

JURNAL TUGAS AKHIR STUDIO

**VESPA DAN GAYA HIDUP REMAJA SEBAGAI
SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



Oleh

I Made Arde Wiyasa

Nim: 200904032

**MINAT SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2015

ABSTRAK

VESPA DAN GAYA HIDUP REMAJA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

“Vespa Dan Gaya Hidup Remaja Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis” pencipta pilih sebagai judul skrip karya karena berawal dari melihat perkembangan alat transportasi sekarang yang begitu sangat pesat, sehingga muncullah pemikiran untuk memvisualisasikan keunikan, dan keragaman tersebut dalam karya seni lukis.

Tujuan yang diharapkan oleh pencipta dalam penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini, Dapat mengangkat vespa menjadi gaya hidup remaja dalam karya seni lukis. Dapat mengetahui keunikan yang berkendara vespa ke dalam karya seni lukis.. Dapat mewujudkan karya yang menarik pada sebuah karya seni lukis.

Proses penciptaan seni lukis dengan tema vespa dan gaya hidup remaja ini meliputi beberapa tahapan yaitu: penjajagan (*eksplorasi*), percobaan (*eksperimen*) dan pembentukan (*forming*). Tahap ini dilakukan secara terperinci guna mendapat hasil yang memuaskan. Hasil dari proses penciptaan tersebut, dinilai dari segi aspek idioplastis dan fisikoplastis. Menghasilkan 10 karya seni : 1.) Eksklusif Style, 2). SKA Style 3). Transenter 4). Classic 5).Liberal I 6). SKA Style II 7). Old School 8). Superhero 9). Postman 10). Liberal II

Dalam visual karya seni lukis di sesuaikan dengan realita yang ada agar pesan yang di sampaikan lebih komunikatif. Penggarapan karya lukis ini menggunakan media kanvas dan vespa asli yang disesuaikan dengan gaya hidup remaja. Ide tersebut dapat di relisasikan melalui acuan pada karya-karya pelukis terdahulu, yang telah dapat membangun karakter pribadi.

Kata Kunci: *Vespa dan gaya hidup remaja*, Inspirasi, Seni Lukis

ABSTRACT

VESPA AND TEEN LIFESTYLE AS SOURCE OF INSPIRATION IN CREATING PAINTING

"Vespa and Teen Lifestyle as Source of Inspiration in Creating Painting Artworks" has been chosen by creator as the title of these artworks' script. It started from observing the current growing numbers of motor vehicles used around us. From that it emerged the thought to visualise a unique essence and what varies within those vehicles through painting.

The purposes of this final project creation are: To show how vespa has become a part of the teen lifestyle. To see how unique it is to ride a vespa which is shown through painting artworks. To create an appealing artwork through painting.

The process of creating the painting artworks with the theme vespa and teen lifestyle involves: exploration, experimenting and forming. These steps are done carefully to get the best result. The results then will be seen by its ideoplastic and physcoplastic aspects. Produced of 10 artworks : 1.) Exsklusif Style, 2). SKA Style 3). Transenter 4). Classic 5).Liberal I 6). SKA Style II 7). Old School 8). Superhero 9). Postman 10). Liberal II

These visual artworks are adapting the reality so it creates communicative artworks or better apprehended artworks for the audience. It will be using canvas as the medium and real vespa motorcycles in teen lifestyle as the model to create better communicative artworks. This idea will be created under the guidance of well-known painters' artworks which has built creator's individual character.

Keywords: Vespa and teen lifestyle, inspire, painting

A. Latar Belakang

Dalam menciptakan karya seni, khususnya seni lukis sangat banyak hal yang dapat diangkat sebagai objek penciptaan yang memiliki nilai estetika, salah satunya adalah tentang vespa menjadi gaya hidup remaja.

Melihat perkembangan alat transportasi sekarang ini begitu sangat pesat, salah satunya alat transportasi roda dua khususnya vespa. Begitu banyak hal yang bisa diceritakan untuk dijadikan objek penciptaan dalam seni lukis. Dari bentuk vespa itu sendiri, keunikannya, alat transportasi roda dua yang sangat beda dari biasanya. Bila bercerita tentang itu semua begitu banyak hal yang bisa terungkap dalam penciptaan karya seni lukis untuk menghasilkan karya yang sangat indah.

