

PENCIPTAAN TOKOH *PLENGEH* KEDALAM LUKISAN *LOWBROW*

THE CREATION OF PLENGEH CHARACTER INTO THE LOWBROW PAINTINGS

Oleh: Johan Arinda Mukti, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
johankancut@gmail.com

Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk dan teknik penciptaan tokoh *plengeh* kedalam lukisan bergaya *lowbrow*. Metode penciptaan dilakukan dengan cara observasi yaitu mengamati tokoh karakter komik dan film kartun. Dilanjutkan dengan improvisasi yaitu membuat sketsa alternatif pada kertas untuk mengatur proporsi dan anatomi tokoh *plengeh*. Terakhir dengan visualisasi yaitu pewarnaan dan penyempurnaan bentuk lukisan dari objek figur tokoh *plengeh*. Dari pembahasan maka dapat disimpulkan: 1) Konsep penciptaan visualisasi tokoh *plengeh* sebagai alter ego yang mewakili penulis dalam bercerita atau mengilustrasikan suatu kejadian berdasar pengalaman pribadi dengan ciri khas yaitu bibir tebal berwarna merah muda yang tersenyum dengan tiga gigi, mata yang melotot keluar, dan tubuh yang berwarna kuning, selalu memakai topi dan sarung tangan berwarna putih, 2) Tema yang diangkat yaitu berdasarkan aksi dan trik dalam olahraga *skateboard*, 3) Teknik yang digunakan pada setiap penciptaan karya dengan menggunakan teknik plakat menggunakan cat akrilik diatas kanvas. 4) Bentuk lukisan yang diciptakan adalah ilustratif bergaya *lowbrow art* yang dihasilkan sebanyak 8 karya lukis dengan ukuran yang bervariasi pada tahun pembuatan 2015-2016 dengan judul: *Slurut and Skate, Skate and Spray, Let's Go Pogo, Oldschool Surf freestyle, Sidewalk Surfboard, Balance, The Good Father, I Believe I Can Fly*.

Kata kunci : penciptaan tokoh *Plengeh*, lukisan *lowbrow*

Abstract

This writing is aimed to describe the concept, theme, form and creation technique of the Plengeh character into the lowbrow painting style. The creation method is executed with an observation, by observing characters of comics and cartoons, an improvisation, by making an alternative sketch on a paper to adjust the proportion and anatomy of the Plengeh character, and a visualization, by coloring and refining the form of the paintings of the Plengeh character object figure. The results of the discussion are 1) the creation concept of the visualization of the Plengeh character as the alter-ego that represents the writer in describing or illustrating a phenomenon based on the personal experiences is characterized by the three-teeth smiling face of the bold pink lips, the bulging-out eyes, and the yellow body, that always wears a hat and white gloves, 2) the theme used is based on the actions and tricks in the Skateboarding sport, 3) the technique used on every creation of works is the plaque technique using acrylic on a canvas, 4) The form of the paintings created is illustrative with lowbrow art style on eight works of paintings in various sizes in the making of 2015-2016 with the titles: Slurut and Skate, Skate and Spray, Let's Go Pogo, Oldschool Surf freestyle, Sidewalk Surfboard, Balance, The Good Father, I Believe I Can Fly.

Keywords : creation of Plengeh character, lowbrow paintings

PENDAHULUAN

Lowbrow yang dijelaskan oleh Robert Williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi grafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni punk rock, seni *hotrod* dan biker, grafis di *skateboard*, *graffiti*, tato, Gerakan seni ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *Juxtapoz*.

