



## MOTOR *CUSTOM* SEBAGAI WADAH BEREKSPRESI

Muhammad Satrio Wicaksono<sup>1</sup>, Winarno<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: muhammadwicaksono16021244025@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: winarno@unesa.ac.id

### Abstrak

Kepemilikan alat transportasi sepeda motor menempati posisi pertama sebanyak 121.209.304 unit di Indonesia. Banyaknya kepemilikan sepeda motor dan juga kebutuhan individu untuk menggunakan transportasi sepeda motor yang berbeda-beda untuk menunjang aktivitasnya, mendorong pertumbuhan industri modifikasi dan industri komponen kendaraan yang berskala kecil menengah. Perkembangan motor *custom* terus dipicu karena ketidakpuasan terhadap hasil dari sepeda motor pabrikan. Berangkat dari hal tersebut perupa mengangkat menjadi sebuah ide penciptaan yaitu “Motor *custom* sebagai wadah berekspresi”. Tujuan penciptaan kali ini sebagai ungkapan ekspresi pribadi pada motor *custom*. Fokus ide penciptaan karya seni ini berupa penciptaan karya motor *custom* dengan acuan gaya *chopper* dan penyesuaian dengan si pemilik, dengan manfaat sebagai pemacu produktivitas, kepekaan rasa dalam berkarya, dan bahan pembelajaran dalam budaya *custom*. Pada karya ini menggunakan teknik pemotongan, pengelasan, *bending*, *shaping*, pengukuran, pengecatan. Dengan pengimajinasian dari berbagai sumber, dengan hasil visual akhir berukuran Panjang 234 cm, lebar 65 cm dan tinggi 141 cm. Setiap item memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing dengan visual bentuk maupun pewarnaannya untuk menunjang terbentuknya karya. Pada proses penciptaan ini metode penciptaan yang digunakan dalam berproses karya seni motor *custom* ini, perupa mengacu pada metode *pre-factum and practice-led research* dimana tahapannya adalah persiapan, imajinasi, pengembangan dan perwujudan.

**Keywords:** *custom*, *custom culture*, modifikasi, sepeda motor, penciptaan karya

### Abstract

*Ownership of motorcycles occupies the first position with 121,209,304 units in Indonesia. The large number of motorcycle owners as well as individual needs to use different motorbike transportation to support their activities has encouraged the growth of the small and medium scale vehicle modification industry and component industry. The development of custom motorcycles continues to be fueled by dissatisfaction with the results of factory motorcycles. Departing from this, the artist adopted a creation idea, namely "custom motorbikes as a place of expression". The purpose of creation this time as an expression of personal expression on a custom motorbike. The focus of the idea of creating this work of art is in the form of creating custom motorcycle works with reference to the chopper style and adjustments to the owner, with the benefits of being a productivity booster, sensitivity to work, and learning materials in a custom culture. In this work, cutting, welding, bending, shaping, measuring and painting techniques are used. With imagination from various sources, the final visual result measures 234 cm in length, 65 cm in width and 141 cm in height. Each item has its own function and use with a visual form and coloring to support the creation of a work. In the creation process, the creation method used in processing this custom motorbike artwork, the artist refers to the pre-factum and practice-led research methods where the stages are preparation, imagination, development and embodiment.*

**Keywords:** *custom*, *custom culture*, modification, motorbikes, creation of works

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman alat transportasi yang dimiliki oleh masyarakatnya mulai dari pemakaian pribadi hingga niaga. Kepemilikan alat transportasi menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2021 menjelaskan, kepemilikan sepeda motor di Indonesia menempati posisi pertama sebanyak 121.209.304 unit, disusul dengan 16.903.094 unit kepemilikan mobil penumpang, dan 5.438.475 unit kepemilikan mobil truk (Badan Pusat Statistik, 2021).

Banyaknya kepemilikan transportasi sepeda motor, mendorong juga pertumbuhan industri modifikasi dan industri *aftermarket spare part* serta *body kit* terutama industri komponen kendaraan yang berskala kecil menengah. Sehingga dengan tumbuhnya sektor industri modifikasi ini dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas pelaku usaha sumber daya lokal. (Kementerian Perindustrian, 2020).

Alasan tersebut yang membuat perupa tertarik menggunakan kendaraan sepeda motor roda dua sebagai objek pada penciptaan karya. Bagi beberapa orang motor adalah kendaraan transportasi yang tangguh untuk beraktivitas serta mampu melewati berbagai jalan dari perkotaan hingga perkampungan. Banyaknya berbagai jenis dan tipe kendaraan bermotor yang ditawarkan oleh pabrikan yang berada di Indonesia serta harga yang terjangkau oleh orang kelas menengah ke bawah, menjadikan motor roda dua sebagai kendaraan yang paling diminati di Indonesia.

