

**IKONISASI KEDAERAHAN SARANA TRANSPORTASI
TAK BERMOTOR SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN
SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Oleh :

S. Jebbie Hanmadatama

NIM: 9911225021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**IKONISASI KEDAERAHAN SARANA TRANSPORTASI
TAK BERMOTOR SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN
SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Oleh :

S. Jebbie Hanmadatama

NIM: 9911225021



KT001045

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**IKONISASI KEDAERAHAN SARANA TRANSPORTASI
TAK BERMOTOR SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN
SENI GRAFIS**



Oleh :

S. Jebbie Hanmadatama

NIM 9911225021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2007**

Tugas akhir Karya Seni berjudul :

IKONISASI KEDAERAHAN SARANA TRANSPORTASI TAK BERMOTOR SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN SENI GRAFIS, Diajukan oleh **S. Jebbie Hanmadatama**, NIM 9911225021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29- Januari-2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Pracoyo, M.Hum.
NIP. 131567131

Pembimbing II/ Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.
NIP. 131567132

Cognate/ Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
NIP. 131475706

Ketua Program Studi S-I Seni Rupa Murni/Anggota.



Drs. Dendi Suwandi, M. S.
NIP. 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua



Drs. AG. Hartono, M. Sn.
NIP. 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP. 130521245

Tugas akhir ini kupersembahkan untuk:

*Tuhan Yang Maha Esa, Kedua Orang tuaku Drs. Handoko. S. –
Dra.B. Sri Hanjati. M.Sn, Istriku Tercinta Midia Dan Anakku
Kahya Bagaskara*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Sang Pencipta segalanya atas rahmat dan karuniaNya dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya seni yang telah lama penulis harapkan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs Sukarman selaku Dekan.
2. Drs FX Pracoyo, M.Hum, selaku pembimbing I, yang memberikan kritik, wejangan dan perhatian.
3. Drs AG. Hartono, M.Sn, selaku pembimbing II & sebagai Ketua Jurusan Seni Murni., yang telah mendorong dan menyertai tugas ini.
4. Drs. Dendi Suwandi, M.S, sebagai Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
5. Drs. H Suwadji, M.S sebagai dosen wali.
6. Segenap dosen, Jurusan Seni Murni.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa
8. Orang Tua, adikku M. Hendra Prasetya Dharma, Istriku Midia, sang putra Kahya Bagaskara yang tentunya selalu berdoa, menanti dan mendukung selesainya tugas ini
9. Irwan, Arif ,Chepuk, Indra, Benny, Sabar, Gani, Topan, Dasilva, Kru Audio 54, semua teman- temanku serta tetangga-tetangga yang telah memberikan semangat serta motivasi
10. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan ruang dan tempat untuk menempa diri.
11. Perpustakaan ISI Yogyakarta.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Tugas Akhir Karya Seni ini dibuat untuk memenuhi kewajiban akademis penulis, yakni menyelesaikan jenjang studi sarjana bidang seni grafis. Terlepas dari tugas tersebut penulis berharap , semoga dengan terselesaikan tugas akhir ini, sebagai perupa, penulis akan lebih bersemangat dan lebih serius menekuni apa yang telah

penulis jalani selama ini dengan terus belajar mengembangkan diri dalam kreatifitas dan seni.

Yogyakarta, 29 Januari 2007

S. Jebbie. Hanmadatama



DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL KE- 1	i
HALAMAN JUDUL KE- 2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR FOTO KARYA	viii
DAFTAR FOTO OBJEK DAN KARYA ACUAN	ix
DAFTAR FOTO SITUASI PAMERAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	6
B. Latar Belakang Ide	7
BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN	9
A. Ide Penciptaan.....	11
B. Perwujudan.....	12
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	14
A. Bahan, Alat, dan Teknik	14
B. Tahap-Tahap Perwujudan	16
BAB IV. TINJAUAN KARYA	18
BAB V. PENUTUP	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	42
A. Foto Objek dan Karya Acuan	43
B. Biodata Mahasiswa	55
C. Aktivitas Seni	55
D. Foto Katalog	56
E. Foto Poster Pameran	57
F. Foto Situasi Pameran	58

