

**MUSIK *HEAVY METAL* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
SENI GRAFIS**



JURNAL

oleh

Tubagus Fikri Maulana

1412529021

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

2021

**MUSIK *HEAVY METAL* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
SENI GRAFIS**



JURNAL

oleh

Tubagus Fikri Maulana

1412529021

**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
2021**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MUSIK *HEAVY METAL* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Tubagus Fikri Maulana, NIM 1412529021, 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 9 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA., Ph.D.
NIP.19561019 198303 1 003

Pembimbing II

Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP.19730327 199903 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001

MUSIK *HEAVY METAL* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Tubagus Fikri Maulana

1412529021

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: Foshter.ind23@gmail.com

ABSTRAK

Karya dalam tugas akhir ini pada dasarnya merupakan bentuk dari kegemaran penulis terhadap musik *heavy metal*. Atas dasar latar belakang dan ketertarikan terhadap musik *death metal* dalam menginterpretasikan pengalaman tersebut dan memvisualisasikan berbagai ide yang juga terinspirasi dari musik *heavy metal* itu sendiri. Kemudian diekspresikan melalui fantasi, imajinasi dan persepsi pribadi. Ide ditransformasikan ke dalam bentuk karya, sehingga makna bersifat pribadi maupun universal.

Pengembangan ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni berangkat dari kegemaran dan pengalaman terhadap musik *metal* yang terjadi di kehidupan sehari-hari membuat kesadaran dalam memahami serta wujud apresiasi terhadap musik *metal*. Bermula dari kegemaran terhadap musik *heavy metal* muncul ketertarikan dalam meninjau objek, serta memvisualkan imajinasi atas apa yang dirasa dan didengar. Penciptaan karya pada tugas akhir ini sebagai bentuk apresiasi penulis terhadap kehadiran musik *metal* dari diri penulis.

Kata Kunci: musik *heavy metal*, inspirasi, visualisasi, seni grafis

ABSTRACT

The work in this final project is a from of the author's preference and interest in Heavy Metal music. Based on the background and interest in death metal music. The author interprets the experience and visualizes various ideas inspired by Death Metal music, then expressed through fantasy, imagination and personal perception, and point of view. The idea is transformed into work, so that they have both personal and universal meanings.

The development of the ideas in the creation of artwork departs from the penchant experience of Heavy Metal music that occurs in everyday life to create awareness in understanding and an expression of appreciation for heavy metal music. From the preference and interest in Heavy Metal music, here came an interest in reviewing and observing objects, and visualize the imagination of what is felt and heard. The creation of this final task as a writer's appreciation for the presence of metal music to the self.

Keyword: Heavy Metal Music, Inspiration, Visualization, Graphic art

JUDUL

MUSIK *HEAVY METAL* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu pasti memiliki selera musik yang berbeda baik itu musik *tradisional, classic, jazz, popular, rock, punk, metal* dan lain-lain. Namun dalam pemilihan jenis musik tersebut, nada keras dengan tempo yang cepat sangat melekat dalam keseharian dan menjadi kesukaan tersendiri khususnya yang bergenre *heavy metal*. Namun penulis lebih memilih musik *death metal* turunan sebuah *genre heavy metal* sebagai inspirasi acuan dalam membangkitkan gairah berimajinasi dalam proses berkarya seni rupa.

Musik *death metal* yang dikemas secara padat, brutal dan bising membawa pengaruh serta hasrat ingin menuangkan apa yang menjadi keresahan diri. Hal tersebut menunjukkan bahwa musik yang didengarkan dan dinikmati memberi pengaruh bagi proses imajinasi dalam berkarya seni rupa (berkesenian). Musik *death metal* membawa kenyamanan yang sama saat berkesenian seperti menggambar dan seperti ketika bermusik dengan band yang pernah dibentuk tahun 2011. Aktivitas menggambar dengan menikmati musik yang digemari dapat memicu imajinasi yang selama ini terpendam dalam pikiran, dan bagi penulis aktivitas berkesenian terutama menggambar menjadi sama halnya seperti memiliki band yang menghasilkan album.

