

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kendaraan merupakan mesin transportasi untuk mengangkut orang atau barang dari satu tempat ke tempat lain yang dikendalikan oleh manusia dan mesin, manusia sering berpergian atau melakukan perjalanan menempuh jarak yang cukup jauh untuk mencapai tujuan. Guna mempersingkat waktu dalam perjalanannya manusia menggunakan kendaraan untuk mempermudah perjalanan, baik transportasi umum maupun transportasi pribadi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1210). Transportasi berarti pengangkutan barang oleh berbagai jenis kendaraan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Ada bermacam-macam jenis alat transportasi yang dapat digunakan manusia, dari tradisional seperti becak yang menggunakan tenaga manusia, delman yang menggunakan tenaga kuda, hingga kendaraan modern seperti, motor, mobil, pesawat terbang, bus, dan kapal laut yang menggunakan tenaga mesin. Semua transportasi tersebut diciptakan untuk membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari dalam kehidupannya. Seperti halnya sepeda motor, merupakan sebuah inovasi dari sepeda kayuh yang dipasangkan dengan sebuah mesin. Sepeda motor menjadi sebuah kendaraan yang praktis beroda dua, dapat digunakan oleh semua kalangan dan tentunya dapat mengakses jalan-jalan kecil yang tidak dapat dilalui oleh kendaraan besar seperti mobil. Motor adalah salah satu transportasi yang dibutuhkan manusia untuk berpergian sehari-hari ataupun beraktivitas pada saat

ini, misalnya menuju ke kantor, ke kampus, ke pasar, mengantar anak ke sekolah maupun belanja ke supermarket.

Berkaitan dengan fungsi dan kegunaannya motor bagi manusia untuk sehari-hari, motor juga memiliki seni dan daya tarik tersendiri bagi penggunanya, dan motor juga bisa dikaitkan dengan perubahan zaman dulu dengan zaman sekarang, dimana motor ini sampai saat ini masih dilirik banyak orang karena keistimewaannya, mulai dari desain hingga sejarah yang mengiringi motor-motor tersebut. Honda cub 70 di indonesia saat ini berkembang pesat, motor ini banyak digemari oleh kalangan tua dan muda (Friatna, 2012:1).

Honda Cub hadir berkat Soichiro Honda, pendiri Honda, yang mendapat inspirasi setelah melakukan perjalanan ke Eropa bersama rekannya, Takeo Fujisawa. Dari perjalanan tersebut lahir ide membuat motor fungsional harga terjangkau, mudah dikendarai, irit BBM, dan perawatannya praktis. Motor cub ini sudah hadir di Indonesia pada masa setelah penjajahan pada sejak tahun 1961 atau 61 tahun yang lalu. Dari sisi lain motor ini memiliki keunikan sehingga banyak orang mencarinya. Motor cub ini bukan sekedar fungsi bertransportasi, melainkan juga telah menjadi hobi atau gaya hidup.

Berdasarkan penjabaran diatas ketertarikan pengkarya dalam pen ciptaan ini adalah berdasarkan kekaguman dan keunikan pengkarya terhadap bentuk model dari motor *cub 70* seperti pada tahun 1970, 1971, 1973, 1975, 1978, keunikan bentuk model khasnya yaitu model lampu yang bulat, kunci kontak ada di sebelah kiri jok, dan model jok dan tangki yang terpisah bentuk mesin yang kecil. Dengan

ketertarikan tersebut, pengkarya akan mempresentasikannya sebagai objek dalam karya seni lukis.



<https://hondacommunity.net/read/Berita/10368-SeJaraha-Yang-Tak-Akan-Pernah-Padam>

Gambar 1.