DAFTAR FOTO KARYA

	Hal
1) Dokar Semarang , 51,5 x 31 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	20
2) Andong Bandung , 41,5 x 31,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	21
3) Dokar Sukabumi , 42 x 40 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	22
4) Andong Wisata (Bandung) , 42 x 41 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	23
5) Andong Jogja I , 51,5 x 30,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	24
6) Andong Jogja II , 51,5 x 31 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	25
7) Becak Jogja I , 60 x 30 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	26
8) Becak Jogja II , 53,5 x 49,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	27
9) Becak Banyumas , 41 x 40 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	28
10) Sepeda onthel I , 41,5 x 30,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	29
11) Sepeda onthel II , 40 x 31,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	30
12) Sepeda onthel III , 41x 31 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	31
13) Becak Surabaya , 50 x 33 cm/ <i>Mix Media/</i> 2007	32
14) Gerobak sapi di pagi hari , 41 x 40 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	33
15) Pit onthel I , 61 x 30,5 cm/ <i>Hardboard cut/</i> 2006	34
16) Becak Pemalang I , 50 X 33 cm/ <i>Harboard cut/</i> 2007	35
17) Becak Pemalang II , 70 x 50 cm/ <i>Glueprint/</i> 2005	36
18) Andong Temanggung , 30 x 30 cm/ <i>Glue print/</i> 2007	37
19) Tri Star , 47 x 46,5 cm/ <i>Mix media/</i> 2005	38
20) Pit onthel II , 55 x 33 cm/ <i>Glueprint/</i> 2005	39

DAFTAR FOTO OBJEK & KARYA ACUAN

1. Becak Surabaya	43
2. Becak Yogyakarta	44
3. Dokar Daerah Sukabumi	45
4. Andong Wisata Bandung (Kawasan ITB)	46
5. Andong Yogyakarta	47
6. Sepeda Onthel	48
7. Dokar Temanggung	49
8. Becak Pemalang (Jawa Tengah)	50
9. Becak Pemalang (Jawa Tengah)	51
10. Melodia Senja di Jogja Barat	52
11. Melodia Sesudah Hujan di Perbatasan	53
12. Melodia Kenangan di Hari Perubahan	54
13. Melodia Ditepi Jalan Malioboro	54

DAFTAR FOTO SITUASI PAMERAN

1. Ruang Pameran	58
2. Becak Jogja Menajdi Ikon Yang Menarik	58
3. Hardboard Cut Menjadi Media Karya Pilihan	59
4. Pengunjung Sedang Menikmati Karya Grafis	59
5. Pembelajaran Usia Dini Mengenai Seni Grafis	60
6. Becak Mini Salah Satu Ikon Daerah	60
7. Pit Onthel Teknik Glueprint	61

BAB I

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan dan mentransformasikan pengalaman batin seseorang banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya melalui bidang seni yang mempunyai beragam cabang kesenian. Demikian juga halnya bagi seorang seniman perupa, khususnya untuk seni grafis. Melalui media dua dimensi ini penggrafis bebas mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin, imajinasi, kreasi dan fantasinya. Dengan demikian, dapat kita katakan bahwa grafis adalah salah satu bahasa visual untuk menyatakan atau memvisualisasikan pengalaman-pengalaman estetik. Menurut pandangan klasik, terjadinya suatu karya seni berpangkal dari pengalaman estetik yang timbul dari merasakan suatu “ekstatis” {berlangsung sebentar atau tidak lama}. Misalnya, pengalaman saat melihat matahari terbenam mewarnai awan-awan dengan warna-warni yang indah.

