

**VESPA GEMBEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**VESPA GEMBEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS**



Oleh:

**Robertus Belarminus Nugroho Jati**

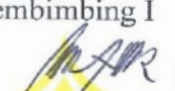
**1612647021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Lukis  
2023**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**VESPA GEMBEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Robertus Belarminus Nugroho Jati, NIM 1612647021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP/19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605

Pembimbing II

  
Wiyono, M.Sn.

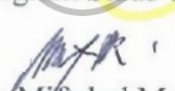
NIP 19670118 199802 1 001/ NIDN 0018016702

Cognate/ Anggota

  
Yusuf Ferdinan Yudhistira, M.Sn.


NIP 19920529 202203 1 008

Ketua Jurusan/  
Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

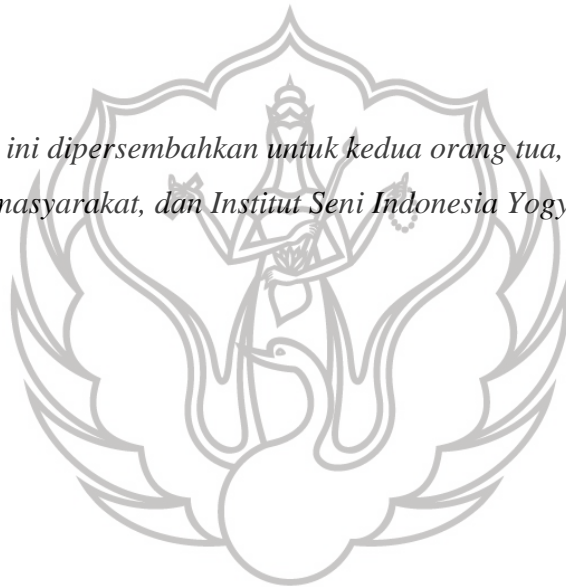
NIP/19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

*Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, sahabat,  
masyarakat, dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.*



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Robertus Belarminus Nugroho Jati

NIM : 1612647021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : VESPA GEMBEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penciptaan dan penulisan laporan Tugas Akhir yang telah dibuat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiarisme atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa adanya tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, .....

Hormat saya,

Robertus Belarminus Nugroho Jati

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penyusunan Tugas Akhir dengan judul “VESPA GEMBEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar S-1 dalam bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terlaksana dengan lancar dan selesai dengan baik.

Banyak kendala dan halangan yang dihadapi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, namun karena kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikannya, meskipun banyak kekurangan, terutama dalam hal penulisan. Oleh sebab itu, penulis berharap mendapat kritik dan saran yang membangun agar dapat berkarya dengan lebih baik lagi.

Dan pada kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran pada penyusunan laporan penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku pembimbing I dan bapak Wiyono, M. Sn., selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, arahan, kesediaan waktu, dan ilmu-ilmu yang diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Wiyono, M. Sn., selaku dosen wali yang mendampingi dan memberikan masukan serta dukungan kepada penulis sejak semester awal kuliah hingga akhir.
4. Bapak Yusuf Ferdinan Yudhistia, M. Sn., selaku *cognate* yang menguji dan mengkritisi baik karya maupun penulisan.
5. Segenap dosen pengajar Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.

6. Segenap staf pegawai di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis selama ini.
7. Kepada teman-teman Jurusan Seni Murni angkatan 2016 yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan dan proses pengerjaan Tugas Akhir.
8. Kepada kawan-kawan *get slow clan* yang banyak memberi bantuan, saran, dan masukan.
9. Kepada kedua orang tua, dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.
10. Kepada teman-teman komunitas vespa, serta masyarakat yang banyak memberi inspirasi dalam berkarya kepada penulis.
11. Kepada pemilik NIM 171414061 yang telah memberi banyak doa, semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang terlibat dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, tentu dengan kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan selanjutnya. Diharapkan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat.

Yogyakarta, .....

