

**PROSES KREATIF PEMBUATAN LAGU BAND
GUBUK DERITA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



Penciptaan Karya Seni

**Dominico Inggil Gayuh Laksana
NIM 1712800021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PROSES KREATIF PEMBUATAN LAGU BAND
GUBUK DERITA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



Dominico Inggil Gayuh Laksana
NIM 1712800021

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 Murni
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul.

Proses kreatif pembuatan lagu band Gubuk Derita sebagai ide penciptaan seni grafis diajukan oleh Dominico Iggil Gayuh Laksana, NIM 1712800021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP. 197303271999031001/NIDN. 0027037301

Pembimbing II/Anggota



Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 1976050920012 1 001/NIDN. 0009057603

Cognate/Anggota



Devy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn.

NIP. 199104072019032024/NIDN. 0007049106

Ketua Jurusan/ Seni Murni/Ketua



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605



Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M. T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dominico Inggil Gayuh Laksana

NIM : 1712800021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan : PROSES KREATIF PEMBUATAN LAGU BAND GUBUK
DERITA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul PROSES KREATIF PEMBUATAN LAGU BAND GUBUK DERITA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS Ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar benarnya dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 28 Juni 2024

Dominico Inggil Gayuh Laksana

MOTTO

“Hari di mana kamu berpikir tidak ada perbaikan yang harus dilakukan adalah hari yang menyedihkan bagi pemain mana pun.”

(Lionel Messi)

"Cinta Anda membuat saya kuat, kebencian Anda membuat saya tak terbendung."

(Christiano Ronaldo)



KATA PENGANTAR

Puji Syukur pada hadirat Yang Maha Kuasa, Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih karunia dan kesempatannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “PROSES KREATIF PEMBUATAN LAGU BAND GUBUK DERITA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS”. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini ialah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun penulis sudah berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan, terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena takut akan Tuhan adalah dasar dari segala ilmu pengetahuan, dan melalui firmanNya penulis mendapatkan hikmat dan pelita yang menuntun langkah penulis dan menerangi jalan penulis.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dari awal memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
3. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II dan yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
4. Devy Ika Nurjanah, S. SN., M. Sn., selaku penguji ahli dalam dalam pendadran laporan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Hartono, M. Sn., selaku Dosen Wali penulis yang banyak berjasa secara sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun dari awal saya kuliah hingga saat ini.
7. Wiyono, S.Sn, M.Sn., Sekretaris Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi semangat dan masukan terkait dengan penulisan.

8. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
11. Kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti. Khususnya untuk Bapak yang telah berpulang ke dalam pangkuan Tuhan Yesus Kristus sebelum penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kepada kawan-kawan seperjuangan dalam Band Gubuk Derita yang telah menemani penulis di awal sampai akhir dari studi di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Prabowo Harmanto, Harits Ivan Geronimo, M. Wahyu Pratama, Ahmad Mu'adz, Laras Kendrayana, dan Ishmet Habib.
13. Kepada Andini Salsabila yang telah menemani penulis dan memberi banyak dukungan yang sangat berarti.
14. Kepada teman-teman dari Studio Sasenitala yang telah membantu dalam pengerjaan proses mencetak karya: Adhitya Codhot, Ahmad Sofyan.
15. Pius Satrio yang telah meluangkan waktu untuk mendokumentasikan karya dan Rina Wulandari yang telah meminjamkan laptop untuk keperluan menulis Tugas Akhir ini.
16. Teman-teman dari tongkrongan dan berpetualang dengan penulis yang telah membantu dan menemani dalam segala proses Tugas Akhir ini dari awal hingga pemasangan karya: Agapitus Ronaldo, Ahmad Sidiq, Jidun Addin Agafi, Fahmi Pumek.
17. Widya Sri Sucihati yang telah membantu dalam teknis penulisan Tugas Akhir ini.
18. Kepada Mas Poer yang telah berbaik hati dan memberi support dalam bentuk doa dan kebutuhan pangan.
19. Kawan-kawan satu Angkatan dari Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

20. Kepada saudara dirumah yang selalu menyemangati dan mendoakan penulis agar diberi kelancaran untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.
21. Semua orang dan kawan-kawan lain yang pernah hadir dan terlibat di kehidupan penulis, yang mana penulis tidak bisa menyebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Dominico Inggil Gayuh Laksana



