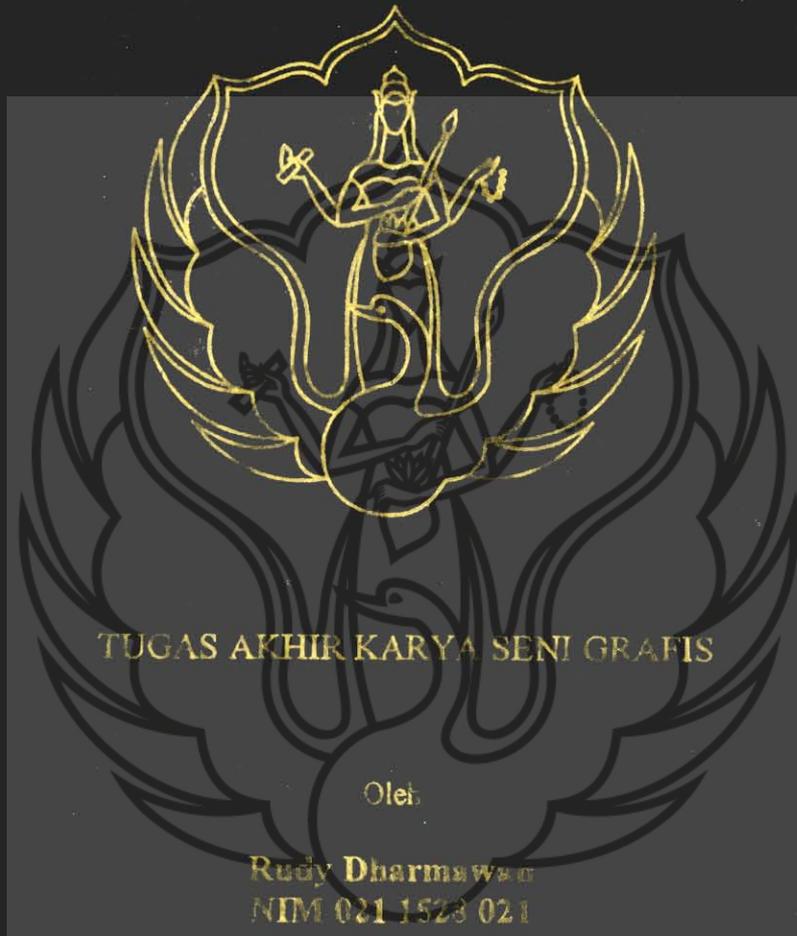
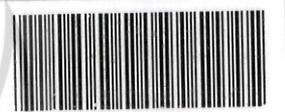


**HEAVY METAL
LIFE STYLE**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**HEAVY METAL
LIFE STYLE**



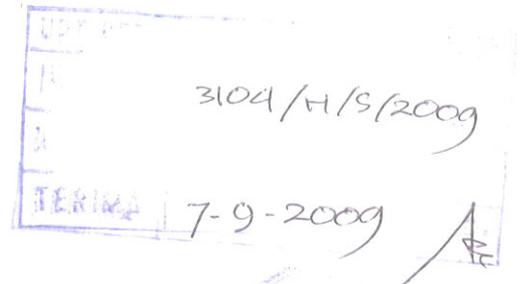
KT002801

TUGAS AKHIR KARYA SENI GRAFIS

Oleh

**Rudy Dharmawan
NIM 021 1528 021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI S1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**



HEAVY METAL LIFE STYLE



Rudy Dharmawan
NIM 021 1528 021

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
2009

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
HEAVY METAL LIFE STYLE diajukan oleh Rudy Dharmawan, NIM 0211528021,
Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia, Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal..... dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.



