

Motor Herex sebagai Medium Alternatif Penciptaan Seni Lukis melalui Pendekatan Custom Paint

Pijar Lentera Qolbiy Abdurrahman¹, Khoirul Amin²

¹ 1Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: pijar.19014@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: khoirulamin@unesa.ac.id

Abstract

The development of Indonesia's automotive popular culture has given rise to the Herex (High Speed Race) motorcycle modification subculture, which is frequently associated with illegal street racing and negative public stigma. This artistic creation research aims to transform the Herex motorcycle into an alternative medium for painting through a custom paint approach, repositioning the motorcycle from a purely mechanical object into an artistic medium capable of expressing aesthetic values and visual identity. The creation method adopts Dharsono's (2016) artistic creation framework, consisting of exploration, contemplation, design development, and artwork realization. Artistic experimentation was carried out through the integration of custom paint, airbrush, water slide decal and carbon forged techniques on automotive media, resulting in a new visual approach in contemporary painting practice based on alternative media on thirteen main components of the Honda GL motorbike. The results demonstrate that the custom paint approach successfully creates visual unity while transforming the perception of the Herex motorcycle from a symbol of risky street culture into a contemporary artistic medium with aesthetic, personal, and expressive values. The novelty of this research lies in introducing the Herex motorcycle as a moving canvas within contemporary painting practice through the integration of custom paint techniques, an approach that has received limited attention in fine art creation studies. Its scholarly contribution is to broaden the discourse on alternative media in painting while proposing an interdisciplinary model connecting fine art practice, automotive culture, and custom paint technology in the development of contemporary art practice in Indonesia.

Keywords: Motor Herex; Custom Paint; Seni Lukis; Medium Alternatif; Practice-led Research.

Abstrak

Perkembangan budaya populer otomotif di Indonesia melahirkan subkultur modifikasi sepeda motor bergaya Herex (*High Speed Race*) yang kerap memicu stigma negatif akibat asosiasinya dengan aktivitas balap liar di jalan raya. Penelitian penciptaan ini bertujuan mentransformasikan motor Herex sebagai medium alternatif penciptaan seni lukis melalui pendekatan *custom paint*, sehingga objek otomotif tidak lagi dipandang semata sebagai kendaraan mekanis, tetapi sebagai medium artistik yang mampu merepresentasikan nilai estetis dan identitas visual. Metode penciptaan mengacu pada teori kreasi artistik Dharsono (2016) yang meliputi tahapan eksplorasi, kontemplasi, perancangan, dan perwujudan karya. Eksperimentasi artistik dilakukan melalui integrasi teknik *custom paint*, *airbrush*, *water slide decal*, dan *carbon forged* pada medium otomotif sehingga menghasilkan pendekatan visual baru dalam praktik seni lukis kontemporer berbasis medium alternatif pada tiga belas komponen utama motor Honda GL. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa pendekatan *custom paint* mampu menghasilkan kesatuan visual yang memperkuat karakter artistik kendaraan sekaligus mentransformasikan persepsi terhadap motor Herex dari simbol budaya berisiko menjadi medium ekspresi seni rupa kontemporer yang memiliki nilai estetis, personal, dan apresiatif. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan konsep motor Herex sebagai *moving canvas* dalam praktik penciptaan seni lukis kontemporer melalui integrasi teknik *custom paint* sebagai pendekatan artistik yang belum banyak dikaji dalam penelitian seni rupa. Kontribusi ilmiah penelitian ini adalah memperluas wacana mengenai pemanfaatan medium alternatif dalam penciptaan seni lukis serta menawarkan model interdisipliner yang

menghubungkan praktik seni rupa, budaya otomotif, dan teknologi custom paint dalam pengembangan praktik seni rupa kontemporer di Indonesia.

Kata Kunci: *Herex Motorcycle; Custom Paint; Painting Art; Alternative Medium; Practice-led Research*

PENDAHULUAN

Perkembangan budaya populer di bidang otomotif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya pada aktivitas modifikasi dan balap sepeda motor. Fenomena ini mencerminkan kreativitas dan ekspresi diri kaum muda, namun sekaligus menghadirkan persoalan sosial yang pelik ketika minat tersebut tidak tersalurkan melalui sarana yang tepat. Menurut Evangelista (2018), sebagian pelaku hobi otomotif mengekspresikannya melalui praktik balap liar di jalan raya tanpa izin resmi serta tanpa dukungan fasilitas dan standar keselamatan yang memadai. Aktivitas kebut-kebutan menggunakan motor yang dimodifikasi secara ekstrem ini kerap memicu keresahan dan membahayakan keselamatan publik. Kondisi tersebut kemudian melahirkan kesenjangan antara realita perilaku berisiko di jalanan dengan harapan ideal masyarakat akan ketertiban lalu lintas. Dampaknya, muncul stigma negatif yang kuat terhadap komunitas otomotif, khususnya para penggemar sepeda motor bergaya *Herex* (*High Speed Race*), yang sering kali dicap sebagai kelompok yang tidak disiplin, menyimpang, dan antisosial (Triesnabayu, 2025).