Robertus Belarminus Nugroho Jati



## DAFTAR ISI

|                               |      |
|-------------------------------|------|
| COVER LUAR .....              | i    |
| COVER DALAM .....             | ii   |
| SURAT PERNYATAAN .....        | v    |
| KATA PENGANTAR .....          | vi   |
| DAFTAR ISI.....               | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....           | ix   |
| ABSTRAK.....                  | xi   |
| BAB I.....                    | 1    |
| PENDAHULUAN .....             | 1    |
| 1.1 LatarBelakang.....        | 1    |
| 1.2 RumusanPenciptaan.....    | 3    |
| 1.3 Tujuan Dan Manfaat.....   | 3    |
| 1.4 Makna Judul.....          | 4    |
| BAB II.....                   | 6    |
| 2.1 Konsep Penciptaan .....   | 6    |
| 2.2 Konsep Perwujudan .....   | 10   |
| BAB III .....                 | 18   |
| 3.1 Bahan .....               | 18   |
| 3.2 Alat.....                 | 22   |
| 3.3 Teknik .....              | 26   |
| 3.4 Tahapan Pembentukan ..... | 27   |
| BAB IV .....                  | 31   |
| DESKRIPSI KARYA .....         | 31   |
| BAB V.....                    | 61   |
| PENUTUP.....                  | 61   |
| Daftar Pustaka .....          | 63   |
| Lampiran .....                | 65   |



## DAFTAR GAMBAR

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.  | Gambar 2.1. Vespa gembel.....                        | 9  |
| 2.  | Gambar 2.2. Vespa orisinil.....                      | 10 |
| 3.  | Gambar 2.3 Sketsa Kim Jung Gi.....                   | 14 |
| 4.  | Gambar 2.4 Uji Hahan, Speculator #11.....            | 15 |
| 5.  | Gambar 2.5 Uji Hahan, Eve in the Garden of Eden..... | 16 |
| 6.  | Gambar 3.1 Cat akrilik.....                          | 19 |
| 7.  | Gambar 3.2. Kanvas.....                              | 20 |
| 8.  | Gambar 3.3 Plamir.....                               | 21 |
| 9.  | Gambar 3.4. Tinta.....                               | 21 |
| 10. | Gambar 3.5 Spanram.....                              | 22 |
| 11. | Gambar 3.6 Kuas.....                                 | 23 |
| 12. | Gambar 3.7 Pisau palet.....                          | 24 |
| 13. | Gambar 3.8 Palet.....                                | 24 |
| 14. | Gambar 3.9 Alat tulis.....                           | 26 |
| 15. | Gambar 3.10 Tahap persiapan.....                     | 28 |
| 16. | Gambar 3.11 Tahap perenungan.....                    | 29 |
| 17. | Gambar 3.12 Tahap permunculan.....                   | 30 |
| 18. | Gambar 4.1 Karya #1 Bukan Sekadar Sampah.....        | 31 |
| 19. | Gambar 4.2 Karya #2 <i>Ngandang</i> .....            | 32 |
| 20. | Gambar 4.3 Karya #3 Seperti Teman.....               | 35 |
| 21. | Gambar 4.4 Karya #4 Jalan <i>Langsam</i> .....       | 37 |
| 22. | Gambar 4.5 Karya #5 Jemput Bodi Standar.....         | 39 |
| 23. | Gambar 4.6 Karya #6 Numpang Sespan Kiri.....         | 41 |
| 24. | Gambar 4.7 Karya #7 <i>Nyelah</i> .....              | 43 |
| 25. | Gambar 4.8 Karya #8 Salam Dari Klaten.....           | 45 |
| 26. | Gambar 4.9 Karya #9 <i>To Ganjel To</i> .....        | 47 |
| 27. | Gambar 4.10 Karya #10 Buka Kopleng.....              | 49 |
| 28. | Gambar 4.11 Karya #11 Lihat Ke Luar.....             | 51 |
| 29. | Gambar 4.12 Karya #12 <i>Ngocori Oli</i> .....       | 53 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 30. | Gambar 4.13 Karya #13 Serep Mesin.....     | 55 |
| 31. | Gambar 4.14 Karya #14 <i>Chill</i> .....   | 57 |
| 32. | Gambar 4.15 Karya #15 Dorong Dorong.....   | 59 |
| 33. | Gambar 5.1 Poster Pameran.....             | 67 |
| 34. | Gambar 5.2 Foto Display Karya Pameran..... | 68 |
| 35. | Gambar 5.3 Situasi di Ruang Pameram.....   | 68 |



