

**“ONTHEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI GRAFIS”**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:

**Dewi Ildami Hasibuan
NIM: 19020036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH DESAIN MASKER KAIN TERHADAP MINAT BELI
MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI FAKULTAS BAHASA DA SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Nama : Sri Suci Hariyati
NIM/BP : 17027150/2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

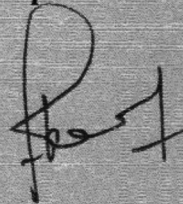
Padang, 21 Maret 2023

**Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing**



Ir. Drs. Heldi, M.Si. PhD
NIP. 19610722.199103.1.001

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

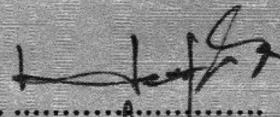


HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

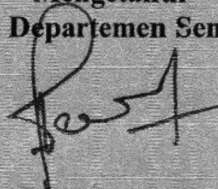
Judul : Pengaruh Desain Masker Kain Terhadap Minat Beli
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
Nama : Sri Suci Hariyati
NIM/BP : 17027150/2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 29 Mei 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Ir. Drs. Heldi, M.Si. PhD</u> NIP. 19610722.199103.1.001	1. 
2. Penguji 1	: <u>Dr. Jupriani, M. Sn</u> NIP. 19631008.199003.2.003	2. 
3. Penguji 2	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul Pengaruh Desain Masker Kain Terhadap Minat Beli Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 23 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



SRI SUCI HARIYATI

NIM. 17027150

ABSTRAK

Dewi Ildami Hasibuan, 2023: Onthel Sebagai Ide Penciptaan Dalam Karya Seni Grafis

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai penyampaian terhadap kenangan penulis di masa lalu dengan sepeda onthel milik kakek dan kerisauan penulis terhadap menurunnya popularitas serta langkanya sepeda onthel klasik yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi di era digital yang membuat penulis tertarik menjadikan onthel sebagai *subject matter* dalam pembuatan Karya Akhir ini.

Metode penciptaan yang dilakukan pada karya akhir memiliki tahapan dari awal proses hingga akhir yang dimulai dari tahap persiapan (mengamati fenomena yang berlangsung), elaborasi (tahap mendalami), sintesis (penciptaan ide), realisasi konsep dimulai dengan mempersiapkan sketsa, alat dan bahan, serta proses penggarapan karya. Yang terakhir tahapan penyelesaian atau finishing dalam berkarya.

Seluruh karya seni grafis menggunakan teknik Serigrafi dengan metode kombinasi antara metode blok/colet, metode afdruk, dan metode pola potong. Dalam pembuatan Tugas Akhir ini setiap karya memiliki ukuran yang berbeda dengan ukuran maksimal 69 cm x 49,5cm dan minimal 67,5cm x 48,5 cm menggunakan *serigraphy on canvas* berjumlah 10 buah dengan judul yaitu: Pembaharuan, Komunikasi, Tren, Miris, Penggerak, Pengaruh, Hambatan, Identitas, Pesan, dan Konsisten.

Kata kunci: Onthel Klasik, Seni, Karya Grafis, Serigrafi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang berjudul **“Onthel Sebagai Ide Penciptaan Dalam Karya Seni Grafis”**.

Penulis sadar bahwa penulisan laporan ini tidak terlepas dari berbagai macam kendala dan kesulitan yang dihadapi. Berkat bimbingan, petunjuk serta arahan yang diberikan oleh dosen pembimbing dan juga pihak lainnya, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan, atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu, Eliya Pebriyeni, S.Pd, M. Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP.
2. Bapak Drs. Irwan, M. Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam karya akhir seni grafis ini.
3. Ibu Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd selaku dosen Penguji Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn selaku dosen Penguji Tugas Akhir Program Studi Pendidikan.
5. Ibu Siti Aisyah, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam proses bimbingan akademik semasa perkuliahan.
6. Bapak, Ibu dosen dan staf tata usaha Departemen Seni Rupa yang telah

memberikan fasilitas dan bantuan, sehingga laporan ini cepat di selesaikan.

7. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, karena telah berdamai dengan kondisi dan tekanan diluar sana dan memutuskan tetap bangkit saat merasa jatuh serta sendiri saat proses pembuatan Tugas Akhir ini. Diri ini bagaikan sayap yang baru direntangkan namun ingat, sayap yang direntangkan ini baru saja membawaku terbang ke cakrawala, terbang tinggi melihat dunia yang luas untuk mencari lah tempat ku bernaung.

Laporan karya akhir ini masih banyak kesalahan namun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik, saran serta masukan yang sifatnya membangun demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Padang, 7 Agustus 2023

Penulis

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran atas terselesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Alm, Ayah Ilyas Hasibuan dan Mama Ida Rahmi Lubis tercinta yang senantiasa memberikan Doa, dukungan hingga berhasil menyelesaikan studi S1 dan mendapatkan gelar sarjana. Terkhusus kepada mama yang telah memberikan doa terbaiknya, terima kasih sudah mendukung sampai pada titik hari ini semoga sehat selalu dan panjang umur mudah rezeki baik di dunia maupun di akhirat.
2. Suhaimi Hasibuan, Tengku Malinda, Nurul Khauriah selaku kakak dan adik yang telah memberikan semangat dan motivasi serta canda tawa agar selalu kuat dan mampu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Kepada penghuni Gembel Minang yakni, Dini Sritika, Herman Juliyanto, dan Vergiawan Aldrianto Putra yang selalu membantu, memfasilitasi kekurang, serta menjadi rumah kedua dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Atika, Yofri, Hanifa, Heru, Vina dan Rezki teman seperjuangan yang memotivasi dan memberi semangat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman PSR 19 terimakasih telah menjadikan keluarga yang saling tolong menolong dalam selama perkuliahan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
KATA PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Orisinalitas	4
D. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
1. Pengertian Sepeda Onthel	8
2. Jenis dan Bentuk Onthel.....	9
3. Simbol	10
B. Landasan Penciptaan	12
1. Pengertian Seni.....	12
2. Pengertian Seni Rupa	13
3. Unsur-Unsur Seni Rupa	14
4. Prinsip-Prinsip Seni Rupa	16
5. Pengertian Seni Grafis.....	17
6. Pengertian Cetak Saring (<i>serigraphy</i>).....	21
C. Karya Relevan.....	24
D. Konsep Perwujudan	26
1. Tema.....	26
2. Ide.....	26
3. Judul	26
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	28
A. Metode Penciptaan	28
B. Proses Penciptaan	28
1. Persiapan	29
2. Elaborasi.....	29
3. Sintesis	30

4. Realisasi Konsep	30
5. Penyelesaian	44
C. Kerangka Konseptual	45
D. Jadwal Pelaksanaan	46
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	47
A. Deskripsi Karya.....	47
B. Pembahasan Karya	49
1. Karya 1	49
2. Karya 2	52
3. Karya 3	55
4. Karya 4	57
5. Karya 5	59
6. Karya 6	61
7. Karya 7	63
8. Karya 8	65
9. Karya 9	67
10. Karya 10	69
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
Daftar Pustaka.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Acuan 1 Linda Apple	5
Gambar 2. Karya Acuan 2 Bill Schenck.....	5
Gambar 3. Onthel Klasik I.....	9
Gambar 4. Onthel Klasik II	10
Gambar 5. Onthel Klasik III.....	10
Gambar 6. Onthel Klasik IV.....	10
Gambar 7. Karya Taliah Lempert.....	24
Gambar 8. Karya Taliah Lempert.....	24
Gambar 9. Sketsa 1 “Pembaharuan”	31
Gambar 10. Sketsa 2 “Komunikasi”	31
Gambar 11. Sketsa 3 “Tren”	31
Gambar 12. Sketsa 4 “Miris”.....	31
Gambar 13. Sketsa 5 “Penggerak”	32
Gambar 14. Sketsa 6 “Pengaruh”	32
Gambar 15. Sketsa 7 “Hambatan”	32
Gambar 16. Sketsa 8 “Identitas”	32
Gambar 17. Sketsa 9 “Pesan”	32
Gambar 18. Sketsa 10 “Konsisten”	32
Gambar 19. <i>Screen</i>	33
Gambar 20. Film positif	33
Gambar 21. Rakel	34
Gambar 22. Meja sablon.....	34
Gambar 23. Wadah campuran cat.....	35
Gambar 24. Larutan afdruckmerek bremol	36
Gambar 25. Cat tekstil	36
Gambar 26. Larutan M3	37
Gambar 27. Bremol BP-1	37
Gambar 28. Rubber dan Plastisol	37
Gambar 29. Pola berwarna	39
Gambar 30. Film hitam putih	39
Gambar 31. Latar karya menggunakan metode colet	40
Gambar 32. Proses afdruck objek.....	41
Gambar 33. Proses afdruck pada objek yang sudah selesai	42
Gambar 34. Membersihkan <i>screen</i> dengan BP.1 dan M3	42
Gambar 33. Pola siluet cahaya menggunakan metode pola potong	43
Gambar 34. Proses karya	42
Gambar 35. Pembaharuan	48
Gambar 45. Komunikasi.....	51
Gambar 46. Tren.....	54
Gambar 47. Miris.....	56
Gambar 48. Penggerak	58
Gambar 49. Pengaruh	60
Gambar 50. Hambatan	62

