

A. Judul: VISUALISASI BLINK-182 DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

B. Abstrak

Oleh

Bayu Adi Wijaya

NIM 0912024021

ABSTRAK

Karya seni lukis adalah salah satu cara untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Mewujudkan hal ini perlu adanya pemikiran, ketajaman perasaan dan bakat yang dimiliki oleh setiap orang. Karya seni tidak bisa terlepas dari pengalaman hidup, karena pengalaman terkait langsung dengan apa yang dijalani, dilihat, didengar dan dirasakan. kesadaran tersebut mampu menimbulkan sikap yang melatarbelakangi gagasan sebuah karya seni.

Latar belakang timbulnya gagasan pada diri penulis muncul dari kegemaran dalam mengapresiasi audio maupun visual dari grup band Blink-182, diantaranya fashion yang digunakan, cover CD, poster, video klip dan lagu-lagu dari band tersebut, sebagai penggemar Blink-182 penulis tertarik dan terdorong untuk memvisualisasikannya.

Sebagaimana dunia musik tidak hanya mementingkan audio saja, segi visual juga di pertimbangkan oleh setiap pelaku industri musik. Citra visual memang selalu menghiasi indra penglihatan. Citra visual tersebut mengendap dalam diri penulis dan mencoba akan menampilkan dalam bentuk karya seni lukis.

Karya yang akan ditampilkan dalam karya seni lukis penulis menggunakan bentuk figuratif melalui karakter potret tokoh Blink-182 dengan teknik realis. Figure objek digarap dengan menggunakan teknik realis, dengan memadukan lukis potret tokoh-tokoh tersebut dengan gaya lukisan khas penulis.

Kata kunci: Visual, Audio, Musik, Band, Blink-182, Figur realistik, Seni Lukis.

ABSTRACT

work of art is one way to reveal and express the human inner experience of the ways to meet spiritual needs. Realizing this need for thinking, feeling sharpness and talent possessed by each person. Works of art can not be separated from life experience, because experience is directly related to what lived, seen, heard and felt. Was able to create awareness of the attitude behind the idea of a work of art.

The background of the emergence of the idea in the writer emerged from indulgence in appreciating the audio and visual of the band Blink-182, of which fashion is used, CD, covers, posters, video clips and songs

from the band, as a fan of Blink-182 writers interested and compelled to visualize it.

As the music world is not only concerned with audio only, visual aspects are also taken into consideration by any music industry. Visual image is always decorate the sense of sight. The visual image of writer settles in and try will display in the form of paintings. The works will be shown in the work of art the author uses figurative forms through character portraits Blink-182 with realist techniques. Figure objects tilled using realist technique, combining painted portraits of such figures with distinctive painting style of the author.

Keywords: Visual, Audio, Music, Band, Blink-182, Figure realistic, Art.

C. Pendahuluan

Musik merupakan sebuah bahasa universal, karena begitu mudah untuk diterima, dicerna, dinikmati, dan menjadi bagian yang tak bisa di lepaskan dari kehidupan sehari-hari bagi penulis atau sebagian orang. Lebih dari sekedar kombinasi nada-nada indah yang dibuat oleh para musisi tetapi sangat bermanfaat untuk membangkitkan gairah seseorang dan juga tempat melampiaskan emosi. Selain itu musik juga menjadi keindahan dan alternatif bagi setiap orang yang ingin menyampaikan pesan atau perasaannya, bebas, indah dan mudah dipahami oleh penikmat musik itu sendiri. Bisa untuk menyampaikan berbagai pesan tentang cinta, persahabatan, perdamaian, ketuhanan, pesan mengenai lingkungan, kebudayaan, dan masih banyak lagi.

