

# REPRESENTASI SEPATU DALAM *LIFESTYLE* REMAJA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK SARING

## SHOES REPRESENTATION ON YOUTH LIFESTYLE AS AN INSPIRATION OF SILKSCREEN GRAPHIC ARTWORK CREATION

Oleh: Wardyawan Susanto, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
wawan.geong@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penulisan untuk mendeskripsikan: 1) Konsep dan tema penciptaan karya seni grafis cetak saring yang representasi sepatu dalam *lifestyle* remaja, 2) Proses visualisasi sepatu *sneakers* ke dalam penciptaan karya seni grafis cetak saring, 3) Teknik dan bentuk penciptaan karya seni grafis cetak saring yang terinspirasi oleh sepatu *sneakers*. Metode dalam penciptaan karya: (a) Eksplorasi tema: untuk menemukan ide dalam pembentukan objek sepatu *sneakers* maupun objek pendukung lain (b) Eksplorasi bentuk: pengolahan bentuk, dilakukan melalui pembuatan sketsa, (c) Eksekusi: dimulai dari memindahkan sketsa ke atas *screen*, membuat master filmnya, dan mencetak. Kesimpulan: 1) Tema yang di angkat dalam penciptaan tugas akhir adalah sepatu *sneakers* dan *lifestyle*, kemudian dalam penciptaan karya grafis cetak saring didasari oleh kebutuhan berkarya seni rupa, selain pada teknik dan gagasan visual, 2) Proses visualisasi diawali dengan membaca, mengamati, kemudian melakukan penerapan. Teknik yang digunakan adalah cetak saring. Bahan yang digunakan pada penciptaan karya: pensil, spidol, drawing pen, kertas, laptop, kain dril, screen, rakel, rubber, dan kertas, 3) Bentuk karya yang dihasilkan sebanyak 12 karya grafis cetak saring dengan ukuran yang bervariasi, antara lain pada tahun 2016: *Van Doren, Life, Kepflip, Head Of Shoes, What Style Today, Morfem, One Star, Stacy Peralta, Cruss, Hendry Rollin, Kurt Cobain, Jump*.

Kata kunci: *sneakers*, seni grafis, cetak saring, *lifestyle*

### Abstract

*This research is aimed to describing 1) the concept and the theme of silkscreen graphic artwork as shoes representation on youth lifestyle, 2) sneakers' visualization process into silkscreen graphic artwork creation, 3) the techniques and the forms of silkscreen graphic artwork creation inspired by sneakers. The methods of the creation process: (a) theme exploration: to find out the idea at forming objects of sneakers or other supporting objects, (b) form exploration: exploring form done by sketch process, (c) execution: started with transferring the sketch into screen, making the stencils, and printing. Conclusion: 1) theme which uses in the creation of the artworks is sneakers and lifestyle, the creation of the artwork based on fine art needs beside the techniques and the visual idea itself, 2) visualization process starts with reading, observing, and executing. A technique which used is silkscreen printing. Materials which are used for the process are pencil, marker, drawing pen, paper, a laptop, drill fabric, screen, screen printing squeegee, and rubber, 3) there are 12 silkscreen printing artworks produced in 2016. They are in variety sizes, such as: Van Doren, Life, Kepflip, Head Of Shoes, What Style Today, Morfem, One Star, Stacy Peralta, Cruss, Hendry Rollin, Kurt Cobain, Jump.*

*Keywords: sneakers, graphic arts, silkscreen, lifestyle*

## PENDAHULUAN

Seni grafis merupakan salah satu bidang seni rupa dari cabang seni murni yang saat ini telah berkembang. Pada mulanya seni grafis merupakan alat propaganda dengan berbagai macam teknik yang menarik untuk digunakan, mulai dari proses menggores maupun mencukil dengan media kayu, pelat logam, batu, sampai pada cetak saring, dan berujung pada proses pencetakan karya yang dapat diterapkan pada media sudah tersebut diatas. Seiring dengan perkembangan teknologi yang lebih maju, saat ini teknik dalam seni grafis sampai pada cetak digital yang pada umumnya dipergunakan untuk kepentingan diluar proses penciptaan karya seni terutama karya grafis

Grafis berasal dari bahasa Yunani “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) grafis merupakan penggabungan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyakkan karya dalam jumlah tertentu (Susanto, 2002: 47).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya. Teknik pembuatan seni grafis antara, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Nooryan, 2008: 83).