Musik pop yang penulis kenal melalui acara televisi yaitu *Mtv* menjadikan awal dari kegemaran dalam menikmati musik secara mendalam serta awal dari ketertarikan mengenal seni rupa. Berawal dari hal tersebut kemudian timbul hasrat ingin merealisasikan atas apa yang dirasakan. Berkhayal atau berimajinasi muncul sejak kelas tiga SD sekitar tahun 2003 pada saat semua siswa menggambar pemandangan penulis justru memiliki kecenderungan yang berbeda seperti menggambar apa yang sedang dirasakan dan diimpikan. Kegemaran menikmati musik dan berkembangnya pengetahuan musik menjadikan penulis ingin mengenal lebih banyak tentang aliran musik dan pada akhirnya kembali mencoba

mendengarkan kaset pita milik sang ayah ketika kelas lima SD. Ketertarikan pada musik *rock* dan *metal* dipengaruhi oleh ayah yang memperkenalkan beberapa koleksi kaset pita miliknya pada saat remaja seperti Nike Ardilla, Dara Puspita, God Bless, Edane, Jamrud, Scorpions, Metallica dan banyak lainnya. Berawal dari menikmati musik *metal* penulis hanya menyukai aransemen dari setiap musik yang disajikan tanpa peduli dengan sesuatu yang digagas musisinya.

Kenyamanan dalam mengolah visual yang bertemakan *death metal* memberikan rasa ingin mengenal lebih dunia seni rupa, seperti gambar-gambar gelap dan penuh kekerasan. Bermula dari pengalaman tersebut penulis merasakan atmosfer berkontribusi pada skena *death metal* sesuai dengan jiwa karakter penulis. Sampai hari ini *death metal* masih menjadi musik utama yang dinikmati. Karya-karya seni grafis yang dihasilkan saat menempuh jenjang perkuliahan sebagian besar terinspirasi oleh kehadiran musik *death metal*. Pemilihan tema pada tugas akhir yang telah dijabarkan di atas musik *death metal* juga dipilih sebagai tema Tugas Akhir dalam memenuhi syarat kelulusan jenjang perkuliahan S1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap orang memiliki perbedaan dalam menuangkan ide pemikirannya dan permasalahan dalam sebuah karya. Dalam hal ini penulis mencoba menelaah lebih dalam lagi mengenai permasalahan penciptaan sebuah karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Apa yang menarik dari musik *heavy metal* sehingga merangsang imajinasi dalam menciptakan karya seni grafis?
2. Bagaimana musik *heavy metal* dapat dijadikan inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis?
3. Bagaimana memvisualisasikan ide tersebut dalam karya seni?

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan memerlukan tahapan-tahapan, mulai dari perenungan sampai tahap memvisualisasikan ke dalam karya seni dua atau tiga dimensi. Proses tersebut merupakan bentuk ekspresi atau ungkapan perasaan personal yang berasal dari pengalaman manusia. Manusia tidak akan lepas dari seni seperti yang dikemukakan oleh Sardjiman Ebdy Sanyoto:

“Semua hasil karya manusia, baik yang disengaja diciptakan dengan kesadaran keindahan ataupun tidak, semestinya memiliki nilai keindahan sekecil apa pun. Mulai dari alat-alat rumah tangga, alat-alat bekerja, alat-alat transportasi, perangkat busana, hingga bentuk-bentuk tempat tinggal, dan fungsional lainnya, semua itu kecuali harus praktis digunakan, ternyata juga menuntut keserasian dan kepantasan dalam penampilan. Ini berarti barang-barang praktis tersebut memiliki keindahan”.¹

Musik *death metal* dalam karya ini tidak menjadikan *cover* atau lirik sebagai objek, melainkan mengolah sebuah rasa atau emosi yang muncul karena banyaknya pertanyaan dalam diri penulis. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indra menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap. Adapun beberapa karya yang terinspirasi melalui bait-bait lirik yang terdengar dan terekam dalam pikiran, namun dalam hal ini tidak memasukan unsur lirik tersebut melainkan interpretasi pribadi yang terbentuk secara abstrak. Emosi secara langsung selalu timbul terhadap sesuatu baik sebagai bagian dari suatu situasi atau sebagai reaksi personal.² Penulis sering kali membayangkan sesuatu dalam angan dan pikiran, hal tersebut selalu dapat dirasakan dan selalu memiliki kesan berbeda di dalamnya. Namun dalam diri penulis merasakan ketidakpuasan akan suatu emosi yang ingin diungkapkan sehingga timbul ide untuk menuangkan setiap keresahan pada karya, untuk kemudian diwujudkan dalam bahasa visual lewat karya seni grafis. Berdasarkan *Oxford Online Dictionary*: Seni sebagai kata

¹ Sardjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010, p.3

² Djohan, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Buku Baik, 2003, p.40

benda, adalah ekspresi atau pengaplikasian kemampuan kreatif dan imajinasi manusia, biasanya dalam suatu bentuk visual, seperti lukisan atau patung, guna menghasilkan sesuatu yang dinilai karena keindahannya, atau karena kekuatannya membangkitkan emosi.³ Musik *death metal* memberikan inspirasi melalui suara musik sehingga menciptakan visual yang cocok dengan keresahan penulis dan mampu melengkapi imajinasi penulis dalam memvisualisasikannya.