Ditinjau dari kacamata kebudayaan, subkultur *Herex* menyimpan realitas estetika yang jauh lebih kompleks. Modifikasi yang dilakukan para penggiatnya kini tidak lagi sebatas pada aspek teknis peningkatan performa mesin, melainkan telah merambah pada pengolahan visual yang identik dengan praktik seni rupa terapan. Pemanfaatan teknik industri seperti *airbrush*, *water slide decal*, *powder coating*, hingga *skinning carbon forged* secara sadar telah mengubah sepeda motor dari sekadar alat transportasi menjadi sebuah "kanvas bergerak" (*moving canvas*) yang merepresentasikan gaya hidup dan karakter pemiliknya. Seni rupa terapan di sini hadir sebagai instrumen krusial yang mampu mentransformasikan objek yang semula dinilai negatif menjadi sebuah karya estetis yang bernilai tinggi. Motor modifikasi yang ditampilkan dalam kontes resmi bukan lagi objek rekayasa mekanis belaka, melainkan sebuah media penciptaan karya seni kontemporer yang melibatkan unsur warna, garis, tekstur,

keseimbangan visual, dan simbolisme personal (Imanto, 2014).

Penelitian mengenai budaya modifikasi motor *Herex* umumnya berfokus pada aspek sosial, identitas komunitas, dan modifikasi kendaraan dari perspektif otomotif (Triesnabayu, 2025; Wicaksono, 2023). Sementara itu, kajian mengenai estetika kendaraan modifikasi masih menempatkan motor sebagai objek desain visual, belum sebagai media penciptaan seni rupa (Halim, 2019). Seni rupa kontemporer telah mengembangkan penggunaan media alternatif sebagai sarana ekspresi artistik (Susanto, 2011), penerapannya pada motor *Herex* melalui pendekatan *custom paint* masih jarang dikaji. Penelitian ini menawarkan transformasi motor *Herex* sebagai media alternatif penciptaan seni lukis melalui pendekatan *custom paint*, sehingga memberikan perspektif baru mengenai pengembangan media seni lukis dalam konteks budaya visual otomotif.

Urgensi dari penelitian ini didasarkan pada pentingnya menjembatani *gap* antara stigma negatif balap liar *Herex* di ruang publik dengan potensi kreativitas visual yang ada di dalamnya. Solusi yang ditawarkan dalam riset ini adalah sebuah tindakan eksperimentasi penciptaan seni lukis modern (*custom paint*) dengan menjadikan motor *Herex* sebagai medium nontradisional. Melalui integrasi interdisipliner antara teknik seni rupa dan kultur otomotif, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan estetika rupa sebagai upaya konseptual-transformatif untuk menggeser persepsi masyarakat dari perilaku berisiko menuju apresiasi karya seni yang konstruktif. Di samping itu, riset ini diarahkan untuk menguji penggabungan teknik *airbrush* dan *water slide decal* pada komponen kendaraan guna memperkaya wacana seni terapan kontemporer.

Secara akademis dan praktis, proyek penciptaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi teknik seni eksperimental pada media otomotif guna menghasilkan nilai estetis yang rekonsiliatif terhadap subkultur *Herex*. Melalui perwujudan karya ini, diharapkan eksistensi perupa dapat teraktualisasi secara positif sekaligus memberikan kontribusi keilmuan terhadap fleksibilitas medium alternatif dalam seni rupa. Manfaat nyata dari pembahasan ini adalah menyajikan perspektif edukatif baru bagi masyarakat luas bahwa dunia

modifikasi tidak selalu berkelindan dengan kenakalan remaja atau balap liar, melainkan dapat diarahkan menjadi wadah industri kreatif dan ekspresi artistik yang memiliki daya ekonomi serta apresiasi yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Practice-led Research (PLR)*, yaitu penelitian yang menempatkan praktik penciptaan sebagai proses utama dalam menghasilkan pengetahuan artistik. Dalam pendekatan ini, karya seni tidak hanya diposisikan sebagai luaran penelitian, tetapi juga sebagai media eksplorasi, refleksi, dan pembentukan pengetahuan yang berkembang selama proses kreatif. Untuk mengoperasionalkan pendekatan tersebut, penelitian ini mengadaptasi tahapan kreasi artistik Dharsono (2016) yang meliputi eksplorasi, kontemplasi, perancangan, dan perwujudan karya.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengidentifikasi fenomena budaya otomotif Herex melalui observasi lapangan, dokumentasi visual, studi literatur, serta pengamatan terhadap perkembangan teknik *custom paint*. Eksplorasi difokuskan pada karakter visual motor Herex, meliputi bentuk kendaraan, struktur rangka, gaya modifikasi, pola grafis, penggunaan warna, hingga teknik penyelesaian (*finishing*). Selain itu, dilakukan identifikasi berbagai teknik yang umum digunakan dalam dunia *custom paint*, seperti *airbrush*, *water slide decal*, *powder coating*, *carbon forged*, dan *pinstripe*. Tahap ini menghasilkan data visual dan konseptual yang menjadi dasar pengembangan gagasan artistik.