*Sneakers* adalah salah satu jenis sepatu dengan sol *flexible* terbuat dari karet atau bahan sintetis dan bagian atas terbuat dari kulit atau kanvas. Tetapi seiring perkembangan sekarang banyak sepatu *sneakers* yang terbuat dari *suede* (kulit sintetis) dan *nylon*. *Sneakers* awalnya diambil dari kata dalam bahasa Inggris, yaitu *sneak* yang berarti penyelinap. *Sneakers* berdiri pertama kali muncul pada tahun 1800an dengan nama *plimsolls* nama *sneakers* belum ada waktu itu, pada tahun 1892 sebuah perusahaan sepatu

karet bernama *Goodyear* menciptakan suatu proses pembuatan sepatu baru dengan mencampur bahan dasar karet dengan kanvas, mulai dari situ mulai muncul banyak perusahaan yang ikut meramaikan bisnis *footware* dengan mengusung beberapa brand seperti *converse*, *new balance*, *nike*, *puma*, dan *vans*.

Perkembangan sepatu yang begitu pesat ditengah-tengah perkembangan remaja sekarang begitu menarik apabila dijadikan dalam sebuah objek karya seni. Ide inilah yang mendasari penulis menciptakan dan memvisualisasikan kedalam karya seni, khususnya karya *cetak saring*.

Bentuk sepatu yang beragam memunculkan bentuk imajinatif yang memberi keleluasaan bagi penulis untuk mengolah dengan menunjukkan bentuk sepatu di dalam suatu situasi yang sedang dikerjakan oleh remaja saat ini, sehingga nantinya muncul sepatu yang menarasikan tentang pengalaman penulis dan bernarasi tentang sepatu menjadi karya seni grafis.

Teknik cetak saring mempunyai sejarah perkembangan yang sangat panjang, pertama kali ditemukan di China pada tahun 1654 – 1736 dan pada tahun 1822 – 1890 teknik sablon manual dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki dan Zikukeo Hirose yang berkebangsaan Jepang. Pada awalnya teknik sablon digunakan untuk mencetak baju kimono dengan tulisan tangan sehingga berkembanglah penyablonan kimono pada waktu itu. Di negara Eropa pada tahun 1851 – 1862 dan 1868, teknik sablon diperkenalkan pertama kali oleh Joseph Swan yang mendirikan perusahaan di bidang sablon dan pada tahun 1907 tepatnya pada tanggal 1 Juli, Samuel Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapat hak paten mengenai teknik sablon yang ia ciptakan menggunakan bahan *Chiffon* sebagai pola dalam mencetak, setelah berkembang pesat di Inggris, mulailah teknik sablon merambah negara-negara lain termasuk Indonesia yang dulu pernah dijajah oleh negara Inggris (Nusantara Guntur, A. Md, 2003 : 12).

