinkan Hubungan Solidaritas*. Universitas Negeri Surakarta.
- Janu Murdiyamoko. 2007. *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Johnson, Doyle paul. 2010. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, Jakarta: Gramedia.
- Khairiyah, Hudatul Reisti. 2016. *Makna Solidaritas Dalam Hubungan Kelompok Pertemanan Sebaya*. Universitas Negeri Jakarta.

- Purwodo, Indro M dan Tim Dosen. 2011. *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jakarta: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
- Sabana, Setiawan. 2015. *Kiprah Seorang Perempuan Grafis Indonesia*. Katalog Marida Nasution. Hlm 25-27. Jakarta.
- Saidi, Iwan Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Bandung: Isaacbook.
- Sheng, Angela. 1999. *Review: Why Ancient Silk Is Still Gold: Issues In Chinese Textile History*. Art Oriental
- Siregar, Aminuddin TH. 2009. *Katalog Pameran Trienal Seni Grafis Indonesia III 2009*. Jakarta: Bentara Budaya.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi / Alex Sobur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudarmaji. 1979. *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Pemerintah DKI Jakarta.
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu Seni teori dan Praktik*. Jakarta: Inti Prima.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Edisi Revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab, 2012.
- Sutini, Nini Dwi. 2003. *Solidaritas Anak-Anak Jalanan*. Universitas Negeri Jakarta.
- Syahbudin, Erwin. 2012. *Sub Budaya Mods di Jakarta Sebagai Inspirasi Karya Lukis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Tridjata, Caecilia dan Kusumawardani, Dwi. 2008. *Estetika Sastra Seni dan Budaya*. Jakarta: UNJ Press.
- Walgito, Bimo. 1991. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Witoelar, Wimar. 1983. *Ancillary firm Development in the Motor Vehicle Industry in Indonesia. The Motor Vehicle Industry in Asia, : A Study of Ancillary firm Development*. Singapore: Council for Asian Manpower Studies, Ltd .

### Referensi Website

- Abraham, Franz. *Modifikasi, Sejarah Vespa*. <http://www.vespaindonesia.net/2016/02/> (diakses tanggal 11 Maret 2017).
- Barus, Erbina. *Arti Warna Dalam Ilmu Psikologi*. <https://erbinabaro.es.wordpress.com/2013/06/24/arti-warna-dalam-ilmu-psikologi-lalu-apa-warna-kepribadianmu/> (diakses tanggal 20 February 2017).
- Enoanderson. *Sejarah Vespa di Indonesia*. <https://enoanderson.com/blog/2015/10/10/> (diakses tanggal 11 Maret 2017).
- Fakhrudin, Muhammad. *Makna Solidaritas Bagi Anak Vespa Dikupas di Kafe Solidaritas*. <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/15/06/26/> (diakses tanggal 9 Maret 2017).
- Ganjar, Gumilar. 2010. Perkembangan Seni Grafis Indonesia <https://www.academia.edu> (diakses pada tanggal 21 Januari 2018)
- Hakim, Zainal. 2012. *Sejarah Sablon*. <http://www.zainalhakim.web.id/sejarah-sablon.html> (diakses 12 Maret 2017).
- Hidayat, Ali. 2016. *Tiap Tahun Penduduk Indonesia Bertambah 3 Juta Orang*, <http://m.tempo.co/read/news/2016/01/14/173736151/> (diakses tanggal 21 juli 2017)

- Magenta. 2009. *Apa Itu Pop Art?*. <https://hariadhi.wordpress.com/2009/06/17/apa-itu-pop-art/> / (diakses tanggal 21 juli 2017)
- Prabowo, Lanang. 2008. *Sablon*. [http://obey2008.wordpress.com/2008/04/01/sablon -2/](http://obey2008.wordpress.com/2008/04/01/sablon-2/) (diakses tanggal 25 September 2016).
- Sumarsono, Bambang. 2017. 9 Pengertian Interaksi Sosial Menurut Para Ahli. <https://www.halopsikolog.com/9-pengertian-interaksi-sosial-menurutpara-ahli/267/> (diakses tanggal 22 Juli 2017).
- Saputra, Rendra. Alasan Mengapa Solidaritas Sesama Pengguna Vespa Tinggi. <http://otomotif.news.viva.co.id/2015/08/03> (diakses tanggal 26 February 2017).
- Setiawan, Sabana. Buku katalog pameran tunggal. "Diagnosis: Telisik Kiprah Seni Setiawan Sabana", 2014. [www.setiawansabana.com](http://www.setiawansabana.com) (diakses pada tanggal 19 Januari 2018)

