

**REPRESENTASI SEPATU DALAM *LIFESTYLE* REMAJA
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS CETAK SARING**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



Oleh:

WARDYAWAN SUSANTO

NIM: 11206241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**REPRESENTASI SEPATU DALAM *LIFESTYLE* REMAJA
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS CETAK SARING**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



Oleh:

WARDYAWAN SUSANTO

NIM: 11206241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

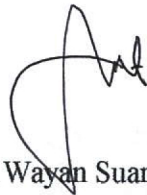
HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Representasi Sepatu Dalam Lifestyle Remaja Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Saring* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Juni 2017

Pembimbing,



Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP. 19611231 198812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Saring ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari selasa tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan/Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Ketua Penguji	 24 Juli 2017
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekretaris Penguji	 21 Juli 2017
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji Utama	 21 Juli 2017

Yogyakarta, 24 Juli 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 196105241990012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

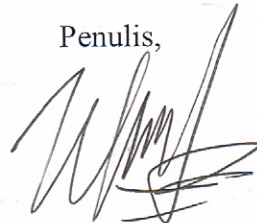
Nama : Wardyawan Susanto
NIM : 11206241043
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

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

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

Yogyakarta, 15 Juni 2017

Penulis,



Wardyawan Susanto

NIM. 11206241043

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:
Tuhan Yang Maha Esa, Waryono (ayah), Marsidah (ibu), Bernadia Errisa
Maharani (pacar) sanak saudara dan semua rekan-rekan.

MOTTO

“Bergerak Melawan Ketidakmungkinan”

“Aja Ketungkul Marang Kalungguhan”

(Wardyawan Susanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada rektor UNY bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd dan seluruh dosen beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Dr. I Wayan Suardana, M.Sn, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan moral, dana, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 15 Juni 2017

Penulis,

Wardyawan Susanto

NIM. 11206241043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	5
A. Tinjauan Seni Grafis Cetak saring.....	5
B. Konsep dan Tema.....	6
C. Unsur-Unsur Desain.....	8
D. Prinsip-Prinsip Desain	9
E. Bentuk, Alat, Bahan, dan Teknik.....	12
1. Bentuk	12
2. Alat.....	12
3. Bahan dan Teknik	13
F. Pop Art.....	13
G. Tinjauan Representasi Sepatu Dalam Lifestyle Remaja.....	13

H. Metode Penciptaan	15
1. Eksplorasi Tema	15
2. Eksplorasi Bentuk	16
3. Eksekusi	16
4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi.....	17
1. Andy Warhol	17
2. Eko Nugroho	18
BAB III VISUALISASI KARYA	20
A. Konsep Penciptaan	20
B. Tema.....	21
C. Proses Visualisasi	21
1. Alat dan Bahan	21
2. Teknik	27
D. Tahap Penciptaan.....	28
E. Pembahasan Bentuk Karya.....	35
BAB IV PENUTUP	58
Kesimpulan	58
DAFTAR PUSTAKA	60

Daftar Gambar

Halaman

Gambar 1: Karya Andy Warhol “ <i>first shoes i’ve seen tonight</i> ”	18
Gambar 2: Karya Eko Nugroho “ <i>Freedom Is Not Free</i> ”	20
Gambar 3: Laptop.....	22
Gambar 4: Screen.....	23
Gambar 5: Rakel.....	24
Gambar 6: Meja Kaca.....	24
Gambar 7: Hair Dryer.....	25
Gambar 8: Lakban.....	25
Gambar 9: Rubber.....	26
Gambar 10: Obat Afdruk.....	26
Gambar 11: Sandy Colour.....	27
Gambar 12: Proses Tracing.....	29
Gambar 13: Proses Pewarnaan.....	29
Gambar 14: Proses Pecah Warna.....	30
Gambar 15: Proses Penyinaran.....	31
Gambar 16: Proses Penyemprotan.....	31
Gambar 17: Proses Cetak.....	32
Gambar 18: Proses Pengeringan.....	33
Gambar 19:Proses Finishing.....	34
Gambar 20: Karya 1 “ <i>Van Doren</i> ”	35
Gambar 21: Karya 2 “ <i>Life</i> ”	38
Gambar 22: Karya 3 “ <i>Kepflip</i> ”	39
Gambar 23: Karya 4 “ <i>Head Of Shoes</i> ”	41
Gambar 24: Karya5 “ <i>What Style Today</i> ”	43
Gambar 25: Karya 6 “ <i>Morfem</i> ”	44
Gambar 26: Karya 7 “ <i>One Star</i> ”	46
Gambar 27: Karya 8 “ <i>Stacy Peralta</i> ”	48

Gambar 28: Karya 9 “ <i>Cruss</i> ”	50
Gambar 29: Karya 10 “ <i>Hendry Rollin</i> ”	52
Gambar 30: Karya 11 “ <i>Kurt Cobain</i> ”	54
Gambar 31: Karya 12 “ <i>Jump</i> ”	56

**REPRESENTASI SEPATU DALAM *LIFESTYLE* REMAJA
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS CETAK SARING**

Oleh: Wardyawan Susanto
NIM: 11206241043

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) Konsep dan tema penciptaan karya seni grafis cetak saring yang representasi sepatu dalam *lifestyle* remaja , 2) Proses visualisasi sepatu *sneakers* ke dalam penciptaan karya seni grafis cetak saring, 3) Teknik dan bentuk penciptaan karya seni grafis cetak saring yang terinspirasi oleh sepatu *sneakers*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah: (a) Eksplorasi tema, yaitu metode untuk menemukan ide dalam pembentukan objek sepatu *sneakers* maupun objek pendukung lain dengan melakukan pengamatan secara langsung melalui lingkungan sekitar dan melalui media cetak seperti buku, majalah, dan juga media elektronik seperti televisi, dan internet. (b) Eksplorasi bentuk, yaitu pengolahan bentuk, dilakukan melalui pembuatan sketsa, (c) Eksekusi, dimulai dari memindahkan sketsa ke atas *screen*, membuat master filmnya, dan mencetak.

Setelah dilakukan pembahasan, maka dapat disimpulkan: 1) Tema yang diangkat dalam penciptaan tugas akhir ini adalah sepatu *sneakers* dan *lifestyle*, yang kemudian dalam penciptaan karya grafis cetak saring didasari oleh kebutuhan berkarya seni rupa, selain pada teknik dan gagasan visual, 2) Proses visualisasi diawali dengan membaca, mengamati, dan kemudian melakukan penerapan. Teknik yang digunakan adalah cetak saring. Bahan yang digunakan pada penciptaan karya keseluruhan menggunakan pensil, spidol, drawing pen, kertas, laptop, kain dril, screen, rakel, rubber, dan kertas, 3) Bentuk karya yang dihasilkan sebanyak 12 karya grafis cetak saring, antara lain pada tahun 2016:

Van Doren, Life, Kepflip, Head Of Shoes, What Style Today, Morfem, One Star, Stacy Peralta, Cruss, Hendry Rollin, Kurt Cobain, Jump. Kesemuanya dengan ukuran yang bervariasi.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis merupakan salah satu bidang seni rupa dari cabang seni murni yang saat ini telah berkembang. Pada mulanya seni grafis merupakan alat propaganda dengan berbagai macam teknik yang menarik untuk digunakan, mulai dari proses menggores maupun mencukil media baik kayu, pelat logam, batu, sampai pada cetak saring atau biasa disebut dengan *cetak saring* dan berujung pada proses pencetakan karya yang dapat diterapkan pada media seperti kertas, kayu, kanvas, plastik, dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang lebih maju, saat ini teknik dalam seni grafis sampai pada cetak digital yang pada umumnya dipergunakan untuk kepentingan diluar proses penciptaan karya seni terutama karya grafis. Selain itu perkembangan seni grafis juga terletak pada penggunaan sejumlah teknik dalam satu karya dan karya yang tercipta tersebut dapat digandakan namun seiring dengan perkembangan zaman antara hasil satu cetakan dengan yang lainnya masing-masing mempunyai nilai mandiri, apalagi dengan meningkatnya tendensi para seniman dalam mengeksploitasi karya-karyanya dengan menggabungkan satu teknik cetak saring ke teknik cetak saring lain yang pada saat ini sedang mewabah dikalangan seniman baik dalam maupun luar negeri.