Honda cub mulai beredar di Indonesia pada tahun 1961 yaitu Honda c50 atau yang dikenal sebagai honda unyil. Mesinnya sendiri berkapasitas 50 cc. Model ini bertahan sampai tahun 1965. Kemudian pada rentang waktu tahun 1966 sampai 1973 Honda mengeluarkan c50, c70 ,c90. Ada beberapa perubahan dibanding kan dengan model sebelumnya, diantaranya posisi headlamp yang berada di stang. Generasi ke tiga Honda cub diproduksi dari tahun 1973 sampai 1980. Desain bodinya mengalami beberapa perubahan dari generasi sebelumnya. Diantaranya bentuk tangki, dan model jok yang dibuat menyatu.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan penciptaan pada latar belakang maka rumusan penciptaan ini adalah :

- a) Bagaimana memvisualkan rasa kekaguman pengkarya terhadap objek, dalam karya seni lukis representasional.
- b) Bagaimana mengeksplorasi teknik, dalam karya seni lukis representasional.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Sebagai syarat untuk tugas akhir Prodi Seni Murni Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- b. Menciptakan karya seni lukis, mengekspresikan ide dan gagasan yang bersumber dari kekaguman terhadap *Honda Cup 70*.
- c. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh melalui karya seni lukis.

### **2. Manfaat Penciptaan**

#### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Sebagai wadah ekplorasi.
- b. Mewujudkan dan menerapkan ide-ide pengkarya melalui karya seni lukis.

#### **2. Bagi Institusi**

- a. Sebagai bahan tambahan pembelajaran seni rupa khusus pada seni lukis.

- b. Menjadikan lukisan dengan tema *honda cup 70* sebagai bahan referensi dan kajian ilmiah.

### 3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah wawasan masyarakat terkait seni rupa terkhususnya karya seni lukis.
- b. Diharapkan menjadi inspirasi bagi masyarakat.

### D. Tinjauan Karya

Aspek keahlian dan kebenaran karya pada konsep gagasan karya seni baik pada proses perancangan maupun proses perwujudan visual sangat penting untuk penting diperhatikan, guna menghindari peniruan pada karya yang ada untuk diciptakan nantinya. “Sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep maupun temanya, sehingga ada perbedaan dari karya-karya tradisional, klasik atau karya-karya lain yang dikenal, artinya karya tersebut bukan jiplakan atau tiruan. Orisinalitas merupakan salah satu hakikat seni modern, dimana karya seni yang menarik dan bagus adalah yang mengandung kreatif, dan kebaruan” (Mikke Susanto, Diksi Rupa:2018). “Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetis. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah sangat penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan” (Agus Sachari, 2002:45).

Pengkarya menampilkan kebaruan konsep, dan bentuk karya yang lahir dari perasaan kekaguman yang memiliki estetika tersendiri bagi pengkarya. Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki nilai estetis tersendiri yang beda dari karya orang lain, sebagai pembeda dari hal-hal yang menyerupai seperti karya-karya yang dipilih untuk dijadikan referensi serta pembanding. Pengkarya berupaya untuk menemukan prihal mengenai perbedaan bentuk visual. Menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmatpun mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya yang pernah ada.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Bentuk**

Kata bentuk dalam seni rupa diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan yang tampak nyata. Sebagai unsur seni rupa, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari objek yang dijiwai yang disebut juga sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*). Misalnya membuat bentuk manusia atau binatang (Sunarto dan Suherman 2017:77). Dari bentuk karya yang diciptakan, menghadirkan bentuk-bentuk yang dikagumi dan bentuk yang unik dari objek tersebut.

### **2. Seni**

Karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang

menghayati. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual. (Mikke Susanto 2018:356). Dapat disimpulkan bahwa seorang perupa memiliki pengalaman terhadap suatu hal yang menarik, dengan pengalaman tersebut yang dilampiaskan ke sebuah karya seni. Dalam hal ini perupa bebas dalam pemilihan tema, melalui bentuk-bentuk atau simbol. Karya seni, tidak serta merta tidak hanya memindahkan bentuk aslinya, tetapi juga menambah suatu bentuk-bentuk yang menarik dari seorang perupa.

### **3. Seni Lukis**

Dalam penciptaan karya khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun suatu bentuk (Tjokropramono, 2017:33). Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistic maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi dari kondisi subjektif seseorang. “pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistic yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna”(Soedarso Sp. Tinjauan Seni Rupa).

### **4. Representasional**

Representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figure yang sama dengan realitasnya. Biasanya

melakukan observasi dan memproduksi apa yang dilihat kedalam kanvasnya, namun tetap bertujuan untuk menggambarkan kesan yang paling dekat dengan objeknya. Tidak mengubah secara visual menjadi objek yang jauh dari aslinya dan masih mengandung unsur-unsur yang telah disepakati bersama (Mikke Susanto, 2018:334). Representasional dalam penciptaan karya nantinya, hanya mewakili atau mendekati bentuk objek *Honda cub 70* setelah melakukan observasi.

