

A. Judul : Custom Culture

B. Abstrak

Oleh
Sylvester Adhikrama Herdianto
(NIM.1012109021/SG)

ABSTRAK

Tugas akhir ini mengangkat tentang *custom culture*, yang diwujudkan dalam visualisasi karya seni grafis. Berangkat dari kegemaran pribadi dalam memodifikasi motor, touring, mengikuti sejarah perkembangan dunia *custom culture*, dan sebagainya, hingga profesi sebagai desainer grafis membuat penulis terinspirasi untuk mengangkatnya sebagai gagasan berkarya.

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. Gaya hidup yang diangkat oleh para penggiat *custom culture* diantaranya modifikasi motor, cara berpakaian, kebiasaan berkendara, dalam hal ini penulis memberi batasan pada ranah motor *custom*.

Bentuk visual yang penulis ciptakan mengacu pada konsep dan pratek gerakan *lowbrow*. Karya-karya *Lowbrow* banyak menginspirasi seniman muda karena dianggap produk kreatif, lebih dapat merepresentasikan permasalahan dan kegelisahan khas anak muda dan kekiniaannya. Sesuai yang penulis selama ini pahami bahwa produk-produk seperti komik, ilustrasi, bahkan motor modifikasi sekalipun bukan suatu karya seni kelas dua, semuanya adalah sama .

Karya yang dihasilkan penulis secara wacana mengacu pada karya pada budaya urban, dimana kegiatan *custom culture* ini tumbuh dan berkembang. Karya-karya urban tersebut secara teknis banyak dibuat dengan teknik grafis, baik dengan pengertian seni cetak grafis, maupun grafis sebagai ekspresi hasil tangan seniman atau desainernya.

Berbagai pengaruh tersebut diolah dan dikaitkan dengan pengalaman pribadi penulis. Sehingga karya yang diciptakan bercerita mengenai *custom culture* yang dirasakan setelah menjalani berbagai aktivitas dalam budaya *custom* yang divisualisasikan dalam bentuk aplikatif yang sesuai dengan interpretasi penulis.

Kata kunci : *Custom, Culture, Seni grafis, Digital print*

ABSTRACT

This assignment is about custom culture, which is embodied in the visualization of printmaking. Started with personal indulgence in customize motorcycle , touring , follow the history of the world custom culture , and so on , until profession as graphic designer make author inspired to lift as an idea.

Custom culture is the kind of the synthesis to adjust of various lifestyle executed by community automobiles or motorcycles custom referring to existing culture. Lifestyle is lifted by the activists of custom culture such as motorcycle modifications, how to dress, driving habits, in this case the authors give limits on the realm of custom motorcycle.

The visual form that the author created refers to the concept and practice of the lowbrow movement. Lowbrow's works inspired many young artists for being

considered creative products, more able to represent typical youth problems and anxieties and their actualization. As per the authors have been aware that products such as comics, illustrations, even motor modifications though not a second-class artwork, are all the same.

Artwork produced by the author discourse refers to the work on urban culture, where the activities of this culture is growing and developing. The urban works are technically made with many graphic techniques, either with the understanding of printmaking, or print as an expression of artists or designers.

The influences are processed and linked to the author's personal experience. The created works tells the story of a custom culture that is felt after undergoing various activities in a custom culture that is visualized in an applicable form in accordance with the author's interpretation.

Keywords : *Custom, Culture, Printmaking, Digital print*

C. Pendahuluan

C.1. Latar Belakang

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.

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 berkendaraan 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*.

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 kedalam industri konveksi, dimana 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, dimana 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.

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.

C.2. Rumusan / Tujuan

1. Bagaimanakah *Custom Culture* dalam persepsi penulis sebagai pemikiran dasar penciptaan?
2. Apakah bentuk visual yang representatif untuk menyampaikan gagasan?