Pada Tugas Akhir Karya Seni (TAKS), tema yang diangkat adalah tentang representasi sepatu dalam *lifestyle* remaja. Seperti yang telah diketahui secara umum, sepatu merupakan sebuah barang kebutuhan setiap orang mulai dari olah raga, bekerja sampai untuk kebutuhan sehari-hari atau gaya hidup. *Sneakers*

adalah salah satu jenis sepatu dengan sol *flexible* terbuat dari karet atau bahan sintetis dan bagian atas terbuat dari kulit atau kanvas. Tetapi seiring perkembangan sekarang banyak sepatu *sneakers* yang terbuat dari *suede* (kulit sintetis) dan *nylon*. *Sneakers* awalnya diambil dari kata dalam bahasa Inggris, yaitu *sneak* yang berarti penyelinap. *Sneakers* berdiri pertama kali muncul pada tahun 1800an dengan nama *plimsolls* nama *sneakers* belum ada waktu itu, pada tahun 1892 sebuah perusahaan sepatu karet bernama *Goodyear* menciptakan suatu proses pembuatan sepatu baru dengan mencampur bahan dasar karet dengan kanvas, mulai dari situ mulai muncul banyak perusahaan yang ikut meramaikan bisnis *footware* dengan mengusung beberapa brand seperti *converse*, *new balance*, *nike*, *puma*, dan *vans*.

Dalam perkembangannya sampai sekarang, sepatu *sneakers* mulai mempunyai banyak penggemar dikalangan anak muda, tidak hanya untuk barang pakai saja melainkan sudah menjadi sebuah tolak ukur dalam pergaulan setiap remaja disetiap saat sampai harga *sneakers* yang bisa terbilang mahal pun bukan menjadi sebuah penghalang untuk tetap mengoleksinya, serta muncul berbagai usaha pelayanan jasa untuk merawat sepatu *sneaker*.

Karena perkembangan sepatu yang begitu pesat ditengah-tengah perkembangan remaja sekarang begitu menarik apabila dijadikan dalam sebuah objek karya seni. Ide inilah yang mendasari penulis menciptakan dan memvisualisasikan kedalam karya seni, khususnya karya *cetak saring*. Penulis merasa tertantang dengan pengolahan bentuk sepatu tersebut. Tetapi bentuk sepatu yang nantinya akan muncul bukan bentuk sepatu seperti *portrait* sepatu.

Bentuk sepatu yang muncul adalah bentuk yang imajinatif yang memberi keleluasaan bagi penulis untuk mengolah dengan menunjukkan bentuk sepatu didalam suatu situasi yang sedang dikerjakan oleh remaja saat ini, sehingga nantinya muncullah sepatu yang menarasikan tentang pengalaman penulis dan bernarasi tentang sepatu menjadi karya seni grafis.

B. Batasan Masalah

Pembatasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibatasi pada deskripsi konsep, tema, proses visualisasi, dan bentuk karya grafis cetak saring yang terinspirasi dari representasi sepatu dalam *lifestyle* remaja.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep dan tema representasi sepatu dalam *lifestyle* remaja dalam penciptaan karya grafis cetak saring?
2. Bagaimana proses visualisasi bentuk dan hasil representasi sepatu di dalam *lifestyle* remaja dalam penciptaan karya grafis cetak saring?
3. Bagaimana bentuk karya representasi sepatu didalam *lifestyle* remaja dalam karya cetak saring yang diciptakan?

D. Tujuan

1. Mendeskripsikan konsep dan tema seni grafis cetak saring yang terinspirasi Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi bentuk sepatu di dalam *lifestyle* remaja dengan menggunakan teknik cetak saring di dalam karya seni grafis.

3. Mendeskripsikan bentuk karya seni grafis *cetak saring* yang terinspirasi dari sepatu didalam *lifestyle* remaja.

E. Manfaat

Manfaat teoritis:

1. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan seni grafis.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik-teknik seni grafis khususnya cetak saring.

Manfaat praktis:

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
3. Bagi masyarakat, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi, dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni grafis dan merubah cara pandang mengenai seni grafis serta mengetahui perkembangan seni grafis sampai saat ini.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan Seni Grafis Cetak Saring

Grafis berasal dari bahasa Yunani “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyak karya dalam jumlah tertentu (Susanto, 2002: 47).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya. Teknik pembuatan seni grafis antara, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Nooryan, 2008: 83).

Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan dengan istilah edisi yang menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2011: 114), disebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan, terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman/pegrafis. Dua nomor tertentu biasanya ditulis dibawah tepi hasil cetakan. Misalnya : 1/5 berarti karya tersebut adalah cetakan pertama dari 5 edisi cetak.

Cetak Saring atau *Screen Printing* dan di Indonesia biasa disebut dengan Cetak Sablon, ucapan sablon sendiri berawal dari kata serapan dari bahasa Belanda, yakni *schablon*. Kata ini berakulturasi dan menjadi bahasa serapan

hingga bermetamorfosis menjadi kata sablon. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata sablon sendiri didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh.

Teknik cetak saring mempunyai sejarah perkembangan yang sangat panjang, pertama kali ditemukan di China pada tahun 1654 – 1736 dan pada tahun 1822 – 1890 teknik sablon manual dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki dan Zikukeo Hirose yang berkebangsaan Jepang. Pada awalnya teknik sablon digunakan untuk mencetak baju kimono dengan tulisan tangan sehingga berkembanglah penyablonan kimono pada waktu itu.

Di negara Eropa pada tahun 1851 – 1862 dan 1868, teknik sablon diperkenalkan pertama kali oleh Joseph Swan yang mendirikan perusahaan di bidang sablon dan pada tahun 1907 tepatnya pada tanggal 1 Juli, Samuel Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapat hak paten mengenai teknik sablon yang ia ciptakan menggunakan bahan *Chiffon* sebagai pola dalam mencetak, setelah berkembang pesat di Inggris, mulailah teknik sablon merambah negara-negara lain termasuk Indonesia yang dulu pernah dijajah oleh negara Inggris (Nusantara Guntur, A. Md, 2003 : 12).

B. Konsep dan Tema

1. Konsep

Konsep dalam penciptaan lukisan perlu adanya pemikiran awal tentang karya seni yang akan dibuat. Menurut Mikke Susanto (2011 :27), menjelaskan bahwa konsep merupakan pokok/utama yang mendasari keseluruhan karya. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat.

Konsep merupakan konkretisasi dari panca indera dimana peran tersebut disebutkan dalam A.A.M Djelantik (2004 : 2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indra yang dimaksud adalah mata atau kesan visual. Sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

2. Tema

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 921), adalah pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Dalam menciptakan karya seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan suatu karya. Lebih fokus pula dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur, dan sebagainya. Kartika (2004 : 28) mengemukakan penjelasan tentang tema sebagai berikut :

“Tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang 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“ (Kartika, 2004: 28).

Dalam setiap karya seni tentunya terdapat subjek *matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta dapat

memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

C. Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya desain, akan tetapi unsur-unsur desain juga diterapkan pada karya seni rupa secara umum. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume (Mikke Susanto, 2011:45).

2. Warna

Menurut Darsono Kartika (2004:49), warna adalah salah satu elemen atau medium seni rupa dan merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Warna juga sangat penting berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia selalu diperindah dengan penggunaan warna.

Sedangkan menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2002:113), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa.

3. Ruang

Menurut Mikke Susanto (2002: 99), ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

4. Shape (bidang)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi adanya warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. *Shape* mempunyai bentuk alam figur dan bentuk alam non figur. *Shape* dapat berupa lingkaran, segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk, dan sebagainya. (Darsono Kartika, 2004:41).