B. Konsep Perwujudan

Goresan cukil yang dihasilkan adalah pengembangan dari bentuk sketsa dan *drawing* pada setiap konsep dari masing-masing karya. Pemilihan warna dan teknik mencukil dipadukan sesuai dengan konsep sketsa yang sebelumnya telah melalui proses penulisan naskah yang nanti bisa dibaca pada kolom deskripsi karya. Pemilihan warna gelap pada setiap karya cenderung dominan, hal tersebut menjadi pilihan bagi penulis dikarenakan cerita atau hasil pemikiran dari setiap imajinasi yang tertulis selalu memberikan argumen yang tiada hentinya atau selalu berkesinambungan, sehingga bagi penulis dirasa otak tidak mampu menjangkau segala sesuatu yang pada hakikatnya telah dibatasi, timbul pemikiran bahwa misterius dapat divisualisasikan dengan warna hitam.

Objek kekerasan dan penindasan juga disajikan vulgar. Sehingga dapat memantik interpretasi dari masing-masing penikmat seni rupa khususnya seni grafis, dan para pecinta musik *metal*. Setiap individu memiliki pengalaman namun tidak sebagian besar dari kita mampu menceritakan atau menjadikan sebuah pengalaman menjadi hal yang menarik untuk direalisasikan sebagai wujud karya visual. Seperti yang dikatakan Mikke Susanto: Tidak sedikit seniman yang mencoba mengungkap dunia internal mereka. Seperti rasa sakit, jiwa yang terpuruk, rasa gembira dan cinta.⁴ Berdasarkan kutipan tersebut penulis meyakini bahwa penciptaan sebuah karya terjadi setelah berlangsungnya pengamatan, maka karya yang tercipta sudah mati dari interpretasi awal sebab telah menyerahkan kepada publik untuk secara bebas diinterpretasikan. Mengenai penjelasan yang

³ M. Dwi Marianto, *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*, Yogyakarta: Scritto Books, 2019, p.5

⁴ Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta: Jendela, 2003), p.11

telah tertulis, berikut penulis akan menjabarkan secara singkat ciri-ciri dari *artwork* musik *heavy metal* sebagai acuan dalam proses penciptaan karya.

A. Thrash Metal

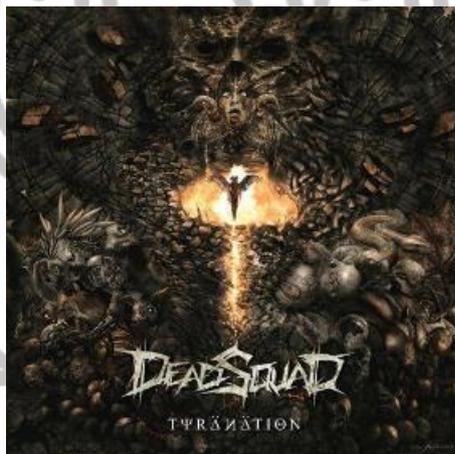


Desain *cover* album Slayer, *Reign In Blood*, 1986.

(Sumber: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Reign_in_Blood/ 01 Januari 2021,
07:34 WIB)

Artwork garapan Larry Carroll ini terasa gelap dan mengerikan. Visual yang nampak provokatif ini terinspirasi dari lukisan Heironymous Bosch yang berjudul *Garden Of Earthly*

B. Death Metal



Cover album DeadSquad, *Tyrannation*, 2016.

(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

Artwork garapan Gilang Praver ini terasa mencekam dan mengerikan. Album Deadsquad ketiga yang bertajuk *Tyrannation* yang rilis pada tahun 2016 ini memiliki visual yang nampak *elegant* namun tetap tersampaikan kesan kematian serta ancaman dari berbagai objek detailnya. Gaya *artwork* seperti ini memang kuat melekat pada ciri khas *artwork* musik beraliran *Technical Death Metal* gaya permainan musik serta visual album yang menjelaskan bahwa musik ini terkesan detail, cepat, dan agresif namun masih terasa mudah diterima oleh telinga awam, sebab unsur pada musiknya memang sangat mendominasi teknik bermain yang cepat.

