

VISUALISASI GRUP BAND SANGKAKALA



**PROGRAM STUDI S1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2009

VISUALISASI GRUP BAND SANGKAKALA



TUGAS AKHIR KARYA SENI GRAFIS

Oleh

HENDRA PRIYADHANI

NIM 0211545021



MINAT UTAMA SENI GRAFIS

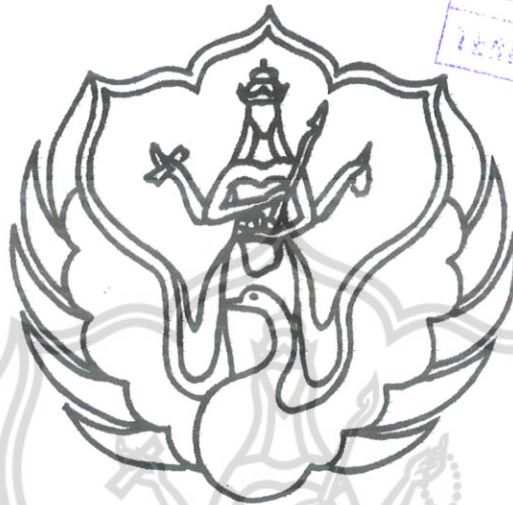
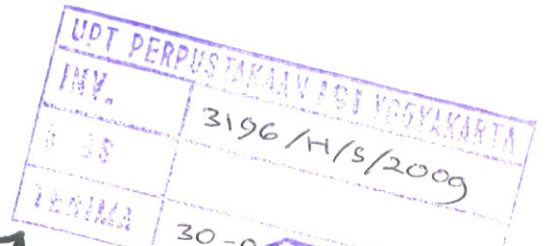
PROGRAM STUDI S1 SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2009

VISUALISASI GRUP BAND SANGKAKALA



Hendra Priyadhani

NIM 0211545021

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 :

VISUALISASI GRUP BAND SANGKAKALA diajukan oleh Hendra Priyadhani, NIM 0211545021, 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 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



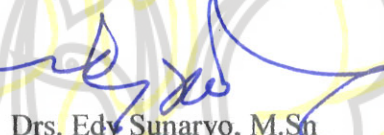
Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum
NIP : 194906131974122001

Pembimbing II / Anggota



Bambang Witjaksono, S.Sn, M.Sn
NIP : 197303271999031001

Cognet / Anggota



Drs. Edy Sunaryo, M.Sn
NIP : 1915090419181031002

Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua / Anggota



Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum
NIP : 194906131974122001



Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk.....



*Orang tuaku tercinta Djadmika dan Ida Sudarsini
Adik Galuh Midhasari
Keluarga kecilku Dian Aprilianti dan Nindyaksa Nareswari
Serta masa depanku.....*

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 kesarjanaan dalam Program Studi S-I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari beberapa pihak yang dengan suka rela dan kebaikannya, sehingga laporan ini dapat selesai tersusun. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum, Selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Jurusan Seni Murni.
2. Bambang Wicaksono, M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. M. Agus Burhan, M.Hum Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, PhD, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen Pengajar dan Karyawan di Lingkungan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Seluruh Staf dan karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta.

7. Ayahanda Djadmika dan Ibunda tercinta Ida Sudarsini yang dengan sabar mendidik dan membesarkan tanpa lelah dan penuh kasih sayang.
8. Adik Galuh Midhasari.
9. Dian Aprilianti Teman hidupku dengan Nindyaksa Nareswari atas cintanya yang memberi semangat setiap hari.
10. Teman-teman angkatan 2002 *we are so Rock !*
11. Sangkakala *for future world*
12. Teman berpesta dansa dalam kehidupan sehari-hari.
13. Semua pihak, kerabat, para insan *Rocker* seantero dunia

Kesempurnaan adalah suatu tahapan yang jauh untuk ditempuh, tapi penghelaan lega atas nafas selama berproses, bermain, belajar hingga pada titik Tugas Akhir ini ditempuh adalah ungkapan syukur yang tak terhingga. Untuk itu penulis sangat menerima saran dan kritikan membangun demi kelangsungan berproses di masa mendatang. dengan hati ikhlas terbuka. Penulis mengucapkan ribuan terima kasih atas segala bantuan do'a dan usaha dari semua pihak yang membantu terlaksanya Tugas Akhir ini. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 13 Juni 2009