Gaya *lowbrow* banyak mempengaruhi anak muda khususnya penulis, bermula ketika kecil sering menonton film kartun di hari minggu dan bermain mainan tokoh superhero untuk mulai mencontohnya menggambar dikertas, kegiatan itu berlangsung sampai masuk kuliah. Gaya-gaya seperti itulah yang sering menjadi inspirasi penulis ketika berkarya, mulai dari karakter *The Simpsons* karya Matt Groening sampai *Mickey Mouse* dari *Walt Disney*. Dari ketertarikan terhadap gaya *Lowbrow* dan film kartun akhirnya penulis mempunyai ide untuk menciptakan sebuah karakter atau tokoh sendiri bernama *Plengeh* sebagai cerminan diri atau alter ego untuk mewakili penulis ketika ingin bercerita tentang sebuah topik atau isu yang ingin diangkat. *Plengeh* dipilih sebagai perwakilan penulis sebab penulis menyadari karakter penulis sangat mirip dengan karakter *plengeh* yaitu dengan mudah tersenyum. Disini penulis ingin membagikan senyum kepada semua orang, senyum merupakan ciri khas orang Indonesia khususnya Jawa. Harapannya ketika orang melihat tokoh *plengeh* akan tersenyum dan timbul energi positif.

Plengeh yang dalam bahasa Jawa berarti tersenyum malu atau tersenyum lepas tanpa beban menjadi objek utama di setiap karya penulis sampai sekarang. Dengan ciri khas utama yaitu bibir merah

muda yang sedang tersenyum dan mellihatkan tiga gigi dan lidah yang menjulur keluar dan dengan wajah yang berwarna kuning cerah. Gaya seni jalanan sangat kental terasa pada setiap karya-karya penulis karena ketika duduk dibangku SMA sering menggambar atau mural di jalan untuk menyalurkan kesukaan penulis terhadap kegiatan menggambar. Dengan inspirasi seniman jalanan seperti *Osgemeos* dari Brazil dan Wedhar Riyadi dari Jogja.

Dari pemaparan tersebut penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Pemilihan bentuk dan objek pada lukisan ini bukan serta merta memindahkan atau mencontoh figur yang sudah ada. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur baru dengan tokoh *Plengeh* sebagai objek utamanya. Menurut penulis tokoh *Plengeh* penting untuk diangkat ke dalam lukisan bergaya *lowbrow* karena karakter tokoh *plengeh* yang unik dan aneh terkesan surealis, ceria dan humor

Pemilihan tema untuk diangkat dalam karya seni lukis berkaitan dengan aksi dan trik olahraga *skateboard* memberikan inspirasi penciptaan lukisan. Dalam bentuk lukisan di tampilkan visualisasi tersebut berupa figur karakter *Plengeh* dengan melakukan berbagai aksi dan trik *skateboard* yang di gambarkan menggunakan gaya *Lowbrow* dan pewarnaan pada figur *Plengeh* dengan teknik blok dan gradasi dengan menggunakan berbagai pola atau *Pattern* dan latar belakang menggunakan pola geometris yang dengan warna yang cerah dan berbeda pada tiap karya. Pemilihan warna-warna yang terang terkesan ceria yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

METODE DAN PENDEKATAN PENCIPTAAN

Metode Penciptaan

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencari, mengamati, dan mengetahui apa saja ciri-ciri utama karakter *plengeh* yang dipakai sebagai perwakilan penulis dengan melakukan aksi dan trik olahraga *Skateboard* yang menarik diangkat sebagai objek lukisan. Penulis menggunakan media internet atau laptop untuk mencari referensi gambar atau video serta melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan tema karya dari berbagai sumber, dan juga melakukan observasi langsung pada tempat kejadian ketika menggambar ditembok jalanan.

b. Improvisasi

Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa alternatif, dimana dibuat banyak sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep setiap karya. Pembuatan sketsa alternatif ini memberikan banyak peluang untuk mengolah komposisi, proporsi, anatomi yang sesuai dengan gerakan tubuh (*gesture*) yang telah dideformasi menjadi karakter baru, dan ekspresi dari objek atau figur.