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Munculnya sebuah ide berdasarkan atas serangkaian proses panjang yang dipengaruhi oleh persentuhan antara dunia dalam dan dunia luar seniman, karena bagaimanapun juga suatu ide tidak muncul dari sesuatu yang kosong, pasti ada sesuatu yang mempengaruhi atau memotivasinya, seperti tulisan Soedarso Sp, bahwa dalam mengamati suatu objek, hasil persepsi kita selain ditentukan oleh kemampuan indera juga oleh pengalaman.¹

Proses penciptaan karya seni, khususnya seni grafis selalu melibatkan beberapa tahapan yang kompleks, diantaranya ide, teknik, serta material pendukung proses penciptaan. Ide berarti rancangan yang tersusun dalam pikiran gagasan.² Ide merupakan hasil perenungan serta kreatifitas manusia. Menciptakan karya tidak akan lepas dari pengaruh lingkungannya.

Pengalaman penulis memodifikasi motor, datang dan berpartisipasi dalam acara motor, membaca sejarah serta melakukan pengamatan perkembangan *custom culture*, melakukan perjalanan bersama komunitas pencinta motor *custom* menghadirkan berbagai cerita yang menjadi landasan awal terciptanya sebuah karya

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta; Kanisius,

² W.J.S.Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976, p.369

seni grafis dari bentuk serta suasana yang menggambarkan budaya *custom* yang penulis alami. Pembahasan *custom culture* dalam tugas akhir ini penulis memberi batasan pada pada ranah sepeda motor *custom*, pertimbangan penulis memilih spesifik pembahasan motor *custom* karena pengalaman dan ketertarikan khusus penulis secara langsung dalam bidang tersebut.

B. Metode

Seorang seniman akan menuntut kebebasan saat mewujudkan karya seninya. Dalam mewujudkan karya seni, seorang seniman juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang datang dari dalam maupun dari luar. Faktor-faktor seperti latar belakang sosial, kultural dan lingkungan akademik. Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksi lingkungannya (bahkan diri seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula).³

Hal tersebut berlaku pula dalam diri penulis. Berbagai faktor dari luar maupun dalam, menjadi gagasan utama penulis dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini. Keterlibatan dan pergaulan penulis dalam komunitas motor *custom*, datang ke acara motor dan bertemu dengan orang-orang yang memiliki *passion* sama dengan penulis, mengunjungi bengkel-bengkel modifikasi, saling bertukar informasi dengan teman, adalah faktor dari luar yang mempengaruhi penulis dalam berkarya, sedangkan faktor dari dalam adalah faktor yang timbul dari diri pribadi penulis yang berupa aspek kejiwaan. Aspek kejiwaan ini meliputi cara pandang dan emosi penulis, yang muncul karena disebabkan oleh proses interaksi dan pengalaman-pengalaman dalam dunia *custom culture* selama ini. Seperti pengalaman saat touring atau riding, pergaulan dalam komunitas, aktifitas dalam bengkel yang penulis kunjungi, sampai pekerjaan penulis yang berhubungan dengan budaya *custom* yang akhirnya mendorong penulis untuk mewujudkan secara visual dalam karya tugas akhir ini.

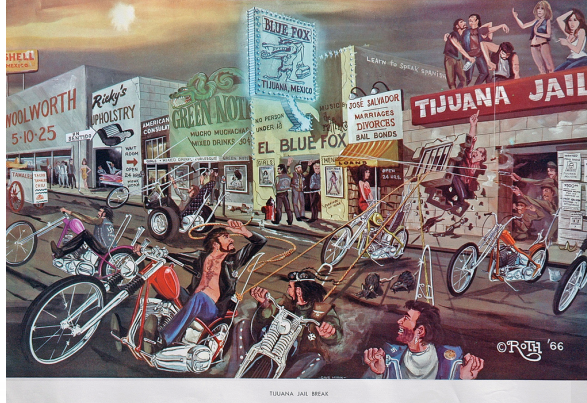
Penulis sangat tertarik dengan karya-karya yang bergaya *Lowbrow*,

