

**VESPA DALAM KARYA SENI LUKIS  
KONTEMPORER**

**KARYA AKHIR**

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



Oleh  
**RANDI PRATAMA**  
72811

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**KARYA AKHIR**

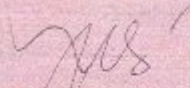
**VESPA DALAM KARYA SENI LUKIS KONTEMPORER**

Nama : Randi Prama  
NIM/BP : 72811/2006  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padung, 11 Januari 2012

Disetujui pembimbing

Dosen pembimbing I.



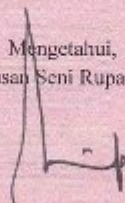
Drs. Syafwandi, M. Sn  
NIP. 19600624.198602.1.003

Dosen Pembimbing II.



Drs. Abd. Hafiz, M. Pd  
NIP. 19590524.198602.1.001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP



Dr. Yahya, M. Pd  
NIP. 19640107.199001.1.001



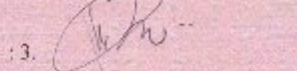
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Vespa Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer  
Nama : Randi Pratama  
NIM : 72811  
Program studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Januari 2012

Tim Penguji :

|               | Nama/ NIP   | Tanda Tangan   |
|---------------|---|--|
| 1. Ketua      | : Drs. Syafwan, M. Si<br>19570101.198103.1.010          | : 1.  |
| 2. Sekretaris | : Drs. M. Nasrul Kurnaf, M. Sn<br>19630202.199303.1.002 | : 2.  |
| 3. Anggota    | : Drs. H. Nurzal Zai                                    | : 3.  |

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul "Vespa Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer" 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 dipublikasikan 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, Januari 2011

Saya yang menyatakan



**Randi Pratama**

## ABSTRAK

Randi Pratama : Vespa Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer.

Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Vespa tidak hanya dapat dipandang sebagai sebuah benda pakai, atau sekedar alat transportasi. Secara tidak langsung ketertarikan akan desain yang indah dengan garis-garis lekuk fisik yang menampakkan gerak yang harmonis dan tidak membosankan. Membuat penulis merasa tertarik untuk mewujudkannya dalam karya lukis. Keinginan penulis sebagai pencipta adalah supaya karya tersebut dapat dinikmati oleh siapa saja.

Vespa identik dengan bentuk fisik yang menonjolkan lekuk-lekuk yang kuno namun dinamis. Sangat menggambarkan jaman dulu. Ditandai dengan tidak begitu banyaknya garis-garis tajam di seluruh bodinya. Begitu juga dengan teknologi mesin yang digunakan, juga membawa kita merasakan suasana tempo dulu. Bukan hanya ketika memandang, tetapi juga saat menaiki atau mengendarainya.

Vespa sebagai sumber imajinasi menuntun pikiran berimajinasi menimbulkan ide-ide. Bermula dari kesenangan atau hobi penulis serta kecintaan terhadap vespa, munculah goresan-goresan sketsa bagian-bagian yang menarik dari vespa itu sendiri. Penulis sadar, dengan apa yang telah dilihat mata merupakan bahan masukan untuk pengetahuan dan dikembangkan dalam diri dan selanjutnya dikombinasikan dengan perpaduan antara komposisi dan pewarnaan yang dapat menarik mata penikmat, dan memunculkan pertanyaan akan makna apa dibalik karya yang penulis suguhkan. Bagaimana komposisi yang menarik dan memiliki maksud tertentu dari kesan masa lalu yang ditampilkan sebuah vespa.

Di zaman kontemporer, bentuk kesenian lebih banyak perubahannya baik secara teknik yang dipakai, media, maupun kajian. Di era kontemporer ini aturan-aturan yang telah ada seolah-olah dihancurkan, yang dulunya karya seni itu harus menyenangkan, indah, suci, sesuai relitanya, sekarang dapat terjadi sebaliknya. Dahulunya karya seni itu masih mempertimbangkan etika sosial, agama, dan etika-etika lainnya, namun kemudian dikesampingkan.