C.1. Latar Belakang

Latar belakang timbulnya gagasan pada diri penulis muncul dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam atau diri sendiri berupa memori dan pengalaman (renungan, ingatan, khayalan, imajinasi, persepsi). Kemudian faktor dari luar adalah sesuatu yang bersinggungan dengan penulis, seperti kegemaran penulis dalam mengapresiasi audio maupun visual dari group band Blink-182 , serta fashion yang dikenakan, cover kaset maupun CD, Poster, serta dari video klip lagu-lagu dari grup band Blink-182. Pada awalnya penulis hanya sekedar mengkoleksi poster-poster band rock saja tanpa peduli dengan musik (biografi, dsb) mengenai poster yang di kumpulkan. Kemudian kegemaran itu berkembang dari kelas dua SMP dengan mendengarkan dan menonton band cadas seperti Sex pistols, Ramones, Nirvana, Green day dan Blink-182.

Salah satu band yang paling bagus menurut penulis ialah Blink182. Blink-182 adalah grup musik pop punk asal Amerika serikat yang beranggotakan trio Hoppus, Tom Delonge, dan Travis Barker, dengan mantan personil mereka Scott Raynor. Mereka telah menjual lebih dari 41 juta kopi album di seluruh dunia sejak terbentuknya di Poway, California pada tahun 1992.¹

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Blink-182>

perform dengan kegilaan para personilnya dan (style)nya menjadi inspirasi untuk kalangan anak remaja. Terutama yang membuat penulis menyukai Blink-182 adalah karena vokalisnya Tom delonge, Tom merupakan sesosok musisi yang jenius dalam menciptakan lagu, dan yang sangat menarik adalah suara dan gayanya. Ada juga sisi lain kenapa penulis menyukai Tom, karena penulis suka dengan project busananya yaitu Macbeth. gaya busana Tom kalau manggung itu sederhana tapi enak dilihat.

Seperti halnya dalam karya seni rupa, dalam beberapa *trend* bermusik dan *fashion* yang digulirkan berakibat dan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari (*lifestyle*). Berjalannya proses tersebut, dengan kemampuan bermusik yang pas-pasan, penulis memberanikan diri untuk mengajak teman-teman sesama penggemar blink-182 untuk mendirikan group band dengan meng-cover lagu-lagu Blink-182. Dari sinilah penulis merasa *genre* musik *pop punk* sangat cocok dengan karakter dan jiwanya, sebagai penggemar Blink-182 penulis tertarik dan terdorong untuk memvisualisasikannya.

C.2. Rumusan / Tujuan

Musik adalah satu medium penyampaian gagasan. Ide dan gagasan yang dihadirkan dalam tugas akhir ini bermula dari kesukaan penulis dengan group band Blink-182. Bagaimana lagu-lagu blink-182, aksi panggung, gaya berpakaian, maka penulis tertarik memvisualisasikannya ke dalam karya seni lukis kreatif yang diilhami oleh group band Blink-182, oleh karena itu muncul beberapa pertanyaan dan di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk visual dan ciri-ciri yang dapat mengidentifikasi group band blink-182 ?
2. Melalui medium dan teknik apakah yang tepat untuk merujuk group band Blink-182 ke dalam lukisan?
3. Bagaimana visualisasi lagu-lagu, gaya dan aksi panggung group band Blink-182 dalam seni lukis?

Tujuan :

1. Menghasilkan dan memvisualkan group band Blink-182 ke dalam karya seni lukis yang banyak menginspirasi musisi beraliran pop punk.
2. Sebagai media presentasi apa yang selama ini penulis lakukan dalam hal ini penulis berkegiatan bermain musik dan berkarya seni rupa.

C.3 Teori dan Metode

A. Teori

Proses menciptakan karya seni tentunya berawal dari ide atau gagasan senimannya. Dalam kamus ilmiah populer yang dimaksud dengan konsep adalah ide umum, pengertian, pemikiran, rancangan, rencana dasar². Sehingga dapat di artikan bahwa konsep secara fungsi bisa

² Widodo, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta : Absolute 2001), p.284

digunakan sebagai langkah awal dalam menciptakan suatu karya yang bisa menuntun proses untuk mencapai maksud yang diinginkan.