## Daftar Pustaka Gambar

- Ersad, Juan Zaki. 2017. *Good News*. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. *Parking Only*. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. *Servizio*. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. *A way of life*. Dokumentasi Pribadi.
- Syahbudin, Erwin. 2017. *Jalan-jalan ke Kota Tua*. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. *Duet*. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. *Ini Gayaku*. Dokumentasi Pribadi
- Maulana, Gilang Yusuf. 2017. Kegiatan Magang. Dokumenatsi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. Alat dan Bahan. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. Proses Berkarya. Dokumentasi Pribadi.  
\_\_\_\_\_. 2017. Foto Karya. Dokumentasi Pribadi.
- IndoArtNow. 2015. *Prihatmoko Moki, Captain Cook Still Here*. Diakses tanggal 8 Juni 2017. <http://indoartnow.com/artists/prihatmoko>
- K haring. 2010. *K haring The Radiant Babby*. Sumber diakses tanggal 28 mei 2017. <http://www.haring.com>
- Lichtensteinpaintings. 2011. *Lichtenstein whaam*. Diakses tanggal 25 Mei 2017 <http://lichtensteinpaintings.com/>
- Linchtenteinpaintings. 2011. *Lichtenstein girls*. Diakses tanggal 25 mei 2017 <http://lichtensteinpaintings.com/>
- Lirartspase. 2012. *Prihatmoko Moki, Star And Rabbit*. Diakses tanggal 8 Juni 2017. <http://www.lirartspase.net/2012/09/power-of-sun.html>
- Sandra, 2013. *Andy Warhole Brillo*. Diakses tanggal 19 mei 2017. <http://www.wordpress.com>
- Taringa. 2014. *Andy Warhol, Banana*. Diakses tanggal 20 mei 2017. Sumber <http://www.taringa.net> ,2017
- Quora. 2012. *Andy Warhole Campbell's Soup*. Diakses tanggal 22 Mei 2017 Sumber [http:// www.quora.com](http://www.quora.com)

## Lampiran 1. Kartu Bimbingan 1



*Building  
Future  
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

### UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

#### KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : GILANG MAULANA YUSUF  
 Nomor Registrasi : 2415115561  
 Program Studi : PENDIDIKAN SENI RUPA  
 Judul Skripsi/Makalah\*) : SOLIDARITAS PEMBENDARA VESPA  
PAPAN KARYA SENI GRATIS CETAK SARING  
 Pembimbing\*\*) : (1) I. MADE BAMBANG OKAS., M.Si  
 (2) .....

| No | Tanggal | Topik yang dibahas   | Tanggapan/Saran  | Paraf |
|----|---------|--|--|-------|
| 1  |         | KONSULTASI AWAL<br>UNTUK PEMBUATAN<br>SKETSA UNTUK<br>DI JADIKAN KARYA | MEMBUAT ALTERNATIF<br>DESAIN DENGAN 3<br>CONTOH YANG BERBEDA         |       |
| 2. |         | PENGAJUAN DESAIN<br>ALTER NATIF YANG<br>BERBEDA                        | LEBIH DI SEDERHANAKAN<br>BACKGROUND YANG DI<br>BUAT                  |       |
| 3  |         | PENGAJUAN<br>DESAIN TERPILIH<br>UNTUK DI JADIKAN<br>KARYA              | UNTUK MEDIA YANG<br>DI GUNAKAN COBA<br>MENGUNAKAN BAHAN<br>PLAT BESI |       |

