

**PENGALAMAN BERSEPEDA SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Bayu Nur Wibowo

NIM 1212291021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**PENGALAMAN BERSEPEDA SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Bayu NurWibowo
1212291021

**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
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENGALAMAN BERSEPEDA SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Bayu Nur Wibowo, NIM 1212291021. Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

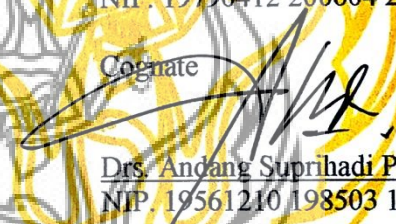
Pembimbing I


Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA, PhD.
NIP. 19561019 198303 1 003

Pembimbing II


Nadiah Tunnikmah S.Sn M.A
NIP. 19790412 200604 2 001

Cognate


Drs. Andang Suprihadi P., MS.
NIP. 19561210 198503 1 002

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa beserta alam Semesta dengan segala berkah dan rahmat-Nya sehingga senantiasa memberikan petunjuk dan hidayah, demi terwujudnya Tugas Akhir ini. Demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA, PhD. selaku dosen pembimbing I.
2. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., MA, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Andang Suprihadi P., MS, selaku cognate
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku ketua jurusan seni murni.
5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Seni Rupa Murni.
8. Kedua orang tua beserta keluarga.
9. Teman-teman Pameran Tugas Akhir.
10. Didot, Dimas, Adi, Gobel, Gaung, Pradito, pak Ismu, mbak Atik, Onggo, Widodo, Jarot, Fajri & Meta.
11. Teman Teman kelompok bersepeda Fedekill.
12. Teman-teman kelompok Kukomikan.
13. Teman-teman grafis angkatan 2012.
14. Teman teman seni murni.
15. Teman-teman Parkiran Interior.
16. Seluruh pegawai dan karyawan Institut Seni Indonesia.
17. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya. Amin.

Yogyakarta, 16 juli 2019

Penulis,

Bayu Nur Wibowo

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bayu Nur Wibowo
NIM : 121 2291 021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Tugas Akhir : Pengalaman Bersepeda Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat ataupun jiplakan karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini di buat dengan sadar dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 16 Juli 2019



Bayu Nur Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
LEMBAR PENGESAHAN	ii	
KATA PENGANTAR	iii	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv	
DAFTAR ISI.....	v	
DAFTAR GAMBAR	vi	
DAFTAR KARYA	vii	
ABSTRAK	viii	
BAB I PENDAHULUAN		
A. LATAR BELAKANG	1	
B. RUMUSAN MASALAH	3	
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	3	
D. MAKNA JUDUL.....	4	
BAB II KONSEP		
A. KONSEP PENCIPTAAN	6	
B. KONSEP PERWUJUDAN	12	
BAB III PROSES PEMBENTUKAN		
A. BAHAN	16	
B. ALAT	19	
C. TEKNIK.....	23	
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN.....	24	
BAB IV TINJAUAN KARYA		
TINJAUAN KARYA	32	
BAB V PENUTUP		52
DAFTAR PUSTAKA.....	53	
LAMPIRAN	54	

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Penulis dengan sepeda.....	2
Gb. 2 Sketsa Leonardo Da Vinci	7
Gb. 3 Karya Awan Simatupang, <i>Still Alive</i>	13
Gb. 4 Karya Sri Maryanto <i>Ayo Kerja</i>	15
Gb. 5 Lembaran karet lino	17
Gb. 6 Tinta cetak	18
Gb. 7 Kertas	18
Gb. 8 Minyak tanah.....	19
Gb. 9 <i>Clear spray</i>	19
Gb. 10 Pisau cukil	20
Gb. 11 Rol	20
Gb. 12 Pensil	21
Gb. 13 Sendok makan	21
Gb. 14 Pisau cutter.....	22
Gb. 15 Pisau palet	22
Gb. 16 Kain lap	23
Gb. 17 patokan cetak (kento)	23
Gb. 18 Proses sketsa.....	25
Gb. 19 Proses laminasi.....	26
Gb. 20 Proses pencukilan.....	26
Gb. 21 Proses penintaan	27
Gb. 22 Persiapan mencetak	28
Gb. 23 Proses mencetak pada kertas	28
Gb. 24 Proses pembersihan tinta.....	29
Gb. 25 Proses pengeringan.....	29
Gb. 26 Penulisan edisi.....	30

