

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya seni grafis dalam tugas akhir ini berangkat dari pengalaman personal penulis terhadap budaya motor *custom* dan dikerucutkan kepada motor *long fork chopper* penulis bernama “Suprih”. Motor tersebut tidak hanya dimaknai sebagai alat transportasi semata, tetapi juga sebagai simbol perjalanan, identitas, serta representasi keterlibatan penulis dalam budaya *custom* motor. Pengalaman personal tersebut kemudian diolah menjadi ide penciptaan karya seni grafis melalui pendekatan visual ilustratif yang mengedepankan unsur naratif dan simbolik. Melalui proses tersebut, penulis berupaya menerjemahkan hubungan emosional antara manusia dan objek ke dalam bentuk visual yang komunikatif serta memiliki nilai estetis.

Penciptaan karya dimulai dengan eksplorasi ide yang bersumber dari pengalaman berkendara, perjalanan, serta dinamika budaya *custom* motor yang melekat pada objek “Suprih”. Eksplorasi ini kemudian dilanjutkan dengan pengembangan konsep visual yang mengacu pada estetika poster *vintage* sebagai acuan gaya. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu menghadirkan karakter visual yang kuat sekaligus relevan dengan nuansa budaya otomotif klasik.

Dalam proses perwujudannya, penulis menggunakan teknik sablon manual pada media plat besi sebagai medium utama. Pemilihan media tersebut didasarkan pada pertimbangan karakter visual yang ingin dicapai, yaitu kesan industrial, kuat, serta memiliki kedekatan dengan dunia otomotif. Selain itu, penggunaan media logam juga memberikan kesan material yang lebih kokoh dan selaras dengan objek yang diangkat dalam karya. Setiap tahapan tersebut dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan kualitas visual yang lebih maksimal. Dalam tugas akhri kali ini penulis menciptakan 15 karya seni cetak grafis yang masing-masing menampilkan narasi berbeda mengenai “Suprih”. Karya-karya tersebut merepresentasikan berbagai pengalaman yang berkaitan dengan perjalanan, eksplorasi ruang, perubahan bentuk, serta relasi antara

motor *custom* dengan identitas personal. Setiap karya memiliki komposisi visual yang berbeda namun tetap memiliki keterkaitan konseptual sebagai satu kesatuan tema.

Karya-karya yang dihasilkan juga menunjukkan bahwa motor *long fork chopper* dapat menjadi sumber ide yang kaya dalam penciptaan seni grafis. Melalui eksplorasi visual terhadap objek tersebut, penulis tidak hanya menampilkan bentuk motor secara literal, tetapi juga menghadirkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kebebasan, perjalanan, solidaritas komunitas, serta ekspresi identitas. Dengan demikian, karya yang dihasilkan tidak hanya bersifat representatif, tetapi juga mengandung narasi personal yang memperkuat makna visualnya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pengalaman personal dapat menjadi landasan yang kuat dalam penciptaan karya seni yang komunikatif dan kontekstual.

Secara keseluruhan, tujuan penciptaan karya seni grafis dengan menjadikan “Suprih” sebagai ide penciptaan dapat tercapai. Karya-karya yang dihasilkan mampu memvisualisasikan karakter motor *long fork chopper* sekaligus menyampaikan narasi perjalanan dan pengalaman personal penulis. Selain itu, penciptaan ini juga memberikan kontribusi dalam memperluas tema budaya populer, khususnya budaya *custom* motor, ke dalam ranah seni grafis. Dengan demikian, tugas akhir ini tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga memperlihatkan potensi objek keseharian sebagai sumber ide penciptaan yang memiliki nilai artistik dan konseptual.

B. Saran

Berdasarkan proses penciptaan karya seni grafis yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan karya selanjutnya. Eksplorasi terhadap budaya *custom* motor masih memiliki kemungkinan yang sangat luas untuk dikembangkan, baik dari segi visual maupun konseptual. Pendekatan yang digunakan dalam tugas akhir ini masih berfokus pada pengalaman personal penulis, sehingga pada penciptaan berikutnya tema tersebut dapat diperluas dengan melibatkan perspektif komunitas, lingkungan sosial, maupun dinamika budaya yang lebih

luas. Hal ini dapat memperkaya narasi visual serta memperluas konteks makna dalam karya seni grafis. Selain mengenai ide dan konsep yang digunakan, Penggunaan teknik sablon pada media logam perlu terus dikembangkan untuk mencapai kualitas visual yang lebih maksimal. Proses teknis pada media logam memiliki tingkat kesulitan tersendiri seperti ketahanan tinta serta proses finishing yang sangat mempengaruhi hasil akhir karya. Eksplorasi teknis juga dapat dilakukan dengan penggunaan media alternatif lain yang tetap memiliki karakter visual yang kuat.

Dokumentasi pengalaman personal yang lebih intens juga dapat menjadi sumber ide yang lebih kaya dalam proses penciptaan. Pengalaman perjalanan, interaksi dengan komunitas, serta dinamika perubahan objek dapat direkam secara lebih sistematis sehingga mampu menghasilkan narasi visual yang lebih mendalam. Pendekatan ini dapat memperkuat hubungan antara pengalaman nyata dengan visual yang dihadirkan dalam karya seni grafis.

Melalui saran-saran tersebut diharapkan penciptaan karya seni grafis dengan tema budaya populer, khususnya dunia *custom* motor, dapat terus berkembang. Eksplorasi yang berkelanjutan baik dari segi konsep maupun teknis diharapkan mampu menghasilkan karya yang lebih variatif, inovatif, serta memiliki kekuatan visual dan konseptual yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergeron, M. (2016). *The Harley-Davidson source book*. Minneapolis: Motorbooks.
- D'Orléans, P. (2013). *The chopper: The real story*. London: Laurence King Publishing.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Minton, Balch & Company.
- Ellis, H. (1939). *My life: An autobiography*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Ganahl, P. (2003). *Hot rod gallery: A nostalgia for the custom car era*. St. Paul: Motorbooks International.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. London: Routledge.
- Heller, S. (2004). *Vintage advertising art and design*. New York: Skyhorse Publishing.
- Kartika, D. S. (2007). *Kritik seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Langer, S. K. (1957). *Philosophy in a new key: A study in the symbolism of reason, rite, and art*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2012). *Design basics*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Noyce, R. (2006). *Printmaking at the edge*. London: A&C Black Publishers.
- Remus, Tim. (2003). *Choppers: Heavy metal art*. Minneapolis: Motorbooks International.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat seni*. Yogyakarta: ITB Press.
- Tanama, A. C. A. (2020). *Cap jempol, seni cetak grafis dari nol*. Yogyakarta: Penerbit SAE.
- Zeegen, L. (2005). *Fifty years of illustration*. London: Lawrence King Publishing.
- Zimberoff, T. (2003). *Art of the chopper*. St. Paul: MBI Publishing Company.

DAFTAR LAMAN

http://carinterior.alibaba.com/buyingguides/chopper-bikes-american-freedom-symbolism?utm_source= diakses pada 15 maret 2026, pukul 06.35 WIB.

https://www.instagram.com/p/C46XeIGSBcK/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWF1ZA== , diakses tanggal 3 Maret 2019, pukul 01.56 WIB.

https://www.instagram.com/p/CvhXXPux-jy/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWF1ZA==, diakses pada tanggal 19 Maret 2025, pukul 02.38 WIB.

https://www.instagram.com/p/B-MwQYeAbe8/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWF1ZA== , diakses pada tanggal 19 Maret 2025, pukul 02.49 WIB)

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2462974789445840/> diakses tanggal 8 Mei 2025, pukul 05.31 WIB).