## ABSTRAK

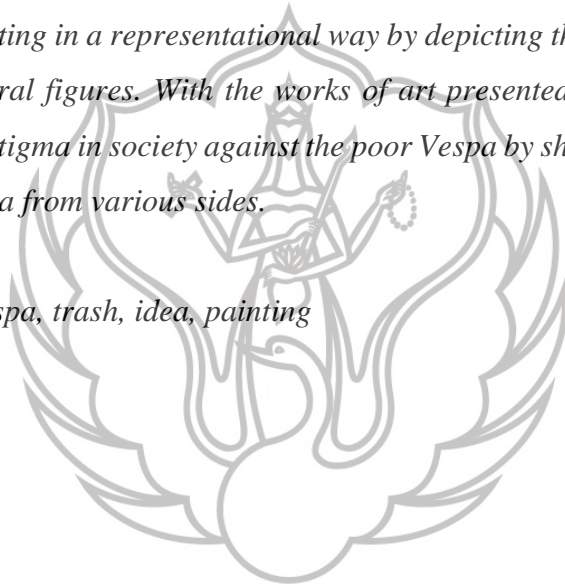
Seni lukis menjadi media dalam mengungkapkan ide serta gagasan. Lahirnya ide dan gagasan banyak dipengaruhi oleh lingkungan, dan pengalaman, seperti halnya memori yang terekam dalam ingatan, akan direpresentasikan ke dalam sebuah karya seni. Terdapat banyak pengalaman masa lalu yang tidak dapat diulang kembali dan menimbulkan kerinduan dalam diri. Pengalaman berkendara Vespa selama kurun waktu bertahun-tahun semakin membangun kedekatan secara emosional dengan Vespa itu sendiri. Vespa gembel menjadi hal yang menarik dikarenakan dapat menjadi medium untuk menuangkan ekspresi serta mendobrak nilai-nilai kemapanan yang tertanam dalam masyarakat. Masyarakat pada umumnya masih memberi stigma negatif terhadap komunitas Vespa gembel yang terkesan liar dan tanpa aturan. Visual akan ditampilkan dalam karya seni lukis secara representasional dengan menggambarkan bentuk-bentuk Vespa, benda temuan, dan beberapa figur. Dengan karya seni lukis yang disajikan, diharapkan dapat memperbaiki stigma buruk di masyarakat terhadap Vespa gembel dengan berbagi informasi tentang dunia Vespa dari berbagai sisi.

**Kata kunci :** Vespa, gembel, ide, seni lukis

## **ABSTRACT**

*Painting is a medium for expressing ideas and thoughts. The birth of ideas and ideas are heavily influenced by the environment, and experiences, like memories recorded in memory, will be represented in a work of art. There are many past experiences that cannot be repeated and cause longing within. The experience of riding a Vespa over the years has increasingly built an emotional attachment to the Vespa itself. Vespa gembel is an interesting thing because it can be a medium for expressing and breaking established values embedded in society. Society in general still gives a negative stigma to the Vespa beggars community which seems wild and without rules. Visuals will be shown in the painting in a representational way by depicting the forms of Vespa, found objects, and several figures. With the works of art presented, it is hoped that it can improve the bad stigma in society against the poor Vespa by sharing information about the world of Vespa from various sides.*

**Keywords:** *Vespa, trash, idea, painting*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Vespa merupakan salah satu mode transportasi jenis *scooter*, berasal dari wilayah Pontedera, Italia yang diproduksi oleh perusahaan Piaggio yang dibangun oleh Enrico Piaggio. Piaggio pada awalnya memproduksi kendaraan seperti truk, kereta api, rel, dan juga kendaraan tempur dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan Perang Dunia II, hingga saat Italia di bawah kepemimpinan Benito Mussolini yang mengalami kekalahan telak pada tanggal 31 Agustus 1943. Kebangkrutan perusahaan Piaggio tidak membuat Enrico menyerah begitu saja. Enrico kembali membangkitkan Piaggio dengan menciptakan produk baru yaitu sepeda motor jenis skuter (*scooter*) yang ekonomis dan dapat dikonsumsi oleh masyarakat umum yang kemudian diberi nama Vespa. Vespa pertama diproduksi Piaggio dan diluncurkan pada tahun 1945. Konstruksi dan desain bodinya cukup sederhana. Dalam sejarah perkembangannya, model skuter pertama ini selain digunakan untuk alat transportasi, juga digunakan sebagai alat angkutan barang dengan pemasangan bak penyimpanan barang di bagian belakangnya (Juhana, 2015: 11).