D. Pinsip-Prinsip Desain

Prinsip visual adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur desain dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip-prinsip tersebut meliputi :

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2002: 20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam cara yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lain. Keseimbangan simetris mengesankan perasaan formal atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang tertentu lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

3. Ritme (Irama)

Ritme menurut E. B. Feldman seperti yang dikutip Mikke Susanto (2002: 98), adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak diseluruh bidang lukisan.

4. Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto, 2002: 49). Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru, dan sebagainya.

5. Proporsi (ukuran perbandingan)

Proporsi menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2011: 92), adalah hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan ritme, keseimbangan, dan kesatuan.

6. Kontras

Kontras menurut Darsono Kartika (2004: 55), merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata atau telinga menimbulkan warna atau suara. Tanggapan halus, licin, dan kasar dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras.

7. Repetisi (Pengulangan)

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan/jarak antar objek adalah bagian penting didalam desain visual seperti intrerval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik, dan semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. (Darsono Kartika, 2004: 57).

E. Bentuk, alat, bahan, dan teknik

1. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Menurut Darsono Kartika (2004: 30), ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 23), alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu

3. Bahan dan Teknik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 65), bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Barang yang digunakan pelukis sangat dipengaruhi oleh penguasaan serta ketertarikannya. Penguasaan pada sifat-sifat bahan sangat mempengaruhi hasil karyanya. Ketertarikan dapat membawa pada proses eksperimen sehingga akan memperoleh pengetahuan yang baru.

F. Pop Art

Pada penciptaan karya grafis *cetak saring* penulis menggunakan corak atau gaya *pop art*. Adapun pengertian *pop art* menurut Mikke Susanto (2011 : 313) adalah sebagai berikut:

Popular art sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang terjadi di masyarakat. *Pop Art* memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktoral. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan, dan lain-lain yang ditumpahkan dalam kanvas atau seni grafis. Kepopuleran seni Pop terletak pada isi dari sifat komersial lingkungan kita dan pesan akhirnya. *Pop Art* diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen yang terdiri dari seniman dan tokoh intelektual. Karya pertama yang dianggap sebagai pernyataan tegas kaum *Pop Art* adalah karya Richard Hamilton pada tahun 1956 berjudul *Just What Is It Makes Today's Home So Different, So Appealing?*. *Pop Art* kemudian berkembang di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper ⇒ John, yang terkenal dengan karyanya *Three Flag*, Roy Lichtenstein dengan karyanya *Drowning Girl*, dan Andi Warhol dengan karyanya *Gold Marilyn Monroe*. Sedangkan ciri-ciri karya *pop art* sendiri adalah mengangkat materi-materi yang sedang populer dan menjadi pusat perhatian saat ini.

G. Tinjauan Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja

Lifestyle atau sering di kenal dengan istilah gaya hidup yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenakannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang

tersebut dalam masyarakat disekitarnya tidak lepas dari hal tersebut gaya hidup juga merupakan suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup juga sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi, semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalankannya. Apalagi remaja yang berada didalam kota besar, mereka cenderung bergaya hidup dengan mengikuti mode masa kini, mode yang mereka tiru adalah mode dari orang barat. Sering kali mereka selalu *update* sesuatu yang baru untuk memenuhi kebutuhan soal gaya hidup mereka walaupun dengan biaya yang bisa dibilang tidak sedikit.

Kembali ke masa lalu sekitar abad ke-18 orang-orang memakai *rubber soled shoe* yang bernama *plimsolls* tetapi sepatu ini terlihat kasar dan kaku sehingga tidak bisa membedakan mana sepatu kiri dan kanan, lalu sekitar tahun 1892 *U.S rubber company* memperkenalkan sepatu karet yang lebih nyaman dengan bahan kanvas, yang disebut *keds*. Kemudian pada tahun 1917 mulai diproduksi secara massal, pada tahun yang sama, *Marquis Converse* memproduksi sepatu khusus pertama yang hanya untuk basket yang kemudian disebut dengan nama *converse all star*. Pada tahun 1923 *Indiana hoops star* bersama *Chuck Taylor* mendukung produksi sepatu ini dan kemudian dikenal sebagai *Chuck Taylor All-Stars*. Selama paruh pertama abad ke-20, *sneakers* pada jaman itu yang dipakai sebagian besar untuk olah raga. Tapi pada tahun 1950-an anak muda pada jaman itu mulai memakai *sneakers* sebagai *fashion*. Bahkan sebagian lebih remaja

mengikuti mode setelah melihat *James Dean* menggunakan *sneakers* dalam film *Rebel Without a Cause* yang sangat populer saat itu. Mulailah inovasi-inovasi muncul dari teknologi dan *style sneakers*, dari bahan yang terbaik sampai berkolaborasi dengan *brand* terbaik lainnya untuk menarik pasar dan minat anak muda (sneakersholic.com). Budaya seperti ini sampai sekarang sudah ramai dibicarakan dan berkembang ditengah kalangan remaja sekarang yang mulai masuk didalam budaya konsumsi yang dimana segala sesuatunya harus dibeli hanya untuk memenuhi kebutuhan pribadi budaya konsumerisme telah menjadi pusat dari perkembangan sosial modernitas (Chaney, 2011. *Lifestyles*) Sebuah Pengantar Komprehensif).

H. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi Tema

Tema adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni lukis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pelukis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2008).

Proses eksplorasi tema dilakukan untuk membuat narasi yang berkaitan dengan Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja dalam sudut pandang personal. Cara yang digunakan yaitu dengan melakukan kajian pustaka, guna merumuskan sudut pandang serta mengolah persepsi tersebut secara runtut

menjadi sebuah narasi. Kemudian mendeskripsikan serta memvisualkan narasi tersebut menjadi sebuah ilustrasi tentang Representasi Sepatu Pada *Lifestyle* Remaja tersebut.

2. Eksplorasi Bentuk

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) bentuk atau *form* adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Proses eksplorasi bentuk diwujudkan dengan membuat sketsa yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk benda berbeda menjadi satu bentuk objek baru, menyederhanakan bentuk objek, dan menghilangkan bagian tertentu pada objek. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan bentuk-bentuk unik, tidak lazim, dan imajinatif yang nantinya akan diaplikasikan pada karya cetak saring. Adapun eksplorasi bentuk yang dilakukan adalah pengayaan sepatu didalam setiap kegiatan yang dilakukan remaja jaman sekarang.

3. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan dengan cara menggambar ulang sketsa pada kertas gambar yang telah dibuat diaplikasi *coreldraw* untuk mendapatkan detail dan dilanjutkan dengan memindahkan hasil yang telah digambar ulang ke *screen*

sablon dengan cara difilm setelah proses tersebut berhasil dilanjutkan keproses selanjutnya yaitu pencetakan menggunakan *screen* dan rakel diatas media kain *drill* dan kertas. Proses pembuatan karya disesuaikan dengan prinsip-prinsip penciptaan dalam seni lukis, seperti gelap terang, sudut pandang, dan lain-lainnya.

4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi

Dalam penciptaan karya, seorang seniman akan selalu berusaha untuk menciptakan dan membangun corak khasnya tersendiri. Corak yang dimunculkan tentunya berbeda dengan karya-karya seniman lain sehingga membentuk suatu identitas karya secara personal. Dalam prosesnya tidak menutup kemungkinan dalam penciptaan karya seorang seniman mendapat inspirasi dan pengaruh dari karya-karya seniman lainnya. Pengaruh tersebut sifatnya tidak menyeluruh dan hanya sementara. Adanya pengaruh atau inspirasi terkadang menambah variasi dalam karya dalam wujud keragaman bentuk, warna maupun komposisi.

