

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



PENCIPTAAN KARYA SENI

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**



PENCIPTAAN KARYA SENI

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

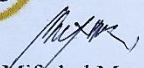
Pembimbing II


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

Cognate



AC. Andre Tanama, M.Sn.
NIP.19820328 200604 1 001

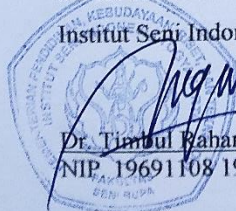
Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


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

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Baharjo, M.Hum
NIP.19691108 199303 1 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tubagus Fikri Maulana

NIM : 1412529021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Yogyakarta, 9 April 2021

Tubagus Fikri Maulana

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis. Penulisan ini merupakan laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tentunya tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerja sama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dapat teratasi dengan baik. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada pendukung yang bersedia membantu proses Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis:

1. Bapak H. Isran dan Ibu Sulikah selaku orangtua yang telah mendoakan, membiayai dan membesarkan saya sebagai *Metalhead*.
2. Kak Poppy yang telah memberikan saya paket internet untuk *browsing* kebutuhan Tugas Akhir.
3. Pak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk bertukar info mengenai skena musik *extreme* dan berbagi *playlist* musik *metal*.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Martinus Dwi Mariantono, MFA, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I.
8. Pak AC. Andre Tanama, M.Sn. selaku Penguji Tugas Akhir dan sekaligus sukarela membimbing dalam penulisan laporan.
9. Segenap Dosen Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman bungkusan apartemen Iyok, Teddor, Bibek, Gimbal, Fajri.

11. Teman-teman mejjabundar7/3 yang telah memberikan waktu luang untuk mendengar celotehan yang tidak berfaedah dari otak saya dikarenakan stres akibat Tugas Akhir.
12. Semua manusia yang saya kenal, yang saya sapa di warkop, terima kasih atas waktunya atas pembicaraan yang membuat saya lebih rileks dalam berkarya.
13. Teruntuk teman-teman virtual yang telah memberikan waktunya sebagai pelarian cinta sementara saya. Pahala kalian bertambah dan dosa saya bertambah.
14. Teman-teman satu angkatan, terima kasih sudah kuliah di ISI Yogyakarta tanpa kalian saya tidak punya rekan angkatan.
15. Seluruh pegawai dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang kikir, semoga rezeki kalian diperlancar.
16. Seluruh pihak yang kerap bertanya kapan lulus tapi tidak berkontribusi. Akhir kata penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya. Amin.

Karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan segenap hati penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk karya-karya berikutnya.

Akhirnya terselesaikan Tugas Akhir dengan judul Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni grafis. Sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang S1 Program Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 9 April 2021

Tubagus Fikri Maulana

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Keaslian	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
a. Musik.....	5
b. <i>Heavy Metal</i>	5
c. Inspirasi	6
d. Penciptaan	6
e. Seni Grafis.....	6
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan	10
C. Konsep Penyajian.....	31
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	32
A. Alat.....	32

B. Bahan.....	33
C. Teknik	34
D. Tahap Pembentukan	34
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	40
BAB V PENUTUP.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	66
A. CURRICULUM VITAE.....	69
B. POSTER PAMERAN	71
C. KATALOGUS PAMERAN.....	72
D. FOTO SUASANA PAMERAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gambar 1. Desain <i>Cover</i> album Metallica “ <i>Kill ‘Em All</i> ”	12
Gambar 2. Desain <i>Cover</i> album Slayer “ <i>Reign In Blood</i> ”	13
Gambar 3. Desain <i>Cover</i> album Sepultura “ <i>Beneath The Remains</i> ”	14
Gambar 4. Desain <i>Cover</i> album Obituary “ <i>Cause Of Death</i> ”	15
Gambar 5. Desain <i>Cover</i> album Nile “ <i>Those Whome The Gods Detest</i> ”	16
Gambar 6. Desain <i>Cover</i> album The Faceless “ <i>Planetary Duality</i> ”	16
Gambar 7. Desain <i>Cover</i> album Obscura “ <i>Akroasis</i> ”	17
Gambar 8. Desain <i>Cover</i> album Suffocation “ <i>.... Of The Dark Light</i> ”	17
Gambar 9. Desain <i>Cover</i> album Beyond Creation “ <i>Algorythm</i> ”	18
Gambar 10. Desain <i>Cover</i> album DeadSquad “ <i>Tyranation</i> ”	18
Gambar 11. Desain <i>Cover</i> album Acromatica “ <i>Misdirection Impact</i> ”	19
Gambar 12. Desain <i>Cover</i> album Jasad “ <i>5</i> ”	20
Gambar 13. Desain <i>Cover</i> album Aborted “ <i>The Archaic Abattoir</i> ”	21
Gambar 14. Desain <i>Cover</i> album Cannibal Corpse “ <i>Butchered At Birth</i> ”	21
Gambar 15. Desain <i>Cover</i> album Encephalic “ <i>Brutaly And Depravity</i> ”	22
Gambar 16. Desain <i>Cover</i> album Vulvodynia “ <i>Psychosadistic Design</i> ”	22
Gambar 17. Desain <i>Cover</i> album Analepsy “ <i>Dehumanization By Supremacy</i> ” ..	23
Gambar 18. Desain <i>Cover</i> album Disnormality “ <i>Covered With Ulcers</i> ”	23
Gambar 19. Desain <i>Cover</i> album Pure Wrath “ <i>Ascetic Eventide</i> ”	24
Gambar 20. Desain <i>Cover</i> album Burzum “ <i>Filosofem</i> ”	25
Gambar 21. Karya pribadi yang berjudul “ <i>Hereafter</i> ”	27
Gambar 22. Karya Steven Bliial Cabal “ <i>Earth Witch</i> ”	28
Gambar 23. <i>Wood engraving</i> karya Takehiro Nikai	29
Gambar 24. <i>Wood engraving</i> Takehiro Nikai “ <i>Arbitrariness-Labyrinth</i> ”	30

