



SEPEDA MOTOR TUA SEBAGAI OBJEK

DALAM BERKARYA SENI LUKIS

Proyek Studi

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Seni Rupa S1

Oleh

Ainur Rofiq Manuto Muhamad

2411413010

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian
Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Semarang, pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 2 September 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

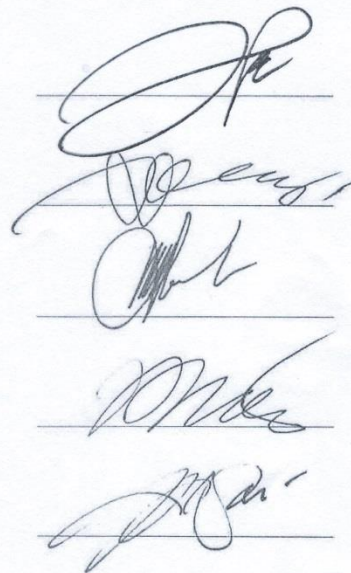
Ketua
Dr. Hendi Pratama, M.A.
NIP.198505282010121006

Sekretaris
Supatmo, S.Pd., M.Hum.
NIP.196803071999031001

Penguji I
Dr. M. Iban Syarief, M.Sn.
NIP.196709221992031002

Penguji II/Pembimbing Pendamping
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197804112005011001

Penguji III/Pembimbing Utama
Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 195901011981031003



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang



Drs. Urip, M.Hum.
NIP.195901011981031003

PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul “Sepeda Motor Tua sebagai Objek dalam Berkarya Seni Lukis” beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Kutipan, pendapat dan/atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah.

Semarang, 17 Agustus 2020



Ainur Rofiq Manuto Muhamad
NIM. 2411413010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Adalah baik menjadi orang penting, tapi lebih penting menjadi orang baik” –

Jenderal Hoegeng

“Tetaplah menjadi baik. Jika beruntung, kamu akan menemukan orang baik. Jika tidak, kamu akan ditemukan orang baik” -Anonim

Persembahan:

Proyek studi ini dipersembahkan untuk:

1. Mamak, Pak'e, adek Yu'la dan keluarga besar yang tiada hentinya memberikan doa serta dukungan.
2. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
3. Keluarga besar Jurusan Seni Rupa dan Almamaterku; Universitas Negeri Semarang.
4. Keluarga besar Pondok Aswaja.
5. Keluarga besar Kos H. Nur.
6. Teman-teman pecinta sepeda motor tua.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Sepeda Motor Tua sebagai Objek dalam Berkarya Seni Lukis” ini. Proyek studi ini dapat terselesaikan tentu dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Purwanto, M.Pd. dan Mujiyono, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan, masukan, serta banyak ilmu kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir Muharrar, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Dr. M. Ibban Syarieff, M.Sn., selaku penguji yang telah memberi arahan dan saran yang membangun dalam proyek studi ini.
5. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis.

6. Kedua orang tua beserta keluarga, yang telah memberikan doa, motivasi, serta dukungan materi demi keberhasilan penulis.
7. Sahabat-sahabat Seni Rupa angkatan 2013, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, partisipasi serta dukungannya selama ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, demi lancarnya proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk melengkapi proyek studi ini.

Semarang, 17 agustus 2020



Ainur Rofiq Manuto Muhamad
NIM. 2411413010

SARI

AinurRofiqManutoMuhamad. 2020, “Sepeda Motor Tua sebagai Objek dalam Berkarya Seni Lukis”. **Proyek Studi**, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Dr. Purwanto, M.Pd., II. Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: Sepeda Motor Tua, Objek, dan Seni Lukis.

Dalam perkembangan seni rupa realis dengan berbagai bentuk media teknik merangsang penulis dalam berkreasi dengan beberapa riset dan pengalaman hingga menampilkan karya seni lukis. Dalam karya ini, penulis mengangkat tema berupa objek yang menampilkan sepeda motor tua. Sepeda motor mempunyai komponen yang unik terutama dari keseluruhan *body* motor tua baik dari bentuk luar dan/atau dalam seperti bentuk rangka, tangki, *shockbreaker*, dan mesin. Dimana keunikan-keunikan tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemarnya yang bergensi. Selain keseluruhan *body*nya yang unik, nilai utama dari motor tua juga terletak pada keorisinalannya yang menjadikan motor tua tersebut mempunyai harga yang tinggi, yang lebih mahal daripada harga mobil sekarang, dan juga tidak sembarang orang yang mempunyai motor tua dengan keunikannya tersebut. Tujuan proyek studi ini untuk menghasilkan karya seni lukis realistik yang dibuat berdasarkan objek sepeda motor tua tahun 1930-1960an, dokumentasi pribadi sepeda motor tua milik penulis dan yang terdapat di sekitar lingkungan penulis dengan menampilkan detail motor tua yang sukar ditemui sehingga dapat menimbulkan kenangan tersendiri bagi penikmat seni dan peminat motor tua. Media yang digunakan berupa bahan (kanvas, spanram, cat minyak, minyak, tisu dan *varnish*) dan alat (kuas, dan palet.). Teknik melukis yang digunakan dengan cara pewarnaan cat secara berlapis-lapis untuk mendapatkan warna yang solid melalui pendekatan realistik. Proses pembuatan karya meliputi tahap kelahiran ide gagasan melalui pengamatan, tahap visualisasi gagasan berupa proses berkarya dan tahap penyajian yang berkaitan dengan pegemasan. Proyek studi dengan judul “Sepeda Motor Tua sebagai Objek dalam Berkarya Seni Lukis” menghasilkan sepuluh karya berupa lukisan cat minyak pada kanvas bercorak realistik yang mempresentasikan sepeda motor tua yang pernah melegenda pada masanya dan masih memiliki banyak peminat dimasa kini, diantara lain yaitu sepeda motor dari Eropa adalah merk BSA, Triumph, Sparta, JAP dan dari Jepang adalah sepeda motor merk Honda. Karya proyek studi ini berguna untuk mengekspresikan ide atau gagasan penulis tentang sepeda motor tua, baik sebagai pelukis juga sebagai penikmat sepeda motor tua. Selain itu, sebagai sarana apresiatif dan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tentang karya seni lukis dengan tema sepeda motor.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA | v |
| SARI | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema | 1 |
| 1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya | 3 |
| 1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi | 6 |
| 1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi | 7 |
| | |
| BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL | |
| 2.1 Sepeda Motor | 8 |
| 2.2 Konsep Seni Lukis Realistik | 11 |
| 2.2.1 Pengertian Seni Lukis | 11 |
| 2.2.2 Pengertian Seni Lukis Realistik | 13 |
| 2.3 Unsur dan Prinsip Seni Rupa | 14 |
| 2.3.1 Unsur dalam Seni Rupa | 14 |
| 2.3.1.1 Garis | 15 |
| 2.3.1.2 Warna | 16 |
| 2.3.1.3 Bidang | 17 |
| 2.3.1.4 Ruang | 17 |
| 2.3.1.5 Tekstur | 18 |
| 2.3.1.6 Gelap Terang | 19 |
| 2.3.2 Prinsip dalam Seni Rupa | 20 |
| 2.3.2.1 Keseimbangan | 20 |
| 2.3.2.2 Irama | 21 |
| 2.3.2.3 Kesebandingan | 22 |
| 2.3.2.4 Pusat Perhatian | 23 |
| 2.3.2.5 Kesatuan | 23 |
| 2.4 Lukisan | 24 |
| 2.4.1 Tema (<i>Subject Matter</i>) | 24 |
| 2.4.2 Bentuk (<i>Form</i>)..... | 25 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 2.4.3 Isi (<i>Content</i>)..... | 25 |
|-----------------------------------|----|