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRAK</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
D. MAKNA JUDUL.....	4
BAB II KONSEP	9
A. KONSEP PENCIPTAAN	9
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	18
BAB III_PROSES PEMBENTUKAN.....	27
A. Bahan	27
B. Alat	33
C. Teknik	38
D. Tahap Pembentukan	40
BAB IV_DESKRIPSI KARYA.....	45
BAB V_PENUTUP.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

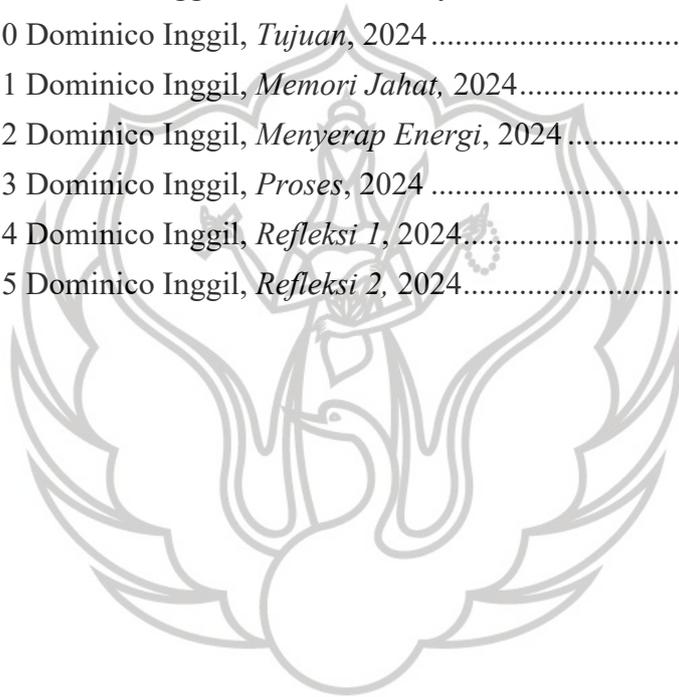
Gambar 2.1 rapat.....	15
Gambar 2.2 diskusi	16
Gambar 2.3 Proses penciptaan lirik, galeri pribadi	17
Gambar 2.4 Proses penciptaan lirik, galeri pribadi 2	17
Gambar 2.4 warna primer	20
Gambar 2.5 warna skunder	21
Gambar 2.6 Karya Sean Aaberg.....	23
Gambar 2.7 <i>neck face</i>	24
Gambar 2.8 bingkai <i>screen</i>	25
Gambar 2.9 Wadah Kaset Pita	26
Gambar 3.1 cat akrilik <i>Tesla</i>	27
Gambar 3.2 tinta medium.....	28
Gambar 3.3 obat afdruk.....	29
Gambar 3.4 minyak solar	29
Gambar 3.6 plester kertas.....	30
Gambar 3.7 cairan M3.....	31
Gambar 3.8 kertas	31
Gambar 3.9 kanvas.....	32
Gambar 3.10 <i>screen</i>	33
Gambar 3.11 rakel.....	34
Gambar 3.12 <i>hair dryer</i>	34
Gambar 3.13 Sprayer	35
Gambar 3.14 <i>Scraper plastic</i>	35
Gambar 3. 15 Meja sablon	36
Gambar 3. 16 wadah plastik	36
Gambar 3. 17 spatula plastic	37
Gambar 3.18. Lampu LED.....	37
Gambar 3.19 Ipad.....	38
Gambar 3.20 <i>digital drawing</i>	38
Gambar 3.21 Pemotongan kertas	40
Gambar 3.22 persiapan <i>screen</i>	41
Gambar 3.23 pelapisan <i>obat afdruk</i>	42
Gambar 3.24 <i>transfer desain</i>	42
Gambar 3.25 pembersihan emulsi.....	43

Gambar 3.26 mencetak atau menggesut.....	43
Gambar 3.27 pengeringan	44
Gambar 3.28 pemeriksaan hasil cetak.....	44



