

**KEHIDUPAN SCOOTERIST  
SEBAGIA INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN  
TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



**Oleh:**

**Nama: Gunawan Abhiyoso**

**NIM: 10206244014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2016**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul  
Kehidupan Secooteris Sebagai Inspirasi Penciptaan Dalam Lukisan ini telah  
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 9 Desember 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sigit Wahyu Nugroho'.

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si  
NIP. 195810141987031002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Kehidupan Scooteris Sebagai Inspirasi Penciptaan Dalam Lukisan* Ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Desember 2016 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Ketua Penguji		16-1-2017
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Sekretaris Penguji		18-1-2017
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji Utama		16-1-2017

Yogyakarta, 18 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Gunawan Abhiyoso  
NIM : 10206244014  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 9 Desember 2016

Penulis



Gunawan Abhiyoso  
NIM. 10206244014

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Bapak Guno Ariyanto dan Ibu Kunti Murti, keluarga kakak saya dan enam kucing saya serta teman-teman dan kerabat yang telah banyak membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.

**MOTTO**

***“KARENA HIDUP HANYA SEKALI GUNAKANLAH SEBAIK BAIKNYA”***

*(Gunawan Abhiyoso)*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya tugas akhir karya seni (TAKS) yang saya kerjakan telah terselesaikan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sertakan ucapan terimakasih saya kepada, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Jajaran Staf Pengajar Pendidikan Senirupa, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya.

Dengan penuh rasa hormat, saya ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing saya, Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.. Saya ucapkan kepada kedua orang tua saya Bapak Guno ariyanto, Ibu Kunti Murti, keluarga kakak saya, enam kucing saya, Sahabat saya di Toempang Tindih dan rekan-rekan yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberi semangat, berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam bidang seni lukis, akademik dan non akademik.

Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberi manfaat bagi orang lain yang membutuhkan. Segala bantuan dan kebaikan semoga mendapat balasan dari Tuhan.

Yogyakarta, 9 Desember 2016



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan .....	5
E. Manfaat .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian sumber .....	6
1. Pengertian Seni Lukis .....	6
2. Struktur Seni Lukis.....	7
a. Ideoplastis.....	8
1) Konsep .....	8
2) Tema.....	9
3) Ide.....	9
4) Imajinasi.....	10
b. Fisikoplastis .....	10
1) Unsur – unsur seni .....	11
a) Titik.....	11

b) Garis.....	11
c) Bidang.....	12
d) Warna.....	12
e) Tekstur .....	13
f) Bentuk.....	14
g) Ruang.....	14
2) Prinsip – prinsip penyusunan elemen rupa...	15
a) Irama.....	16
b) Harmoni .....	16
c) Kesatuan .....	17
d) Keseimbangan.....	17
e) Point of interest.....	18
f) Proposi .....	18
g) kontras.....	19
3) Bentu lukisan/ Visualisasi .....	19
a) Deformasi bentuk.....	20
b) Metafora .....	20
3. Media dan teknik dalam lukisan.....	21
a. Media.....	21
b. Teknik.....	21
1) Teknik basah.....	21
4. Vespa .....	22
a. Sejarah vespa .....	22
B. Metode penciptaan dan pendekatan .....	24
1. Metode penciptaan.....	24
a. Observasi .....	24
b. Ekperimentsai .....	24
c. visualisasi .....	24
2. Pendekatan pop surealisme.....	24
3. Seniman pop surealisme .....	27
a. Eddie Hara .....	28

b. Hendra Harson .....	29
<b>BAB III. Pembahasan dan Penciptaan Karya</b> .....	31
A. Konsep dan Tema Penciptaan Lukisan .....	31
1. Konsep Penciptaan Lukisan .....	31
2. Tema Penciptaan Lukisan.....	32
B. Proses Visualisasi.....	35
1. Bahan .....	35
2. Alat .....	38
3. Teknik.....	44
C. Tahap Visualisasi.....	44
1. Seketsa.....	44
2. Pewarnaan.....	46
3. Finishing..... ;/	47
D. Bentuk Lukisan .....	48
1. Deskripsi Lukisan “Menikmati Tiap Kilometurnya”.....	48
2. Deskripsi Lukisan “Brotherhood”.....	51
3. Deskripsi Lukisan “Saling Berbagi”.....	54
4. Deskripsi Lukisan “Gas Terus”.....	57
5. Deskripsi Lukisan “Relax”.....	59
6. Deskripsi Lukisan “Single Fighter”.....	62
7. Deskripsi Lukisan “The Rembol”.....	65
8. Deskripsi Lukisan “Melebur”.....	68
9. Deskripsi Lukisan “C.O.D”.....	71
10.Deskripsi Lukisan “Sumber Rejeki”.....	73
11.Deskripsi Lukisan “Scooterwati”.....	75
12.Diskripsi Lukisan “Perjamuan”.....	78
<b>BAB IV. PENUTUP</b> .....	81
Kesimpulan .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

	hal.
Gambar. 1 .....	23
Gambar. 2.....	23
Gambar. 3.....	28
Gambar. 4.....	29
Gambar. 5.....	36
Gambar. 6.....	37
Gambar. 7.....	38
Gambar. 8.....	39
Gambar. 9.....	39
Gambar. 10.....	40
Gambar. 11.....	41
Gambar. 12.....	42
Gambar. 13.....	43
Gambar. 14.....	43
Gambar. 15.....	45
Gambar. 16.....	46
Gambar. 17.....	47
Gambar. 18.....	48
Gambar. 19.....	51
Gambar. 20.....	54
Gambar. 21.....	57
Gambar. 22.....	59
Gambar. 23.....	62
Gambar. 24.....	65

Gambar. 25 .....	68
Gambar. 26.....	71
Gambar. 27.....	73
Gambar. 28.....	75
Gambar. 29.....	78

# KEHIDUPAN SCOOTERIS SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN DALAM LUKISAN

Gunawan Abhiyoso  
10206244014

## ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, tema, proses visualisasi, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Kehidupan Scooteris Sebagai Inspirasi Penciptaan Dalam Lukisan*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode observasi, eksperimentasi, dan visualisasi. Observasi pengamatan dilakukan secara langsung di kehidupan *scooteris*. Selanjutnya eksperimen, dilakukan untuk menemukan bentuk deformasi vespa. Kemudian proses visualisasi, dengan cara memindahkan gambar sketsa ke media kertas *Oatmil*.

Setelah pembahasan dan proses visualisasi maka dapat disimpulkan bahwa: (1). Konsep penciptaan lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni yaitu untuk memvisualisaikan kehidupan *scooteris* yang diwujudkan dalam lukisan berupa vespa yang dideformasi dan menyerupai manusia, memiliki tangan dan kaki, sedangkan kepalanya tetap seperti vespa pada umumnya.(2) Tema dalam lukisan ini berjumlah dua belas yaitu *touring* bersama teman-teman, menolong sesama *scooteris*, keakraban antar *scooteris* saat di bengkel, petualang sejati, istirahat sejenak dan menikmati suasana di dalam sebuah jambore, seorang *scooteris* yang suka berpergian seorang diri, vespa ekstrim, keakraban antar *scooteris* saat dalam acara jamboree, transaksi jual beli antar *scooteris*, jasa perbaikan vespa, fenomena *scooteris* perempuan dan penyambutan tamu dari jauh. (3) Proses visualisasi ini melalui berbagai proses yaitu proses sketsa, memindahkan sketsa kedalam kertas *Oatmil*, kemudian memberi warna pada setiap objek, dilanjutkan dengan proses bagian pendetailan pada setiap objek, kemudian finishing (4). Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk lukisan dengan gaya *pop surrealisme*. Ciri dari gaya *pop surrealisme* dalam karya ini adalah figur vespa yang dideformasi bentuknya menyerupai manusia dengan kepala masih tetap seperti vespa dan terdapat beberapa potongan onderdil mesin vespa. Karya yang dikerjakan sebanyak dua belas karya dengan ukuran yang sama, yaitu 70cm x 50cm, dengan judul : *Menikmati Tiap Kilomaternya, Brotherhood, Saling Berbagi, Gas Terus, Relax, Single Fighter, The Rembol, Melebur, C.O.D, Sumber Rejeki, Scooterwati, Perjamuan*.

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Vespa merupakan salah satu kendaraan yang tergolong dalam jenis sekuter. Vespa merupakan bahasa Italia yang berarti tawon. Vespa ini lahir di daerah Genoa Italia. Pada tahun 1946 vespa mulai memproduksi mesin kendaraan roda 2 ini.

Pada tahun 1960an Vespa mulai masuk ke Indonesia, dan dari tahun ke tahun penggunaannya semakin banyak. Dari banyaknya pengguna Vespa disitulah mulai berdiri perkumpulan Vespa, dan pengendara vespa ini menyebut dirinya *scooterist*. Perkumpulan vespa di Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke. Mereka membentuk sebuah perkumpulan karena satu kesamaan yaitu pecinta kendaraan beroda 2, bermesin sebelah kanan dan berbodi dari baja. Berbagai perkumpulan bermunculan dari perkumpulan kecil atau hanya teman-teman kumpul bersama, hingga perkumpulan besar, yang mencakup seluruh Indonesia. Vespa yang mereka gunakan pun beragam jenis dari Vespa yang tahun tua hingga terbaru, selain itu ada yang menggunakan berbentuk standar pabrik hingga Vespa yang bodinya diubah menjadi panjang, pendek, kecil, bahkan ada yang menggubahnya menjadi seperti rumah.

Berkembangnya vespa di Indonesia mempengaruhi gaya hidup sehari-hari pengendranya. Banyak hal yang dijumpai menjadi seorang *scooterist*, kita akan menjumpai solidaritas yang tinggi dari sesama *scooterist*, mereka saling menyapa

dan tolong menolong dalam keadaan apapun, walaupun belum mengenal satu sama lain.

Selain itu juga ada praktek jual beli dalam pergaulan antar *scooterist*, mereka saling menawarkan barang apa yang mereka miliki dari unit utuh sampai benda benda kecil, dari barang baru hingga barang bekas yang asli dari pabriknya. Praktek jual beli ini tidak hanya dalam satu wilayah saja melainkan seluruh Indonesia, karena kemajuan teknologi yang semakin pesat maka transaksi jual beli ini tidak selalu harus saling bertatap muka, yang bahasa kerennya sekarang adalah *c.o.d* atau *cash on delivery*. Tapi pertemuannya hanya via pesawat telepon saja mengandalkan kepercayaan sesama *scooterist*. Akan dijumpai juga berbagai Vespa yang telah berubah, bentuk, fungsi, dan nilai ekonominya.

Vespa yang berubah bentuk ini termasuk Vespa yang termasuk kelas *extreme*. Mereka mengubah bentuk Vespa bisa menjadi panjang, lebar, kecil, pendek bahkan tinggi, pada bagian stang pun juga bisa diubah dari yang tinggi sehingga tangan pengendranya seperti bergelantungan, ada juga yang dibuat panjang horizontal sehingga tampak lebar. Yang paling *extreme* pada Vespa yang berubah bentuknya adalah Vespa yang diubah menjadi seperti rumah. Pada Vespanya ditambahi berbagai macam benda yang memiliki cerita bagi pemiliknya.

Vespa yang berubah fungsinya ini sebenarnya kendaraan yang oleh pemiliknya diubah menjadi tempat usaha. Pada Vespanya ditambahi sespan yaitu boncengan yang besar dan terletak pada sisi samping Vespa. Selain menjadi tempat usaha Vespa bisa hanya menjadi barang pajangan saja tanpa dijalankan. Hal ini terkait dengan nilai ekonominya. Vespa yang hanya menjadi pajangan ini

harganya pasti akan meningkat, selain itu Vespa yang tahun pembuatannya semakin lawas akan semakin naik pula harga jualnya.

Selain hal yang menarik diatas ada pula kejadian kejadian yang buruk saat touring. Perasaan cemas selalu ada dalam setiap perjalanan. Kecelakaan saat berkendara adalah hal yang paling dihindari saat perjalanan, entah kecelakaan tunggal maupun kecelakaan bersama. Selain kecelakaan hal yang membuat *scooterist* merasa was was dan menurut pengalaman pribadi penulis adalah saat kendaraan kita trobel atau mengalami kerusakan, sebagai contoh bannya bocor ditengah hutan, ada pula mesin vespa yang bermasalah dan tidak ada onderil yang lengkap. Hal-hal semacam ini sangat mencemaskan para *scooterist*, walaupun nanti bertemu dengan sesama *scooterist* dan bisa menolong tetap saja menjadi hal yang mencemaskan. Dari kejadian kejadian diatas sangat menarik perhatian penulis untuk divisualisasikan dalam bentuk lukisan.

Dalam penciptaan lukisan ini ada dua seniman yang memberikan inspirasi kepada penulis, yaitu Hendra Hehe Harsono dan Eddi hara. Kedua seniman ini memiliki karakter lukisan yang berbeda dan pengayaan yang berbeda tentunya. Dari Hendra Hehe penulis mendapat inspirasi untuk pewarnaannya, karena pada setiap karya Hendra hehe menggunakan warna-warna yang menarik. Sedangkan pada Eddi hara mendapat inspirasi dari garis-garis pada karyanya yang berani.