BAB 3 METODE BERKARYA

| | |
|--|----|
| 3.1 Pemilihan Media Berkarya | 26 |
| 3.1.1 Bahan | 26 |
| 3.1.1.1 Kanvas | 26 |
| 3.1.1.2 Spanram | 27 |
| 3.1.1.3 Cat Minyak | 27 |
| 3.1.1.4 Minyak | 28 |
| 3.1.1.5 Tisu | 28 |
| 3.1.2 Alat | 29 |
| 3.1.2.1 Kuas | 29 |
| 3.1.2.2 Palet | 29 |
| 3.2 Teknik Berkarya | 30 |
| 3.3 Prosedur Berkarya | 31 |
| 3.3.1 Studi Pustaka | 31 |
| 3.3.2 Konseptualisasi | 35 |
| 3.3.3 Visualisasi | 36 |
| 3.3.3.1 Membuat Rancangan (Sketsa) | 37 |
| 3.3.3.2 Proses Melukis | 37 |
| 3.3.3.3 Tahap <i>Finishing</i> | 41 |

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

| | |
|-------------------------------|----|
| 4.1 Karya 1 | 43 |
| 4.1.1 Spesifikasi Karya | 43 |
| 4.1.2 Deskripsi Karya | 43 |
| 4.1.3 Analisis Karya | 45 |
| 4.2 Karya 2 | 47 |
| 4.2.1 Spesifikasi Karya | 47 |
| 4.2.2 Deskripsi Karya | 48 |
| 4.2.3 Analisis Karya | 48 |
| 4.3 Karya 3 | 51 |
| 4.3.1 Spesifikasi Karya | 51 |
| 4.3.2 Deskripsi Karya | 51 |
| 4.3.3 Analisis Karya | 53 |
| 4.4 Karya 4 | 57 |
| 4.4.1 Spesifikasi Karya | 57 |
| 4.4.2 Deskripsi Karya | 57 |
| 4.4.3 Analisis Karya | 58 |
| 4.5 Karya 5 | 63 |
| 4.5.1 Spesifikasi Karya | 63 |
| 4.5.2 Deskripsi Karya | 64 |
| 4.5.3 Analisis Karya | 65 |
| 4.6 Karya 6 | 68 |
| 4.6.1 Spesifikasi Karya | 68 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| 4.6.2 Deskripsi Karya | 68 |
| 4.6.3 Analisis Karya | 70 |
| 4.7 Karya 7 | 73 |
| 4.7.1 Spesifikasi Karya | 74 |
| 4.7.2 Deskripsi Karya | 74 |
| 4.7.3 Analisis Karya | 75 |
| 4.8 Karya 8 | 79 |
| 4.8.1 Spesifikasi Karya | 80 |
| 4.8.2 Deskripsi Karya | 80 |
| 4.8.3 Analisis Karya | 81 |
| 4.9 Karya 9 | 85 |
| 4.9.1 Spesifikasi Karya | 85 |
| 4.9.2 Deskripsi Karya | 85 |
| 4.9.3 Analisis Karya | 86 |
| 4.10 Karya 10 | 89 |
| 4.10.1 Spesifikasi Karya | 89 |
| 4.10.2 Deskripsi Karya | 90 |
| 4.10.3 Analisis Karya | 91 |
| BAB 5 PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan | 95 |
| 5.2 Saran | 96 |
| DAFTAR PUSTAKA | 98 |
| LAMPIRAN | 100 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Alat dan Bahan | 30 |
| Gambar 3.2 Sumber Penciptaan: Melodia Idris | 33 |
| Gambar 3.3 Penulis dan pegawai di Museum Merpati Motor | 34 |
| Gambar 3.4 Berbincang mengenai motor dan museum | 34 |
| Gambar 3.5 Proses Pembuatan Sketsa | 37 |
| Gambar 3.6 Proses Melukis | 39 |
| Gambar 3.7 Proses Melukis | 39 |
| Gambar 3.8 Proses Melukis | 40 |
| Gambar 3.9 Proses Melukis | 40 |
| Gambar 3.10 <i>Finishing</i> | 41 |
| Gambar 3.11 <i>Finishing</i> | 42 |
| Gambar 4.1 JAP 1928 | 43 |
| Gambar 4.2 V TWIN 1936 | 47 |
| Gambar 4.3 TIGER 1939 | 51 |
| Gambar 4.4 SPARTA VILLIERS 1950 | 57 |
| Gambar 4.5 SPARTA I 1952 | 63 |
| Gambar 4.6 SPARTA II 1952 | 68 |
| Gambar 4.7 PLUNGER 1954 | 73 |
| Gambar 4.8 CANGKRANG 1938 | 79 |
| Gambar 4.9 CD 90 1966 | 85 |
| Gambar 4.10 CUB 1962 | 89 |

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis

Poster Pameran Online

Dokumentasi Pameran Online

Surat Keterangan Dosen pembimbing

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Revolusi industri dari tahun 20-an, bahkan sebelum tahun 20-an yang kemudian berkembang sampai menjelang tahun 40-an yang merupakan pangsa pasar yang paling bagus di Indonesia seperti mineral, bahan pokok, rempah-rempah hanya ada di Indonesia, sehingga orang asing banyak membawa para pedagangnya ke Indonesia terutama di Jawa dan Sumatera karena tanahnya yang paling subur. Sehingga sepeda motor sangat diperlukan dalam aktivitas sehari-hari, sebagai alat transportasi, pembawa pesan, juga sebagai muatan bahan pangan itu sendiri, baik di satu wilayah dan/atau lintas wilayah (wawancara MAC, 20 Juli 2016).