DAFTAR GAMBAR KARYA

Gambar 4.1 Dominico Inggil, <i>Penerimaan Komunal</i> , 2024	46
Gambar 4.2 Dominico Inggil, <i>Pencarian Inspirasi</i> , 2024	48
Gambar 4.3 Dominico Inggil, <i>Referensi dari Bowie</i> , 2024.....	49
Gambar 4.4 Dominico Inggil, <i>Referensi dari Ozzy</i> , 2024.....	50
Gambar 4.5 Dominico Inggil, <i>Referensi dari Bob</i> , 2024	51
Gambar 4.6 Dominico Inggil, <i>Terbakar Peristiwa</i> , 2024	53
Gambar 4.7 Dominico Inggil, <i>Ide dan Makanan</i> , 2024	54
Gambar 4.8 Dominico Inggil, <i>Penyatuan Hati dan Pikiran</i> , 2024	55
Gambar 4.9 Dominico Inggil, <i>Catatan Kolektif</i> , 2024.....	56
Gambar 4.10 Dominico Inggil, <i>Tujuan</i> , 2024.....	57
Gambar 4.11 Dominico Inggil, <i>Memori Jahat</i> , 2024.....	59
Gambar 4.12 Dominico Inggil, <i>Menyerap Energi</i> , 2024	60
Gambar 4.13 Dominico Inggil, <i>Proses</i> , 2024	61
Gambar 4.14 Dominico Inggil, <i>Refleksi 1</i> , 2024.....	62
Gambar 4.15 Dominico Inggil, <i>Refleksi 2</i> , 2024.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Foto diri dan data mahasiswa.....	68
B.	Poster Pameran.....	69
C.	Display Karya	70
D.	Foto Situasi Pameran	71
E.	Katalog	72



ABSTRAK

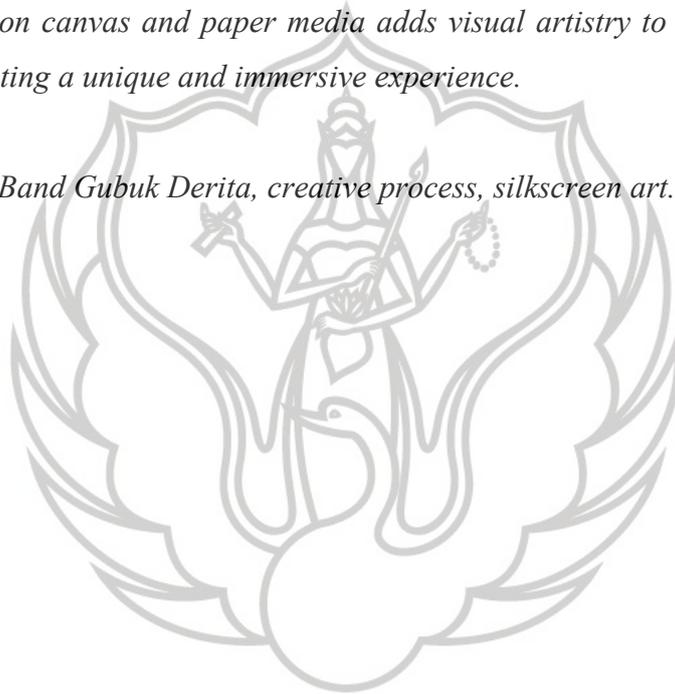
Proses penciptaan lagu merupakan salah satu langkah awal dimana terdapat banyak faktor dalam membentuk ide dari pengalaman sebuah band. Karya ini membahas proses kreatif pembuatan lagu oleh Band Gubuk Derita melalui sudut pandang pengalaman pribadi penulis sebagai anggota band. Dimulai dari pencarian ide hingga penyusunan struktur lagu. Proses kreatif ini diawali dengan berbagai pendekatan, seperti refleksi pengalaman pribadi, observasi sosial dan eksplorasi musical. Ide-ide yang muncul kemudian diorganisir dan dikembangkan menjadi sebuah lagu yang dapat menarik masyarakat umum. Penciptaan lagu ini dianalogikan dengan proses cetak saring, dimana setiap elemen kreatif diolah dan dipadukan untuk menghasilkan karya seni yang utuh. Karya seni cetak saring yang dihasilkan mencerminkan perjalanan kreatif band, mulai dari ide awal hingga penyelesaian lagu. Penggunaan Teknik cetak saring pada media kanvas dan kertas akan memberikan visual yang artistik sehingga dapat memunculkan pengalaman berbeda melalui karya-karya Seni Grafis ini.

