

**PENGALAMAN *TOURING* MENGGUNAKAN VESPA
EXTREME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
ANGGANA MULABIO
NIM. 18149124**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024**

**PENGALAMAN *TOURING* MENGGUNAKAN VESPA
EXTREME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Murni
Jurusan Seni Murni



**OLEH
ANGGANA MULABIO
NIM. 18149124**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024**

**PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KEKARYAAN**

**PENGALAMAN *TOURING* MENGGUNAKAN *VESPA EXTREME*
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

Oleh :
ANGGANA MULABIO
18149124

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir karya untuk diujikan
Surakarta, 4 November 2024

Mengetahui,
Ketua Program Studi Seni Murni


Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.
197607162008121004

Dosen pembimbing


Wisnu Adisukma, S.sn M.Sn.
198407012009121008

Surakarta, 4 November 2024
Mengetahui, Ketua Jurusan Seni Murni


Dr.Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197402122005012010

PENGESAHAN

**LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
PENGALAMAN *TOURING* MENGGUNAKAN *VESPA EXTREME*
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Oleh

ANGGANA MULABIO

NIM.18149124

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
pada tanggal, 15 November 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Wisnu Adisukma, M.Sn



(... ..)
(... ..)
(... ..)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana seni (S.Sn) pada
Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 15 November 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Kusmiana, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggana Mulabio

NIM : 18149124

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir berjudul: “Pengalaman *Touring* Menggunakan Vespa *Extreme* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism. Maka saya bersedia mendapatkan saksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasi secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 4 November 2024

Yang menyatakan,



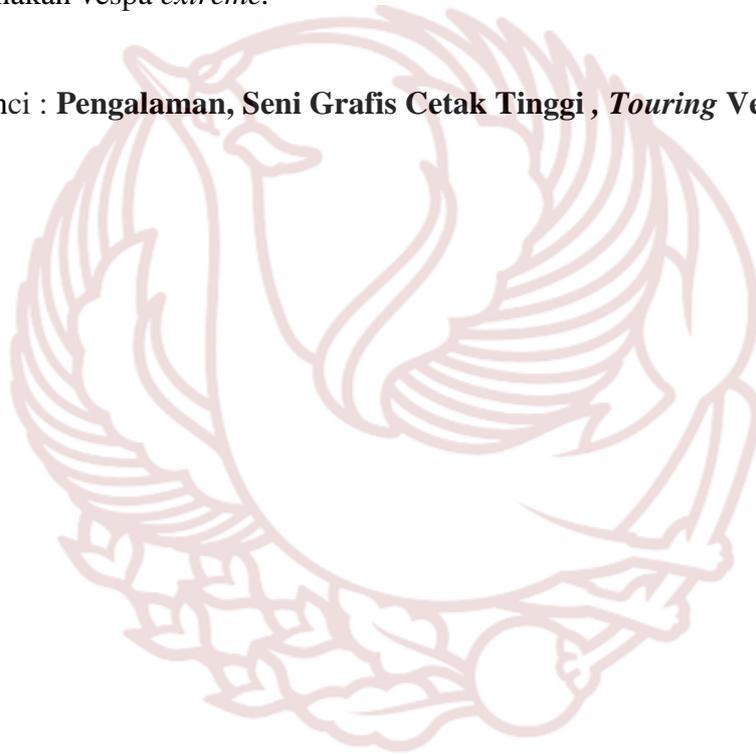
Anggana Mulabio

NIM. 18149124

ABSTRAK

Laporan karya tugas akhir berjudul "Pengalaman *Touring* Menggunakan Vespa *Extreme* Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis Cetak Tinggi" berlatarbelakang pengalaman empiris ketika *touring* menggunakan vespa *extreme*. Rumusan masalah dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah bagaimana konsep karya Tugas Akhir, bagaimana proses penciptaan karya Tugas Akhir, dan bagaimana deskripsi karya Tugas Akhir. Teknik yang digunakan adalah teknik grafis cetak tinggi MDF di atas kanvas. Proses penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan metode L.H Chapman, meliputi : upaya menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal, serta visualisasi pada media. Karya yang diciptakan ini mepresentasikan sepuluh karya seni grafis cetak tinggi yang bergaris besar representasi dari pengalaman yang dialami ketika *touring* menggunakan vespa *extreme*.

Kata kunci : **Pengalaman, Seni Grafis Cetak Tinggi , *Touring* Vespa *Extreme***



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Atas puji Syukur kehadiran Allah SWT serta kerja keras dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya laporan penciptaan karya Tugas Akhir ini yang berjudul “Pengalaman *Touring* Menggunakan *Vespa Extreme*“ terselesaikan. Adapun penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai syarat dalam ujian mencapai gelar Sarjana (S1) Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Saya berterimakasih sedalam–dalamnya kepada pihak yang turut berpartisipasi selama kelancaran mengerjakan untuk penyelesaian Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar–besarnya kepada :

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr.Sn Syamsiar, S.Pd., M.Sn. selaku ketua Jurusan Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberikan masukan dan motivasi serta memudahkan segala urusan selama perkuliahan serta pada saat proses penyelesaian laporan Tugas Akhir.
4. Bapak I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Prodi Seni Murni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang selalu memudahkan dengan segala urusan perkuliahan serta dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

5. Bapak Wisnu Adisukma, S.Sn M.Sn., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat dengan sabar sehingga dapat terselesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Moch. Sofwan Zarkasi, S.Sn, M.Sn., sebagai Pembimbing Akademik yang selalu mengarahkan serta menasehati dalam hal akademik dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Seni Murni yang telah memberi dukungan dan dorongan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
8. Kepada Almarhum Bapak Suwarjono dan Ibu Waroatun yang telah berpesan untuk menyelesaikan studi S-1 dalam akademisi seni dan terima kasih atas dukungan doa dan motivasi serta restu dalam menempuh Pendidikan kuliah di ISI Surakarta.
9. Terimakasih kepada Adik saya Basil Anaba yang selalu memberikan *support* semangat dalam menempuh pendidikan kuliah di ISI Surakarta.
10. Aisya Nur Salsabila sebagai partner saya yang selalu sabar memberi semangat dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
11. Komunitas vespa *extreme* khususnya *club* Tawanan Vespa Rantau Independent yang telah berkenan membantu dalam proses penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman kontrakan Wisma nyenil yang telah membantu banyak dan memberi semangat dalam pengerjaan karya tugas akhir ini.
13. Teman – teman mahasiswa seni murni Angkatan yang telah memberikan bantuan dan dukungan.