Penulis

Hendra Priyadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP	8
A. Ide Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	22
BAB III PROSES PERWUJUDAN	26
A. Bahan, Alat, Teknik.....	26
1. Bahan.....	26
2. Alat.....	28
3. Teknik.....	29
C. Tahap-tahap Perwujudan.....	30

BAB IV TINJAUAN KARYA.....	36
A. KARYA UTAMA.....	38
Karya Grafis 1.....	39
Karya Grafis 2.....	40
Karya Grafis 3.....	41
Karya Grafis 4.....	42
Karya Grafis 5.....	43
Karya Grafis 6.....	44
Karya Grafis 7.....	45
Karya Grafis 8.....	46
Karya Grafis 9.....	47
Karya Grafis 10.....	48
Karya Grafis 11.....	49
Karya Grafis 12.....	50
Karya Grafis 13.....	51
Karya Grafis 14.....	52
Karya Grafis 15.....	53
Karya Grafis 16.....	54
Karya Grafis 17.....	55
Karya Grafis 18.....	56
Karya Grafis 19.....	57
Karya Grafis 20.....	58
B. KARYA PENDUKUNG.....	59
Karya Pendukung 1.....	60
Karya Pendukung 2.....	61
Karya Pendukung 3.....	62
Karya Pendukung 4.....	63
BAB V PENUTUP.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68
A. Foto Diri Dan Biodata.....	69
B. Foto Poster Pameran.....	73
C. Foto Situasi Pameran.....	74
D. Katalogus.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Foto group Band Guns N' Roses.....	11
Gambar 2 Pementasan group band Sangkakala.....	15
Gambar 3 Karya Derek Riggs, sampul album Iron Maiden, Power Slave.....	17
Gambar 4 Karya Penulis, Logo group band Sangkakala	19
Gambar 5 Karya Rudy Atjeh, logo Sangkakala, desain kaos.....	19
Gambar 6 Karya Winston smith, sampul album Greenday, Insomnia.....	21
Gambar 7 Karya Andy Warhol, The Beatless	24
Gambar 8 Karya Mike Giant.....	25
Gambar 8 Pewarna sendy dan alat-alat untuk proses sablonase.....	29
Gambar 9 Screen dengan berbagai ukuran sesuai kebutuhan.....	29
Gambar 10 Proses inker dan pembagian ke screen	30
Gambar 11 Mengoleskan emulsi kemudian minyak goreng.....	31
Gambar 12 Proses filming dengan penyinaran matahari.....	32
Gambar 13 Hasil film yang sudah jadi.....	32
Gambar 14 Proses sablonase.....	33
Gambar 15 Proses <i>masking</i> dan stencil.....	34
Gambar 16 Proses <i>finishing</i>	35
Gambar 17 Proses pencucian screen.....	35

BAB I

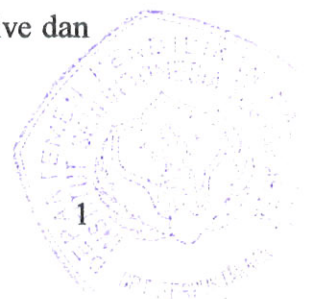
PENDAHULUAN



A.Latar Belakang

Visual dari poster-poster group band *Rock* yang sejak kecil telah dikonsumsi oleh penulis, menjadi endapan memori yang mengakar hingga menjadi bagian kesenangan pada diri penulis. Sejak usia sekolah dasar penulis sering pergi ke pasar tradisional untuk mencari poster group-group *rock* tersebut. Pada awalnya penulis hanya sekedar mengoleksi poster saja tanpa peduli dengan musik (biografi dan sebagainya) mengenai poster yang dikumpulkan. Kemudian kegemaran itu berkembang dan mulai mencari dan mengoleksi kaset-kaset dari berbagai aliran musik *Rock*.

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 dilatar belakangi oleh kegemaran penulis dalam mengapresiasi *audio* maupun visual dari group band, kostum serta *fashion* yang di kenakan, *cover* kaset maupun *CD*, poster, serta dari video klip lagu-lagu dari group band tersebut. Seperti *Poison*, *Gun N roses*, *Twisted Sister*, *Metallicca*, *Motley Crue*, *GodBless*, *Ucok AKA*, dan lain-lain. Penulis tidak hanya mengapresiasi group-group *rock* saja, tapi juga band-band alternative dan



berbagai aliran (*genre*) yang lain seperti *Radiohead*, *Green Day*, *Rancid*, dan lain-lain.