## PEMBAHASAN

Karya pengolahan objek manusia dipadukan dengan jenis-jenis sepatu ditambah dengan penyusunan bunga-bunga dan asap gelembung yang bebas dalam pengayaan bentuknya. Pengolahan teknik cetak saring pada sebuah bidang dengan warna-warna kontras dalam figur khususnya sepatu yang akan digambarkan dengan maksud untuk membuat efek menonjol dan sebagai pusat perhatian ketika pertama melihatnya, sehingga dapat diterima khalayak umum. Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis adalah sebagai berikut: Pensil, Drawing pen, Spidol, Kertas, Kain *drill*, Laptop, *Screen* (layar berbahan *nylon/sutra*), Rakel, Meja Kaca, *Hair Dryer*, Lakban, Pasta sablon/Rubber, Obat Afdruk, *Sandy colour*/pewarna campuran,

Teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah: (1) Menentukan objek dari penggabungan bentuk sepatu dan manusia. (2) Menyiapkan alat dan bahan. (3) Membuat sketsa obyek pada kertas dengan pensil. (4) Memindah sketsa objek dari kertas ke *laptop* dengan cara menscan gambar menggunakan mesin *scanner*. (5) Membuat ulang gambar atau melakukan proses *trace* dan pewarnaan pada laptop kemudian *print out*. (6) Memindah gambar yang sudah di print ke *screen* yang sudah dilumuri obat afdruk, kemudian masuk proses penyinaran dan pengeringan. (7) Melakukan proses pencetakan karya pada media kertas *old mill* dan kain *drill*. (8) Melakukan *finishing*.

## HASIL PERANCANGAN

### 1. Van Doren



Media: cetak saring di kain drill  
(*cetak saring on drill fabric*)

Ukuran : 110 cm x 80 cm

Tahun: 2016

Karya yang menampilkan sebagai *center point* adalah proporsi figur pengayaan kepala manusia yang digambarkan menghadap ke kiri pada bidang kain dengan hanya terlihat kedua buah mata yang dipenuhi jenggot, bunga matahari, dan bunga sepatu serta ada dua buah sepatu dibawahnya. Untuk dominasi pada objek di tambahkan kontur atau garis warna hitam.

Terinspirasi dari sosok pendiri perusahaan *sneakers* besar dari Amerika dengan nama *vans*, sebagai pelopor keluarnya sepatu untuk bermain *skateboard*, selain itu *vans* juga merupakan pelopor keluarnya motif kotak-kotak dimana menjadi salah satu motif favorit pada masa tersebut, *Vans* merupakan perusahaan yang dikelola secara turun menurun, yang memiliki sejarah sebelum memproduksi sepatu dengan *brand* sendiri, *vans* dulunya hanyalah sebuah usaha kecil yang menerima jasa *custom* sepatu yang menerima segala jenis dan model sepatu sesuai pesanan *customer*, seiring berjalannya waktu usaha ini mulai kehilangan peminatnya, dan tanpa disengaja anak dari pemilik *vans* melihat motif kotak pada papan catur dan

meminta ayahnya untuk dijadikan sebuah motif pada sepatunya, ternyata setelah melihat itu pasar mulai suka dengan motif itu, sampai pada akhirnya mulailah diproduksi besar-besaran *sneakers* dengan motif tersebut.

## 2. Life



Media: cetak saring di kain drill

(*cetak saring on drill fabric*)

Ukuran : 114 cm x 75 cm

Tahun: 2016

Pada karya *Life* dikhususkan penggambaran kaki dan sepatu menggunakan teknik cetak saring dengan aksentuasi dengan warna-warna kontras. Begitu pula pada *background* digunakan didominasi warna kuning yang bertujuan mempertegas objek utama. Pada kaki dan sepatu digambarkan dengan garis atau kontur berwarna hitam untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka teknik yang dipakai adalah penerapan salah satu prinsip seni rupa yaitu pengulangan. Selanjutnya, pada figur atau objek pendamping diatas dan samping kanan kiri bawah objek utama digambarkan dengan garis hitam dan lingkaran-lingkaran berwarna *tosca* yang tidak begitu banyak supaya tidak mendominasi objek utamanya, Kesatuan didapatkan dari proporsi keseimbangan objek-objek tersebut.