Drs. Pracoyo, M.Hum
Pembimbing I / Anggota



Drs. Andang Suprihadi P, M.S
Pembimbing II / Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M. Sn
Cognate / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum
Ketua Jurusan Seni Murni / Prodi / Ketua



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP 19600408 198601 1 001

KATA PENGANTAR

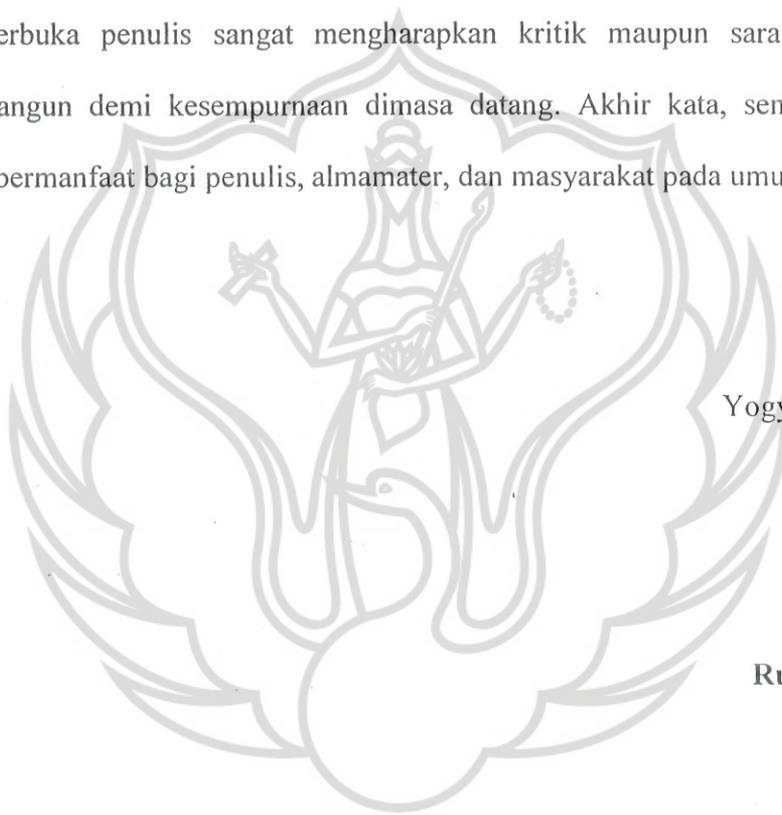
Dengan segala rahmat dan hidayah Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan ini sebagai pertanggungjawaban penulis dalam mata kuliah Tugas Akhir yang menjadi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaaan dalam Program Studi S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang dengan sukarela dan kebaikannya, sehingga laporan ini dapat selesai tersusun. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis dengan segala hormat dan rendah hati ingin menghaturkan ucapan terima kasih serta penghargaan yang tulus kepada ;

Bapak Drs. Pracoyo, M.Hum, selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Andang Supriyadi P, M.S, selaku pembimbing II atas segala dorongan dan bimbingannya. Bapak Drs. Syafruddin M.Hum, selaku Dosen Wali, Ibu Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni atas bimbingan dan juga kue-kue nya yang setia menemani kala berkonsultasi. Bapak Drs. Agus Burhan M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Mbak Estu serta seluruh staff, karyawan FSR dan staff UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Erliady M dan Ibu Ritawati, Kakak dan adik-adikku, Kak Indi dan Keponakan-keponakanku yang lucu, senyum kalian membuat hidupku lebih semangat. Keluarga besar di Yogya, Babe dan Maknyak, Gintani, Elia, Giana, Avin, Gabe, Aksa serta Bundanya. Teman-teman Grafis 2002 seperjuangan TA, Sangkakala, Simponi,

Punkasila, Demi Tuhan, Sleng, Sentimental Agogo, dan teman-teman yang tidak dapat Saya sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga mereka yang membantu penulis, mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa seluruh isi laporan Karya Tugas Akhir ini belum dapat dikatakan sempurna, sehingga dengan hati terbuka penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa datang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.



Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

Rudy Dharmawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	16
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	22
A. Bahan.....	22
B. Alat.....	23
C. Teknik.....	24
D. Tahap Pembentukan.....	25

BAB IV. TINJAUAN KARYA	34
BAB V. PENUTUP	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
1. Gambar No.1, Sangkakala, FKY, Benteng Vredeberg.....	2
2. Gambar No.2, Judas Priest.....	4
3. Gambar No.3, KISS.....	10
4. Gambar No.4, Metal Head bangers.....	13
5. Gambar No.5, Metal Fashion.....	14
6. Gambar No.6, The Troopers, Iron Maiden.....	16
7. Gambar No.7, Karya French, “Anarchy Low”.....	20
8. Gambar No.8, Karya Skinner, “Tribal Rainbow Guardian, Fabulous Destroyer”	21
Foto Proses Pembentukan	Halaman
9. Gambar No.1, Bahan-bahan yang digunakan untuk teknik <i>silkscreen</i> ...	23
10. Gambar No.2, Alat-alat yang digunakan untuk teknik <i>silkscreen</i>	25
11. Gambar No.3, <i>Screen</i>	27
12. Gambar No.4, Proses penyinaran dengan sinar matahari.....	28
13. Gambar No.5, Film yang sudah siap sablon.....	29
14. Gambar No.6, Proses duplikat gambar dengan menggunakan kertas roti	30
15. Gambar No.7, Proses <i>cutting</i>	31