Pada lukisan ini penulis menggunakan teknik akuairel, yang mengutamakan tekstur dan gelap terang. Selain teknik akuairel penulis juga menggunakan teknik plakat, untuk membuat blok dan outline warna hitam pada tiap objek. Sedangkan untuk pengayaan penulis menggunakan gaya surealisme. Pada gaya surealime ini

penulis dapat mengutarakan imajinasinya pengalaman pribadinya selama menjadi *scooteris*. Pada karyanya penulis akan mendeformasi bentuk vespa yang pada umumnya kendaraan beroda menjadi sosok yang memiliki kaki dan tangan layaknya manusia.

### **B. Batasan Masalah**

Penciptaan karya seni lukis ini dibatasi pada kehidupan seorang *scooterist* terhadap sesama, diantaranya adalah solidaritas, berbagai pengalaman sesama *scooterist*, gaya hidup seorang *scooterist*, praktek jual beli antar *scooterist*. Sedangkan gaya yang digunakan adalah surealistik dengan teknik akuarel dan plakat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penciptaan seni lukis sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist* ?
2. Bagaimana proses dan teknik visualisasi lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist*?
3. Bagaimanakah bentuk lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist*?

### **D. Tujuan**

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penciptaan ini antara lain :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist*.
2. Menjelaskan mengenai proses dan teknik visualisasi lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist*.
3. Mendiskripsikan bentuk lukisan yang terinspirasi dari kehidupan *scooterist*.

#### **E. Manfaat**

Melalui lukisan – lukisan representatif tentang objek kehidupan *scooterist* ini, dapat diambil beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Menjadi pembelajaran yang berarti bagi penulis untuk mengukur kemampuan dan meningkatkan teknik dan pemahaman dalam melukis, sehingga dapat menghasilkan karya seni lukis yang semakin baik di kemudian hari.
2. Menjadi pengalaman dalam praktek melukis disamping memahami teori – teori dasar seni rupa khususnya melukis.
3. Sebagai catatan harian berupa karya lukis yang dapat dinikmati dalam kurun waktu yang lama.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Sumber**

#### **1. Pengertian Seni Lukis**

Sebagai salah satu karya manusia, seni memiliki keragaman dalam bentuk yang sangat luas, termasuk didalamnya ada seni rupa, sastra, tari, dan music. Dalam seni rupa sendiri terdapat banyak variasi bentuk yang memberikan keaneka ragaman dalam ekspresi penciptanya. Salah satunya adalah seni lukis.

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang mempunyai berbagai macam gaya, aliran, dan teknik pembuatan maupun bahan dan alat yang digunakan. Berbagai macam pengertian tentang seni lukis bermunculan dan, setiap orang memiliki pengertian sendiri – sendiri untuk mengartikannya. Namaun pada garis besarnya pengertian – pengertian itu itu memiliki inti yang sama, dan berikut ini adalah definisi seni lukis menurut beberapa ahli.

Menurut Dharsono (2004:36), seni lukis dapat dikatakan sebagai “suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya”. Menurut Gie (2004: 97) mendefinisikan “seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema, dan lambang” Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 241), seni lukis merupakan “bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna

mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang”. Ditambahkan oleh Moelyono (2000: 87) “bahwa seni rupa timbul dari lingkungan dimana seniman tumbuh dan berkembang. Dengan kata lain kehidupan sosial seniman secara tidak langsung mempengaruhi. Sedangkan pengertian seni lukis ditinjau dari tujuan penciptaannya yang dikemukakan oleh Affandi (1997:7) sebagai berikut : “Seni lukis adalah hasil seni rupa yang dibatasi oleh ukuran dua dimensional, tujuan menciptakan kembali keadaan atau khayalan keatas bidang bidang datar dengan garis, bidang dan warna”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah hasil karya dua dimensional yang di dalamnya terkandung pengalaman sosial estetik guna mengekspresikan emosi, gerak dan nilai-nilai yang bersifat subjektif dengan menggunakan alat, bahan disertai teknik dan dikombinasikan dengan unsur-unsur visual berupa garis, warna, bentuk, tekstur, dan nilai-nilai lain sebagai pertimbangan estetik, dengan tujuan untuk menciptakan kembali keadaan atau khayalan yang dialami seniman.

## **2. Struktur Seni Lukis**

Suwayono (1957: 14) Seni lukis mempunyai struktur yang terdiri dari dua faktor besar yang mempengaruhi yaitu :

- a. Faktor ideoplastis, terdiri dari pengalaman, emosi, fantasi dan sebagainya, dimana faktor ini bersifat rohani yang mendasari penciptaan seni lukis.

- b. Faktor fisikoplastis, berupa hal-hal yang menyangkut persoalan teknis, termasuk pengorganisasian elemen-elemen fisik seperti garis, tekstur, ruang, bentuk beserta prinsip-prinsipnya.

## **1. Ideoplastis**

Untuk menjelaskan struktur seni lukis secara rinci mengenai faktor Ideoplastis yang berupa: konsep, tema, ide, pengalaman dan sebagainya, yang seluruhnya bersifat rohani dan tidak tampak mata, namun setelah dikolaborasikan dengan yang bersifat fisik seperti unsur-unsur visual dan prinsip seni akan dapat dirasakan kehadirannya pada lukisan.

### **a. Konsep**

Dalam penciptaan lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir seniman maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep.

Mikke Susanto (2011:227), mengatakan bahwa: Konsep merupakan pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis dengan singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, yaitu suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara seniman dan penikmatnya.

### **b. Tema (*Subject Matter*)**

Tema adalah unsur yang sangat penting yang juga menjadi dasar dari setiap penciptaan lukisan. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya tema, yaitu in ti persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya persoalan objek. Menurut Dharsono (2007:31), *subject matter* atau tema pokok ialah “rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan”. Bentuk Menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Kemudian, menurut Mikke Susanto (2011:385), *subject matter* atau tema pokok adalah “objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni”.

Jadi, dalam penciptaan lukisan ini tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau dasar gagasan yang dimiliki seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan melalui karya lukis.

### **c. Ide**

Merupakan kegiatan awal pokok seseorang untuk menciptakan suatu karya rancangan yang tersusun dalam pikiran. Menurut Mikke Susanto ide pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Idea atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalm hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup (benda, alam, peristiwa, sejarah, pengalaman pribadi dan kajian).

#### **d. Imajinasi**

Kekuatan suatu gambaran angan-angan yang dihasilkan oleh otak seseorang untuk menghasilkan sesuatu dari sebelumnya, atau daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambaran (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dipertegas oleh Mikke Susanto Imajinasi daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaat erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk mengabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap.

#### **2. Fisikoplastis**

Faktor Fisioplastis sendiri lebih bersifat fisik dalam arti seni lukisnya itu sendiri yang meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknis, termasuk organisasi elemen-elemen visual yang terkandung dalam unsur seni rupa dan prinsip seni rupa (Darsono : 2014)

Sedangkan menurut Riski Agung (2013) elemen fisioplastis berupa penerapan estetis menyangkut unsur-unsur rupa, bentuk, garis, warna, ruang, cahaya, dan volume.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fisioplastis bersifat fisik secara visual yang mana meliputi bentuk, garis, warna, ruang, dan volume.

## **a. Unsur-Unsur Seni**

### **1) Titik**

Unsur titik terkadang sulit untuk dinyatakan atau dilihat dalam sebuah lukisan. Namun, pada dasarnya titik hampir selalu ada dalam setiap lukisan. Titik atau *point*, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. (Mikke Susanto, 2011: 402). Pada karya penulis titik yang tampak juga berupa titik yang dihasilkan oleh cat sebagai upaya untuk mencapai detail dari karakter objek-objek tertentu yang digambarkan agar kesan cahaya lebih terlihat atau tampak.

### **2) Garis**

Garis merupakan unsur rupa yang paling *elementer* di bidang seni rupa dan sangat penting dalam tersusunnya sebuah bentuk lukisan. Garis dapat berupa goresan yang memiliki arah serta mewakili emosi tertentu. Menurut Mikke Susanto (2002:45) “garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain”.

Menurut Dharsono (2004:40), pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Menurut Sidik, F & Aming, P (1979:3), Garis adalah “goresan, coretan, guratan yang menghasilkan bekas”. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan garis adalah goresan, guratan atau coretan yang mengandung simbol emosi atau arti untuk membentuk objek. Dalam lukisan penulis, garis yang

ditimbulkan merupakan sebuah goresan cat dari pisau palet dan kuas di atas kanvas. Dari semua garis-garis yang ada, garis yang muncul dari warna-warna yang saling mengikat dalam mewujudkan kesan pada bentuk disetiap objek lebih banyak terlihat atau lebih dominan.

### **3) Bidang**

Adanya bidang bisa dipastikan tidak akan terlepas dari setiap unsur yang terdapat dalam lukisan. Dalam arti lain *Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit).

Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif dan sugestif” (Mikke Susanto, 2011: 55).

Sedangkan menurut Margono (2010:142), Bidang merupakan “permukaan yang datar. Suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk bidang, baik bidang geometrik (segitiga, persegi, dan persegi panjang) maupun bidang organik (lengkung bebas)”.

Dalam lukisan penulis, banyak menampilkan unsur-unsur bidang dari yang geometrik seperti persegi panjang, persegi, lingkaran dan lain-lain hingga bidang organik seperti pada objek-objek alam misalnya daun, pohon batu dan lain sebagainya.

### **4) Warna**

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam proses penciptaan lukisan, Hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (tension) deskripsi alam, ruangan, bentuk dan masih banyak lagi. Warna sebagai salah satu

elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia” (Dharsono, 2007:76).

Menurut Mikke Susanto (2011:433), warna subtraktif adalah “warna yang berasal dari pigmen”. Pendapat lain dikemukakan Sidik, F & Aming, P (1979:7) warna adalah “kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata”. Warna juga dapat digunakan tidak hanya demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkap kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, warna merupakan pigmen yang dipantulkan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan manusia.

## **5) Tekstur**

Sifat permukaan suatu benda mampu menonjolkan karakter dari benda tersebut. Misalnya, karakter kasar, halus, licin, atau bergelombang. Hal ini dapat dirasakan melalui indra peraba, yakni tangan manusia. Menurut Margono (2010:142), “tekstur adalah permukaan suatu benda, ada yang halus ada yang kasar. Tekstur disebut juga sebagai nilai raba dari suatu benda”.

Dalam penciptaan lukisan ini, tekstur pada lukisan adalah tekstur nyata atau tekstur yang memiliki nilai raba secara nyata (dapat dirasakan dengan indera peraba). Yang dihasilkan melalui teknik melukis yang menggunakan cat dengan tebal.

## 6) Bentuk

*Shape* atau bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Dharsono, 2007:37). Di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman didalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Karena kadang-kadang *Shape* (bentuk) tersebut mengalami beberapa perubahan di dalam penampilanya (transformasi) yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman.

Bentuk juga seringkali didefinisikan dengan arti yang sederhana. Dalam hal ini Mikke Susanto (2011:54), mendefinisikan “bentuk sebagai rupa atau wujud yang berkaitan dengan matra yang ada”. Dalam hal ini bentuk menurut Mikke Susanto dipersepsikan dengan unsur-unsur rupa yang tampak secara visual.

Jadi, bentuk dalam lukisan penulis merupakan sebuah bentuk objek yang terbentuk oleh garis dan batas perbedaan warna. Misal, bentuk-bentuk objek pohon, gunung, batu, rumah dan sungai.

## 7) Ruang

Dalam bidang seni rupa, unsur ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat. Sedangkan dalam lukisan, ruang dapat dihadirkan melalui bentuk-bentuk yang menciptakan ilusi optis misal paduan garis dan warna yang membentuk bidang dengan sudut pandang tertentu akan memunculkan asumsi akan adanya ruang dalam lukisan tersebut. Menurut A.A.M.

Jelantik (1992:21) ruang adalah kumpulan beberapa bidang; “kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengolahan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap”. Sedangkan Menurut Mikke Susanto (2011: 338), ruang merupakan:

Istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik, yaitu rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi, ruang dalam lukisan penulis adalah ilusi optis atau ruang semu yang tampak pada kanvas. Ruang semu tersebut tampak melalui kesan yang ditimbulkan dari penggambaran objek-objek realistik yang terdapat dalam lukisan. Semua objek yang ada dalam lukisan penulis mengesankan ruang yang timbul karena kombinasi dari bentuk-bentuk visual yang terletak berdasarkan sudut pandang tertentu.

#### **b. Prinsip-Prinsip Penyusunan Elemen Rupa**

Dalam menciptakan lukisan seniman akan berusaha sebaik mungkin dalam mengolah karyanya. Untuk mencapai itu, diperlukan pengetahuan dan penguasaan mengolah prinsip-prinsip dalam seni lukis. Prinsip-prinsip seni lukis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

## 1) Irama

Gerak perulangan yang gerak mengalir yang *ajeg* (teratur) dan terus menerus, memberikan keselarasan, dan bentuk yang diulang.

Menurut A.A.M Djelantik (2001: 39) dalam suatu karya seni ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bias mengenai jaraknya yang sama, seperti dalam senirupa.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 334) dalam buku Diksi Rupa, irama atau ritme dalam senirupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya.