C. Brutal Death Metal

Gaya *artwork* pada aliran *metal* ini cenderung vulgar, brutal dan sadis. Sebagaimana julukan pada aliran tersebut. *Brutal death metal* sendiri merupakan perkembangan dari *Technical death metal* dengan menambahkan sedikit unsur *Grind core* di dalamnya. Tidak sampai disitu bahkan *brutal death metal* sendiri memiliki turunan atau *subgenre* yaitu *Slamming* yang di mana hanya berbeda secara teknik *vokal*. *Artwork* figuratif serta pesan yang provokatif disampaikan secara vulgar serta menjijikan bagi masyarakat awam yang belum mengenal aliran musik seperti ini. Berikut adalah beberapa contoh *artwork* yang biasa digunakan oleh para musisi beraliran *brutal death metal*.



Cover album Encephalic, *Brutality and Depravity*, 2019.

(Sumber: https://www.metal-archives.com/album/Encephalic/Brutality_and_depravity/ 24 Januari 2021, 20:20

WIB)

D. Atmospheric / Symphony / Black Metal

Gaya *artwork* ini banyak ditemukan pada band-band yang mengusung aliran *Black Metal*. Tetap tidak jauh dari aliran *metal* lainnya yang gelap dan mengerikan. Visual dan musik yang disajikan pada *genre metal* seperti ini cenderung mengawang-awang, *symphonic*, *blackgaze* dan *Post-Black Metal* dengan sentuhan *ambient atmospheric* yang sangat kental. Sehingga sensasi yang ditimbulkan terasa dibawa ke alam bebas yang jarang dihuni manusia, seperti hutan, gunung, dan berbagai alam liar lainnya. Aliran seperti ini memiliki *riff* dan melodi yang konstan dan indah. Serta memiliki gaya *vokal* yang kering dan tidak cepat, hal tersebut memberikan kesan seperti ada sesosok makhluk yang menemani perjalanan kita saat di alam bebas ketika menikmati musik *metal* beraliran seperti ini. Beberapa pendahulunya ialah seperti Burzum, Alcest, Deafheaven dan Agalloch.



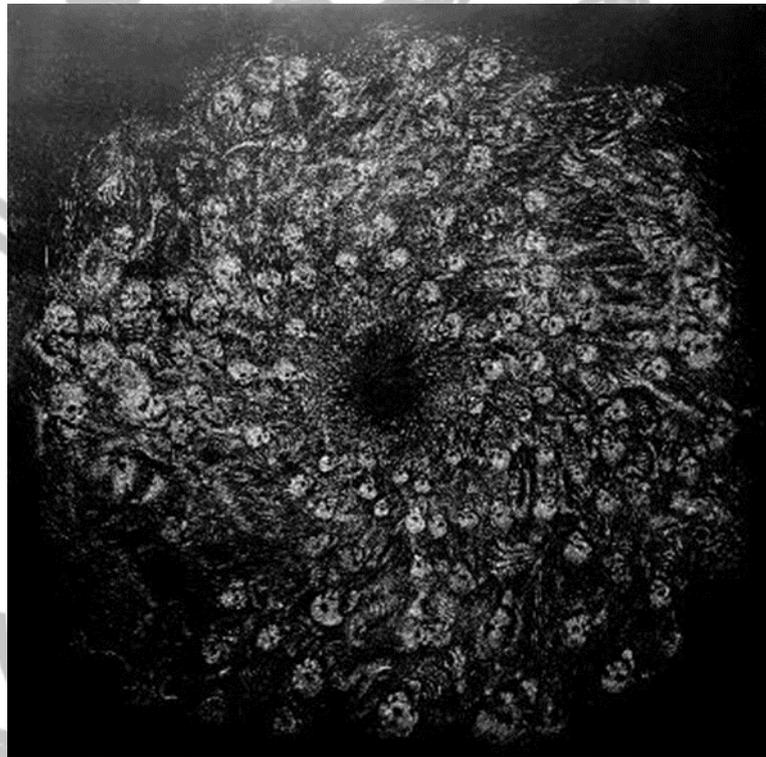
Cover album Pure Wrath, *Ascetic Eventide*, 2014.