Dalam hal ini penulis bukan hanya sebagai pengamat tapi juga pelaku, karena penulis membentuk group band bernama *Sangkakala*, yang berdiri pada tahun 2005. Band tersebut menganut konsep gaya *heavy metal glam rock* yaitu dengan dandanan seperti layaknya band-band *glam rock*, tapi dengan jenis musik yang lebih keras (*heavy metal*), dan lebih mengutamakan *live performance* karena dalam setiap pementasan selalu menyiapkan skenario dan atribut layaknya band-band *glam rock*. Seperti kembang api, bom asap warna-warni. Penulis bersama rekan satu band biasa membuat propaganda poster sendiri dalam setiap pementasan dengan ilustrasi dan *artwork*. Disini penulis juga sebagai art director pada band *Sangkakala*, karena bersama yang lain merancang segala bentuk *performance* panggung, propaganda, visual, *image* dan lain sebagainya.

Dalam hal ini penulis banyak dipengaruhi oleh tokoh-tokoh ilustrator Untuk band-band yang telah ada sebelumnya. Seperti Andy Warhol (*Velvet Underground*, *The Rolling Stone*) Malcom McLaren (*Sex Pistol*) Roger Dean, Gerald Scarfe (*artist work concerts Pink Floyd*), Storm Thorgerson Pendiri Hipgnosis (*illustrator covers*), Winston Smith (*Green Day*, *Dead Kennedy*), Derek Riggs (*Iron Maiden*). Kemudian di Indonesia sendiri seperti Jimi Multazam (*The Upstair*), Aris Manyul (*Black Boot*), Arian 13 (*Seringai*), Sari (*White Shoes And The Couple*

Company) dan masih banyak lagi. *Spirit* itu lebih banyak di adopsi oleh band-band yang masih bersifat indie.

Sejauh ini *Sangkakala* telah membuat lagi sendiri berjumlah 4 yang liriknya ditulis sendiri oleh penulis. Dalam Tugas Akhir ini penulis membuat ilustrasi visual tentang keempat judul lagu tersebut seperti: *Intro*, *Tong Setan*, *Kansas (Kami Anak Nakal Suatu Saat Akan Sadar)*, *Gang Bang Glam*. Selain dari judul tersebut, penulis juga akan memvisualisasikan cerita beberapa kali pementasan, lagu yang pernah di *cover version* dan semua faktor yang mendukung dari group band *Sangkakala* itu sendiri. Berkaitan dengan hal-hal tersebut diatas kiranya Visualisai sebuah group band masih relevan sebagai tema besar sebagai pencitraan karya penulis.

Dalam hal ini penulis mencampur-adukkan berbagai latar belakang jenis musik dan katageri *fashion* (kebanyakan musik dan *fashion rock* sebagai *referensinya*) kedalam *scope* yang lebih fokus yaitu yang kemudian diterapkan pada Group Band *Sangkakala*". Seperti halnya dalam karya seni rupa, dalam beberapa trend bermusik dan *fashion* yang digulirkan berakibat dan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari (*lifestyle*). Sebagai contoh dibuatnya sebuah produk dari ilustrasi band tersebut, misalnya Kaos, Tas dan lain-lain. atribut, aksesoris,propaganda dan sebagainya.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana gaya berpakaian, accessories, ilustrasi *artwork* serta media propaganda yang dipakai sebagai bentuk ekspresi pendukung dalam bermusik di group band *Sangkalala* dan bentuk pencitraan terhadap aliran musik yang diperjuangkan. Hal inilah yang menjadikan ketertarikan penulis untuk memvisualisasikan dalam tugas akhir kali ini. Karya yang dihasilkan merupakan bentuk stilisasi pribadi baik secara langsung maupun tidak langsung yang dipengaruhi oleh referensi dan informasi yang di alami maupun diakses penulis.

C. Tujuan dan Manfaat.

1. Tujuan.

a.Menciptakan karya seni grafis dalam rangka pameran Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana seni di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

b.Sebagai media presentasi apa yang selama ini dilakukan penulis, dalam hal ini penulis berkegiatan bermain musik, mendesain kostum, produksi atribut, sebagai *Master of Ceremony* dan berkarya seni rupa.

