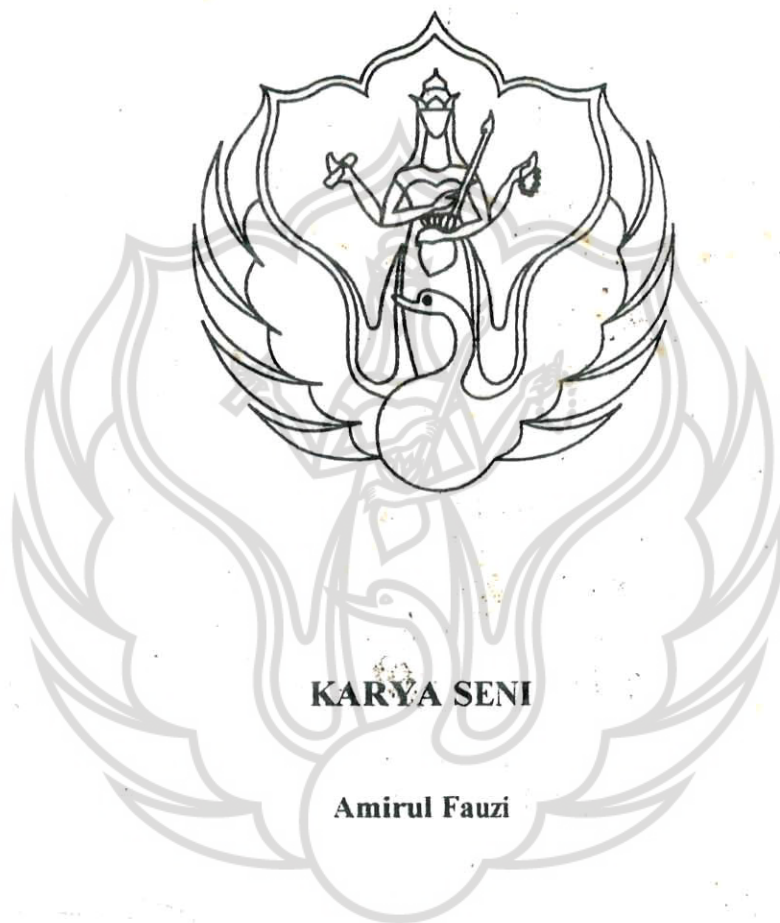


**MESIN SCOOTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Amirul Fauzi

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
ISTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

INV.	2767 / H / s / 09	
KLAS		
TERIMA	11 - 04 - 2009	TTD.

**MESIN SCOOTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Amirul Fauzi



KT002895

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

2006

**MESIN SCOOTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

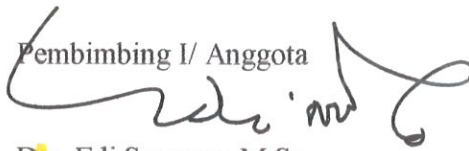


Amirul Fauzi
Nim 0011366021

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
2006

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
MESIN SCOOTER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh
Amirul Fauzi, NIM 0011366021, 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
.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Edi Sunaryo, M.Sn.
NIP. 130936794

Pembimbing II/ Anggota



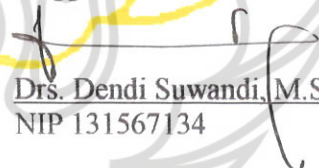
Drs. Syafrudin, M.Hum.
NIP 090010419

Cognate/ Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum.
NIP 130521312

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa Murni/
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Anggota



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



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130521246



*Kupersembahkan Untuk
Ibu Bapakku, Saudaraku, Kekasihku
dan Scooterku*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah-seru sekalian alam dan hanya pada-Nya kami memohon pertolongan akan segala urusan dunia dan agama. Rahmat dan sejahtera semoga tetap dilimpahkan-Nya pada Nabi Suci Muhammad Rasulullah Saw, juga seluruh sanak-saudara, keluarga, dan para sahabatnya.