## KATA PENGANTAR

Hal yang paling pertama dan utama sekali penulis ucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya kepada penulis, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan karya akhir. Seterusnya salawat beserta salam tak lupa penulis sampaikan kepada Rasul junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan, ke alam yang penuh ilmu pengetahuan sekarang ini.

Dalam penyelesaian karya akhir ini tidak pernah lepas dari motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung, sepatutnya lah penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafwandi M. Sn, dengan kelapangan hati dan pengarahan beliau menjadi pembimbing I dalam penyelesaian karya akhir ini.
2. Bapak Drs. Abd. Hafiz M. Pd, atas kesedian beliau menjadi pembimbing II, beserta masukan-masukan terhadap penulisan laporan karya akhir ini.
3. Bapak Dr. Yahya M. Pd, selaku ketua Jurusan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn, selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa.
5. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku Dosen Penguji I, yang telah memberikan pencerahan terhadap perbaikan laporan karya akhir ini.

6. Bapak Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn, selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan masukan-masukan berarti pada penulisan laporan ini.
7. Bapak Drs. H. Nurzal Zai, selaku Dosen Penguji III, yang telah memberikan masukan mendasar pada penulisan laporan ini.
8. Seluruh Dosen dan staf Jurusan Seni Rupa dengan ketulusan mereka memberikan motivasi kepada penulis selama berada di Jurusan Seni Rupa.
9. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, dan yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama penulis mengikuti kuliah.

Penulis menyadari sebagai manusia lemah tentu ada ketidak sempurnaan dalam penulisan laporan ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran-saran kepada pembaca selama membaca laporan karya akhir ini demi sempurnanya tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf kalau ada kata-kata dalam tulisan ini yang tidak pada tempatnya. Hanya kepada Allah SWT penulis mohon ampun dan semoga Allah melimpahkan karunia Nya kepada kita semua. Amiiin.

Padang, Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH**

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>ABSTRAK.....</b>         | <b>i</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b> | <b>ii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>     | <b>iv</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>  | <b>vi</b> |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A. Latar Belakang.....         | 1 |
| B. Rumusan Ide Penciptaan..... | 4 |
| C. Orisinalitas .....          | 5 |
| D. Tujuan dan Manfaat.....     | 9 |

### **BAB II KONSEP PENCIPTAAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Kajian Sumber Penciptaan.....       | 10 |
| B. Landasan Penciptaan.....            | 12 |
| 1. Seni Lukis .....                    | 12 |
| 2. Seni Lukis Kontemporer.....         | 13 |
| 3. Unsur-Unsur Seni Rupa .....         | 15 |
| 4. Prinsip-Prinsip Seni Rupa.....      | 19 |
| C. Tema/Ide/Judul .....                | 22 |
| D. Konsep Perwujudan/Penggarapan ..... | 22 |
| E. Kerangka Penciptaan.....            | 24 |

### **BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Perwujudan Ide-ide seni..... | 25 |
| B. Jadwal Pelaksanaan.....      | 30 |

### **BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Hasil Karya .....                        | 36 |
| B. Pembahasan Karya .....                   | 38 |
| Karya 1 : Red On Blue .....                 | 39 |
| Karya 2 : Penyegaran .....                  | 41 |
| Karya 3 : Nan Di Awak Bana.....             | 43 |
| Karya 4 : Kelembutan dibalik Kekuatan ..... | 45 |
| Karya 5 : Terawat.....                      | 47 |
| Karya 6 : Tagok.....                        | 48 |
| Karya 7 : Apa adanya.....                   | 50 |
| Karya 8 : Berawal Dari Mata .....           | 52 |
| Karya 9 : Komposisi.....                    | 54 |
| Karya 10 : Glow in The Dark.....            | 56 |

### **BAB V PENUTUP**

|                   |    |
|-------------------|----|
| A. Simpulan ..... | 58 |
| B. Saran.....     | 59 |