16. Gambar No.8, Proses penyablonan.....	31
17. Gambar No.9, Proses pengeringan dengan diangin-anginkan.....	32
18. Gambar No.10, Proses penghapusan film dengan kaporit.....	33

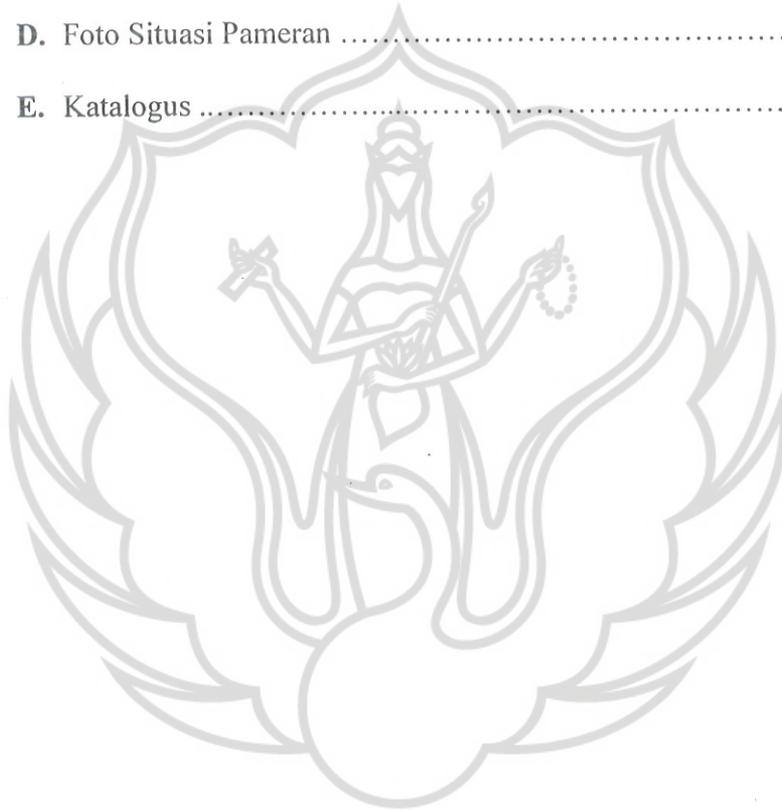
Foto Karya	Halaman
19. Karya Grafis 1, “Back In Black”.....	35
20. Karya Grafis 2, “Best of the Beast”.....	36
21. Karya Grafis 3, “Born To Be Wild”.....	37
22. Karya Grafis 4, “Can I Play With Madness”.....	39
23. Karya Grafis 5, “Horrid-yet-Romantic”.....	40
24. Karya Grafis 6, “In to the Fire”.....	41
25. Karya Grafis 7, “Stronger than You”.....	42
26. Karya Garfis 8, “Love Song (Metal Version)”.....	43
27. Karya Grafis 9, “The Loneliness Of Long Distance Runner”.....	45
28. Karya Grafis 10, “Passion (L.S.H)”.....	46
29. Karya Grafis 11, “Brigade Metal 1”.....	47
30. Karya Grafis 12, “Brigade Metal 2”.....	48
31. Karya Grafis 13, “Brigade Metal 3”.....	49
32. Karya Grafis 14, “Brigade Metal 4”.....	50
33. Karya Grafis 15, “Metalhead 1”.....	51
34. Karya Grafis 16, “Metalhead 2”.....	52
35. Karya Grafis 17, “Metalhead 3”.....	53