Pilihan pada *scooter* Vespa sebagai ide penciptaan seni lukis karena mengetahui kelebihan-kelebihannya, antara lain karena konstruksi mesin lebih sederhana, pemakaian oli mesin lebih hemat karena oli mesin tidak melumasi komponen pembakaran, sistem penggerak tenaga langsung tanpa perantara rantai sehingga efisiensi tenaga lebih besar, dan dilengkapi roda cadangan (Juhana, 2015: 21). Di samping urusan konstruksi mesin, kelebihan Vespa juga terdapat pada bentuknya. Vespa didominasi oleh bentuk lengkung yang memberikan kesan feminim secara berlebihan yang berbeda dengan beberapa motor yang muncul pada zamannya. Pada motor lainnya didominasi dengan bentuk lurus dan memiliki kesan tegas. Perbedaan bentuk inilah yang membuat Vespa menjadi lebih menarik jika dikendarai oleh pria maupun wanita. Ada pun hal yang membuat Vespa menjadi unik adalah, di antara

kendaraan bermotor lainnya hanya Vespa yang harus dimiringkan dalam beberapa detik sebelum menyalakan mesin. Hal ini bertujuan supaya karburator mendapatkan pasokan bahan bakar dari tangki Vespa. Persiapan semacam ini tidak terdapat di kendaraan motor lainnya.

Salah satu ketertarikan terhadap skuter tersebut sehingga menimbulkan *chemistry* adalah ketika berkumpul dengan komunitas Vespa dan melihat bentuknya yang variatif. Dari situ penulis mengamati secara langsung dengan mengendarai salah satu Vespa milik seorang teman. Vespa yang penulis kendarai bergaya *ceper*, di mana bodi Vespa dibuat rendah hingga hampir menyentuh aspal, dan jika dikendarai pada malam hari akan timbul percikan api akibat gesekan bodi Vespa dengan aspal. Hal itu menjadi sensasi tersendiri.

Ketertarikan terhadap vespa semakin tinggi hingga menimbulkan keinginan untuk memiliki dan mengendarainya sendiri. Keinginan untuk memiliki terpenuhi pada sekitar tahun 2009. Vespa pertama yang dimiliki didapat dari seorang teman yang berdomisili di kota Surakarta. Vespa tersebut bertipe Super 150cc buatan tahun 1974, berwarna putih, dengan kondisi mesin yang masih normal dan orisinil. Ketertarikan terhadap modifikasi juga teraplikasikan pada Vespa yang dimiliki saat itu. Modifikasi pertama seperti yang telah dijelaskan di atas dimulai dari mengubah posisi bodi menjadi lebih rendah atau *ceper* karena mengikuti tren yang terjadi pada saat itu. Memasang aksesoris seperti tanduk kerbau, mengganti setang dengan yang lebih tinggi, menempelkan keranjang pada bagian depan, dan menambah beberapa lampu, hingga mengubah bentuk asli secara besar-besaran hingga terlihat seperti gubuk dengan barang rongsokan. Selain penulis, ada juga pemilik lainnya yang turut memodifikasi secara ekstrem hingga hampir tidak terlihat lagi bentuk Vespa secara utuh. Ada yang memanjangkan bodi dengan kerangka besi, menambah gandengan samping atau biasa disebut sespan, serta menambahkan barang-barang bekas sebagai hiasan atau asesoris. Modifikasi Vespa yang tidak wajar seperti itu bagi orang lain mungkin memberikan kesan urakan atau sesuka hati. Selain modifikasi, *touring* juga menjadi ketertarikan tersendiri.