Saya menyadari dari laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran dari pembaca selalu diharapkan adanya. Saya berharap dari adanya laporan Tugas Akhir ini memiliki manfaat bagi semuanya terutama pada pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 30 Oktober 2024

Anggana Mulabio



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATAPENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Tinjauan Karya.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Non Visual.....	13
B. Konsep Visual.....	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	
A. Metode Penciptaan.....	20
B. Perwujudan Karya.....	20
BAB IV KARYA	
A. Pengantar Karya.....	46
B. Deskripsi Karya.....	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Karya Robertus Belarminus.....	8
GAMBAR 2. Karya Gunawan Abiyoso	9
GAMBAR 3. Karya Anggana Mulabio	11
GAMBAR 4. Hasil <i>Brainstorming</i>	21
GAMBAR 5. Membangun vespa <i>extreme</i>	25
GAMBAR 6. Kemeriahan acara pesta vespa di Wonosobo	25
GAMBAR 7. Potret mesin vespa	26
GAMBAR 8. Perbaikan mesin vespa <i>extreme</i>	26
GAMBAR 9. Pengendara vespa <i>extreme</i> beristirahat di trotoar	27
GAMBAR 10. Pengendara vespa <i>extreme</i> tidur di depan toko	27
GAMBAR 11. Pengendara vespa <i>extreme</i> memperbaiki motornya	28
GAMBAR 12. Pengendara dan vespa <i>extreme</i> di jalan	28
GAMBAR 13. Figur manusia berkepala tengkorak	29
GAMBAR 14. Sketsa kasar	29
GAMBAR 15. Pensil, kertas dan penghapus	30
GAMBAR 16. Kuas, cat tembok dan cup	30
GAMBAR 17. Pisau cukil	31
GAMBAR 18. Rol	32
GAMBAR 19. Kaca	33
GAMBAR 20. Sendok dan <i>scraft</i>	33
GAMBAR 21. Kain bekas	34
GAMBAR 22. Minyak goreng.....	35
GAMBAR 23. Papan MDF	35
GAMBAR 24. Kanvas	36
GAMBAR 25. Tinta cetak	37
GAMBAR 26. Medium oil painting	37

GAMBAR 27. Proses pemindahan sketsa kasar ke papan	38
GAMBAR 28. Proses penegasan sketsa	39
GAMBAR 29. Proses pencukilan	39
GAMBAR 30. Proses pencetakan dengan diinjak dan digosok.....	41
GAMBAR 31. Proses pencampuran tinta cetak dan medium oil painting di kaca	42
GAMBAR 32. Proses meratakan tinta di atas kaca	42
GAMBAR 33. Proses meratakan tinta di atas papan cetak.....	43
GAMBAR 34. Proses peletakan kanvas	43
GAMBAR 35. Proses pengangkatan kanvas setelah dicetak.....	44
GAMBAR 36. Proses pengeringan karya	44
GAMBAR 37. Karya siap <i>display</i>	45
GAMBAR 38. Karya “kreativitas tanpa batas”	46
GAMBAR 39. Karya “memacu adrenalin”	48
GAMBAR 40. Karya “mandiri”	49
GAMBAR 41. Karya “eksistensi”	50
GAMBAR 42. Karya “kebanggaan”.....	51
GAMBAR 43. Karya “awas polisi”	53
GAMBAR 44. Karya “alon-alon asal kelakon”.....	54
GAMBAR 45. Karya “beristirahat”	55
GAMBAR 46. Karya “kebersamaan”	56
GAMBAR 47. Karya “berkarya”	58
GAMBAR 48. Poster Tugas Akhir	63
GAMBAR 49. Sampul Katalog Tugas Akhir	63
GAMBAR 50. Display Karya	64
GAMBAR 51. Presentasi laporan Tugas Akhir	64
GAMBAR 52. Foto bersama Penguji	65
GAMBAR 53. Foto bersama pengunjung pameran	65



Gambar 28. Proses penegasan sketsa
(foto oleh Eckmal pada 12 Agustus 2024)

Sketsa kasar yang sudah dibuat menggunakan pensil kemudian ditebalkan menggunakan cat tembok dan kuas. Cat tembok digunakan agar sketsa tidak hilang pada saat proses selanjutnya. Dalam proses ini juga sketsa yang dibuat dengan detailing, dari garis untuk menciptakan bentuk yang diinginkan.

3. Pencukilan



Gambar 29. Proses pencukilan
(foto oleh Afandy pada 14 Agustus 2024)

Proses pencukilan dilakukan dengan mencukil bagian papan mdf yang tidak terkena cat tembok agar hasil dari cetakan sesuai dengan sketsa halus yang telah dibuat. Dalam proses pencukilan diawali dengan menggarap latar belakang terlebih dahulu sampai ke objek utama.

C. *Proofing*

Proses *proofing* dimaksudkan untuk mengecek apakah hasil cukilan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan. Apabila hasil cetakan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan maka dilanjutkan ke proses pencetakan karya. Proses *proofing* ini dimulai dengan membersihkan debu dan sisa-sisa cukilan sehingga tidak mengotori tinta saat pencetakan. Langkah berikutnya adalah mempersiapkan tinta yang dicampur dengan medium oil painting di atas permukaan kaca. Tinta cetak dan medium dicampur hingga rata dan lebih encer. Setelah itu tinta ditransfer atau dipindahkan pada papan mdf dengan menggunakan rol. Tinta diratakan dahulu di kaca sebelum ditransfer ke papan mdf sehingga tinta yang ditransfer pada papan mdf dapat rata dengan baik. Setelah tinta rata pada papan mdf, lalu kanvas letakan diatas papan mdf untuk selanjutnya dicetak. Proses pencetakan *proofing* dilakukan dengan diinjak-injak dan kertas digosok dengan menggunakan sendok yang dilapisi kain. Setelah digosok secara merata lalu kertas diangkat dan dikeringkan. Berikutnya dilakukan evaluasi terhadap hasil cetakan apakah sudah sesuai atau masih ada yang perlu ditambahkan.