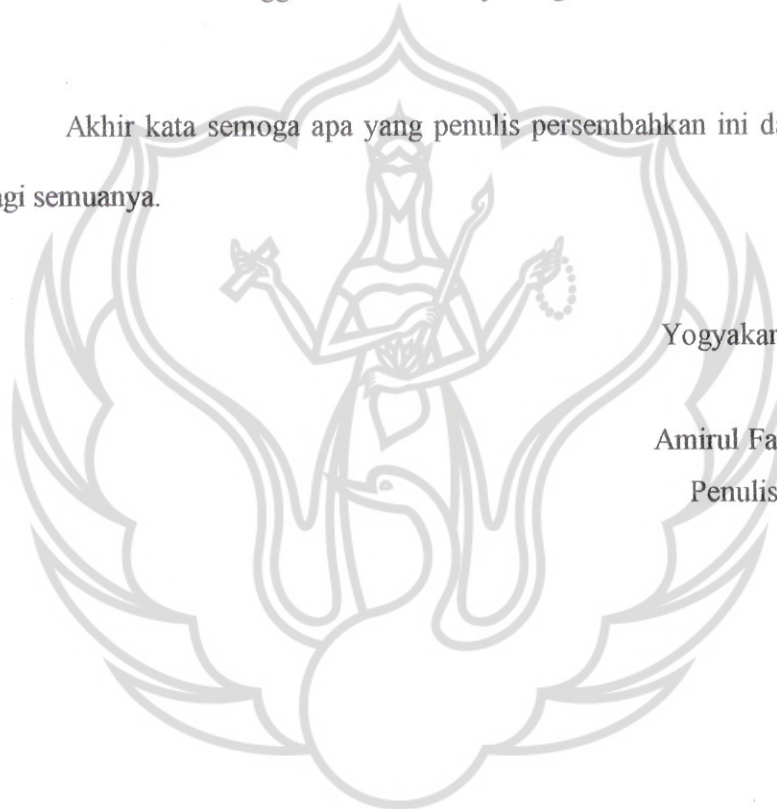
Berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Mesin Scooter Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

- Bapak Drs. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku Pembimbing I.
- Bapak Drs. Syafrudin, M.Hum. selaku Pembimbing II.
- Bapak Drs. Ag Hartono, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
- Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S. selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
- Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Ibunda dan Bapakku tercinta
- Seluruh Saudara-saudaraku

- *Scooterku*
- Seluruh keluarga Jambuceblokbenjot dan The Tumor Ganas
- Barahastiku tercinta
- Anas, Verry dan printer kalian
- Komarudin, Arif, Dedi, Siget, Apri, , TB, Siswo,
- Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.



Yogyakarta,

Amirul Fauzi

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. PENEGASAN JUDUL.....	3
B. LATAR BELAKANG IDE.....	4
BAB II GAGASAN PENCIPTAAN.....	6
A. IDE.....	6
B. PERWUJUDAN.....	10
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	13
A. BAHAN, ALAT, DAN TEKNIK.....	13
B. TAHAP-TAHAP PERWUJUDAN.....	14
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	17
BAB V PENUTUP.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

1. “LAKER-LAKER” silk screen 30X45 tahun 2006.....	18
2. “ BACKWARD BREAK “silk screen 30X45 tahun 2006.....	19
3. “ STARTER” silk screen 30X45 tahun 2006.....	20
4. “BUSI” silk screen 45X30 tahun 2006.....	21
5. “THE ENGINE # 1” silk screen 35X55 tahun 2006.....	22
6. “THE ENGINE # 2” silk screen 30X45 tahun 2006.....	23
7. “FAN AND MAGNET” silk screen 35X55 tahun 2006.....	24
8. “HEAD AND LAMP” silk screen 45X30 tahun 2006.....	25
9. “KOEL” silk screen 30X45 tahun 2006.....	26
10. “THE HOT AREA” silk screen 45X30 tahun 2006.....	27
11. “SUSPENSI” silk screen 55X30 tahun 2006.....	28
12. “BANDOOOL” silk screen 30X45 tahun 2006.....	29
13. “TANGKI” silk screen 45X30 tahun 2006.....	30
14. “SEKER” silk screen 30X45 tahun 2006.....	31
15. “KAMPAS REM” silk screen 30X45 tahun 2006.....	32
16. “KABULASI” silk screen 30X45 tahun 2006.....	33
17. “SPOOL” silk screen 30X45 tahun 2006.....	34
18. “BLOCK” silk screen 30X45 tahun 2006.....	35
19. “PERSENELENG” silk screen 30X45 tahun 2006.....	36
20. “BLOCK # 2” silk screen 30X45 tahun 2006.....	37