| No | Tanggal | Topik yang dibahas  | Tanggapan/Saran  | Paraf  |
|----|---------|---|--|--|
| 4. |         | MEMBERIKAN HASIL CETAKAN DAN KONSULTASI MENGENAI FRAME      | UNTUK FRAME COBA MENGGUNAKAN BAHAN YANG SAMA TERBUAT DARI PLAT |   |
| 5  |         | MEDUNJUKAN HASIL KARYA YANG TELAH DI FINISHING DENGAN FRAME |  |   |
| 6. |         | Acc   | Siap untuk maju TA   |  |

## Lampiran 2. Kartu Bimbingan 2



*Building  
Future  
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

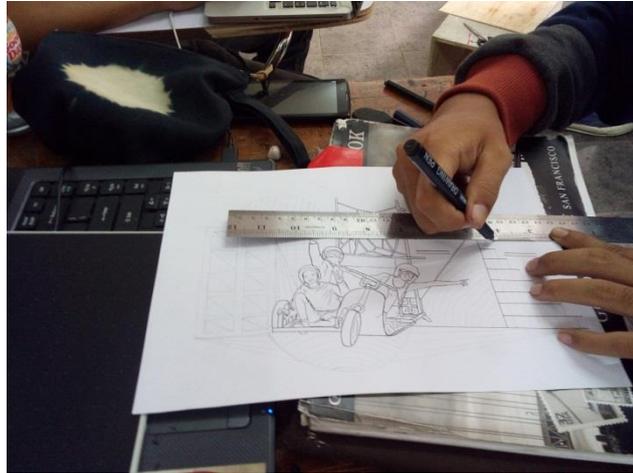
### KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : GILANG MAULANA YUSUF.....  
 Nomor Registrasi : 2415115561.....  
 Program Studi : PENDIDIKAN SENI RUPA.....  
 Judul Skripsi/Makalah\*) : SOLIDARITAS PENGENDARA VESPA.....  
 DALAM KARYA SEM GRAFIS CETAK SARING  
 Pembimbing\*\*) : (1) .....  
 (2) .....

| No | Tanggal | Topik yang dibahas  | Tanggapan/Saran  | Paraf |
|----|---------|---|--|-------|
| 1  |         | MENYERAHKAN<br>PENULISAN BAB I.                               | SISTEMATIKA PENULISAN<br>MASIH ADA BEBERAPA YANG<br>SALAH DI PERBAIKI DAN<br>LANJUT BAB II                     |       |
| 2  |         | MENYERAHKAN REVISIAN<br>BAB I DAN BAB II                      | BAB II MASIH ADA TEORI<br>YANG TIDAK ADA SUMBER<br>COBA DI RAPIHKAN KEMBALI<br>DAN KIRIMKAN BAB<br>SELANJUTNYA |       |
| 3  |         | MENYERAHKAN<br>REVISIAN SEBELUM<br>NYA DAN BAB<br>SELANJUTNYA | TIDAK ADA YANG<br>PERLU DI TAMBAHKAN<br>NAMUN SISTEMATIKA<br>DI PERBAIKI                                       |       |

| No | Tanggal | Topik yang dibahas                              | Tanggapan/Saran  | Paraf   |
|----|---------|---|--|---|
| 4  |         | MENYERAHKAN BAB 4 DENGAN REVISIAN SEBELUMNYA    | FOTO-FOTO SAAT BERKARYA dan FOTO FINISHING DI TAMBAHKAN                        |  |
| 5  |         | MENYERAHKAN REVISIAN DAN MENGUMPULKAN BAB 5 & 6 | BAB 5 TAMBAHKAN TENTANG SEMIOTIKANYA PADA KARYA DAN BAB 6 DI GANTI UNTUK SARAN |  |
| 6  |         | MENYERAHKAN KESELUROHAN BAHAN PENULISAN.        | SIAO dihangatkan Good luck.  |  |
|    |         |   |  |   |