### **DAFTAR RUJUKAN**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Brand Art, Andy Warholl.....                              | 6  |
| Gambar 2. Vespa Casino.....   | 8  |
| Gambar 3. Vespa#4.....  | 8  |
| Gambar 4. Kertas dan pensil.....                                    | 26 |
| Gambar 5. Kanvas.....   | 27 |
| Gambar 6. Cat Lukis Jenis Acrylik.....                              | 28 |
| Gambar 7. Kuas Lukis.....   | 28 |
| Gambar 8. Cat tembok dan lem kayu.....                              | 29 |
| Gambar 9. Clear Cat Acrylik.....                                    | 29 |
| Gambar 10. Sketsa yang dikonsultasikan dengan Dosen Pembimbing..... | 33 |
| Gambar 11. Sketsa lukisan yang akan dipindah ke kanvas.....         | 34 |
| Gambar 12. Red on Blue.....   | 39 |
| Gambar 13. Penyegaran.....  | 41 |
| Gambar 14. Nan diawak bana.....                                     | 43 |
| Gambar 15. Kelembutan dibalik kekuatan.....                         | 45 |
| Gambar 16. Terawat.....   | 47 |
| Gambar 17. Tagok.....   | 48 |
| Gambar 18. Apa Adanya.....  | 50 |
| Gambar 19. Berawal Dari Mata.....                                   | 52 |
| Gambar 20. Komposisi.....   | 54 |
| Gambar 21. Glow In The Dark.....                                    | 56 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia melakukan mobilitas (pergerakan) untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia senantiasa berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Untuk melakukan perpindahan tersebut mereka membutuhkan kendaraan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:563) kendaraan berarti sebuah naik atau sesuatu yang bisa dinaiki atau ditunggangi seperti kuda, kereta, mobil.

Terdapat banyak sekali jenis kendaraan mulai dari yang bersifat tradisional seperti delman, pedati, dan ada juga yang jenisnya modern seperti sepeda motor, mobil, bus, kereta, kapal terbang, dan kapal laut. Semuanya dibuat untuk memenuhi kebutuhan dan melancarkan aktifitas kehidupan manusia.

Kendaraan roda dua ada berbagai macam seperti sepeda, sepeda motor yang terbagi antara jenis mesin otomatis, dan memakai perseneling. Terdapat juga berbagai macam jenis spesifikasi mesin, baik dari segi kapasitas ukuran mesinnya serta jenis teknologi yang dipakai oleh masing-masing kendaraan roda dua. Salah satu jenis kendaraan roda dua yang ada di jalanan adalah vespa. Walaupun keberadaannya semakin berkurang, namun penggemarnya selalu ada seiring berjalan dan pergantian waktu.

Penulis merasa terdorong untuk mengemukakan kelebihan lain ketika seseorang menggunakan vespa (*vespa owner*), sebuah kebiasaan yang dilakukan oleh sesama pengguna vespa ketika mereka saling berpapasan di jalan, mereka selalu saling menyapa, kadang melambaikan tangan, setidaknya saling membunyikan klakson walaupun mereka tidak saling mengenal satu dengan yang lain. Rasa kebersamaan, dan perasaan sejiwa menimbulkan kekeluargaan antara sesama mereka pengguna vespa. Ketika suatu saat vespa penulis sedang mogok di pinggir jalan, pada saat itu ada seorang penggunaa vespa lain yang lewat melintas, karena perasaan solidaritasnya sesama pengguna vespa ia datangi saya untuk membantu memperbaiki vespa penulis.