## 2) Harmoni (Keselarasan)

Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Harmoni atau keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Menurut Dharsono (2007:43), “harmonis atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat”. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keselarasan (*harmony*).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:175), “harmonis adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan. Juga merujuk pada pembedanya guna ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, harmonis adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh

perbedaan yang dekat oleh setiap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu.

### **3) Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Jika salah satu atau unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Menurut Dharsono (2007:83), “Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi”.

Mikke Susanto (2011: 416) menyatakan bahwa: Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni.

Jadi, kesatuan merupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan. Kemudian kesatuan merupakan salah satu pedoman pokok dalam berkarya seni.

### **4) Keseimbangan (*Balance*)**

Kesamaan bobot dan unsur-unsurnya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama tapi nilainya dapat seimbang.

Menurut Mikke Susanto (2011:46) “keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni”.

Keseimbangan adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lain- lain). (Margono& Abdul Aziz, 2010:143).

### **5) *Point of Interest***

Suatu objek yang dijadikan unsur penonjolan bentuk didalam satu karya, dapat berupa bentuk, warna atau objek yang unik.

Menurut Mikke Susanto (2011:312), Point of Interest atau Point of View adalah “titik perhatian atau titik di mana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni”. Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan warna, bentuk, objek atau gelap terang maupun ide cerita atau tema sebagai pusat perhatian.

### **6) *Proporsi***

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif. Menurut Mikke Susanto (2011:320), “proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (balance), irama (repetisi), harmoni, dan kesatuan (*unity*)”.

Sedangkan Dharsono (2007:87), menjelaskan bahwa “proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan”.

## 7) Kontras

Dalam lukisan, keberadaan prinsip kontras sangatlah menunjang komposisi secara keseluruhan. Menurut Mikke Susanto (2007:227), “kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain”.

Jadi, Kontras yang digunakan dalam lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok misalnya, penggunaan warna gelap yang berdampingan secara langsung dengan warna yang sangat terang atau perbedaan ukuran bentuk-bentuk dalam lukisan.

### c. Bentuk Lukisan/ Visualisasi

Setelah konsep dan tema lukisan terusun dengan baik, maka selanjutnya adalah tahap visualisasi. Visualisasi merupakan tahap perwujudan konsep menjadi bentuk yang nyata. Hal ini berkaitan erat dengan pengertian bentuk secara fisik.

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada suatu karya seni. Bentuk merupakan satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil tanggapan yang terorganisir dari kekuatan proses imajinasi seorang penghayat itulah maka

akan terjadilah sebuah bobot karya atau arti (isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna (Dharsono, 2007:33).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada dua macam bentuk yaitu *visual form* atau bentuk fisik dari sebuah karya seni yang merupakan satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni hasil dari kongkritasi *subject matter* dan *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena hubungan antara nilai-nilai bentuk fisik terhadap tanggapan kesadaran emosional.

### **1) Deformasi dalam Bentuk**

Deformasi atau pemisahan dengan mengubah atau memisah-misahkan bagian-bagian bentuk tetapi tidak meninggalkan kesatuan dan keselarasan dalam objek. Menurut Dharsono Sony Kartika: 2004 “Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki” Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada senilukis modern unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekpresi simbolis.

### **2) Metafora dalam bentuk**

Menurut Mikke Susanto (2011:258), istilah metafora biasanya dipakai untuk mengacu pada pengertian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata harfiah. Bagi Paul Recour, metaphor adalah sebuah bentuk wacana ataupun proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk mendiskripsi kenyataan; sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki oleh karya-karya fiksi. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-

gagasannya. Setiap perupa biasanya memiliki metafora, seperti Affandi dengan ayam mati, potret diri atau kapal-kapalnya, Dadang Christanto meaforanya manusia tanahnya, S. Sudjojono dengan wanita-wanita misterinya, atau Ivan Sagito dengan sapi-sapinya, dan lain-lain.

### **3. Media dan Teknik dalam Lukisan**

#### **a. Media**

Sebagai seorang seniman, harus mampu memahami dan mengenal penggunaan media yang digunakan dalam proses kerja kreatif. Media merupakan wadah atau tempat untuk berkarya ata melakukan hal yang ingin dihasilkannya. Menurut Mikke Susanto (2011:25), Menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

#### **b. Teknik**

Penguasaan teknik adalah hal yang paling pokok dalam berkarya. Seorang perupa akan kesulitan mengekspresikan ide atau gagasannya tanpa diimbangi penguasaan teknik yang mumpuni. Hal ini karena ada hubungan yang erat sekali antara yang dirasakan perupa dan hasil yang didapatkannya. Berikut teknik yang digunakan penulis dalam melukis.

##### **1) Teknik Basah**

Setiap perupa mempunyai teknik yang berbeda-beda dalam `melukis, salah satunya teknik basah. Menurut Mikke Susanto (2011: 395), teknik basah adalah “sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memakai medium dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, dan tinta”.

Teknik *Aquarel* adalah teknik melukis pada kanvas dengan menggunakan cat air (teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada dibawahnya (disapu sebelumnya) tidak tertutup atau masih nampak. (Susanto, 2011: 14). Teknik *Translucent* merupakan teknik melukis dimana kepekatan cat yang digunakan berada diantara transparan (*aquarel*) dan plakat (*opaque*). (Susanto, 2011: 407).

#### **4. Vespa**

##### **a Sejarah Vespa**

Vespa merupakan salah satu kendaraan yang tergolong dalam jenis sekuter. Vespa merupakan bahasa Italia yang berarti tawon. Vespa ini lahir didaerah Genoa Italia. Perusahaan sekuter yang ini bermula dari sebuah perusahaan peralatan kapal laut, bodi truk, mesin, dan kereta api yang dimiliki oleh Rinaldo Piaggio pada tahun 1884, dan pada perang dunia I perusahaan yang dipimpin Rinaldo Piaggio ini memproduksi pesawat terbang beserta komponen – komponennya.

Pada perang dunia II pabrik pesawat terbang milik Piaggio ini dibom oleh pesawat sekutu, dan mengalami kebangkrutan. Pada akhir perang dunia II ini perusahaan diambil alih oleh anaknya yaitu Enrico Piaggio, dimana pasca perang dunia II perekonomian itali sedang memburuk, dan disitulah Piaggio memiliki ide membuat modal transportasi yang ekonomis dan dibutuhkan banyak masyarakat kala itu. Enrico kemudian menggandeng Corradino D'Ascadino, seorang insinyur dibidang penerbangan. Corradino ini juga merancang, mengkonsep, produk produk Piaggio.

Pada tahun 1945 perusahaan piaggio mencetuskan kendaraan roda 2 berbodi lengkung membulat terbuat dari baja, seterusnya dirancang dengan komponen bom, sedangkan ban dan mesinnya diambil dari system pesawat tempur pada masa itu. Dan diberi nama vespa mp5 Tahun 1946 Piaggio mulai diproduksi secara masal, dan memiliki penggemar diseluruh dunia. Salah satunya di Indonesia.



**Gambar 1:** Vespa extrim rembol



**Gambar 2:** Perjalanan menuju acara jambore vespa

## **B. Metode Penciptaan dan Pendekatan**

### **1. Metode Penciptaan**

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mencari, mengamati, dan mengetahui seluk beluk tentang kehidupan *scooterist* yang diangkat sebagai objek lukisan. Penulis terjun langsung menjadi *scooterist* dan melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan tema karya dari berbagai sumber.

#### **b. Eksperimentasi**

Eksperimentasi atau percobaan merupakan suatu proses yang memberikan pertimbangan awal dari persiapan melukis dari segi teknis. Eksperimentasi bertujuan untuk mencapai hasil visual yang maksimal melalui teknik-teknik akuairel.

#### **c. Visualisasi (Eksekusi)**

Tahap ini dimulai dari sketsa diatas kertas. Kemudian dilanjutkan memindahkan seketsa kedalam kertas Ootmil, selanjutnya proses pewarnaan dengan teknik akuairel. Dan yang terakhir adalah finisihing yaitu pendetailan pada objek.

### **2. Pendekatan Pop Surrealisme**

Mengikuti perkembangan jaman Surealisme tidak hanya menjadi gaya yang konvensional. Salah satunya hasil pengembangan surealisme adalah Pop Surealisme, Pop Surealisme hasil pengabungan antara Gaya pop yang *flat/* datar

yang dipadukan dengan gaya Surealisme yang memiliki fantasi liar. Istilah Pop Surealisme pertama kali diciptakan oleh seniman Kenny Scharf untuk menggambarkan karyanya sendiri, tumbuh dari gerakan bawah tanah di California. Genre ini cepat menjadi bahan dan isu di majalah nasional, seperti *Juxtapoz* dan *Hi Fruktoza*. Gambar populer seperti Mickey Mouse, Ronald McDonald atau Marilyn Monroe digunakan untuk mengatasi masalah politik dan sosial dengan sindiran satir.

Pop Surealisme menjembatani kesenjangan antara tinggi dan rendah pemahaman seni rupa surealisme. Banyak elemen yang mudah dipahami oleh masyarakat awam, yang tidak mengeyam pendidikan seni rupa, dan sejarah seni. Mark Ryden adalah salahsatu seniman sukses dengan aliran Pop-Surealisme. Bentuk karakter dengan unsur-unsur jahat mengerikan, menakutkan dan menggoda menjadi ciri utama lukisan Mark Ryden, dengan wujud anak laki-laki, perempuan dan binatang. Selain Mark Ryden ada pula seniman yang ter pengaruh boneka dan kartun serial TV karya ini dapat ditemukan dalam karya Caia Koopman, Ray Caesar, Naoto Hattori dan bahkan Jeff Soto.

Menurut Mikke Susanto ( 2011-241 ) *lowbrow art* istilah yang menggambarkan sebuah seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an. Seni *Lowbrow* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, music punk, mainan (*toys*), ⇨ *digital art*, budaya jalanan *hot-rod* dan sub-kultur lainnya. Istilah ini juga sering dikaitkan dengan nama ⇨ Pop surrealism. Seni *Lowbrow* sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar. Istilah ini pertama kali menjadi sajian utama dimajalah *Juxtapoz* (edisi Febuari 2006), saat itu seniman/kartunis, Robert Williams membuat karya yang dikemas dalam satu rubrik dan diberi judul “ The Lowbrow Art of Robt. Williams.” Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. *Lowbrow* digunakan oleh Williams sebagai lawan ⇨ *Highbrow*.

Williams sendiri merujuk istilah ini dari kartun liar Abstrak Surealisme (cartoon-tainted abstract surrealism). ⇨ *Street Art*.

Kemunculan istilah *Lowbrow art* bermula di Los Angeles, California di decade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah dan lainnya. Sering disebut dengan pop surealisme. Hampir semua karya-karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis (finding Me 2011:7).

*Lowbrow* yang dijelaskan oleh Robert Williams (2004:13), mengatakan bahwa *Lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *Lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi grafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, animasi, seni punk rock, seni *hotrod* dan *biker*, grafis di *skateboard*, *graffiti*, tato, seni kelas tinggi, dan semuanya hanya dibubarkan dan diperlakukan dengan arogan oleh kebijakan seni 'resmi'. Gerakan seni ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *Juxtapoz* yang penjualannya menempati urutan ketiga dari penjualan seluruh majalah di dunia.

Perjalanan gerakan seni *Lowbrow* seakan menjadi berubah di tahun 90an ketika karya dari seniman pemberontak ini yang awalnya tidak diperhitungkan

kini mampu diterima oleh publik seni secara luas. Lukisan-lukisan Robert Williams menciptakan sebuah sensasi di pameran bersejarah *Helter Skelter* di pameran temporer dan kontemporer *MoCA* pada tahun 1992. Pameran penting *Kustom-Kulture* memamerkan hasil karya Roth, Williams, dan Von Dutch serta karya dari penerus-penerus mereka. Pameran ini dibuka di museum seni *Laguna Art Museum* tahun 1993. Pameran ini dimeriahkan oleh orang-orang penting bersamaan dengan para seniman-seniman muda dan kolektor yang terinspirasi oleh warna-warna meriah dan kebrutalan dari karya yang dipamerkan. Sebuah majalah dwibulanan kemudian muncul dan menyebarkan foto karya-karya keseluruhan penjuru negara, bahkan dunia. Robert Williams lalu muncul sebagai juru bicara yang berpendidikan dan dijuluki sebagai kepala dari pergerakan ini. (Larry Reid, 2004: 9).

### **3. Seniman Pop Surealisme**

Dalam proses berkarya seni seorang seniman tentunya tidak akan pernah terlepas dari inspirasi dan pengaruh dari luar dirinya. Pengamatan dari karya-karya seniman lain sangat mempengaruhi berkarya seorang seniman, baik hanya sebagai referensi maupun sebagai karya inspirasi. Selain memberi inspirasi tentunya akan berpengaruh terhadap ide ataupun secara teknis pengerjaan lukisan.

Seniman-seniman yang memberikan inspirasi bagi penulis dalam berkarya adalah Eddie Hara dan Hendra Harsono mereka merupakan pelukis yang selama ini memberi inspirasi bagi penulis dalam menuangkan ide dan gagasan maupun

dalam berkarya seni. Berikut adalah contoh karya Eddie Hara dan Hendra Harsono yang telah memberi pengaruh penulis dalam berkarya.

