

CUSTOM CULTURE



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

SYLVESTER ADHIKRAMA HERDIANTO

NIM 1012109021

**PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

CUSTOM CULTURE



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

SYLVESTER ADHIKRAMA HERDIANTO

NIM 1012109021

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

2017

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:
CUSTOM CULTURE diajukan oleh Sylvester Adhikrama Herdianto NIM
1012109021, Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
NIP 19591108 198601 1001

Pembimbing II



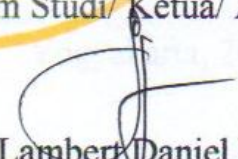
Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP 19730327 199903 1001

Cognate/ Anggota



Warsono S.Sn. M.A.
NIP 10731022 200312 1001

Ketua Jurusan/
Program Studi/ Ketua/ Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn
NIP 19761007 200604 1001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastika, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Custom Culture

NIM : 1012109021

Jurusan/Minat Utama : Seni Rupa Murni/Seni Grafis

Saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir dengan judul CUSTOM CULTURE tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2017

Sylvester Adhikrama Herdianto
1012146021



Dipersembahkan untuk kedua Orang Tua penulis yang selalu mendukung dalam kondisi apapun.

KATA PENGANTAR

Mengucapkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yesus Kristus, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul CUSTOM CULTURE dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Stara 1 (S-1) Minat Utama Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini, dan dengan segala hormat dan rasa cinta, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Drs. Ag. Hartono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
2. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
3. Warsono S.Sn. M.A. selaku Penguji Ahli Tugas Akhir
4. Drs. Dendi Suwandi, MS. selaku Dosen Wali
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Murni
6. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Seluruh *Staff* dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Bapak dan ibuku, YB. Heroe Suhadi dan Yuliana Suhartanti atas segala doa restu dan semangatnya. Serta Kakak Yachinta Riana Herdianti dan Mas Bonaventura Pinandito yang selalu memberi dukungan.
11. Keluarga Pakde Nur Harianto untuk tempat tinggal yang nyaman di Yogyakarta.
12. Tim *Printeesme*, untuk jasa cetak DTG.
13. Tim *Ultimate Production* : Yudho, Yessi, Enle, Agus, gempur terus!
14. *Godspeed Industries* : Sebastian dan Yudho, godspeed!
15. Bengkel-bengkel custom yang selalu memberi dukungan dan inspirasi: Retroclassic Cycle, Queen Lekha Choppers, Kickass Choppers,

Nyamnyam Kustom, Elders Garage, Thrive MC, Tjap Macan Garage, W-Bike Kustom,

16. Teman-teman berkendara *Sunday Stylish Ride*, yang selalu menginspirasi.
17. Keluarga besar *Printmaking Remedy*, solidaritas tanpa batas.
18. *Supernaut Cycles* : Ahadi Bintang, untuk berbagai eksperimennya
19. Marina Christa, yang selalu memberi semangat dan sabar menghadapi keluh kesah penulis.
20. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses Tugas Akhir ini, yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu.

Tugas Akhir ini merupakan karya penciptaan konseptual yang lengkap dengan tulisan sebagai penyerta. penulis sendiri sangat menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan yang ada, sehingga saran dan kritik sangat diharapkan demi kemajuan dan pengembangan diri dan proses berkarya selanjutnya dalam berkesenian.

Semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Terima kasih.