Pada masanya, sepeda motor tua yang ada di Indonesia banyak karena merupakan motor bekas perampasan perang, juga terdapat motor-motor ex-militer/instansi atau warisan dari leluhur yang kurang lebih di Indonesia ada ± 5000 unit yang belum teregistrasi. Selain itu, juga terdapat banyak sepeda motor bantuan untuk diperjual belikan. Seperti pada saat adanya penyakit Malaria, Indonesia juga mendapat bantuan motor Harley yang kemudian dinamakan Harley Malaria. Motor Harley sendiri terbanyak populasinya di dunia dan Indonesia sebagai pasar kedua setelah Amerika Serikat dan Belanda sebagai pembelinya (wawancara MAC, 20 Juli 2016).

Sepeda motor mempunyai komponen yang unik terutama dari keseluruhan *body* motor tua baik dari bentuk luar dan/atau dalam seperti bentuk rangka, tangki, *shockbreaker*, dan mesin. Dimana keunikan-keunikan tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemarnya yang bergengsi. Selain keseluruhan *body*nya yang unik, nilai utama dari motor tua juga terletak pada keorisinalannya yang menjadikan motor tua tersebut mempunyai harga yang tinggi, yang lebih mahal daripada harga mobil sekarang, dan juga tidak sembarang orang yang mempunyai motor tua dengan keunikannya tersebut.

Sepeda motor tua jelas lebih kuat, lebih tangguh, lebih awet dari sepeda motor jaman sekarang, walaupun memiliki suara mesin yang kasar. Selain faktor kekuatan, faktor bentuk motor yang klasik dan unik bisa menjadi daya tarik tersendiri. Dari bahan yang digunakan untuk membangun motor tua juga berbeda dengan motor jaman sekarang, dimana penggunaan bahan logam lebih utama dalam pembuatan motor tua karena itu motor tua cenderung lebih berat juga lebih mahal. Lebih dari 90% bahan pembuatan motor tua adalah baja. Mulai dari *body* motor, *spakbor*, *dashboard*, *dek* bahkan *spion* pun terbuat dari baja, hanya ban dan jok saja yang terbuat dari selain baja. Ketangguhan sepeda motor tua juga didasarkan pada tingkat durabilitas yang cukup tinggi dibanding dengan motor jaman sekarang yang mudah rusak entah bagian rangka atau komponen lainnya.

Sampai saat ini, tidak banyak informasi mengenai sejarah sepeda motor tersebut, juga tidak banyak orang yang tahu perjalanan asal-usul sepeda motor hingga menjadi sebesar sekarang, itulah yang menjadi alasan penulis memilih tema sepeda motor tua. Selain untuk melestarikan motor tua dan merestorasi

motor tua yang sudah lama menjadi salah satu hobi penulis, penulis juga ingin mengungkapkan kembali sejarah sepeda motor tua pada masanya. Dengan mereproduksi foto-foto perbagian komponen sepeda motor tua dan mendokumentasikan motor tua yang ada di lingkungan penulis dengan *angle* pilihan ke dalam karya seni lukis.

Dalam menciptakan suatu karya seni, seorang seniman membutuhkan sumber gagasan agar proses berkarya lebih jelas dan terarah. Sumber gagasan atau ide merupakan rancangan yang tersusun dalam pikiran, yang nantinya diolah dan dijadikan sebagai dasar untuk membuat konsep karya seni. Konsep karya selanjutnya dijadikan patokan dalam pembuatan sebuah karya seni. Menurut Susanto (2012) konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pikiran. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir *creator* maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga *creator* dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar. Dari sejarah dan keunikannya tersebut yang membuat penulis tertarik, yang kemudian menjadikan motor tua sebagai sumber gagasan penulis dalam karya seni lukis.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya

Kesenian sesungguhnya merupakan kebutuhan yang universal pada manusia, namun demikian tidak berarti bahwa semua bentuk seni hadir dan berkembang dengan aliran yang sama dalam setiap kelompok masyarakat. Pada tiap ruang dan waktu suatu kelompok masyarakat terdapat keseniannya. Oleh karena itu karya seni berkembang terus menerus di setiap kelompok masyarakat. Setiap karya seni berkaitan dengan realistik, pengalaman maupun imajinasi,

karena karya seni ditampilkan untuk melukiskan kembali, suatu peristiwa, untuk memberontak atau mempertajam yang mengacu pada kenyataan alam sekitar (Hartoko, 1984:35).

Dalam berkarya seni, seorang seniman berusaha mengungkapkan bentuk-bentuk karyanya sejalan dengan rasa atau keinginan jiwanya. Dengan demikian berbicara tentang seni erat artinya dengan kejiwaan atau nilai rasa, dapat juga diartikan bahwa seni merupakan manifestasi dan refleksi dari alam batin seorang seniman. Dengan berkarya seni orang dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat dari refleksi perasaan terhadap stimulus yang diterimanya (Sudarmaji, 1979:23).

Penulis membutuhkan media untuk menuangkan bentuk dan ide gagasan dalam berkarya, media tersebut bisa berwujud apa saja, bisa berupa media dua dimensi maupun tiga dimensi. Dari beberapa pilihan yang ada, penulis lebih condong dalam penyampaian gagasan dalam bentuk seni rupa dua dimensi yaitu seni lukis. Menurut penulis media seni lukis akan lebih memudahkan dalam memvisualisasikan keunikan motor tua dengan menghasilkan karya yang lebih detail dan beragam.

Pemilihan media tersebut juga didasari oleh kemampuan penulis yang berlatar belakang seni lukis. Progam studi yang ditempuh penulis adalah Seni Rupa S1 konsentrasi lukis, dimana sebagian besar mata kuliah yang didapat setiap harinya berkaitan dengan seni lukis. Beberapa mata kuliah diantaranya adalah lukis eksperimental, lukis cat air, lukis cat minyak, lukis mix media, dan lain sebagainya. Dalam kehidupan setiap hari, seni lukislah yang selalu digunakan

sebagai media berkesenian dari penulis. Melukis juga dapat melatih kepekaan, melatih kesabaran, serta yang utama yaitu sebagai ungkapan ekspresi jiwa. Oleh karena itu jenis karya yang akan dijadikan sebagai penyampaian ide dan gagasan penulis berupa lukisan dengan cat minyak pada kanvas sebagai medianya. Cat minyak sudah teruji oleh waktu memiliki daya tahan yang kuat, terbukti dengan adanya lukisan cat minyak yang berusia ratusan tahun dan masih ada sampai saat ini dengan kualitas yang masih terjaga.