Keberadaan seni dalam sendi dan urat nadi kehidupan manusia tidak pernah lepas dari beragam pengalaman batin manusia. Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.”³ Rangsangan ini berasal dari dalam (jiwa) seperti menghayal atau berimajinasi, maupun rangsangan dari luar (lingkungan) seperti mengamati sesuatu karya seni, membaca buku, mendengarkan musik atau menonton video musik, bahkan imajinasi manusia amat sangat terpengaruh pada lingkungan sekitarnya.

Dalam keterpengaruhan itu seringkali timbul gagasan-gagasan dimana dapat memunculkan suatu penciptaan karya yang beragam bentuk dan fungsi. Dengan demikian, setiap karya memiliki dasar pengalaman seni. Dalam bukunya Jakob Sumarjo mengungkapkan bahwa :

Pengalaman estetik, atau pengalaman seni lebih tertuju pada kegiatan apresiasi penanggap seni, penerima seni, atau apresiator seni. Sementara itu, pengalaman yang sama juga dapat digunakan untuk kegiatan produksi seni atau penciptaan seni. Jadi, pengalaman estetik, bila dilakukan sebagai dasar penciptaan karya seni, dinamai pengalaman artistik. Pada kenyataannya, kita semua yang pernah menciptakan karya seni lebih dahulu menjadi apresiator seni. Seorang penyair menjadi penyair setelah dia banyak membaca karya puisi dan memiliki kekayaan pengalaman sajak yang dinikmatinya dengan baik. Begitu pula seorang pelukis; sebelum melakukan kegiatan melukis, dia adalah seorang apresiator seni lukis. Dengan demikian, setiap pencipta karya seni memiliki dasar pengalaman seni. Tanpa pengalaman seni, tak mungkin terjadi pengalaman artistik.⁴

Pengalaman keseharian penulis tentu tidak dapat dilepaskan dengan masalah-masalah sosial, ekonomi, dan politik. Dari pengalaman keseharian dapat memicu seseorang untuk mewujudkan karya seni. Situasi keseharian bergelut dengan dunia pendidikan dan seni, membuat penulis memanfaatkan dunia hiburan khususnya musik sebagai media untuk menghilangkan kejenuhan dalam rutinitas. Tiada hari tanpa mendengarkan dan memainkan musik, itulah sebuah kalimat yang sering penulis pegang. Keadaan ini membuat penulis dekat dengan dunia musik, khususnya musik *Punk*.

³ Soedarso SP, “*Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*”, Kumpulan Karangan (Yogyakarta: Suku Dayar Sana, 1987) , p. 5

⁴ Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, p.165

Topik dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis memilih tema Visualisasi Blink-182 dalam Penciptaan Seni Lukis. Ketertarikan ini muncul karena kebiasaan penulis dalam mendengarkan lagu ataupun melihat aksi panggung band Blink-182, dan mengkoleksi berbagai macam aksesoris yang berhubungan dengan Blink-182. Menurut penulis band Blink-182 mempunyai karakter yang khas dan keunikan tersendiri ketika bermusik.

B. Metode

Lahirnya ide dalam penciptaan karya seni lukis penulis dipicu oleh rangsangan yang berasal dari luar, dalam hal ini lingkungan sekitar yang akrab dengan kehidupan sehari-hari penulis. Penulis yang bergelut dengan dunia pendidikan dan seni, disela-sela kesibukan tersebut bersentuhan dengan dunia hiburan. Penulis dalam kesehariannya memang dengan musik, entah itu mendengarkan atau menonton video musik punk, juga membaca media massa yang berbasis musik. Kedekatan dengan musik punk ini yang membuat penulis ingin mewujudkan ke dalam bentuk visual dan bukan dalam bentuk audio semata.

Mengenai permasalahan visual dalam karya seni lukis, antara ide dan perwujudannya, tentu ada proses kreatif awal yang tidak lepas dari pertimbangan artistik dengan mengacu pada keterampilan terhadap bahan, alat-alat, dan pilihan teknik untuk kesesuaian antara visual dan gagasan.