BAB I PENDAHULUAN

Karya seni sering dianggap sebagai perwujudan ekspresi bagi senimannya, karena ekspresi merupakan pengalaman batin dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Tulisan ini menggambarkan proses kreatif seorang seniman dalam aktivitasnya menciptakan karya berdasarkan pengalaman seni dan pengalaman hidup. Dalam proses kreasinya seorang seniman tidak terhindar dari berbagai pengaruh yang timbul baik dari luar (faktor eksternal) maupun dari dalam (faktor internal). Seperti yang dikatakan Soedarso Sp bahwa

“ Suatu hasil seni selain merefleksikan diri penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri si seniman itupun terkena pengaruh pula). Lingkungan ini bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar “¹

Akhir-akhir ini kita hidup dalam situasi dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan akan melesat tak terbendung. Berbagai disiplin ilmu saling mempengaruhi / saling memanfaatkan satu sama yang lain. Akibatnya setiap bidang kehidupan kian menyatu demi terwujudnya suatu pembaruan. Begitu juga dalam bidang kesenian, khususnya seni rupa murni.

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta : saku Dayar Sana, 1990), p. 64

Ada peleburan berbagai sekat bidang-bidang kesenian yang dahulu begitu tegas dipilah, maka yang terjadi adalah hubungan timbal balik pemaknaan. Dengan itu seni rupa kita mengalami pengayaan.²

Hal yang sama terjadi dalam bidang seni grafis, pada awalnya seni grafis berangkat dari kepentingan sosial, agama / kepercayaan. Namun dalam perkembangannya seni cetak mengarah sebagai media ekspresi seni. Seni grafis antara lain digerakkan oleh kemajuan teknologi. Kreatifitas sangat penting dalam kesenian bahkan telah berkembang menjadi tuntutan. Seperti apa yang dikatakan Soedarso Sp bahwa,

Kreativitas mendorong seniman masuk kedalam wilayah baru yang dinamis yaitu dunia imajinasi manusia. Dunia ini tidak ada batasnya, kecuali batas kemampuan manusia untuk mengendarainya / batas kreativitas seniman dalam menemukan inovasinya.³

Imajinasi memainkan perannya yang sangat penting sebagai imajinasi kreatif. Imajinasi perlu untuk pemikiran yang produktif, untuk inspirasi yang penting bagi ilmu pengetahuan dan seni.⁴

Seniman yang menjadi bagian dalam masyarakat akan merespon apa yang dirasakan, dilihat, diamati, direnungi yang kemudian akan menjadi inspirasi dan menjadi sebuah keinginan yang ingin segera diungkapkan ke dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini keinginan akan sebuah mesin kendaraan roda dua yaitu *scooter* yang begitu menarik perhatian penulis untuk memaparkan, mengkomunikasikan, ataupun mengungkapkan secara visual ke dalam karya seni grafis ini.

² Bambang Sugiharto, "Sebuah Pengantar" dalam tulisan Mamanoor, *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*, (Bandung, Nuansa, 2002) p. 7 .

³ Soedarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990) p.3-6.

⁴ Loren Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta : Gramedia, 1996) p. 319.

A. Penegasan Judul

Mesin Scooter Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Seperti yang disebutkan dalam judul di atas, penulis berusaha memvisualisasikan sebuah mesin kendaraan bermotor sebagai karya seni grafisnya.

Pengertian atau makna dari judul diuraikan sebagai berikut

Mesin adalah peralatan yang dilengkapi dengan berbagai onderdil untuk menggerakkan atau membuat sesuatu dan digerakkan oleh tenaga manusia maupun bukan manusia.⁵

Sedangkan istilah *scooter* adalah nama lain dari Vespa yang diberikan oleh media massa di Italia (negeri asal kendaraan tersebut) ketika Vespa menjadi bom perekonomian di Italia usai Perang Dunia II pada pertengahan tahun 1950-an. Vespa atau *Scooter* adalah jenis kendaraan roda dua dengan sistem pembakaran dua langkah (tak) dengan posisi mesin di belakang langsung memutar roda tanpa rantai, bentuk *scooter* seperti kumbang. *Scooter* dalam bahasa Inggris berarti perahu layar. Dan dalam bahasa Indonesia berarti sepeda dorong.⁶