Ketidakpuasan pemilik kendaraan bermotor terhadap kendaranya yang dimilikinya karena terlihat pasaran atau jenuh dengan kendaraan yang dimilikinya maka timbullah keinginan tampil beda pada setiap individu pengguna sepeda motor, mulai dari mengubah hal yang paling kecil seperti pengantian aksesoris motor, mengubah warna motor bahkan sampai tahap yang paling ekstrem, yaitu mengubah dimensi motor.

Kini sepeda motor sudah bukan lagi hanya sekedar kendaraan untuk transportasi saja melainkan sudah menjadi gaya hidup dan cerminan bagi pemiliknya, layaknya seperti kuda pacuan yang menyatu saat berpacu bersama penunggangnya.

Kota California di Amerika Serikat adalah tempat munculnya *subculture custom culture* yang berawal dari budaya balap mobil yaitu (*hot rod*) lalu merambah ke kendaraan, *fashion*, musik, dan *lifestyle*. Pengertian dari *custom* sendiri yang berarti menyesuaikan dari keinginan, karakter, ataupun fungsi tertentu yang menyasar suatu individu.

Motor *custom* adalah salah satu bagian dari budaya ini, motor *custom* mulai ada para era tahun 60-an yang diawali dengan era munculnya budaya *custom culture* itu sendiri pada era 50an, lahirnya *custom culture* disebabkan anak muda yang bingung mencari jati diri.

Motor *custom* terus mengalami perkembangan yang awalnya pemicunya adalah ketidakpuasan terhadap hasil dari sepeda motor pabrikan untuk menunjang keseharian dalam beraktivitas, motor *custom* pun juga menjadi ajang *show off* serta cerminan bagi sang pemiliknya. Pada dasarnya motor tetaplah kendaraan angkut operasional yang membantu orang bertransportasi dari satu tempat ke tempat yang lainya untuk menunjang aktivitasnya.

Selanjutnya uraian mendalam tentang karya motor *custom* tersebut akan dimuat dalam skripsi penciptaan perupa yang berjudul “Motor *custom* sebagai wadah berekspresi”. Fenomena tersebut mendasari perupa berekspresi dengan kendaraan miliknya agar berbeda dari keluaran pabrikan dan sesuai dengan keinginan dalam bentuk karya motor *custom*. Pada dasarnya manusia selalu memiliki rasa ketidakpuasan pada dirinya sendiri, maka karya perupa diharap mampu menjadi sarana untuk berekspresi dan berkembang untuk kedepannya.

## KONSEP PENCIPTAAN

Konsep dalam penciptaan karya perupa adalah menciptakan karya motor yang di-*custom* untuk menyesuaikan dengan postur dan keinginan pemilik yaitu perupanya sendiri yang berkonsep (nakal, sopan, beda dari yang lainya) dan kebutuhan (bisa dipakai segala medan, simpel, multifungsi) pemilik motor sendiri, yang diharapkan kendaraan ini dapat digunakan untuk berkeliling melewati jalan medan aspal maupun tanah. Mengacu dari gaya aliran *enduro* dan aliran *chopper* (biasa dibilang dasar dari semua aliran

motor *custom* karena *chop* yang berarti memotong jadi untuk menciptakan *motor chopper* harus melakukan beberapa pemotongan di bagian motor) ialah aliran masa emas pada era *custom culture* yaitu pada tahun 60-an dan 70-an. Mengacu pada era 60-an dan 70-an itu perupa membuat *motor custom* pada seperti era itu untuk merasakan kejayaan pada era tersebut.

## a. Inspirasi Karya

### 1. CCC Motorsaike

Kelik Robiyantoro biasa dikenal Mas Kel adalah pemilik *Coba-Coba Custom* ia adalah seorang *builder* yang pernah menempuh pendidikan seni di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta dan kini berkarya dan menetap di kota tersebut. Mas Kel dikenal oleh penggiat *custom culture* di Indonesia karena berbagai karyanya dengan aliran *street enduro* yang dinamainya sendiri. Karya motor *custom* buatan Mas Kel ini sarat dengan penataan bidang-bidang pada bagian motor, dengan penataan ban, tangki stang, jok, spakbor, dan sebagainya Mas Kel mampu membuat motor garapannya menjadi tampil nyentrik.

Dari proses kreatif Mas Kel tersebut dalam proses membangun motor, perupa menemukan keunikan dan kesenangan dalam proses beliau berkarya. Keunikan dalam motor buatannya terdapat pada penataan bidang-bidang dan komposisi yang sederhana namun berpengaruh besar pada tampilan motor. Proses tersebut yang membuat motor-motor rombakannya beliau jadi memiliki karakter yang kuat. sehingga memberikan rasa ingin mengulik lagi bagi perupa tentang motor *custom*



Gambar 1. motor KZ 200 ‘Bledak’ 2017  
Sumber: (CCC Motorsaike, 2020)