Karya ini terinspirasi dari sebuah situasi anak muda jaman sekarang, ketika bertemu atau berkumpul yang bahasan utamanya adalah soal kualitas dan *brand sneakers* yang mereka pakai

## 3. Kepflip



Media: cetak saring di kertas

(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya *kepflip* merupakan penggambaran figur dengan proporsi berbentuk manusia berkepala ember bermain *skateboard*, pose objek sedang membawa papan *skateboard* dengan posisi melompat memakai sepatu *vans sk8 hi* yang menjadi bagian *center point* pada lukisan ini. Kepala ember dengan tumpukan gelembung digambarkan dengan garis atau kontur hitam dan *pink* yang berirama, sedangkan pada bagian tubuh di isi dengan menggunakan warna biru muda dengan teknik cetak saring. Aksentuasi warna-warna kontras antara satu dengan yang lainnya, ilustrasi di atas menggambarkan figure sedang melakukan sebuah trik dalam permainan *skateboard*. Permainan yang digambarkan ilustratif dan simbolik dengan warna *orange*, coklat, dan hitam pada objek.

Karya yang terinspirasi dari sebuah olah raga *skateboard* yang sampai sekarang tidak kehilangan peminat serta menjadi sasaran utama *brand sneakers* yang ada diseluruh dunia.

#### 4. Head of Shoes



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)  
Tahun: 2016

Warna merah latar belakang atau *background* dengan tujuan mencapai keseimbangan objek utama pada sisi tengah bidang kertas menjadi *center point*. Objek berupa sesosok lelaki glamor berkacamata tersebut digambarkan dengan ilustratif dan kulitnya digambarkan melalui teknik cetak saring berikut aksentuasi warna-warna kontras. Keseluruhan bentuk karya menggunakan teknik cetak saring dan bentuk sepatu menggunakan warna kuning dikombinasikan dengan warna *orange* dimana lebih mempertegas fungsinya sebagai objek utama. Objek utama dengan kaos digambarkan dengan gaya *casual* dipadukan warna cerah agar menjadi kontras. Elemen lingkaran putih disusun sedemikian rupa untuk mendapatkan kesan irama, sehingga didapatkan kesatuan atau harmoni dengan objek utama. Objek sedang menatap arah bidang kiri pada kertas dengan warna *pink* tua bermaksud lebih memperjelas objek sepatu di atasnya menjadi sebuah kesatuan. Terinspirasi dari kondisi remaja jaman sekarang lebih mementingkan untuk membeli *sneakers* original dan brand terkenal dari pada kebutuhan pokoknya.

#### 5. What Style Today



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya dengan judul “What Style Today” berukuran A3 dikerjakan diatas media kertas. Latar belakang atau *background* didominasi oleh dua warna kuning dan biru dengan tambahan pengulangan lingkaran untuk membuat kesan kesatuan. Objek utama sebagai *center point* yaitu figur kaki dengan format yang sedang melangkah digambarkan secara ilustratif menggunakan teknik cetak saring dengan aksentuasi warna-warna kontras. Keseluruhan bentuk karya menggunakan teknik cetak saring dan di tambah dengan pemberian *outline* warna coklat pada objek. Nampak salah satu kaki sedang di angkat digambarkan secara ilustratif. Pada bagian badan yang glamor ditunjukkan menggunakan warna ungu, hijau, dan merah. Dengan komposisi dan proporsi pada tengah bidang kertas dengan latar belakang yang menggunakan dua warna menjadikan sebuah kesatuan visual dalam karya tersebut. Anak muda yang merasa kurang puas dengan apa yang didapatkan selalu berfikir harus membeli sesuatu yang baru untuk dipakai di setiap hari.