**a. Eddie hara**



**Gambar 3:** *Lost In Westland*  
(Sumber: ivaa-online.org)

Eddie hara lahir pda tahun 1957 di Salatiga, jawa tengah, Indonesia, yang kini bekerja dan tinggal di Basel, Swiss. Eddie Hara menempuh kuliah di Institu Seni Indonesia di Yogyakarta pada tahun 1980 sampai 1989. Berlanjut 1989 sampai 1990 di Akademie Voor Beeldende Kunst, Enschede (AKI), The Netherlands. Karyanya tidak diragukan lagi, sebagai pelopor gerakan seni baru minimalis dan simbolik di Indonesia. Pada karyanya sering menggambarkan tentang hewan dunia hewan sebagai contoh ikan, gajah, cumi – cumi dan sering ditampilka Cn gambar mickey maouse.

Pada bidang kesenian ia selalu aktif dalam pameran baik dalam negeri ataupun luar negeri, diantaranya : “*Awas!*” *Recent Art From Indonesia, Tour Exhibition:* Yogyakarta (Indonesia), Melbourne, Canberra, Sydney, dan Cairns (Australia), Hiroshima dan Ashikawa (Jepang), Amsterdam (Belanda), Aachen dan Berlin (Jerman), “*Carnival Of The Fools*” West gallery, Riehen, Switzerland, “*The Beasts In Me*” Chouinard gallery,

Hong Kong, “*Global Warming*” Nadi gallery Jakarta, dan masi banyak lagi pameran yang diikutinya, baik bersama maupun solo.

Pada karya “*Lost I Westland*” ini Eddie Hara masi menggambarkan figur – figur binatang, seperti : kucing, cumi – cumi, gurita dan lain lain. Selain binatang ada juga tulang dan benda benda lainnya yang seolah olah menjadi terpotong potong tidak menjadisatu. Pada karya ini figure yang ditampilkanpun menggunakan line yang tebal dan wana hitam yang tegas.

### b. Hendra Harsono



**Gambar 4:** *Another Way To Meet You*  
(Sumber: indoartnow.com)

Hendra harsono atau lebih dikenal sebagai Hendra Hehe ini adalah seorang seniman muda yang lahir pada September 1983. Hehe termasuk generasi seniman muda Indonesia. Pada karyanya Hehe menggunakan pewarnaan yang kaya, selain

itu bentuk objeknya yang selalu imajinatif penuh dengan keramahan. Tidak hanya karya lukis saja hehe juga sering memamerkan karyanya dalam bentuk 3 dimensi. Pada karyanya Hehe sering mengangkat isu kesehariannya.

Dalam berkesenian Hendra Hehe aktif berpameran dari skala nasional maupun internasional, diantaranya : “*Boys Are Toys*”, Srisasanti galeri, Yogyakarta, “*Asia Youth Contemporary Artist*”, Richard Koh Fine Art, Malaysia, “*Artjog10*”, “*Artjog11*”, Taman Budaya Yogyakarta dan masih banyak pameran yang diikutnya. Sebagai seniman muda, saat ini ia masih terus berkarya di studio maupun kediamannya yang terletak di Yogyakarta.

Pada karya Hendra Harsono yang berjudul “*Another Way To Meet You*” ini banyak menggambarkan daya imajinasi Hendra. Objek yang digambarkan kaya akan warna sehingga objek yang digambarkan menjadi semakin hidup. Selain kaya akan warna objek yang digambarkan Hendra ini terlihat sangat funny atau sangat menyenangkan dan terlihat ramah.

## BAB III

### HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Konsep dan Tema Penciptaan

##### 1. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan lukisan ini yaitu untuk memvisualkan kehidupan *scooteris*. Kehidupan *scooteris* merupakan hal yang dekat sekali dengan penulis, karena penulis juga seorang *scooteris*. Dalam kehidupan *scooteris* ini banyak hal-hal yang menarik. lukisan ini menggambarkan objek vespa yang dideformasi menyerupai manusia, yang memiliki kaki, tangan, dan menggunakan baju layaknya manusia akan tetapi kepalanya tetap berbentuk stang vespa seperti vespa pada umumnya ada yang berbentuk bulat, persegi, trapesium bahkan stang yang menjulang tinggi seperti tanduk. Deformasi ini sebagai penggambaran seorang *scooteris* dengan vespanya. Dalam mendeformasi bentuk penulis tidak begitu saja mendapatkan bentuknya. Penulis melakukan pengamatan dan terjun langsung kedalam kehidupan *scooteris*, kemudian penulis mengimajinasikan bagaimana kehidupan *scooteris* dengan media kertas dan pewarnaan representatif pada tiap objek. Penggunaan warna dalam lukisan juga memperhatikan unsur gelap terang guna memberikan kesan volume. Objek paling dominan dalam lukisan yaitu figur vespa yang telah didformasi menyerupai manusia dan objek pendukung seperti batu, pohon, tanaman, peralatan bengkel, onderdil vespa, bangunan rumah dan lain-lain. Komposisi objek lukisan disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen

seni agar lukisan terlihat lebih menarik dan bervariasi serta secara keseluruhan tampak harmonis.

## 2. Tema Penciptaan

Permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu kehidupan *scooteris*. Melihat terlalu luasnya permasalahan maka tema lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibagi menjadi dua belas. Pembagian tema ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya. Adapun tema dalam lukisan adalah sebagai berikut:

a. *Touring* bersama teman-teman

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Menikmati Tiap Kilomernya”. Karya ini terinspirasi dari kegiatan para *scooteris* yaitu *touring* menuju jambore vespa. Kegiatan tersebut menjadi pelepas kepenatan dari rutinitas sehari-hari, juga sebagai media perekat hubungan sesama *scooteris*.

b. Menolong sesama *sccoteris*

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan “Brotherhood”. Karya ini terinspirasi dari rasa persaudaraan sesama *scooteris* yang suka tolong menolong. Mereka selalu menolong sesama *scooteris* walaupun belum mengenal satu sama lainnya. Bagaimana pun keadaannya mereka selalu saling menolong

c. Keakraban antar *scooteris* saat di bengkel

Tema ini divisualisaikan dalam lukisan “Saling Beragi”. Karya ini terinspirasi dari keakraban sesama *scooteris*. Hal ini terlihat saat

mereka berkumpul disebuah bengkel. Mereka saling bertukar informasi satu dengan yang lainnya. Informasi tersebut bisa informasi tentang apa saja, dari soal vespa hingga isu-isu hangat yang beredar saat ini.

d. Petualang sejati

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Gas Terus”. Karya ini terinspirasi oleh semangat seorang *scooteris* yang selalu berpetualang kemana pun dengan vespanya, dan tidak mengenal waktu maupun usia.

e. Istirahat sejenak dan menikmati suasana di dalam sebuah jambore

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Relax”. Karya ini terinspirasi dari seorang *scooteris* yang datang dalam sebuah acara jambore vespa. Mereka menikmati suasana yang berbeda dan beristirahat dari perjalanan jauh yang ditempuh.

f. Seorang *scooteris* yang suka berpergian seorang diri

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Single Fighter”. Karya ini terinspirasi oleh seorang *scooteris* dengan kemampuannya dan keberaniannya berpetualang seorang diri. Seorang *scooteris* ini tentunya sudah paham dengan seluk beluk permesinan vespa.

g. Vespa ekstrim

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “The Rembol”. Karya ini terinspirasi dari fenomena *scooteris* dengan vespa

extrimnya. Vespa extrim ini merubah bentuk standar menjadi bentuk – bentuk yang aneh, dari stang biasanya menjadi stang yang tinggi ataupun panjang seperti tanduk. Untuk kerangkanya bias menjadi seperti rumah ataupun memanjang yang bahannya alakadarnya dan bentuknya aneh-aneh.

h. keakaraban antar *scooteris* saat dalam acara jambore

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Melebur”. Karya ini terinspirasi saat penulis pergi menghadiri jamboree vespa se jawa. Banyak *scooteris* saling sapa saling membaur satu dengan yang lainnya, walaupun sebelumnya mereka belum kenal satu dengan yang lain. Dari secangkir kopi dan sebuah nada, kemudia dapat membaurkan mereka, sehingga menjadi akrab.

i. Transaksi jual beli antar *scooteris*

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “C.O.D”. karya ini terinspirasi dari kegiatan jual beli antar *scooteris*. Kegiatan ini terkadang tertutup untuk *scooteris* lainnya.

j. Jasa perbaikan vespa

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Sumber Rejeki”. Karya ini terinspirasi oleh seorang *scooteris* yang membuka jasa perbaikan vespa dari mesin sampai pengecatan.

k. Fenomena *scooteris* perempuan

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Scooterwati”. Karya ini terinspirasi oleh para *scooteris* perempuan yang semakin

bermunculan diranah pervespanan. Dari vespa standar hingga vespa ekstrim.

1. Penyambutan tamu dari jauh

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Perjamuan”. Karya ini terinspirasi dari rasa persaudaraan antar *scooteris* saat datang dalam sebuah jambore maupun bukan. Tuan rumah yang memiliki acara selalu menyambut para *scooteris* dari berbagai penjuru.

## **B. Proses Visualisasi**

### **1. Bahan, Alat dan Teknik**

Di dalam proses penciptaan lukisan, pemilihan alat dan bahan serta teknik yang baik adalah kunci bagi banyak pelukis untuk mencapai hasil yang memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

#### **a. Bahan**

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Kehidupan *Scooteris* sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” menentukan hasil lukisan. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan :

##### **1) Kertas**

Dalam penciptaan lukisan dengan judul “Kehidupan *Scooteris* sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan“ penulis memilih bahan kertas karena kertas media

dasar yang sering digunakan untuk *drawing*. Kertas yang digunakan adalah kertas jenis *Oatmill ivory*, dengan ketebalan 300gram dan bertekstur.



**Gambar 5:** Kertas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2) Cat air

Cat merupakan bahan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah lukisan. Jenis cat yang dapat digunakan untuk mewarnai sebuah objek lukisan diatas kertas misalnya cat air dan cat akrilik. Penulis dalam penciptaan lukisan ini menggunakan cat air . Cat yang digunakan penulis adalah cat air *Reeves*. Cat air *Reeves* dipilih penulis karena memiliki banyak pilihan warna yang menurut penulis warnanya khas dan cocok.



**Gambar 6:** Cat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3) Tinta Cina

Dalam mengerjakan lukisan, penulis menggunakan permainan garis *out line* yang tegas. Pemilihan material garis ini penulis cenderung menggunakan tinta cina, dikarenakan tinta cina memiliki sifat yang encer dan cepat kering, sehingga mudah dalam menggunakannya dibandingkan cat akrilik. Untuk tinta cina sendiri penulis menggunakan tinta cina impor, dengan keunggulan mudah kering dan lebih mengkilap.



**Gambar 7:** Tinta Cina  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## **b. Alat**

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan diantaranya pensil, penghapus, kuas, palet, kain lap, air bersih, tempat air. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing alat yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan

### **1) Pensil**

Pensil digunakan dalam pembuatan sketsa. Pensil yang digunakan penulis adalah pensil 2b, karena pensil 2b bersifat lunak dan tidak keras. Selain itu pensil juga menghemat waktu dalam pembuatan sketsa dibandingkan menggunakan cat secara langsung.



**Gambar 8:** Pensil  
(sumber : Dokumentasi pribadi)

## 2) Penghapus

Penghapus digunakan penting dalam pembuatan lukisan ini. Penulis menggunakan penghapus ini untuk menghapus sketsa yang salah, selain sketsa penghapus ini digunakan saat penyelesaian karya juga bila ada sisa – sisa sketsa yang masih ada.



**Gambar 9:** Penghapus  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

### 3) Kuas

Kuas merupakan alat yang sangat penting dalam sebuah penciptaan lukisan. Kuas sendiri memiliki fungsi sebagai media untuk menggoreskan warna-warna cat yang diinginkan. Kuas memiliki banyak ukuran, bentuk dan fungsi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pewarnaan lukisan dibutuhkan berbagai macam kuas dengan berbagai bentuk dan ukuran. Beberapa merek, bentuk dan ukuran kuas yang digunakan antara lain *V-tech*, *artmedia*, *wingsor* & *newton Shining*. Ukuran masing-masing kuas yang digunakan oleh penulis dari 000 sampai nomor 12. Bentuk dan ukuran kuas akan sangat mempengaruhi hasil goresan warna pada objek.



**Gambar 10:** Kuas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Palet

Palet merupakan alat yang penting dalam proses visualisasi lukisan. Palet digunakan sebagai tempat mencampur cat. Palet yang baik adalah yang memiliki daya serap cairan yang rendah. Sehingga penulis menggunakan palet berupa mika.



**Gambar 11:** Palet  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 5) Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis. Kain lap adalah alat yang cukup penting dalam proses selama melukis. Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat yang masing menempel pada kuas. Sisa cat yang menempel pada kuas apabila dibiarkan atau tidak dilap akan beresiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru dalam proses pewarnaan lukisan. Warna cat baru yang ada pada kuas bisa tercampur dengan warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tersebut. Hasil dari percampuran warna cat yang baru dengan warna-warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tentunya akan memberikan hasil warna yang berbeda dari yang diinginkan oleh penulis.