## b. Proses Kreatif

Pada proses kreatif ini, perupa lebih mengacu terhadap jenis-jenis motor *custom* yang sudah ada. Ketertarikan perupa dengan karakter Saprol pada serial TV berjudul *Kiamat Sudah Dekat* pada tahun 2003 dan juga motor tipe *enduro* dan *chopper* menjadikan tipe tersebut sebagai acuan dalam proses berkarya. Kemudian perupa memadukan dengan unsur *enduro* dan *chopper* sebagai elemen pendukung dalam perwujudan karya motor *custom* tersebut. Proses kreatif tersebut dijadikan perupa sebagai landasan dasar terciptanya berbagai macam bentuk imajinasi yang dituangkan dalam karya. Setiap tipe motor memiliki keunikannya masing-masing. Pada tipe motor *enduro* memiliki ciri khas menggunakan ban bermotif tahu, ukuran ban depan lebih besar, dan jarak antara mesin dan tanah lebih tinggi. Untuk tipe *chopper* memiliki ciri bagian stang cenderung lebih tinggi dan posisi duduk lebih rendah

Tipe motor *enduro* identik dengan kendaraan yang melewati jalan tanah dan tipe *chopper* identik dengan melewati jalan aspal yang lurus. Konteks tersebut yang membawa perupa untuk mencoba menggabungkan dua tipe tersebut dan digabungkan lagi dengan karakter Saprol dalam serial *Kiamat Sudah Dekat* yang berwatak nakal, *rock n roll*, sopan kepada orang tua, dan taat agama. Hal tersebut yang memberikan pengaruh besar dalam proses kreatif pembuatan karya motor *custom* ini.

## c. Tema Karya

Tema dalam karya motor *custom* ini adalah perupa berekspresi lewat karya motor *custom*. Perupa memilih motor sebagai wadah berekspresi karena memiliki rasa ketertarikan kepada kendaraan roda dua ini dan ketidakpuasan terhadap motor keluaran pabrik.

Dengan kendaraan bermotor roda dua ini perupa akan merombak motor tipe Honda Tiger milik perupa dengan ubahan penyesuaian dan keinginan pengguna motor tersebut yaitu perupa sendiri, penyesuaian tersebut mencakup dimensi motor, visual motor, *spare part*, dan fungsi.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN / PERANCANGAN)

Tahapan penciptaan *motor custom* menggunakan metode perancangan atau penciptaan karya seni *pre-factum and practice-led research* dengan mempunyai empat tahapan yaitu persiapan, imajinasi, pengembangan, dan perwujudan.



Gambar 2. Alur Proses Penciptaan Karya dengan Metode Practice-Led Research (Sumber: Hendriyana, 2018)

### a. Tahap Persiapan

Penciptaan karya seni motor *custom* ini diawali dari sebuah pengalaman yang berkembang menjadi sebuah ide lalu berkembang lagi menjadi konsep sebagai sebuah acuan dalam proses berkarya

Nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni berhubungan dengan pengalaman jiwa penciptanya. Ide/gagasan pada penciptaan ini berangkat dari pengalaman perupa berkendara dengan kendaraan roda dua dan memiliki rasa ketertarikan lebih terhadap kendaraan roda dua, hal tersebut menjadikan dasar dari penciptaan karya ini sebagai ekspresi terhadap ketertarikan kendaraan roda dua. Ide penciptaan yang digunakan perupa berasal dari pengalaman yang kemudian direfleksi sehingga menghasilkan pemahaman baru dan pesan yang dapat diambil serta dibagikan kepada *audiens*, dikemas dalam bentuk karya 3D berupa motor *custom*.

Konsep dalam penciptaan karya ini adalah menciptakan karya motor yang di-*custom* untuk menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pemilik motor sendiri, yang diharapkan kendaraan ini dapat digunakan untuk *traveling* yang dapat melewati jalan medan aspal maupun tanah dengan acuan model *custom* dan *enduro*.

### b. Mengimajinasi

Pada tahap imajinasi ini terdapat perlakuan eksplorasi bentuk yang dilakukan dengan simbolisasi analogi yang memudahkan perupa dalam memetakan dan menentukan bentuk yang dipilih, yaitu penggunaan metafora dalam penggambaran pemahaman mengenai esensi kehidupan seperti halnya tema yang diangkat pada penciptaan ini.

Dalam bentuk motor tersebut perupa memvisualkan beberapa unsur kesamaan dengan karakter SaproL tersebut dari bentuknya maupun gaya mengendarainya. Pada bentuk motornya dominan bergaya ke arah *chopper*, *chopper* sendiri pada dunia *custom* termasuk aliran yang paling bebas, untuk gaya cat pada motor tersebut perupa memilih gaya patina yang terkesan jauh dari kerapihan dan kusam, knalpot sendiri hanya menggunakan model *freeflow* dan menghadap ke atas yang memiliki daya ganggu yang tinggi, serta perubahan pengoperasian kopling dan operan gigi yang menyebabkan cara berkendara motor ini berubah seperti orang yang tidak bisa diam karena kopling di operasionalkan dengan kaki dan operan gigi menggunakan tangan kiri. Beberapa hal tersebut yang perupa buat agar mendapatkan unsur nakal pada motor tersebut

Untuk pemilihan warna pada motor ini perupa memberikan beberapa warna putih yang cukup mendominasi motor ini yaitu pada sasis, *swing arm*, spakbor belakang, dan jok. Guna warna putih ini untuk memvisualkan unsur kalem pada motor ini. Sedangkan logo bulan bintang yang berada pada *sissy bar* dapat diartikan sebagai pengingat atas kebesaran Allah SWT dan diharapkan motor tersebut sebagai alat transportasi ke tempat-tempat yang baik. Beberapa hal tersebut yang perupa buat agar mendapatkan unsur sopan pada motor tersebut.