Gambar 30. Proses pencetakan dengan diinjak dan digosok
(foto oleh Aditya pada 13 September 2024)

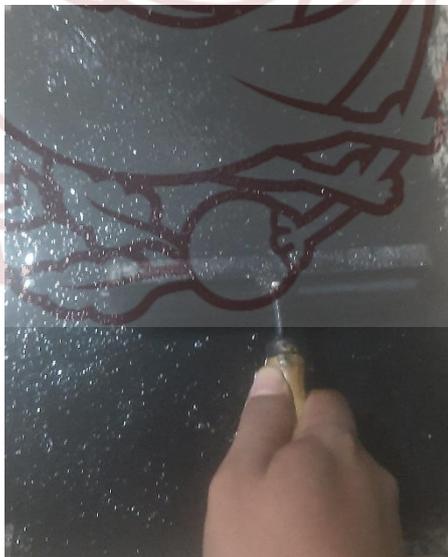
D. Pencetakan karya

Pencetakan karya dilakukan apabila hasil pencetakan *proofing* sudah sesuai dengan apa yang diinginkan. Proses pencetakan karya sama dengan proses pencetakan untuk *proofing*. Tinta ditransfer atau dipindahkan pada papan mdf dengan menggunakan rol. Tinta diratakan dulu di kaca sebelum ditransfer ke papan mdf sehingga tinta yang ditransfer pada papan mdf dapat rata dengan baik. Setelah tinta rata pada hardboard, letakan kanvas diatas papan mdf untuk selanjutnya dicetak.

Proses pencetakan dilakukan dengan menginjak-injak kanvas dan menggosok dengan sendok yang dilapisi kain. Dalam proses pencetakan dengan diinjak, tekanan difokuskan pada bagian tumit. Sementara pada proses pencetakan dengan menggosok memakai sendok, tekanan difokuskan pada ibu jari atau telapak tangan dekat dengan pergelangan tangan. Setelah digosok dan diinjak dengan merata kemudian kanvas diangkat dan dikeringkan. Proses pencetakan dilakukan secara berulang sesuai dengan jumlah edisi yang diinginkan yaitu 2 edisi agar karya dapat dianggap sebagai seni grafis.



Gambar 31. Proses pencampuran tinta cetak dengan medium oil painting di kaca
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)



Gambar 32. Proses meratakan tinta di kaca
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)



Gambar 33. Proses meratakan tinta di papan cetak
(foto oleh Eckmal pada 15 September 2024)



Gambar 34. Proses peletakan kanvas
(foto oleh Afandy pada 15 September 2024)



Gambar 35. Proses pengangkatan kanvas setelah dicetak
(foto oleh Afandy pada 15 September 2024)



Gambar 36. Proses pengeringan karya
(foto oleh Afandy pada 15 September 2024)

E. Finishing

Tahap *finishing* karya dilakukan setelah karya dicetak sesuai jumlah edisi yang diinginkan. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah pemberian *title* pada karya dengan mengikuti konvensi yang ada pada seni grafis. Pemberian *title* pada karya menggunakan pensil dengan format edisi, teknik, judul, nama, dan tahun penciptaan karya. Setelah *title* karya selesai dibuat, kemudian karya yang ada di kanvas dijahit untuk merapikan sisi kanvas dan menambahkan lubang disisi atas dan bawah. Lubang tersebut nantinya dimasukan kayu dengan tujuan untuk *display* karya. kayu di sisi atas digunakan untuk menggantung karya pada saat *display* karya. Kemudian kayu di sisi bawah digunakan sebagai pemberat agar karya tidak tertekuk ketika tertiuip angin. Selain itu juga kayu tersebut digunakan untuk menggulung karya pada saat penyimpanan agar tidak kusut.



Gambar 37. Karya Siap *Display*
(foto oleh Anggana Mulabio pada 21 September 2024)

BAB IV

KARYA

A. Pengantar Karya

Penciptaan karya seni grafis dengan judul “Pengalaman *Touring* Menggunakan Vespa *Extreme* Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis Cetak Tinggi” menampilkan beberapa pengalaman yang dialami pada saat *touring vespa extreme* dengan visual figur manusia berkepala tengkorak dan vespa *extreme* sebagai objek utama serta beberapa objek tambahan yang dicetak menggunakan teknik cetak tinggi. Dalam bab ini berisi tentang dokumentasi karya berupa foto, data karya (judul, ukuran, medium, dan tahun pembuatan), dan deskripsi karya tentang karya grafis yang diciptakan.

B. Deskripsi Karya

KARYA 1



Gambar 38. “Kreativitas Tanpa Batas”
Anggana Mulabio, cukil MDF di atas kanvas, 120x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

Karya pertama terinspirasi dari kreativitas tanpa batas yang dimiliki oleh pengguna vespa *extreme*. Diambil dari pengalaman penulis ketika mengalami keterbatasan dana saat *touring* menggunakan vespa *extreme*. Sehingga tampilan serta bentuk vespa *extreme* terkesan apa adanya dan unik. Barang-barang menarik yang diperoleh sewaktu di jalan digunakan sebagai alternatif untuk memperbaiki dan memodifikasi vespa *extreme*. Sehingga vespa *extreme* tetap bisa digunakan dan terlihat unik meski terbatas oleh dana saat *touring* dengan memanfaatkan barang yang ditemukan di jalan secara kreatif.