**Gambar 12:** Kain Lap  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### **6) Air Bersih**

Air bersih digunakan untuk melarutkan cat akrilik, karena sifat cat akrilik yang *water base*. Air juga digunakan untuk merendam kuas, agar kuas tetap bisa digunakan, karena sifat cat akrilik yang cepat kering. Penggantian air secara berkala sangat baik jika air rendaman kuas sudah berwarna gelap agar warna cat tidak tercampur dengan warna rendaman kuas.



**Gambar 13:** Air Bersih  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 7) Tempat air

Tempat merupakan hal yang penting dalam menggunakan teknik akuarel. Tempat air ini bias menggunakn benda apa saja asalkan dapat menampung air yang cukup.



**Gambar 14:** Tempat air  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

### **c. Teknik**

Penguasaan bahan dan alat memang sangat dibutuhkan bagi seorang seniman. Tetapi tidak hanya penguasaan bahan dan alat saja kemampuan seorang seniman menguasai teknik juga diperlukan. Dalam dunia seni rupa penguasaan teknik dari masing-masing seniman berbeda-beda karena apa yang mereka tangkap berbeda-beda pula, dengan keberbedaan itu menjadikan setiap seniman memiliki karakternya sendiri sesuai dengan teknik yang mereka kuasai atau pun mereka pelajari.

Pada hal ini penulis melukiskan karyanya dengan menggunakan teknik *aquarel* dan sedikit sentuhan plakat. Proses awal yaitu membuat sketsa pada media kertas, setelah pembuatan sketsa selesai dilanjutkan proses pewarnaan pada objek lukisan dengan teknik *aquarel*. Jika proses pewarnaan telah selesai langkah selanjutnya adalah *finishing*, yaitu pemberian *outline* dan diberi sentuhan teknik plakat pada objek menggunakan tinta cina sehingga objek akan lebih ramai jika diamati.

### **C. Tahap Visualisasi**

Dalam proses melukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya:

#### **1. Sketsa**

Proses melukis diawali dengan sketsa, karena sketsa memiliki fungsi sebagai panduan seniman mengatur tata letak objek atau sering disebut dengan

komposisi. Sketsa memberikan gambaran awal kepada seniman mengenai apa yang akan digambar.

Pembuatan sketsa diawali dengan observasi mengenai objek apa yang akan diangkat ke dalam lukisan. Observasi dilakukan untuk mengetahui seluk beluk dari objek yang akan diangkat dalam lukisan, mulai dari bentuk, warna, dan juga perilaku objek itu sendiri. Observasi sangat penting dilakukan seorang seniman agar dapat memberikan informasi kepada *audience* lewat lukisan seniman tersebut.

Proses awal pembuatan sketsa berawal dari pemilihan objek yang menarik. Kemudian dipindahkan objek tersebut ke media kertas sesuai imajinasi penulis.



**Gambar 15:** Proses sketsa  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. Pewarnaan

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan dengan cat air. Teknik yang digunakan dalam pewarnaan ini tentu saja *aquarel*, dan cat yang digunakan adalah cat air *Revees*. Penggunaan kuas menggunakan kuas ukuran kecil sampai ukuran besar. Kuas ukuran besar untuk objek yang besar atau bidangnya luas, kuas sedang digunakan untuk menggoreskan objek yang ukuran sedang pula. Sedangkan kuas ukuran kecil untuk pendetailan, pewarnaan dengan bidang kecil dan pembuatan garis-garis objek.

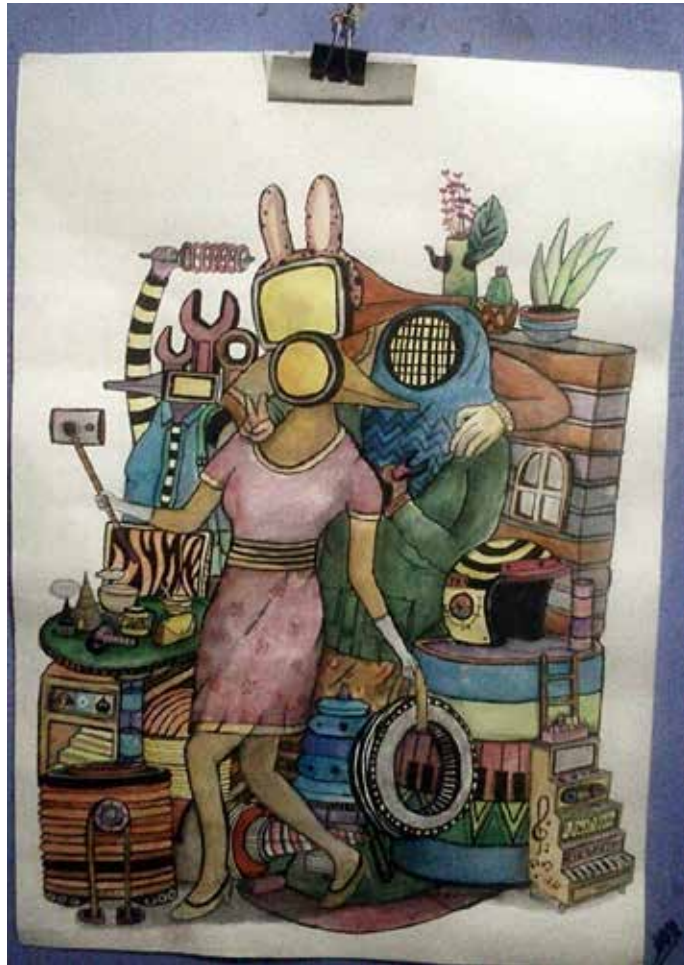
Pemilihan warna setiap objek sangat diperhatikan pada tahap ini. Karena pada tahap ini kontras dimunculkan. Dengan perbandingan warna satu dengan yang lain, kontras dari lukisan akan ada.



**Gambar 16:** Pewarnaan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3. Finishing

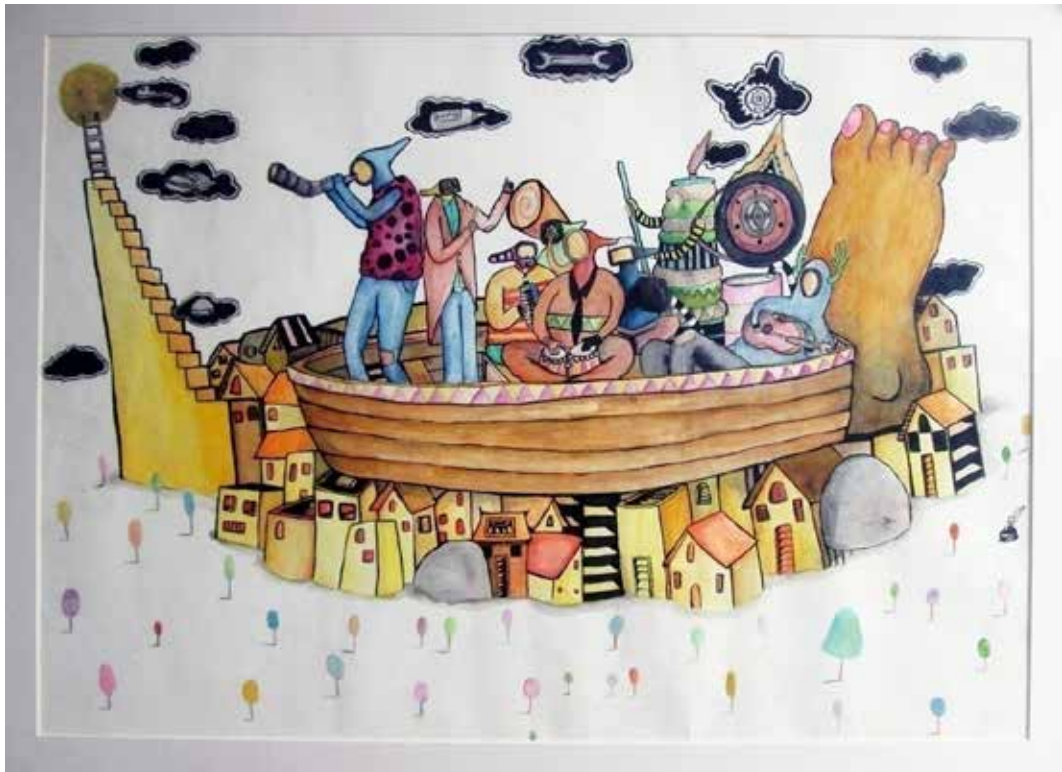
Tahap *finishing* merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya lukisan. Pada tahap ini meliputi beberapa proses mendetail dan memberi *line* pada tiap objek.



**Gambar 17** : Finishing  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

## D. Bentuk Lukisan

### 1. Lukisan Berjudul “*Menikmati Tiap Kilomaternya*”



**Gambar 18:** *Menikmati Tiap Kilomaternya*  
Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Objek utama dalam karya ini adalah 7 figur vespa dan 1 figur busi yang sudah dideformasi bentuknya menyerupai manusia, dan sedang menaiki perahu yang terdapat telapak kaki manusia. Figur pertama yaitu vespa yang berdiri menghadap kearah bulan menggunakan teropong, kemudian figure kedua vespa yang menghadap rombongan dan sedang memberi aba-aba pada rombongan. Figur ketiga yaitu vespa yang sedang duduk bersila dan memainkan kendang, berikutnya figure keempat vespa yang masi duduk bersila dan memainkan pianika. Figure kelima vespa yang sedang memainkan trompet, figure keenam vespa yang sedang memainkan gitar, figure ketujuh vespa yang sedang membawa

alat pengisi bahan bakar. Dan figur kedelapan adalah busi yang dideformasi juga, sedang mengatur laju perahu dan membawa roda cadangan. Sedangkan untuk perahunya adalah perahu kayu yang menjadi satu dengan telapak kaki manusia.

Objek pendukung dalam karya “*Menikmati Tiap Kilomernya*” adalah tangga permanen dan tangga kayu yang menuju kebulan. Bulan ini diibaratkan lokasi tujuan perjalanan mereka. Selain itu perahu yang dinaiki tampak berlayar diatas rumah-rumah yang diibarat kota kota yang dilalui, dan pepohonan di sekitarnya diibaratkan melalui hutan yang ada di perjalanan. Terdapat juga awan hitam yang di dalamnya perlengkapan yang harus ada setiap melakukan perjalanan.

Pada karya ini penulis menggunakan komposisi asimetris, sehingga terlihat bebas dan tidak terlihat kaku. Pada penggunaan warna yang berbeda pada tiap objek akan memunculkan kontras tersendiri, seperti pada tiap rumah diberikan warna yang sama yaitu *medium yellow*, sehingga warna pada objek utama terlihat jelas. Terdapat pula beberapa jenis garis pada lukisan ini, yaitu : garis diagonal, garis lengkung, garis vertikal, dan garis horizontal. Garis diagonal terdapat pada kedelapan figure vespa dan telapak kaki, menimbulkan kesan bergerak. Garis lengkung sendiri terdapat pada perahu itu. Sedangkan garis vertikal dan horizontal terdapat pada rumah rumah dan tangga, dan menimbulkan efek tegas. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada delapan figur yang sedang menaiki perahu. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas,bawah,kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan

dengan visualisasi objek pohon, rumah dan awan yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga terciptalah sebuah harmoni. Dalam proses penciptaan karya ini penulis menggunakan teknik aquarel dengan menggunakan cat air, sedangkan untuk garis menggunakan tinta cina.

Lukisan berjudul “*Menikmati Tiap Kilonmeternya*” menceritakan perjalanan para *scooteris* menuju acara perkumpulan atau jambore vespa secara bersama-sama. Dalam karya ini digambarkan beberapa *scooteris* tamapak santai dan menikmati perjalanannya dengan memainkan alat music, ada juga pemimpin atau penunjuk jalan, yang digambarkan menggunakan teropong.

## 2. Lukisan berjudul “brotherhood”



**Gambar 19:** *Brotherhood*

Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Objek utama pada lukisan ini adalah dua figur vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia sedang menggendong kawannya menuju bengkel terdekat, dan melalui jalan yang tidak mudah. Figur pertama yaitu vespa yang sedang menggendong dan sedang menunjuk bengkel. Figur pertama terlihat menggunakan baju berwarna *violet* dan dilapisi rompi tebal berwarna belang belang *orange* dan *sap green*, sedang celannya menggunakan warna *cobalt blue hue* menggunakan sepatu. Figur kedua yaitu vespa yang sedang digendong. Pada saku celananya terdapat kunci pas untuk memperbaiki mesin saat kondisi darurat. Selain itu juga terdapat lambang plus pada kepala figur kedua ini yang menggambarkan terjadi kerusakan yang parah sehingga harus digendong. Pada

bajunya menggunakan baju berwarna hijau dengan motif polkadot, untuk celannya berwarna coklat. Celan pada figure kedua ini terlihat sobek, ini juga menggambarkan sedang mengalami kerusakan.