(Sumber: <https://purewrath.bandcamp.com/album/ascetic-eventide> 03 Januari 2021, 16:30 WIB)

HASIL PEMBAHASAN

Karya seni merupakan hasil pengolahan rasa dalam penciptaan yang menimbulkan keindahan bagi mereka yang menikmatinya. Hal tersebut sebagai bentuk ungkapan ekspresi penghayatan estetika dalam diri. Bukan hanya sekedar membuat dan mempublikasikan karyanya, namun juga harus mampu mempresentasikan ide atau gagasan yang nantinya akan diuraikan secara visual kedalam karya. Sebuah karya bukan hanya tentang elemen-elemen seni rupa saja, namun juga makna yang terkandung didalam sebuah karya sebagai sarana dokumentasi dan representasi. Berikut foto karya yang telah dibuat

KARYA 1



Hereafter

Hardboard cut di kertas, 2020

60 x 60 cm

(Dokumentasi oleh: Tubagus Fikri Maulana, 2021)

Cepat atau lambat kematian pasti akan dialami bagi setiap makhluk hidup, penulis mencoba menuangkan imajinasi dari suatu keresahan dari kematian. Menghayalkan sebuah kehidupan setelah kematian menjadi hal yang menarik

untuk dibahas pada karya ini. Namun kematian itu sendiri tidak dapat diketahui secara pasti bagaimana rasa dan sensasi ketika nyawa tidak beraga. Warna yang gelap dan objek tengkorak menggambarkan bahwa keadaan kematian tidak panas ataupun dingin melainkan hanya hampa dan sesak berhimpitan, mengitari sebuah pertanggung jawaban yang telah makhluk itu sendiri lakukan semasa hidupnya.

KARYA 2



Pramordial Min Shal

Hardboard cut di kertas, 2020

40 x 60 cm

(Dokumentasi oleh: Tubagus Fikri Maulana, 2021)

Karya ini terinspirasi atas keraguan penulis terhadap pemahaman mengenai penciptaan manusia yang diajarkan sejak kecil, hal tersebut memberikan imajinasi dan interpretasi terhadap awal mula tuhan menciptakan umat manusia. Ketakjuban penulis terhadap tuhan yang mampu menciptakan keindahan dari tanah menjadikannya rupa dan sifat manusia yang beragam di visualisasikan seperti gundukan tanah yang terkeruk kemudian tanah menggumpal, menyatu dan terbang melayang diudara sebelum akhirnya membentuk menjadi manusia.

KARYA 3



Epidemic

Hardboard cut di kertas, 2020

40 x 60 cm

(Dokumentasi oleh: Tubagus Fikri Maulana, 2021)

Kita semua pembenci dari segala sesuatu yang kita fahami dan rasakan. Kebencian selalu terpatrit dalam jiwa manusia. Kebencian dapat menyebar luas tanpa harus mengenal individu yang dibenci, melalui informasi dari manusia ke manusia lain kebencian mudah merebak luas, karya ini terinspirasi dengan isu virus covid19 yang sedang marak diperbincangkan oleh masyarakat indonesia baru-baru ini, penulis menyimpulkan bahwa sistem kerja virus sama halnya dengan penyebaran rasa benci seperti tingkahlaku manusia

KESIMPULAN

Karya seni adalah tempat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Kejadian yang dialami dalam kehidupan yang telah mengendap dalam batin dapat diekspresikan ke dalam sebuah karya seni grafis, namun dalam mewujudkannya dibutuhkan adanya keterampilan, pemikiran dan ketajaman perasan dalam penciptaan karya seni itu sendiri. Karya seni dalam perwujudannya pasti memiliki landasan atau latar belakangnya mengenai karya yang divisualisasikannya, konsep atau gagasan karya yang melandasi karya tercipta dan bagaimana karya tersebut diwujudkan. Ada pula faktor yang mempengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya yaitu faktor dari lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan lingkungan alam, faktor itu sangat berperan penting dalam terciptanya karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan – penjelasan sebelumnya bahwa seni adalah refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni akan lahir setelah melalui beberapa tahap seperti perenungan, spiritual, pengalaman, dan pengkajian untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan keterampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni grafis.

Penciptaan karya seni “Musik *death metal* sebagai inspirasi penciptaan seni grafis” menghadirkan tantangan yang sangat menarik karena dinamika pengalaman yang ada dalam pribadi penulis menjadi sebuah sarana mengekspresikan sebuah keresahan dalam melihat kehidupan, sehingga banyak materi yang didapat dan dikembangkan menjadi ide-ide kreatif dan menarik dalam mewujudkan karya seni grafis.

DAFTAR PUSTAKA

Djohan, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Buku Baik, 2003

M. Dwi Marianto, *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*, Yogyakarta: Scritto Books, 2019

Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Jendela, 2003

Sardjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