Seperti yang dituliskan Fadjar Sidik :

“Antara material dan seniman selalu terjadi semacam dialektis yang berbeda-beda, berhubungan dengan material. Maka untuk melaksanakan maksud secara bulat diperlukan material setepat-tepatnya.”⁵

Selanjutnya perwujudan visualisasi karya yang akan ditampilkan dalam karya seni lukis penulis menggunakan bentuk figuratif melalui karakter potret tokoh Blink-182 dengan teknik realis. Figure objek digarap dengan menggunakan teknik realis, dengan memadukan lukis potret tokoh-tokoh tersebut dengan gaya lukisan khas penulis. Selain karena sesuai kemampuan, kemauan juga dirasa paling sesuai dengan kejujuran hati dan paling maksimal dalam mengungkapkan karakter dan suatu tokoh. Sedangkan hal-hal lain dalam lukisan hanya bersifat menunjang karya supaya lebih hidup dan maksimal. Dalam hal ini pengertian realis yang dimaksudkan sebatas perwujudan bentuk yang menampilkan plastisitas dan gelap terang objek. Kemudian penekanan lukis potret adalah mencoba membuat semirip mungkin dengan karakter wajah tokoh atau ikon yang penulis wujudkan dalam karya seni lukis. Sehingga diharapkan terjadi keharmonisan dalam gaya seni lukis potret yang realis dan imajinatif dengan mendramatisir pewarnaan sesuai karakter tiap ikon yang ditampilkan

⁵Fadjar Sidik, *Tinjauan Seni*, (Yogyakarta STSRI “ASRI”, 1989), p. 11

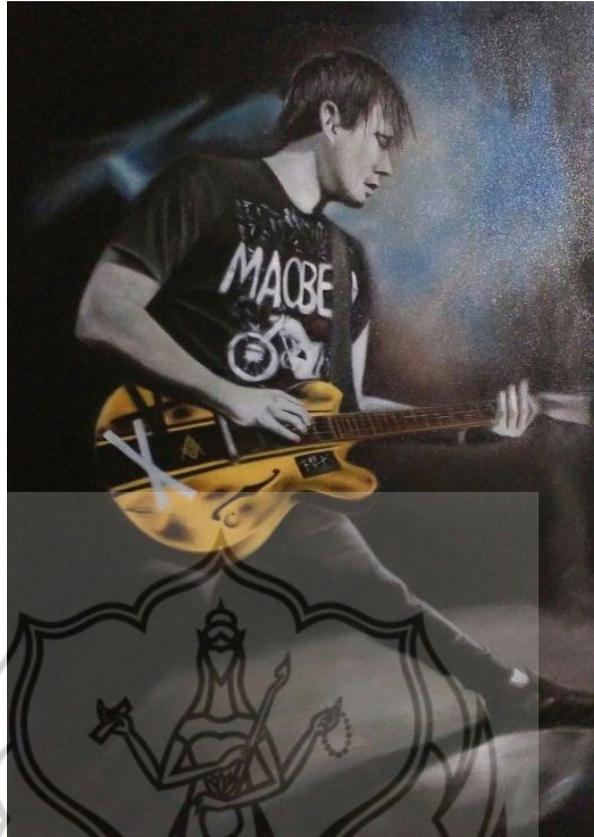
Media yang digunakan penulis pada pengerjaan tugas akhir ini adalah cat minyak pada kanvas karena penulis sudah terbiasa menggunakan bahan tersebut, dan cat minyak lebih mudah untuk mendapatkan plastisitas objek.

Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam seni lukis, warna untuk seorang seniman merupakan medium kearah penemuan jati dirinya, sehingga menjadi khas dan punya nilai tersendiri. Disini penulis menampilkan warna-warna dominan gelap, hal ini dimaksudkan untuk memunculkan kesan spirit. Sementara pemakaian warna-warna kontras seperti : merah, ungu, biru, hijau, merah muda, kuning digunakan untuk menunjang konsep karya yang akan ditampilkan agar lebih berwarna dan menambah kesan nuansa musik Pop Punk.