Dalam proses penciptaan karya seni grafis *cetak saring* penulis mendapat inspirasi dari beberapa seniman yaitu:

1. Andy Warhol (1928 - 1987)

Karya-karya Warhol yang paling dikenal adalah karyanya yang menggunakan teknik cetak saring (*cetak saring*) kemasan produk konsumen dan benda sehari-hari yang sangat sederhana dan berkontras tinggi, misalnya *Campbell Soup Cans*, bunga *Poppy*, dan gambar sebuah pisang pada cover/sampul album kelompok musik rock *The Velvet Underground and Nico* pada tahun 1967, dan juga untuk potret-potret ikonik selebritis abad 20, seperti Marlyn Monroe, Elvis Presley,

Jacqueline Kennedy Onassis, Judy Garland, dan Elizabeth Taylor.

(<http://www.artchive.com/artchieve/W/warhol.html>)



Gambar: 1
“first shoes i’ve seen tonight”
 43 x 34 cm
 1955
 (decchanelnalaje.wordpress.com)

Dalam proses penciptaan karya grafis cetak saring pada Tugas Akhir Karya Seni ini penulis banyak terinspirasi oleh karya-karya Andy Warhol. Inspirasi tersebut dapat ditinjau dari pemilihan bentuk sepatu dalam *lifestyle* remaja sebagai objek utama pada karya.

2. Eko Nugroho

Eko Nugroho lahir di Yogyakarta pada tahun 1977 dia adalah salah satu seniman muda Indonesia yang paling menonjol terutama dengan pencapaiannya selama satu dekade terakhir. Eko awalnya dikenal sebagai penggiat komunitas komik ‘Daging Tumbuh’, terutama dengan menerbitkan sendiri komik berjudul sama secara reguler dengan semangat *Do-It-Yourself*, mengumpulkan pembuat

komik *independent* dari berbagai tempat dan mencetaknya dengan medium fotokopi. Dari sini beliau menjadi semacam '*cult icon*' dikalangan seniman muda '*indie*' Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta. Dalam aktifitas keseniannya Eko sudah residensi di berbagai negara di Asia, Australia, Eropa, dan Amerika Serikat, beberapa diantaranya adalah *5th Asia-Pacific Triennial of Contemporary Art at Queensland Art Gallery, Australia* (2006); "*Wind From the East*" di *Kiasma Museum of Contemporary Art in Helsinki, Finland* (2007); "*Something From Nothing*" dengan kurator dan *Cameron* di *the Contemporary Art Center (CAC), New Orleans, AS* (2008) dan *Busan Biennale, "Expenditure"* (2008). Kekuatan Eko seperti yang diuraikan oleh Kurator Adeline Ooi adalah kebebasan tanpa rasa beban dalam memandang kategori dan pengkotakan seni rupa. Beliau selalu melakukan pendekatan berkarya dengan keluguan yang ceria dan lugas, tanpa terhambat teori, tradisi atau konvensi. Ini sangat tampak dengan bahan-bahan 'remeh' yang ia pakai seperti bordir, stiker, karpet, dan sebagainya, juga keliarannya dalam menuangkan bentuk visual seperti imaji-imaji komikal yang bercampur dengan unsur klasik seperti patung dan wayang. Eko bermain-main antara '*high art*' dengan budaya jalanan atau populer dan dengan itu beliau mencoba mencurahkan perspektifnya yang unik sebagai seniman yang hampir selalu menjadi inspirasi kehidupan sehari-harinya di Yogyakarta. Pendekatan yang bumi dan sederhana itu memunculkan karya-karya yang bisa membuat orang tersenyum, tersentil, dan kadang juga terbingungkan oleh berbagai deformasi ala Eko - yang menariknya: banyak orang dari berbagai latar belakang merasa bisa dengan mudah merasa dekat dengan karyanya.



Gambar: 2
“Freedom is not free”
embordery
Fariable dimention
2015

(<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/eko-nugroho-1>)

Dalam proses penciptaan karya seni *cetak saring* pada Tugas Akhir Karya Seni ini penulis banyak terinspirasi oleh karya Eko Nugroho. Inspirasi tersebut dapat ditinjau dari pengolahan bentuk. Dalam karya Eko Nugroho sering dijumpai pengolahan bentuk yang dijadikan sebagai objek utama. Hal ini menginspirasi penulis untuk menggunakan pengolahan bentuk pada sebagian besar karya.

BAB III

VISUALISASI KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep dalam penciptaan karya yaitu memvisualisasikan representasi sepatu *sneakers* dalam gaya hidup remaja khususnya pada sebuah karya seni grafis khususnya cetak saring dengan maksud memperjelas tentang perkembangannya. Dimana sepatu dan *lifestyle* dari dulu hingga sekarang tidak lepas dari setiap kehidupan manusia, dimulai dari penemuan pertama sol karet yang diikuti oleh beberapa *brand* yang mulai memunculkan produk-produk sepatu mulai dari untuk olah raga sampai kegiatan yang bersifat berbahaya. Sepatu yang bersifat barang fungsional digunakan dalam segala kegiatan kemudian divisualisasikan menjadi sebuah karya seni grafis. Gaya hidup dan sepatu menjadi sebuah ide awal dalam berkarya seni grafis, mulai dari melihat bentuk, mengetahui fungsi, membaca sejarah, dan kemudian memahaminya. Berbagai sejarah dari setiap *brand* sepatu begitu menarik untuk divisualkan dengan pencapaian seni grafis menggunakan teknik cetak saring. Dengan menciptakan pengolahan objek manusia dipadukan dengan jenis-jenis sepatu ditambah dengan penyusunan bunga-buangan dan asap gelembung yang bebas dalam pengayaan bentuknya, pengolahan teknik cetak saring pada sebuah bidang dengan warna-warna kontras pada figur khususnya sepatu yang akan digambarkan dengan maksud untuk membuat efek menonjol dan menjadi pusat perhatian ketika pertama melihatnya sehingga dapat diterima khalayak umum serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

B. Tema

Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini terbagi menjadi dua tema yaitu:

- a) Perkembangan sepatu sneakers dikalangan remaja saat ini

Tematis ini diwujudkan dalam tujuh karya cetak saring yang berjudul “*life*” “*keclip*”, “*head of shoes*”, “*what style today*”, “*cruss*”, “*jump*”, dan “*morfem*”. Penciptaan karya terinspirasi dari *lifestyle* remaja jaman sekarang.

- b) Sejarah sepatu *sneakers*

Tematis ini diwujudkan dalam lima karya *cetak saring* yang berjudul “*van doren*”, “*one star*”, “*stacy peralta*”, “*Hendry Rollin*”, dan “*kurt cobain*”.

Pembagian tema bertujuan untuk mendapatkan ide terkait Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja yang dirasa menarik untuk divisualkan selain itu pembagian tema juga bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.

C. Proses Visualisasi

Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, bahan, dan teknik yang digunakan penulis untuk menciptakan karya seni grafis dengan teknik cetak saring :

1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis dengan teknik cetak saring adalah sebagai berikut:

a. Pensil, drawing pen, dan spidol

Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa. Membuat sketsa menggunakan pensil lebih menghemat waktu karena permukaan kertas mempunyai sifat yang yang kering dan dapat dihapus jika terjadi kesalahan.

b. Kertas

Dipergunakan untuk membuat sketsa atau perancangan bentuk dengan mempertimbangkan komposisi secara kasar, selain itu kertas juga digunakan sebagai media hasil cetak dalam pengkayaan cetak saring.

c. Kain *drill*

Dipergunakan sebagai media mencetak hasil karya cetak saring.

d. Laptop

Dipergunakan untuk membuat sketsa awal menjadi sebuah karya *digital* dengan pematangan bentuk serta pemecahan warnanya menggunakan program *corel draw* yang hasil akhirnya akan diprint hitam putih diatas kertas HVS .



Gambar: 3
"laptop"
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

e. *Screen* (layar berbahan *nylon*/sutra)

Dipergunakan sebagai master/mal untuk menyaring tinta yang akan turun dalam proses mencetak. *Screen* terdiri dari kayu/aluminium dan kain *nylon* atau sutra dengan tingkat kerapatan tertentu.



Gambar: 4
“*screen*”

(dokumentasi: *Wardyawan Susanto*)

f. Raket

Bahan yang dipergunakan untuk meratakan dan menurunkan tinta/pasta/rubber dalam proses mencetak gambar. Raket terdiri dari kayu/aluminium dan karet.