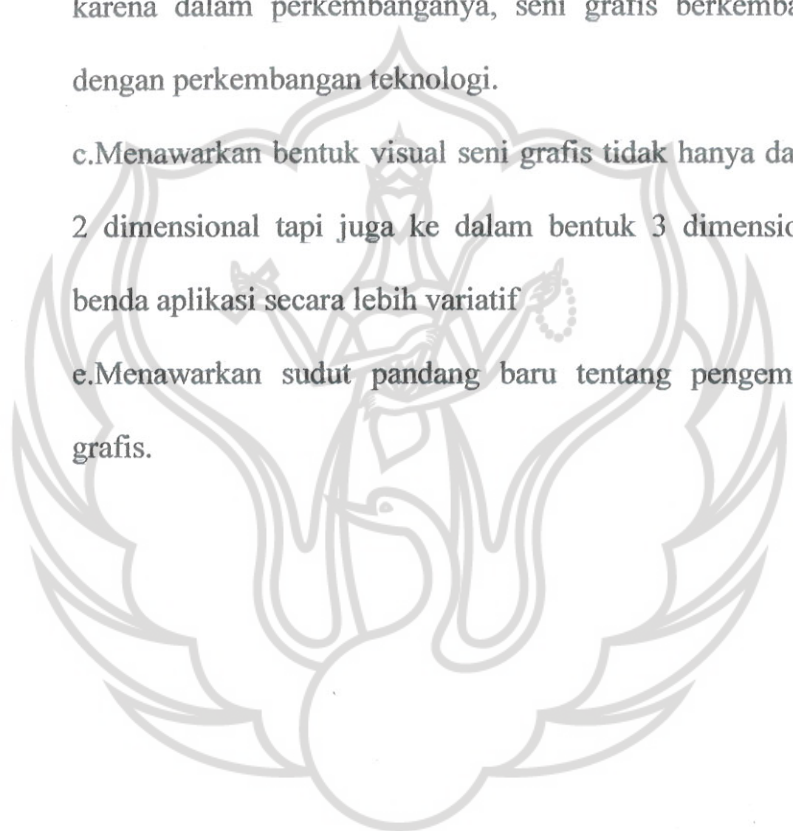
2. Manfaat.

a. Untuk lebih memasyarakatkan seni grafis, karena sampai saat ini banyak orang awam yang sama sekali belum mengetahui apa itu seni grafis.

b. Memadukan teknik digital dengan manual dalam seni grafis, karena dalam perkembangannya, seni grafis berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi.

c. Menawarkan bentuk visual seni grafis tidak hanya dalam bentuk 2 dimensional tapi juga ke dalam bentuk 3 dimensional seperti benda aplikasi secara lebih variatif

e. Menawarkan sudut pandang baru tentang pengemasan karya grafis.



D. Makna judul

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan pengertian kata-kata, terutama pada kata yang memiliki arti khusus

Visualisasi : berdasarkan penglihatan; dapat dilihat.¹

Group : golongan; kelompok

Band : sekelompok orang dua atau lebih yang memainkan alat musik dan vocal.²

Sangkakala : Terompet yang berasal dari kulit kerang³. Tetapi dalam dalam hal ini kata *Sangkakala* digunakan sebagai kata benda yang digunakan untuk penamaan.

Seni Grafis: teknik pembuatan karya seni dua dimensional dengan sistim cetak dari klise yang terlebih dulu dibuat.

Berdasarkan uraian tersebut maka yang dimaksud dengan judul penulisan "*Visualisasi Group Band Sangkakala*" Dalam Karya Seni Grafis adalah : mengungkapkan dan mempresentasikan bentuk-bentuk fikiran dan perasaan penulis secara subyektif dengan bahasa gambar

¹ Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka ,1976, p.971

² http://en.wikipedia.org/wiki/Musical_ensemble/ diakses 2 mei 2009/ 12:10:14

³ Poerwadarminta W.J.S, *ibid*, 868

sebuah kelompok musik bernama *Sangkakala* yang dituangkan kedalam karya seni grafis dan menjadikan curahan ide-ide dalam berapresiasi, seperti membuat propaganda, ilustrasi, *artwork*, *merchandise*, poster, desain kostum, serta unsur-unsur lain seperti pemutaran video profil dan dokumentasi pementasan group band *Sangkakala*.