Karya ini merupakan representasi dari momen penulis bersama teman yang sedang memodifikasi vespa *extreme*. Visual yang dihadirkan yakni tiga figur manusia yang sedang bersama-sama memodifikasi dan memperbaiki vespa *extreme* dengan benda-benda yang ditemukan di jalan seperti bambu, botol, dan rambu-rambu lalu lintas. figur manusia yang mengangkat tangannya menggambarkan ekspresi dari pengguna vespa *extreme* yang bahagia saat memperbaiki dan memodifikasi vespa *extreme* dengan kreativitas mereka.

Kreativitas merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dengan kreativitas, manusia akan lebih mampu untuk memecahkan segala persoalan yang muncul dalam hidupnya. Kreativitas dalam diri manusia tidak mempunyai batasan. Begitupun pengguna vespa *extreme* dengan keterbatasan dana yang seringkali menghambat saat *touring*, para pengguna harus mencari alternatif dengan kreativitas.

KARYA 2



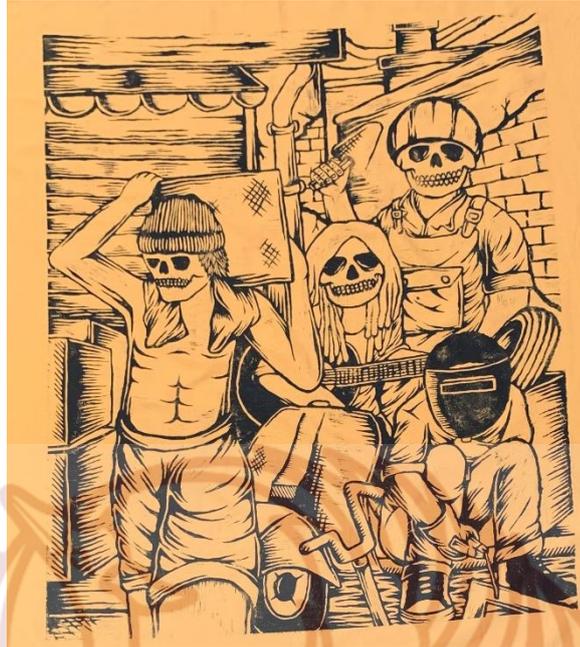
Gambar 39. “Memacu Adrenalin”

Anggana Mulabio, cukil MDF di atas kanvas, 100x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari bentuk vespa *extreme* yang dianggap menyusahkan diri penggunaannya sendiri. Diambil dari pengalaman penulis ketika mengendarai vespa *extreme* yang dimodifikasi dengan menggantung barang-barang hampir menutupi pandangan pengendaranya. Vespa dengan bentuk modifikasi seperti ini tentunya memacu adrenalin saat dikendarai. Getaran ketika terkena lobang dan polisi tidur sering terjadi kerana tidak terlihat penulis akibat pandangan yang hampir tertutup barang-barang. Akan tetapi hal tersebut membuat adrenalin penulis tercapu yang memberikan rasa senang tersendiri saat mengendarainya meskipun terlihat menyusahkan diri sendiri.

Karya ini representasi dari momen penulis yang sedang mengendarai dari sudut pandang di dalam vespa *extreme*. Jalanan yang terlihat dari lubang ban bekas menggambarkan pandangan pengendara vespa *extreme* ketika dikendarai. tangan yang sedang mengendarai vespa *extreme* menggambarkan tangan dari pengendara vespa *extreme*. kemudian figur di samping menggambarkan teman yang bertugas menjaga mesin vespa agar stabil berjalan. Figur teman dan tangan pengendara yang mengangkat menggambarkan ekspresi dari adrenalin yang terpacu ketika mengendarai vespa *extreme* bersama teman.

KARYA 3



Gambar 40. "Mandiri"

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 120x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

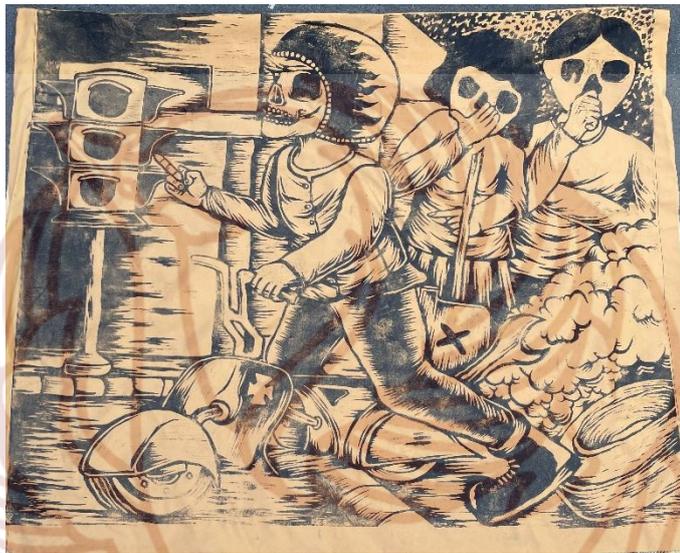
Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis ketika kehabisan uang saat *touring*, dimana penulis bekerja untuk mendapatkan uang. Pekerjaan yang pernah dilakukan penulis antara lain kuli bangunan, kuli panggul, membantu bengkel motor atau las dan mengamen. Penulis yang jauh dari keluarga dan tidak bisa bergantung kepada siapapun mewajibkan penulis untuk bekerja untuk mendapatkan uang untuk melanjutkan perjalanan meskipun belum pernah bekerja sebelumnya. *Touring* yang berawal dari keinginan pribadi membuat penulis harus bertanggung jawab sendiri untuk menghadapi masalah tanpa bergantung kepada orang lain sebagai bentuk dari kemandirian.