36. Karya Grafis 18, “Heaven on Fire 1”.....	54
37. Karya Grafis 19, “Heaven on Fire 2”.....	55
38. Karya Grafis 20, “Heaven on Fire 3”.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa.....	60
B. Biodata dan Curricullum Vitae.....	61
C. Foto Poster Pameran	63
D. Foto Situasi Pameran	64
E. Katalogus	65



BAB I

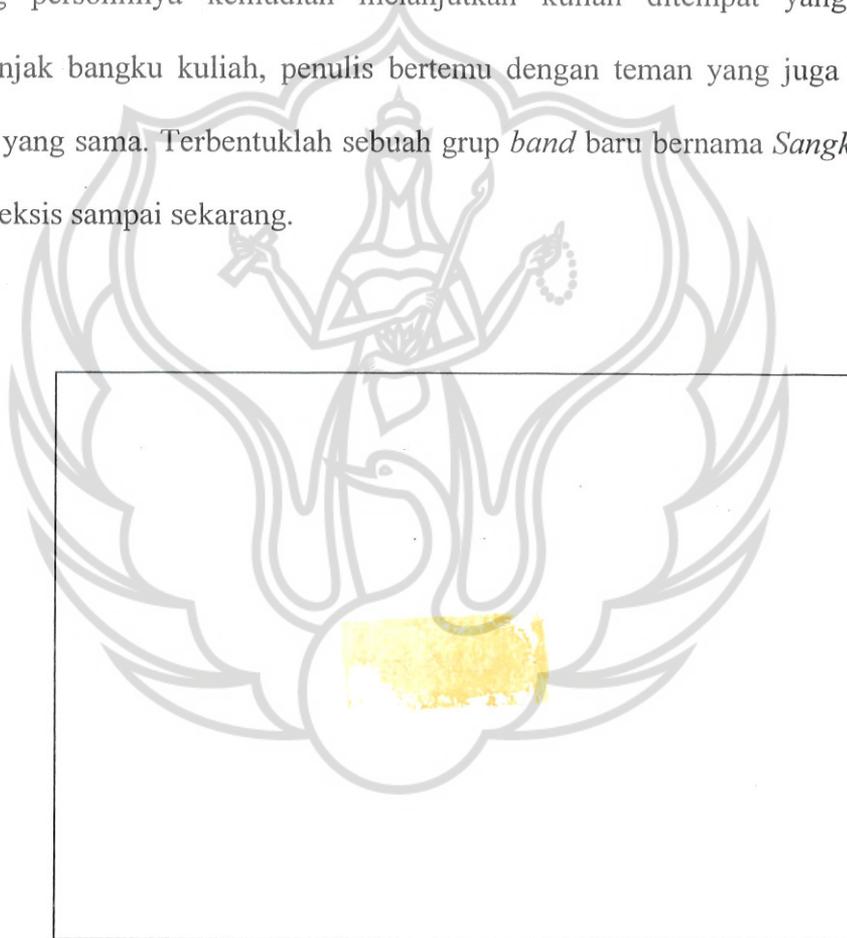
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang timbulnya gagasan dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa faktor yang berkaitan erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan penulis. Ide dalam penciptaan karya grafis ini berawal dari kegemaran penulis terhadap musik dengan sound yang keras, khususnya musik Metal. Dimana secara pribadi penulis sendiri juga seorang musisi yang memainkan musik aliran ini dan senang mengoleksi kaset band-band metal, beberapa poster, kostum, dan segala macam asesorisnya seperti gelang, kalung, cincin, dan sebagainya. *Heavy Metal* segala atributnya mulai dari *style*, *performance*, dan *art work*nya membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema ini menjadi dasar utama bagi penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Sejak kecil penulis sudah terbiasa dengan musik *metal*, sebab salah satu dari saudara sepupu penulis adalah penggemar berat musik *metal*. Namun karena usia yang masih muda kala itu, penulis belum begitu tertarik dan mengerti tentang musik. Menginjak bangku SMU, ketertarikan akan musik metal barulah muncul. Penulis mulai mengoleksi kaset musik band *metal* dalam dan luar negeri yang dibeli oleh orang tua. Beberapa juga dari hasil merekam sendiri. Setelah sering mendengarkan dan melihat *video live* musik *metal*, muncul keinginan penulis untuk membentuk sebuah *grup band* bersama beberapa teman satu sekolah.