Gambar 3. bentuk bulan bintang ujung majid yang menjadi sumber inspirasi

Sumber: M satrio wicaksono. 2022.



Gambar 4. sketsa motor custom  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022

### c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini masih terdapat perlakuan kontemplasi untuk mengembangkan bentuk yang sudah dipilih pada tahap imajinasi. Pengembangan bentuk yang didasari oleh gagasan atau ide juga mempengaruhi pemilihan teknik yang berbeda-beda dalam setiap karya yang diciptakan pada karya seni 3D ini. Bentuk-bentuk yang dihasilkan berdasarkan gagasan atau ide pada penciptaan karya ini dikemas dalam 3D agar terlihat lebih variatif dan inovatif.

Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan sketsa karya secara keseluruhan. Pembuatan sketsa diperlukan dalam proses berkarya, karena sketsa adalah sebuah rancangan karya yang akan dibuat, dan dengan membuat sketsa dapat mencapai hasil yang diharapkan secara maksimal.

### d. Tahap Perwujudan

Perwujudan karya merupakan mulainya perupa memvisualkan bentuk sketsa pada karyanya. Dengan langkah awal menyiapkan bahan dan alat lalu tahap pelaksanaan pembuatan karya dengan tekni Pemotongan, Pengelasan, *Bending*, *Shaping* (membentuk), Pengukuran, Pengecatan

#### 1. Sketsa

## 2. Implementasi/Pelaksanaan

### a) Melepaskan Bagian *Body*

Melepaskan bagian *body* yang terdapat pada motor adalah tahap dasar sebelum melakukan *custom* sebuah motor, agar mendapatkan gambaran pada saat memulai pengerjaan pada motor tersebut. Pada sebuah motor ini bagian yang disisakan hanya bagian sasis, mesin, dan bannya saja.

### b) Memasang Ban Yang Sudah Ditentukan Ukurannya

Memasang ban dalam proses ini bertujuan agar mendapatkan proporsi yang layak pada motor tersebut, karena pemilihan ban sangat mempengaruhi proporsi pada motor tersebut seperti tinggi dan panjang motor.

### c) Merombak Sasis Sepeda Motor

Merombak sasis bertujuan membuang bagian-bagian yang tidak penting dan memberikan konstruksi baru dalam sasis sepeda motor tersebut.

### d) Pembuat Beberapa Spare *part* Dan Aksesoris

Pembuat beberapa *iconic* dan aksesoris yang nantinya diperuntukkan untuk motor *custom* tersebut, contoh *iconic* dan aksesoris yang akan dibuat seperti jok, spakbor, footstep, knalpot, dan lain-lain.

### e) *Fitting*

*Fitting* atau pengepasan adalah tahapan memasang bagian *iconic* atau aksesoris pada motor yang telah dibuat yang dilakukan sebelum tahapan pengecatan.

f) Pengecatan

Sebelum benda dicat, benda tersebut diberi dasaran cat terlebih dahulu yang berupa *epoxy* lalu dempul supaya memperkuat cat itu sendiri. Setelah sudah mendapatkan hasil dari pengecatan tersebut maka tahapan selanjutnya adalah *clear* agar warna cat terlihat lebih terang dan mengkilap.

g) Proses perakitan

Perakitan adalah suatu proses penyusunan dan penyatuan beberapa bagian komponen menjadi suatu, dengan alat atau mesin yang mempunyai fungsi tertentu. Pekerjaan perakitan dimulai bila obyek sudah siap untuk dipasang dan berakhir bila objek tersebut telah bergabung secara sempurna. Perakitan juga dapat diartikan penggabungan antara bagian yang satu terhadap bagian yang lain atau pasangannya.

### 3. Perwujudan

Perwujudan karya merupakan mulainya perupa memvisualkan sketsa ke dalam bentuk pada karyanya.