c. Visualisasi

Visualisasi menggunakan pendekatan-pendekatan terkait penggunaan teori dan teknik yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam teori) atau kecenderungan yang dipakai (dalam praktek karya). Pada karya lukis ini penulis menggunakan pendekatan *Lowbrow*. Penggunaan pendekatan *Lowbrow* karena visualisasi tokoh *plengeh* yang ceria dan humor. Cerita yang disajikan dalam karya mengenai aksi dan trik yang terinspirasi oleh olahraga *Skateboard*. Selain itu karya-karya ditampilkan secara sederhana yang terinspirasi dari karya-karya *Lowbrow* yang telah ada sebelumnya. Secara gaya penggambaran objek, digunakan teknik penggambaran ilustratif yang diolah sedemikian rupa sesuai dengan pendekatan *Lowbrow*. Kemudian digunakan berbagai inspirasi karya lukis seperti *pattern* atau pola geometris dan juga warna cerah.

Pendekatan Penciptaan

a. Osgemeos

Gaya dari Osgemeos banyak mempengaruhi dalam karya saya yaitu *pattern* pada baju dan celana dengan penggunaan warna yang kontras. Serta background dengan repetisi pola geometris. Karakter bertubuh kuning dengan deformasi bentuk anatomi tubuh. Warna kuning dipilih karena sebagai *center point*.

b. Wedhar Riyadi

Gaya wedhar sangat mempengaruhi saya dalam berkarya seni lukis yaitu pada outline garis berwarna hitam dan juga figure kartunistik yang kental pada setiap karyanya, dan juga penggunaan warna- warna flat yang kontras dengan objek lainnya.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

Konsep Visualisasi

Tokoh *Plengeh* diciptakan untuk mewakili penulis dalam bercerita atau mengilustrasikan suatu kejadian berdasar pengalaman pribadi penulis kepada audien. Ketertarikan penulis terhadap film kartun dan komik seperti film kartun *The Simpsons* dan *Mickey Mouse* serta olahraga *skateboard* itulah yang menjadi ide dasar penciptaan tokoh *plengeh*. Dengan visualisasi menyerupai tokoh kartun bertubuh kuning cerah karena warna kuning adalah warna yang paling terang tujuannya ketika orang pertama melihat langsung fokus dan tertuju pada warna dan objek tokoh *Plengeh* tersebut. Dengan ciri khas utama bibir merah muda yang selalu tersenyum *plengeh* yang dalam bahasa jawa berarti tersenyum malu atau tersenyum lepas tanpa beban, dengan menunjukkan 3 gigi. Senyum adalah salah satu identitas orang Indonesia khususnya jawa, saling tersenyum ketika bertemu dengan orang yang lebih tua atau orang lain. Karena tersenyum adalah sebagian dari ibadah atau sedekah yang paling sederhana. Mata yang bulat besar melotot keluar dan lidah yang terjulur terkesan sangat aneh dan surealis seperti di majalah *ZAP* yang bertema horror dan sadis terinspirasi dari karakter legendaris *Rat Fink* karya dari Ed Big Daddy Roth, memakai sarung tangan warna putih berjari 4 yang berarti bersih seperti pada berbagai kartun *Walt Disney*, karena

sarung tangan putih adalah salah satu ciri khas dalam film kartun. Selalu memakai topi dan sepatu VANS *sk8hi* yang dianggap mampu merepresentasikan karakter penulis kedalam tokoh *Plengeh*.