## 6. Morfem



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya berukuran A3 yang dikerjakan pada media kertas dengan judul “Morfem” menggunakan teknik cetak saring. Warna pada latar belakang atau *background* menggunakan warna putih dengan objek laki-laki yang digambarkan secara ilustratif pada posisi menghadap ke bawah pada bidang kertas sebagian objek tertutup gelembung dikerjakan menggunakan teknik cetak saring dengan aksentuasi warna-warna kontras, menjadikan *center point* pada bagian tengah bidang kertas. Posisi figur laki-laki ialah sedang bermain gitar secara terbalik ditengah bidang kertas, kaki mengarah keatas, dan dibagian belakang objek utama terdapat empat bunga matahari dengan warna kuning yang digambarkan dengan menggunakan kontur atau garis coklat tua mempertegas objek dan garisnya. Figur laki-laki mengenakan baju *casual* kaos, celana *jeans* yang di ilustrasi dengan sederhana begitupun dengan sepatu yang dikenakan digambarkan dengan menggunakan warna merah. Tiap objek membentuk kesatuan dari keseimbangan letak komposisi dan proporsi objek. Salah satu *band* morfem Indonesia yang mendapatkan *endorse* dari *converse* sehingga disetiap penampilannya selalu melakukan atraksi dengan menjunjung tinggi *sneakers* yang dipakainya.

## 7. One Star



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya dengan judul “*One Star*” dikerjakan pada media kertas dengan ukuran A3 dikerjakan menggunakan teknik cetak saring pada keseluruhan. Pada bagian tengah bidang kertas digambarkan satu figur kaki yang mengenakan sepatu sebagai figur utama yang menjadi *center point* dengan penggambaran menggunakan teknik cetak saring sebagai aksentuasi dengan warna-warna kontras antara satu dengan yang lainnya, digambarkan bentuk kaki pada posisi tengah bidang kertas dengan pengayaan seperti sedang melompat digambarkan dengan kontur atau garis berwarna hitam mengenakan celana dengan warna coklat yang digambarkan secara *casual*. Nampak objek sepatu yang dikenakan dengan prespektif seakan melayang dan di tambah dengan kontur hitam. Latar belakang atau *background* dibuat polos dan sederhana pada keseluruhan bidang kertas agar objek utama nampak jelas dan mempermudah dalam penyampaiannya, bentuk berirama dengan kuning sebagai warna pokoknya. Proporsi komposisi pada tiap objek pada karya membentuk kesatuan dan harmoni. Di era tahun 1974 *converse* mengeluarkan debut pertamanya dengan label *one star sneakers performance low-cut* untuk basket, yang kemudian diadopsi oleh peselancar dan *skaters* sebagai gaya sebagai *alternative* tampilan gaya baru.

## 8. Stacy Peralta



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya berikutnya dengan judul lukisan “*Stacy Peralta*” berukuran A3 dikerjakan pada media kertas menggunakan teknik cetak saring. Figur manusia sebagai objek utama adalah *center point* pada sisi tengah bidang kertas, figur digambarkan secara ilustrasi dengan menggunakan teknik cetak saring dan aksentuasi berwarna kontras antara satu dengan yang lainnya. Figur manusia digambarkan dalam pose sedang bermain *skateboard* dengan tangan yang melintang menjaga keseimbangan dengan penggambaran secara ilustratif menggunakan kontur atau garis berwarna hitam dengan proporsi yang seimbang serta mengenakan baju berwarna biru dengan penggambaran yang *simple* dan polos dengan tambahan, begitupun juga penggambaran pada rambut yang tidak panjang dengan kontur atau garis berwarna hitam secara pengulangan. Pada karya cetak saring ini bagian *background* dibuat polos berwarna putih. Komposisi objek yang ditengah sangat seimbang dalam proporsi visual karya, kesederhanaan latar belakang, dan keselarasan objek menjadi kesatuan dalam karya ini. Tahun 1975, Tony Alva, dan *Stacy Peralta skaters* ternama pada saat itu mendesain vans #95 atau dikenal dengan vans era dan diberi *label off the wall*. Di era ini adalah puncak kejayaan *vans* karena *sneakers* ini menjadi pilihan utama bagi

para *skaters*.

