

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



Oleh :
Bayu Nur Wibowo
NIM 1212291021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
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.



Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

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

Judul : *Pengalaman Bersepeda Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Oleh : Bayu Nur Wibowo

NIM : 1212291021

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.



A. PENDAHULUAN

Secara khusus tujuan dari penciptaan ini adalah agar penulis mampu melihat hal hal imajinasi terkait apa yang dilihat didengar, dan dirasakan sebagai pengguna sepeda kedalam bentuk yang nyata. Pengelihatan yang nyata tersebut mampu memberikan persepsi baru, sebuah dimensi dan ruang baru mampu merangsang dalam berimajinasi di luar batas ruang dan waktu yang normal. 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 pesepeda melalui kreativitas. 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. 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. Pesepeda 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 sepeda menjadi 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.

Pada 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 pesepeda. Dengan sepeda penulis dapat mengenal lingkungan lebih dekat daripada menggunakan kendaraan lain seperti sepeda motor, mobil, atau bus.

Dengan sepeda penulis lebih 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.

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 sebagai pesepeda melalui kreativitas. 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.

C. RUMUSAN DAN TUJUAN PENCIPTAAN

1. 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 pengalaman bersepeda menjadi sebuah ide dalam karya seni grafis?

2. 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 (kebutuhan emosional)
 - 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 dalam 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. TEORI DAN METODE

1. Teori

Seni adalah suatu bentuk yang menghadirkan perspektif baru, merekam jaman, bahkan memprediksi masa depan. “Seni adalah kemampuan kreatif manusia dalam menanggapi alam; kemampuan manusia menangani suatu yang menuntut pemecahan masalah; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif yang dinyatakan menjadi suatu yang menarik, fungsional atau inspiratif”.¹ Sebuah karya seni ada karena seseorang menciptakannya.

“Karya seni lahir dari dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat.”² Ketertarikan terhadap sepeda diawali ketika menjadi mahasiswa seni institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2012. Walaupun sepeda sudah akrab dengan penulis sejak duduk di bangku sekolah dasar di Gunungkidul, penulis mulai tertarik kembali menggunakan sepeda ketika menjadi seorang perantauan di Yogyakarta. Suka dan duka menjadi seorang pesepeda telah dirasakan selama di Yogyakarta. Melalui pengalaman suka dan duka inilah, yang kemudian berdampak sangat besar bagi diri penulis sendiri.

Ketertarikan terhadap sepeda diawali ketika menjadi mahasiswa seni institut Seni Indonesia Yogyakarta. Walaupun sepeda sudah akrab dengan penulis sejak duduk di bangku sekolah dasar di Gunungkidul, penulis mulai tertarik kembali menggunakan sepeda ketika menjadi seorang perantauan di Yogyakarta. Berbeda dengan Gunungkidul yang merupakan daerah perbukitan batu kapur, di Yogyakarta memiliki kontur jalan yang datar. Suka dan duka menjadi seorang pengguna sepeda telah penulis rasakan selama di Yogyakarta.

Dengan status sebagai seorang perantauan yang memiliki dua latar belakang tempat tinggal yang berbeda, membuat penulis terbiasa dengan masalah

apa saja yang dihadapi ketika mengendarai sepeda di kota maupun di desa. Di kota sepeda adalah salah satu kendaraan yang memiliki jalur khusus bagi

¹M Dwi Mariantio, *ART & LEVITATION: Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta. Penerbit: Pohon Cahaya, 2015, p.3

²Dharsono Sony Kartika. *SENI RUPA MODERN*. Bandung: Rekayasa Sains 2017. P.25

pengendaranya. Namun dengan adanya jalur khusus bagi pengguna sepeda tidak membuat pengguna sepeda nyaman ataupun bebas dalam menggunakan jalurnya. Tidak jarang pengguna sepeda di tabrak atau disenggol oleh kendaraan bermotor di jalurnya, atau mendapatkan kata kata kasar ketika dianggap sebagai biang kerok kemacetan karena perputaran rodanya yang lambat.

Pengalaman bersepeda merupakan masalah penting yang perlu diangkat dan menjadi penelitian penulis secara pribadi untuk dijadikan pembelajaran sekaligus media penyampaian ide melalui gagasan. Secara khusus tujuan dari penciptaan karya ini adalah agar mampu melihat hal-hal imajinasi terkait pengalaman sebagai pengguna sepeda dalam bentuk yang nyata. Kemudian penglihatan yang nyata tersebut mampu memberikan penulis persepsi baru, sebuah dimensi dan ruang baru yang mampu merangsang lebih lagi dalam berimajinasi, karena bagi penulis pengamatan melalui mata dapat membentuk pikiran, memanipulasinya dan mentransformasikannya kedalam imajinasi di luar batas ruang dan waktu yang normal.