Gb. 27 Ukuran pasparto	31
------------------------------	----

DAFTAR KARYA

Karya 1 Gb. 28 <i>Urip Kudu Ngglinding</i>	32
Karya 2 Gb. 29 <i>Kehilangan Arah</i>	33
Karya 3 Gb. 30 <i>Solidaritas</i>	34
Karya 4 Gb. 31 <i>Refleksi</i>	35
Karya 5 Gb. 32 <i>Roda kehidupan</i>	36
Karya 6 Gb. 33 <i>Asa</i>	37
Karya 7 Gb. 34 <i>Preloved</i>	38
Karya 8 Gb. 35 <i>Kehilangan Bentuk</i>	39
Karya 9 Gb. 36 <i>Terasing</i>	40
Karya 10 Gb. 37 <i>Perjalanan</i>	41
Karya 11 Gb. 38 <i>Ultraromance</i>	42
Karya 12 Gb. 39 <i>Distorsi Mimpi</i>	43
Karya 13 Gb. 40 <i>Pantang Menyerah</i>	44
Karya 14 Gb. 41 <i>Hidup</i>	45
Karya 15 Gb. 42 <i>Jalan Terus</i>	46
Karya 16 Gb. 43 <i>Love Story</i>	47
Karya 17 Gb. 44 <i>Steel Is Real</i>	48
Karya 18 Gb. 45 <i>Tekat</i>	49
Karya 19 Gb. 46 <i>Berjuang</i>	50
Karya 20 Gb. 47 <i>Bertahan Hidup</i>	51

ABSTRAK

Karya seni bisa menjadi refleksi bagi senimannya. Pengalaman berperan penting dalam pembuatan karya seni. Penciptaan Dalam karya ini banyak membicarakan sebuah pengalaman yang memiliki kesan dan pesan tersendiri. Setiap karya menjadi catatan bagi penulis karena memiliki makna yang begitu berarti dalam proses berkesenian. Tidak terlepas dari konsep berkesenian bahwa seni merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia.

Secara spesifik karya-karya ini berbicara tentang sebuah pengalaman bersepeda yang dirasakan dan membuat penulis tidak dapat melupakannya seperti pengalaman bahagia, sedih, marah, bingung, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, bentuk sepeda menjadi sebuah metafor dalam mengungkapkan pengalaman-pengalaman.

Laporan Tugas Akhir dibuat menurut tahapan tahapan yang dilakukan dalam penciptaan karya seni grafis. Karya seni dapat divisualkan dengan berbagai macam, karya seni yang digunakan untuk merepresentasikan ide diatas yaitu dengan eksplorasi bentuk, garis, warna dan, komposisi ruang dalam media kertas karya ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru seni grafis terutama seni cetak tinggi.

Kata kunci : *Pengalaman, bersepeda, seni grafis*



ABSTRACT

Art works can be a reflection of the artist. Experience plays an important role in making artwork. Creation In this work many talk about an experience that has its own impression and message. Every work is a note for the author because it has such meaning in the process of art. Not apart from the concept of art that art is an inseparable part of human life.

Specifically, these works talk about an experience of cycling that the author feel and make the writer can't forget it like a happy, sadness, angry confused, and so on. In this case, cycle form became a metaphor for the writer to represent the experience writer feels.

Artwork can be visualized in various forms, the artwork used to represent the above ideas, namely by exploring the forms of lines, shapes, and composition of space in the paper media is expected to be able to provide new knowledge of printmaking, especially relief print.

Keywords: Experience, cycling, printmaking.