Tahap kontemplasi merupakan proses refleksi kritis terhadap hasil eksplorasi untuk merumuskan konsep penciptaan. Perupa menafsirkan fenomena motor Herex tidak hanya sebagai objek otomotif, tetapi sebagai medium alternatif yang memiliki potensi artistik. Refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetika, identitas visual subkultur Herex, nilai simbolik, serta prinsip-prinsip seni rupa seperti kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, kontras, dan penekanan. Hasil kontemplasi berupa konsep transformasi motor Herex menjadi moving canvas melalui pendekatan *custom paint*.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun beberapa alternatif desain pada

komponen utama sepeda motor Honda GL yang dipilih sebagai medium penciptaan. Perancangan meliputi penyusunan komposisi visual, pemilihan warna, pengembangan motif grafis, penempatan ilustrasi, serta eksperimen terhadap kombinasi berbagai teknik *custom paint*. Pada tahap ini dilakukan uji coba penerapan teknik *airbrush*, *water slide decal*, *carbon forged*, dan *pinstripe* untuk memperoleh karakter visual yang paling sesuai dengan konsep artistik yang telah dirumuskan.

Tahap perwujudan karya merupakan implementasi hasil perancangan ke dalam medium kendaraan. Proses diawali dengan pembongkaran komponen motor, pembersihan permukaan menggunakan teknik *sand blasting*, pelapisan epoxy primer, pendempulan, pengamplasan, pengecatan warna dasar, pengaplikasian *airbrush*, pemasangan *water slide decal*, penambahan tekstur *carbon forged*, hingga proses *finishing* menggunakan clear coat dan *pinstripe*. Selama proses penciptaan dilakukan refleksi dan evaluasi artistik secara berulang terhadap hubungan antara konsep, material, teknik, dan kualitas visual karya. Refleksi tersebut menjadi bagian penting dalam pendekatan *Practice-led Research* karena pengetahuan artistik diperoleh melalui interaksi langsung antara perupa, proses kreatif, dan karya yang dihasilkan.

Analisis hasil penelitian dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan menginterpretasikan hubungan antara proses praktik artistik, penerapan teknik *custom paint*, serta kualitas visual karya berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa. Fokus analisis diarahkan pada bagaimana praktik penciptaan mampu mentransformasikan motor Herex menjadi medium alternatif seni lukis kontemporer yang memiliki nilai estetis, konseptual, dan ekspresif.

KERANGKA TEORETIK

1. Hakikat Seni Lukis sebagai Praktik Penciptaan

Seni merupakan bentuk ekspresi manusia yang mewujudkan gagasan, pengalaman, serta refleksi terhadap realitas melalui media tertentu (Susanto, 2011). Seni rupa kontemporer, tidak lagi dipahami hanya sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai proses penciptaan pengetahuan melalui praktik artistik. Seni lukis tidak hanya diposisikan

sebagai aktivitas mengolah unsur visual pada bidang datar, melainkan sebagai praktik kreatif yang memungkinkan seniman mengeksplorasi medium, material, teknik, serta konteks sosial budaya.

Pada penelitian ini seni lukis dipahami sebagai praktik penciptaan yang memungkinkan medium nonkonvensional menjadi ruang ekspresi artistik. Motor Herex tidak diposisikan sebagai objek otomotif semata, tetapi sebagai medium visual yang mampu menghadirkan pengalaman estetik baru melalui pendekatan *custom paint*. Pemahaman tersebut menjadi dasar dalam membaca bagaimana proses penciptaan tidak hanya menghasilkan bentuk visual, tetapi juga mentransformasikan makna sebuah objek melalui praktik seni.

2. Medium Alternatif dalam Seni Lukis

Perkembangan seni rupa kontemporer menunjukkan adanya perluasan penggunaan medium (*expanded medium*) yang tidak lagi membatasi praktik seni lukis pada kanvas konvensional. Menurut Susanto (2011), perkembangan seni kontemporer membuka kemungkinan penggunaan berbagai medium sebagai wahana ekspresi artistik selama medium tersebut mampu mendukung penyampaian gagasan pencipta.