Kata kunci: Band Gubuk Derita, proses kreatif, seni cetak saring.

ABSTRAK

This work explores the songwriting process of Band Gubuk Derita, focusing on the author's personal experience as a band member. The creative process involves various approaches, such as reflection on personal experiences, social observation, and musical exploration. These ideas are then organized and developed into songs that can resonate with the public. The songwriting process is compared to screen printing, where different creative elements are combined to create a cohesive work of art. The resulting screen-printed artwork reflects the band's creative journey, from the initial idea to the completion of the song. The use of screen printing techniques on canvas and paper media adds visual artistry to these Graphic Art works, creating a unique and immersive experience.

Keywords: *Band Gubuk Derita, creative process, silkscreen art.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam berkesenian, banyak pilihan bentuk seni yang dapat di lakukan sebagai bentuk ekspresi diri. Seringkali seorang seniman memutuskan banyak media untuk menampung bentuk ekspresi yang sesuai dengan kemauannya. Proses berkesenian panjang di Sewon, Bantul, membentuk ide ide kreatif yang beragam dari akademisi maupun non-akademisi di sekitar kampus ISI Yogyakarta, salah satunya adalah Band Gubuk Derita yang menarik untuk dibahas dalam tugas akhir ini. Dalam mengekspresikan atau memnciptakan karya, banyak cara untuk menjadi sarana atau profesi yang bertujuan menyalurkan ide-ide kratif kepada audiens atau masyarakat umum, seperti contoh menjadi seniman, musisi, penyair, penari, atau bahkan menjadi penulis buku. Dalam kesempatan ini, penulis akan membahas salah satu bentuk berkesenian yakni menjadi personil di Band Gubuk Derita. Penulis juga sebagai bagian dari Band Gubuk Derita, ingin mengangkat proses berkesenian Band yang berkembang di lingkungan Yogyakarta ini.

Untuk menciptakan karya seni, seorang seniman seringkali terinsipasi dari pengalaman pribadi, peristiwa, isu-isu yang ada, atau suasana hati. Seorang seniman selalu merasakan dan mengeskpresikan apa yang dipikirkanya menjadi sebuah karya. Peristiwa yang membangkitkan ide kreatif membuat seseorang memulai kreativitas untuk merepresentasikan hasil dari pemikirannya. Stenberg dan Lubart mengungkapkan kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan disesuaikan dengan ide untuk segala situasi (Botella dalam Lestari, & Syafiq, 2017). Kreativitas hampir menjangkau semua aspek kehidupan manusia, misal pada saat meracik resep masakan baru, membuat alat serbaguna untuk rumah tangga, menyusun tanaman untuk hiasan taman di depan rumah. Kreativitas ini juga digunakan oleh sebuah Band untuk menciptakan karya-karya dengan gagasan yang bermakna. Pengalaman yang demikian juga dilalui Band Gubuk Derita untuk menciptakan karya dalam bentuk lagu. Proses pembangkitan ide kreasi dan kreativitas dalam penciptaan lagu oleh

Band Gubuk Derita menjadi titik perhatian yang menarik untuk diungkap pada karya seni sebagai Tugas Akhir Penciptaan Seni Grafis.

Band yang beranggotakan 7 personel ini diisi oleh Prabowo Harmanto *a.k.a* Samboha (*Vocal*), Dominico (*Rythm Guitar*), Haris *a.k.a.* Chen (*Lead Guitar*), Ismet Habib (*Drum*), Wahyu "Tepol" (*Bass Guitar*), Kendrayana (alat musik tiup), Mu'adz *a.k.a.* Mukidz (vocal tambahan). Band Gubuk Derita terbentuk pada tahun 2017 di dalam kamar kos kosan sempit yang berbentuk pentagon atau segi lima. Di dalam ruangan yang sempit, teman teman pada saat itu terbiasa berkumpul dalam kos, mengerjakan tugas, tidur dan makan seadanya. Kondisi ruangan yang seadanya dan tidak cukup tetapi dipaksakan menjadi awal tercetusnya nama Band Gubuk Derita sebagai awal nama tempat kos yang di miliki oleh Haris. Sebagai pengisi kegiatan dikala berkumpul, bermain gitar menjadi kegiatan yang cocok untuk meringankan penat yang dirasakan oleh teman teman. Spontanitas untuk menulis lirik menjadi awal teman teman untuk membentuk formasi band dengan kemampuan bermain alat musik yang masih minim, tetapi dengan ide-ide segar yang bermunculan sehingga banyak lagu tercipta pada awal awal band ini dibentuk.