Tema Visualisasi

Papan seluncur atau papan selaju dalam bahasa inggris *Skateboard* ialah sejenis papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan menggunakan satu kaki sementara kaki sebelahnya di atas papan. Pengguna boleh juga berdiri di atasnya apabila papan ini meluncur ke bawah di atas permukaan yang curam. Pada awalnya para *skateboarder* hanya bermain dengan cara meluncur saja, kemudian Alan Gelfand orang yang pertama kali menemukan trik *ollie*, maka dari itu namanya lebih banyak dikenal dengan sebutan Alan “*Ollie*” Gelfand. *Ollie* adalah gerakan mengangkat papan skate dengan menghentakan salah satu kaki ke ujung papan hingga papan terangkat dan diikuti oleh kaki lain sehingga tercipta suatu lompatan setinggi-tingginya. Setelah Alan Gelfand, maka kini giliran Rodney Mullen yang memberikan sentuhan baru pada dunia *Skateboard*. Mullen menciptakan sebuah gaya baru yang cukup ekstrim yaitu *freestyle skating* yang merupakan langkah awal dari modern *Skateboard*. Gaya-gaya seperti *flatground ollie*, yaitu gerakan *Ollie* yang dimulai pada permukaan datar seperti jalanan. *Kickflip* yang merupakan trik lanjutan dari *Ollie*, trik ini dimulai dengan lompatan skater menggunakan trik *Ollie* lalu dilanjutkan dengan menendang papan skate bagian samping kanan ketika berada di udara hingga 360 derajat dan kembali lagi ke daratan dengan posisi awal. *Heelflip* adalah trik yang hampir sama dengan *kickflip*, bedanya adalah putaran papan skate menggunakan tumit bukan kaki, hal tersebut akan berakibat pada putaran papan yang berputar terbalik ke arah skater, dan *360 flip* yaitu gerakan menendang papan bagian belakang atau tail dengan menggunakan tumit untuk melakukan gerakan pop yaitu melompat di udara sehingga papan bagian belakang berputar pindah ke depan. *Manual* adalah mengangkat salah satu roda baik roda depan ataupun roda belakang dan menjaga keseimbangan agar papan skate tetap melaju. Setelah

itu barulah trik- trik yang lainnya tercipta seperti *with short noses, slide rails* dan *large soft wheels*. 8 tema dari aksi dan trik olahraga *skateboard* kemudian ini menjadi tema yang akan diungkapkan kedalam lukisan bergaya *lowbrow*.

Tahapan Visualisasi

1. Sketsa

Sketsa pada kertas sangat penting dalam proses ini penulis mengatur komposisi, gestur, dan proporsi objek untuk mengeksplorasi bentuk gaya dan figur sehingga akhirnya membuat sketsa yang *fix*. Setelah sketsa pada kertas jadi lalu mengukur kanvas dan memberikan pola geometri dan proses pewarnaan pada pola geometri tersebut yang akhirnya menjadi latar belakang karya lukis. setelah selesai lalu memindahkan sketsa pada kertas ke media kanvas yang sudah ada pola geometri pada latar belakangnya.

2. Proses Pewarnaan

Setelah sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik dan warna yang digunakan meliputi warna kontras, primer, sekunder, panas, dan dingin. Pewarnaan sendiri bagi penulis adalah proses yang cukup penting dalam menyusun warna-warna pada lukisan khususnya warna yang digunakan dalam pola latar belakang atau *background*, dan warna pada figur objek. Teknik plakat dan sedikit gradasi diterapkan pada bagian kulit figur *plengeh* dan pada baju dan celana menggunakan pola geometris tiga dimensi dan pola ornament dekoratif yang menambah kesan harmonis pada karya seni lukis. Penulis mengutamakan peran warna dalam seni rupa hal ini didasari oleh objek yang mewakili suasana hati atau emosi pada saat proses melukis. Garis hitam atau *outline* sengaja dihadirkan oleh penulis pada figur *plengeh* dalam lukisan dengan maksud memberi ketegasan dan menguatkan karakter dari objek pada lukisan.

3. *Finishing* (Penyelesaian)

Finishing atau penyelesaian yaitu tahap pengerjaan secara mendetail pada keseluruhan lukisan. Meneliti tiap sudut bentuk dalam kerapian bentuk visual yang diinginkan.