Gambar 51. Identitas.....	64
Gambar 52. Pesan	66
Gambar 53. Konsisten	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahapan Penciptaan Karya	27
Tabel 2. Rancangan Kegiatan Berproses	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Katal.....	75
Lampiran 2 Lembaran/Bukti Konsultasi Pembimbing.....	77
Lampiran 3 Riwayat Hidup (CV).....	78
Lampiran 4 Dokumentasi	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman saat ini adalah zaman dimana pendidikan, komunikasi, infrastruktur dan transportasi berkembang pesat yang diiringi dengan perkembangan teknologi. Manusia menyebut hal ini dengan era digital, era digital dapat terwujud dengan ada kemampuan manusia untuk berpikir bagaimana menciptakan suatu alat yang mempermudah kehidupan sehari-hari, dengan tujuan sebagai alat praktis menghemat energi, waktu dan tenaga agar pekerjaan serta aktivitas manusia lebih efisien.

Salah satu alat yang manusia ciptakan untuk mempermudah dan mengefisienkan waktu serta tenaga adalah transportasi. Transportasi adalah pengangkutan barang oleh berbagai jenis kendaraan dengan kemajuan teknologi. Di zaman sekarang banyak sekali jenis alat transportasi yang digunakan manusia, salah satunya sepeda motor. Mengikuti arus perkembangan zaman, sepeda motor bisa ada saat ini karena adanya inovasi dan kreativitas dari bentuk aslinya yaitu sepeda. Sepeda merupakan inovasi baru dari alat transportasi khususnya transportasi roda dua dari zaman ke zaman, di Indonesia sepeda yang di produksi di era 70-an ini disebut sebagai sepeda onthel klasik.

Sepeda onthel klasik adalah sebuah kendaraan yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuknya yang khas, sepeda onthel juga memiliki salah satu

inspirasi bagi perkembangan transportasi di masa kini. Seiring perkembangan zaman yang semakin maju dan semakin modern menyebabkan popularitas sepeda onthel berkurang dan mulai jarang ditemui atau langka. Namun sepeda onthel tetap setia dikalangan tertentu di tengah gempuran produksi berbagai macam sepeda motor. Bentuknya yang klasik dan antik menjadi daya tarik bagi kolektor untuk memburu dan mencarinya. Selain itu penulis juga menyukai hal-hal yang berhubungan dengan klasik dan *vintage*.

Penulis sengaja mengambil sepeda onthel sebagai objek dalam berkarya karena melalui pengalaman penulis sendiri, sepeda onthel kerap menjadi pengingat dengan masa lalu. Bermula dari kakek penulis yang adalah penggemar dan pengguna sepeda, kemudian penulis belajar menggunakan sepeda untuk pertama kali menggunakan sepeda onthel. Penulis sering bermain dengan teman-teman menggunakan sepeda onthel berkeliling kampung, menjelajahi daerah-daerah terpencil yang jarang penulis lihat sebelumnya sehingga menciptakan kesenangan tersendiri bagi penulis. Pengalaman tersebutlah yang merupakan awalan penulis menyukai sepeda onthel, dan juga dukungan dari keluarga yang memfasilitasi penulis karena keluarga mengoleksi banyak barang antik termasuk onthel. Kesukaan penulis dengan sepeda onthel yang mengingatkan dengan masa lalu inilah yang membuat penulis ingin menjadikan sepeda onthel sebagai objek dalam karya akhir ini.