Seringkali secara tak terhindarkan kita menemui karya-karya seni rupa dinyatakan dengan bahasa visual yang berbeda, diantaranya abstrak, simbolik atau representasional yang sering dikatakan sebagai karya realis. Di dalam bukunya M. Dwi Marianto, *Seni Kritik Seni* yang menyadur tulisan *Donis A. Dondis* yang berbicara mengenai ‘anatomi sebuah pesan visual’ dalam bukunya *A Primer of Visual Literacy*. Kita mengekspresikan dan menerima pesan- pesan visual pada tiga tingkatan, yaitu:

1. Mengekspresikan/diterima secara representasional – apa yang kita lihat dan kenali dari lingkungan dan pengalaman.
2. Diekspresikan/diterima secara abstrak, dalam arti kualitas pengalaman nyata dari seseorang tentang suatu peristiwa disederhanakan menjadi komponen-komponen visual yang elementer, seperti garis, warna, tekstur, bidang, ruang guna menekankan sarana-sarana yang berdampak langsung, emosional, bahkan primitif.

3. Dinyatakan/diterima secara simbolis, yang merupakan dunia luas dari sistem-sistem simbol yang dikodekan, dibuat manusia secara *arbitrer* (semena-mena), dan dimaknai.¹

Ketiga Level kehadiran informasi ini sesungguhnya saling berkaitan dan tidak terpisah satu dari lainnya. Masing- masing langgam (irama) bahasa visual ini – representasional, simbolis, dan abstrak – memiliki karakteristik yang unik dan dapat dibatasi lingkupnya dan didefinisikan, tetapi ketiganya tidak berkonflik, melainkan tumpang-tindih, berinteraksi, dan saling memperkaya kualitas-kualitas individualnya.

Informasi visual yang dinyatakan dengan bahasa visual yang representasional adalah level bahasa yang paling efektif untuk melaporkan detail-detail visual lingkungan atau benda, baik alami maupun buatan manusia. Sebelum fotografi ditemukan pekerjaan merepresentasi secara visual itu dikerjakan oleh seniman-seniman berbakat melalui *drawing* atau lukisan atau patung. Semakin mirip dengan hal yang digambarkan/ dilukiskan/dibentuk semakin menunjukkan kualitas senimannya. Namun, pekerjaan ini berangsur- angsur tenggelam oleh teknologi fotografi yang dapat melakukan pekerjaan ini secara lebih meyakinkan sebab kamera dapat melaporkan dunia materi yang ada dihadapan lensa apa adanya.

Oleh karena inilah, muncul ketertarikan pada level kedua informasi visual, bahasa abstrak yang telah menjadi alat utama dalam pengembangan suatu rencana visual. Hakekat abstraksi adalah membebaskan seorang seniman dari segala kewajiban untuk merepresentasi solusi visual yang sudah final. Proses mengabstraksi dimulai dengan menghilangkan atau menyerderhanakan detail-detail objek yang direpresentasi sehingga yang tersisa adalah karakternya yang esensial atau yang paling tipikal. Oleh karena itu, pemikiran-pemikiran struktural yang mendasari proses kreatif si seniman mungkin muncul ke permukaan, dan akibatnya si seniman itu bebas bereksperimen dengan teknik dan dengan elemen-elemen visual dasar.

¹ M. Dwi Marianto, *Seni Kritik Seni*, Yogyakarta : Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002, Hal. 59-62.

Level lain dari informasi visual adalah level simbolis. Simbol bias berkisar dari selembar gambar yang disederhanakan, semisal simbol toilet pria yang berwujud figur lelaki sederhana sampai sistem kompleks dari makna yang dinyatakan dengan huruf atau angka. Pembuatan simbol membutuhkan simplisitas (kesederhanaan) terjauh dalam arti sampai ke esensi bentuk yang paling minimum, sehingga tak bias lagi direduksi. Agar sebuah simbol bisa efektif simbol itu tidak harus bisa dilihat dan dikenali, tetapi harus dapat diingat dan bahkan kalau bisa direproduksi. (simbol perdamaian : burung merpati yang membawa setangkai ranting zaitun)

Pembagian tiga tingkatan bahasa visual akan semakin jelas bila diterangi dengan penjabaran tentang konsep-konsep tanda yang membahas tentang bahasa visual yang representasional bisa disejajarkan dengan istilah 'ikonik' yang mengutamakan kemiripan.