4. Bentuk Lukisan

a. Deskripsi Lukisan Slurut and Skate



Gambar 1. Slurut and Skate

Cat Akrilik di atas Kanvas

150x150 cm

2015

Karya dengan judul “*Slurut and Skate*” ini dilukiskan dengan menampilkan *center point* adalah figur tokoh *Plengeh* dalam lukisan tersebut digambarkan menghadap kiri bidang kanvas dengan mengenakan kostum berpola geometri 3 dimensi berwarna ungu. Yang sedang bermain *fingerboard* yaitu papan *skateboard* kecil untuk bermain menggunakan jari pada sebuah *quarter* atau arena berbentuk setengah lingkaran berwarna hijau toska. Lukisan ini menggunakan teknik plakat pada media kanvas. Karakter *plengeh* berwarna kuning terang dengan sedikit gradasi orange pada bagian yang gelap dengan kedua lengan yang dililit oleh sebuah sulur berwarna orange supaya terkesan harmonis. Pada karakter *plengeh* selalu memakai sarung tangan putih seperti yang terdapat pada kebanyakan kartun *Walt Disney*. Dengan mata yang bulat besar dan lidah yang menjurlur berwarna *pink* muda dan memakai topi berwarna hijau terang supaya terjadi kontras pada objek utama.

b. Deskripsi Lukisan Skate and Spray



Gambar 2. Skate and Spray

Cat Akrilik di atas Kanvas

100x130 cm (2015)

Karya dengan judul “*Skate and Spray*” ini dilukiskan dengan menampilkan figur karakter tokoh *Plengeh* sebagai *center point*. dalam lukisan tersebut digambarkan sedang menaiki papan seluncur dengan menghadap ke sisi kiri bagian kanvas dengan model papan berbentuk ikan. Dengan papan seluncur berwarna ungu dan dengan roda berwarna *pink* agar terkesan kontras. Pada karakter tokoh *plengeh* berwarna kuning terang dengan mata bulat besar dengan lidah yang menjulur berwarna merah. Pada baju menggunakan pola geometri atau *pattern* 3 dimensi kombinasi warna hijau toska supaya terkesan ruang dan harmoni dengan pelindung lutut dan helm yang berwarna sama, pada celana menggunakan ornamen motif bunga matahari berwarna pink dan biru tua.

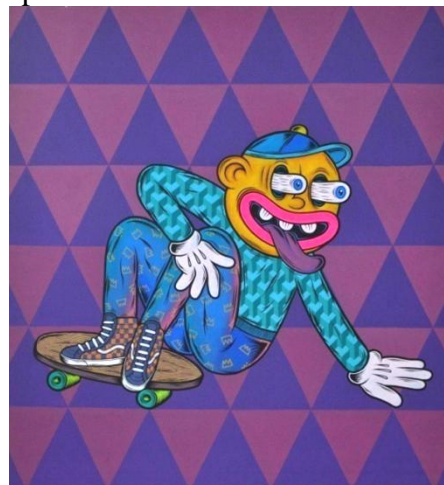
c. Deskripsi lukisan Let's Go Pogo



Gambar 3. Let's Go Pogo
Cat Akrilik di atas Kanvas
100x130 cm (2016)
(Foto : Dokumentasi Pribadi)

Lukisan ini berjudul *Let's Go Pogo* dengan *center point* karakter tokoh *plengeh* sedang melakukan trik *pogo* berada ditengah bidang kanvas, trik *pogo* adalah salah satu trik dalam *street skating* atau permainan *skateboard* di jalanan datar, aksi ini sangat unik yaitu dengan teknik menaiki papan seluncur pada posisi vertikal dengan menginjak *truck* atau roda dan biasanya berputar-putar dan melompat-lompat seperti layaknya pemain akrobat atau sirkus. Pada karya ini karakter *plengeh* sedang menaiki bagian *truck skateboard* dengan menggunakan satu kaki dan kaki lainnya dinaikan kedepan serta arah badan dan pandangan kesebelah kanan tangan kanan memegang ujung *skateboard* tangan sebelah kiri berada diatas lutut