Demikian pula dengan penempatan figur objek utama serta pemanfaatan ruang kosong, dalam lukisan hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan komposisi objek yang menarik dan artistik pada lukisan. Bentuk-bentuk visual diolah dengan memanfaatkan elemen dasar rupa seperti warna, garis, bidang, ruang dan pengorganisasiannya seperti komposisi, keseimbangan, dan sebagainya, Hal ini dilakukan untuk mencapai harmoni.

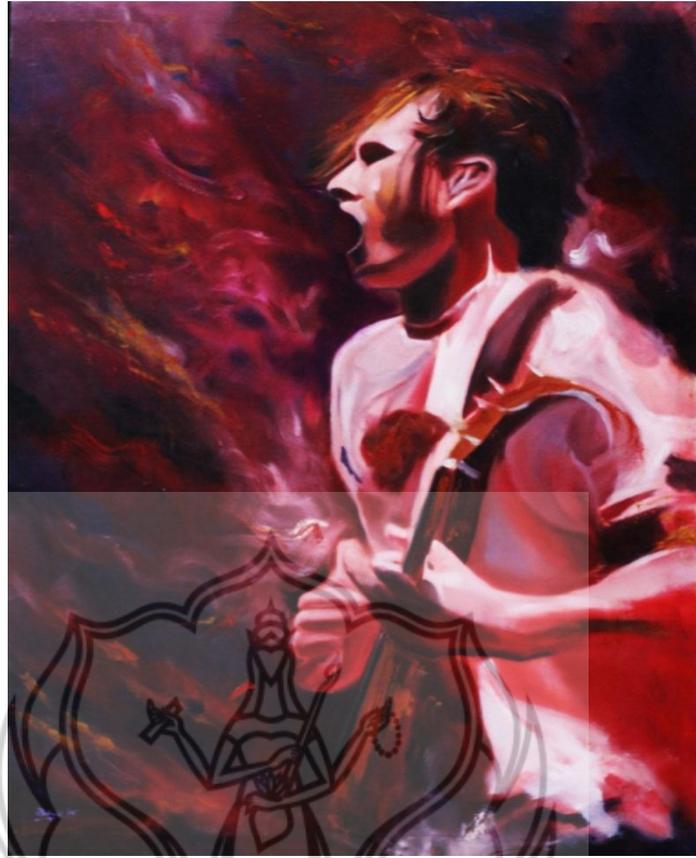
D. Hasil Pembahasan

Karya seni merupakan cerminan jiwa pribadi seorang pelukis dalam menangkap, merenungkan dan proses pengendapan ide-ide terhadap hal yang di rasakan dari apa yang terindra. Tinjauan karya dimaksudkan untuk memberikan alasan atau deskripsi pada karya dengan menerangkan tentang yang berkenaan dengan karya, karena karya lukis merupakan wujud akhir dari keseluruhan rangkaian proses penulis untuk mengungkapkan gagasan sampai pada memiliki wujud.



Gb.4.3. Karya 3. **Bayu Adi Wijaya**, *Delonge Style*, 2016
Cat minyak pada kanvas, 100x 70 cm

Style (gaya) dan *fashion* begitu mempengaruhi pembentukan karakter sebuah *genre* musik, karena dalam beberapa *trend* bermusik dan *fashion* yang digulirkan berakibat dan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah vokalis sekaligus gitaris dari Blink-182 yaitu Tom Delonge yang mempunyai *project fashion* yang bernama “*Macbeth Footwear*” seperti sepatu, pakaian dan aksesoris. Dalam karya ini Tom Delonge divisualkan sedang memainkan gitar dengan gaya khasnya yang memakai atribut macbeth pada kaos dan sepatunya. Dalam pewarnaan karya ini didominasi warna gelap dengan sedikit dikaburkan pada bagian tepi untuk menambah kesan artistik pada lukisan.