Keberadaan komunitas-komunitas vespa juga memberikan gambaran bagaimana kebersamaan dan kekeluargaan yang terjadi antara sesama pengguna vespa. Vespa juga menarik untuk dilakukan berbagai modifikasi. Terdapat bermacam aliran atau gaya modifikasi, sesuai selera pemiliknya masing-masing, misalnya aliran vespa klasik, ekstrim, dan lain-lain. Dalam melakukan modifikasi, terjadi juga saling tukar pikiran atau *sharing* antara sesama mereka mengenai modifikasi yang dilakukan. Di sana jugalah fungsi vespa sebagai media memperluas pertemanan dan pergaulan. Perasaan peduli, senasib, dan perasaan kekeluargaan itu lah yang menimbulkan ikatan sosial antara sesama pengguna vespa. Sangat berbeda dengan pengguna kendaraan roda dua lainnya yang tidak saling tau menau satu dengan lainnya walaupun mereka memakai kendaraan dengan merek yang sama, kecuali jika mereka telah saling kenal sebelumnya.

Vespa identik dengan bentuk fisik yang menonjolkan lekuk-lekuk yang kuno namun dinamis. Sangat menggambarkan jaman dulu. Ditandai dengan tidak begitu banyaknya garis-garis tajam di seluruh bodinya. Begitu juga dengan teknologi mesin yang digunakan, juga membawa kita merasakan suasana tempo dulu. Bukan hanya ketika memandang, tetapi juga saat menaiki atau mengendarainya.

Di zaman kontemporer, bentuk kesenian lebih banyak perubahannya baik secara teknik yang dipakai, media, maupun kajian. Di era kontemporer ini aturan-aturan yang telah ada seolah-olah dihancurkan, yang dulunya karya seni itu harus menyenangkan, indah, suci, sesuai relitanya, sekarang dapat terjadi sebaliknya. Dahulunya karya seni itu masih mempertimbangkan etika sosial, agama, dan etika-etika lainnya, namun kemudian dikesampingkan.

Ikhsan mengutip pendapat dari Wirosotomo, bahwa “Seni kontemporer pada dasar konsepnya adalah upaya pembebasan kontrak-kontrak penilaian yang sudah baku atau mungkin dianggap usang”./www.id.answer.yahoo.com (diakses 3 November 2011). Pembebasan dari aturan atau pakem-pakem lama yang membatasi gerak dalam penciptaan karya seni menjadi ciri munculnya sebuah karya yang bisa dikatakan kontemporer. Dimana dahulu dizaman *renaissance* karya seni itu haruslah sesuatu yang indah, cantik, gagah, teratur, tertata dengan rapi, tanpa ada cela, harus sesuai dengan proporsi. Namun dengan seiring berjalannya

waktu dan perkembangan dunia seni itu sendiri munculah karya- karya pendobrak pakem-pakem yang telah ada.

Kaitannya dengan karya penulis adalah bahwa, penulis menyajikan karya seni lukis kontemporer. Penulis mencoba untuk mendobrak pakem-pakem lama yang sangat memperhatikan kesempurnaan dalam karya seni lukis. Penulis boleh saja dianggap acuh terhadap komposisi dalam dunia berkarya, karena pada dasarnya penulis memang mementingkan apa yang menjadi objek utama dalam karya, ditambah kontur sebagai pendukung supaya semakin memperjelas objek utama vespa, menjadi suatu hal yang sangat menarik bagi penulis sehingga muncul ide untuk mewujudkan “ **Vespa Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer**”.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengungkapkan sisi menarik dari ide tentang sebuah vespa ke dalam lukisan kontemporer.
2. Bagaimana menampilkan tiap-tiap karya dari wujud sebuah vespa.

### **C. Orisinalitas**

Vespa ditampilkan dimaksudkan untuk mengangkat realita di tengah masyarakat sekarang ini. Selanjutnya dilakukan proses kreativitas yang diwujudkan dalam media seni lukis, agar ide dan gagasan yang dikehendaki dapat terwujudkan dan dihadirkan ke muka publik.

Berangkat dari ide perwujudan bentuk objek vespa tua agar dapat menjadi karya yang menarik, unik dan baru lebih dikarenakan pada kualitas, cara penyajian, gagasan dan media yang dipakai. Dengan maksud akan menjadi perbincangan, wacana, bahkan menjadi pemicu semangat pelukis dan penikmat seni lainnya.