d. Deskripsi lukisan Oldschool Surf Freestyle



Gambar 4. Oldschool Surf Freestyle
Cat Akrilik di atas Kanvas
110x120 cm
2016

Karya berjudul *Oldschool surf freestyle* ini yang terinspirasi dari pemain *skateboard* legendaris yaitu Jay Adams dengan aksinya yang khas yaitu *oldschool freestyle*. Trik *skateboard* yang sangat ikonik dan unik yaitu *handstyle on the ground* yang terilhami dari kebiasaan bermain papan *surfing* di pantai. Karya ini digambarkan sedang menaiki papan seluncur menghadap kesisi kanan bidang kanvas, papan yang berbahan kayu berwarna coklat dan tangan kiri berada di tanah untuk menahan berat badan untuk melakukan *slide* atau bermanuver dengan tumpuan tangan sebagai porosnya sedang tangan lainnya bebas untuk menyeimbangkan badan supaya tidak terjatuh.

e. Deskripsi lukisan Sidewalk Surfboard



Gambar 5. Sidewalk Surfboard
Cat Akrilik di atas Kanvas

110x120 cm

2016

Karya dengan judul *Sidewalk Sufboard* ini menggambarkan karakter *plengeh* sebagai *center point* sedang meluncur menggunakan *skateboard* kearah kiri bagian kanvas dengan tangan kiri berada diatas badan dan tangan kanan berada diantara lutut. Mata yang menjulur keluar dan melihat keatas sebelah pojok kiri dan lidah yang menjulur berwarna ungu. Bada bagian baju dengan pola geometris 3 dimensi belah ketupat dengan perpaduan warna biru muda dan biru tua supaya kesan ruang muncul pada warnanya. Lalu pada bagian celana motif bunga khas pantai berwarna hijau muda, biru muda dan pink yang saling menimpa.

f. Deskripsi Lukisan Balance



Gambar 6. Balance

Cat Akrilik di atas Kanvas

140x180 cm

2016

Lukisan yang berjudul *Balance* ini digambarkan karakter tokoh *plengeh* berada di tengah bidang kanvas sedang melakukan trik *manual* yaitu trik dalam olahraga *skateboard* dengan mengangkat salah satu bagian papan atau roda belakang dan tetap melaju serta harus menjaga keseimbangan supaya tetap bisa meluncur. Dengan posisi kedua kaki sejajar berada pada ujung depan papan dan kedua tangan yang membentang kesamping untuk menjaga keseimbangan. Karakter *plengeh* yang tetap

mempertahankan ciri khasnya yaitu kulit kuning cerah bibir *pink* dan memakai topi berwarna kombinasi biru dan ungu agar seimbang dengan warna baju dan papan *skateboard*.

g. Deskripsi Lukisan The Good Father



Gambar 7. The Good Father

Cat Akrilik di atas Kanvas

150x150 cm

2016

Pada karya yang berjudul *The Good Father* ini sengaja menggambarkan dua objek karakter tokoh *plengeh* yang satu besar dan yang satunya kecil sedang menaiki papan seluncur yang panjang dengan tangan kanan sama-sama mengangkat keatas. Pada karya ini menggunakan warna ciri khas yang sama yaitu kulit kuning pada tubuh, bibir *pink* serta mata yang melotot keluar dan lidah yang menjulur, bedanya hanya pada aksesoris yang dikenakan pada karakter *plengeh* yang besar yang menggambarkan sebagai sosok ayah. memakai kalung meteran berwarna orange yang biasanya digunakan pada saat mengukur tubuh, serta penggaris berwarna kombinasi kuning dan hijau dan gunting berwarna hijau toska sebagai alat untuk memotong kain untuk dibuat baju. Didalam lukisan ini digambarkan sesosok bapak dan anak yang sedang bermain *skateboard* bersama.