Sylvester Adhikrama Herdianto

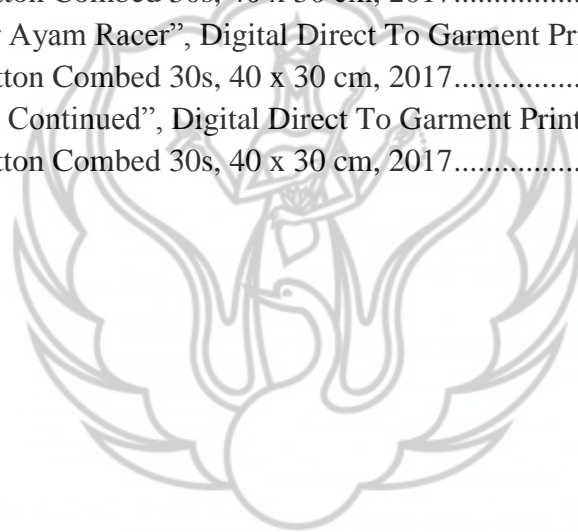
DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Persembahan	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	4
BAB II. KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Bentuk.....	13
C. Konsep Penyajian.....	21
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan.....	23
B. Alat.....	23
C. Teknik	23
D. Tahap pembentukan	24
BAB IV. TINJAUAN KARYA	28
BAB V. PENUTUP.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Karya penulis dalam media <i>t-shirt</i> pada brand Godspeed Industries.....	3
Gb. 2. Gito Rollies Sampul Majalah Aktuil 1970.....	7
Gb. 3. T003 The Kaku.....	9
Gb. 4. Proses ketika penulis sedang mengerjakan motor kustom	10
Gb. 5. Penulis ketika touring bersama teman-teman pecinta <i>kustom kulture</i> ...	11
Gb. 6. Karya penulis Aspal Motoart Exhibition.....	12
Gb. 7. Karya Ed Roth berjudul Tijuana Jail Break tahun 1966	15
Gb. 8. Karya Ed Roth, Honda 450, tahun 1966	18
Gb. 9. Karya David Mann berjudul Bike Rule The World	19
Gb. 10. Proses pembuatan sketsa	24
Gb. 11. Proses pembentukan gambar	25
Gb. 12. Proses pewarnaan gambar	25
Gb. 13. Proses cetak DTG.....	26
Gb. 14. Hasil cetak pada media <i>t-shirt</i>	26
Gb. 15. Hasil Akhir	27
Gb. 16. “Pray for Us The Sinners”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	29
Gb. 17. “Pork Chop”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	30
Gb. 18. “JOY (unknown pleasure)”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	31
Gb. 19. “Possesed to Ride I”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	32
Gb. 20. “Possesed to Ride II”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	34
Gb. 21. “Night Ride”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	36
Gb. 22. “Sleepyheads”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	37
Gb. 23. “Made in Japan”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	39
Gb. 24. “Godspeed”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	41
Gb. 25. “Triumph of Justice”, <i>Digital Direct To Garment Print</i> <i>on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017</i>	43

Gb. 26. “Kickstarter”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	44
Gb. 27. “Surfing”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	46
Gb. 28. “Dinner Hunter”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	47
Gb. 29. “Supernaut Cycle”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	48
Gb. 30. “The Legenberry”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	49
Gb. 31. “Sachi”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	50
Gb. 32. “Berani Kotor itu Baik”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	51
Gb. 33. “Riders on The Storm”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	52
Gb. 34. “Bubur Ayam Racer”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	53
Gb. 34. “To Be Continued”, Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 40 x 30 cm, 2017.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	60
B. Foto Poster Pameran.....	62
C. Foto Suasana Pameran.....	63
D. Katalog Pameran	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Selama menjalani studi seni grafis penulis diajarkan berbagai macam teknik cetak; seperti cetak tinggi, cetak saring, dan cetak dalam. Berbagai teknik yang diajarkan penulis memiliki ketertarikan lebih pada teknik cetak saring atau sablon, karena pada teknik tersebut banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan teknik tersebut dapat diaplikasikan ke dalam banyak media. Ketertarikan akan teknik sablon memicu penulis untuk melakukan eksplorasi lebih dalam pada teknik ini. Eksplorasi yang penulis lakukan tidak hanya dilakukan di dalam kampus melalui karya, penulis juga melakukan di luar kegiatan akademis melalui benda-benda fungsional seperti *t-shirt*, emblem, *sticker*, payung, dan sebagainya.

Proses eksplorasi teknik sablon yang penulis lakukan secara tidak langsung menambah pengetahuan bahan dan media serta perkembangan teknik sablon. Pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki membawa penulis masuk ke dalam industri konveksi, di mana dalam industri ini teknik sablon banyak digunakan. Dalam industri konveksi penulis bekerja pada divisi desainer grafis. Salah satu tugas penulis sebagai desainer adalah *editing*, proses ini sering disebut dengan istilah pecah warna, di mana proses ini merupakan bagian yang cukup penting dalam proses pembuatan *film* sablon, karena proses ini memerlukan pemahaman pada media dan bahan yang akan digunakan, sebab kedua hal itu yang akan mempengaruhi hasil dan kualitas gambar yang dihasilkan.

Bekerja dalam industri konveksi menuntut penulis untuk mengikuti perkembangan, mulai dari perkembangan pada teknik sablon hingga perkembangan *trend* yang berlangsung.