Lowbrow adalah sebuah gerakan seni bawah tanah, sebuah gerakan yang antara lain mewadahi perkembangan komik independen, musik, *street culture*, dan berbagai macam subkultur lainnya, awalnya berkembang di wilayah Los Angeles dan Florida Selatan sekitar tahun 1994. Persentuhan antara seni rupa dan otomotif sesungguhnya telah lama terjadi. Di beberapa negara maju, terutama Amerika dan Inggris, dunia *custom*, sejak era 40-an hingga 70-an telah menjadi bagian dari perkembangan seni dan budaya massa, bahkan menjadi salah satu penyokong lahirnya gerakan seni rupa *Lowbrow* (di LA, California pada akhir 70-an), sebagai antitesa atas kesenian yg dianggap mapan, karena diakomodir oleh dunia akademis, lembaga/institusi seni, media serta pasar. Gerakan *Lowbrow* berusaha menyajikan karya-karya alternatif diluar jangkauan mainstream seni rupa, meliputi segala genre seni visual underground, modifikasi/custom, hot rod, t-shirt, tattoo, punk, aksesories, object, street art, mainan/toys, bahkan musik, humor dan film underground. *Lowbrow* tumbuh seiring dengan terbitnya majalah *Juxtapoz* yang dibuat oleh seorang seniman bernama *Robert Williams*.⁴

³ Soedarso Sp, *Op. Cit*, p.64

⁴https://en.wikipedia.org/wiki/Lowbrow_art_movement (diakses pada tanggal 3 Mei 2017 jam 18.05 WIB)

Konsep dan pratek gerakan ini telah ada jauh sebelumnya, pada perkembangan selanjutnya karya-karya *Lowbrow* banyak menginspirasi seniman-seniman muda karena dianggap produk kreatif. lebih dapat merepresentasikan permasalahan dan kegelisahan khas anak muda dan kekiniaannya. Sesuai yang penulis selama ini pahami bahwa produk-produk seperti komik, ilustrasi, bahkan motor modifikasi sekalipun bukan suatu karya seni kelas dua, semuanya adalah sama .



Gb.1. Karya Ed Roth berjudul Tijuana Jail Break tahun 1966, salah satu karya lowbrow acuan penulis.

(Sumber : <http://ghaas.tumblr.com/post/>, 2016)

Karya yang dihasilkan penulis secara wacana mengacu pada karya pada budaya urban, dimana kegiatan *custom culture* ini tumbuh dan berkembang. Karya-karya urban tersebut secara teknis banyak dibuat dengan teknik grafis, baik dengan pengertian seni cetak grafis, maupun grafis sebagai ekspresi hasil tangan seniman atau desainernya. Salah satu contohnya adalah menghias motor *custom* dengan teknik *airbrush*. Adapun dalam perwujudan diluar karya pada motor, juga dibuat beberapa asesoris yang fungsional, yang juga memakai teknik cetak grafis, seperti *T-Shirt*, stiker, dan lain sebagainya. Penggunaan teknik bordir, misalnya emblem, topi, dan lain-lain, maupun teknik lain berupa emboss, etsa, jahit, cor, las, dan sebagainya.

Gambar sebagai olahan visual akan mengacu pada bentuk ilustrasi sebagai bahasa visual yang dianggap ramah, maksud ramah disini adalah sebagian besar orang sudah akrab dengan jenis ilustrasi dari jenisnya yang berupa kartun, karikatur, komik, sampai *vignette*.