Gb.4.7. Karya 7. **Bayu Adi Wijaya**, *Maximum Totality*, 2014
Cat minyak pada kanvas, 100 x 80 cm

Musik adalah tempat melampiaskan emosi bagi sebagian orang yang suka musik, seseorang yang memainkan musik dengan sangat menjiwai akan merasakan nikmatnya bermusik dan akan menunjukkan ekspresinya dengan tidak sadar. Karya ini Tom divisualisasikan sedang beraksi di panggung yang sedang berapi-api untuk mencoba membakar lebih panas lagi semangat para *fans*-nya, dengan menggunakan warna merah sebagai simbol spirit yang membara, penulis ingin menunjukkan semangat yang dirasakan oleh musisi *punk* saat memainkan musiknya, dalam psikologi warna merah merupakan simbol dari energi, kekuatan dan gairah.



Gb.4.15. Karya 15. **Bayu Adi Wijaya**, *Down*, 2014
Cat minyak pada kanvas, 80 x 60 cm

Karya ini terinspirasi oleh lagu yang berjudul *Down*, bercerita tentang perasaan seseorang yang terpuruk, sedih, putus asa dan berada pada titik paling bawah. Lagu ini memang bercerita tentang depresi, namun seburuk-buruknya keadaan, pasti ada hal yang lebih baik dan selalu ada sebuah harapan untuk bangkit kembali, dan bisa mengandalkan kepada orang terdekat untuk membantu. Dalam karya ini penulis menampilkan sosok vokalis Blink-182 dengan yang sedang menundukan kepalanya dan menunjukkan ekspresi kesedihan. Penggunaan warna merah, kuning dan cokelat muda ini memberi arti kekuatan, rasa bahagia, optimis, dan semangat. Sedangkan warna hitam memberi kesan suram, gelap, dan menakutkan.



Gb.4.16. Karya 16. **Bayu Adi Wijaya**, *I Miss You*, 2016
Cat minyak pada kanvas, 70 x 140 cm

Sebuah lagu Blink-182 yang menurut penulis paling romantis dengan judul *I Miss You* walaupun berkarakter gelap, bercerita tentang kerapuhan, kerinduan, ketika hidupnya harus ditinggal oleh seseorang dikasihi dan dicintainya. Pada karya ini penulis mencoba memvisualkan dengan figur para personil Blink-182 dalam video klip-nya, menggunakan latar belakang sunyi dengan warna *sephia* dan *monochrome* bermakna tentang kenangan. Penulis juga menambahkan liriknya pada bagian depan objek utama dan pada latar belakang untuk menunjang kebutuhan artistik. Dalam lukisan ini penulis juga terinspirasi dengan mengambil sebuah karakter dalam film *A Nightmare before Christmas*.

E. Kesimpulan

Penciptaan karya-karya pada tugas akhir yang berjudul Visualisasi Blink-182 dalam Penciptaan Seni Lukis, penulis berkeinginan untuk menyampaikan misi dan bertujuan supaya masyarakat khususnya kalangan anak muda lebih tahu dan mengenal Blink-182 yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan musik punk. Dari pemikiran ini dapat diwujudkan dalam bentuk visual yaitu karya dua dimensional (karya seni lukis) di tampilkan melalui segala aspek estetis visual garis, warna, bentuk, bidang, tekstur dan komposisi.

Karya penulis yang dibuat untuk tugas akhir ini merupakan hasil refleksi dari kecintaan dan bentuk representasi keindahan musik Blink-182, yang secara khusus penulis dedikasikan untuk band beraliran pop punk yaitu Blink-182. Keberadaan karya-karya mereka bukan hanya sekedar berpengaruh dalam hidup penulis, tetapi juga dalam proses berkesenian yang penulis jalani.

F. Daftar Pustaka

Sp.,Soedarso “*Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*”,
Kumpulan Karangan (Yogyakarta: Suku Dayar Sana, 1987).

Sumardjo, Jakob., *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000.

Sidik, Fadjar., *Tinjauan Seni*, (Yogyakarta STSRI “ASRI”, 1989

Widodo, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta : Absolute 2001).

<https://id.wikipedia.org/wiki/Blink-182>