Penelitian ini memandang motor Herex sebagai medium alternatif, yaitu medium yang berasal dari objek keseharian namun mengalami transformasi fungsi menjadi medium artistik. Pergeseran fungsi tersebut memungkinkan kendaraan tidak lagi dipahami sebagai alat transportasi, tetapi sebagai ruang visual yang dapat diolah melalui bahasa rupa. Analisis karya dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana struktur kendaraan, bidang permukaan, serta karakter bentuk motor dimanfaatkan sebagai bidang komposisi layaknya kanvas dalam seni lukis.

3. *Materiality* dalam Praktik *Custom Paint*

Konsep *materiality* menjelaskan bahwa material tidak hanya berfungsi sebagai medium fisik, tetapi juga memiliki kemampuan membentuk pengalaman estetik serta menghasilkan makna visual (Ingold, 2013). Material dipandang memiliki karakter, tekstur,

sifat optik, dan respons tertentu yang memengaruhi proses penciptaan maupun persepsi terhadap karya seni.

Materiality digunakan untuk menganalisis hubungan antara material otomotif dengan teknik *custom paint*. Material seperti logam, resin, *carbon forged*, lapisan cat, *clear coat*, dan *water slide decal* tidak hanya dipahami sebagai bahan pelengkap, tetapi sebagai elemen visual yang membangun tekstur, kedalaman ruang, refleksi cahaya, serta kualitas permukaan karya. Analisis *materiality* membantu menjelaskan bagaimana karakter material berkontribusi terhadap terbentuknya nilai estetik pada setiap komponen kendaraan.

4. *Expanded Painting* sebagai Perluasan Praktik Seni Lukis

Konsep *Expanded Painting* menjelaskan bahwa praktik seni lukis kontemporer telah melampaui batas-batas tradisional medium kanvas menuju berbagai bentuk objek, ruang, material, maupun instalasi. Lukisan tidak lagi dipahami berdasarkan medium yang digunakan, melainkan melalui cara berpikir visual (*painterly thinking*) yang diwujudkan dalam berbagai medium.

Konsep *Expanded Painting* digunakan untuk menjelaskan bahwa praktik *custom paint* pada motor Herex merupakan bentuk perluasan praktik seni lukis. Unsur-unsur visual seperti warna, garis, bidang, tekstur, ritme, keseimbangan, dan komposisi tetap menjadi prinsip utama, meskipun diterapkan pada medium kendaraan. Motor Herex diposisikan sebagai *moving canvas*, yaitu bidang visual tiga dimensi yang memungkinkan praktik seni lukis berkembang di luar medium konvensional.

5. Seni Rupa, Budaya Otomotif, dan Transformasi Makna

Budaya otomotif merupakan salah satu bentuk budaya visual yang berkembang melalui praktik modifikasi kendaraan sebagai representasi identitas, gaya hidup, dan ekspresi personal (Wicaksono, 2023). Dalam perkembangannya, praktik modifikasi tidak lagi hanya bertujuan meningkatkan performa kendaraan, tetapi juga membangun kualitas visual melalui pengolahan bentuk, warna, material, dan detail artistik.

Penelitian ini memanfaatkan teori budaya visual untuk membaca transformasi makna motor Herex dari simbol balap liar menjadi medium penciptaan seni rupa. Analisis dilakukan dengan melihat hubungan antara konsep penciptaan, identitas visual subkultur Herex, penerapan teknik *custom paint*, serta prinsip-prinsip seni rupa sehingga menghasilkan makna baru yang bersifat estetis, ekspresif, dan apresiatif. Karya tidak hanya dipahami sebagai hasil modifikasi kendaraan, tetapi sebagai karya seni rupa kontemporer yang lahir melalui praktik interdisipliner antara seni, teknologi, dan budaya otomotif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perupa menggali, menemukan, dan merenungkan simbol atau metafora yang akan menjadi ikon utama dalam karya. Poin ini dapat dianggap sebagai ruang dialog antara perupa dan sepeda motor Herex sebagai medium, serta penyusunan narasi berdasarkan konteks sosial budaya yang melatarbelakangi penciptaan karya. Berikut adalah referensi visual yang menjadi acuan penciptaan karya oleh perupa.



Gambar 1. GL Ambarita by Guzty Garage
(Sumber: <https://share.google/4R21swpNSaDFFocIU>)

Modifikasi Herex GL Ambarita dengan karakteristik modifikasi yang menonjolkan visual storytelling secara total pada bodi kendaraan lewat pengolahan warna dan detail ilustrasi airbrush yang kompleks (Kolaborasi Bang Papu x Guzty Garage).