## 9. Cruss



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya dengan judul “*Cruss*” berukuran A3 ini dikerjakan diatas media kertas menggunakan teknik cetak saring. Latar belakang atau *background* dengan warna putih yang datar dan polos menampilkan kesederhanaan dan lebih memfokuskan objek. Ditampilkan objek utama figur manusia yang menjadi *center point* dengan adegan sedang bermanufer menggunakan *skateboard* dalam penggambaran ilustratif dengan menggunakan teknik khusus yaitu teknik cetak saring dan aksentuasi pada warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya. Untuk keseluruhan objek menggunakan garis atau kontur secara pengulangan yang menggunakan pemilihan warna hitam. Selain itu pose figur lelaki yang sedang bermanufer di ilustrasikan secara simbolik dengan muka polos meleleh. Figur manusia mengenakan baju berwarna biru yang digambarkan secara ilustratif. Selain itu, pada bagian *lettering* Kesatuan dalam karya ini terwujud dalam kesederhanaan dan komposisi tiap objek yang digambarkan. Bagian *space* pada kertas sengaja diberikan agar memberi kesan seimbang dan kesederhanaan. Menunjukkan sebuah adegan *skaters* sedang melakukan sebuah trik dalam *skateboard* yang tetap menunjukkan *brand sneakers* yang

mengendorsenya.

## 10. Hendry Rollin



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Karya dengan judul “*Hendry Rollin*” dikerjakan diatas media kertas dikerjakan menggunakan teknik cetak saring. Objek utama yang menjadi *center point* adalah figur laki-laki dengan penggambaran ilustratif dengan teknik cetak saring secara aksentuasi dalam warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya, posisinya pada tengah bidang kertas dengan kostum hanya mengenakan celana *jeans* yang digambarkan secara ilustratif yang terkesan datar dan sederhana dengan gaya seorang vokalis *band* digambarkan dengan garis atau kontur berwarna hitam. Berlatar belakang atau *background* dengan warna oranye yang datar menunjukkan lambang sebuah group band dan putih polos memenuhi seluruh bidang kertas serta objek bentuk sebuah sepatu dengan warna hijau dan kuning ditambah dengan kontur yang berwarna hitam. Komposisi figur laki-laki dengan posisi sedang melakukan aksi bernyanyi membentuk keseimbangan dalam karya tersebut. Kontras dari tiap-tiap warna yang dihadirkan dengan ruang kosong atau *space* yang ada memberikan kesan harmoni dan kesederhanaan. Hendry Rollin merupakan seorang vokalis band *punk* Amerika bernama *black flag*, dibentuk tahun 1976 yang ketika

manggung sang vokalis selalu memakai *sneakers vans sk8 high*.

## 11. Kurt Cobain



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)

Tahun: 2016

Dikerjakan dengan teknik cetak saring pada kertas berukuran A3 sebuah figur dengan proporsi laki-laki sedang bermain musik pada bagian tengah bidang kertas dengan pose sedang membawa gitar dengan posisi duduk santai memakai kacamata hitam menjadi bagian *center point* pada karya ini. Rambut berombak tampak dari samping pada figur laki-laki yang digambarkan dengan garis atau kontur hitam menggunakan teknik cetak saring dari aksentuasi warna-warna kontras antar satu dengan yang lainnya. Begitu pula dengan kostum yang dikenakan yaitu kostum *casual* dengan warna biru muda dan *orange*. Dengan pertimbangan penyusunan prinsip seni rupa dalam komposisi dan keseimbangan atau *balance* maka pada bagian belakang dan kiri bawah terdapat bentuk bunga dengan warna kuning dan dibagian bawah terdapat sebuah gelembung dan sepatu proporsi gelembung, bunga, dan sepatu juga untuk menunjang unsur keseimbangan. Latar belakang lukisan sendiri secara sederhana dengan menggunakan warna putih. *Sneakers converse* menjadi pilihan utama bagi para *rockstar* lantaran desainnya yang

sederhana dan ringan. Sebenarnya *sneakers* ini sudah ada sejak dulu, namun semua orang menjadi terpicat lantaran *boomingnya* sebuah *band* bernama Nirvana dengan *frontman*-nya yang ikonik yaitu Kurt Cobain. Penampilan yang terkesan acuh dan terlihat liar menjadi acuan bagi para remaja saat itu, tidak hanya dari segi pakaian saja, namun *sneakers converse one star* menjadi hal wajib yang harus dipakai