Gambar Tahap Pembentukan

Gambar 25. Mendengarkan Musik.....	35
------------------------------------	----

Gambar 26. Membaca	35
Gambar 27. <i>Browsing</i> melalui Internet	36
Gambar 28. Fotokopi desain yang sudah melalui tahap Ilustrasi	37
Gambar 29. Proses Mencukil	38
Gambar 30. Proses Mencetak.....	38

Gambar Karya

Gambar 31. <i>Hereafter</i>	41
Gambar 32. <i>Lucid</i>	42
Gambar 33. <i>Nyctophile</i>	43
Gambar 34. <i>Pramordial Min Shal</i>	44
Gambar 35. <i>Genetic Lottery</i>	45
Gambar 36. <i>Paradox</i>	46
Gambar 37. <i>Epidemic</i>	47
Gambar 38. <i>Apocrypha</i>	48
Gambar 39. <i>Legoisme Humain Fait Partie Du Belhor</i>	49
Gambar 40. <i>Naysayer</i>	51
Gambar 41. <i>Humanistemoikos</i>	52
Gambar 42. <i>Perdination</i>	53
Gambar 43. <i>Apostate</i>	54
Gambar 44. <i>Paranoid</i>	55
Gambar 45. <i>Pentagrammon Dynamic</i>	56
Gambar 46. <i>Lucid-II/Humanimaliturgy</i>	57
Gambar 47. <i>Mutilation Of Maiden-I</i>	58
Gambar 48. <i>Mutilation Of Maiden-II</i>	59
Gambar 49. <i>Mutilation Of Maiden-III</i>	60
Gambar 50. <i>Bingkai Bangkai Sekarat</i>	62

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik sangat melekat dalam kehidupan dan keseharian manusia, khususnya bagi mereka yang membutuhkan musik sebagai sarana relaksasi diri. Musik tidak sebatas memberi dampak hiburan, namun juga dapat memberikan arti bagi yang menikmatinya, sebab musik dapat membangkitkan gairah serta semangat dalam hidup. Bahkan Aristoteles menyatakan bahwa:

"Musik mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme"¹

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*. Timbulnya gagasan pada diri penulis berupa pengalaman dalam melihat fakta pada kehidupan (ingatan, kesukaan, khayalan, persepsi) dan ketertarikan diri terhadap kehadiran musik *heavy metal* memberikan dampak energi positif dalam kegiatan sehari-hari dan ketika berkarya. Ketika seseorang mendengarkan musik, sejatinya ia tengah mengonstruksi dirinya ke dalam jejaring realitas sosial, budaya dan politik yang pada akhirnya membangkitkan kesadaran akan identitas dirinya. Pada titik inilah, musik memainkan perannya sebagai penanda identitas.²

Seiring berjalannya waktu kerap kali ketika beraktivitas seperti membaca dan mendengarkan musik penulis merasakan berkhayal atau berimajinasi secara spontan mengolah bentuk, rupa dan warna. Namun penulis lebih memilih musik *death metal* turunan sebuah *genre heavy metal* sebagai inspirasi acuan dalam membangkitkan gairah berimajinasi dalam proses berkarya seni rupa.

¹ Bellavia Ariestia Dofi, *Psikologi Musik Terapi Kesehatan*, Jakarta: Golden Terayon Press, 2013, p. 5

² <https://www.berdikaribook.red/heavy-metal-dan-identitas-kultural-kaum-muda> (Diakses pada tanggal 21 April 2021, pukul 3:12 WIB)

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.

Rutinitas dalam menikmati musik berawal dari sang ayah yang memperkenalkan beberapa koleksi kaset pita miliknya dan memutar musik-musik *rock* alternatif. Seiring bertambahnya usia penulis memiliki kegemaran sendiri atas aliran musik yang diminati. 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. Karena pada saat itu pelopor lebih terpendang keren di tengah pergaulan bersama teman-teman.