Terbentuklah sebuah *band* bernama *Apoteix*, kemudian. Beberapa kali gonta-ganti personil hingga akhirnya mendapat formasi yang mantap. Memainkan lagu-lagu ciptaan sendiri, dengan gaya pakaian serba hitam. Namun, kota dimana penulis tinggal adalah sebuah kota kecil yang tidak memiliki fasilitas studio rekaman, sehingga lagu-lagu tersebut hanya menjadi sebuah ingatan di kepala. Seiring dengan berakhirnya masa SMU, berakhir pula *band* yang dibentuk. Masing-masing personilnya kemudian melanjutkan kuliah ditempat yang berbeda. Menginjak bangku kuliah, penulis bertemu dengan teman yang juga menyukai musik yang sama. Terbentuklah sebuah grup *band* baru bernama *Sangkakala* dan masih eksis sampai sekarang.



Gambar No.1
“Sangkakala” *show*, Festival Kesenian Yogyakarta,
Benteng Vredeberg
Sumber : Dokumentasi pribadi



Pengaruh musik *heavy metal* terhadap penulis sangat terasa didalam kehidupan sehari-hari. Dimana *band* penulis bernama Sangkakala, juga menganut musik aliran ini. Dengan gaya busana dan atraksi panggung yang penuh sensasi. Di mana pada setiap aksinya, Sangkakala memakai kembang api jenis air mancur yang dipasang pada gitar dan bass sebagai atraksi panggungnya yang khas. Memainkan lagu ciptaan sendiri yang bernafaskan tema sosial akan gejolak jiwa muda yang penuh gairah. Juga membuat poster untuk publikasi *gig* (-pertunjukan musik) dengan ilustrasi *drawing* oleh penulis sendiri. Tidak hanya sebatas penampilan di atas panggung saja, gaya dandan keseharian penulis pun juga sama.

Penulis sendiri bukan yang merasakan langsung gejolak *heavy metal* untuk pertama kalinya aliran ini diciptakan. Di mana pada masa tersebut penulis sendiri belum lahir. Namun semangatnya masih terbawa meski zaman sudah berubah. Dilihat dari sejarahnya, musik *heavy metal* sangat mempengaruhi anak muda di seluruh dunia pada waktu itu. Gaya berpakaian yang eksentrik (jaket kulit, celana jeans ketat, dengan warna-warna yang mencolok bahkan motif kulit binatang) dengan aksesoris yang terbuat dari bahan logam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengonsumsi obat-obatan, ganja, alkohol menjadi gaya hidup mereka. Rambut panjang/gondrong belakang dan berponi menjadi mode yang cukup ngetrend. Pengaruh sosial dan budayanya sangat kuat menjadikan aliran *heavy metal* banyak diikuti kalangan anak muda. Sampai saat ini pengaruhnya masih tetap ada, bahkan banyak mengalami pengembangan mengikuti perubahan zaman. Juga masih ada yang menganut gaya lama/original.

Namun pada realita sosial, gaya hidup ini dianggap negatif. Citra berandalan, anti hukum, serta pemuja dunia hitam, sangat melekat. Secara normatif, awam menganggapnya bukan bagian sebuah kultur dan bahkan cenderung anti-kultur. Mereka menganggap heavy metal menciptakan sebuah dampak yang signifikan dalam masyarakat dan budaya, yang biasanya cenderung digeneralisasikan dalam satu genre saja. Dalam abad penuh ide ini, filsafat apapun mulai terbagi fundamentalnya dan dalam hal ini, heavy metal, cenderung tidak terbagi, sehingga menjadikannya sebuah studi kasus untuk melihat lebih jauh dampaknya. Untuk mengubah persepsi masyarakat akan pandangan umum tentang heavy metal.¹



Gambar No.2
"Judas Priest"

Sumber : www.google.com/judaspriest

¹<http://anus.com/metal/about/metal> (diakses penulis pada tanggal 16 April 2009)

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana gaya hidup musisi *'heavy metal'* baik dalam gaya busana, model rambut, aksesoris, aksi panggung, kehidupan sosial, hingga seks dan percintaan adalah beberapa hal yang akan penulis angkat dalam karya seni grafis ini, yang menjadi ciri sebagai identitas gaya *heavy metal* itu sendiri. Seperti yang divisualisasikan dalam karya seni rupa pada beberapa referensi *cover* album aliran *heavy metal*.