Di dalam kumpulan istilah seni rupa menurut Mikke Susanto istilah ikon adalah sebagai berikut :

Ikon adalah sebuah tanda yang memiliki kemiripan rupa antara tanda dan hal yang diwakilinya. Dalam sistem Pierce, ikon adalah sebuah tanda yang dapat berfungsi dengan cara memiripkan objeknya atau membuat sama. Dalam ikon terjadi hubungan antara tanda dan objek yang terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas dan kesesuaian rupa yang terungkap oleh tanda dan dapat dikenali oleh penerima. Sebuah foto, lukisan, peta, diagram memiliki hubungan ikonik dengan objeknya sejauh antar - keduanya terdapat keserupaan.²

Akan tetapi menurut Charles Sanders Pierce (1839-1914). Pierce mengatakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek- objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dengan tanda-tanda tersebut atau karena ikatan konvensional dengan tanda- tanda tersebut. Ia menggunakan istilah ikon (iconic) untuk kesamaannya, dan simbol untuk asosiasi konvensional.

Hal ini dapat kita pada tabel mengenai arti dan perbedaan dari tanda , ikon indeks dan simbol, yakni :

² Mikke Susanto. *Diksi Rupa*, Kumpulan Istilah Seni Rupa, Kanisius, Yogyakarta : 2002, Hal. 52.

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
Ditandai	Persamaan	Hub. sebab- akibat	Konvensi
Dengan :	(kesamaan)		
Contoh :	Gambar-gambar	Asap /api	Kata-kata
	Patung-patung	Gejala/penyakit	Isyarat
	Tokoh besar		
	Foto Reagan	(bercak merah/campak)	
Proses	Dapat dilihat	Dapat diperkirakan	Harus di- pelajari

Pernyataan Pierce adalah :

Sebuah analisi dasar suatu tanda..... mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya, hal yang pertama, dengan turut (mewarnai) sifat objeknya. Tanda itu dinamakan Ikon. Kedua, dengan menyadari dan didalamnya keberadaan individual berkaitan dengan individunya disebut Indeks. Ketiga. Dengan kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif dalam konsekuensinya dari suatu kebiasaan (dimana istilah yang saya gunakan sebagai cakupan suatu sifat alami) sebagai Simbol. (Dikutip dalam J. Jay Zenon, ” Pierce’s Theory of Signs” dalam T. Siboeck, A Perfusion of Signs, 1977:36) ³

Ada satu tujuan komunikasi yang harus diingat yaitu tanda “bermakna” sesuatu. Apa yang mereka maksud dengan tanda-tanda, bagaimana mereka menggeneralisasikan arti dan bagaimana mereka menggunakan tanda-tanda tersebut.

Sekarang mari kita kutip satu bagian dari salah satu bagian dari buku *Course in General Linguistik* karangan seorang ahli lingusitik Swis, Ferdinand de Saussure :

Bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengekspresikan ide-ide (gagasan-gagasan) dan oleh karena itu dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, huruf-huruf untuk orang bisu-tuli, simbol-simbol keagamaan, aturan-aturan sopan-santun, tanda-tanda kemeliteran dan sebagainya. Namun itu semua hal yang sangat penting dari keseluruhan sistem tersebut.⁴

Sebuah tanda adalah segala sesuatu yang dapat dilekati (dimaknai) sebagai penggantian yang signifikan untuk sesuatu yang lainnya. Segala sesuatu ini tidak

³ Arthur Asa Berger. Tanda- tanda Dalam Budaya Kontemporer , penterjemah M. Dwi. Marianto. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: 1997, Hal.18.

⁴ Ibid., Hal. 4.

begitu mengharuskan akan adanya atau untuk mengaktualisasikan adanya tempat entah dimanapun pada saat suatu tanda memaknainya.