Sebagai pencipta karya seni lukis, saya berkeinginan untuk memvisualisasikan gaya hidup anak-anak yang berkendara vespa ke dalam karya seni lukis. Bagi saya sangatlah menarik mengangkat hal tersebut dikarenakan bisa mengenal lebih jelas karakter remaja saat ini melalui gaya hidupnya bila kita turun untuk menambah teman dan pengalaman. Kita sebagai manusia yang hampir setiap hari turun kejalan mengendarai alat transportasi tidak ada salahnya untuk mengungkapkan hal tersebut agar kita lebih banyak mengetahui gaya hidup remaja yang kita kenal..

B. Pengertian Judul

Dalam hal ini pengertian judul perlu diberikan batasan pengertian untuk menghindari salah penafsiran tentang maksud dari judul “Vespa dan gaya hidup remaja sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis”. Berbicara tentang vespa dan gaya hidupnya adalah berbicara tentang mengetahui karakter remaja yang kita kenal baik dari berpenampilan dan kesukaannya

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penciptaan karya tersebut adalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara mewujudkan vespa dan gaya hidup remaja kedalam karya lukis?
- Seberapa unik vespadan gaya hidup remaja tersebut sehingga dapat dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis?
- Bagaimana mewujudkan karya melalui penyusunan bentuk dan gaya hidup remaja agar menarik pada karya seni lukis?

D. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dala penciptaan karya-karya tersebut adalah sebagai berikut :

- Dapat mengangkat vespa dan gaya hidup remaja dalam karya seni lukis.

- Dapat mengetahui keunikan vespa dan gaya hidup remaja ke dalam karya seni lukis.
- Dapat mewujudkan karya yang menarik pada sebuah karya seni lukis.

E. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam mengangkat tema di atas adalah sebagai berikut :

- Sebagai studi perbandingan dalam upaya pengembangan pengetahuan dan bakat pada seni lukis.
- Dapat menumbuhkembangkan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis modern.
- Dapat memberikan kepuasan batin bagi saya ataupun pengamat.

F. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan ini digunakan beberapa metode untuk menunjang kelengkapan dari hasil-hasil yang ingin dicapai, maka dalam penulisan laporan ini digunakan metode sebagai berikut :

- a. Metode Kepustakaan, yaitu : mencari data-data literatur yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sehingga dapat digunakan sebagai data perbandingan yang relevan.

- b.** Metode Observasi, yaitu : pengumpulan data dengan melihat, mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang erat kaitannya dengan laporan kerja tersebut untuk diteliti.
- c.** Metode Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab langsung dengan pihak yang berkompeten dalam masalah yang dihadapi untuk dapat dijadikan sebagai pedoman dan pertimbangan.



Karya : IV
Judul : classic
Ukuran : 100 x 200 cm
Media : Akrilik pada kanvas
Tahun : 2014

Deskripsi karya:

Clasik merupakan mode yang taidak akan habis dimakan oleh jaman. Dengan penampilan yang sederhana namun memiliki cirri khas pada gayanya tersebut. Saat ini gaya clasik sangat diminati lagi oleh kaum muda di sekitaran denpasar. Begitu bnyak coffee shop yang membuat suasana clasik buat menarik pengunjung untuk dating mampir walau sekedar ngopi.

Pada karya diatas memvisualkan seorang anak muda yang lagi mengendarai vespa, dimana pada visual tersebut menampilkan vespa berwarna hijau toska. Adapun maksud pencipta membuat karya seperti itu banyak bagian yang terpotong karena pencipta mencoba nenampilkan visual simple, agar tidak lepas

dari konsep pencipta itu sendiri. Pada karya diposisikan dengan pandangan lanscape. Komposisi objek diatur secara tidak simetris sesuai yang diinginkan.

Warna objek difokuskan pada daerah vespa sesuai dengan objek aslinya agar terkesan warna klasik agar lebih menonjol dari obyek penukungnya. Pada bagian manusia penekanan warna tidak terlalu tajam supaya tidak mengalahkan obyek utama. Warna latar belakang yang lebih dominan warna coklat muda menggambarkan suasana klasik pada lukisan tersebut.

Pada karya diatas menggunakan garis lengkung dan lurus secara dinamis agar visual karya tidak terlihat kaku.

Tekstur yang digunakan pada karya diatas terlihat pada obyek utama dengan menggunakan tehnik dusel sehingga terlihat seperti ada tekstur mengkilap pada karya tersebut.