Selain tujuan yang sebutkan diatas pesan yang ingin disampaikan dalam karya-karya ini adalah ingin mengajak para penikmat karya seni untuk memahami kejadian/emosi dari apa yang pernah dialami dan rasakan. Karya yang mampu mewakili cara pandang terhadap pengguna sepeda menjadi lebih tinggi. Selain itu karya ini merupakan ungkapan personal yang dalam proses penciptaanya melibatkan unsur rasa dari penulis sendiri.

Karya seni dapat menjadi media penyadaran untuk mengkampanyekan gerakan cinta lingkungan. Sepeda sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat pada umumnya. “Karya seni pada dasarnya adalah cermin dari jiwa penciptanya, karena mengandung makna atau mengatakan sesuatu”³ sehingga dalam penciptaannya memerlukan tahapan-tahapan, mulai dari perenungan, pengamatan, sampai tahap memvisualisasikan ke dalam karya seni. Proses tersebut merupakan bentuk ekspresi atau ungkapan perasaan personal yang berasal dari pengalaman manusia.

³M. Dwi Marianto, ”*Seni Kritik Seni*” , (Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2002), p.24

2. Metode

Bentuk dan karakter yang digunakan dalam suatu karya seni rupa merupakan bagian dari proses kreatif. Seperti diungkapkan “seni tak pernah sama sekali murni dan berdiri sendiri, atau terpisah dari lingkungannya”⁴, karya seni selalu berhubungan dengan lingkungan masyarakat di mana karya tersebut diciptakan. Karya karya tugas akhir ini banyak menggunakan bentuk sepeda sebagai simbol dominan sebagai sebuah gambaran gagasan dalam pengalaman yang bersifat personal. Penulis mengibaratkan sepeda sebagai diri sendiri.

Bentuk-bentuk sepeda yang telah mengalami proses deformasi sebagai perwakilan dari inspirasi bentuk-bentuk bentuk-bentuk sepeda. “Deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau wujud sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya”⁵. Beberapa cara berikut digunakan dalam upaya melakukan deformasi seperti: simplifikasi (penyederhanaan), pengayaan (stilisasi), distruksi (perusakan), distorsi (pembiasan).

Pada karya-karya yang diciptakan ini, penulis memilih teknik grafis cetak tinggi di atas kertas. Pemilihan teknik ini dianggap mampu membuat garis garis yang tegas sehingga karya karya ini dapat dilihat/tersampaikan dengan jelas. Melalui teknik ini juga penulis dapat mentransfer langsung gambar tangan yang dibuat ke dalam media master cetak tinggi (lino) yang kemudian dicukil dengan garis tegas sesuai dengan harapan yang akan mampu menyampaikan imajinasi dan gagasan dengan tegas. Perpaduan garis bebas, lurus, melengkung, patah-patah, sejajar ataupun bersilangan dengan blok warna yang kurang merata akan mengaburkan simbol sekaligus memberikan suasana dramatis.

Penulis membuat karya dua dimensi, dimana ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh

⁴ M Dwi Marianto, *Art & Levitation : Seni dalam Cakrawala Quantum*. (Yogyakarta: Penerbit: Pohon Cahaya, 2015), p.387

⁵Mikke Susanto, “*Diksirupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*”, (Yogyakarta :DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011), p.98

kepekaan pengelihatannya sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lain lain⁶. Unsur ruang dua dimensi bersifat semu akibat kesan penggambaran yang penulis tampilkan yakni dengan menggabungkan berbagai sudut pandang. Bentuk-bentuk yang dimunculkan sebagai objek utama adalah interpretasi dari sepeda yang dihadirkan kembali sesuai dengan penafsiran dan pemahaman penulis.

Pilihan garis yang digunakan adalah sebagai pemisah bidang satu dengan yang lain, garis yang tercipta dari adanya perbedaan warna, setiap garis yang digunakan menimbulkan kesan psikologis dan persepsi tersendiri. Garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana, menciptakan sebuah garis yang terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering diamati.

Komposisi yang ditampilkan pada karya adalah komposisi yang memiliki satu pusat perhatian dan memiliki keseimbangan unsur-unsur simbol dan bentuk lain di dalamnya. Komposisi yang terkesan seimbang banyak ditampilkan baik simetris maupun asimetris dengan jumlah elemen bentuk yang berbeda-beda. Keseimbangan pada karya juga diatur oleh proporsi objek utama pada gambar berupa pengaturan ukuran besar dan kecilnya agar lebih menonjol. Selain itu keserasian dan komposisi juga dipikirkan dengan matang, perpaduan unsur rupa yang selaras dan berhubungan, tidak bertentangan satu dengan yang lain melalui perpaduan warna.

Pengulangan bentuk dan tatanan gambar pada karya akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya. Atau juga kesan irama yang ditata selang seling baik dari segi bentuk, warna dan ukuran. Penulis membuat karya dua dimensi, dimana ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang dua dimensi bersifat semu akibat kesan penggambaran yang penulis tampilkan yakni melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap terang dan tekstur.