Budaya yang kita tatap dan hidupi sehari-hari kian lama kian diwarnai oleh budaya-budaya visual. Jika kita perhatikan hal-hal yang ada di sekitar kita, misalkan berbagai billboard yang menawarkan produk-produk industri, logo-logo perusahaan bertebaran di mana-mana. Anak-anak, remaja dan orang dewasa kini memenuhi *play station*, dengan mesin-mesin permainan tersebut mereka bergaul akrab dengan ikon-ikon, dengan gambar-gambar yang digerakkan. Dalam aktivitas ini mereka lebih banyak, melihat dan menggunakan ikon-ikon grafis, dengan gambar-gambar, dan informasi tulisan hanyalah sebagai pedoman atau penerang atau pembuka akses, yang penting adalah gambar. Bahasa visual, pendek kata, kini telah secara nyata mewarnai dan memberi karakter kehidupan kita sehari-hari.

Dalam seni grafis kita mengenal bermacam-macam elemen visual dan garis merupakan salah satu unsur visual yang mendasar guna penciptaan karya seni grafis. Apabila kita mengamati alat transportasi tak bermotor yang ada di beberapa kota atau daerah di Indonesia, akan didapatkan hal-hal yang menarik dan spesifik, bahkan dengan hanya mengenali aspek bentuk atau motif bagian-bagian tertentu dari sarana transportasi tersebut kita dapat mengenali dan mengetahui adanya hubungan antara karakteristik sarana transportasi dengan daerah asal sarana transportasi tersebut. Sebagai misal, ditemukan motif hias atau ornamen khas yang ada pada becak di Jogjakarta. Becak mempunyai ciri pada bentuk penutup roda. Demikian halnya dengan bentuk lampu *Andong* (kereta kuda) di Jogjakarta yang memiliki bentuk khas dan masih banyak lagi yang bisa mengingatkan ciri-ciri khas sarana transportasi dengan daerah-daerah lainnya. Dari bahasa

Selain itu alat transportasi yang paling universal, yang dapat kita temui di mana saja yaitu sepeda onthel atau *pit onthel*. Kata *pit onthel* berasal dari bahasa Jawa, yang artinya sepeda. Kata *pit* berasal dari bahasa Belanda *fiets*,

kemudian di lidah orang Jawa menjadi pit dan *onthel* berarti mengayuh. Jadi, artinya sepeda kayuh.⁵

Berdasar ketertarikan di atas, maka penulis berkeinginan mengangkat alat transportasi tak bermotor tersebut sebagai objek dalam karya seni grafis. Meskipun demikian, objek-objek tersebut hanya diambil bagian-bagian tertentu yang dianggap memiliki karakter yang dapat dijadikan sebagai ikon, sehingga pada akhirnya menghasilkan gambar yang mirip atau menyerupai, bahkan dengan mudah dapat dikenali dan diketahui adanya hubungan antara ikon-ikon tersebut dengan daerah asal sarana transportasi.

Dalam proses penciptaan karya penulis memilih teknik cukil kayu (*hard-board cut*) sebagai media kreativitas untuk mengekspresi dan mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman estetik yang didapat dari pengamatan terhadap sarana transportasi tak bermotor di beberapa daerah yang penulis ketahui dari pengalaman pribadinya didalam penciptaan seni grafis.

A. Penegasan Judul

Penegasan judul dimaksudkan untuk memberi makna serta mengantisipasi terhadap kemungkinan terjadinya pengertian istilah-istilah yang dipergunakan pada judul Tugas Akhir ini, yaitu **Ikonisasi Kedaerahan Sarana Transportasi Tak Bermotor Sebagai Objek Penciptaan Seni Grafis**, kiranya ini perlu diuraikan penggunaan istilah untuk menghindari kesalah pahaman dalam pengertian ini.

Ikonisasi Kedaerahan

- Sebuah tanda yang memiliki kemiripan rupa antara tanda dan hal yang diwakilinya mencerminkan daerah asal, atau tanda berkaitan dengan suatu objek memiliki hubungan sebab akibat dengan suatu daerah.

Sarana Transportasi Tak Bermotor

⁵ Hermanu, Pameran sepeda lama " Pit Onthel", Bentara Budaya Yogyakarta, Gong Grafis, 2006, hal 6.