Ada beberapa objek pendukung pada lukisan "*Brotherhood*" ini, yaitu dua rumah-rumahan yang berada di atas awan, dan dihubungkan menggunakan tangga untuk menuju ke jalan, jalan ini berwarna *orange naraja*, disangga oleh kayu-kayu panjang, ada juga jalan yang memutar 360 derajat dan jalan menanjak hingga kemiringan yang ekstrim. Jalan yang ditahan oleh kayu, jalan memutar 360 derajat, dan jalan menanjak ekstrim ini diibaratkan perjalanan yang tidak mudah dilalui dan penuh bahaya. Ada pula jembatan kayu yang sejajar dengan air berwarna *yellow ochre*. Selain itu ada tebing tinggi yang di sekelilingnya terdapat pohon-pohon yang diibaratkan hutan yang dilalui. Di atas tebing terdapat rumah yang mengeluarkan asap dengan 3 cerobong. Rumah yang mengeluarkan asap ini berwarna *yellow* dan atapnya berwarna merah, yang diibaratkan bengkel yang terus berkerja memperbaiki kendaraan yang rusak.

Pada karya "*Brotherhood*" ini terdapat repetisi bentuk terletak pada jalan sebelum jembatan dan sesudah jembatan dengan warna *orange* dan *lemon yellow*, selain itu jalan menuju jalan utama pun ada, dan menggunakan warna *brilliant red* dan *flesh tint*. Pepohonan ditepi tebing pun merupakan repetisi bentuk dengan berbagai warna. Garis yang ada pada karya ini masi sama dengan karya sebelumnya yaitu garis diagonal, garis vertikal, garis horizontal, dan garis lengkung. Perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk menciptakan harmoni. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada dua figur

yang sedang mengendong. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Pada karya ini penulis menggunakan teknik akuairel, dengan cat air dan bermedia kertas. Pada garis-garisnya menggunakan tinta cina.

Lukisan berjudul "*Brotherhood*" menggambarkan persaudaraan dan solidaritas antar *secooteris* yang tinggi. Diceritakan seorang *scooteris* mengalami kerusakan pada vespanya dan dibantu temanya menuju bengkel terdekat. Biasanya mereka mendorong vespa yang mogok tersebut menggunakan kaki dari belakang hal ini disebut juga *nyetep*.

### 3. Lukisan Berjudul “*Saling Berbagi*”



**Gambar 20:** *Saling Berbagi*  
Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Pada karya ini terdapat dua objek utama yaitu, vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia dengan berbadan kekar dan menggunakan baju ala bengkel. Figur ini dibuat berbadan kekar karena menggambarkan dia memiliki kemampuan yang lebih dalam bidang memperbaiki vespa. Pada sakunya terdapat peralatan untuk membengkel. Terlihat objek ini sedang memperbaiki temannya dengan pose kaki yang agak ditebuk dan sedang memegang alat untuk memperbaiki. Selain itu, ada pula objek utama yang kedua, yaitu vespa yang sudah dideformasi bentuknya menyerupai manusia dengan posisi duduk dan sedang menoleh kebelakangan seakan-akan sedang menceritakan pengalamannya kepada kawan scooterisnya. Pada bahunya terlihat ada hansaplas, yang

menandakan sedang dalam kondisi yang kurang baik, selain itu tangannya terlihat sedang memegang alat komunikasi.

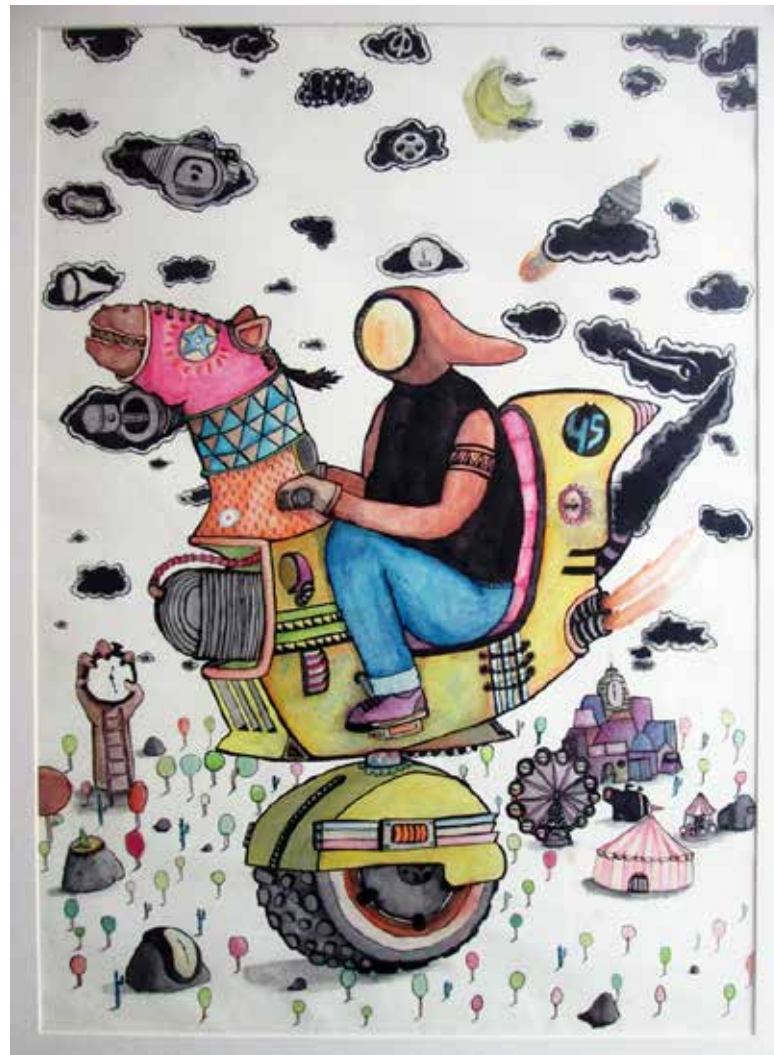
Terdapat beberapa objek pendukung pada karya ini, yaitu : kursi panjang untuk duduk objek utama yang bermotif harimau loreng, yang terlihat nyaman. Terdapat pula meja serata kursi yang di atasnya terdapat pohon hias, botol dan laptop. Di bawah meja terdapat karpet dan sepasang ban yang belum terpakai. Ada drum untuk bahan bakar yang tersambung oleh tumbuhan bunga. Pada dindingnya terdapat hiasan berupa lukis bergambar busi, dan di dekatnya terdapat lampu gantung. Pada belakang objek utama yang pertama terdapat beberapa pepohonan, gear, pesawat luar angkasa, dan *tool kit*.

Pada karya ini penulis menggunakan komposisi asimetris, sehingga menimbulkan kesan bebas dan tidak kaku. Sedangkan untuk garis penulis masih menggunakan empat garis yaitu : garis diagonal, garis vertikal, garis horizontal, dan garis lengkung. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada dua figur yang terlihat memperbaiki. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan dengan visualisasi objek ban dan pohon, yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta harmoni. Karya ini masih

menggunakan media kertas, pewarnaanya menggunakan cat air dan tinta cina. Sedangkan untuk tekniknya adalah akuarel.

Lukisan berjudul “*Saling Berbagi*” masih menggambarkan keakaraban antar *scooterist*. Dimana saat seorang *scooterist* sedang memperbaiki vespa di bengkel, mereka biasanya saling berbagi, entah itu berbagi informasi, makanan, minuman, ataupun rokok. Informasi yang sering dibagi biasanya seputar pengalaman masing-masing scooteris saat touring, bias juga bertukar info vespa yang akan dijual, ada pula yang berbagi info masalah mesin dan masih banyak lagi hal yang mereka bagi saat bertemu.

#### 4. Lukisan berjudul “Gas terus”



**Gambar 21:** *Gas terus*

Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Dalam lukisan ini ada satu objek utama, yaitu vespa yang telah mengalami deformasi pada bentuk yang menyerupai manusia, sedang mengendarai kuda besi berroda satu, melewati sebuah kota dan hutan – hutan. Pada objek vespa yang menyerupai manusia ini digambarkan menggunakan baju potongan berwarna hitam sedang mengendalikan kemudinya. Pada kuda besi terdapat beberapa peralatan dan mesin yang menempel. Pada bagian ekornya terdapat angka 45.

Kuda besi ini menggunakan warna *lemon yellow* dan *orange* dibagian badan. Sedangkan pada kepalanya menggunakan warna *burnt sienna*, dan terdapat penutup kepala yang berwarna *crimson*. Untuk pijakan kaki menyerupai pedal sepeda dan pada kaki kuda digambarkan menggunakan satu roda.

Karya ini terdapat beberapa objek pendukung, pertama adalah kota – kota. Di dalam kota ini terdapat menara jam yang menjulang tinggi selain itu terdapat taman hiburan seperti bianglala, kincir air, bola meriam dan sirkus. Objek pendukung yang kedua adalah pepohonan dan beberapa batu kecil. Selain itu terdapat potongan tangan manusia yang sedang memegang jam gengam. Di bagian beberapa batu, terdapat pula jam di atasnya. Tak lupa ada awan hitam yang menghiasi atas, di dalam awan digambarkan onderdil onderdil vespa yang rawan dengan kerusakan saat perjalanan jauh.

Dalam karya “*Gas terus*” ini terdapat beberapa garis, yaitu garis diagonal, garis horizontal, garis vertikal dan garis lengkung. Garis lengkung terlihat hampir disetiap objek yang ada. Untuk komposisi penulis menggunakan komposisi asimetris, dengan *point of interestnya* adalah satu figure vespa yang menyerupai manusia mengendarai kuda besi. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas,bawah,kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan dengan visualisasi objek pohon, dan awan yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara

objek dengan *background* sehingga tercipta kesatuan atau *unity* yang serasi dan harmoni. Untuk teknik penulis masih menggunakan teknik akuairel dengan media kertas. Pewarnaan menggunakan cat air dan tinta cina.

Lukisan berjudul “*Gas terus*” menggambarkan seorang *scooteris* sangat gemar touring kemana – mana. *Scooteris* ini tidak memedulikan waktu, dia pergi kemana – mana sesuka hati, menjelajah sesuka hati.

### 5. Lukisan berjudul “*Relax*”



**Gambar 22:** *Relax*

Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Terdapat satu figur objek utama dalam lukisan ini. Figure vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia yang berpose sedang santai dan menikmati suasana. Pada figur ini menggunakan perpaduan warna *medium yellow*

dan *yellow ochre*. Menggunakan celana pendek berwarna *violet*, dan menggunakan baju tanpa lengan berwarna *sap green* dan *flesh tint*. Untuk alas duduknya yaitu tikar yang berwarna *crimson, cerulean blue hue*.

Lukisan ini menampilkan beberapa objek pendukung, objek yang letaknya disekitar objek utama, adalah televisi dan meja yang berada didepan. Disamping kanan objek utama terdapat tempat peralatan membengkel yang berbentuk tabung, terdapat pula 2 roda cadangan dan kunci pas yang masi tergeletak, ada pula botol oli yang ditumbuhi bunga. Dibelakan objek utama terdapat batu untuk bersandar dan terdapat beberapa tokok kecil untuk perlengkapan vespa. Objek berikutnya adalah sepatu yang terdapat tangga kayu didalamnya. Didekat sepatu terdapat tangga permanen yang menuju potongan ban. Terdapat pula beberapa rumah-rumahan yang berada diatas tanah yang lebih tinggi dan dibawahnya terdapat kolam air. Objek lain yang terdapat pada lukisan ini adalah tenda untuk berkemah, pohon, dan batu kecil. Selain itu terdapat sebuah pesawat luar angkasa, kincir angin yang menyerupai busi dan terdapat awan-awan hitam.

Komposisi yang digunakan masi menggunakan komposisi asimetris, agar tidak kaku dan terlihat bebas. Pada pewarnaan cenderung berwarna gelap. Garis yang ada pun masi sama yaitu garis lengkung, vertikal, horizontal, dan lengkung. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia dan dalam posisi bersantai diatas tikar. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan dengan visualisasi

objek pohon, yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta kesatuan atau *unity* yang serasi dan harmoni.

Teknik yang digunakan adalah teknik akuarel dan plakat. Teknik plakat digunakan untuk warna hitam pada objek, seperti : awan, tenda dan tokoh kecil. Untuk pewarnaan menggunakan cat air dan tinta cina. Untuk media masi menggunakan media kertas.

Lukisan berjudul "*Relax*" menggambarkan seorang *scooteris* yang sedang santai menikmati suasana. Setelah melalui perjalanan yang jauh dan sampai ketempat tujuan para scooteris ini biasanya menikmati suasana baru yang didapatkan di tempat tujuannya.



dan pada bahunya terdapat rumah-rumah yang diibaratkan kota berwarna *medium yellow*. Pada dadanya terdapat alat musik gitar dan pianika yang menjadi satu. Pada kepala terdapat block mesin yang menjadi satu pada kepala vespa. Selain itu pada punggungnya menempel busi, bagaikan membawa tas yang besar.

Sedangkan objek yang tidak menyatu dengan objek yaitu : dua buah roda yang melewati jalan dan mengeluarkan api. Di samping roda terdapat kota yang berwarna *violet*. Di depan kota tersebut ada beberapa tenda untuk berkemah dan ada pepohonan disekelilingnya. Selain itu juga ada botol yang berwarna *permanent green light* dengan ditumbuhi bunga di atasnya. Di samping figur utama terdapat tong yang atasnya terdapat omabak dan selang, selang ini terhubung dengan busi yang menyatu dengan figur. Pada bagian atas terdapat awan – awan hitam yang di dalamnya terdapat bagian bagian pada vespa.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas,bawah,kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan dengan visualisasi garis pada ban dan jalan, yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta harmoni. Dalam karya ini masih menggunakan teknik akuarel dengan

menonjolkan gelap terang pada karya. Cat yang digunakan yaitu cat air dan tinta cina.