## 12. Jump



Media: cetak saring di kertas  
(*cetak saring on paper*)  
Tahun: 2016

Karya terakhir dengan judul “*Jump*” dikerjakan diatas media kertas dengan ukuran A3 dengan menggunakan teknik cetak saring. Objek utama yang menjadi *center point* adalah figur kaki dengan penggambaran ilustratif, secara aksentuasi digunakan warna-warna yang saling kontras satu dengan yang lainnya. Pada bagian bawah kertas terdapat seperti gelembung sebagai objek tambahan yang di gambarkan dengan warna hijau secara ilustrasi terkesan datar dan sederhana. Sedangkan objek utama berupa kaki dan sepeda *bmx* dengan warna kuning, abu-abu, biru, dan coklat dengan kontur berwarna hitam. *Background* dengan warna merah muda yang datar dan polos memenuhi seluruh bidang kertas serta ada sedikit lingkaran putih yang berfungsi

sebagai elemen pengisi. Komposisi figur kaki bermain sepeda dengan bentuk gelembung membentuk keseimbangan dalam karya tersebut. Kontras dari tiap-tiap warna yang hadir memberikan kesan harmoni dan kesederhanaan. Akhir dekade 1960-an, California selatan menjadi tempat kelahiran bagi *trend* sepeda yang kelak menjadi sejarah lahirnya *trend* sepeda *bmx*. Saat itu olah raga *motorcross* mencapai puncak kepopuleran sehingga banyak remaja yang ingin menirukan olah raga tersebut dan melakukannya dengan sepedanya. Awal 1980-an, *bmx* mulai menjadi *trend* yang sangat diminati nyaris oleh semua remaja selain itu *brand sneakers* juga mulai mengincar untuk meng-*endorse* untuk memenuhi kebutuhan *branding* mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

- 1) Tema yang di angkat dalam penciptaan tugas akhir adalah sepatu *sneakers* dan *lifestyle*, kemudian dalam penciptaan karya grafis cetak saring yang di dasari oleh kebutuhan berkarya seni rupa, selain pada teknik dan gagasan visual,
- 2) Proses visualisasi diawali dengan membaca, mengamati, kemudian melakukan penerapan. Teknik yang di gunakan adalah cetak saring. Bahan yang di gunakan pada penciptaan karya: pensil, spidol, drawing pen, kertas, laptop, kain dril, screen, rakel, rubber, dan kertas,
- 3) Bentuk karya yang di hasilkan sebanyak 12 karya grafis cetak saring dengan ukuran yang bervariasi, antara lain pada tahun 2016: *Van Doren, Life, Kepflip, Head Of Shoes, What Style Today, Morfem, One Star, Stacy Peralta, Cruss, Hendry Rollin, Kurt Cobain, Jump*.

### Saran

Tulisan ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran, refrensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni grafis. Dari hal tersebut diharapkan merubah cara pandang mengenai seni grafis serta mengetahui perkembangan seni grafis sampai saat ini. Hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan

sesungguhnya dari apa yang telah di pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai tahap visualisasi karya yang sesuai sasaran.

Untuk menggali potensi diri yang sesungguhnya, maka perlu mengembangkan ilmu dan mempelajari hal yang baru.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*.  
Yogyakarta: Jendela.

Chaney, David. 2011. *Lifestyle Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta. Jalasutra.

Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.