### 4. Alat dan bahan

Sebagai penunjang dalam proses penciptaan sebuah karya seni membutuhkan alat dan bahan yang mendukung untuk digunakan sebagai medium dalam eksplorasi. Pada tahapan ini perupa mulai memasuki tahapan penciptaan karya. Adapun alat dan bahan yang digunakan perupa dalam proses penciptaan karya motor *custom* yaitu berupa alat Gerinda, Bor, Kompresor, Alat ukur, Palu, Kunci baut, Obeng, Kikir, Alat tulis. Sedangkan bahan yang diperlukan adalah Sepeda motor, *Plat besi*, Cat Enamel, Dempul, *Epoxy*, *Thinner*, *Spare part* Sepeda Motor, *Kawat Las*, Baut, Ampelas, *Clear*

Berikut adalah alat dan bahan yang akan menunjang karya motor *custom* dalam karya penciptaan motor *custom* sebagai wadah berekspresi.

### 5. Eksekusi karya

Dalam eksekusi karya tahap yang pertama dilakukan ialah menyiapkan alat dan bahan, setelah hal tersebut siap masuk kepada tahap eksekusi karya dengan acuan konsep dan sketsa yang telah perupa buat

#### a) Tahap 1

Tahap yang pertama dalam pembuatan motor *custom* adalah mengatur proporsi kendaraan itu sendiri. Untuk menentukan tinggi sepeda motor yang akan diinginkan pertama hal yang dilakukan adalah mengganti ukuran *wheelset*, ukuran *wheelset* depan belakang standar *Honda Tiger* ialah berukuran ring 17 lalu diganti dengan *wheelset* depan berukuran ring 21 dan belakang ring 18, yang bertujuan agar bagian depan motor lebih tinggi.



Gambar 5. Proses Penggantian Wheelset  
Sumber: (M satrio wicaksono. 2021)



Gambar 6. Pengukuran Besi Untuk Penyambung Sasis  
Sumber: (M satrio wicaksono. 2021)

**b) Tahap 2**

Pada tahap selanjutnya yaitu Proses pencopotan *body* motor dan bagian lainnya. Proses pencopotan *body* ini menyisakan kerangka dasar sepeda motor.



Gambar 7. Proses Pencopotan Body Gambar  
Sumber: (M satrio wicaksono. 2021)

**c) Tahap 3**

Pada tahap selanjutnya yaitu perombakan sasis motor. Pemotongan sasis motor menggunakan alat gerinda yang bertujuan agar sasis motor mendapatkan hasil yang diinginkan pada saat pengelasan nantinya



Gambar 8. Pengukuran Besi Untuk Penyambung Sasis  
Sumber: (M satrio wicaksono. 2021)

Pengelasan penyambungan sasis motor. Pengelasan ini dilakukan untuk penyambungan pada sasis motor dengan menggunakan mesin las.



Gambar 9. Pengelasan Sambungan Sasis

Sumber: (M satrio wicaksono. 2021)

**d) Tahap 4**

Pada tahapan ini perupa membuat beberapa bagian-bagian sepeda motor untuk menunjang dan berfungsinya motor *custom* milik perupa ini yaitu stang, box accu, spakbor, jok, sissy bar. Bagian bagian tersebut dibuat melalui proses tahapan pengukuran, pembuatan cetakan, pemotongan bahan, *bending*, dan pengelasan



Gambar 10. stang  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 11. box accu  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 12. spakbor  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 13. foot step  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 14. jok  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 15. sissy bar  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022

#### e) Tahap 5

Tahapan selanjutnya adalah Tahapan Pengecatan. pertama dari pengecatan ialah membersihkan media yang akan dicat dari debu, karat, dan bercak minyak atau oli.

Setelah media telah bersih masuk kepada tahapan *epoxy* sebagai dasar awal pada cat, agar nantinya cat merekat dengan kuat dan terhindar dari karat, setelah tahapan *epoxy* telah selesai masuk kepada tahapan pendempulan dempul berguna untuk meratakan permukaan yang kurang rapi agar pengecatan besi menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih rapi. Jika tahap pendempulan telah selesai kembali dilakukan tahap *epoxy* agar nantinya pengecatan lebih merekat.

Tahapan selanjutnya setelah *epoxy* adalah dilakukannya tahapan pengecatan pada rangka dasar motor berwarna hitam. Setelah bidang telah dicat semua selanjutnya masuk tahapan sketsa motif api pada beberapa bagian motor, motif api dipilih untuk menambah kesan *hot rod* pada *motor custom* arti api sendiri di era *hot rod* pada tahun 50an melambangkan kesan kecepatan dan nakal. Setelah sketsa selesai motif api tersebut dibuat

manual dengan menggunakan kuas, cat yang digunakan ialah campuran cat duco dengan *thinner* ND. Motif api api yang dibuat meliputi bagian sasis, spakbor belakang, *swing arm*, dan tumpuan *footstep*.

Setelah semua selesai masuk kepada tahapan akhir yaitu pernis atau *clear* yang berguna untuk menaikkan warna agar terlihat lebih cerah.