Lukisan berjudul "*Sinle fighter*" menggambarkan tentang seorang *scooteris* yang suka berpergian seorang diri. Tentu saja *scooteris* ini memiliki keahlian jika mengalami kerusakan pada kendarannya. Selain itu peralatan dan suku cadang selalu lengkap.

## 7. Lukisan berjudul “The Rembol”



**Gambar 24:** *The Rembol*  
Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Pada lukisan ini terdapat satu figur utama yaitu vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai rumah yang memiliki tangan dan terdapat potongan sepasang kaki berwarna *rose madder*. Pada karya utama ini bagian samping badan digamabarkan menyerupai rumah kayu, disini terdapat tangan pada kedua sisi kanan dan kirinya. Pada sisi kiri terdapat dua buah ban cadangan,

di atas ban terdapat tangan yang sedang memegangi botol untuk bahan bakar,terdapat pula tengkorak manusia. Tampak berbeda, pada sisi sebelah kanan, walau pun masih teradapat tangan tetapi pada bagian bawah tangan terdapat papan untuk meletakkan barang-barang, seperti helm jirigen dan masih banyak lagi. Di atas tangan terdapat potongan kepala burung. Potongan kepala burung ini diibaratkan binatang peliharaan sang secooteris yang selalu dibawa kemana-mana. Untuk bagian depannya berwarna *viridian hue*. Pada bagian depan ini terdapat berbagai macam tembel-tembelan seperti rambu-rambu yang ada dijalanan. Untuk bagian atas digambarkan menyerupai atap seng, terdapat bendera segitiga berwarna warni menghubungkan dua tulang yang terlihat seperti stang dan terdapat dua buah kaca lampu berbentuk bulat dan persegi panjang. Bagian belakang terdapat tangga yang menempel dan ada balok kayu yang menjulang kebelakang. Kayu ini bisa dimanfaatkan untuk menjemur pakaian para secooteris saat touring, selain itu juga bisa digunakan untuk tiang lampu. Pada bagian bawah terdapat sepasang kaki yang menjuntai berwarna *rose madder* berada diantara dua roda. Roda ini berbentuk seperti roda kendaraan tank yang siap disegala medan. Pada sisi sebelah kiri roda terdapat kota – kota dan ombak yang ada dilaut yang diibaratkan semangat mereka yaitu tiap kota dilewati dan lautan akan disebrangi untuk bertemu saudara-saudara *scooteris* lainnya.

Pada karya ini terdapat beberapa objek pendukung pertama berupa awan hitam yang menghisai bagian atas dan didalam awan terdapat barang yang selalu dibawa saat perjalanan jauh. Kedua yaitu beberapa pepohonan di sekitar figur utama. Ketiga tumpukan bebatuan yang membentuk sebuah sumur dan di

dalamnya terdapat air yang kemudian mengalir membentuk sungai. Keempat terdapat kunci busi yang berwarna *orange* dan busi seperti kapal luar angkasa yang berada di sekitar tumpukan batu tersebut.

Dalam karya ini terdapat empat macam garis yaitu garis vertikal, horizontal, diagonal dan garis lengkung. Dalam karya ini repetisi sangat kuat terasa, banyak dijumpai pada tiap objek. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figure utama. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur irama ditunjukkan dengan visualisasi objek batu, pohon, roda dan awan yang dimunculkan berupa pengulangan bentuk. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta kesatuan atau *unity* yang serai. Teknik yang digunakan masih sama dengan lukisan sebelumnya yaitu teknik akuarel dengan media kertas, dan cat dengan cat air dan tinta cina.

Lukisan berjudul "*The Rembol*" menggambarkan tentang *scooteris* dengan vespa ekstrimnya. Fenomena dimana seorang *scooteris* merubah vespa menjadi bentuk yang ekstrim. Merubah vespanya menjadi seperti hunian dengan bahan ala kadarnya dan jauh dari kata aman. Banyak besi yang asal menempel pada vespanya.

## 8. Lukisan berjudul “Melebur”



**Gambar 25 :** *Melebur*

Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Dalam karya *Melebur* ini terdapat dua figur utama. Yang pertama adalah figur vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia dan tergolong vespa yang standar. Figur pertama ini terlihat sedang memainkan banjo berwarna *cerulean blue hue* dan *crimson*, terlihat menggunakan sweater belang – belang merah hitam serta celana panjang berwarna *cobalt blue hue* dengan posisi duduk biasa. Sedangkan untuk figur kedua ini sama dengan figur pertama yaitu vespa

yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia, tetapi figur yang kedua ini adalah vespa yang tergolong vespa ekstrim. Hal ini terlihat bedanya pada kepala figure tersebut. Figur kedua ini kepalanya seperti memiliki tanduk yang mengartikan stang vespa yang diubah menjadi tinggi. Figur kedua ini terlihat sedang memainkan akordion berwarna *crimson* dan *cerulean blue hue* dengan motif polkadot. Figur kedua ini menggunakan rompi berwarna hitam yang bercorak harimau loreng dan menggunakan celana panjang berwarna *magenta*. Dengan posisi duduk yang menyilang.

Pada karya ini terdapat objek pendukung yang berupa : pertama awan hitam yang menghiasi bagian atas. Di dalam awan ini terdapat bagian vespa yang sering diperbincangkan antar sesama secooteris. Kedua yaitu dua buah tembok besar yang berada dibelakan kedua figure utama. Ketiga beberapa tanaman yang terletak di tembok belakang figur kedua dan di dekat kaki kedua figure. Keempat adalah botol dan dua gelas yang terletak di atas tembok figur pertama dan tiga botol besar yang berada di belakang figure pertama. Kelima yaitu api unggun yang berada di depan kedua figure utama. Keenam gunung yang berasap yang terletak di belakang figur pertama dan tumpukan batu yang menjadi alas api unggun. Ketujuh busi yang telah dideformasi bentuknya yang terhubung dengan tong atau drum untuk bahan bakar. Kedelapan yaitu sekumpulan rumah dengan jalan rayanaya yang terletak di dekat api unggun dan rumah yang terlihat dengan banyak tangga dibelakan figur kedua. Kesembilan tenda untuk berkemah yang terletak di depan figur kedua. Kesepuluh sebuah cangkir kopi besar yang berada di samping tenda. Kesebelas adalah ban yang berjumlah enam buah yang digunakan

untuk duduk kedua figur. Yang terakhir adalah sebuah kunci pas yang besar dan terletak di belakang figur kedua.

Unsur irama dalam karya ini terletak pada warna hitam tebal plakat, yang berada dipakain figur utama, dan beberap objek seperti : alat musik yang dimainkan kedua figure, tangga, awan, ban untuk kursi, api, jalan dan selang. Kesan interaksi coba dimunculkan dalam karya ini berupa gerakan tangan setiap objek. Penyusunan gambar dibuat dengan ukuran bentuk yang sama. Kesatuan dalam karya ini terleta pada goresan yang sama disetiap objeknya. Deformasi bentuk terlihat dalam karya ini. Unsur garis lengkung, vertikal, horizontal, dan diagonal sangat dominan dalam membentuk kesan gerakan. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada dua figure utama yang sedang bermain alat musik. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas,bawah,kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat.Adapun teknik yang digunakan adalah akuarel dengan media kertas dan menggunakan cat air. Pada garisnya menggunakn tinta cina.

Lukisan berjudul “melebur” menggambarkan keakraban antar *sccoteris* satu dengan yang lain, walaupun berbeda latar belakang. Mereka melebur menjadi satu dalm sebuah jambore atau event. Walaupun sebelumnya mereka belum mengenal satu dengan yang lainnya. Dari secangkir kopi, sebatag rokok, bahkan sebuah nada dapat menyatukan mereka.

### 9. Lukisan berjudul “C.O.D”



**Gambar 26:** *C.O,D*

Cat air,tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Pada karya ini terdapat tiga objek utama, yang ketiga objek ini menggunakan kain sebagai penutup tubuhnya. Tiap objek menggunakan kain yang berbeda – beda motif dan warnanya. Warna kain yang digunakan adalah *magenta*, *permanent green light*, dan *black*. Dan setiap objek utama hanya terlihat stang dan lampunya saja. Pada objek yang menggunakan kain warna *black* dan *permanent green light* terlihat seperti vespa pada umumnya sedangkan yang berwarna *magenta* tergolong jenis ekstrim karena stangnya terlihat seperti tanduk yang menjulang keatas.

Selain objek utama terdapat ula objek pendukung dalam lukisan ini, yaitu mesin vespa yang ditumbuhi bunga dan berada di tengah-tengah objek utama.

Beberapa bangunan rumah yang berwarna *medium yellow*, terletak dibelakang objek utama. Tiang listrik, kotak surat dan penunjuk arah yang berdekatan dengan ketiga objek utama. Kemudian ada peralatan yang berada di bawah ketiga objek, dan perlengkapan tersebut harus ada disetiap vespa saat berkendara. Selain peralatan terdapat juga sungai yang mengalir dibawah objek utama.

Bentuk repetisi bentuk dalam karya ini terletak dalam warna hitam pada atap rumah, tangga, motif polkadot pada kain berwarna *magenta*, motif tumbuhan pada kain berwarna *black*, dan motif persegi pada kain berwarna *permanent green light*. Dalam karya ini *point of interest* terletak pada mesin vespa yang berada di tengah objek utama. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta harmoni. Karya ini dikerjakan dengan media kertas, dengan teknik akuarel dengan cat air. Penggunaan unsur garis dalam pembuatan karya lukis ini terlihat jelas, karena dikerjakan menggunakan tinta china.

Lukisan berjudul "*C.O.D*" menggambarkan sebuah kegiatan jual beli diantara *scooteris*. Praktek jual beli terkadang menjadi mata pncarian *scooteris*. Barang – barang yang mereka jual maupun beli tidak selalu barang yang baru. Praktek jual beli ini terkadang juga tertutup untuk para *scooteris* yang lain yang tak bersangkutan.

## 10. Lukisan berjudul “Sumber rejeki”



**Gambar 27:** *Sumber Rejeki*  
Cat air, tinta cina diatas kertas 70cm x 50cm.

Dalam lukisan ”*Sumber Rejeki*” ini terdapat satu figur utama yaitu vespa yang telah dideformasi bentuknya menyerupai manusia sedang melakukan perbaikan pada mesin yang terletak diatas meja. Pada tubuh objek utama ini tidak tampak semuanya karena separuh badannya tertupi oleh meja kerja. terlihat disana tangan kanan objek utama sedang membawa kunci untuk membuka mesin, dan tangan kiri memegang mesin yang akan dibongkar.

Selain objek utama yang sedang membonkar mesin terdapat objek objek lain sebagai pendukung pertama tempat meletakkan kunci-kunci, yang berwarna *brun sienna* dan *orange*, posisinya berada di belakan objek utama. Kedua benda-benda

yang berada di atas meja, yaitu beberapa rumah yang dindingnya berwarna *burn sienna*, dibelakang rumah terdapat alat pompa bahan bakar dan botol oli. Di samping rumah terdapat helm cakil, ban, pot tanaman, anak tangga, dan kampas kopling. Di depan rumah terdapat juga knalpot dan *holder horn* vespa yang berwarna senada dengan objek lainnya. Untuk mesin vespa yang sedang dibongkar berada di samping botol oli. Semua barang – barang tersebut berada di atas kotak berwarna *cerulean blue hue* dengan corak penunjuk arah berwarna *orange*. objek ketiga adalah benda yang berada diatas meja tanpa alas yaitu busi dan onderdil peer yang berada di bawah lengan dan pedal. Terdapat beberapa onderdil vespa yang merupakan organ vital untuk vespa, yang berkumpul di dekat kipas dan peer yang menjadi satu dalam posisi berdiri. Selain itu ada juga beberapa pepohonan dan batu. Ketiga yaitu awan hitam dan abu-abu, di dalam awan ini digambarkan ada bagian bagian vespa yang selalu ada.

Dalam karya ini bentuk *point of interest* terletak pada figure utama yang sedang membongkar mesin. Keseimbangan asimetris masih digunakan dalam karya ini. Irama dalam karya ini terletak dalam bentuk vertikal dan horizontal yang terletak dalam objek. Seperti garis atap rumah, per, mesin, ban, dan tangga. Untuk membetuk karya agar menjadi utuh dibutuhkan kesatuan, dalam karya ini kesatuan terletak pada goresan khas akuarel yang sama di setiap objeknya. Teknik yang digunakan dalam lukisan ini adalah akuarel dengan media kertas. Dalam pewarnaanya menggunakan cat air, sedangkan untuk garisnya menggunakan tinta cina.

Lukisan berjudul “*Sumber rejeki*” menggambarkan vespa juga dapat meningkatkan perekonomian seorang *scooteris*. Salah satunya adalah membengkel, tentunya dengan keahlian membengkel yang handal. Jika kehandalan membengkel teruji maka banyak *scooteris* yang akan singgah dan akan membuka link baru yang akan membuat menambahnya perekonomian.