Karya ini representasi dari penulis yang sedang bekerja untuk mendapatkan uang untuk *touring vespa extreme*. Visual yang dihadirkan dalam karya ini yakni *body vespa* dengan *stang* copot menggambarkan keadaan vespa yang rusak dan harus diperbaiki. Dengan 4 figur yang menggambarkan pekerjaan yang pernah dilakukan penulis agar mendapatkan uang untuk memperbaiki vespa dan

melanjutkan perjalanan. Visual dalam karya ini mengekspresikan rasa ingin mandiri penulis ketika *touring* vespa *extreme* dengan bekerja.

Memiliki kendali atas dirinya sendiri dan tidak bergantung pada orang lain merupakan bentuk dari kemandirian. Pengguna vespa *extreme* yang melakukan *touring* atas keinginan sendiri harus dicapai dengan usaha sendiri tanpa bergantung pada orang lain atau merugikan orang lain.

KARYA 4



Gambar 41. “Eksistensi”

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 120x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

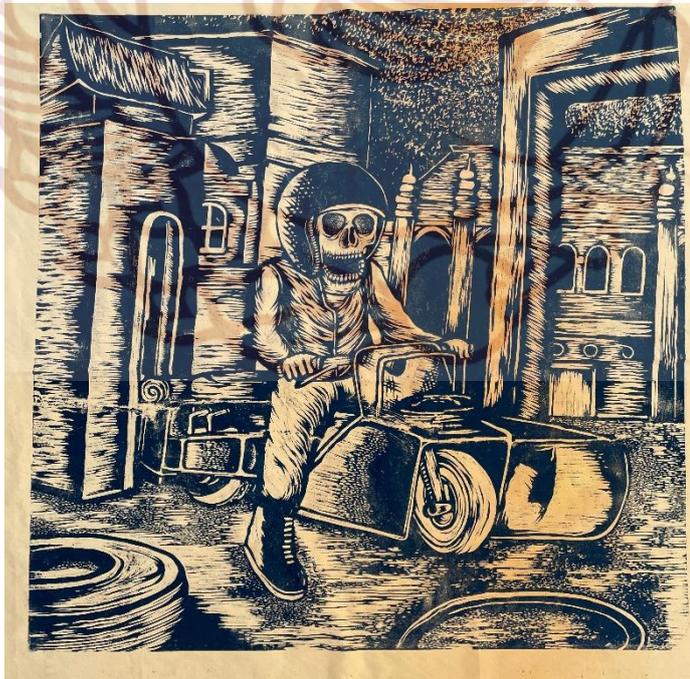
Karya ini terinspirasi dari perasaan penulis yang merasa punya kepercayaan diri lebih ketika *touring* menggunakan vespa *extreme*. Diambil dari Pengalaman ketika menggunakan vespa *extreme*, penulis merasa diperhatikan oleh orang lain. Hal itu yang membuat penulis jauh lebih percaya diri karena kepribadian asli penulis yang pemalu dan introvert karena mendapat perhatian dari orang lain. Selain itu penulis yang sedari SMP sudah menggunakan vespa *extreme* merasa memiliki banyak teman karena menggunakan vespa *extreme*. Sehingga penulis merasakan eksistensi penulis lahir dari vespa *extreme*.

Karya ini merupakan representasi dari kejadian penulis saat *touring* menggunakan vespa *extreme* jenis *ceper*. Ketika melintasi keramaian, penulis

dengan vespa *extreme* sering menjadi pusat perhatian karena bentuk vespa yang berbeda dengan rem yang memakai ban bekas dan suara knalpot serta asapnya yang mengundang perhatian orang disekitar. Visual dari karya ini menggambarkan figur pengendara vespa *extreme* yang dimodifikasi *ceper* sedang melintasi polisi tidur, kemudian ada 2 figur orang yang sedang memperhatikan pengendara vespa tersebut. Figur pengendara yang mengacungkan jari tengah menggambarkan perasaan pengendara yang cuek dan ingin menunjukkan inilah dirinya kepada orang lain.

Eksistensi merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Dalam kehidupan, seseorang dituntut untuk dapat mengambil keputusan. Untuk menentukan hidupnya manusia harus berani mengambil keputusan agar dapat melekatkan dunia dan dirinya sendiri. Seperti para pengguna vespa *extreme* yang berani memilih vespa *extreme* untuk menemani kehidupan mereka meskipun banyak orang yang menganggap negatif vespa *extreme*.

KARYA 5



Gambar 42. “Kebanggaan”

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 100x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari perasaan bangga penulis terhadap vespa *extreme* penulis. Dalam perjalanan *touring* yang dilakukan, penulis tentunya banyak menemukan pelajaran dan hal baru yang bisa dipetik dan menjadikan diri lebih baik lagi. Memiliki banyak teman dan saudara, mengerti kultur dan budaya baru, mengerti kerasnya kehidupan di jalanan dan memiliki pengetahuan baru merupakan hal-hal yang didapat penulis ketika *touring*. Penulis merasa bahwa vespa *extreme* bukan sekedar alat transportasi biasa, melainkan alat transportasi pembelajaran dan pendewasaan bagi penulis. Dimana vespa *extreme* telah menemani penulis saat usia remaja menuju dewasa.

Visual dari karya ini yakni figur pengendara vespa *extreme* yang berpose di tengah kota. Pose figur yang duduk gagah di atas vespa *extreme*nya merupakan representasi dari rasa bangga pengguna vespa *extreme* karena telah melakukan *touring* sampai di kota tertentu. Karena semakin jauh perjalanan maka semakin banyak pelajaran yang didapat. Karya ini merupakan representasi dari momen penulis yang selalu berfoto di bangunan-bangunan yang menjadi ciri khas kota yang disinggahi. Foto didepan bangunan-bangunan ciri khas kota merupakan wujud dari kebanggaan penulis terhadap vespa *extreme*. Foto tersebut dijadikan bukti dan pengingat dari seberapa jauh perjalanan penulis. Sehingga penulis berupaya untuk selalu belajar dan memperbaiki diri.

Harapannya bagi pengendara vespa *extreme* untuk selalu berusaha memperbaiki diri dengan mengingat dan merenungkan kembali hal-hal yang pernah terlewat bersama dengan vespa *extreme* agar menjadi diri yang lebih baik lagi dikemudian hari.