Ilustrasi yang dilakukan pada karya hadir untuk memperjelas suatu narasi yang diperoleh melalui pengalaman yang penulis rasakan, bentuk informasi lisan maupun tulisan. Diharapkan melalui visual, pengalaman dan informasi tersebut jadi mudah dicerna. Namun perlu digaris bawahi bahwa tulisan yang dimaksud disini merupakan olahan pengalaman yang penulis temui dan rasakan, seperti yang dikatakan oleh Paul Klee bahwa “seni tidak meniru yang terlihat tetapi membuat sesuatu menjadi terlihat.”⁵ Cara ini dirasa efektif untuk merangsang penonton sebagai pesan yang dapat dimaknai masing-masing. Karya yang baik dipercaya dapat menyentak kesadaran penonton, sehingga akan terus terbayang dan mencari kejelasannya.

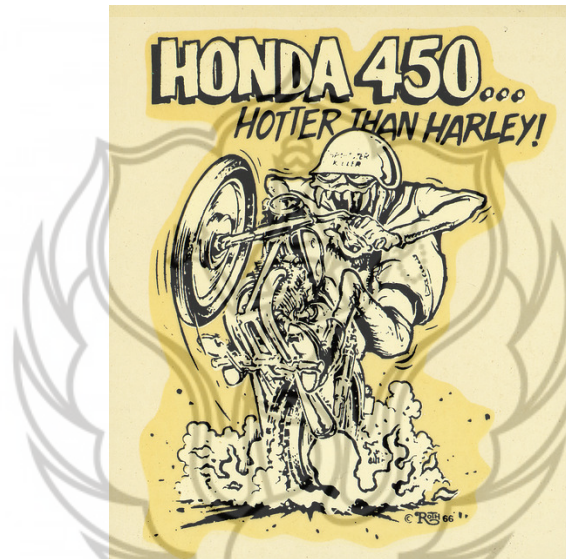
Elemen-elemen seni rupa yang dalam karya penulis meliputi garis, warna, tekstur semu, gelap terang. Hal tersebut dipilih sebagai gaya bahasa ungkap penulis

⁵ Scott McCloud, Terjemahan S. Kinanti. *Understanding Comics (Memahami Komik)*.

secara teknis sebagai jarak antara objek utama dengan objek pendukung. Wujud visual hadir dalam sebuah kesamaran bentuk seperti sosok manusia, binatang, tanaman, efek cipratan, benda, dan sebagainya. Demikian menunjukkan bahwa sosok-sosok tersebut bersifat simbolik. Kehadiran tokoh simbolik tersebut berdasarkan seleksi objek atas apa yang didapat oleh penulis sebagai bahasa ungkap untuk menunjang gagasan.

Garis merupakan barisan titik yang memiliki dimensi memanjang dan arah tertentu dengan kedua ujung terpisah⁶. Garis sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga selain dikenal sebagai goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya.

Bentuk garis dan komposisi yang penulis gunakan dalam perwujudan mengacu pada karya *drawing* seorang seniman *lowbrow* Ed Roth. Garis dan komposisi dalam karya Ed Roth memiliki bentuk yang memiliki kecenderungan fleksibel, dapat memvisualisasikan gagasan dalam skena *kustom kulture* yang memberi kesan cepat dalam otomotif.



Gb. 2. Karya Ed Roth, Honda 450, tahun 1966, sebagai acuan garis karya penulis.
(Sumber : https://www.google.com/Ed_Roth, 2017)

Penyampaian gagasan juga penulis tuangkan melalui warna dan gradasi, dalam hal ini warna dan gradasi yang penulis gunakan adalah warna-warna primer dan sekunder yang diikat oleh warna hitam untuk menaikkan kontras dan memberi jarak antara objek utama dan pendukung. Pemilihan warna dan gradasi yang penulis gunakan mengacu pada warna-warna yang banyak digunakan pada motor *custom* bergaya *chopper* di era 70-an. Warna-warna semacam ini juga digunakan oleh seorang seniman asal Amerika bernama David Mann yang juga menjadi acuan penulis.