Penulis lebih memilih berkarya seni lukis dengan pendekatan corak realistis. Dengan tujuan selain untuk melatih kepekaan detail objek dan teknik dalam melukis juga menggambarkan objek yang bersifat apa adanya. Dalam hal ini, dengan pendekatan corak realistis dirasa lebih dapat menggambarkan detail komponen sepeda motor tua yang dapat membuat para penikmat seni sedikit mengenang dengan masa lalu bersama sepeda motor tuanya, masyarakat umum bisa bernostalgia dengan kisah kehidupan dan roman klasik pada jamannya yang berkaitan dengan keunikan sepeda motor tua yang pernah mereka miliki. Dalam pembuatan karya seni lukis realistis dibutuhkan *skill*, kepekaan dan kesabaran yang harus melalui proses latihan secara drill. Tanpa itu semua, pada proses pengerjaannya akan mengalami kesulitan dan hasilnya tidak akan bisa seperti yang diharapkan. Sehingga tidak semua orang dapat membuat karya seni lukis realistis atau apa adanya seperti asli atau kenyataan dari objek lukis itu sendiri. Karya seni lukis realistis juga masih banyak peminatnya, karena dapat menimbulkan rasa senang dan bangga terhadap karya itu sendiri sehingga dapat

menarik apresiator, khususnya mahasiswa seni rupa untuk lebih menekuni kegiatan seni melukis.

Mengapa penulis memilih sepeda motor tua sebagai objek dalam berkarya seni lukis adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan dalam berkarya seni lukis realis, karena bidang studi yang diambil penulis adalah konsentrasi seni lukis.
- 2) Menyukai motor tua sejak lama dan sudah menjadi bagian dari hidup penulis.
- 3) Motor tua memiliki keunikan tersendiri yang membuat penulis tertarik menjadikan sepeda motor tua sebagai objek dalam berkarya seni lukis.
- 4) Dalam melukis objek sepeda motor tua tentunya harus memahami bentuk dasar dari motor tua dan paham tentang anatomi motor tua tersebut, sehingga bisa menghasilkan sebuah karya seni lukis yang realistik dan maksimal. Di sini penulis sudah memahami anatomi dari motor tua yang menjadi objek dalam berkarya seni lukis.
- 5) Penulis juga memiliki koleksi sepeda motor tua yang sudah di restorasi dengan detail, sehingga penulis benar-benar paham tentang struktur sepeda motor tua yang dilukis.

1.3 Tujuan Proyek Studi

Tujuan proyek studi ini untuk menghasilkan karya seni lukis realistik yang dibuat berdasarkan objek sepeda motor tua tahun 1930-1960an, dokumentasi pribadi sepeda motor tua milik penulis dan yang terdapat di sekitar lingkungan penulis.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Adapun manfaat dari pembuatan karya proyek studi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Penulis: proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Seni Rupa jenjang S1 pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki serta untuk menuangkan ide-ide kreatif penulis dalam bidang seni rupa. Juga sebagai portofolio penulis dalam berkesenian.
- 2) Bagi Mahasiswa Seni Rupa: proyek studi dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mahasiswa dalam pembuatan proyek studi seni lukis.
- 3) Bagi Jurusan Seni Rupa: memberikan kontribusi positif terhadap proses berkesenian di Universitas Negeri Semarang terutama Jurusan Seni Rupa.
- 4) Bagi Masyarakat/Apresiasior: proyek studi dapat digunakan sebagai sarana apresiasi terhadap sejarah sepeda motor di Indonesia dan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tentang karya seni lukis.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Sepeda Motor Tua

Sepeda motor tua adalah kendaraan roda dua yang sudah lama diciptakan atau sudah termasuk dalam waktu yang lampau, sepeda motor digerakkan oleh sebuah mesin. Letak kedua roda sebaris lurus dan pada kecepatan tinggi sepeda motor tetap stabil di sebabkan oleh gaya giroskopik. Sedangkan pada kecepatan rendah, kestabilan atau keseimbangan sepeda motor bergantung kepada pengaturan setang oleh pengendara.

Kata tua sendiri dalam KBBI (Team Pustaka Phoenix, 2008:913) memiliki beberapa pengertian yaitu: 1) sudah lama hidup; lanjut usia (tidak muda lagi), dan 2) sudah lama; sudah termasuk dalam waktu yang lampau; kuno.

Sepeda motor merupakan pengembangan dari sepeda konvensional yang lebih dahulu ditemukan. Pada tahun 1914, ada 200 produsen sepeda motor di Britania, dan untuk tahun-tahun pertama perang bisnis terus berlanjut seperti seterusnya, jika mereka beruntung, beberapa dari mereka mendapat bonus dari beberapa kontrak militer besar yang bagus. Kemudian pada akhir tahun 1916 pemerintah Inggris melarang penjualan sepeda motor kepada warga sipil sebagai tindakan untuk membantu produsen yang produknya disetujui hingga mendorong banyak perusahaan menjadi bangkrut. Seperti kebanyakan sektor teknik Inggris, pabrikan sepeda motor yang tidak beruntung terpaksa beralih ke pekerjaan pertahanan lain, beberapa diizinkan untuk terus memproduksi sepeda motor yang

dianggap berguna bagi militer di samping pekerjaan pemerintah lainnya. Misalnya BSA dan Royal Enfield melanjutkan produksi massal senjata dan suku cadang untuk senjata, meskipun keduanya juga diizinkan untuk terus memproduksi sepeda motor (Ware, 2012:24).

Bagi banyak pabrikan, tahun 1930-an adalah masa penjualan yang menurun dan banyak perusahaan kecil terutama mereka yang bertahan dengan metode konstruksi padat karya, gagal bertahan hidup. Metode merakit sepeda motor di bangku statis tidak terlalu efisien karena akan membutuhkan dua atau tiga orang untuk mengangkat sepeda motor yang sudah selesai (Ware, 2012:36). Pada tahun 1924 ada 500.000 sepeda motor yang terdaftar di Inggris dan meskipun hampir tidak khas dari apa yang tersedia selama pemasaran sepeda motor, pabrikan Inggris BSA telah mulai memproduksi 770cc V-twin Model G14 pada tahun 1921. Tersedia dalam bentuk kombinasi solo dan sespan, yang populer di kalangan mantan prajurit. Di Jerman selama tahun 1930-an, sepeda motor ringan dengan mesin di bawah 350cc biasanya diproduksi oleh BMW, DKW, NSU dan TWN (Triumph). Setelah tahun 1931, Harley Davidson dan Indian menjadi satu-satunya produsen sepeda motor yang bertahan di Amerika Serikat, dengan keunggulan Harley (Ware, 2012:37).