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

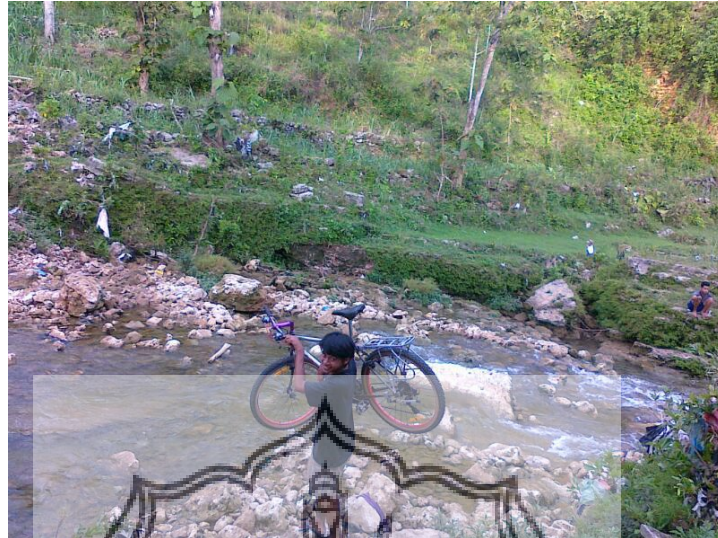
Sepeda merupakan kendaraan ramah lingkungan yang pernah menjadi primadona di kalangan elite pada awal kemunculannya, namun ketika kemajuan zaman menuntut semuanya berjalan dengan irama yang cepat, mudah, dan praktis, sepeda mulai ditinggalkan. Sepeda pada awal beredarnya di Indonesia digunakan pegawai kolonial Belanda untuk memperlancar roda pemerintahan di tanah jajahan. Selain kalangan pemerintahan waktu itu, sepeda juga banyak dipakai kalangan misionaris dan para bangsawan atau keluarga kerajaan, sedangkan kalangan masyarakat umum masih sangat sedikit yang memakainya.

Sepeda telah tergeser fungsi sosialnya, yang sebelumnya menjadi primadona dianggap kuno, simbol kemelaratan dan ketinggalan jaman. Pengguna sepeda sering dianggap sebelah mata dan mengganggu oleh beberapa pengguna kendaraan bermotor di jalanan. Banyak orang yang beranggapan bahwa simbol dari kemajuan zaman adalah motorisasi. Sepeda telah digantikan oleh mesin, yang lebih cepat, praktis dan efisien. Di kota besar seperti Yogyakarta, Jakarta, Bandung dan Surabaya saat ini sepeda lebih sering digunakan di akhir pekan atau hari libur kerja sebagai sarana hiburan ditengah rutinitas pekerjaan sehari-hari.

Sejak duduk di bangku sekolah dasar penulis sudah akrab dengan sepeda karena merupakan alat transportasi untuk berangkat ke sekolah. Penulis yang memiliki latar belakang tempat tinggal di Gunungkidul, sebuah kabupaten di wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menggunakan sepeda ke sekolah karena minimnya alat transportasi massal pada waktu itu. Teman-teman bersekolah saat itu juga banyak yang menggunakan sepeda untuk pergi ke sekolah. Berbeda dengan masa lalu, saat ini sedikit pelajar yang mau menggunakan sepeda sebagai alat transportasi baik ke sekolah atau untuk berkegiatan lainnya.

Tahun 2012 penulis melanjutkan studi di ISI Yogyakarta. Sejak 2014 mulai kembali menggunakan sepeda dalam aktivitas sehari-hari bahkan penulis sering melakukan perjalanan menuju kampung halamannya di Gunungkidul menggunakan sepeda. Selain membuat badan lebih sehat, dengan sepeda penulis

merasa mendapatkan pengalaman menarik yang mungkin hanya dirasakan seorang pengguna sepeda. Bersepeda membuat penulis dapat mengenal lingkungan lebih dekat daripada menggunakan kendaraan lain seperti sepeda motor, mobil, atau bus.



Gb 1. Penulis dengan sepeda
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)

Bersepeda juga membuat penulis mengenal daerah pedesaan yang masih asri yang tidak bisa atau bahkan tidak akan sempat dijelajahi menggunakan kendaraan lain. Ketika menggunakan sepeda Interaksi antar sesama pengguna sepeda maupun dengan orang lain akan mudah terjalin daripada menggunakan kendaraan bermotor. Berbeda dengan bersepeda yang lambat dan cenderung menikmati perjalanan, kendaraan bermotor lebih cenderung mengacu pada kecepatan dan mengabaikan lingkungan sekitar.