⁶ <http://kiossahabatbaru.blogspot.co.id/2012/05/unsur-dasar-seni-rupa.html>. (diakses pada tanggal 13/05/2017. Pukul 02.30)



Gb. 3. Salah satu karya David Mann berjudul *Bike Rule The World* yang menjadi acuan warna dalam karya penulis.
(Sumber : David Mann Chopper Festival)

Simbol yang penulis gunakan dalam karya tugas akhir ini mengacu pada elemen-elemen yang sering kali digunakan dalam *custom culture*. Simbol yang digunakan antara lain seperti api, asap, tengkorak, petir, dan sebagainya, yang melambangkan kecepatan, perlawanan, petualangan, persahabatan dan lain sebagainya, penulis gunakan sebagai jembatan antara ide penulis dan hal yang ingin penulis sampaikan.

Fungsi simbol menurut Dillistone adalah untuk menjembatani objek atau hal-hal yang kongkret dengan hal-hal abstrak yang lebih dari sekedar tampak. Hal yang dimaksud adalah sesuatu yang ada di dunia nilai, makna, kepercayaan, dan hal-hal lainnya yang lebih tinggi, lebih besar, atau sesuatu yang transender. Kekuatan simbol justru pada aspek emotiofnya yang merangsang orang untuk bertindak (Dillistone, 2002:18).⁷

Pemilihan media *T-shirt* dalam karya seni grafis ini karena erat dengan skena *kustom kulture* yang menjadi tema karya penulis. Media *T-shirt* sudah dilakukan untuk merepresentasikan *custom culture* dan dalam *lowbrow art t-shirt* merupakan salah satu bidang yang termasuk di dalamnya sebagai acuan karya seperti yang sudah penulis jabarkan. Alasan lain pemilihan media *T-shirt* dalam karya ini adalah seperti pada bagian tujuan dan manfaat bahwa seni grafis dekat dan melekat dalam kehidupan sehari-hari. *T-shirt* merupakan kebutuhan sandang yang menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia, dalam perkembangannya *t-shirt* banyak menggunakan teknik seni grafis.

Berdasarkan bidang seni yang ditempuh penulis di bidang seni rupa adalah seni grafis, maka penulis menyampaikan gagasannya secara teknis melalui media seni grafis pula. Secara fungsional, karya penulis yang berupa *T-shirt* dengan teknik sablon DTG (*Direct To Garment*) dapat dipergunakan sebagai karya seni mandiri yang dipajang di dinding, maupun sepakai sebagai kaos.

⁷ Acep Iwan Saidi. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISACBOOK. 2008, P. 29

Karya penulis prosesnya dibuat melalui tahapan awal dengan teknik *drawing*, baru kemudian diolah secara digital di computer, dan tahap terakhir adalah dicetak pada media kain *T-Shirt*. Teknik *drawing* sengaja dipakai oleh penulis karena penulis ingin mengungkapkan gambar atau *image* secara lebih detail, lebih halus dan terlihat gradasi atau tone gelap terangnya. Efek gradasi yang detail, sangat halus dalam penggarapan gelap terang tadi tidak memungkinkan jika dicetak secara manual dengan teknik sablon. Teknik sablon manual sangat terbatas pada *pixel* sehingga titik (*dot*) yang merupakan unsur gradasi masih terlihat kasar. Untuk itulah, penulis memutuskan menggunakan teknik cetak yang lebih memungkinkan untuk mencapai gradasi yang detail tersebut, yaitu dengan menggunakan teknik cetak *Digital Print Direct To Garment* (DTG). Teknik DTG adalah :

DTG adalah suatu metode *printing* pada kain yang caranya mirip dengan *printing inkjet* pada kertas seperti yang umum dilakukan. Bedanya *printing* pada kertas menggunakan roll sedangkan printer DTG menggunakan permukaan datar yang dinamakan *flat-bed*. Jadi secara awam bisa dikatakan printer DTG adalah printer kaos. Kelebihan dari DTG adalah menyablon gambar yang *pixel*-nya lebih rapat seperti foto. Media yang biasa di-print menggunakan DTG adalah kaos t-shirt, celemek, handuk, sarung bantal dan sebagainya.⁸

Bagi penulis referensi karya sangat dibutuhkan, karena dengan karya-karya yang diciptakan orang lain, wawasan penulis dapat bertambah, baik dalam meningkatkan *skill* teknik maupun dalam proses mengeksplorasi tema, sehingga karya-karya yang dihasilkan penulis lebih berkualitas secara teknik maupun tema dimasa yang akan datang.