Gambar 16. pengecatan  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 17. pemberian motif api  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



Gambar 18. proses pernis  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022

**f) Tahap 6**

Tahapan trakir ialah tahap perakitan. Bagian-bagian yang telah dibuat *hand made* dan *spare part* sepeda motor dipasang dan dirakit menjadi satu kesatuan hingga terbentuk wujud motor *custom*



Gambar 19. perakitan  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022

**HASIL KARYA**



**Gambar 20.** karya motor *custom* tampak depan  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



**Gambar 21.** karya motor *custom* tampak atas  
Sumber: M Satrio Wicaksono. 2022



**Gambar 22.** karya motor *custom* tampaksamping kiri  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



**Gambar 23.** karya motor *custom* tampak samping kanan  
Sumber: M satrio wicaksono. 2022



**Gambar 24.** karya motor *custom* tampak belakang  
Sumber: M Satrio Wicaksono. 2022

## DESKRIPSI KARYA



Gambar 25. hasil karya motor *custom* dengan nama Sapol  
Sumber: M Satrio Wicaksono. 2022

Untuk penamaan kendaraan bermotor ini perupa memberi nama motor ini Sapol. Nama Sapol sendiri diambil dari nama seorang karakter yang berada pada sebuah serial TV yang berjudul *Kiamat Sudah Dekat* pada tahun 2003 yang menyukai gaya hidup *rock n roll* namun sopan dan cukup memahami agama. Perupa melihat pada karakter Sapol tersebut memiliki unsur kesan nakal dan sopan, unsur tersebut membuat perupa tertarik dengan nama Sapol tersebut.

Dalam bentuk motor tersebut perupa memvisualkan beberapa unsur kesamaan dengan karakter Sapol tersebut dari bentuknya maupun gaya mengendarainya. Pada bentuk motornya dominan bergaya ke arah *chopper*, *chopper* sendiri pada dunia *custom* termasuk aliran yang paling bebas, untuk gaya cat pada motor tersebut perupa memilih gaya patina yang terkesan jauh dari kerapihan dan kusam, knalpot sendiri hanya menggunakan model *freeflow* dan menghadap ke atas yang memiliki daya ganggu yang tinggi, serta perubahan pengoperasian kopling dan operan gigi yang menyebabkan cara berkendara motor ini berubah seperti orang yang tidak bisa diam karena kopling di operasionalkan dengan kaki dan operan gigi menggunakan tangan kiri. Beberapa hal tersebut yang perupa buat agar mendapatkan unsur nakal pada motor tersebut

Untuk pemilihan warna pada motor ini perupa memberikan beberapa warna putih yang cukup mendominasi motor ini yaitu pada sasis, *swing arm*, spakbor belakang, dan jok. Guna warna putih ini untuk memvisualkan unsur kalem pada motor ini. Sedangkan logo bulan bintang

yang berada pada *sissy bar* dapat diartikan sebagai pengingat atas kebesaran Allah SWT dan diharapkan motor tersebut sebagai alat transportasi ke tempat-tempat yang baik. Beberapa hal tersebut yang perupa buat agar mendapatkan unsur sopan pada motor tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN



Gambar 26. detail motor  
Sumber: M Satrio Wicaksono. 2022

Setelah proses berkarya yang di lakukan dalam pembuatan karya yang berjudul “Motor *Custom* Sebagai Wadah Berekspresi” sudah dilewati beberapa tahapan pada proses penciptaannya hingga dapat menyelesaikannya sebagai karya yang dapat dinikmati. Pada karya ini motor sebagai objek utama dalam penciptaan karya, yang terdiri dari beberapa item spare part motor yang telah disesuaikan bentuk dan fungsinya untuk menjadikan satu kesatuan yaitu motor *custom*. Diawali dari ketidakpuasan perupa akan bentuk motor keluaran pabrikan dan tidak ingin terlihat sama dengan motor sejenisnya timbul rasa ingin merombak kendaraan tersebut agar berbeda dari model motor keluarannya dan menyesuaikan bentuk apa yang diinginkan pemiliknya.

Konsep dalam penciptaan karya ini adalah menciptakan karya motor yang di *custom* untuk menyesuaikan dengan keinginan pemilik yaitu perupa sendiri yang berkonsep (nakal, sopan, beda dari yang lainnya) dan kebutuhan (bisa dipakai segala medan, simpel, multifungsi) pemilik motor sendiri, yang diharapkan kendaraan ini dapat

digunakan untuk *traveling* yang dapat melewati jalan medan aspal maupun tanah.

Untuk proses berkarya dalam penciptaan karya ada beberapa proses tahapan bermula dari menyiapkan alat dan bahan yang untuk mendukung proses pembuatan karya, sketsa sebagai acuan pembuatan karya, kemudian pencopotan *spare part* motor, pemasangan ban dan kaki baki motor untuk mendapatkan proporsi motor, melakukan perombakan sasis motor meliputi pemotongan dan pengelasan, pembuatan *spare part - spare part motor*, pemasangan *spare part* motor yang telah dibuat untuk mengecek kelengkapan dan fungsi *spare part*, pencopotan semua bagian motor untuk melakukan tahapan pengecatan, pengecatan, yang terakhir masuk kepada tahapan perakitan.