Penulis yang merupakan pengguna sepeda sering tidak dianggap, atau sebagai pengguna jalan kelas dua. Kata kata kasar dan suara keras klakson dari kendaraan bermotor adalah hal yang biasa diterima pengguna sepeda di jalanan. Tak jarang pengguna sepeda ditabrak kendaraan bermotor. Seperti peristiwa yang dikabarkan berita harian jogja pada 22 April 2019 atau tepat pada peringatan hari bumi yaitu pada tanggal 22 April, "*pengendara sepeda onthel tewas tertabrak mobil saat menyeberang jalan wonosari*".¹ Seiring dengan perjalanan waktu,

¹<https://Harianjogja.com/jogjapolitan/read/04/23/511/987210/-pengendar-onthel-tewas-tertabrak-mobil-saat-menyeberang-jalan-wonosari> (diakses pada tanggal 23 april 2019 jam 23.45 WIB)

sepeda sebagai salah satu alat transportasi yang ramah lingkungan semakin terabaikan.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin menciptakan karya seni yang menghadirkan berbagai gagasan dan imajinasi mengenai sepeda sebagai representasi gagasan dalam rentang pengalaman yang bersifat personal dan sosial mengenai pengalaman pengalaman penulis sebagai pengguna sepeda. Serta mengangkat simbol-simbol yang mewakili kegelisahan yang selama ini dialami. Penulis percaya bahwa, melalui seni, penulis maupun penikmat karya seni dapat memperoleh pandangan baru untuk lebih positif dikemudian hari.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu diberikan batasan-batasan agar pembahasan bahasan tidak terlalu melebar.

1. Bagaimana mengolah pengalaman bersepeda sebagai sarana penyampaian ide dalam membuat karya seni?
2. Bagaimana memvisualisasikan sebuah pengalaman bersepeda menjadi sebuah karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan :

1. Sebagai ekspresi pribadi yang diwujudkan dalam simbol-simbol rupa, dan merupakan rekaman peristiwa yang dialami dan rasakan sebagai pengguna sepeda.
2. Sarana media komunikasi yang merupakan upaya untuk membangun berbagai gagasan atau imajinasi sehingga karya seni dapat dipahami oleh penikmat serta sebagai media yang menyampaikan gagasan.

Manfaat:

Terdapat beberapa manfaat dari penciptaan karya seni grafis antara lain adalah;

1. Manfaat individu / personal
 - a) Manfaat dari penciptaan karya grafis ini adalah memenuhi kebutuhan emosional.
 - b) Dapat menemukan kepuasan tersendiri baik bagi penciptanya maupun penikmatnya.

- c) Menjadi lebih apresiasif dan melatih diri untuk menuangkan emosi kedalam bentuk karya.

2. Manfaat sosial

- a) Karya seni yang diciptakan ini diharapkan mampu memberikan daya tarik serta menjadi sumber inspirasi bagi penikmat karya seni.
- b) Karya seni yang diciptakan dapat menyampaikan isi hati penulis sebagai sarana komunikasi kepada penikmat
- c) Membuat orang lain tertarik menggunakan sepeda.

D. MAKNA JUDUL

Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian, penulis akan memaparkan pengertian dari judul penulisan karya ini yaitu;

“Pengalaman Bersepeda Sebagai Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis ”

Pengalaman; peristiwa yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung, dan sebagainya)²

Bersepeda; mengendarai sepeda.

Ide; “Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.”³ Dalam hal ini, banyak yang dipakai sebagai ide seperti peristiwa atau sejarah, benda, dan pengalaman pribadi penulis.

Seni Grafis; semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak-mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni yang meliputi gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak⁴.

² <https://kbbi.web.id/pengalaman> (diakses penulis pada 26 April 2019 jam 01.05)

³ MikkeSusanto, *DiksiRupa, kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*, Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagat Art House. 2011. P.187

⁴ M. DwiMariantono, *Seni cetak cukil kayu*, Yogyakarta : Penerbit Kanisius. 1988. p.15

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas yang dimaksud dengan judul *“Pengalaman Bersepeda Sebagai Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis”* adalah penciptaan karya seni yang terinspirasi oleh pengalaman sebagai pengguna sepeda yang dituangkan dalam karya seni cetak mencetak, baik melalui simbol maupun filosofi.