### Lampran 3. Foto Proses Berkarya.



Proses sketsa



Proses pemberian ulano



Proses pemberian ulano

#### Lampiran 4. Dokumentasi pameran



foto dokumentasi pembukaan



Foto dokumentasi peresmian pembukaan pameran oleh koorprodi



Foto dokumentasi di depan karya pameran



Foto dokumentasi poster pameran

## **BIODATA PERUPA**



### **KONTAK**



**089601642228**



**[Gilangmaulanayusuf728@gmail.com](mailto:Gilangmaulanayusuf728@gmail.com)**



**Perum Jakasampurna Kampung Dua RT 002 RW 021**

**NO 57 Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi**

### **DATA PRIBADI**

- |                             |   |  |
|-----------------------------|---|--|
| 1. Nama                     | : | Gilang Maulana Yusuf   |
| 2. Tempat dan Tanggal Lahir | : | Kebumen, 19 Juli 1991  |
| 3. Jenis Kelamin            | : | Laki-Laki  |
| 4. Agama                    | : | Islam  |
| 5. Status Pernikahan        | : | Belum Menikah  |
| 6. Alamat KTP               | : | Perum Jakasampurna Kampung<br>Dua RT 002 RW 021 NO 57 Kec.<br>Bekasi Barat Kota Bekasi |
| 7. Warga Negara             | : | WNI  |

## PENDIDIKAN FORMAL

| Periode<br>(Tahun) |   |          | Sekolah / Institusi /<br>Universitas | Jurusan              |
|--------------------|---|----------|--------------------------------------|----------------------|
| 1996               | - | 1997     | TK Angkasa Tujuh                     | -                    |
| 1997               | - | 2003     | SDN 01 Pagi Cipinang                 | -                    |
| 2003               | - | 2006     | SMPN 80 Jakarta Timur                | -                    |
| 2006               | - | 2009     | SMAN 54 Jakarta Timur                | IPS                  |
| 2011               | - | Sekarang | Universitas Negeri Jakarta           | Pendidikan Seni Rupa |

## PENDIDIKAN NON FORMAL / TRAINING – SEMINAR

| Tahun | Lembaga / Instansi           | Keterampilan             |
|-------|------------------------------|--------------------------|
| 2012  | Hima Seni Rupa               | Seni Grafis              |
| 2012  | Garis Keras feat Speak Lala  | <i>Street Art</i>        |
| 2013  | Pasar Seni Ancol             | Water colors art         |
| 2013  | Grafis Huru-Hara             | Cukil kayu               |
| 2014  | SERRUM Studio                | <i>Art handling</i>      |
| 2015  | <i>Rewind Art Community</i>  | <i>Performance Art</i>   |
| 2015  | Museum Seni Rupa dan Keramik | <i>Ceramic sculpture</i> |
| 2016  | Krack Studio                 | Sablon                   |

## **ORGANISASI**

| <b>Tahun</b> | <b>Organisasi</b>     | <b>Jabatan</b>               |
|--------------|-----------------------|------------------------------|
| 2013-2014    | BEM Jurusan Seni Rupa | Ketua Hima Jurusan Seni Rupa |

## **RIWAYAT PENGALAMAN BERKARYA DAN KERJA**

1. Guru private Seni Rupa 2012
2. Guru ekstrakurikuler Seni Rupa Tk Intan Prima Bekasi 2013-2014
3. Guru ekstrakurikuler Seni Rupa SD Banisaleh Bekasi 2014-2015
4. Guru PKM SMAN 54 Jakarta timur 2014
5. Art handling pameran BAZARART Pacific Place Jakarta Pusat
6. Mural cafe Bor coffee Jakarta Utara 2016
7. Mural kantor FUN Baking Bekasi 2015
8. Mural Loop project 5kota di pulau Jawa 2015
9. Mural Cafe Sbastian coffee 2016
10. Mural Kantor Tempo Project 2016
11. Tim artistik festival monil truk hias di Monas 2015
12. Pembina pelatihan Guru TK distrik Jakarta Timur oleh Kementrian