Format penyajian karya yang bagaimana pula yang dapat merepresentasikan gaya hidup *'heavy metal'* juga akan penulis tuangkan pada karya Tugas Akhir ini, nantinya.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan makna dari karya ini adalah :

1. Sebagai media presentasi apa yang selama ini penulis pikirkan, rasakan dan terkait dengan aktivitas penulis bermain musik *heavy metal* dan berkarya seni rupa.
2. Menjadi media penyampaian gagasan berdasarkan kejadian nyata yang dialami penulis yang dipengaruhi oleh cerita dan perilaku para musisi *metal* dunia.
3. Untuk lebih mempopulerkan *heavy metal* dan seni grafis, karena dalam sejarah perkembangannya banyak seniman yang berkorelasi positif dengan musisi *rock* dunia.
4. Memadukan teknik digital dan manual (teknik *silkscreen*, teknik *stencil*) dalam Seni Grafis, karena dalam sejarah perkembangannya, seni grafis berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi.

D. Makna Judul

Dalam bagian ini untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan pengertian kata-kata, terutama pada kata yang memiliki arti khusus:

Heavy Metal : Sebuah aliran musik *rock* yang berkembang pada 1970-an. Akar musik ini *blues-rock* dan *psychedelic rock*, kemudian berkembang dan terus berkembang dan akhirnya terciptalah *heavy metal*. Aliran musik ini mengutamakan permainan instrumen gitar yang cukup banyak. Dengan karakter permainan gitar cepat dan efek distorsi yang kental.²

Lifestyle : Istilah '*lifestyle*', diciptakan pertamakali oleh seorang psikolog berkebangsaan Austria pada tahun 1929. Istilah tersebut kemudian kerap digunakan sekitar tahun 1961. Pada ilmu sosiologi, *lifestyle* (gaya hidup) adalah cara pandang hidup seseorang. *Lifestyle* adalah pembentukan karakteristik dari kumpulan tindak tanduk yang mempengaruhi diri seorang individu dan lingkungannya pada sebuah waktu dan tempat, berikut hubungan sosial, penggunaan (barang), hiburan/pertunjukan, dan pakaian. Tindak tanduk dan tingkah laku dalam *lifestyle* kemudian berpadu menjadi sebuah kebiasaan, cara yang lazim untuk melakukan sesuatu, tindakan yang sesuai dengan akal sehat. Gaya hidup yang khas juga mencerminkan sikap-sikap seseorang, penghargaan, juga penilaian dunia luas. Oleh karena itu, gaya hidup juga berarti membangun cita rasa diri dan mencipta simbol-simbol budaya yang sesuai dengan identitas personal tersebut. Tidak semua aspek dalam sebuah gaya hidup bersifat sukarela.

² <http://id.wikipedia.org>, (diakses penulis pada tanggal 12 Januari 2009)

Pengaruh sosial dan sistem sangat berpengaruh pada pemilihan dan kemampuan gaya hidup seseorang.³

”**Heavy Metal Lifestyle**” adalah keinginan penulis untuk menggambarkan dan mensosialisasikan bentuk-bentuk pikiran dan perasaan penulis secara subyektif terhadap gaya hidup *heavy metal*. Perasaan suka dan kegemaran penulis mendengarkan lagu-lagu *heavy metal*, atraksi panggung, *fashion*, aksesoris, hingga ilustrasi pada poster-poster dan *cover* CD’s/kaset musik *heavy metal* menimbulkan keinginan untuk mengangkat hal – hal yang terkait didalam aliran musik *heavy metal* sebagai gagasan utama penulis dalam berkarya.

Dikarenakan itulah penulis tertarik untuk menceritakan kembali yang terjadi pada kehidupan nyata yang disadari maupun tanpa disadari terkait dengan perilaku gaya hidup sebagai penganut aliran musik *heavy metal*.

Subyektifitas dalam berkarya sangat penting bagi penulis, karena bisa melahirkan aspek kejiwaan pada karya tersebut. “Kesenian adalah jiwa ketok”, demikian tulis S. Sudjoyono lebih dari 30 tahun yang lalu; maksudnya, seni adalah ekspresi atau ungkapan jiwa si seniman.⁴

³ *Ibid*

⁴ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Suku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, p.41