Dalam menciptakan lagu, jarang ada band yang menceritakan proses pembuatan lagu lagunya. Sebagai pelaku dan anggota band Band Gubuk Derita, penulis berniat untuk mengenalkan kepada *audiens* tentang bagaimana band ini membuat lagu melalui berbagai proses. Proses yang diangkat dalam penciptaan lagu oleh Band Gubuk Derita mempunyai beragam cara yang spontan. Melalui pengalaman penulis sebagai anggota band yang ikut andil dan menyaksikan proses tersebut, penulis akan menjelaskan berbagai cerita dibalik pembuatan lagu Band Gubuk Derita. Awal sebelum formasi band lengkap dengan anggotanya sekarang, Band Gubuk Derita memulai cerita dengan berkumpul untuk mengerjakan tugas kuliah bersama. Di sela-sela kejenuhan mengerjakan tugas, penulis dan kawan kawan mencoba menulis lirik yang acak seputar kejadian di kampus, kritik sosial, dan fenomena yang terjadi di lingkungan. Pemicu untuk menulis lirik ini dikarenakan oleh beberapa pengaruh seperti minuman beralkohol, kejenuhan dan stress akibat pandemic virus yang terjadi beberapa tahun lalu, dan semangat untuk membawakan sesuatu yang berbeda di atas panggung.

Ide dan inspirasi yang dibawakan oleh Band Gubuk Derita berasal dari pengalaman dan fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan kampus ISI Yogyakarta, maupun dari media social dan media publik. Salah satu contoh proses penciptaan lagu oleh Band Gubuk Derita yakni penulis mengambil cerita dari lagu yang berjudul ‘Seorang Ustad yang Mengonsumsi Narkoba Untuk Meambah Stamina (SUMNUMS).

Seorang *Ustaz* asal Jember Jawa Timur ditangkap polisi karena diduga mengonsumsi narkoba jenis *sabu*. Menurut keterangan polisi, Ustaz bernama Arif Kelana itu mengonsumsi sabu atau *nyabu* dengan alasan agar kuat ngaji dan salawatan semalaman (Fundrika, 2021).

Lagu ini berawal dari berita di televisi yang saat itu muncul dengan sesi kriminal. Kronologi kejadian menceritakan seorang pemuka agama di daerah Jawa timur mengonsumsi narkoba berjenis psikotropika dengan dalih untuk menambah stamina saat sembahyang dan kegiatan keagamaan lain. Berita ini memancing ide untuk diangkat dalam sebuah lagu yang kala itu menjadi viral. Beberapa personil Band Gubuk Derita yang kala itu berkumpul, mencoba merespon dengan bermusik dengan irama dan nuansa musik Timur Tengah, dengan menabuh rebana yang kebetulan aset alat music yang dimiliki Band Gubuk Derita. Alih alih memakai narkoba, minuman beralkohol menjadi pendorong untuk memancing ekspresi agar lebih menyatu dengan nuansa musik spiritual Timur Tengah. Kejadian itu menghasilkan lagu yang eksplisit, tetapi lagu ini malah menjadi pamungkas dalam setiap pertunjukan Band Gubuk Derita di atas panggung. Semua proses ini masih memiliki cerita yang panjang untuk dirangkum dalam karya tugas akhir ini.