Inggris cenderung membatasi sepeda motor dengan peran kurir selama Perang Dunia II, sedangkan Nazi Jerman melihat sepeda motor, terutama ketika dikombinasikan dengan sespan militer, sebagai alat yang sah dari taktik *Blitzkrieg* dan bahkan memasang senapan mesin pada sespan, yang dibawa dari Perang Dunia I. Norton *Big Four* adalah eksperimen Angkatan Darat Inggris dengan

motor berat bergaya Jerman, sayangnya itu tidak berhasil dan digantikan oleh Jeep Amerika (Ware, 2012:44-45).

Sepeda motor besar Amerika yang dicirikan oleh Harley Davidson WLA menelan biaya \$380 untuk Pemerintah Amerika Serikat, walaupun *Jeep* lebih mahal dengan harga \$1000, kendaraan yang lebih bermanfaat adalah sepeda motor Harley Davidson. Ikon Harley Davidson WLA adalah sepeda motor militer Amerika Serikat yang paling umum di Perang Dunia II, berlatar belakang sebagai pembawa senjata *Dodge WC52* yang diproduksi antara Maret 1940 dan Mei 1945.

Sepeda motor mempunyai komponen yang unik terutama dari keseluruhan *body* motor tua baik dari bentuk luar dan/atau dalam seperti rangka, kelistrikan, dan mesin. Dimana keunikan-keunikan tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemarnya yang bergengsi. Selain keseluruhan *body*nya yang unik, nilai utama dari motor tua juga terletak pada keorisinalannya yang menjadikan motor tua tersebut mempunyai harga yang tinggi, yang lebih mahal daripada harga mobil sekarang, dan juga tidak sembarang orang yang mempunyai motor tua dengan keunikannya tersebut. Sepeda motor tua jelas lebih kuat, lebih tangguh, lebih awet dari sepeda motor jaman sekarang, bahkan suara mesin motor tua lebih halus. Dari bahan yang digunakan untuk membangun motor tua juga berbeda dengan motor jaman sekarang, dimana penggunaan bahan logam lebih utama dalam pembuatan motor tua karena itu hampir seluruh komponen sepeda motor terbuat dari baja, hanya ban dan jok saja yang terbuat dari selain baja. Ketangguhan sepeda motor tua juga didasarkan pada tingkat durabilitas yang dimiliki.

2.2 Konsep Seni Lukis Realistik

2.2.1 Pengertian Seni Lukis

Seni lukis adalah cabang seni rupa yang secara visual dapat ditangkap oleh mata dan dirasakan melalui kepekaan estetik. Pada perkembangannya corak dan gaya seni lukis selalu berubah-ubah disetiap ruang dan waktu. Karya seni lukis selalu berkembang dari masa lalu hingga sekarang menyesuaikan dengan situasi dan perkembangan zaman yang terjadi. Banyak yang mempengaruhi perkembangan tersebut antara lain karena faktor teknologi yang semakin maju, masalah lingkungan yang semakin kompleks, keadaan sosial budaya yang sudah berubah, persaingan hidup yang semakin ketat dan masih banyak lagi (I Wayan Setem, 2011:3)

Susanto (2011:241) menyatakan bahwa seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik ataupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Secara teknis B. S. Myers (dalam Susanto 2011:241) menjelaskan bahwa seni lukis merupakan tebaran pikmen atau warna cair pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untu menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, geraan, testur, sama baiknya dengan teanan yang dihasilkan kombinasi unsur-unsur tersebut, tentu saja dapat dimengerti, bahwa melalui alat teknis tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, *symbol*, keragaman dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif.

Seni lukis memiliki beberapa aliran, salah satunya yaitu realisme. Dalam penciptaan karya proyek studi ini penulis memilih corak realistik, karena dalam

hal ini corak realistik dirasa mampu menggambarkan detail keunikan sepeda motor tua ke dalam karya seni lukis.

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang dianugerahi pikiran perasaan dan kemauan secara naluriah memerlukan pranata budaya untuk menyatakan rasa seninya, baik secara aktif dalam kegiatan kreatif, maupun secara pasif dalam kegiatan apresiatif (Mustopo, 1989:39). Everyman Encyclopedia (dalam Susanto, 2011) menjelaskan bahwa seni merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual.

Seni merupakan ekspresi perasaan dan pikiran. Ekspresi perasaan dalam hal ini bukan hanya sekedar perasaan individual yang begitu saja tercurahkan dalam sebuah karya, akan tetapi perasaan yang universal sehingga dapat dihayati oleh orang lain, sekalipun jenis perasaan itu belum pernah dialami oleh orang tersebut. Perasaan dalam hal ini merupakan perasaan yang menjadi sebuah pengalaman sang seniman yang telah berjarak dengan dirinya atau telah menjadi masa lalu dan dijadikan sebagai sebuah objek dalam berkarya (Sumardjo, 2000:73-74).

Menurut Rondhi (2002) seni dapat diklarisifikan berdasarkan media yang digunakan yaitu seni rupa, seni tari, seni musi, dan seni sastra. Salah satu di antara seni-seni tersebut terdapat seni yang menggunakan unsur-unsur rupa sebagai media unkapnya. Unsur-unsur rupa yaitu unsur-unsur yang asat mata, atau unsur-

unsur yang dapat dilihat dengan indera mata. Seni inilah yang disebut dengan seni rupa.

Salah satu bentuk dari seni rupa yaitu seni lukis. Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ekspresi dari pengalaman estetis dan artistik yang menampilkan unsur warna, garis, bidang, bentuk, dan tekstur yang dituangkan di atas bidang dua dimensi. Seni lukis juga digunakan sebagai media komunikasi antara seniman dan apresiator/masyarakat, yang di dalamnya terdapat pesan yang ingin disampaikan seniman kepada apresiator/masyarakat menggunakan bahasa visual.

2.2.2 Pengertian Seni Lukis Realistik

Seni lukis realistik merupakan corak seni lukis yang dalam penciptaan karyanya sebagai wujud dari ungkapan ekspresi seniman, berusaha untuk jujur sesuai dengan keadaan model objek lukis yang apa adanya seperti yang ditangkap oleh panca indra seniman saat proses berkarya. Pahit manisnya kondisi dari objek lukis, semuanya akan dituangkan ke dalam kanvas oleh seniman dengan pertimbangan teknik yang tinggi tanpa ada perubahan bentuk dan proporsi. Bentuk dan proporsi objek lukis harus sesuai dengan kenyataannya. Begitu juga warna dan gelap terang harus sesuai dengan objek asli yang menjadi acuan dalam berkarya seni lukis.

Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2012:333) bahwa gaya realistik merupakan metode melukis yang menekankan akurasi, menurut kenyataan yang berdasarkan observasi sang pelukis atau gaya realistik *representatif*, dalam seni

visual berarti seni yang memiliki gambaran objek mendekati figur yang sama dengan realitas (*figuratif*) atau dalam pengertian realitas.

Susanto (2011:327) juga menjelaskan bahwa Realisme merupakan aliran/gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek. Dalam sejarah seni rupa barat (Eropa), proklamasi realisme dilakukan oleh pelopor sekaligus tokohnya yaitu Gustave Courbet (1819-1877), pada tahun 1855. Dengan slogannya yang terkenal “Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya!” yang mengandung arti bahwa baginya lukisan itu adalah seni yang kongkret, menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Dengan kata lain, ia hanya mau menggambar pada penyerapan panca inderanya saja (khususnya mata) dan meninggalkan fantasi dan imajinasinya.

Sedangkan menurut Bastomi (1990:41) menjelaskan bahwa seni lukis realistik yaitu seni yang obyeknya nyata, misalnya manusia atau pemandangan alam yang dilukiskan menurut realitanya tanpa stilasi atau distorsi.

2.3 Unsur dan Prinsip Seni Lukis

2.3.1 Unsur dalam Seni Lukis

Dalam berkarya seni lukis, tentunya harus memperhatikan unsur-unsur dalam seni rupa untuk menciptakan karya seni yang estetis. Seperti yang dijelaskan oleh Sunaryo (2002) menyatakan bahwa dalam menciptakan bentuk (dalam hal ini yaitu karya seni lukis), perupa memilih unsur-unsur rupa, memadukan dan menyusunnya agar diperoleh bentuk yang menarik, memuaskan, atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Karena itu unsur-unsur rupa

harus diatur, diorganisasikan, sehingga menjadi bentuk harmonis dan memiliki keseutuhan yang padu. Unsur-unsur rupa tersebut antara lain:

2.3.1.1 Garis

Garis merupakan salah satu unsur rupa yang memiliki peranan penting sebagai perwujudan dari suatu bentuk, dengan hadirnya garis kesan gerak dan bentuk objek dapat dihadirkan melalui kontur. Garis dalam unsur rupa dapat dihadirkan dengan dua cara yaitu garis sebagai unsur konsep dan garis sebagai unsur nyata.

Kaitannya dengan unsur garis dalam seni rupa, Aprillia (2015:5) menyatakan bahwa garis sebagai unsur visual mempunyai arti batas bidang, bentuk dan warna yang dimaknai sebagai garis yang bersifat konseptual, sedangkan garis yang bersifat konkret adalah sebagai tanda atau marka yang menandai di permukaan (garis pembatas di jalan raya, tarikan alat tulis/gambar pada kertas, goresan kuas pada kanvas). Sedangkan karakteristik garis yang paling menonjol yaitu memanjang dan memiliki arah.

Selain dari pada itu, Aprillia (2015) juga menjelaskan bahwa sebagai unsur visual garis juga memiliki potensi, terutama muncul karena dari suatu gagasan yang merupakan bentuk ungkapan yang efektif dan efisien, seperti misal mengesankan suatu bentuk atau massa atau mewujudkan benda, menciptakan kontur atau garis yang mengelilingi bentuk, mengesankan gerak atau irama (tangan yang digerakkan pada gambar ilustrasi), dan menciptakan simbol (simbol PLN, Swastika, Salib, dan lainnya).

Unsur garis dalam seni rupa dapat dilihat dan dirasakan melalui perwujudannya yaitu garis sebagai konsep dan garis sebagai unsur nyata dengan berbagai teknik. Dalam berkarya seni lukis penulis menggunakan garis sebagai konsep yaitu garis yang diwujudkan tidak secara nyata artinya garis yang dibentuk tidak sengaja dibuat tetapi mengesankan suatu bentuk atau massa untuk mewujudkan benda.

Dapat dilihat dalam karya penulis garis yang dihadirkan merupakan garis yang sifatnya konsep sebagai batas antar objek, yaitu batas antara sepeda motor sebagai objek utama dan tempat disekitarnya sebagai *background*.

2.3.1.2 Warna

Warna menjadi unsur rupa yang penting dalam perwujudan suatu karya karena warna dapat membentuk objek dan dapat membedakan bentuk. Rondhi (2002) menyatakan bahwa merupakan unsur visual yang penting karena unsur inilah yang menjadikan orang sadar bahwa di luar dirinya ada sesuatu. Warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Tanpa warna kita tidak bisa melihat sesuatu yang ada di depan kita.

Lebih lanjut lagi, Sunaryo (2002:12) menyatakan bahwa warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut, dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi.

Yusuf Effandi (dalam Sunaryo, 2002:15) mengemukakan tiga fungsi warna, yakni fungsi praktis, simbolik, dan artistik. Fungsi praktis pada warna untuk mengarahkan, memberi instruksi, dan memberi peringatan yang ditujukan

untuk kepentingan umum. Fungsi simbolik merupakan fungsi warna sebagai lambang. Fungsi artistik merupakan fungsi warna sebagai bahasa rupa dalam seni rupa atau desain.

Sedangkan penulis menggunakan warna sebagai elemen artistik yaitu warna yang sesuai dengan hasil foto pada tahun 1920-1940an, sesuai dengan apa yang diamati penulis. Sehingga akan memunculkan kesan yang lebih apa adanya sesuai dengan gambar yang dijadikan sebagai acuan melukis.

2.3.1.3 Bidang

Susanto (2011:55) menjelaskan bahwa bidang atau dalam bahasa Inggris berarti *shape* yang artinya area. Bidang terbentuk dari 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun yang sifatnya ilusif, ekspresif ataupun sugestif.

Bidang dapat juga penulis katakan sebagai gabungan dari berbagai unsur dalam seni rupa yang membentuk objek dalam karya penulis. Dalam karya penulis bidang diwujudkan melalui berbagai unsur dalam seni rupa diantaranya, garis, warna, gelap terang, dan sebagainya. Unsur tersebut yang membentuk batas berupa garis yang sifatnya ilusi, ekspresif maupun sugestif dalam karya penulis.