Gambar 2. GL Sapoe Angin Sawal oleh Barbara Speed.
(Sumber: <https://setialheri.com/2018/08/25/sejarah-dan->

kisah-motor-legendaris-dragbike-honda-gl-sapu-angin-barbara-jawa-timur/)

Motor *Drag Bike* Wali Songo Style / W9 dengan karakteristik modifikasi khas Jawa Timur oleh Barbara Speed Sidoarjo yang mengedepankan orisinalitas lokal, kesederhanaan bentuk, personalisasi struktur rangka, serta keseimbangan antara fungsi mekanis dan estetika murni tanpa eksploitasi visual yang berlebihan.

Perupa memilih pendekatan etik dan emik untuk melakukan eksplorasi. Pendekatan etik dilakukan perupa dengan mengamati fenomena subkultur motor Herex dan balap liar dari sudut pandang luar, termasuk persepsi masyarakat, wacana media, serta kajian akademik terkait budaya otomotif. Pendekatan emik dilakukan dengan memahami fenomena tersebut dari sudut pandang internal penggiat otomotif, termasuk nilai, simbol, dan makna visual yang berkembang dalam praktik modifikasi motor Herex. Penelitian ini menjadi landasan konseptual bagi perupa dalam merumuskan gagasan transformasi dari pelaku berisiko menuju karya dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa seperti komposisi, kesatuan, keseimbangan, harmoni warna, dan karakter bentuk.

Proses perwujudan Perupa melewati beberapa tahapan untuk mewujudkan penciptaan karya ini dengan merespon sepeda motor herex sebagai object yang dapat menjadi medium (*moving canvas*) dalam berkarya.

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kebutuhan proses penciptaan karya *custom paint* pada medium motor Herex. Pemilihan setiap alat disesuaikan dengan karakter material kendaraan serta tahapan penciptaan, mulai dari persiapan medium, pembentukan visual, hingga proses *finishing*. Rincian alat, bahan, dan fungsinya disajikan pada

Tabel 1. Alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan

No	Alat/Bahan	Fungsi dalam penelitian
1	Pensil	Membuat sketsa awal dan perencanaan komposisi visual pada tahap perancangan.
2	Gerinda tangan	Membersihkan permukaan medium serta membantu proses pengamplasan dan perataan

		permukaan logam sebelum pengecatan.
3	Velcro Pads	Dudukan amplas pada gerinda yang digunakan untuk memperoleh permukaan medium yang rata dan halus.
4	Kertas amplas (grid 240–1000)	Menghaluskan permukaan medium secara bertahap sebelum proses pengecatan dan <i>finishing</i> .
5	Masking tape	Membentuk pola grafis, membatasi area pengecatan, dan menghasilkan garis visual yang presisi.
6	Cutter	Memotong pola <i>masking</i> dan material <i>water slide decal</i> sesuai kebutuhan desain.
7	Cat aerosol	Memberikan warna dasar, warna utama, dan lapisan pelindung pada media.
8	Epoxy primer	Membentuk lapisan dasar yang meningkatkan daya rekat cat serta melindungi permukaan logam dari korosi.
9	Dempul (Sanpolac)	Menutupi cacat permukaan dan menghasilkan bidang yang rata sebelum proses pengecatan.
10	Kertas <i>water slide decal</i>	Memindahkan ilustrasi atau identitas visual ke permukaan media tanpa mengurangi kualitas detail gambar.
11	Material <i>carbon forged</i> , resin, dan katalis	Membentuk tekstur visual serta memperkuat karakter artistik pada bagian tertentu dari kendaraan.
12	<i>Clear coat</i> dan aktivator	Memberikan perlindungan terhadap lapisan cat sekaligus menghasilkan efek kilap dan memperkuat kualitas visual karya.

Tahapan penciptaan diawali dengan pembongkaran komponen kendaraan, dilanjutkan dengan pembersihan permukaan menggunakan teknik *sand blasting*, pelapisan *epoxy primer*, pendempulan, dan pengamplasan hingga diperoleh permukaan yang siap untuk proses pengecatan. Selanjutnya dilakukan pengecatan warna dasar, pembuatan komposisi visual menggunakan *masking tape*, penerapan teknik *airbrush* dan *water slide decal*, penambahan tekstur *carbon forged*, serta penyelesaian akhir

menggunakan *clear coat* dan teknik *pinstripe*. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan secara bertahap dengan mempertimbangkan kesesuaian antara konsep artistik, karakter material, dan kualitas visual yang ingin dicapai pada setiap komponen motor Herex sebagai medium alternatif penciptaan seni lukis.