KARYA 6



Gambar 43. “Awas polisi”

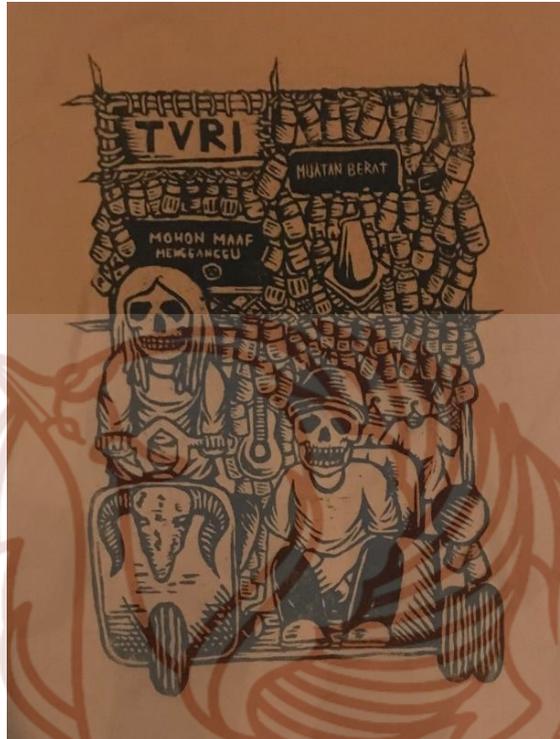
Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 120x100 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 15 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis berurusan dengan polisi saat *touring vespa extreme*. Bentuk modifikasi vespa *extreme* yang dianggap tidak memenuhi standar untuk digunakan di jalan raya tentunya menyalahi aturan yang membuat pengendara vespa *extreme* akan berurusan dengan polisi yang bertugas menertibkan lalu lintas jalan. Pengalaman penulis berurusan dengan polisi lalu lintas antara lain ditilang dan dikejar-kejar polisi. Rasa takut saat kena marah polisi dan sedih karena vespa *extreme* penulis ditahan merupakan hal yang tidak pernah bisa dilupakan.

Karya ini merupakan representasi dari kejadian penulis saat ditilang oleh polisi. Visual karya ini yakni figur polisi dan pengendara vespa *extreme* di depan pos polisi. Figur pengendara vespa *extreme* yang memegang uang Rp.200.000 menggambarkan penulis yang dibebaskan dari tilangan dengan membayar denda Rp.200.000. Kemudian garis polisi yang bertuliskan *awas polisi* menggambarkan rasa takut dan kewaspadaan penulis untuk berhati-hati lagi agar tidak kena tilang

dan berurusan dengan polisi lagi. Sebab vespa *extreme* bukanlah tindakan kriminal yang merugikan banyak orang sehingga tidak perlu untuk berurusan dengan polisi.

KARYA 7



Gambar 44. “Alon-Alon Asal Kelakon”

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 50x75 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 21 September 2024)

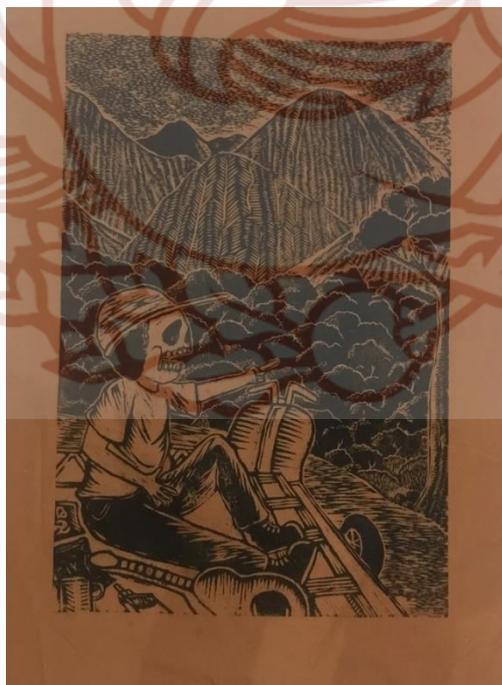
Karya ini terinspirasi dari pepatah alon-alon asal kelakon. Bentuk vespa *extreme* yang dimodifikasi melebihi kapasitas dengan menambahkan *body* melebar dan memanjang menggunakan besi serta dengan muatan lebih dengan barang-barang bekas yang digantung tinggi tentunya menambah beban mesin. Diambil dari pengalaman Vespa *ps strada* dengan ukuran 150cc yang dimiliki penulis, terkadang tidak cukup mampu untuk berjalan apalagi ketika melewati jalan yang menanjak. Sehingga mengendarai vespa *extreme* memerlukan kesabaran dan kerjasama dengan penumpang lainnya membantu mendorong ketika vespa *extreme* tidak kuat berjalan. Hal tersebut yang membuat perjalanan *touring* menjadi lebih lama. Akan tetapi dengan vespa *extreme* yang berjalan pelan dan lama tak memutuskan harapan dan semangat untuk mencapai tujuan. Bagi penulis dengan berjalan pelan malah

membuat perjalanan *touring* lebih berkesan dan banyak mengalami kejadian yang membuat lebih semangat lagi untuk menggapai tujuan *touring*.

Visual dua figur diatas vespa *extreme* merupakan representasi dari cara pengendara vespa *extreme* menikmati perjalanan *touring*. Walaupun banyak kendala dan harus berjalan pelan, ada banyak hal yang bisa dinikmatinya seperti menikmati pemandangan dijalan. Visual 2 figur juga menggambarkan kejasama pengendara dan penumpangnya yang saling membantu dalam setiap perjalanan *touring* vespa *extreme*.

Harapannya dalam setiap usaha untuk menggapai tujuan harus bisa menikmati semua prosesnya. Kesuksesan tidak harus dicapai dengan cepat, tetapi dengan kerja keras dan kesabaran. Seperti pengendara vespa *extreme* yang berjalan pelan karena keadaan mesin dengan segala kendalanya, namun mereka tetap semangat untuk mencapai tujuan mereka.