Gambar: 5
“rakel”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

g. Meja Kaca

Dipergunakan untuk men-transfer gambar dari kertas ke *screen* yang sudah obat afdruk dengan waktu yang sudah ditentukan.



Gambar: 6
“meja kaca”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

h. *Hair Dryer*

Dipergunakan untuk mengeringkan *screen* yang sudah diolesi obat afdruk, tahap akhir pemberian obat dan tahap akhir pembuatan master atau mal.



Gambar: 7
“hair dryer”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

i. Lakban

Dipergunakan untuk menutup bagian pinggiran-pinggiran *screen* agar menghindari kebocoran.



Gambar: 8
“lakban”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

j. Pasta sablon/Rubber

Dipergunakan sebagai tinta waktu proses mencetak, tinta ini berbasis air.



Gambar: 9
“pasta sablon/rubber”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

k. Obat Afdruk

Dipergunakan sebagai bahan yang dioleskan dibagian atas *cetak saring* untuk membuat klise pada teknik *cetak saring/serigrafi* (cetak saring) menggunakan lampu ataupun matahari. Terdiri dari cairan emulsi dan cairan *sensitive* cahaya.



Gambar: 10
“obat afdruk”
(dokumentasi: Wardyawan Susanto)

1. *Sandy colour*/pewarna campuran

Dipergunakan sebagai pewarna pada *ruber* dengan cara dicampurkan sesuai warna yang diinginkan.



Gambar: 11
 “*sandy colour*/pewarna campuran”
 (dokumentasi : Wardyawan Susanto)

2. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan, dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun dalam teknik penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

- 1) Menentukan objek dari penggabungan bentuk sepatu dan manusia.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Membuat sketsa obyek pada kertas dengan pensil.
- 4) Memindah sketsa objek pada kertas pada *laptop* dengan cara menscan gambar menggunakan mesin *scanner*.

- 5) Membuat ulang gambar atau melakukan proses *trace* dan pewarnaan pada laptop kemudian *print out*.
- 6) Memindah gambar yang sudah diprint ke *screen* yang sudah dilumuri obat afdruk, kemudian masuk proses penyinaran dan pengeringan.
- 7) Melakukan proses pencetakan karya pada media kertas *old mill* dan kain *drill*.
- 8) Melakukan *finishing*.

D. Tahap Penciptaan

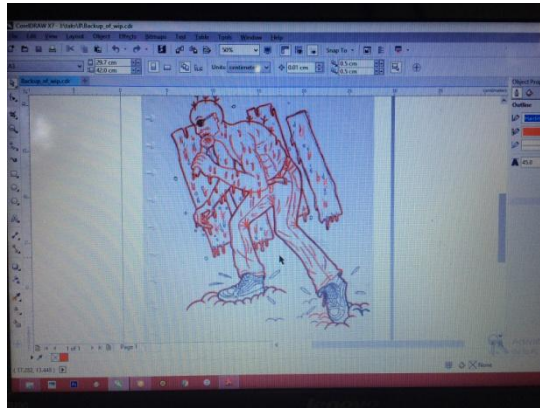
a. Sketsa, pemindahan digital, pewarnaan, dan pemecahan warna

Dalam proses ini penulis mengatur komposisi, gestur, proporsi objek figur sepatu, dan manusia sesuai dengan adegan yang akan diangkat menjadi sebuah tema karya cetak saring guna meningkatkan rasa dan kualitas karya cetak saring tanpa keluar dari makna.

Dilanjutkan pemindahan sketsa manual ke *digital*, menggunakan *software corel draw* untuk menggambar ulang objek serta melakukan proses pewarnaan dan pemecahan warna untuk masuk proses selanjutnya. Pewarnaan menggunakan warna-warna primer, kontras, panas, dan dingin.

Background dibuat polos, dengan alasan supaya objek utama menjadi lebih menonjol. Sedangkan pewarnaan pada warna figur objek dengan cara intuisi dari improvisasi. Penulis mengutamakan peran warna dalam seni rupa hal ini didasari oleh objek yang mewakili simbol dalam

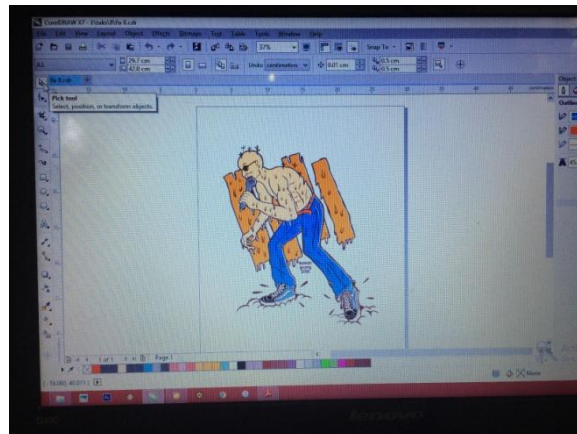
setiap sejarah sepatu. Garis hitam atau *outline* sengaja dihadirkan oleh penulis pada setiap karya dengan maksud memberi ketegasan dan menguatkan karakter dari objek pada karya cetak saring.



Gambar: 12

Proses Tracing Sketsa Menjadi Digital

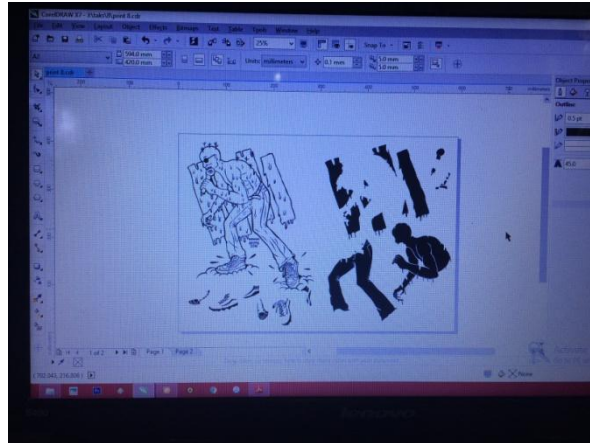
(Dokumentasi : Wardyawan Susanto)



Gambar : 13

Proses Pewarnaan

(Dokumentasi : Wardyawan Susanto)



Gambar : 14

Proses Pemecahan Warna

(Dokumentasi: Wardyawan Susanto)

b. Proses Afdruk/Pemindahan Gambar Ke Screen

Setelah gambar yang sudah diolah menggunakan laptop *diprint*, *screen* diolesi dengan obat afdruk secara merata yang dilakukan didalam sebuah ruangan yang minim cahaya, dilanjutkan dengan mengeringkan, setelah *screen* kering dilanjutkan dengan proses penyinaran yang dimana gambar yang sudah *diprint* harus diolesi minyak goreng yang bertujuan untuk membuat kertas menjadi transparan dan objek menjadi lebih jelas, penyinaran yang dilakukan cukup 3-4 menit yang dilanjutkan dengan proses penyemprotan bertujuan untuk memunculkan gambar dan membuang bagian obat yang masih tertinggal di *screen*.



Gambar: 15
“proses penyinaran buatan menggunakan lampu”
(Dokumentasi: Wardyawan Susanto)



Gambar: 16
“Proses Penyemprotan”
(Dokumentasi : Wardyawan Susanto)

c. Proses Cetak

Setelah master cetakan siap, tahapan selanjutnya adalah menyiapkan pasta sablon/*rubber* yang sudah dicampur dengan *piqmen* warna/*sandy* serta mempersiapkan media yang ingin digunakan sebagai media untuk mencetak.

Dalam proses mencetak, menggunakan satu *screen* untuk satu warna, setelah proses cetak dilakukan dilanjutkan dengan proses pengeringan menggunakan *hair dryer*/kipas angin.