2.3.1.4 Ruang

Ruang dalam seni rupa menjadi unsur yang penting dalam mewujudkan karya yang baik, karena memberi efek dimensi dalam karya seni. Ruang dalam seni rupa merupakan wujud tiga dimensi: panjang, lebar, dan tinggi. Dalam seni

rupa, Kartika (2004:112) menyatakan bahwa unsur ruang dibagi menjadi dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihat menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti yang kita dapat lihat pada karya lukis, karya desain, karya ilustrasi, dll. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indra peraba.

Unsur ruang dalam karya penulis merupakan unsur ruang yang sifatnya semu artinya tidak nyata, dapat dilihat pada karya dengan objek sepeda motor tua. Unsur ruang diwujudkan dalam bentuk ilusi dengan menggunakan perbedaan warna yang digunakan (gradasi warna), dalam lukisan ini lebih kepada gelap terang dan unsur lain dalam objek lukis.

2.3.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan sifat dari permukaan benda yang dapat dirasa maupun dilihat oleh indra. Sifat permukaan dapat halus, kasar, licin, mengkilap dan lain sebagainya sesuai dengan jenis bendanya. Hal tersebut senada dengan Kartika (2004:1) yang menyatakan bahwa tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.

Tekstur pada seni lukis terdiri dari tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu merupakan merupakan tekstur visual yang hanya tampak mata sedangkan

tekstur nyata merupakan rasa sesungguhnya dari permukaan benda yang dapat dilihat mata dan dapat diraba.

Wong (dalam Sunaryo, 2002:17-18) menyatakan bahwa tekstur visual terdiri atas tiga macam yaitu: (1) tekstur hias, (2) tekstur spontan, (3) tekstur mekanis. Tekstur hias merupakan tekstur yang menghiasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya. Tekstur spontan ialah jenis tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan, sehingga menghilangkan jejak-jejak yang terjadi secara serta merta (spontan), akibat dari penggunaan bahan, alat, dan teknik-teknik tertentu. Tekstur mekanik merupakan tekstur yang diperoleh dengan menggunakan sarana mekanik.

Pada karya penulis tekstur yang dihadirkan merupakan tekstur semu yaitu tekstur visual pada karya dengan menggunakan tekstur hias artinya tekstur yang dihadirkan merupakan tekstur yang hanya dapat dinikmati dengan indra penglihat.

2.3.1.6 Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut sebagai nada. Disebut juga sebagai cahaya, setiap bentuk baru dapat dilihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang terdapat pada matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, yang mengakibatkan benda terlihat. Ungkapan gelap terang dinyatakan sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai pada yang paling gelap untuk menyatakan gelap (Sunaryo, 2002:19-20).

Unsur gelap terang yang dihadirkan dalam karya penulis merupakan gradasi dari permainan gelap terang warna untuk menghasilkan kesan ruang pada objek. Intensitas diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (Kartika, 2004:111).

2.3.2 Prinsip dalam Seni Lukis

Dalam menghadirkan karya seni lukis yang bernilai estetik dan membangkitkan pengalaman rupa yang objektif, dibutuhkan pengorganisasian dari berbagai unsur seni rupa sehingga tercipta karya seni lukis yang diinginkan. Pengorganisasian unsur rupa inilah yang disebut sebagai prinsip dalam seni lukis. Prinsip dalam seni lukis yang digunakan ialah:

2.3.2.1 Keseimbangan

Sunaryo (2002) menyatakan bahwa keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.

Beberapa bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat-ringannya serta letak kedudukan bagian-bagian, dapat dibedakan menjadi : (1) keseimbangan setangkup, (2) keseimbangan senjang dan (3) keseimbangan memancar.

Keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*) dapat diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatannya. Bentuk keseimbangan semacam ini disebut pula sebagai bentuk keseimbangan formal. Bentuk-bentuk di alam, misalnya kupu-kupu, setangkai daun, sekuntum bunga, dan lain-lain, menunjukkan keseimbangan setangkup.

Keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*) atau disebut keseimbangan informal, memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah. Selain mempertimbangkan bobot, Feldman (dalam Sunaryo, 2002) menyebut keseimbangan senjang dengan melalui perhatian dan kontras.

Keseimbangan memancar (*radial balance*) merupakan bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian susunan di seputar pusat sumbu gaya berat. Pada keseimbangan ini, unsur-unsur ditempatkan mengelilingi suatu daerah yang berada di tengah bidang gambar (Sunaryo, 2002:40).

Dalam karya penulis prinsip keseimbangan yang dihadirkan penulis merupakan prinsip keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*) dapat terlihat pada karya penulis meliputi; warna, bentuk, ruang, garis, dan subyek lukisan.

2.3.2.2 Irama

Sunaryo (dalam Setiawan, 2006:18) myatakan bahwa irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak

yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa yang sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa dan gerak.

Irama dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu: (1) *Repetitive* atau irama yang diperoleh secara berulang atau monoton, (2) *Alternative* merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) *Progresive* menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan (4) *Flowing* merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

2.3.2.3 Kesebandingan

Kesebandingan (*Proportion*), hubungan antara bagian atau antar bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud berkaitan dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antar satu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

Kesebandingan berarti kesesuaian bentuk yang berkaitan dengan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Dalam seni rupa prinsip proporsi ini digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan bidang kertas atau kanvas dengan objek yang dilukiskan. Prinsip kesebandingan dalam karya penulis

diwujudkan melalui perbandingan antara bidang kanvas dengan objek yang dilukis penulis.

2.3.2.4 Pusat Perhatian

Fokus perhatian sering juga disebut dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan. Dengan adanya dominasi, unsur-unsur tidak akan tampil seragam, setara, atau sama kuat, sehingga saling berebut meminta perhatian dan tidak saling memisahkan diri, melainkan justru memperkuat kesetuhan dan kesatuan bentuk (Sunaryo, 2002:36-37). Prinsip dominasi penulis wujudkan melalui objek utama yang ditampilkan dengan intensitas warna gelap terang yang berbeda.

2.3.2.5 Kesatuan

Kesatuan/*Unity* adalah kohesi, konsistensi ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh (Kartika, 2004:119)

Lebih lanjut Aprilia (2015) menambahkan bahwa prinsip kesatuan sangat lekat, berkaitan erat dengan prinsip keserasian, karena kedua prinsip tersebut merupakan prinsip penyusunan yang sangat mendasar atau utama. Suatu susunan akan disebut memiliki kesatuan, apabila juga memiliki keserasian, oleh sebab itu kesatuan terwujud karena prinsip-prinsip lain telah terpenuhi, atau dengan kata lain bahwa penerapan prinsip-prinsip lain adalah untuk mewujudkan kesatuan. Prinsip kesatuan merupakan prinsip desain yang menentukan terhadap prinsip-prinsip lain, mempunyai keamatan dengan paduan susunan prinsip-prinsip yang lain.