Ada catatan penting mengenai pencapaian penulis bersama Vespa. Beberapa tempat atau tujuan yang pernah dicapai yaitu kota Jakarta pada tahun 2015, dan Vespa kesayangan yang berhasil mencapai Sumatera dalam perjalanan menuju Kilometer 0 Sabang pada tahun 2016.

Setelah melalui waktu bertahun-tahun menggeluti dunia vespa, berada di lingkungan pergaulan yang sama-sama berkecimpung dengan Vespa beserta komunitasnya, dari situ mulai menyadari bahwa Vespa bukan sekadar alat transportasi atau kendaraan yang mungkin bagi orang lain dianggap sepele. Dunia Vespa dapat membawa diri untuk merenungi kehidupan, mencari jati diri, merefleksikan setiap momen perjalanan yang dilalui bersama Vespa yang tentu saja membutuhkan waktu yang panjang dan kerja keras untuk mencapai titik tertentu yang dituju. Berangkat dari berkendara menggunakan Vespa, penulis beranggapan bahwa setiap perjalanan mengendarai Vespa ke manapun, kapan dan di manapun adalah sebuah proses pencarian, eksperimen, dan eksplorasi terhadap jati diri dan ide berkarya.

Berangkat dari fenomena itulah penciptaan karya seni lukis mengenai Vespa gembel akan direpresentasikan. Tentu bukan hanya visual bentuk yang akan dihadirkan melainkan juga penggalan cerita yang pernah dialami maupun pengalaman dari lingkungan sekitar mengenai Vespa. Ada pun pengalaman tersebut adalah suatu bentuk kerinduan yang muncul dari wujud Vespa, kegiatan mengendarainya, maupun ketika menghadiri suatu festival. Apa yang dihadirkan penulis diharapkan mampu merangsang penikmat untuk sedikit melihat dan merasakan keindahan Vespa itu sendiri.

## **1.2 Rumusan Penciptaan**

1. Vespa gembel yang bagaimana yang menarik menjadi ide penciptaan karya seni lukis.
2. Bagaimana merepresentasikan Vespa gembel dengan menggunakan bahan, teknik, dan gaya yang tepat dalam karya seni lukis.

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat**



## 1. Tujuan

- Memvisualkan bentuk-bentuk Vespa gembel dalam karya seni lukis.
- Menunjukkan bahwa Vespa gembel bisa menjadi identitas individu dan komunitas.
- Menunjukkan bahwa Vespa gembel sebagai simbol perlawanan terhadap kemapanan.

## 2. Manfaat

- Menunjukkan kecintaan terhadap Vespa.
- Mencapai kepuasan batin dengan karya tentang bentuk Vespa gembel.
- Menjadikan Vespa sebagai bagian dari kehidupan.

### 1.4 Makna Judul

Judul laporan Tugas Akhir ini adalah “Vespa Gembel Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Berikut adalah penjabaran kata yang terdapat pada judul;

#### 1. Vespa

Vespa diartikan dalam KBBI diartikan sebagai <sup>(1)</sup> kendaraan bermotor beroda dua, rodanya lebih kecil daripada roda sepeda motor, tidak berjeruji kawat; skuter. <sup>(2)</sup> merek dagang kendaraan bermotor beroda dua dari Italia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/vespa>, diakses pada 20 juni 2023, pukul 21.00).

Kata Vespa berasal dari bahasa Italia yang berarti lebah. Artinya secara kebetulan, Vespa mempunyai bentuk yang menyerupai lebah.

#### 2. Gembel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata gembel dapat diartikan sebagai melarat; miskin sekali: (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gembel>, di akses pada 20 juni 2023, pukul 21.01).

#### 3. Ide

Ide adalah rancangan yang ada dalam pikiran; gagasan; cita-cita (KBBI, 2021: 537). Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Susanto, 2011: 187).

#### 4. Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwimatra), dengan menggunakan medium seni rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Kartika, 2017: 33).

Berdasarkan referensi yang didapatkan terkait judul “Vespa Gembel Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, maka dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul tersebut adalah segala sesuatu yang dialami penulis terkait Vespa gembel sebagai pokok isi yang diketengahkan dalam proses penciptaan karya seni lukis sebagai ungkapan pengalaman pribadi.