Hasil penelitian ini berupa penciptaan karya seni lukis pada medium alternatif berupa komponen sepeda motor Herex berbasis Honda GL melalui pendekatan *custom paint*. Karya diwujudkan pada beberapa bagian utama kendaraan, yaitu tangki bahan bakar, cover body belakang, *fork arm*, dan *swing arm*. Setiap komponen diperlakukan sebagai bidang visual yang memiliki karakter bentuk, dimensi, serta material yang berbeda sehingga memerlukan strategi artistik yang berbeda pula dalam proses penciptaannya. Pembahasan dilakukan dengan menginterpretasikan hubungan antara konsep penciptaan, penerapan teknik *custom paint*, karakter material, serta prinsip-prinsip seni rupa untuk menjelaskan transformasi motor Herex sebagai medium alternatif seni lukis kontemporer.



Gambar 23. Tangki Honda GL Max
(Sumber: Dok. Perupa 2026)

Tangki Honda GL Max menjadi pusat komposisi visual karena merupakan bidang yang paling dominan pada struktur kendaraan. Perupa mengembangkan komposisi menggunakan perpaduan warna hitam sebagai warna dasar dengan aksen grafis berwarna kontras yang diaplikasikan melalui teknik *airbrush*, *water slide decal*, dan *pinstripe*. Penggunaan warna hitam memberikan kesan kuat, elegan, dan mampu mempertegas karakter visual motor Herex, sedangkan garis-garis dekoratif berfungsi membangun irama visual yang mengarahkan perhatian pengamat pada bagian tengah tangki.

Dari sudut pandang unsur dan prinsip seni rupa, karya ini menunjukkan penerapan prinsip

kesatuan (*unity*) melalui kesinambungan warna, garis, dan bentuk yang saling terhubung pada seluruh permukaan tangki. Prinsip keseimbangan asimetris juga tampak melalui distribusi elemen grafis yang dinamis namun tetap menghasilkan komposisi yang stabil. Penggunaan *pinstripe* berfungsi mempertegas ritme visual sekaligus memberikan aksentuasi terhadap bidang utama sehingga menciptakan titik perhatian (*emphasis*) pada komposisi.

Ditinjau dari konsep *materiality*, karakter logam pada tangki tidak lagi diperlakukan sebagai material fungsional semata, tetapi sebagai bagian dari ekspresi artistik. Lapisan epoxy primer, cat aerosol, *clear coat*, serta tekstur hasil proses *custom paint* menghasilkan kualitas permukaan yang memperkuat interaksi cahaya dengan material sehingga memberikan kedalaman visual pada karya. Dalam perspektif *Expanded Painting*, tangki motor mengalami transformasi fungsi dari komponen kendaraan menjadi bidang lukis tiga dimensi (*moving canvas*) yang memperluas praktik seni lukis di luar medium kanvas konvensional.



Gambar 24. Cover Body Belakang Honda GL Max
(Sumber: Dok. Perupa 2026)

Bagian *cover body* belakang dikembangkan sebagai elemen pendukung yang mempertahankan kesinambungan visual dengan tangki sehingga keseluruhan kendaraan memiliki identitas artistik yang utuh. Komposisi garis, bentuk, dan warna disusun untuk membangun kesinambungan arah visual dari bagian depan menuju bagian belakang kendaraan sehingga menghasilkan alur pandang yang harmonis.

Penerapan teknik *water slide decal* memungkinkan detail grafis diaplikasikan secara presisi pada bidang yang memiliki kontur melengkung. Teknik tersebut dipadukan dengan airbrush untuk menghasilkan gradasi warna yang halus dan memperkuat ilusi kedalaman ruang. Kombinasi kedua teknik tersebut menunjukkan

bahwa pendekatan *custom paint* tidak hanya berfungsi sebagai teknik dekoratif, tetapi juga sebagai strategi visual dalam membangun karakter artistik kendaraan.

Dalam konteks medium alternatif, *cover body* tidak lagi diposisikan sebagai pelindung komponen mekanik, tetapi sebagai bagian integral dari komposisi karya. Hubungan visual antara tangki dan *cover body* memperlihatkan bahwa setiap komponen kendaraan berperan sebagai bidang-bidang lukis yang saling terhubung sehingga membentuk satu kesatuan karya seni yang utuh.



Gambar 25. Fork Arm Honda Tiger
(Sumber: Dok. Perupa 2026)



Gambar 26. Swing Arm Honda GL Max
(Sumber: Dok. Perupa 2026)

Penciptaan pada bagian *fork arm* dan *swing arm* menitikberatkan pada eksplorasi karakter material logam melalui pengolahan bentuk media, tekstur dan kualitas permukaan. Dibandingkan komponen lain, bentuk geometris *fork arm* dan *swing arm* memberikan peluang untuk mengeksplorasi hubungan antar bidang, garis

struktural, dan refleksi cahaya yang muncul dari lapisan *clear coat*. Didasari oleh persamaan fungsi mekanis *sparepart* tersebut yaitu sebagai kaki-kaki pada sepeda motor, perupa menyelaraskan unsur visual katakana ヒソカ=モロウ (*Hisoka Morrow*) dan バンジーガム (*Bungee Gum*) diatas cat Silver Metallic pada keduanya.