### 11. Lukisan berjudul “Scooterwati ”



**Gambar 28:** *Scooterwati*  
Cat air,tinta cina di atas kertas 70cm x 50cm.

Dalam lukisan ini terdapat empat figure utama yang keseluruhannya terbentuk dari deformasi vespa yang menyerupai manusia khususnya perempuan. Figur pertama yaitu figure vespa yang menggunakan baju terusan berwarna *rose madder*. Posisi tubuhnya sedang berpose untuk mengambil foto *selfi* dengan *smartphone* yang dipegang tangan kanan dengan alat bantu berfoto. Sedangkan tangan kirinya membawa roda cadangan. Figur kedua adalah vespa yang menggunakan jilbab berwarna *phthalo bluei*, menggunakan jaket parka berwarna *sap green* dan paduka dengan *raw umber*. Tampak figure ini membawa salah satu alat perbengkelan. Figur ketiga adalah figure vespa yang menggunakan bando bertelinga kelinci bermotif polkadot, dan badanya paling besar diantara figur lainnya. Figure ini tampak merangkul figure kedua. Figur keempat figure yang menggunakan baju belang-belang berwarna *black* dengan *medium yellow*, dan menggunakan rompi berwarna *ultramarine*. Pada figure ini tampak mengangkat sebuah per dengan tangan kanannya.

Selain keempat figur tersebut terdapat objek-objek lain yang mendukung dalam lukisan tersebut, antara lain : objek pertama peralatan membengkel yang letaknya berada di belakang figure keempat. Peralatan ini terlihat besar dan berwarna *magenta*. Kemudian objek kedua terdapat meja dan kursi yang berada di antara figur. Untuk kursinya sendiri bermotif macan loreng yang menggambarkan sebuah kemewahan dan terdapat anak tangga di bawah kursi, sedangkan untuk mejanya berbentuk lingkaran berwarna *sap green*, di atas meja terdapat dua buah tenda untuk berkemah, terdapat juga dua cangkir kopi dan tekonya. Selain itu terdapat kunci busi dan dompet perempuan yang menghiasi meja tersebut.

Sedangkan di bawah meja terdapat beberapa onderdil vespa seperti block mesin, botol oli, dan busi yang bentuknya terlihat sepaerti kapal ruang angkasa. Objek ketiga yaitu drum bahan bakaryang terletak disebelah figur kedua di atas drum ini terdapat hlem yang berwarna *medium yellow* dengan belang belang warna hitam. Selain hlem di atas drum terdapat juga tangga dan piano yang berada di samping drum. Objek keempat adalah tembok yang berada dibelakang figur ketiga. Ditembok ini terdapat sebuah jendela. Di atas tembok tersebut terdapat beberapa tanaman hias yang berada di dalam pot.

Komposisi yang digunakan dalam karya ini adalah komposisi asimetris, sehingga objek terlihat bebas dan tidak kaku. Penggunaan garis dalam karya ini pun sangat terasa. Garis yang digunakan pun beragam yaitu garis lengkung, vertikal, horizontal, dan diagonal. Pengulangan bentuk dalam lukisan ini terlihat pada warna hitam polkadot, yang terletak pada bando figure ketiga, blok hitam pada baju figure kedua, ban, dan hlem. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figure pertama yaitu figure yang menggunakan baju berwarna *rose madder*, yang terlihat memegang smartphonenya. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Penggunaan warna yang kontras adalah hasil pengamatan apa yang diamati penulis atas fenomena scooteris perempuan ini. Lukisan ini dikerjakan dengan

teknik akuarel di atas kertas. Dengan pewarnaan menggunakan cat air dan garisnya menggunakan tinta cina.

Lukisan berjudul “*Scooterwati*” ini menggambarkan fenomena belakangan ini. Banyak bermunculan *scooteris* perempuan yang lalu lalang dan berseliweran di jalanan. Dari vespa setandar maupun ekstrim, dari vespa yang biasa hingga yang langka. Sebagian dari *scooteris* perempuan ini memang merupakan jati diri mereka atau disebut juga *passion*, ada juga yang hanya mengikuti tren masa kini.

## 12. Lukisan berjudul “Perjamuan ”



**Gambar 29:** *Perjamuan*  
Cat air, tinta cina di atas kertas 70cm x 50cm..

Objek utama dalam lukisan ini adalah keenam figur vespa yang dideformasi menyerupai manusia. Tampak keenam figur tersebut asyik bercengkrama, di atas

bangku dan menghadap meja yang luas. Sehingga keenam objek hanya terlihat separuh badan. Figur pertama adalah vespa dengan warna *permanent green light* yang terlihat paling besar dari vespa lainnya. Tampak figur pertama ini merangkul kelima figur lainnya. Figur kedua yaitu vespa berwarna *brilliant red*. Figur ini tampak memperhatikan temannya bercakap – cakap. Figure ketiga adalah vespa yang tergolong vespa ekstrim, hal ini karena terlihat dari bentuk setangnya yang memanjang keatas. Posisi dari figure ini sedang memegang alat perbengkelan. Figur keempat dan kelima ini terlihat saling merangkul satu sama lainnya. Terlihat figur keempat menunjuk sebuah gelas seolah-olah menawarkan minuman yang ada. Sedangkan figur kelima yang berwarna *phthalo blue* memberikan acungan jempol kepada figur keempat. Sedangkan figur keenam yang berwarna *cerulean blue hue* terlihat sedang berbicara dengan figur pertama.

Sedangkan untuk objek pendukung yaitu : pertama bangku taman yang panjang untuk duduk kelima figur. Kedua berupa beberapa rumah dan potongan block mesin vespa yang berada di depan figure keenam. Ketiga adalah gear vespa, gelas dan busi yang berada didepan figur keempat dan ketiga. Keempat beberapa botol oli dan tenda berkemah dan pepohonan yang berada di depan figur ke dua. Salah satu tenda terdapat potongan kaki yang sedang tertidur dan menggunakan sepatu. Kelima terdapat tumpukan ban yang berada di samping tenda, selain itu terdapat peralatan membengkel, helm dan onderdil vespa tersusun menyerupai pulau-pulau di Indonesia. Ketujuh adalah drum bahan bakar yang berada didekat rumah-rumahan. Kedelapan adalah awan hitam dan bulan sabit yang ber ada di atas keenam figur.

Dalam karya ini komposisi yang masih menggunakan komposisi asimetris. Repetisi bentuk terdapat pada objek tenda, rumah, pepohonan dan busi. Garis yang terdapat dalam karya ini yaitu garis vertikal, horizontal, lengkung dan diagonal. Kesatuan dalam karya ini terdapat pada goresan yang khas dari penulis. Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur pertama yang berwarna *permanent green light* yang terlihat besar. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan penempatan objek di bagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Unsur ruang dalam lukisan terletak pada kedalaman antara objek satu dengan lainnya sehingga menciptakan kesan jarak perspektif jauh dan dekat. Perpaduan kombinasi warna pada lukisan menunjukkan hubungan selaras antara objek dengan *background* sehingga tercipta harmoni. Untuk teknik penulis masih menggunakan teknik akuairel dengan media kertas, dan pewarnaannya menggunakan cat air. Sedangkan untuk garisnya menggunakan tinta cina.

Lukisan berjudul "*Perjamuan*" menggambarkan keakraban antar *scooteris*. Dari berbagai penjuru dan jenis vespanya, dalam sebuah acara maupun tidak dalam acara. Mereka berbaur menjadi satu tanpa melihat sesatus mereka masing-masing

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Konsep penciptaan lukisan yaitu untuk memvisualkan kehidupan *scooterist*. Inspirasi terkait peristiwa-peristiwa dalam kehidupan *scooterist* divisualkan dalam lukisan berupa figur-figur vespa yang telah mengalami deformasi bentuk menyerupai manusia, onderdil Vespa, mesin, pohon, rumah dan lain-lain. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan material cat air dan tinta cina diatas kertas *Oatmil* dengan teknik akuarel, dan sedikit sentuhan plakat. Penggunaan warna dalam lukisan untuk membuat objek dengan memperhatikan unsur gelap terang guna memberikan kesan volume.. Komposisi objek lukisan disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen seni agar lukisan terlihat lebih menarik dan bervariasi serta secara keseluruhan tampak harmonis. Tujuan penulis mendeformasi Vespa menyerupai manusia yaitu penulis ingin membuat bentuk-bentuk baru, selain itu penulis mengimajinasikan vespa dan pengendaranya yaitu *scooterist* menjadi satu bentuk, membuat Vespa tersebut menjadi hidup dan melakukan kegiatan-kegiatan *scooterist* berkehidupan dalam lukisan ini.
2. Tema dalam lukisan dibagi menjadi dua belas tema. Adapun tema-tema tersebut yaitu, *touring* bersama teman-teman, menolong sesama *scooterist*, keakraban antar *scooterist* saat di bengkel, petualang sejati, istirahat sejenak dan menikmati suasana di dalam sebuah jambore, seorang *scooterist* yang suka berpergian seorang diri, Vespa *extreme*, keakraban antar *scooterist* saat dalam

acara jamboree, transaksi jual beli antar *scooterist*, jasa perbaikan vespa, fenomena *scooterist* perempuan dan penyambutan tamu dari jauh.

3. Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas biasa, upaya ini dilakukan untuk mengembangkan dan menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang diinginkan. Sebelum pemindahan sketsa di atas kertas *Oatmil*. Proses selanjutnya adalah memindahkan gambar sketsa ke dalam kertas *Oatmil*, dilanjutkan dengan proses pewarnaan dan diakhiri dengan proses *finishing*. Secara keseluruhan material cat yang digunakan adalah cat air dan tinta cina. Untuk media yang digunakan adalah kertas *Oatmil* kertas ini lebih cepat menyerap air sehingga memudahkan penulis untuk mengerjakan lukisan ini, selain itu juga kertas ini dapat memunculkan bentol-bentol pada kertas jika air yang dikuaskan terlalu banyak, hal ini membuat lukisan ini berbeda dengan lukisan yang lain. Teknik penggambaran objek dikerjakan dengan teknik akuairel, hal ini mendasari ciri khas penulis dalam berkarya.
4. Bentuk lukisan divisualisasikan dengan bentuk-bentuk objek yang tidak lazim, sebagai contoh pendeformasian vespa menyerupai manusia dengan kepala tetap seperti stang vespa pada umumnya. Potongan onderdil vespa, potongan tubuh manusia seperti tangan dan kaki, penyerdehanan bentuk pohon dan lainnya. Objek paling dominan pada lukisan yaitu figur vespa yang telah dideformasi, bentuknya menyerupai manusia. Demi mendukung gagasan yang hendak diungkapkan, penulis menghadirkan pula objek pendukung pada setiap karya. Objek-objek tersebut antara lain batu, pohon, awan, botol oli, drum atau tong bahan bakar, peralatan membengkel, onderdil vespa, mesin vespa, meja,

kursi, potongan bangunan dan lain-lain. Bentuk- bentuk di atas merupakan cirri dari gaya *pop surrealisme*. Karya yang dikerjakan sebanyak dua belas lukisan, yaitu: “*Menikmati Tiap Kilometranya*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Brotherhood*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Saling Berbagi*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Gas Terus*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Relax*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Single Fighter*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*The Rembol*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Melebur*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*C.O.D*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Sumber Rejeki*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Scooterwati*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50, “*Perjmuuan*” cat air, tinta cina di atas kertas 70x50.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Suwaryono.(1957). *Kritik Seni*. Yogyakarta: ASRI
- Soedarso Sp. (1987). *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Soedarso Sp. 1987. *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Sudarmaji. 1988. *Dullah raja realisme Indonesia*. Bali: Sanggar Pejeng.
- Dharsono S, K. 2004. *Senirupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.  
\_\_\_\_\_ 2007. *Kritik seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Margono, T. E. 2010. *Mari belajar seni rupa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Gie, T. L. 2004. *Filsafat keindahan<sup>2nd</sup>*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- P.T.DAN MOTORS VESPA INDONESIA. *Buku pegangan untuk bengkel*. indonesia
- Sati, Giorgioi. 2006. *60<sup>th</sup> year of vespa* : J H Haynes & Co Ltd
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PBIB.
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publising

**INTERNET**

<http://www.lahiya.com/sejarah-vespa-dan-masuknya-vespa-ke-indonesia-dari-masa-ke-masa/> diakses pada tanggal 3 oktober 2016

<https://www.kaskus.co.id/thread/5321b3313fcb172e348b4578/fakta-tentang-vespa-dan-sejarahnya/> diakses pada tanggal 3 oktober 2016

<https://arantan.wordpress.com/2011/10/30/sejarah-vespa-bagian-1/> diakses pada tanggal 4 oktober 2016

<https://id.wikipedia.org/wiki/Vespa> diakses tanggal 4 oktober 2016

<http://www.infovespa.com/sejarah-vespa-di-indonesia/> diakses tanggal 4 oktober 2016

<http://vespascootercenter.blogspot.co.id/p/si-vespa-gembel.html> diakses tanggal 4 oktober 2016

<http://www.ivaa-online.org> diakses pada 3 oktober 2016

<http://www.indoartnow.com> diakses pada 3 oktober 2016