KARYA 8



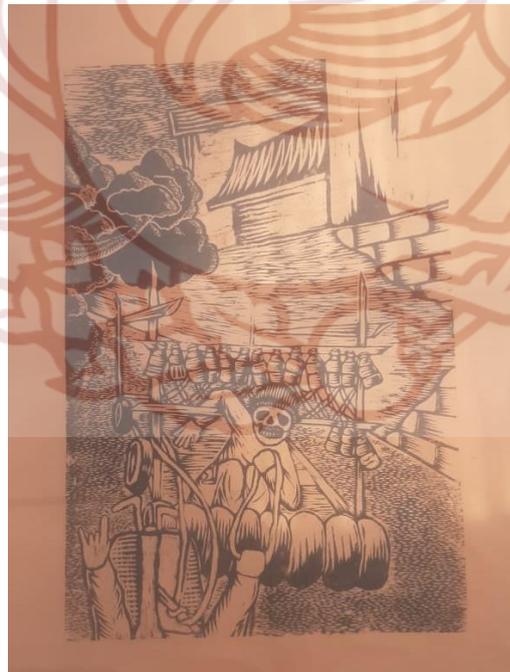
Gambar 45. “Rehat”

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 50x75 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 21 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari cara penulis menghilangkan rasa lelah dan penat ketika *touring vespa extreme*. *touring vespa extreme* merupakan aktivitas yang membutuhkan tenaga dan energi yang membuat lelah. Pengalaman penulis menghadapi rasa lelah saat *touring* adalah dengan beristirahat. Beristirahat dan bersantai di pinggir jalan sembari menikmati pemandangan di sekitar dengan menikmati makanan, minuman, rokok dan bermain gitar merupakan hal yang menjadi favorit saat sudah merasakan lelah saat *touring*.

Karya ini representasi dari pengendara vespa *extreme* yang sedang beristirahat dan menikmati pemandangan di sekitar. Dengan visual figur pengendara di atas vespa yang sedang melihat pemandangan pegunungan dengan menikmati makanan dan minuman. Figur pengendara yang terlihat menikmati pemandangan menggambarkan cara pengendara vespa *extreme* ketika merasakan lelah saat *touring vespa extreme*.

KARYA 9



Gambar 46. “Dorong”

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 50x75 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 21 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari kejadian saat vespa *extreme* penulis mengalami kerusakan parah di daerah Pematang. *Kruk As* patah dan *tromol* ban yang ancur membuat vespa *extreme* tidak bisa lagi untuk dikendarai. Waktu malam hari membuat jarang ada bengkel yang buka. Akan tetapi, ada pengendara vespa *extreme* yang menghampiri dan menawarkan bantuan. Mereka menawarkan bantuan untuk diperbaiki di rumah mereka yang berada tak jauh dari lokasi agar vespa *extreme* penulis bisa diperbaiki karena ada barang-barang bekas yang bisa digunakan untuk memperbaiki mesin vespa di rumahnya serta penulis juga bisa beristirahat di rumahnya. Akhirnya vespa *extreme* penulis yang tidak bisa jalan diderek dan digandeng dengan vespa *extreme* pengendara untuk menuju rumah dan diperbaiki disana. Setelah kejadian tersebut, kami yang pada awalnya belum saling mengenal akhirnya bisa saling mengenal dan berhubungan baik. Pengendara tersebut juga pernah mampir ke rumah penulis saat *touring* melintasi daerah rumah penulis sehingga kami sudah menganggap hubungan kami sudah seperti saudara.

Karya ini merupakan representasi dari kejadian vespa *extreme* penulis yang digandeng dengan vespa *extreme* pengguna lain untuk diperbaiki. Visual vespa *extreme* yang digandeng menggambarkan kebersamaan dan budaya saling membantu yang ada di komunitas vespa *extreme*.

Harapannya untuk pengguna vespa *extreme* agar selalu menjaga solidaritas dan kebersamaan. Sehingga slogan “Satu Vespa Berjuta Saudara” dalam komunitas vespa tetap terjaga.

KARYA 10



Gambar 47. "Berkarya"

Anggana Mulabio, cukil mdf di atas kanvas, 100x120 cm, 2024
(foto oleh Anggana Mulabio pada 21 September 2024)

Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis ketika singgah di rumah atau *basecamp* pengguna vespa *extreme* saat *touring*. Banyak pelajaran yang didapatkan saat singgah disana. Mendapat pengetahuan tentang budaya, kuliner, dan kegiatan baru yang pertama kali dilihat saat singgah. Contohnya seperti kegiatan para anggota vespa *extreme* TRAFFIC LIGHT TONES di Jakarta Utara yang mempunyai perpustakaan jalanan serta studio sablon cukil dan tatto. Sewaktu penulis singgah, banyak pengetahuan yang penulis dapatkan seperti belajar tentang sablon cukil. Hal itu yang membuat penulis menjadi tertarik pada seni rupa yang pada akhirnya penulis memilih untuk melanjutkan perguruan tinggi seni.

Karya ini merupakan representasi dari penulis yang sedang belajar dan berkarya sablon gesut, cukil dan tatto. Visual figur pengendara yang sedang belajar dan berkarya di pinggir jalan menggambarkan kegiatan di *basecamp* TRAFFIC LIGHT STONE. *Basecamp* mereka berada di pinggir jalan dan samping lampu merah sehingga kegiatan mereka berkarya sering dilakukan di pinggir jalan.