Komposisi pada bagian ini secara visual lebih sederhana sehingga karakter material menjadi elemen utama yang membangun nilai estetis. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep materiality yang memandang material sebagai bagian aktif dalam pembentukan makna karya. Permukaan logam, lapisan cat, serta tekstur hasil proses pengecatan membentuk pengalaman visual yang tidak dapat dipisahkan dari kualitas artistik karya itu sendiri.

Penerapan *custom paint* pada komponen struktural seperti *fork* dan *swing arm* memperlihatkan bahwa praktik seni lukis tidak lagi terbatas pada bidang dekoratif, melainkan dapat hadir pada bagian konstruktif kendaraan. Praktik penciptaan ini menunjukkan perluasan wilayah seni lukis sebagaimana dijelaskan dalam konsep *Expanded Painting*.



Gambar 27. *Skinning Carbon Forged* diatas *Rear Fender*
(Sumber: Dok. Perupa 2026)

Bagian *rear fender* menjadi medium eksplorasi tekstur melalui penerapan *carbon forged* yang dipadukan dengan sistem pelapisan *clear coat*. Berbeda dengan komponen sebelumnya yang lebih menonjolkan pengolahan

grafis, pada bagian ini kualitas material menjadi fokus utama pembentukan estetika.

Tekstur serat karbon yang muncul pada permukaan menghasilkan kontras visual terhadap bidang berwarna hitam sehingga memperkuat karakter industrial yang identik dengan budaya otomotif. Karakter tersebut tetap berada dalam satu kesatuan visual dengan komponen lain melalui konsistensi warna, ritme garis, dan kualitas *finishing*.

Secara konseptual dalam penggunaan *carbon forged* menunjukkan bahwa praktik *custom paint* tidak hanya menghasilkan perubahan warna, tetapi juga mentransformasikan karakter material menjadi bagian dari bahasa visual karya. Hal ini memperkuat gagasan penelitian bahwa motor Herex dapat diposisikan sebagai medium alternatif penciptaan seni lukis, di mana setiap komponen kendaraan berfungsi sebagai bidang ekspresi artistik yang saling membangun identitas visual secara keseluruhan. Hasil penciptaan ini memperlihatkan integrasi antara budaya otomotif, praktik *custom paint*, dan seni lukis kontemporer sebagai bentuk perluasan medium (*expanded painting*) yang menghasilkan pengalaman estetis baru.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian penciptaan ini menunjukkan bahwa motor Herex memiliki potensi untuk ditransformasikan menjadi medium alternatif dalam praktik seni lukis melalui pendekatan *custom paint*. Melalui pendekatan *Practice-led Research* yang dioperasionalkan dengan tahapan eksplorasi, kontemplasi, perancangan, dan perwujudan karya, proses penciptaan tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga menghasilkan pengetahuan artistik mengenai hubungan antara medium, material, teknik, dan konsep penciptaan.

Eksplorasi terhadap berbagai teknik *custom paint*, seperti *airbrush*, *water slide decal*, *carbon forged*, *powder coating*, dan *pinstripe*, menunjukkan bahwa integrasi teknik-teknik tersebut mampu membangun kesatuan visual yang memperkuat karakter artistik setiap komponen kendaraan. Penerapan unsur dan prinsip seni rupa, seperti komposisi, keseimbangan, ritme, kontras, dan penekanan, menghasilkan identitas visual yang utuh sehingga motor Herex tidak lagi

dipahami hanya sebagai kendaraan hasil modifikasi, melainkan sebagai medium ekspresi artistik yang memiliki nilai estetis, konseptual, dan apresiatif.

Berdasarkan perspektif *materiality*, karakter material logam, lapisan cat, serta tekstur yang dihasilkan melalui proses *custom paint* berperan aktif dalam membentuk pengalaman visual karya. Konsep *Expanded Painting* memperlihatkan bahwa praktik seni lukis dapat berkembang melampaui medium kanvas menuju objek tiga dimensi yang tetap mempertahankan prinsip-prinsip dasar seni lukis. Motor Herex berfungsi sebagai moving canvas yang memperluas kemungkinan medium dalam praktik seni rupa kontemporer.