Gambar: 17

“Proses Cetak”

(Dokumentasi: Wardyawan Susanto)



Gambar: 18

“proses pengeringan”

(Dokumentasi: Wardyawan Susanto)

d. Finishing

Penciptaan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Tahap ini wajib dilakukan pada setiap pembuatan karya grafis. Masing-masing karya diberikan nomor edisi pada *margin* kiri bawah karya, judul karya pada *margin* tengah bawah karya, dan tanda tangan pada *margin* kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu.

Tahap akhir yaitu pemasangan karya layak pajang dengan mempergunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media. Untuk karya dengan media berbahan baku kertas menggunakan pigura

kaca, dalam pengemasannya ditindih dengan dua kaca sedangkan media kain keseluruhan pengemasan karya menggunakan gantungan *gordyn*.



Gambar: 19

“finishing”

(Dokumentasi: Wardyawan Susanto)

E. Pembahasan Bentuk Karya

1. Van Doren



Gambar: 20

Karya berjudul: “**van doren**”

Ukuran : 110 cm x 80 cm

Media: cetak saring di kain drill (*cetak saring on drill fabric*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya yang menampilkan sebagai *center point* adalah proporsi figur pengayaan kepala manusia dalam karya tersebut digambarkan menghadap kiri bidang kain dengan hanya terlihat kedua buah mata yang dipenuhi dengan jenggot, bunga matahari, dan bunga sepatu serta ada dua

buah sepatu dibawahnya, pada objek sendiri dominan garis atau kontur warna hitam. Dengan jenggot panjang yang bergelombang digambarkan perpaduan garis atau kontur dengan warna hitam dan *tosca*. Objek kepala digambarkan dengan pengolahan teknik cetak saring dengan aksentuasi warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya. Selain ditampilkan objek utama, objek pendamping juga ditampilkan sekaligus mendapatkan komposisi keseimbangan atau *balance* dan proporsi visual karya yang menjadikan kesatuan. Bentuk bunga pada bagian atas dan sedikit dikanan dan kiri bidang kanvas digambarkan dengan garis-garis atau kontur hitam, merah, kuning, dan hijau. Sedangkan bagian bawah digambarkan dua buah sepatu secara simbolik dengan kontur hitam, merah, hijau, dan biru. Dengan pertimbangan komposisi keseimbangan dan pertimbangan bentuk sesuai sejarah dan fungsi dari sepatu maka pada bagian sisi kiri terdapat *lettering* yang bertuliskan “*vans*” dengan pewarnaan hitam dengan pertimbangan proporsi komposisi, keseimbangan, dan bentuk. Terinspirasi dari sosok pendiri perusahaan *sneakers* besar dari amerika dengan nama *vans*, sebagai pelopor keluarnya sepatu untuk bermain *skateboard*, selain itu *vans* juga merupakan pelopor keluarnya motif kotak-kotak dan itu menjadi salah satu motif favorit di jaman itu, *vans* merupakan perusahaan yang dikelola secara turun menurun, yang memiliki sejarah sebelum memproduksi sepatu dengan *brand* sendiri, *vans* dulunya hanyalah sebuah usaha kecil yang menerima jasa *custom* sepatu yang menerima segala jenis dan model sepatu sesuai pesanan *customer*,

seiring berjalannya waktu usaha ini mulai kehilangan peminatnya, dan tanpa disengaja anak dari pemilik *vans* melihat motif kotak pada papan catur dan meminta ayahnya untuk dijadikan sebuah motif pada sepatunya, ternyata setelah melihat itu pasar mulai suka dengan motif itu, sampai pada akhirnya mulailah diproduksi besar-besaran *sneakers* dengan motif itu. Pasar pun kembali menghilang dan *vans* pun vakum dalam beberapa tahun, sampai suatu ketika si anak dari pemilik *vans* memiliki keinginan untuk merintis usaha ini lagi tetapi dengan konsep yang berbeda, bukan lagi custom *shoes* melainkan sebuah perusahaan sepatu *sneakers* yang khusus untuk bermain *skateboard* dan motif kotak-kotak itu dihadirkan kembali, sampai saat ini *vans* menjadi sebuah *brand* yang terkenal dan cukup dikenal di seluruh dunia.

2. Life



Gambar: 21

Karya berjudul: **“life”**

Ukuran : 114 cm x 75 cm

Media: cetak saring di kain drill (*cetak saring on drill fabric*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya khusus pada penggambaran kaki dan sepatu menggunakan teknik cetak saring dengan aksentuasi penuh warna-warna kontras satu dengan lainnya, begitu pula *background* digunakan didominasi warna kuning bertujuan mempertegas. Pada kaki dan sepatu digambarkan dengan garis atau kontur berwarna hitam untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka teknik yang dipakai adalah penerapan salah satu prinsip seni rupa yaitu pengulangan. Selanjutnya, pada figur atau objek pendamping diatas dan samping kanan kiri bawah objek utama digambarkan dengan garis hitam dan lingkaran-lingkaran berwarna *tosca* yang tidak begitu banyak supaya tidak mendominasi objek utamanya,

Kesatuan didapatkan dari proporsi keseimbangan objek-objek tersebut. Karya ini terinspirasi dari sebuah situasi anak muda jaman sekarang, ketika bertemu atau berkumpul yang bahasan utamanya adalah soal kualitas dan *brand sneakers* yang mereka pakai.

3. Kepflip



Gambar: 22

Karya berjudul: **“kepflip”**

Ukuran: A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Dikerjakan dengan teknik cetak saring pada kertas berukuran A3 sebuah figur dengan proporsi bentuk manusia berkepala ember bermain *skateboard* pada bagian tengah bidang kertas dengan pose sedang

membawa papan *skateboard* dengan posisi melompat memakai sepatu *vans sk8 hi* menjadi bagian *center point* pada lukisan ini. Kepala ember dengan tumpukan gelembung digambarkan dengan garis atau kontur hitam dan *pink* dengan berpola irama sedangkan pada bagian tubuh sendiri khusus dengan menggunakan warna biru muda dengan teknik cetak saring dari aksentuasi warna-warna kontras anatar satu dengan yang lainnya, sedang melakukan sebuah trik pada permainan *skateboard* digambarkan secara ilustratif dan simbolik dengan warna *orange*, coklat, dan hitam. Begitu pula dengan warna tubuh yang terlihat energik dengan warna ungu,. Dengan pertimbangan penyusunan prinsip seni rupa dalam komposisi dan keseimbangan atau *balance* maka pada bagian belakang bidang kertas objek utama terdapat bentuk bidang lingkaran dengan warna kuning menyala dengan prinsip irama dengan menggunakan warna kuning serta *outline* berwarna hitam, untuk menunjang unsur kesimbangan. Karya yang terinspirasi dari sebuah olah raga *skateboard* yang sampai sekarang tidak kehilangan peminat serta menjadi sasaran utama *brand sneakers* yang ada diseluruh dunia.

4. Head of Shoes



Gambar: 23

Karya berjudul: **“Head of Shoes”**

Ukuran: A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya dengan ukuran A3 pada media kertas ini berjudul *“Head of Shoes”*. Warna merah pada latar belakang yang memenuhi seluruh bidang kertas sebagai latar belakang atau *background* dengan keseimbangan objek utama pada sisi tengah bidang kertas yang menjadi *center point* proporsi figur yang menggambarkan sosok lelaki glamor berkacamata yang digambarkan dengan ilustratif dan kulitnya digambarkan dengan teknik cetak saring dengan aksentuasi warna-warna

kontras satu dengan yang lainnya. Keseluruhan bentuk karya menggunakan teknik cetak saring bentuk sepatu yang menggunakan warna kuning dan *orange* dimana lebih mempertegas fungsinya sebagai objek utama. Objek lelaki digambarkan mengenakan kacamata dan baju kaos digambarkan dengan gaya *casual* dengan warna cerah yang kontras tentunya. Komposisi lingkaran-lingkaran putih yang berirama dengan objek utama. Digambarkan sedang menatap arah bidang kiri kertas dengan warna *pink* tua bermaksud lebih memperjelas objek sepatu di atasnya menjadi sebuah kesatuan. Terinspirasi dari kondisi dimana remaja jaman sekarang lebih mementingkan untuk membeli *sneakers* dari pada kebutuhan pokoknya, sampai dalam satu hari rela hanya makan satu kali yang penting *sneakers* original dari *brand* terkenal.