Proses pendekatan lebih jauh, lebih dari sekadar mendengarkan *genre metal* mulai dilakukan. Awal SMP pada tahun 2007 penulis mulai penasaran dan ingin mengetahui lebih jauh tentang musik *metal* dengan membeli majalah *Hai*. Mendapatkan majalah itu butuh perjuangan, terlebih lagi pada saat itu penulis bersekolah di pondok pesantren yang terkenal religius dan melarang konsumsi buku musik atau majalah yang dianggap jauh dari norma agama. Namun dari perjuangan itulah penulis mulai memahami dan mengerti musik *heavy metal* atau *extreme metal* terutama dua dari *sub genre metal* yaitu *death metal* dan *metalcore*. Kegemaran itu berkembang dari SMP hingga SMA saat memutuskan untuk keluar dari pondok pesantren, dari situlah awal mulai menikmati dan menonton pertunjukan musik *metal* dengan band seperti Hellcrust, SiksaKubur, DeadSquad, Burgerkill, Forgotten, Sperma Syndrome, Anueta, Revenge The Fate, Stopkontak, Anubis dan masih banyak lagi.

Ketertarikan bermusik pun muncul ketika semasa SMA dengan mengajak teman-teman sesama *Metal head* (sebutan penggemar musik metal) untuk membentuk sebuah band dengan mengcover lagu-lagu dari musisi *death metal*. Ternyata jenis aliran musik *death metal* tidak mudah dimainkan mengingat kemampuan terbatas menjadi berseberangan dengan konsep awal yang digagas sehingga berubah menjadi *genre Hardcore* namun tetap dalam lingkungan *underground*. Hal itu menimbulkan rasa ketidakpuasan dalam menggeluti *death metal*, pada akhirnya penulis berpartisipasi dalam penyelenggaraan acara musik *metal* dalam penciptaan desain poster dan menjadi vokalis *additional* di beberapa band teman.

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. Bermula dari hal tersebut 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?

C. Tujuan dan Manfaat

Karya seni grafis yang terwujud merupakan hasil dari pencarian penulis tentang proses berkesenian yang penulis alami. Hasil pencarian yang cukup panjang ini sekiranya mempunyai tujuan dan manfaat bagi penulis maupun orang lain. Adapun tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

Tujuan:

1. Memberikan pandangan bahwa musik *heavy metal* dapat menjadi sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya seni grafis.
2. Meminimalisir rasa emosi dengan berimajinasi juga mampu menjadi materi dalam berkesenian termasuk seni rupa.
3. Tema yang diangkat pada karya seni grafis dapat menginspirasi masyarakat dan khususnya untuk mahasiswa.

Manfaat:

1. Memberi inspirasi baru bagi pemerhati seni melalui karya seni grafis.
2. Tema yang divisualisasikan pada karya seni grafis dapat menginspirasi masyarakat khususnya mahasiswa.
3. Sebagai media dokumentasi dan presentasi penulis dalam membagi pengalaman melalui musik *heavy metal*.
4. Bagi lembaga Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, keragaman ide dan daya cipta serta kreativitas dalam berkarya seni grafis khususnya bagi mahasiswa dan masyarakat pada umumnya.

D. Makna Judul

Guna menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasan serta menghindari kesalahpahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan makna judul dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut:

a. Musik

Ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.³

b. *Heavy Metal*

Heavy Metal merupakan salah satu percabangan dari musik metal, *Heavy Metal* dicirikan dengan tempo musik yang tinggi, distorsi gitar yang kasar, ketukan drum yang cepat dan karakter *vocal* yang berat.⁴

³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (diakses pada tanggal 10 Februari 2020, pukul 14:46 WIB)

⁴ <https://www.berdikaribook.red/heavy-metal-dan-identitas-kultural-kaum-muda> (diakses pada tanggal 11 April 2021, pukul 16:00 WIB)

c. Inspirasi

Ilham.⁵ Inspirasi merupakan ide-ide kreatif yang muncul dari dalam diri setelah ada rangsangan dari luar.⁶

d. Penciptaan

Proses, cara, perbuatan menciptakan.⁷

e. Seni Grafis

Penciptaan jenis karya seni murni, pada umumnya dwi matra. Biasanya terwujud di atas kertas sebagai hasil karya mencetak dengan lempeng batu, logam, linoleum, lempeng plat dengan gagasan dan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, guratan dan sebagainya.⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dari judul Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi adalah kecintaan terhadap musik *metal* terutama pada *sub genre* dari *heavy metal* yaitu *death metal* serta mewujudkan ide kreatif mengekspresikan sebuah keresahan sekaligus bentuk kegemaran secara subyektif terhadap musik *Heavy Metal* khususnya *Death Metal*.

⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/inspirasi> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2020, pukul 16:01 WIB)

⁶ <https://www.zonareferensi.com/pengertian-inspirasi/> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2020, pukul 16:07 WIB)

⁷ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan> (di akses pada tanggal 10 Februari 2020, pukul 14:57 WIB)

⁸ <https://ilmuseni.com/seni-rupa/cabang-seni-rupa/amp> (di akses pada tanggal 27 Maret 2019, pukul 17:37 WIB)