## **5. Unsur Rupa**

### **a. Garis**

Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan (Dharsono Sony Kartika, 2004:100). Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diapresiasi. Garis yang digunakan pada karya nantinya adalah garis semu yang terbentuk karena adanya dua warna yang berdampingan.

### **b. Bidang**

Unsur bidang dalam seni rupa adalah perkembangan dari garis, yaitu perpaduan garis-garis dalam kondisi tertentu. Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya. Penggunaan bidang

disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya ( Sunarto dan Suherman 2017:78)

### **c. Warna**

Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indera penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan (Santoyo 2005:9). Warna yang dihadirkan pada karya tugas akhir ini adalah hanya warna sebagai warna pada karya yang diciptakan.

### **d. Gelap Terang**

Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran (Dharsono Sony Kartika, 2004:102). Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya yang diciptakan.

## **6. Prinsip Rupa**

### **a. Kesatuan**

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Dharsono Sony Kartika, 2004: 117). Prinsip dari kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut

diantaranya kesamaan, keselarasan, kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk pada objek yang diciptakan dalam sebuah karya.

#### **b. Keseimbangan**

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Dharsono Sony Kartika, 2004:117). Dalam menentukan keseimbangan dalam karya yang diciptakan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih.

#### **c. Keselarasan**

Harmony atau keselarasan merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian *harmony* (Dharsono Sony Kartika, 2004:113). Keharmonisan wujud pada karya yang akan diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmony hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna.

#### **d. Proporsi**

Proporsi merupakan ukuran atau perbandingan dari suatu bagian dengan bagian yang lain agar mendapatkan keserasian (Agus 2012:125). Proporsi adalah hubungan perbandingan bagian dari sebuah komposisi terhadap masing-masing dan keseluruhannya pada karya yang diciptakan.

#### **e. Pusat Perhatian**

Untuk menarik perhatian pada titik berat dapat dicapai dengan melalui pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Dharsono Sony Kartika, 2004:121). Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui bentuk objek, penekanan warna atau garis. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui bentuk dan warna.

### **F. Metode Penciptaan**

#### **1. Persiapan**

Persiapan ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya yang meliputi pencarian ide. Ide merupakan sesuatu yang sangat penting. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan imajinasi, gagasannya dengan merasionalkannya melalui referensi data pustaka, teori maupun produk karya-karya sejenis yang ada sebelumnya dengan berbagai persoalannya (Hendriyana Husen, 2018:34). Lalu tahap persiapan selanjutnya pengkarya mencari karya-karya dari seniman untuk dijadikan sebagai karya referensi meninjau orisinalitas agar karya yang

akan diciptakan nantinya orisinil dari pengkarya. Tahap selanjutnya pengkarya menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan karya seni lukis. Pengkarya melakukan persiapan pameran dan pembentukan struktur kepanitiaan, mulai dari pembuatan katalog, stiker dan baliho sampai berlangsungnya pameran hingga selesai.

## **2. Perancangan**

Tahap perancangan ini diawali dengan tahap sketsa. Sketsa yang dibuat adalah sketsa dari bentuk garapan yang akan dihadirkan dari hasil pengalaman maupun sketsa dari hasil foto yang diambil dari visual objek karya yang akan digunakan pengkarya. Dengan mewujudkan gagasan visual tersebut, kemudian menjadi suatu bentuk sketsa yang dibangun dari berbagai aspek pertimbangan, seperti nilai, fungsi, dan makna karya yang akan diwujudkan (Hendriyana Husen, 2018:34). Pada tahap sketsa pengkarya akan membuat karya dalam bentuk alternatif seperti *drawing*, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat karya alternatif melalui bahan (*medium*) yang akan digunakan diatas kanvas, dengan tujuan untuk mengeksplorasi terhadap medium yang akan digunakan tersebut. Tahap selanjutnya adalah penggarapan karya sesuai dengan ide dan hasil observasi yang sudah pengkarya siapkan melalui hasil foto.

Adapun rancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis:

### ***a. Strategi Visual***

Karya yang diciptakan menghadirkan bentuk objek dari *honda cub 70* dengan warna yang mewakili objek. Garis yang digunakan pada karya adalah garis semu yang terbentuk karena adanya dua warna yang berdampingan. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna. Dalam karya, kesan ruang dari perspektif antara latar objek.

Warna yang hadir pada karya adalah warna yang mewakili warna motor ini pada umumnya. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Dalam penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi dan pusat perhatian.

Adapun kesatuan yang dibangun dengan penekanan bentuk representasional pada bentuk objek. Dalam menentukan keseimbangan karya diperlukan kepekaan perasaan. Penggunaan keseimbangan untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang diciptakan. Keharmonisan wujud pada karya yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmoni hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna. Untuk

mendapat pusat perhatian dilakukan melalui bentuk representasi objek. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk, dan warna.

Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan distorsi bentuk. Distorsi guna untuk mencapai keinginan pengkarya dengan menambah kesan indah dan ukuran pada karya.



Beberapa karya acuan yang mengarah kepada tema karya yang akan diciptakan:

Karya Acuan 1



Gambar 2.

Artist : Eric Herrmann

Judul : Hamster

Media : Akrilik on Canvas

Ukuran : 90 x 100 cm

Karya Eric Herrmann ini diambil sebagai karya acuan karena memiliki kesamaan objek dan bentuk garapan dengan karya yang diciptakan namun ada perbedaan yaitu pada karya di atas dari bentuk visual. Dari karya di atas terlihat bentuk visual mesin *Harley Davidson*, sedangkan karya yang akan diciptakan nantinya menggambarkan bentuk visual *Honda Cub 70* yang utuh dari bagian sisi kiri depan.



Gambar 3.

Artist : Irwan Syahbana  
Judul : Di Makan Usia  
Media : Akrilik on canvas  
Ukuran : 120 x 100 (2021)

Karya Irwan Syahbana ini diambil sebagai karya acuan karena memiliki kesamaan yang mengarah dari segi objek dan warna dengan karya diciptakan namun memiliki perbedaan dengan karya nantinya, yaitu dari segi bentuk visual. Dalam karya di atas memiliki bentuk visual yang terlihat utuh seperti motor, sedangkan karya yang diciptakan menghadirkan bentuk objek *Honda Cub 70* dari sisi bagian sebelah kiri.

### Karya Acuan 3



Gambar 4.

Artist : Deny Nugraha  
Judul : Harley Davidson  
Media : Akrilik on Canvas  
Ukuran : 150 x 200 cm (2017)

Karya Deny Nugraha ini diambil sebagai karya acuan karena memiliki kesamaan dari segi objek yaitu motor dan teknik pencahayaan yang diterapkan pengkarya dengan karya yang diciptakan namun memiliki perbedaan dengan karya yang diciptakan, yaitu dalam bentuk visual. Dari karya di atas terlihat bentuk visual motor *Harley Davidson*, sedangkan karya yang diciptakan menggambarkan visual motor *Honda Cub 70* yang utuh dari bagian sisi kanan belakang.

Karya Acuan 4



Gambar 5.

Artist : R.M Soewardi Soerjaningrat

Media : Watercolor on paper

Ukuran : 26 x 35 cm

Karya R.M Soewardi Soejadiningrat ini adalah lukisan motor klasik tahun 70 an, dan diambil sebagai karya acuan karena memiliki kesamaan dari segi objek dan warna dengan karya yang diciptakan namun memiliki perbedaan dengan karya yang diciptakan, yaitu dalam bentuk visual dan garapan. Dari karya di atas terlihat bentuk visual utuh seperti motor klasik dari sisi kanan, sedangkan karya yang diciptakan menggambarkan visual *Honda cub 70* dari bagian depan.

Karya Acuan 5



Gambar 6.

Artist : Alfi

Judul : Honda C70

Media : Watercolor on paper

Ukuran : 75 x 55 cm

Karya Alfi ini diambil sebagai karya acuan karena memiliki kesamaan yang mengarah dari segi objek, warna, dan pencahayaan dengan karya yang diciptakan namun memiliki perbedaan pada karya diciptakan, yaitu dari segi bentuk visual. Dalam karya di atas memiliki bentuk visual yang terlihat utuh seperti *Honda Cub 70*

dari sisi bagian sebelah kanan, sedangkan karya yang diciptakan menghadirkan bentuk visual objek bagian belakang sisi sebelah kiri *Honda Cub 70*.

### **3. Perwujudan**

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Dari hasil evaluasi sketsa yang telah dikerjakan, maka akan menegaskan gambaran kualitas problematika dari segala apa yang dilakukan (Hendriyana Husen, 2018:34). Pada tahap ini pengkarya melakukan pengamatan terhadap objek yang dijadikan karya. Dalam proses pengkarya mulai mewujudkan ide yang tersusun dan melakukan serangkaian sketsa alternatif.

Pada tahap awal pengkarya akan memulai proses pembuatan background terlebih dahulu dengan warna yang disesuaikan si pengkarya. pengkarya menghadirkan warna yang disesuaikan pada objek karya, hal ini dilakukan agar dalam proses penggarapan karya sesuai dengan tema penciptaan karya. Pada

proses perwujudan sering terjadi penambahan representasi objek untuk mencapai komposisi dan keseimbangan pada bidang karya. Setelah tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir ini pengkarya melakukan *finishing*, yaitu membuat *frame* pada karya. Setelah semuanya selesai barulah karya telah layak disajikan (dipamerkan).

a. Gambar Acuan.



Gambar 7.  
Motor Cub 70

( Foto Lorenzo Tiffano )



Gambar 8.  
Motor Cub 70  
( Foto Lorenzo Tiffano )



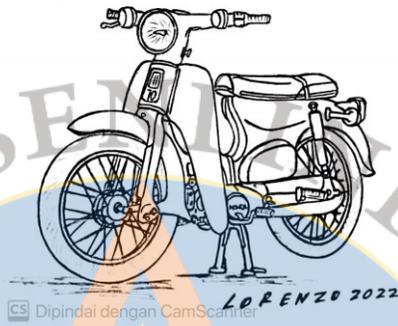


Gambar 9.  
Motor Cub 70  
( Foto Lorenzo Tiffano )



Gambar 10.  
Motor Cub 70  
( Foto Lorenzo Tiffano )

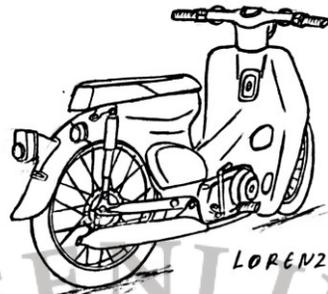
b. Sketsa



Sketsa 1  
Gambar 11.  
( Foto Lorenzo Tiffano )



Sketsa 2  
Gambar 12.  
( Foto Lorenzo Tiffano )



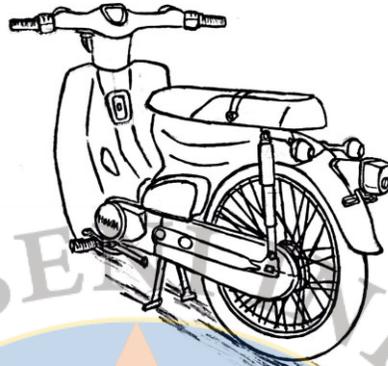
LORENZO 2022

Sketsa 3  
Gambar 13.  
( Foto Lorenzo Tiffano )



LORENZO 2022

Sketsa 4  
Gambar 14.  
( Foto Lorenzo Tiffano )



pindai dengan CamScanner

LORENZO 2022

Sketsa 5  
Gambar 15.  
( Foto Lorenzo Tiffano )

#### 4. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) pencarian ide, observasi, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian karya tahap akhir. Penyajian yang dilakukan adalah mengadakan pameran karya seni dengan judul *Honda Cub 70* sebagai objek penciptaan karya seni lukis dengan penyajian *indoor* atau dalam ruangan, karya didisplay di dinding ruang pameran. Kegiatan pameran menghadirkan struktur kegiatan dari awal pembukaan pameran sampai penutupan pameran sehingga penikmat maupun penggiat seni dapat mengapresiasi karya seni lukis yang bertemakan “*Honda Cub 70*”.