5. What Style Today



Gambar. 24

Karya berjudul: “What Style Today”

Ukuran: A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya dengan judul “What Style Today” berukuran A3 yang dikerjakan diatas media kertas. Latar belakang atau *background* sendiri didominasi oleh dua warna kuning dan biru dengan tambahan pengulangan dari lingkaran yang membuat kesan kesatuan. Objek utama sebagai *center point* yaitu figur kaki yang sedang melangkah digambarkan secara ilustratif ditampilkan setengah badan yang digambarkan menggunakan teknik cetak saring dengan aksentuasi warna-warna kontras. Keseluruhan bentuk karya menggunakan teknik cetak saring dan di tambah dengan pemberian *outline* warna coklat pada objek. Nampak salah satu

kaki sedang diangkat digambarkan secara ilustratif. Pada bagian badan yang glamor ditunjukkan menggunakan warna ungu, hijau, dan merah. Dengan komposisi dan proporsi pada tengah bidang kertas dengan latar belakang yang menggunakan dua warna menjadikan sebuah kesatuan visual dalam karya tersebut. Anak muda yang merasa kurang puas dengan apa yang didapatkan selalu berfikir harus membeli sesuatu yang baru untuk dipakai disetiap harinya.

6. *Morfem*



Gambar: 25

Karya berjudul: **“Morfem”**

Ukuran : A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya berukuran A3 yang dikerjakan pada media kertas dengan judul “Morfem” menggunakan teknik cetak saring. Warna pada latar belakang atau *background* menggunakan warna putih dengan objek laki-laki yang digambarkan secara ilustratif pada posisi bawah pada bidang kertas dan sebagian objek tertutup gelembung dikerjakan menggunakan teknik cetak saring secara aksentuasi dengan warna-warna kontras satu dengan yang lainnya yang menjadikan *center point* pada bagian tengah bidang kertas. Posisi figur laki-laki ialah sedang bermain gitar secara terbalik ditengah bidang kertas, kaki mengarah keatas, dan dibagian belakang objek utama terdapat empat bunga matahari dengan warna kuning digambarkan dengan ilustrasi dan menggunakan kontur atau garis coklat tua mempertegas objek dan garisnya. Figur laki-laki mengenakan baju *casual* kaos dan celana *jeans* dengan ilustrasi yang sederhana begitupun dengan sepatu yang dikenakan digambarkan dengan menggunakan warna merah. Tiap objek masing-masing membentuk kesatuan dari keseimbangan letak komposisi dan proporsi objek. Salah satu *band* Indonesia yang mendapatkan *endorse* dari *converse* sehingga disetiap penampilannya selalu melakukan atraksi dengan menjunjung tinggi *sneakers* yang dipakainya.

7. One Star



Gambar: 26

Karya berjudul: “**One Star**”

Ukuran: A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya dengan judul “*One Star*” dikerjakan pada media kertas dengan ukuran A3 dikerjakan menggunakan teknik cetak saring pada keseluruhan. Pada bagian tengah bidang kertas digambarkan satu figur kaki yang mengenakan sepatu sebagai figur utama yang menjadi *center point* dengan penggambaran menggunakan teknik cetak saring sebagai aksentuasi dengan warna-warna kontras antara satu dengan yang lainnya, digambarkan bentuk kaki pada posisi tengah bidang kertas dengan pengayaan seperti sedang melompat digambarkan dengan kontur atau

garis berwarna hitam mengenakan celana dengan warna coklat yang digambarkan secara *casual*. Nampak objek sepatu yang dikenakan dengan prespektif seakan lebih melayang dan di tambah dengan kontur hitam. Latar belakang atau *background* dibuat polos dan sederhana pada keseluruhan bidang kertas agar objek utama nampak jelas dan mempermudah dalam penyampaiannya, bentuk berirama dengan kuning sebagai warna pokoknya. Proporsi komposisi pada tiap objek pada karya membentuk kesatuan dan harmoni. Di era tahun 1974 *converse* mengeluarkan debut pertamanya dengan label *one star sneakers performance low-cut* untuk basket, yang kemudian diadopsi oleh peselancar dan *skaters* sebagai gaya sebagai *alternative* tampilan gaya baru.

8. Stacy Peralta



Gambar: 27

Karya berjudul: “*Stacy Peralta*”

Ukuran: A3

Media: cetak saring di kertas (*cetak saring on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya berikutnya dengan judul lukisan “*Stacy Peralta*” berukuran A3 dikerjakan pada media kertas menggunakan teknik cetak saring. Figur manusia sebagai objek utama adalah *center point* pada sisi tengah bidang kertas, figur digambarkan secara ilustrasi dengan menggunakan teknik cetak saring dan aksentuasi berwarna kontras antara satu dengan yang lainnya. Figur manusia digambarkan dalam pose sedang bermain *skateboard* dengan tangan yang melintang menjaga

keseimbangan dengan penggambaran secara ilustratif menggunakan kontur atau garis berwarna hitam dengan proporsi yang seimbang serta mengenakan baju berwarna biru dengan penggambaran yang *simple* dan polos dengan tambahan , begitupun juga penggambaran pada rambut yang tidak panjang dengan kontur atau garis berwarna hitam secara pengulangan. Pada karya cetak saring ini bagian *background* dibuat polos berwarna putih. Komposisi objek yang ditengah sangat seimbang dalam proporsi visual karya, kesederhanaan latar belakang, dan keselarasan objek menjadi kesatuan dalam karya ini. Tahun 1975, Tony Alva, dan Stacy Peralta skaters ternama pada saat itu mendesain vans #95 atau dikenal dengan vans era dan diberi *label off the wall*. Diera ini adalah puncak kejayaan *vans* karena *sneakers* ini menjadi pilihan utama bagi para *skaters*.

9. *Cruss*



Gambar: 28

Karya berjudul: “*Cruss*”

Ukuran: A3

Teknik: *cetak saring di kertas (cetak saring on paper)*

Tahun 2016

Karya dengan judul “*Cruss*” berukuran A3 ini dikerjakan diatas media kertas menggunakan teknik cetak saring. Latar belakang atau *background* dengan warna putih yang datar dan polos menampilkan kesederhanaan dan lebih memfokuskan objek. Ditampilkan objek utama figur manusia yang menjadi *center point* dengan adegan sedang bermanufer menggunakan *skateboard* dalam penggambaran ilustratif dengan menggunakan teknik khusus yaitu teknik cetak saring dan

aksentuasi pada warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya. Untuk keseluruhan objek menggunakan garis atau kontur secara pengulangan yang menggunakan pemilihan warna hitam. Selain itu pose figur lelaki yang sedang bermanufer di ilustrasikan secara simbolik dengan muka polos meleleh. Figur manusia mengenakan baju berwarna biru yang digambarkan secara ilustratif. Selain itu, pada bagian *lettering* Kesatuan dalam karya ini terwujud dalam kesederhanaan dan komposisi tiap objek yang digambarkan. Bagian *space* pada kertas sengaja diberikan agar memberi kesan seimbang dan kesederhanaan. Menunjukkan sebuah adegan *skaters* sedang melakukan sebuah trik dalam *skateboard* yang tetap menunjukkan *brand sneakers* yang mengendorsenya.