Melalui penjelasan diatas penulis tertarik untuk menjadikan sepeda onthel klasik sebagai tugas akhir seni grafis sebagai objek dalam karya ini. Karena selain memiliki kenangan tersendiri bagi penulis juga, ada kerisauan penulis

terhadap menurunnya popularitas dan langkanya sepeda onthel klasik yang disebabkan perkembangan zaman menjadi alasan penulis untuk mengangkat sepeda onthel dalam karya akhir.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat dilihat bahwa sepeda onthel adalah inovasi baru dari transportasi, inovasi tersebut terus-menerus mengalami perkembangan sehingga terciptanya kendaraan bermotor pada saat ini. Meskipun sepeda onthel sudah tidak difungsikan secara massal lagi pada zaman sekarang ini, namun sepeda onthel tetap menarik minat penikmatnya sebagai *hobby* karena bentuknya yang khas dan sejarahnya yang panjang bagi penggemarnya contohnya, di Yogyakarta, Jakarta, Pekanbaru, Medan, dan beberapa daerah lain di Indonesia masih banyak kalangan penggemar seperti, dari kalangan pengusaha barang antik, kolektor seni dan penggemar barang *vintage*. Penulis sendiri tertarik dengan visual sepeda onthel dan melalui sepeda onthel penulis mendapatkan ide dalam berkarya seni. Sepeda onthel bagi penulis dijadikan *subject matter* sebagai bentuk keresahan dari mulai menurunnya popularitas dan langkanya sepeda onthel klasik yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi di era digital, sehingga penulis ingin menggabungkan kecintaan terhadap sepeda onthel tersebut dalam konsep dalam berkarya.

Penulis memvisualkan onthel dalam karya seni grafis, karena seni grafis merupakan salah satu karya seni yang diolah dengan berbagai macam teknik dalam proses cetak mencetak yang bisa dilipat gandakan menjadi beberapa edisi yang dianggap orisinal. Penciptaan karya ini penulis lakukan dengan

teknik serigrafi dengan metode kombinasi antara afdruk, colet dan pola potong, serta membuat multi klise dengan banyak warna. Dalam perkembangan seni rupa dengan berbagai keunikan bentuk media teknik merangsang penulis dalam berkreasi, dengan beberapa riset sehingga menampilkan karya seni grafis dan ditampilkan pada media kanvas. Hal ini sangat menarik bagi penulis untuk dituangkan ke dalam seni grafis teknik serigrafi. Keterkaitan penulis dengan onthel klasik dan seni grafis teknik serigrafi tersebut dengan ini penulis ingin mengangkat judul **“Onthel sebagai ide Penciptaan dalam Karya Grafis”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka penulis merumuskan ide penciptaan dari karya akhir ini yaitu; Bagaimana memvisualisasikan sepeda onthel klasik dalam perkembangan zaman sebagai ide penciptaan pada karya grafis?

C. Orisinalitas

Sebelum penulis menciptakan 10 karya Grafis ‘serigrafi’ yang idenya bersumber dari transportasi klasik yaitu Onthel, penulis telah melihat beberapa referensi atau acuan bagi penulis untuk berkarya dan dalam penciptaan karya akhir ini penulis mengacu kepada sebuah karya dari Linda Apple dan Bill Schenck yakni seorang seniman luar negeri.

Sebuah karya dianggap benar-benar original, apabila karya tersebut menampilkan ide-ide, corak, atau gaya yang khas dalam sebuah bentuk yang baru. Namun pada dasarnya menampilkan sesuatu hal yang benar-benar baru tersebut merupakan sesuatu yang sulit, sebab membutuhkan pengamatan

terlebih dahulu, imajinasi, kreativitas dan inovasi baru dari masing-masing orang. Maka dari itu setiap orang harus melakukan kreatifitas yang lebih lagi untuk menciptakan sesuatu hal yang benar-benar baru dari sesuatu yang ada sebelumnya. Karya yang menjadi acuan penulis dalam membuat karya akhir ini adalah seniman dari luar negeri yang telah mendapat pengakuan internasional bahkan karyanya sudah pameran di berbagai Negara besar di dunia seperti, di Meksiko, Kanada, AS dan berbagai Negara lain.