Realitas wujud dari sebuah vespa tua dengan sentuhan pewarnaan yang tajam, dan sederhana untuk selanjutnya dijadikan permasalahan seni rupa, yang mengkaji tentang unsur-unsur, prinsip-prinsip serta kaedah-kaedah seni rupa. Penulis merangkul bentuk tampilan karya seniman Andy Warhol sebagai acuan dalam berkarya.



**Gambar 1. Brand Art, Andy Warhol. 1969 Acrylic on canvas  
45x50 cm 10 panel  
(Foto: [www.artknowledgenews.com/Nevada Museum of Art.html](http://www.artknowledgenews.com/Nevada Museum of Art.html))**

Andy Warhol lahir tanggal 6 Agustus 1928, adalah seorang seniman dan penulis asal Amerika yang menjadi salah satu pencetus gerakan Pop Art di Amerika tahun 1950-an. Latar belakang dan pengalamannya adalah seni komersil seperti iklan, sablon dan advertising. Warhol sangat terkenal dengan lukisan-lukisan yang memakai prinsip-prinsip cetak sablon. Gaya khasnya adalah karya dengan kemasan produk konsumen yang sederhana dan berkontras tinggi. Karyanya seperti; Brand Art, Campbells Soup Cans, bunga poppy dan gambar sebuah pisang pada cover album band rock The Velvet Underground and Nico (1967) dan juga untuk karya potret-potret ikonik selebritis abad 20, seperti

Marilyn Monroe, Elvis Presley, Jacqueline Kennedy dan lain-lain.  
([id.wikipedia.org/wiki/Andy\\_Warhol](https://id.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol))

Penulis menjadikan Andy Warhol sbagai acuan adalah karena teknik pewarnaan karyanya yang sederhana dan menampakkan kontras yang tajam. Kesamaan yang penulis dapatkan dalam karya Andy Warhol dengan karya pnulis adalah dimana segi pewarnaan Warhol yang bersifat flat, datar tanpa adanya gradasi warna. Sedangkan dalam karya penulis juga terdapat bagiannya yang flat, yaitu pada bagian kontur ponggir dari objek utamanya yaitu vespa itu sendiri. Perbedan karya penulis dengan Warhol, antara lain kalau Warhol yang menggunakan teknik sablon dan pewarnaan yang flat adalah pada keseluruhan karya, sedangkan karya penulis hanya pada bagian kontur pingirnyaa saja yang menggunakan teknik pewarnaan yang flat atau datar.

Untuk sumber acuan yang lebih mendekati dengan tema yang penulis ambil yaitu tentang vespa, maka penulis mengambil karya-karya seniman lain yang juga mengangkat vespa sebagai objek utamanya, antara lain :



**Gambar 2. Vespa Casino, Brian Gallagher.2010. Oil on Canvas  
120x170cm  
(Foto: scooterprints.com)**



**Gambar 3. Vespa#4, Cheryl Pass.2010. Oil on Canvas  
120x140cm  
(Foto: fineartamerica.com)**

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Dalam mewujudkan Vespa ke dalam karya seni lukis penulis bertujuan untuk:

- a. Mengungkapkan sisi menarik dari ide tentang sebuah vespa ke dalam lukisan kontemporer.
- b. Menampilkan tiap-tiap karya dari wujud sebuah vespa sehingga dapat dinikmati.

### **2. Manfaat**

- a. Melalui karya lukis yang penulis hadirkan, masyarakat dapat menikmati keindahan yang terdapat pada vespa.
- b. Menambah wawasan bagi penikmat seni, para pelaku seni, teman-teman sekominuitas dan masyarakat luas untuk dapat memberikan motivasi pada penciptaan seni lukis
- c. Agar dapat dijadikan sumber acuan bagi mahasiswa jurusan seni rupa lain yang akan mengambil jalur Karya Akhir dalam menyelesaikan studinya.