Dalam karya seni rupa kesatuan tercipta karena terdapat hubungan antar bagian dan prinsip-prinsip yang menunjukkan pengertian secara keseluruhan. Artinya kesatuan dipahami sebagai hubungan antar unsur dan prinsip-prinsipnya saling mengisi, memiliki keterkaitan, dan harmoni antar unsur atau elemen (lihat Aprilia, 2015:33). Prinsip kesatuan penulis wujudkan dengan memadukan berbagai unsur dan prinsip dalam seni rupa, dapat dilihat pada karya penulis.

2.4 Lukisan

Lukisan memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut adalah sebagai berikut:

2.4.1 Tema (*subject matter*)

Subject matter atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan ini dapat memberikan konsumsi batin bagi manusia secara utuh.

Sehingga dalam memahami *subject matter* perlu seseorang untuk terlibat di dalamnya (dalam proses-proses penciptaan). *Subject matter* merupakan bentuk dari ide seniman yang belum dituangkan ke bentuk fisik. Maka seni juga dapat dikatakan perwujudan dari ide sang seniman. Untuk mencapainya diperlukan beberapa ketentuan dasar yang disebut asas desain, antara lain: *repetisi, harmoni, kontras, gradasi* serta masih dibutuhkan *unity* dan *balance* dalam teknik pengorganisasian unsur-unsur tersebut (Kartika, 2007:42).

2.4.2 Bentuk (*Form*)

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas daripada karya seni. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya (Kartika, 2007:42).

2.4.3 Isi (*Content*)

Isi atau arti sebenarnya adalah bentuk psikis dari seseorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak didalam diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti dihayati dengan mata batin seorang penghayat secara *kontemplasi* (Kartika, 2007:43).

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul “Sepeda Motor Tua sebagai Objek dalam Berkarya Seni Lukis” menghasilkan sepuluh karya berupa lukisan cat minyak pada kanvas bercorak realistik yang mempresentasikan sepeda motor tua yang pernah melegenda pada masanya dan masih memiliki banyak peminat dimasa kini, diantara lain yaitu sepeda motor dari Eropa adalah merk BSA, Triumph, Sparta, JAP dan dari Jepang adalah sepeda motor merk Honda. Karya proyek studi ini berguna untuk mengekspresikan ide atau gagasan penulis tentang sepeda motor tua, baik sebagai pelukis juga sebagai penikmat sepeda motor tua. Selain itu, sebagai sarana apresiatif dan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tentang karya seni lukis dengan tema sepeda motor.

Nilai estetis karya lukis proyek studi ini dilihat dari segi bentuknya ada pada detail yang memukau, di setiap bagian objek lukisan yang dibuat begitu terperinci hampir sama dengan gambar acuan. Seperti misal objek ban sepeda motor yang di buat detail garisnya sama persis dengan dikerjakan satu demi satu perbagian garis ulir ban. Pada setiap lukisan juga menggunakan Proporsi dan perspektif yang tepat, juga gelap terang dan volume dibuat sesuai dengan gambar acuan, warna hitam putih digunakan untuk membuat kesan efek yang lebih klasik, dan pada bagian tertentu yang terkena sinar dibuat lebih putih untuk memberikan kesan efek mengkilap.

Melalui proyek studi ini dari proses kegiatan berkarya seni lukis realistik sepeda motor tua diperoleh suatu pengalaman baik yang bersifat teknis maupun non teknis. Pengalaman bersifat teknis yaitu mampu berkarya seni lukis secara realistik dari berbagai subjek sepeda motor sehingga dapat menghasilkan karya seni lukis yang beragam. Pengalaman bersifat non teknis yaitu penulis mendapatkan pengalaman surprise yang ditemukan saat proses pembuatan karya. Penulis belajar menangkap nilai estetik dari bentuk-bentuk atau komponen sepeda motor yang ternyata sangat menarik apabila dihadirkan dalam karya seni lukis.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi ini diharapkan dapat menarik perhatian banyak orang dengan keunikan sepeda motor tua yang menjadi istimewa pada setiap komponen yang berharga. Selain itu, dengan karya seni lukis ini diharapkan dapat membuat para penikmat seni sedikit mengenang dengan masa lalu bersama sepeda motor tuanya. Masyarakat umum dapat bernostalgia dengan kisah kehidupan di masa lalu, karena pada dasarnya manusia juga membutuhkan sesuatu hal yang membuatnya mengingat masa lalu yang berkaitan dengan keunikan sepeda motor tua yang pernah mereka miliki. Bahkan dapat menjadi hiburan untuk masa sekarang dan/atau masa depan dengan potret bersama karya penulis karena dapat menimbulkan rasa kenang dan senang.

Penulis juga berharap proyek studi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademis Universitas Negeri Semarang dalam bidang seni lukis. Bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Jurusan Seni Rupa diharapkan dapat lebih aktif, kreatif dan konsisten dalam berkarya. Baik dalam mengeksplor media berkarya,

teknik melukis maupun ide gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa di Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia. 2015. *Nirmana Dwimatra, Hand Out Mata Kuliah*. Jurusan Seni Rupa: UNNES Semarang.
- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni: buku ajar mata kuliah*. Semarang: UNNES press.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kartika, Darsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartika, Darsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mustopo, M. Habib. 1989. *Ilmu Budaya Dasar, Kumpulan Essay-Manusia dan Budaya*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rondhi, Muh. 2002. *Tinjauan Seni Rupa I, Hand Out Mata Kuliah*. Jurusan Seni Rupa: FPBS IKIP Semarang.
- Setem, I Wayan. 2011. *Eksplorasi Kehidupan dalam Seni Lukis*. Denpasar: ISI Denpasar.
- Soedarso, Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise.
- Sudarmaji. 1979. *Seni dan Permasalahannya*. Yogyakarta: Sakudaryasana.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1: buku ajar mata kuliah*. Semarang: UNNES press.
- Susanto, Mike. 2011. *Disi Rupa*. Yogyakarta: DICTIART Lab.
- Team Pustaka Phoenix. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta, Pustaka Phoenix.

Ware, Pat. 2012. *An Illustrated History of Military Motorcycles*. SouthWater:
Annesh Publishing.

YouTube; Motor Antik Club Indonesia. 2016.

halaman Facebook Melodia (diunduh pada tanggal 16 Oktober 2019)

jogjainside.com (diunduh pada tanggal 6 September 2019)