Karya : VII
Judul : Old School
Ukuran : Menyesuaikan
Media : Oil Cat on Vespa
Tahun : 2014

Deskripsi karya:

Kata “old school” muncul karena melihat banyaknya barang-barang lama yang mulai di bangkitakan lagi pada saat ini oleh beberapa kalangan anak muda mupun pencinta barang antic khususnya vespa. Vespa bias dibilang old school karena usia kendaraan tersebut bias dibilang sudah lama dari tahun 50an dan hingga saat ini masih banyak yang memakainya.

Dalam penggunaan botol minuman keras untuk tempat arak berem bisa saja digunakan. Namun dari segi pencitraan, terlihat yang dipersmbahkan adalah minuman keras hasil dari olahan pabrik. Dari melihat hal tersebut saya memberikan kritikan melalui ungkapan pada karya seni lukis, yang dapat dilihat pada gambar diatas.

Visual karya yang ditampilkan terdapat botol minuman keras dan minuman soda serta beberapa jenis banten. Posisi karya dibuat secara horizontal dan komposisi diatur secara tidak simetris.

Warna objek pendukung dan latar belakang digunakan warna monokrom yang memakai nuansa hijau yang melambangkan kesuburan. Sedangkan pada pewarnaan objek utama disesuaikan dengan objek sebenarnya dengan ditambah aksent warna merah disekitarnya yang melambangkan kemarahan.

Tekstur licin dan mengkilap merupakan salah satu penunjang pada obyek utama, agar visual karya tersebut terlihat lebih halus dan mengkilap ketika terkena sinar.



Karya : IX
Judul : Postman
Ukuran : Menyesuaikan bentuk aslinya
Media : oil cat on vespa
Tahun : 2015

Deskripsi karya:

Kata postman muncul ketika pencipta mengingat sebuah kenangan masa lalu yg begitu sangat berguna pada komunikasi antara manusia sebelum adanya pesawat telepon seperti sekarang. Dimana pada masa itu sangatlah unik dan menarik ketika seseorang memberi kabar lewat surat kepada saudara atau kekasih hatinya tersebut. Sama halnya dengan logo pos Indonesia, seekor merpati yang seolah-olah sedang terbang mengelilingi dunia dengan kecepatan tinggi. Sebuah

alat komunikasi bisa dibilang punah pada saat ini, dan betapa rindunya ketika menanti balasan surat tersebut lewat pos.

Surat dan pengantarnya sangat berkaitan. Pada jaman dahulu ketika belum adanya prasarana seperti kendaraan, burung bersatulah sebagai perantara surat tersebut. Tapi seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, mulailah kendaraan bermotor atau sejenisnya dipakai mengantarkan sebuah surat.

Visual pada karya pencipta diatas memvisualkan burung merpati yang lagi terbang terlihat sebuah gulungan kertas pada kakinya yang menandakan bahwa merpati sebagai perantara surat pada jaman dahulu oleh kerajaan.

Warna yang pencipta pakai pada karya tersebut menyesuaikan dengan karakter pos indonesia. Pada obyek utama seperti burung merpati di beri warna oranye menyesuaikan warna pos indonesia, dan warna pada latar belakang menggunakan warna putih...

Tehnik yang pencipta gunakan, menggunakan tehnik airbrush dan menggunakan kuas pada bagian tertentu untuk mencari detail sesuai dengan yang diinginkan.

Garis lurus dan lengkung yang mengikuti obyek utama agar obyek utama tidak terlihat samar. Garis tersebut member ketegasan pada setiap sudut obyek utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Bendi Yudha, I Made. (2013) Dekonstruksi Perubahan Karakter Kebendaan Imajinasi
- Djelantik A. A. M., (2004), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Kartika Dharsono Sony, (2004), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Kreatif Dalam Karya Seni Lukis, *Laporan Penciptaan*, ISI Denpasar, Denpasar.
- Rumini, Sri. Siti, Sundari H.S, 2004, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, Jakarta, Rineka Cipta
- Sarti Giorgio , 2006, *The Complete History From 1946*, Italia, Giorgio Nada Editore Seni Pertunjukan Indonesia, Jakarta.
- Soedarsono, RM. (2001), *Metodelogi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Masyarakat
- Susanto Mike, (2011), *Diksirupa*, Djagat Art House, Bali.
- Warhol, Andy. The Philosophy of Andy Warhol, from A to B and back again. Harcourt Brace Jovanovich, 1975
- Available at : http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol opened : 05.01.15
- Waskito A.A, (2012), *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, WahyuMedia, Jakarta.