10. Hendry Rollin



Gambar: 29

Karya berjudul: **“Hendry Rollin”**

Ukuran: A3

Teknik: *cetak saring di kertas (cetak saring on paper)*

Tahun 2016

Karya dengan judul *“Hendry Rollin”* dikerjakan diatas media kertas dikerjakan menggunakan teknik cetak saring. Objek utama yang menjadi *center point* adalah figur laki-laki dengan penggambaran ilustratif dengan teknik cetak saring secara aksentuasi dalam warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya, posisinya pada tengah bidang kertas dengan kostum hanya mengenakan celana *jeans* yang digambarkan secara ilustratif yang terkesan datar dan sederhana

dengan gaya seorang vokalis *band* digambarkan dengan garis atau kontur berwarna hitam. Berlatar belakang atau *background* dengan warna oranye yang datar menunjukkan lambang sebuah group band dan putih polos memenuhi seluruh bidang kertas serta objek bentuk sebuah sepatu dengan warna hijau dan kuning ditambah dengan kontur yang berwarna hitam. Komposisi figur laki-laki dengan posisi sedang melakukan aksi bernyanyi membentuk keseimbangan dalam karya tersebut. Kontras dari tiap-tiap warna yang dihadirkan dengan ruang kosong atau *space* yang ada memberikan kesan harmoni dan kesederhanaan. Hendry Rollin merupakan seorang vokalis band *punk* Amerika bernama *black flag*, dibentuk tahun 1976 yang ketika manggung sang vokalis selalu memakai *sneakers vans sk8 high*.

11. *Kurt Cobain*



Gambar: 30

Karya berjudul: ***“Kurt Cobain”***

Ukuran: A3

Teknik: *cetak saring di kertas* (cetak saring on paper)

Tahun 2016

Dikerjakan dengan teknik cetak saring pada kertas berukuran A3 sebuah figur dengan proporsi laki-laki sedang bermain musik pada bagian tengah bidang kertas dengan pose sedang membawa gitar dengan posisi duduk santai memakai kaca mata hitam menjadi bagian *center point* pada karya ini. Rambut berombak tampak dari samping pada figur laki-laki yang digambarkan dengan garis atau kontur hitam menggunakan teknik cetak saring dari aksentuasi warna-warna kontras antar satu dengan yang lainnya. Begitu pula dengan kostum yang dikenakan yaitu kostum *casual*

dengan warna biru muda dan *orange*. Dengan pertimbangan penyusunan prinsip seni rupa dalam komposisi dan keseimbangan atau *balance* maka pada bagian belakang dan kiri bawah terdapat bentuk bunga dengan warna kuning dan dibagian bawah terdapat sebuah gelembung dan sepatu proporsi gelembung, bunga, dan sepatu juga untuk menunjang unsur keseimbangan. Latar belakang lukisan sendiri secara sederhana dengan menggunakan warna putih. *Sneakers converse* menjadi pilihan utama bagi para *rockstar* lantaran desainnya yang sederhana dan ringan. Sebenarnya *sneakers* ini sudah ada sejak dulu, namun semua orang menjadi terpicat lantaran *boomingnya* sebuah *band* bernama Nirvana dengan *frontman*-nya yang ikonik yaitu Kurt Cobain. Penampilan yang terkesan acuh dan terlihat liar menjadi acuan bagi para remaja saat itu, tidak hanya dari segi pakaian saja, namun *sneakers converse one star* menjadi hal wajib yang harus dipakai.

12. *Jump*



Gambar: 31

Karya berjudul: **“Jump”**

Ukuran: A3

Teknik: *Cetak saring dikertas (cetak saring on paper)*

Tahun 2016

Karya terakhir dengan judul “Jump” dikerjakan diatas media kertas dengan ukuran A3 dengan menggunakan teknik cetak saring. Objek utama yang menjadi *center point* adalah figur kaki dengan penggambaran ilustratif, secara aksentuasi dalam warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya, bagian bawah kertas seperti gelembung sebagai objek tambahan digambarkan dengan warna hijau yang digambarkan secara ilustrasi yang terkesan datar dan sederhana. Sedangkan objek

utama berupa kaki dan sepeda *bmx* dengan warna kuning, abu-abu, biru, dan coklat dengan kontur berwarna hitam. Berlatar belakang atau *background* dengan warna merah muda yang datar dan polos memenuhi seluruh bidang kertas serta ada sedikit lingkaran putih yang berfungsi sebagai isen-isen. Komposisi figur kaki bermain sepeda dengan bentuk gelembung membentuk keseimbangan dalam karya tersebut. Kontras dari tiap-tiap warna yang hadir memberikan kesan harmoni dan kesederhanaan. Akhir dekade 1960-an, California selatan menjadi tempat kelahiran bagi *trend* sepeda yang kelak menjadi sejarah lahirnya *trend* sepeda *bmx*. Saat itu olah raga *motorcros* mencapai puncak kepopuleran sehingga banyak remaja yang ingin menirukan olah raga tersebut dan melakukannya dengan sepedanya. Awal 1980-an, *bmx* mulai menjadi *trend* yang sangat diminati nyaris oleh semua remaja selain itu *brand sneakers* juga mulai mengincar untuk meng-*endorse* untuk memenuhi kebutuhan *branding* mereka.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah memvisualisasikan representasi sepatu *sneakers* dalam gaya hidup remaja khususnya pada sebuah karya seni grafis khususnya cetak saring dengan maksud memperjelas tentang perkembangannya.
2. Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini terbagi menjadi dua tema yaitu perkembangan sepatu sneakers dikalangan remaja saat ini dan Sejarah sepatu *sneakers*. Selain itu guna mendapatkan ide terkait Representasi Sepatu Dalam *Lifestyle* Remaja yang dirasa menarik untuk divisualkan selain itu pembagian tema juga bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.
3. Pada teknik visualisasi penulis berusaha menangkap kesan permasalahan sepatu didalam kehidupan remaja, yang kemudian memindahkannya pada sketsa kertas dan diteruskan memindahkannya lagi sketsa pada media digital dan akhirnya dipindahkan lagi ke media kertas dan kain. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, spidol, kertas, kain *drill*, laptop, *screen*, rakel, obat afdruck, *rubber*, meja kaca, *cat sandy*, lakban, dan tempat *hairdryer*.

4. Karya cetak saring yang dihasilkan sebanyak 12 karya grafis dengan menggunakan teknik cetak saring, dengan gaya *Pop Art* yang bersifat ilustrasi. Objek paling dominan pada karya berupa sepatu *sneakers*, antara lain:

-2016: ***Van Doren*** (110 cm x 80 cm), ***Life*** (114 cm x 75 cm),
Kepflip (A3), ***Head Of Shoes*** (A3), ***What Style Today*** (A3), ***Morfem***
(A3), ***One Star*** (A3), ***Stacy Peralta*** (A3), ***Cruss*** (A3), ***Hendry Rollin***
(A3), ***Kurt Cobain*** (A3), ***Jump*** (A3)

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.

Chaney, David. 2011. *Lifestyle Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta. Jalasutra.

Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Susanto, Mikke. 2011. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

Nusantara Guntur, A. Md. 2003. *Grafis Panduan Praktis Cetak Sablon*, Jakarta Selatan: Kawan Pustaka.

Djelantik, A. A. M., 2004. *Estetika : Sebuah Pengantar*, Bandung : MSPI dan Arti.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4. 2008.

MAJALAH

Visual Art Juni 2010

Sneaker Freaker Issue #24 2012

KATALOG

Pameran Seni Grafis, *Hang Out#2*, 2009. Kedai Belakang, Yogyakarta: Koloni Cetak

Pameran Seni Grafis 5 Kota, *Hi Grapher*, 2010. Jogja National Museum, Yogyakarta: Lorongloker

Pameran Tunggal Seni Grafis *Monoprint* Ariswan Adhitama, *In Repair*, 2010. Bentara Budaya, Yogyakarta: Bentara Budaya

SITUS INTERNET

- <https://www.freemagz.com>

- <http://www.sneakersholic.com/2015/08/sejarah-dan-momen-penting-sepatu-converse.html?m=1>
- <http://www.sneakersholic.com/2014/10/the-vans-history-segala-yang-menjadi.html?m=1>
- <https://m.kaskus.co.id/thread/538ed382c807e7377a8b45d9/sejarah-sepatu-vans-dari-masa-ke-masa/>
- <http://tentang-dunia-ku.blogspot.co.id/2012/12/musisi-dan-sepatu-yang-membuat-mereka.html?m=1>