Dalam proses berkarya perupa menggunakan bahan motor Honda Tiger yang dengan kapasitas mesin 200cc buatan tahun 1994 dengan perombakan pada bagian dimensi pada motor tersebut dengan mengacu pada aliran *Chopper*, perubahan yang terjadi pada kendaraan tersebut meliputi sasis motor, *spare part*, fungsi, dan posisi berkendara. Pada proses berkarya tersebut menggunakan berbagai teknik dalam pengerjaannya yaitu pemotongan, pengelasan, *bending*, *shaping* (membentuk), pengukuran, pengecatan.

Dalam karya motor *custom* ini dapat diartikan sebagai refleksi gambaran sifat perupa yang di tuangkan dalam kendaraan motor *custom* ini. Dalam wujud visualnya perupa menaruh beberapa sifat-sifat wujud perupa dalam wujud motor *custom* yang di antaranya sifat sopan, nakal, gambaran wujud kebebasan, bahkan hingga sisi keagamaan perupa.

Dari beberapa item yang telah dibuat dan proses perakitan menjadikan satu kesatuan yaitu karya motor *custom* yang berukuran Panjang 234 cm, lebar 65 cm dan tinggi 141 cm. Setiap item memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing dengan visual bentuk maupun pewarnaannya untuk menunjang terbentuknya karya seperti pada detail gambar di atas. Pada bagian gambar nomor 1 yaitu setang yang bermodel tetris bar, namun pada bagian pegangan kemudinya berbentuk sedikit menurun guna menyesuaikan kenyamanan pengendara, secara bentuk visual ini seperti orang

yang sedang lewat sambil bilang permissi dan didukung lagi dengan lampu yang menunduk ke arah bawah. Serta pada penggunaan *handgrip* kanan dan kirinya menggunakan dua warna kontras yang berbeda yaitu hitam dan putih yang jika divisualkan dalam sisi manusia terdapat sisi baik dan buruknya dalam diri seseorang, nomor 2 model jok yang terpasang pada motor ini biasa disebut model *cobra seat*, pemilihan bentuk tersebut dibuat agar menyesuaikan bentuk motor dan kenyamanan pengendaranya. Untuk pemilihan warnanya perupa memilih warna putih untuk kulit joknya, pemilihan warna putih dipilih oleh perupa bertujuan agar mendapatkan kesan kusam dan termakan usia karena warna tersebut cepat terlihat kusam atau kotor, nomor 3 Untuk pengoperasian kopling yang sebelumnya berada pada stang perupa memindahkan posisi kopling pada kaki sebelah kiri. Sedangkan pada bagian operan gigi perupa memindahkan posisi tersebut pada bagian sebelah kiri yang dioperasikan menggunakan tangan kiri, hal tersebut membuat cara berkendara berubah karena pada saat motor tersebut dikendarai terlihat seperti pengendara yang serampangan, nomor 4 pada *sissy bar* ini terbuat dari bahan besi nako dan plat besi. Pada *sissy bar* tersebut terdapat bentuk visual bulan dan bintang, simbol bulan bintang adalah suatu lambang yang merepresentasikan keyakinan Agama Islam. Inspirasi perupa dalam pengambilan bentuk bulan bintang ialah dari kubah masjid dan perupa sendiri beragama Islam. Arti dari pemilihan bentuk bulan bintang yang terdapat pada bagian *sissy bar* tersebut adalah agar motor tersebut memiliki unsur ikonis dan sebagai refleksi diri untuk mengingat Tuhan yang maha kuasa, nomor 5 knalpot pada motor ini dibuat model free flow dan bentuk knalpot dibuat tinggi agar motor dapat melewati genangan, model knalpot free flow ini bertujuan agar suara mesin lebih menggelegar, nomor 6 tipe ban yang digunakan ialah ban semi trail atau beberapa orang bilang ban tahu pemilihan ban tersebut agar dapat melewati berbagai tipe jalan seperti aspal maupun tanah dengan ukuran depan ring 21 dan belakang ring 18 serta mendapatkan proporsi dan bentuk yang perupa inginkan.

Dalam pelaksanaannya perupa memaksimalkan alat dan bahan dan kemampuan yang ada pada pembuatan karya, karena sebagian

besar bahan utamanya adalah besi yang digunakan untuk membuat suatu *spare part* dan harus melalui beberapa proses tahapan yang benar supaya aman pada saat digunakan dan memiliki bentuk yang harmonis dengan *spare part* yang lainnya.

Kendala yang sering terjadi pada saat pengerjaan karya yaitu pada saat pengelasan dan pengukuran. Untuk pengelasan sendiri harus dipastikan hasil lasan tersebut benar-benar kuat karena untuk keamanan nantinya dan pada saat pengelasan ampere harus benar-benar pas karena jika terlalu kecil besi tidak menyatu sempurna dan jika ampere terlalu besar besi bisa menjadi bolong, sedangkan untuk pengukuran harus presisi supaya nantinya bentuk pas pada saat di pasang dan berfungsi.