- Sarana atau beda/alat yang dipakai untuk mengerjakan pengangkutan barang (sesuatu) tanpa menggunakan motor (mesin).

Objek Penciptaan

- Sesuatu benda didalam pikiran, gagasan, dan secara nyata menjadi bahan eksplorasi didalam proses penciptaan.

Seni Grafis

- Semua bentuk seni visual yang dua dimensional sebagai mana lukisan drawing atau fotografi. Lebih lekadnya senonim dengan *printmaking* (cetak mencetak). Dalam penerapan seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau disain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.⁶

Pengertian istilah-istilah yang telah dijabarkan di atas. Dapat dirangkum hingga mempunyai makna, bahwa **Ikonisasi Kedaerahan Sarana Transportasi Tak Bermotor Sebagai Objek Penciptaan Seni Grafis** adalah sebagai berikut ;

Sebuah tanda yang memiliki kesamaan atau kemiripan rupa mencerminkan dan mempunyai ikatan konvensional pada daerah asal sarana transportasi barang tanpa mesin, sebagai bahan eksplorasi/objek rancangan yang tersusun didalam pikiran, gagasan secara nyata didalam proses penciptaan seni visual dua dimensional khususnya *printmaking* (cetak mencetak).

Kiranya arti dan makna di atas dapat membuat satu sudut pandang yang sama antar pembaca dengan penulis di dalam melihat cara pandang budaya visual yang hendak di sajikan oleh penulis, dalam Tugas Akhir karya ini.

B. Latar Belakang Ide

Alam diciptakan Tuhan tidak semata-mata sebagai sebuah karya seni untuk dikagumi, tetapi ada alasan-alasan lain misalnya memberikan kehidupan kepada manusia, sedangkan sebuah karya seni semata-mata diciptakan sebagai karya seni.

⁶ M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1988, Hal. 15.

Dengan demikian boleh disimpulkan bahwa sejak zaman dahulu alamlah yang memberi ilham pertama kepada seorang seniman.

Sebagai seorang yang berkecimpung dalam bidang seni grafis dan lahir dikota yogyakarta yang penuh dengan tradisinya. Salah satunya masih banyaknya sarana transportasi tak bermotor yang masih beroperasi di kota Jogjakarta, misalnya : andong, becak, sepeda onthel, dan lain sebagainya. Akan tetapi tanpa disadari dari sarana transportasi tak bermotor tersebut banyak keunikan- keunikan pada bagian-bagian tertentu, yang dapat dijadikan ciri khas atau ikon pada setiap kota. Ini semua juga didukung dari pengalaman penulis yang sering berpergian keluar kota, dari situ penulis banyak mendapati perbedaan bentuk pada sarana transportasi tak bermotor pada setiap kota yang dikunjunginya. Walaupun pada beberapa kota penulis menjumpai sarana transportasi yang sama, seperti di kota yogyakarta.

Sarana transportasi tak bermotor mempunyai bentuk-bentuk yang spesifik banyak kita jumpai di beberapa daerah dan mempunyai daya tarik maupun ciri khas tersendiri pada bagian-bagian tertentu seperti pada lampu, slebor, roda, dan lain sebagainya. Dari semua bagian- bagian yang mempunyai ciri khas pada sarana transportasi tak bermotor tersebut dapat dijadikan ikon- ikon pada suatu daerah atau kota.

Hal itu membuat penulis tertarik untuk mengangkat sebagai objek serta memvisualisasikan sarana transportasi tak bermotor tersebut melalui media seni grafis. Pemilihan objek tersebut didukung oleh kreativitas dan kemampuan teknik yang dikuasai, diharapkan akan mampu membangkitkan emosi estetis pengamat.

Bertolak dari masalah di atas maka timbul ide untuk mengangkat objek berupa alat transportasi tak bermotor maupun bagian-bagiannya, untuk membentuk ikon yang menunjukkan cirikhas atau karakteristik suatu daerah.