Tahun 2014 muncul ketertarikan penulis pada perkembangan *trend* motor *custom*. Pada masa itu penulis sering menjumpai anak muda mengendarai kendaraan bergaya klasik dengan mesin moderen. Trend modifikasi ini penulis temui tidak hanya di Yogyakarta, tetapi di kota-kota besar lain seperti Jakarta, Bandung, Bali. Terkadang mereka tidak sekedar mengendarai kendaraan yang bergaya klasik, atribut berkendara yang digunakan mengarah ke era 60-an sampai 80-an. Fenomena tersebut juga mengingatkan kembali pada masa Sekolah Menengah Atas (SMA) dimana awal ketertarikan penulis pada sepeda motor. Pada masa SMA penulis mendapat sepeda motor pertamanya yaitu Vespa Super yang diproduksi tahun 1973. Suatu kebanggaan tersendiri di masa itu dapat mengendarai kendaraan yang sudah tidak diproduksi oleh pabrik, dan bisa tampil berbeda dari teman-teman seangkatan penulis karena motor yang dimiliki tergolong langka.

Hobi dan ketertarikan pada sepeda motor, dan *trend* anak muda yang penulis paparkan serta tuntutan dari profesi mendorong penulis untuk mencari tahu lebih banyak tentang *trend* mempengaruhi ide dan gagasan penulis dalam berkarya. Sejak tahun 2014 hingga sekarang karya penulis secara visual mengacu pada bentuk-bentuk motor *custom*, dan mengangkat tema *custom culture*. Penggunaan teknik cetak dan perkembangannya juga turut serta mendukung penyampaian gagasan dalam karya penulis. Karya penulis banyak penulis aplikasikan dalam media

fungsional *t-shirt*, yang kemudian penulis kemas dalam sebuah *brand clothing* bernama *Godspeed Industries*.



Gb. 1. Karya penulis dalam media *t-shirt* pada brand *Godspeed Industries*
(Sumber : Dokumentasi oleh *Godspeed Industries*, 2016)

Melalui *brand* ini penulis terlibat secara langsung dalam skena *custom culture* di Indonesia dengan berpartisipasi dalam acara yang dibuat. Bentuk partisipasi dengan ikut berpameran dalam acara, karya yang penulis pameran berupa karya seni dua dimensi yang dipajang di tembok atau melalui *display* produk *Godspeed Industries*.

Sebagai seorang seniman keterlibatan penulis dan pengalaman dalam skena *custom culture* memberikan tantangan tersendiri untuk menghadirkannya dalam karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya memiliki permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah *Custom Culture* dalam persepsi penulis sebagai pemikiran dasar penciptaan?

2. Apakah bentuk visual yang representatif untuk menyampaikan gagasan?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Berbagi pengetahuan mengenai makna *custom culture*.
2. Sebagai upaya bagi penulis untuk berbagi pengetahuan tentang perkembangan seni kreatif dalam *custom culture*.
3. Sebagai upaya untuk menambah proses dan teknik yang spesifik menjadi ciri dalam pembuatan karya seni grafis

Sedangkan manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memasyarakatkan seni grafis, bahwa seni grafis sebenarnya dekat dan melekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Untuk memberi gambaran yang berbeda, pengembangan gagasan maupun teknik dalam seni grafis sehingga menjadi nilai tambah dan memperkaya khasanah seni rupa.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian dalam laporan Tugas Akhir ini, maka akan dipaparkan definisi pengertian dari judul "**Custom Culture**" sebagai berikut :

Custom

Custom adalah menyesuaikan dari keinginan, karakter, ataupun fungsi tertentu, berasal dari bahasa Inggris *customize* yang berarti menyesuaikan.¹

Culture

Culture dalam bahasa Indonesia berarti kultur yang artinya kebudayaan, Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.²

Custom Culture merupakan neologisme (kata bentukan baru), digunakan untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan mode dari mereka yang mengendarai dan membangun Sepeda Motor juga Mobil di Amerika Serikat dari tahun 1950 sampai hari ini. Kemudian di kenal daripadanya adalah *hot rod* dan *lowrider*. Seiring waktu, masing-masing gaya yang berbeda itu disesuaikan, dicampur, dan dibentuk kembali dalam kehidupan sehari-hari hingga menjadi sesuatu yang baru.³

Menurut pengertian diatas penulis menyimpulkan "*Custom Culture*" adalah bentuk perpaduan yang saling menyesuaikan dari berbagai gaya hidup yang dijalankan oleh komunitas mobil atau motor *custom* yang mengacu pada budaya yang telah ada.

¹ <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-custom/>.(diakses pada tanggal 3 Mei 2017 jam 04.20 WIB)

² <https://kbbi.web.id/budaya> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017 jam 23.03 WIB)

³ Von Dutch et al. *Custom Culture: Von Dutch, Ed "Big Daddy" Roth, Robert (Bob) Bond, Robert Williams and Others, Last Gasp, 1993 p.7*