h. Deskripsi Lukisan I Believe I Can Fly



Gambar 8. I Believe I Can Fly
Cat Akrilik di atas Kanvas
140x180 cm
2016

Pada karya yang terakhir ini berjudul *I Believe I Can Fly* menggambarkan karakter *Plengeh* sedang melakukan trik *kick flip* yaitu trik pada olahraga *skateboard* dengan mendorong papan keatas dengan melompat dan posisi papan memutar 360 derajat dan turun dengan menaiki papan seperti semula. Pada karya ini posisi objek menghadap kesamping kanan dengan tangan kebawah dan kedua kaki diangkat menekuk keatas. Masih dengan ciri khas utama karakter tokoh *plengeh* yang berwarna kuning cerah, bibir *pink* cerah bergigi tiga, bermata putih melotot dan lidah berwarna merah yang menjulur keluar. Pada baju berwarna ungu menggunakan motif *Navajo* yang berbentuk garis zig-zag dan dipadukan dengan motif pohon cemara berwarna kuning dan pink. Pada celana panjang menggunakan repetisi pola geometris persegi empat belah ketupat berwarna gradasi biru dan merah.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep visualisasi penciptaan tokoh *Plengeh* adalah sebagai *alterego* atau pencerminan diri yang mewakili penulis dalam berkarya dan bercerita kepada audien tentang hal atau isu yang mau diangkat. Dengan cirikhas yaitu tubuh berwarna kuning cerah, bibir yang selalu tersenyum *Plengeh* berwarna pink dengan 3 gigi, mata besar melotot, dan lidah yang menjulur keluar. Dengan baju berpola geometris 3 dimensi berwarna cerah dan selalu menggunakan sarung tangan. pemilihan warna cerah supaya terkesan ceria dan *center point* pada objek utama sehingga audien dapat langsung menangkap maksud dari cerita yang ingin disampaikan.
2. Tema yang diungkapkan dalam penciptaan lukisan tokoh *Plengeh* adalah berdasarkan aksi dan trik dalam olahraga *skateboard* yang memiliki keindahan dan daya tarik tersendiri yaitu perpaduan keindahan seni gerak tubuh, teknik lompatan dan adrenalin yang menantang sehingga termasuk kedalam olahraga ekstrim yang sangat menarik untuk diangkat dalam lukisan.
3. Proses visualisasi yang digunakan penulis adalah berusaha mengolah kembali hasil pengamatan pada berbagai macam sumber, kemampuan estetis dan *skills* lalu menuangkan ide dan gagasan pada sketsa di media kertas dan diteruskan memindahkannya lagi sketsa pada media kanvas. Teknik pewarnaannya menggunakan teknik plakat. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, kapur tulis, kanvas, cat akrilik, kuas, meteran, penggaris, dan tempat air.
4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan ilustratif bergaya *Lowbrow Art* yang datar, pada objek utama yaitu karakter tokoh *Plengeh*. Dengan pilihan warna yang cerah dan kontras. Dan menggunakan repetisi pola geometris sebagai *background* Semua ini merupakan upaya untuk menampilkan visualisasi hasil pemahaman gagasan melalui pengamatan langsung dan

pengalaman pribadi. Karya yang dihasilkan sebanyak 8 karya lukis yang dikerjakan pada tahun pembuatan 2015 - 2016, antara lain berjudul: *Slurut and Skate* (150x150cm), *Skate and Spray* (100x130cm), *Let's Go Pogo* (100x130), *Oldschool Surf Freestyle* (110x120cm), *Sidewalk Surfboard* (110x120cm), *Balance* (140x180cm), *The Good Father* (150x150cm), *I Believe I Can Fly* (140x180cm).

DAFTAR PUSTAKA

Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publishing.

Yogyakarta, 21 September 2016

Mengetahui

Pembimbing



Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.
NIP.19581014 198703 1 002

Reviewer



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
NIP.19760131 200112 2 002