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan konsep motor Herex sebagai medium alternatif penciptaan seni lukis melalui pendekatan *custom paint* dalam kerangka *Practice-led Research*. Penelitian ini memperkaya kajian seni rupa kontemporer mengenai pemanfaatan medium nonkonvensional sekaligus menawarkan model interdisipliner yang menghubungkan seni rupa, budaya otomotif, teknologi material, dan praktik penciptaan artistik.

Penelitian ini masih berfokus pada penciptaan karya berbasis satu jenis kendaraan, yaitu motor Herex berbasis Honda GL, sehingga ruang eksplorasi medium alternatif masih sangat terbuka untuk dikembangkan. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi objek otomotif lain, seperti mobil, sepeda, atau komponen industri lainnya, untuk memperluas penerapan konsep *Expanded Painting* dalam praktik seni rupa kontemporer.

penelitian berikutnya dapat mengembangkan eksplorasi terhadap material dan teknologi *custom paint* yang lebih mutakhir, seperti penggunaan hydro dipping, ceramic coating, digital painting, maupun teknologi pencetakan digital pada medium otomotif sehingga diperoleh kemungkinan visual dan artistik yang lebih beragam.

Dari sudut akademik penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan penelitian penciptaan berbasis *Practice-led Research*, khususnya pada kajian seni rupa kontemporer yang memanfaatkan medium alternatif. Dari sisi praktis, hasil

penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru kepada masyarakat bahwa motor Herex tidak hanya dipandang sebagai simbol budaya balap liar, tetapi juga sebagai medium ekspresi artistik yang mampu menghadirkan nilai estetis, budaya, dan kreatif dalam ekosistem industri seni dan otomotif Indonesia.

REFERENSI

- Dharsono, S. K. (2016). Kreasi artistik: Perjumpaan tradisi modern dalam paradigma karya seni. Surakarta: ISI Press.
- Hussin, Z. ., & Ahmad, S. R. . (2021). Exploring Two Types of Aggressive Behavioural Risk Factors among Illegal Motorcycle Street Racers in Malaysia. *International Journal of Criminology and Sociology*, 10, 784–794. <https://doi.org/10.6000/1929-4409.2021.10.93>
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
- Imanto, Teguh. (2024). Proses Visualisasi Modifikasi Motor. *Inosains Volume 9 Nomor 2*, Agustus 2014. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-19967-11_1219.pdf
- IMOS. (2019). Katalog Indonesia Motorcycle Show (IMOS). Jakarta: Asosiasi Industri Sepeda Motor Indonesia (AISI).
- Joselit, D. (2009). *Painting beside itself*. *October*, 130, 125–134.
- Kant, Immanuel (2008). *Critique of Judgement*. Oxford, GB: Oxford University Press.
- Muhammad Triesnabayu, Siti Khumayah, & Aghnia Dian Lestari. (2025). *Social Actions of Juvenile Delinquency in the Illegal Racing Phenomenon*. *Athena: Journal of Social, Culture and Society*, 4(1), 654–661. <https://doi.org/10.58905/athena.v4i1.497>
- Nugroho, R. (2017). Perkembangan budaya otomotif dan komunitas motor di perkotaan Indonesia. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(2), 123–135.
- Prasetyo, A. (2018). Seni rupa terapan pada media alternatif.

- Piliang, Y. A. (2010). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.
- Read, H. (1974). *Art and Industry: The Principles of Industrial Design*. London: Faber and Faber.
- Read, H. (1974). *The Meaning Of Art*. Penguin Books.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Septian, S. H. (2017). *Remaja dalam fenomena balap liar (Studi kasus tentang remaja yang menjadi anggota kelompok balap liar di Jombang)* (Skripsi). Universitas Airlangga, Surabaya.
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* (2nd ed.). SAGE.
- Tolstoy, L. (1897). *What Is Art?* New York: The Macmillan Company.
- Wicaksono, Muhammad Satrio. (2023). MOTOR CUSTOM SEBAGAI WADAH BEREKSPRESI. *SAKALA JURNAL SENI RUPA MURNI*, 4(1), 19–31. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/50817>
- Tanggal 20 September 2025, dari <https://setialheri.com/2018/08/25/sejarah-dan-kisah-motor-legendaris-dragbike-honda-gl-sapu-angin-barbara-jawa-timur/>
- Tanggal 20 September 2025, dari https://www.google.com/imgres?imgurl=https://i.ytimg.com/vi/iQWwEvB5XCs/maxresdefault.jpg&tbnid=xIWPOG8NsUCWIM&vet=1&imgrefurl=https://www.youtube.com/watch?v%3DiQWwEvB5XCs&docid=Q7fTvhfhGWmfgM&w=1280&h=720&source=sch/x/im/m1/0&kgs=c4136f924e0873b9&shem=shrtsdl&utm_source=shrtsdl,sh/x/im/m1/0