⁶ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta : Andi, 2007) p.47

E. Pembahasan Karya



Gb. 27.
"Urip kudu ngglinding"
Cetak lino cut pada kertas,
37 cm x 46 cm, 2019
(Sumber Dokumentasi pribadi, 2019)

Filosofi roda berputar dalam budaya jawa di sebut dengan *cakra manggilingan*. *Cakra* artinya roda sedangkan *manggilingan* artinya menggelinding. Roda yang berputar, setiap ujung permukaannya akan mengalami seluruh keadaan hingga posisinya kembali pada keadaan semula. Yang semula di puncak akan bergerak menuju paling depan. Setelah itu bergerak ke posisi paling bawah, menuju paling belakang dan kembali ke puncak. Demikian seterusnya. Seperti posisi pesepeda yang kerap kali diposisikan paling bawah akan menuju ke atas. Warna gelap terang menambah kesan dramatis. Seperti harapan penulis sebagai pengguna sepeda, walaupun jalan terjal roda harus berputar. Bentuk bintang pada tengah roda menandakan harapan agar pengguna sepeda memiliki kedudukan yang tinggi. Apapun rintangannya roda harus terus berputar begitupun dengan hidup, apapun masalahnya harus dihadapi.



Gb. 43 .
"Steel Is Real"
Cetak lino cut pada kertas,
25 cm x 35 cm, 2019
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019)

Bentuk sepeda yang sengaja dideformasi, mencoba menghadirkan kembali sepeda secara nyata, sesuai apa yang penulis alami dan rasakan sebagai pengguna sepeda. Bentuk sepeda dengan anatomi yang dibuat tidak sesuai pada umumnya, bentuk roda yang dideformasi sedemikian rupa sehingga seolah-olah tampak hidup. Seperti harapan penulis yang ingin dianggap, dihormati dan memiliki kedudukan yang sama dengan kendaraan lain.



Gb. 40.
"Hidup"
Cetak lino cut pada kertas,
30 cm x 40 cm, 2019
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019)

Dalam hidup, roda harus terus berputar. Roda merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dengan kendaraan. Roda yang bergerak akan memperingan beban yang ditopang sebuah roda. Semakin banyak putaran roda akan sangat menentukan seberapa jauh melangkah. Begitupun dengan hidup, walaupun banyak jalan terjal harus tetap bergerak. Setiap gerakan akan menentukan seberapa jauh melangkah kemasa depan. Karya ini terinspirasi dari perjuangan para pengguna sepeda yang tetap bertahan menggunakan sepeda meski kemajuan zaman telah menuntutnya untuk beralih.

F. Kesimpulan

Penciptaan karya seni dari pengalaman bersepeda menghadirkan sesuatu yang menarik karena, apa yang tidak bisa diungkapkan melalui kata-kata dapat tersampaikan melalui bahasa visual. Perasaan senang, sedih, marah, takut dan, kecewa dapat diungkapkan melalui karya seni. Setiap karya seni yang diciptakan oleh penulis menghadirkan kesan abstraksi garis dengan interpretasi orang berbeda-beda, itu merupakan nilai tambah bagi karya yang dibuat, sehingga perbedaan persepsi dalam menilai karya memiliki keindahan yang tidak ternilai.

Dengan menggunakan media kertas, dikarenakan mengikuti kode etik grafis konvensional yang harus menggunakan kartas. Perkembangan dalam proses yang penulis alami, penulis merasa menikmati proses dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi menggunakan media karet lino. Hambatan yang penulis alami di saat proses mencetak, karena harus teliti dan sabar. Apabila terburu-buru dalam proses mencetak, akan mengurangi kualitas pada cetakan karya.

Penulis menyadari dalam menciptakan karya, kekurangan dan kelebihan selalu ikut serta dalam munculnya, oleh sebab itu kritik dan saran sangat penting bagi penulis untuk meningkatkan kualitas sehingga kedepannya penulis dapat menciptakan karya yang lebih baik dari sekarang. Penulis berharap apa yang diungkapkan lewat karya yang diciptakan memberikan gambaran positif sehingga bisa memotivasi orang lain untuk lebih baik di kemudian hari.

i. DAFTAR PUSTAKA

Arif, Ahmad. "MELIHAT INDONESIA DARI SEPEDA". Penerbit Buku Kompas. 2010

Dharsono Sony Kartika. "SENI RUPA MODERN". Bandung: Rekayasa Sains 2017

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Andi. 2007

Richard Ballante & Richard Grant. "*Ultimate Bicycle Book*". Dorling KinderSley. 1998

Mariato, M Dwi. *Art & Life Force: In A quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher. 2017

Seni Kritik Seni, Yogyakarta : Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2002

SENI CETAK CUKIL KAYU, Yogyakarta : Penerbit Kanisius. 1988.

Susanto, Mikke. *DIKSIRUPA kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta :DictiArt Lab & Djagat Art House. 2011.

<https://kbbi.web.id>