D. Hasil Pembahasan

⁸ Dayat Suryana, *Teknik Sablon: Tahapan Dalam Menyablon*, Jakarta: Createspace. 2013. p.42



Gb. 4. "Pray for Us The Sinners"
Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 30 x 40 cm, 2017
(Sumber: Dokumentasi oleh penulis, 2017)

Pengalaman saat touring dan tidak pulang sehari-hari terkadang menimbulkan rasa cemas. Kecemasan pada orang yang ditinggalkan atau pada daya tahan kendaraan yang digunakan. Kondisi ini membuat penulis selalu berdoa untuk segala kelancaran dalam perjalanan. Doa meminta restu pada Tuhan dan orang tua untuk keselamatan perjalanan jauh yang dilakukan.

Dalam agama Katolik Bunda Maria dikenal sebagai bunda penolong. Apropriasi figur Bunda Maria yang sedang memeluk mesin penulis gunakan sebagai simbol bunda penolong dan pelindung perjalanan yang dilalui.



Gb. 5. "Pork Chop"

Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 30 x 40 cm, 2017
(Sumber: Dokumentasi oleh penulis, 2017)

Karya ini menceritakan pengalaman penulis ketika berkendara setelah berwisata kuliner mencari makanan favorit penulis yaitu daging babi. Rasa puas dan kekenyangan membuat badan terasa berat, sehingga motor yang dikendarai seakan menjadi pendek dan tidak mampu menopang beban pengendaranya.

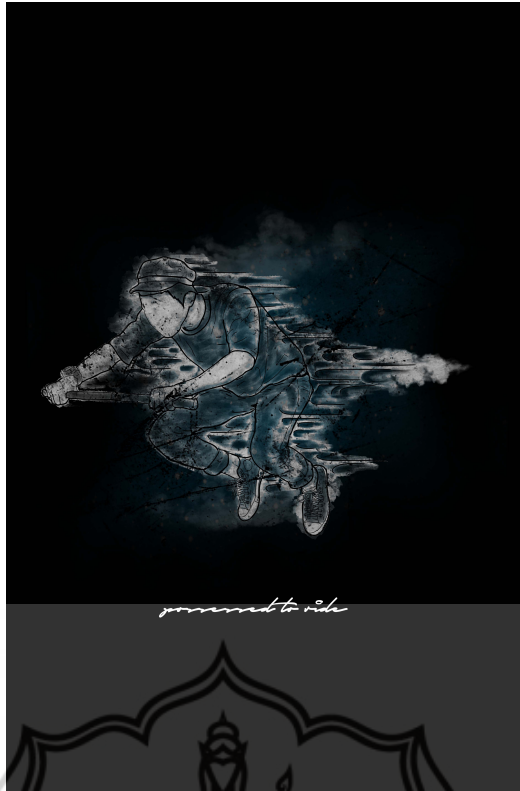
Figur babi dengan perut besar mengendarai sepeda motor sambil tertawa adalah representasi kepuasan yang penulis rasakan dalam perjalanan pulang berwisata kuliner.



Gb. 6. “**JOY (unknown pleasure)**”
Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 30 x 40 cm, 2017
(Sumber: Dokumentasi oleh penulis, 2017)

Berkendara seorang diri melewati berbagai rintangan di jalan adalah kesenangan dan kepuasan yang terkadang penyebabnya tidak diketahui ketika mengendarai motor *custom*. Bagi penulis hal ini seperti menjalani terapi menuju kebahagiaan dikala sedih dan gundah gulana dirasakan.