Cerita dibalik lagu yang di ciptakan Band Gubuk Derita ini membuat penulis tertarik untuk mewujudkannya ke dalam karya seni grafis dengan judul “*Proses Penciptaan Lagu Band Gubuk Derita Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*”. Sebagai mahasiswa semester akhir di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tentunya karya seni grafis yang bertujuan mengangkat proses penciptaan lagu band Band Gubuk Derita ini dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan menghasilkan pengalaman baru untuk masyarakat di lingkungan seni.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasar dari latar belakang tersebut, maka Tugas Akhir ini dirumuskan ke dalam beberapa poin, di antaranya:

1. Apa saja proses penciptaan lagu dan lirik Band Gubuk Derita yang menarik untuk diangkat sebagai karya seni?
2. Bagaimana hasil karya visual proses penciptaan lagu Band Gubuk Derita ke dalam karya seni grafis?
3. Bagaimana penyajian karya seni grafis menggunakan teknik cetak saring?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Dari rumusan masalah tersebut dapat di ambil tujuan karya tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses Band Gubuk Derita Band dalam menciptakan lagu dan lirik
2. Memilih proses yang menarik dari penciptaan lagu dan lirik Band Gubuk Derita Band untuk divisualisasikan dalam karya seni grafis.
3. Memvisualisasikan proses penciptaan lagu dan lirik Band Gubuk Derita Band ke dalam karya grafis dengan teknik silkscreen.

Manfaat karya tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Sebagai sarana ekspresi dan eskplorasi dalam proses belajar dan berkesenian.
2. Untuk pelajar dan akademisi, memberi referensi sarana kreatif dan berkesenian melalui proses kegiatan band Band Gubuk Derita.
3. Untuk masyarakat umum, mengenalkan Band Gubuk Derita Band yang hidup dari berbagai proses berkesenian.

D. MAKNA JUDUL

Judul yang diangkat dalam laporan penciptaan Tugas Akhir ini adalah *Proses Kreatif Pembuatan Lagu Band Gubuk Derita Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*, maka untuk menghindari adanya salah paham dalam penafsiran pada judul perlu adanya pembatasan perihal arti dan makna kata yang termuat.

Proses

Proses dalam KBBI merupakan, 1. runtutan perubahan(peristiwa) dalam perkembangan sesuatu; 2. Rangkaian kegiatan perbuatan atau pengolahan yang menghasilkan produk.

(<https://kbbi.web.id/proses.html>, diakses pada tanggal 21 maret 2024, pukul 17.32 WIB).

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa proses adalah serangkaian tahapan atau kegiatan yang bertujuan atau tujuanya kepada hasil tertentu. Dimana tahapan atau kegiatan ini terkandung didalamnya sebuah input(masukan), proses (kegiatan) dan output (keluaran). Proses ini ada di tahapan dalam pembuatan lagu Band Gubuk Derita Band.

Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreatif memiliki arti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Kata ini berasal dari bahasa Latin *creare* yang berarti membuat atau melahirkan (<https://kbbi.web.id/kreatif>, diakses pada tanggal 23 Juni 2024, pukul 10.30 WIB). Seni rupa sering diidentikan dengan kreativitas atau kekreatifan. Hal ini adalah umum karena karya seni rupa dilahirkan melalui proses kekreatifan. Proses kreatif bermula dari adanya ide imajinatif yang diolah di benak, kemudian diwujudkan menjadi karya (Salam & Muhaemin, 2020).

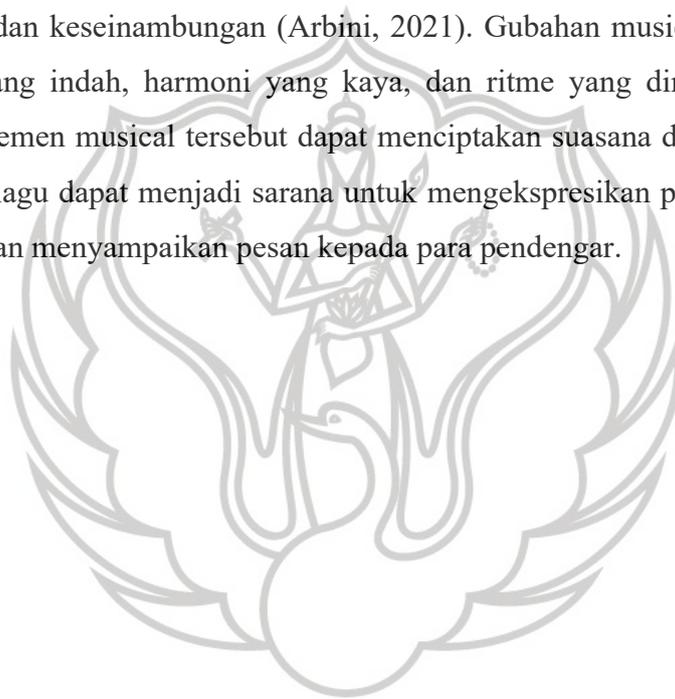
Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, baik berupa ide, gagasan, karya, maupun solusi masalah. Seseorang yang kreatif tidak hanya mampu menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga mampu melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan menemukan solusi yang inovatif.