## REFERENSI

Sumber dari buku:

- Hebdige, D. (2020). *Asal-usul dan ideologi subkultur punk*. Yogyakarta: Buku Baik.  
d'Orleans, P. (2014). *The Chopper: The Real Story*. Berlin: Gestalten.

Sumber dari artikel jurnal:

- Apinino, R. (2017). *Mencari Akar Lahirnya "Kustom Kulture"*. Diambil kembali dari Tirto.id: <https://tirto.id/mencari-akar-lahirnya-kustom-kulture-cyTA>  
Axial Garage. (2020). *Dokumentasi*.  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2017). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.  
Badan Pusat Statistik. (2021). *Umlah Kendaraan Bermotor Menurut Provinsi dan Jenis Kendaraan (unit), 2021*. Diambil kembali dari Perencanaan Pembangunan : [https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view\\_data\\_pub/0000/api\\_pub/V2w4dFkwdFNLNU5mSE95Und2UDRMQT09/da\\_10/1](https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data_pub/0000/api_pub/V2w4dFkwdFNLNU5mSE95Und2UDRMQT09/da_10/1)  
Brenk Motor Cyclops. (2022). *Dokumentasi*.  
CCC Motorsaiikel. (2020). *Dokumentasi*.  
Copper Steampunk Design. (2020). *Custom motorcycle*. Diambil kembali dari copper-steampunk-design.com: [https://copper-](https://copper-steampunk-design.com/custom-motorcycles/)

[steampunk-design.com/custom-motorcycles/](https://copper-steampunk-design.com/custom-motorcycles/)

- Cyclops, B. M. (2020). *Lesat*. Jakarta, Indonesia.  
DeWitt, J. (2001). *Cool Cars, High Art: The Rise of Kustom Culture*. Canada: University Press of Mississippi.  
Dharsono, S. K. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.  
Dokumentasi Penulis. (2021). *Dokumentasi*. Bogor.  
Firdausi. (2022). *Makna Pendidikan Karakter Masyarakat Jawa*. Diambil kembali dari <https://jatim.nu.or.id/>: <https://jatim.nu.or.id/opini/makna-pendidikan-karakter-masyarakat-jawa-073GA>  
Hendriyana, H. (2018). *Metodologi penelitian penciptaan karya : practice-led research and practice-based research : seni rupa, kriya, dan desain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.  
Honda-Elsinore. (2020). *1974 CR250M Specifications*. Diambil kembali dari <http://honda-elsinore.alp-sys.com>: <http://honda-elsinore.alp-sys.com/specs/CR250Mspecs74.htm>  
Imgur. (2020). *something worth knowing*. Diambil kembali dari [imgur.com](http://imgur.com): <https://imgur.com/t/infographic/mTuLksH>  
Kementerian Perindustrian. (2020). *Siaran Pers*. Diambil kembali dari Kemenperin Tumbuhan Industri Modifikasi Kendaraan: <https://kemenperin.go.id/artikel/21846/Kemenperin-Tumbuhan-Industri-Modifikasi-Kendaraan>  
Mecum Auctions. (2022, Maret). *1909 INDIAN TWIN BOARD TRACK RACER*. Diambil kembali dari Mecum Auctions: <https://www.mecum.com/lots/EJ0315-211659/>  
Misiroglu, G. (2009). *American Countercultures: An Encyclopedia of Nonconformists, Alternative Lifestyles, and Radical Ideas in U.S. History*. New York: Routledge.  
Moore, J. G. (2017). *Street Style in America: An Exploration*. Connecticut: Greenwood.  
Noviyanto, O. (2011). *Ungkapan Konflik Psikologis dalam Lukisan Cat Tembok*.

- Semarang: Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Sunarto, B. (2013). *Pengetahuan dan Penalaran Dalam Studi Penciptaan Seni*. Diambil kembali dari [https://sipadu.isi-ska.ac.id:chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos-isbi/rpp/20132/rpp\\_89747.pdf](https://sipadu.isi-ska.ac.id:chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos-isbi/rpp/20132/rpp_89747.pdf)
- Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: kumpulan istilah seni rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- The Awsomer. (2015). *British Customs Classic Tracker*. Diambil kembali dari [theawsomer.com: https://theawsomer.com/british-customs-classic-tracker/348585/](https://theawsomer.com/british-customs-classic-tracker/348585/)
- Tole Motorworks. (2020). *Dokumentasi*.
- Tris, N. (2012). *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai.
- Williams, R., & Turner, R. (1993). *Kustom Kulture: Von Dutch, Ed "Big Daddy" Roth, Robert Williams and Others*. San Francisco: Last Gasp.
- Zero Engineering. (2022, Maret). *Type 6*. Diambil kembali dari Zero Engineering: [http://www.zeroengineering.com/model/type6/type6\\_product.html](http://www.zeroengineering.com/model/type6/type6_product.html)