Garis yang berkelok dan berulang menggambarkan perjalanan yang dilalui, jalan yang berliku dan aspal yang tidak selalu mulus adalah rintangan yang harus dihadapi dalam sebuah perjalanan.



Gb. 7. "Possessed to Ride I"
Digital Direct To Garment Print on Cotton Combed 30s, 30 x 40 cm, 2017
(Sumber: Dokumentasi oleh penulis, 2017)

Membuat motor *custom* bukanlah sesuatu yang instan. Selama menunggu proses tersebut rasa dan keinginan untuk berkendara selalu menghampiri, seringkali penulis membayangkan mengendarai motor yang sedang dibuat. Sosok figur yang berpose mengendarai sepeda motor menceritakan pengalaman yang penulis rasakan ketika membayangkan mengendarai motor *custom* yang masih dalam proses pembuatan.

E. Kesimpulan

Penciptaan karya seni grafis adalah salah satu cara untuk mengekspresikan pengalaman lahir maupun batin manusia sekaligus sebagai cara terapi melatih kesabaran serta lebih dapat menghargai suatu proses kerja. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perwujudan karya seni grafis yaitu faktor latar belakang lingkungan, profesi, dan pendidikan.

Penciptaan tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menceritakan pengalaman penulis secara spesifik mengenai skena *kustom kulture* yang terpicu dari profesi yang dijalani serta ketertarikan terhadap perkembangan teknik cetak, *trend*, dan motor *custom*. Menawarkan suatu visual inti berbentuk *t-shirt* yang secara media itu sendiri adalah bagian dari *trend* dan dunia *Custom Culture*.

Keseluruhan karya merupakan ungkapan pengalaman dan pengamatan penulis yang dialami secara langsung dalam keterlibatan dalam komunitas *Custom Culture*. Penggunaan bentuk berupa bentuk motor serta elemen-elemen lain yang mendukung sebagai objek yang dikemas secara simbol guna menghasilkan maksud pesan yang ingin sampaikan. Karya tugas akhir ini menampilkan 20 karya cetak DTG diatas t-

shirt dengan penerapan edisi pada tiap kali penampilannya disepakati hadir dalam jumlah 2 edisi.

Secara keseluruhan bentuk penyajian dalam pameran tugas akhir ini tidak berhenti pada format dua dimensi sebagai karya seni grafis dengan teknik cetak DTG, namun juga mengarah pada karya seni yang fungsional, hal tersebut terdapat dalam media *t-shirt* yang sangat dekat dengan manusia, maka dapat dikatakan bahwa tugas akhir ini menampilkan karya seni grafis yang memiliki fungsi majemuk, dengan format media yang fungsional dan berkedudukan sebagai karya seni pajang. Sebab bagaimanapun suatu karya seni bebas untuk menapakkan kedua kakinya diatas dua tanah yang berbeda.

Manusia tak pernah lepas dari kesalahan, dengan masih adanya kekurangan yang ada dalam presentasi Tugas Akhir maka berharap dengan sangat laporan ini mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan jenjang S-1 Seni Rupa Murni (Seni Grafis) serta dapat bermanfaat sebagai tambahan wacana dalam khasanah seni rupa Indonesia maupun global. Salam budaya.

F. Daftar Pustaka

- Dutch, Von, dan Robert Williams, *Custom Culture: Von Dutch, Ed "Big Daddy" Roth, Robert (Bob) Bond, Robert Williams and Others*, San Francisco: Last Gasp. 1993
- McCloud, Scott, Terjemahan S. Kinanti. 2008(c). *Understanding Comics* (Memahami Komik). Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia
- Saidi Iwan, Acep, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISACBOOK. 2008
- Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayan Sana. 1990
- Suryana, Dayat. *Teknik Sablon: Tahapan Dalam Menyablon*, Jakarta: Createspace. 2013
- Susanto, M. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House. 2011