Pembuatan

Pembuatan berasal dari kata “buat” yang artinya kerjakan atau lakukan. Sementara pembuatan bermakna proses, cara, perbuatan yang dilakukan (<https://kbbi.web.id/pembuatan>, dikases pada tanggal 23 Juni 2024, pukul 10.05 WIB). Pembuatan yang dimaksud dalam judul tugas akhir ini adalah proses membuat lagu oleh Band Gubuk Derita.

Lagu

Lagu adalah bagian dari karya music dan music termasuk dalam bagian dari seni. Lagu merupakan gubahan seni nada dan suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan gubahan music yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan (Arbini, 2021). Gubahan music ini dapat berupa melodi yang indah, harmoni yang kaya, dan ritme yang dinamis. Kombinasi elemen-elemen musical tersebut dapat menciptakan suasana dan emosi tertentu, sehingga lagu dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan, bercerita, atau bahkan menyampaikan pesan kepada para pendengar.



Band Gubuk Derita

Band Gubuk Derita adalah sebuah band yang terbentuk sejak tahun 2017 di Yogyakarta. Band yang terdiri dari 5 anggota utama dan beberapa anggota penunjang ini telah berkiprah dalam dunia music yang bercampur dengan lingkungan seni. Dalam berkarya, Band Gubuk Derita membawakan lagu lagunya yang bergenre campur dalam lagu-lagunya, diantaranya ada genre rock yang dibalut music metal atau punk.

Beberapa lagu dari Band Gubuk Derita Band adalah Klitih, Pesona Pendekar dan SUMNUMS (Seorang Ustadz Mengonsumsi Narkoba Untuk Menambah Stamina). Lagu-lagu yang dibawakan Band Gubuk Derita menghadirkan keresahan, peristiwa dan fenomena tertentu yang dibawakan dengan aksi eksperimental.

Ide

Menurut Susanto (2011:187) ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karya. Ide atau pokok isi merupakan suatu yang hendak diketengahkan. Ide atau pokok isi ini berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman pribadi, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, atau isu-isu sosial yang sedang terjadi. Penulis kemudian menerjemahkan ide tersebut ke dalam bentuk karya seni grafis yang dapat dipahami oleh penikmat seni. Karya seni yang memiliki ide yang kuat dan original akan dapat menarik perhatian dan meninggalkan kesan bagi para penikmatnya.

Seni Grafis

Seni Grafis adalah salah satu media ekspresi Seni rupa dua dimensional yang penciptaanya menggunakan metode cetak mencetak, keunggulan seni cetak grafis, karyanya dapat digandakan dan semuanya dianggap karya (Adi, 2020). Menurut Marianto (dalam Adi,2022), Seni grafis sendiri terbagi menjadi 4 teknik cetak, antara lain cetak tinggi (relief print), cetak dalam (intaglio), cetak saring/sablon (serigrafi), cetak datar (planografi). Seiring perkembangan jaman, media untuk mencetak Seni grafis berkembang dari sebelumnya hanya menggunakan kertas menjadi menyebar ke media non kertas seperti kanvas, kanvas, plastic dan semua benda dengan permukaan datar.

Judul tersebut membahas tentang bagaimana proses kreatif pembuatan lagu Band Gubuk Derita dapat menjadi inspirasi bagi penciptaan seni grafis. Hal ini menunjukkan bahwa proses kreatif dan seni grafis memiliki keunikan yang dapat dihubungkan dan dapat saling menginspirasi. Proses kreatif pembuatan lagu, dengan segala ide dan gagasan yang terkandung di dalamnya, dapat menjadi sumber ide yang kaya untuk menciptakan karya seni grafis yang dapat dikemas dalam tugas akhir ini. Proses penciptaan seni grafis yang terinspirasi dari proses pembuatan lagu Band Gubuk Derita dapat menjadi pengalaman yang kreatif dan inspiratif bagi penulis. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan cara baru untuk mengekspresikan gagasan dalam berkarya.