Penciptaan seni grafis adalah penciptaan sejenis karya seni murni, pada umumnya dwi matra. Biasanya terwujud diatas kertas sebagai hasil karya mencetak dengan lempeng batu, logam, *linoleum*, kayu, lempeng sablon dan lain-lain, yang permulaanya seniman telah mengungkapkan gagasan dengan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, guratan dan sebagainya⁷

Dalam pengertian umum istilah seni grafis meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada semua permukaan dua dimensi sebagaimana melukis, drawing atau fotografi, lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (cetak mencetak). Dalam

⁵ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Edisi terbaru, Jakarta, 2002. p. 528

⁶ Mr.Mark Kebble, pengasuh rubik Tanya jawab di Website www.vespa.com.

⁷ Mukhtar Apin, *Ruang Lingkup Seni Rupa, Panitia Peringatan 35 tahun Pendidikan Seni Rupa Indonesia*, Jurusan Seni Rupa dan Perencanaan, Institut Teknologi Bandung, Bandung, 1983, p. 83

penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambar orisinal ataupun desain yang dibuat oleh seniman untuk di reproduksi dengan berbagai proses cetak.⁸

Selain pernyataan diatas Soedarso Sp juga mengungkapkan bahwa grafis adalah cabang seni rupa yang dalam memvisualisasikan karyanya melalui proses cetak dimana hasil cetakan satu dengan berikutnya mempunyai nilai orisinalitas yang sama⁹

Jadi yang dimaksud dengan mesin *scooter* sebagai ide penciptaan seni grafis adalah menciptakan karya seni grafis dengan mengambil bentuk-bentuk dari mesin kendaraan roda dua yaitu motor *scooter*

B. Latar Belakang Ide

Dewasa ini modernisasi semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan semakin tinggi terciptanya produk industri dilepas ke pasaran. Dalam bidang transportasi tampak terlihat produk kendaraan roda dua semakin meningkat produksinya, tetapi menurut penulis umur kendaraan itu relatif singkat. Mengapa? Karena orang cenderung tertarik memilih produk-produk baru yang keluar di pasaran dengan janji-janji kebaruan yang memiliki nilai tambah. Selain itu memang produk-produk baru sepertinya kurang bisa tahan lama dalam ketahanan mesin, dalam kaitan ini penulis melihat ada sebuah kendaraan roda dua dengan bentuk yang unik, menarik dan tahan lama, yaitu *scooter*. Disamping memiliki ketahanan mesin yang lama juga memiliki bentuk yang unik yang berbeda dengan produk kendaraan roda dua pada umumnya. Tahan lama diartikan dengan selain

⁸ M. Dwi Mariantono, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1985, p. 15

⁹ Soedarso Sp, *Op.Cit*, p. 39

memiliki mesin yang kokoh juga masih banyaknya penggemar terhadap kendaraan ini. Walaupun kendaraan ini keluaran tahun 70-an bahkan 60-an.

Selain itu ketika penulis sedang merasakan sensasi mengendarai sepeda motor *scooter*, merasakan serunya berkendara dengan kecepatan tinggi dan berhasil bersaing bahkan mendahului motor-motor baru buatan Jepang, merasakan capek dan penat saat mendorong dan memperbaiki mesin *scooter* yang tiba-tiba mogok di jalan, Selain itu penulis sebenarnya memang sudah lama tertarik dengan motor *scooter*. Hal-hal yang demikian membuat penulis tertarik untuk mengekspresikan sepeda motor *scooter* menjadi sebuah karya seni grafis. Dalam perenungannya, penulis mencoba menyempitkan lagi apa yang sebenarnya ingin dituangkan dalam bentuk karya, kendaraan roda dua tersebut atau hanya mesin kendaraan itu saja, dalam hal ini tentu saja kendaraan yang dimaksud adalah sepeda motor *scooter*. Setelah melihat bentuk, fungsi, dan nilai artistik, penulis akhirnya merasa lebih cenderung untuk memilih hanya mesinnya saja. Penulis merasa komponen mesin kendaraan tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam pengolahan bentuk yang akan penulis angkat sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis.