

**POTRET WAJAH MUSISI LEGENDARIS
DALAM VISUAL TENGGORAK**



JURNAL

Oleh:

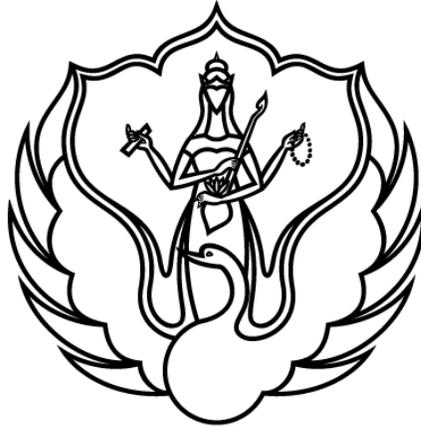
I MADE WAHYU FRIANDANA

NIM 1312406021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**POTRET WAJAH MUSISI LEGENDARIS
DALAM VISUAL TENGGORAK**



JURNAL

Oleh:

I MADE WAHYU FRIANDANA

NIM 1312406021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2020**

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul: POTRET WAJAH MUSISI LEGENDARIS DALAM VISUAL TENGGORAK diajukan oleh I Made Wahyu Friandana, NIM 1312406021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan/
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP. 19761007 200604 1 001
NIDN. 0007107604

POTRET MUSISI LEGENDARIS DALAM VISUAL TENGGORAK

LEGENDARY MUSICIAN PORTRAITS IN SKULL VISUALS

I Made Wahyu Friandana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : wahyufriandana@gmail.com

Abstrak

Representasi dalam menghadirkan potret wajah musisi legendaris yang telah meninggal dunia dalam bentuk tengkorak. Menggabungkan tengkorak yang menyerupai potret musisi dengan style atau ciri khas musisi legendaris tersebut dengan cara memberi rambut, kumis, topi, pakaian dan atribut yang menjadi ciri khasnya. Observasi dilakukan dengan menonton video konser musisi tersebut dan mengamati poster atau foto musisi legendaris yang ikonik. Suatu kematian yang disimbolkan melalui tengkorak menjadi objek pengganti wajah para musisi tersebut. Tengkorak manusia merupakan tempat organ terpenting dalam hidup yaitu melindungi otak, dimana otak yang merupakan sumber dari pikiran dan mengontrol semua indra kita. Kegemaran mendengarkan musik dan memainkan musik menjadi salah satu acuan berkarya. Sampai sekarang pun lagu – lagu mereka masih di dengarkan di seluruh dunia dan tidak akan lekang oleh zaman. Hal itu banyak menjadi pedoman atau pondasi dari genre musik, style, karakter suara, serta atitut musisi legendaris tersebut. Musisi legendaris yang menjadi sumber inspirasi dalam berkarya. Menciptakan ide berkarya untuk mengenang dan memberi penghormatan kepada musisi-musisi legendaris yang telah tiada. Seperti pepatah mengatakan, “gajah mati meninggalkan gading, harimau mati meninggalkan belang, manusia mati meninggalkan nama”.

Kata Kunci : Potret, Musisi, Tengkorak

Abstrac

Representation in presenting the portrait of the face of a legendary musician who has died in the form of a skull. Combining a skull that resembles a portrait of a musician with the style or characteristics of the legendary musician by giving hair, mustache, hat, clothing and attributes that are his trademark. Observations are made by watching the musician's concert video and observing the iconic poster or photo of the legendary musician. A death symbolized through the skull becomes an object that replaces the faces of the musicians. Human skull is the most important organ in life that is protecting the brain, where the brain is the source of thoughts and controls all our senses. The hobby of listening to music and playing music is one of the references in creating. Even now their songs are still being listened to throughout the world and will not be timeless. It became a lot of guidelines or foundation of the music genre, style, sound character, and the legendary musician's rules. Legend of musicians who are a source of inspiration in the work. Creating ideas to work to commemorate and pay tribute to legendary musicians who have died. As the saying goes, "elephants die leaving ivory, tigers die leaving stripes, humans die leaving names".

Keyword: portrait, musician, skull

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Musik merupakan sebuah fenomena unik yang dihasilkan oleh bunyi-bunyian dari beberapa alat musik dalam suatu keharmonisan yang dapat dirasakan melalui indra pendengaran yaitu telinga. Musik juga sebagai media untuk berekspresi dan berkreaitivitas dengan hasil akhir suatu karya yang berupa audio. Bagi sebagian orang, musik juga sebagai media komunikasi dan pengungkapan rasa, baik dari musisi maupun oleh pendengarnya. Sudah sejak ribuan tahun yang lalu bunyi-bunyian menemani kehidupan manusia.

Pengalaman mampu menjadi dasar seorang seniman untuk menciptakan karya, salah satunya didapatkan melalui interaksi dalam lingkungan sekitar yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Sebagian besar individu niscaya berinteraksi dengan lingkungan, maka kehidupan dan aktivitas yang dilakukan oleh individu pun juga dipengaruhi oleh lingkungan. Misalnya dalam hal mendengarkan musik, maka setiap individu yang gemar akan musik ataupun seorang musisi pasti memiliki minat akan musik atau musisi idolanya sendiri-sendiri.

Setiap musisi legenda memiliki ciri khas yang unik, mulai dari cara berpakaian, perilaku, gaya rambut, riasan wajah dan lain-lain. Banyak dari penggemar musik meniru gaya dari musisi-musisi yang digemarinya. Fenomena tersebut menjadi ketertarikan penulis sejak kecil, yaitu ketika ayah penulis gemar mendengarkan musik Guns n Roses, dan secara tidak sengaja penulis akhirnya menyukai musik tersebut oleh karena terbiasa mendengarkannya. Semenjak sekolah dasar ketertarikan penulis dengan grup band punk, rock, dan metal dipengaruhi juga oleh lingkungan serta dari kakak penulis yang sering kali memperdengarkan musik keras tersebut. Menginjak sekolah menengah pertama penulis mulai gemar menonton konser punk dan metal, dari situ penulis mulai tertarik dengan gambar-

gambar yang ada di poster, album, kaos, logo band. Yang terlihat, gambar tersebut mengerikan dan menakutkan sesuai dengan jenis musik yang dimainkan, bertempo cepat dan berdistorsi kencang. Kebanyakan artwork dari band-band tersebut menggambarkan tengkorak, misalnya dari grup band Slayer, Sepultura, Burgerkill, dan lain -lain.

2. Rumusan Penciptaan

Setiap menciptakan karya seni selalu berhadapan dengan permasalahan-permasalahan dalam hal mengungkapkan ide yang menjadi dasar dalam proses penciptaan. Beberapa hal yang menjadi permasalahan atau ide yang hendak direpresentasikan dalam bentuk tulisan maupun karya seni dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Atribut, simbol, atau ciri khas apa yang menarik dan melekat dari tokoh-tokoh musisi atau penyanyi terkenal dunia.
- b. Bagaimana memvisualkannya tokoh-tokoh musisi atau penyanyi terkenal dunia dalam bentuk tengkorak akan tetapi mampu dikenali sebagai musisi atau penyanyi legendaris.

3. Teori dan Metode Penciptaan

- a. Teori

Mengenai subject matter atau tema pokok Potret Wajah Musisi Legendaris dalam Visual Tengkorak, tidak luput dari pengalaman dalam proses eksplorasi yang tersaring melalui kegiatan mengamati objek maupun yang sifatnya gagasan yang dianggap menyenangkan untuk dilakukan untuk diwujudkan ke dalam sebuah karya seni. Soni Kartika menyebutkan tentang kesenangan dalam buku Kritik Seni yaitu; "Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita, yaitu

dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya".

Karya seni menjadi percampuran antara pengalaman, kesenangan, ide, dan juga kemampuan teknis dalam mewujudkan, dalam hal ini ketertarikan terhadap bentuk tengkorak sebagai pemilihan objeknya telah melalui proses terpola yaitu melihat sampul album band metal yang kemudian berlanjut dengan ketertarikan dengan objek tengkorak di desa Trunyan. Herbert Read menekankan bahwa karya seni selain menjadi bentuk ekspresi juga merupakan usaha dalam harmonisasi dan pewarna keindahan. "Seni berangkat dari kepekaan emosi, dan kepekaan seperti itu melahirkan bentuk terpola yang harmonis dan memuaskan rasa keindahan kita". Uraian tersebut menunjukkan bahwa seni berhubungan erat pada pengalaman yang akhirnya membuat seorang seniman sensitif terhadap objek di sekitarnya.

Proses perwujudan karya seni dalam Tugas Akhir ini didapatkan dari pengalaman yang meliputi pengamatan, kekaguman, serta kesenangan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan musik. Pengalaman pribadi dalam mendengarkan dan menonton musik memberikan daya imajinasi akibat pengaruh dari alunan nada yang dimainkan. Selain hal tersebut; style, atau fashion yang unik dari musisinya memberikan ketertarikan sekaligus ide dalam penciptaan Tugas Akhir ini. Rangsangan imajinasi yang muncul yang digabungkan dengan ide bentuk tengkorak menjadi rancangan wujud karya seni. H Tedjoworo menyebutkan bahwa "Proses mengimajinasikan itu selalu membentuk gambar tertentu dan ini terjadi secara mental, artinya gambaran tersebut tidak secara visual (tampak oleh mata) dan tekstural (terasa serta teraba oleh tangan dan kulit) sebuah karya seni merupakan hasil imajinasi seorang seniman."

b. Metode Penciptaan

Dalam pematangan karya dibutuhkan pengeraman dalam berkarya. Melalui aktifitas yang mendukung sebagai pemandu pikiran sebelum masuk dalam proses berkarya, diantaranya sebagai berikut :

1. Observasi

Mengamati video klip atau video konser baik melalui internet, sosial media, dvd disamping itu tidak hanya melihat dari video, penulis juga mengamati melalui poster dan sampul album dari musisi tersebut. Si penulis memperhatikan gaya atau fashion si musisi seperti gaya rambut, warna rambut, cara berpakaian, aksi panggung. Seperti menonton konser band Nirvana musisi Kurt Cobain dengan rambut pirangnya dan aksinya di atas panggung sering membanting gitarnya sendiri, merusak drum, bahkan merusak sound systemnya sendiri. Berbeda dengan menonton konser Jimi Hendrix dengan cara berpakaian yang unik, serta aksinya bermain gitar menggunakan giginya bahkan membakar gitarnya sendiri di atas panggung. Dalam observasi tersebut penulis mengamati dan menggali ide pada musisi legendaris hingga dapat memberikan inspirasi dalam berkarya.

2. Perpustakaan

Dalam pematangan konseptual penulis juga mengunjungi perpustakaan dan membaca buku sebagai acuan yang mendukung penulisan dalam proses berkarya. Adapun buku acuan tersebut diantaranya buku-buku berkaitan dengan imajinasi, buku seni rupa, buku masalah teknis dalam seni lukis serta referensi atau gambar lukisan dan masih banyak referensi katalog.

3. Internet

Proses pengeraman berikutnya yaitu melakukan *browsing* lewat internet seperti menambah referensi bahan penulisan serta melihat

acuan karya. Lewat internet keluasan dunia maya banyak memberikan informasi tentang musisi legendaris dengan teknologi dan perkembangannya.

Inspirasi

Sebelum memulai proses kreatif pada bidang kanvas semua seniman pada umumnya melalui proses inspirasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inspirasi merupakan pengaruh yang membangkitkan kegiatan kreatif dalam kesusastraan, musik, seni lukis dan sebagainya. Dalam proses inspirasi ini penulis menuangkannya pada kertas berupa sketsa-sketsa yang nantinya akan diterapkan pada bidang kanvas atau kertas.

Sebelum memulai proses kreatif di permukaan kanvas terlebih dahulu melalui proses pemilihan sketsa alternative yang dibuat pada kertas menggunakan pensil.

Pemunculan (*insight*)

Setelah melalui perenungan dan pematangan ide barulah dimulai proses kreatif dengan beberapa tahapan, berikutnya ialah tahap pemunculan/*insight*.

a. Tahap sketsa pada kanvas

Tahap pemindahan sketsa dari kertas ke bidang sudah diperhitungkan pembagian bidang dan komposisinya dengan menggunakan skala. Hal ini dilakukan selain untuk mempermudah

juga untuk mencapai gambar yang tidak terlalu jauh dengan sketsa yang telah disiapkan.



Gb. 1. Proses Sketsa di Kanvas

b. Tahap pewarnaan dan bloking

Setelah sketsa telah dianggap cukup dan selesai kemudian dilanjutkan dengan proses bloking pada bidang-bidang yang telah terbentuk oleh sketsa tadi, yaitu mempergunakan warna-warna yang telah disesuaikan dengan yang dikehendaki. Pengeblokan juga memakai beberapa tahapan yang bertujuan untuk mendapatkan harmonisasi warna berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diangkat dalam lukisan.



Gb. 2. Proses Pewarnaan dan Penyinaran

c. Tahap penekanan pada objek

Setelah pengeblokan dilanjutkan dengan penekanan gelap terang pada objek, guna mencari keselarasan volume objek pada lukisan. Dalam tahap ini mempertimbangkan gelap terang berdasarkan dari logika jatuhnya cahaya pada benda-benda yang dihadirkan.

d. Tahap pewarnaan dan penekanan pada latar belakang

Setelah proses penekanan gelap terang pada objek dilanjutkan dengan proses pewarnaan pada latar belakang, serta pemberian aksentuasi berupa *brushstroke* yang dilanjutkan dengan penekanan yaitu dengan menggunakan kuas yang lebih kecil dan penekanan pada bagian bawah objek untuk memberikan kesan bayangan dan kesan ruang. Latar belakang juga dimaksudkan untuk memunculkan objek.



Gb. 3. Proses Pewarnaan dan Penekanan Pada Latar Belakang

e. Tahap *finishing*

Setelah semua proses tersebut terwujud kemudian baru dilakukan proses akhir pembentukan karya. Menganalisa objek dengan melihat latar belakang, latar depan, dengan usaha pencapaian detail yang maksimal, sehingga setiap karakter yang ingin dimunculkan tepat dengan yang diinginkan. Setelah semua terwujud dengan maksimal itu artinya telah diciptakan keselarasan antara ide dan wujud visual dalam satu karya lukis. Setelah dirasakan selesai kemudian dibubuhkan tanda tangan kecil dengan mempertimbangkan tata letak sehingga nantinya tidak terasa mengganggu karya. Pembubuhan tanda tangan tersebut menandakan karya telah selesai dan kemudian dilanjutkan proses penyelesaian atau finishing.

f. Tahap evaluasi karya

Agar lukisan awet dan tahan lama serta memberikan kesan basah maka penulis mengoleskan varnish *glossy* dengan merk *Galeria*

Winsor & Newton pada seluruh permukaan lukisan, sehingga lukisan tampak lebih cerah dan memberi kesan timbul/muncul pada karya. Demikianlah proses perwujudan yang dilakukan dalam berbagai tahapan untuk mengerjakan karya pada Tugas Akhir ini. Selanjutnya, penulis akan menyampaikan tinjauan setiap karya yang telah melalui tahapan pengerjaan ini.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



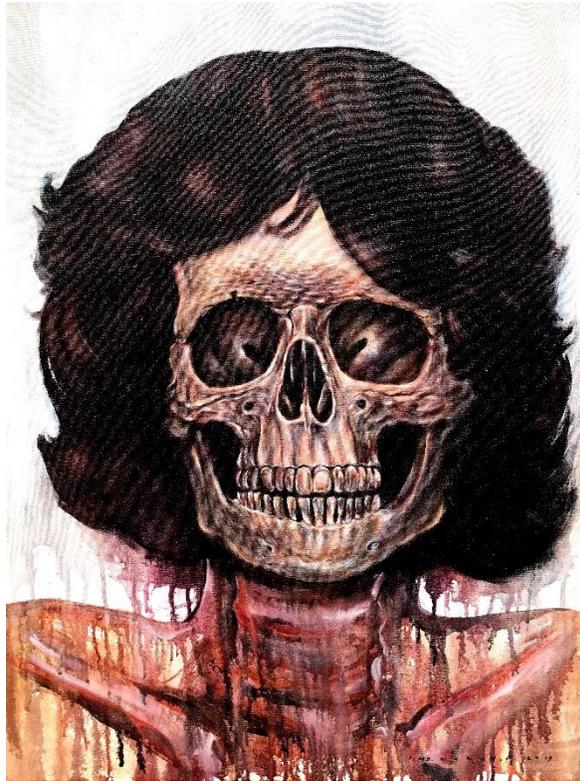
Gb. 4.

I Made Wahyu Friandana "*Michael Jackson*", 60cm x 80cm, Cat Akrilik pada Kanvas, 2019

Michael Jackson adalah penyanyi Pop asal Amerika Serikat, Ia terkenal sebagai the "*King of Pop*" dan mempopulerkan gerakan dansa "*Moonwalk*".

Dalam karya ini penulis memvisualisasikan Michael Jackson dalam bentuk tengkorak mengenakan topi yang menjadi ciri khasnya dengan gaya rambutnya.

Karya 2

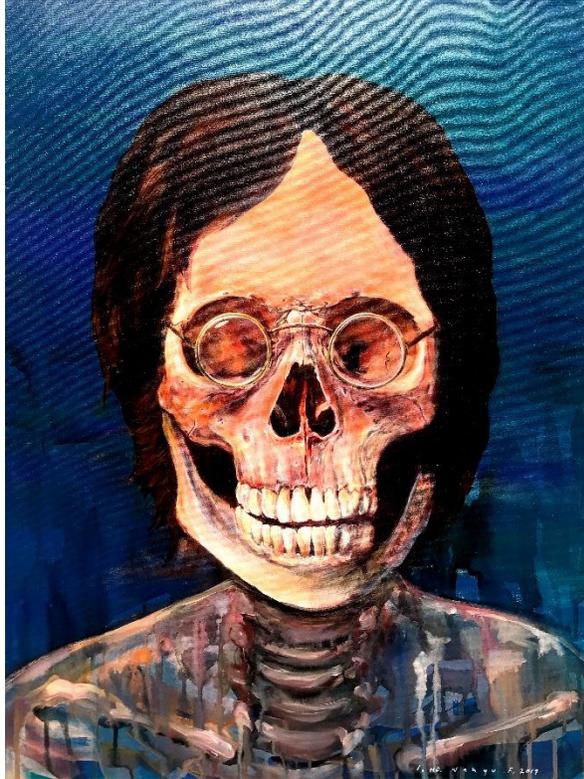


Gb. 5.

I Made Wahyu Friandana "*Jim Morrison*", 60cm x 80cm, Cat Akrilik pada Kanvas, 2019

Jim Morrison adalah vokalis band rock The Doors asal Amerika Serikat. Ia dan bandnya menjadi menjadi salah satu band rock terbesar. Dalam karya ini penulis memvisualkan Jim Morrison dengan pose khasnya dan rambut panjangnya dalam bentuk tengkorak.

Karya 3



Gb. 6.

I Made Wahyu Friandana "*John Lennon*", 60cm x 80cm, Cat Akrilik pada Kanvas, 2019

John Lennon adalah penyanyi sekaligus gitaris band fenomenal The Beatles. Ia Bersama bandnya telah banyak mendapatkan penghargaan dan memiliki banyak fans fanatik di seluruh negara. Dalam karya ini penulis memvisualkan John Lennon dalam bentuk tengkorak dengan kacamata bulat khasnya.

C. KESIMPULAN

Hal yang perlu mendapat perhatian adalah tujuan dalam berkarya, ada beberapa alternatif yang muncul misalnya : berkarya untuk kepuasan batin, berkarya untuk menuangkan segala uneg-uneg, dan berkarya guna mencari pembaruan dalam dunia seni rupa khususnya seni lukis, pembaruan dalam arti menciptakan karya yang orisinal, penuh dengan ide-ide baru sekaligus monumental. Berkarya juga sebagai catatan dari sebuah perjalanan seseorang serta pengalaman pribadinya. Dapat disimpulkan bahwa proses pengerjaan Tugas Akhir ini dengan judul “Potret Wajah Musisi Legendaris dalam Visual Tengkorak “ bahwa identitas musisi legendaris sebagai ikon yang digabungkan pada bentuk tengkorak dalam Tugas Akhir ini mempunyai hubungan dalam kreativitas penciptaan seni lukis yang dapat memberikan inspirasi dan pengembangan dalam sebuah gagasan yang sudah diungkapkan melalui 20 karya lukisan dalam berbagai ukuran.

Dengan segala kekurangan yang ada dalam Tugas Akhir ini, diharapkan laporan ini mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan wacana dalam kasanah seni rupa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Sahman, Humar. *Mengenal Dunia Seni Rupa*, Semarang:1993

Sony, Darsono Kartika, *Kritik Seni*, Bandung:2007

Tedjoworo, H, *Imaji dan Imajinasi*, Yogyakarta: Kanisius, 2001