Gambar 1. Karya Acuan 1 Linda Apple
"Ready to Go"
Painting on stretcher canvas
 (12 X 12)
 Sumber: <https://www.dailypaintworks.com/artists/linda-apple-sts/linda-apple-2182>



Gambar 2. Karya Acuan 2 Bill Schenck
"Hi Mom I Made It"
Prints and multiples, Serigraphy
 1988(66cm x 76,2 cm),
 Sumber: <http://www.artnet.com/artists/bill-schenck/>

Pada seniman acuan adalah salah seorang seniman dari Amerika yang menghabiskan waktunya di kota kecil bagian utara Columbus, Amerika. Diantaranya, karya seniman yang dijadikan acuan di atas adalah *"Ready to Go"* oleh Linda Apple. Karya yang menjadi acuan ke 2 penulis dalam membuat karya akhir ini adalah seniman dari luar negeri yang telah mendapat pengakuan internasional bahkan karyanya sudah pameran di berbagai Negara besar di dunia seperti, di Meksiko, Kanada, AS dan berbagai Negara lain, yaitu Bill Schenck dengan judul karya *"Hi Mom I Made It"*.

Persamaan yang penulis buat dengan karya acuan di atas adalah sama-sama menjadikan transportasi klasik sebagai objek, namun transportasi yang digunakan penulis adalah sepeda 'Onthel'. Pada karya acuan 1 terlihat bahwa menggunakan objek yang sama dan mencirikan karakter dari transportasi jadul dan klasik. Dengan pemilihan warna yang natural dan cerah sehingga memfokuskan pada objek yang penulis pilih. Penulis juga memiliki kemiripan dengan ide yang akan dituangkan dalam penggambaran objek, yakni sepeda onthel. Sedangkan pada acuan 2 karya yang menarik dengan objek mobil klasik dan satu figur wanita. Karya acuan 2 ini memiliki latar belakang yang unik dimana menggambarkan keadaan di gurun pasir dengan konsep koboi. Namun pada acuan 2 penulis memiliki kesamaan dengan pemilihan warna dan teknik yang sama-sama menggunakan teknik grafis. Penempatan datangnya cahaya juga terdapat di dalam karya acuan tersebut, dimana cahaya datang pada sisi kiri karya sehingga terlihat pada karya menggunakan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Penulis merencanakan konsep tersebut dengan memvisualkan sepeda onthel memiliki histori dan sejarah yang mendalam. Pada karya penulis, onthel akan divisualkan dengan lebih memfokuskan objek dari pada latar atau *background* dari karya penulis.

Perbedaan karya penulis dengan karya acuan adalah teknik yang dilakukan. Pada karya acuan 1 dilakukan teknik lukis sedangkan pada karya penulis menggunakan teknik serigraf. Sedangkan pada acuan 2 perbedaannya adalah objek yang digambarkan dimana seniman menggunakan objek mobil klasik sedangkan penulis menggunakan sepeda onthel klasik. Penulis

mengambil dua karya acuan dengan tema yang sama-sama mengungkapkan sepeda onthel sebagai objek dalam berkarya dengan teknik berbeda yaitu satu lukis dan satunya grafis dengan alasan memperluas wawasan mengenai objek di teknik yang berbeda dengan harapan menemukan kreativitas baru.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penciptaan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan sepeda onthel klasik dalam perkembangan zaman sebagai ide penciptaan pada karya grafis.

2. Manfaat.

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya akhir ini yaitu:

- a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan keterampilan penulis dalam berkarya seni khususnya seni grafis.
- b. Bagi mahasiswa Departemen Seni Rupa, untuk menambah rujukan dan koleksi karya grafis yang cukup jarang di fakultas baik itu departemen seni rupa FBS UNP.
- c. Bagi masyarakat, memberikan pemahaman dan menumbuhkan rasa apresiasi tentang sepeda onthel serta karya seni grafis.