Harapannya bagi pengguna vespa *extreme* untuk terus belajar dan berkarya agar dapat mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian laporan Tugas Akhir di atas yang berjudul “Pengalaman *touring* menggunakan vespa *extreme*” dapat diambil kesimpulan konsep dalam karya Tugas Akhir ini dirasa sudah mampu untuk menerapkan konsep seni sebagai ekspresi yang bertitik pada pengalaman yang dirasakan saat *touring* seperti adrenalin, kebebasan, kreativitas, kebersamaan, dan tekanan. Dalam visual Tugas Akhir sudah mampu merepresentasikan pengalaman saat *touring* menggunakan vespa *extreme* dengan mendeformasi figur manusia berkepala tengkorak serta barang-barang yang ada disekitar pengguna vespa *extreme*. Penciptaan karya Tugas Akhir ini telah menerapkan metode penciptaan yang dikemukakan oleh L.H Chapman yang meliputi upaya menemukan gagasan, mengembangkan, menyempurnakan dan mengembangkan gagasan awal, serta visualisasi ke dalam medium. Penciptaan karya Tugas akhir menggunakan seni grafis cetak tinggi dengan media MDF yang dicetak di atas kanvas. Dalam Proses perwujudan karya ada beberapa hal yang memerlukan improvisasi seperti pada saat proses pencetakan, bagian serabut papan MDF dari bekas pencukilan yang tidak sengaja terkena tinta dan tercetak ternyata bisa menambah nilai artistik pada karya. Hasil karya yang diciptakan berjumlah 10 karya yang merepresentasikan pengalaman yang dialami penulis saat *touring* vespa *extreme* serta pesan sebagai pengingat diri untuk menjadi diri yang lebih baik lagi dikemudian hari.

B. SARAN

Ide gagasan yang diangkat penulis dalam karya Tugas Akhir ini merupakan tema dasar sehingga ide gagasan ini dapat dikembangkan lagi bagi peneliti lainnya. Serta bagi pengkarya, Pada visual karya Tugas Akhir ini juga dapat dikembangkan lagi pada warna, bentuk serta tekniknya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Humar Sahman, *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivita Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1993

Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB, 2000

M Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: penerbit kansius, 1988

Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit DictiAtr, 2011

Teguh Hidayatul Rachman, *Perlawanan Sub-kultur Vespa Gembel*, Yogyakarta: Elmathera Publisher, 2020

Online

Ervira Regina Rumimper “kode-kode dalam aktivitas *touring* klub sepeda motor” jurnal elektronik fakultas sastra universitas sam ratulangi 2016 dalam https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjffcU2iJnVwIAm7tXNyoA; ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1731546901/RO=10/RU=https%3a%2f%2fejournal.unsrat.ac.id%2findex.php%2fjefs%2farticle%2fview%2f14011%2f0/RK=2/RS=4QsQCZpCfQ0tHYk_CipYGIJFwII- (diakses pada 17 mei 2024)

IBRAHIM, Deri; YOHANA, Nova. Pemaknaan Vespa *Ekstrim* Bagi Pengguna Vespa *Ekstrim* di Kota Peknbaru dalam Persektif Fenomenologi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2018 dalam https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjYlbj1iJn5QEA5zJXNyoA; ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzMEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1731546083/RO=10/RU=https%3a%2f%2fmedia.neliti.com%2fmedia%2fpublications%2f204360-pemaknaan-vespa-extreme-bagi-pengguna-ve.pdf/RK=2/RS=ZIQUQylaixuRYFh6jxZbZ5_obiM- (diakses pada 12 mei 2024)

LAMPIRAN
BIODATA



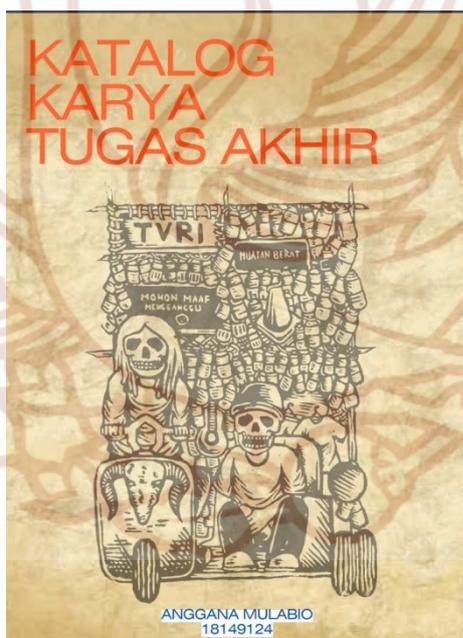
Nama : Anggana Mulabio
Nim : 18149124
Tempat tanggal lahir : Brebes, 27 November 1999
Alamat : Kalijurang 2 Rt.04 Rw.03 Desa Kalijurang
Kec.Tonjong Kab.Brebes, Jawa Tengah
Email : mulabioanggana@gmail.com

Riwayat Pendidikan

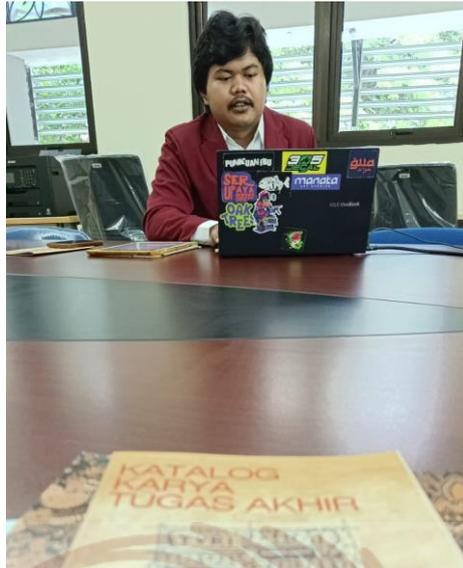
1. MI Nurul Islam Kalijurang 2 (2005-2011)
2. Mts Al-Ittihadiyah 1 Kalijurang (2011-2014)
3. SMA Negri 1 Bumiayu (2014-2017)
4. Institut Seni Indonesia Surakarta (2018-2024)



Gambar 48. Poster Tugas Akhir



Gambar 49. Sampul Katalog Tugas Akhir



Gambar 50. Presentasi Laporan Tugas Akhir



Gambar 51. Display Karya



Gambar 52. Foto Bersama Penguji



Gambar 53. Foto Bersama Pengunjung Pameran