

**PERTUNJUKAN MUSIK ROCK  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



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

**PERTUNJUKAN MUSIK ROCK  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



KT001156


**TUGAS AKHIR KARYA SENI GRAFIS**

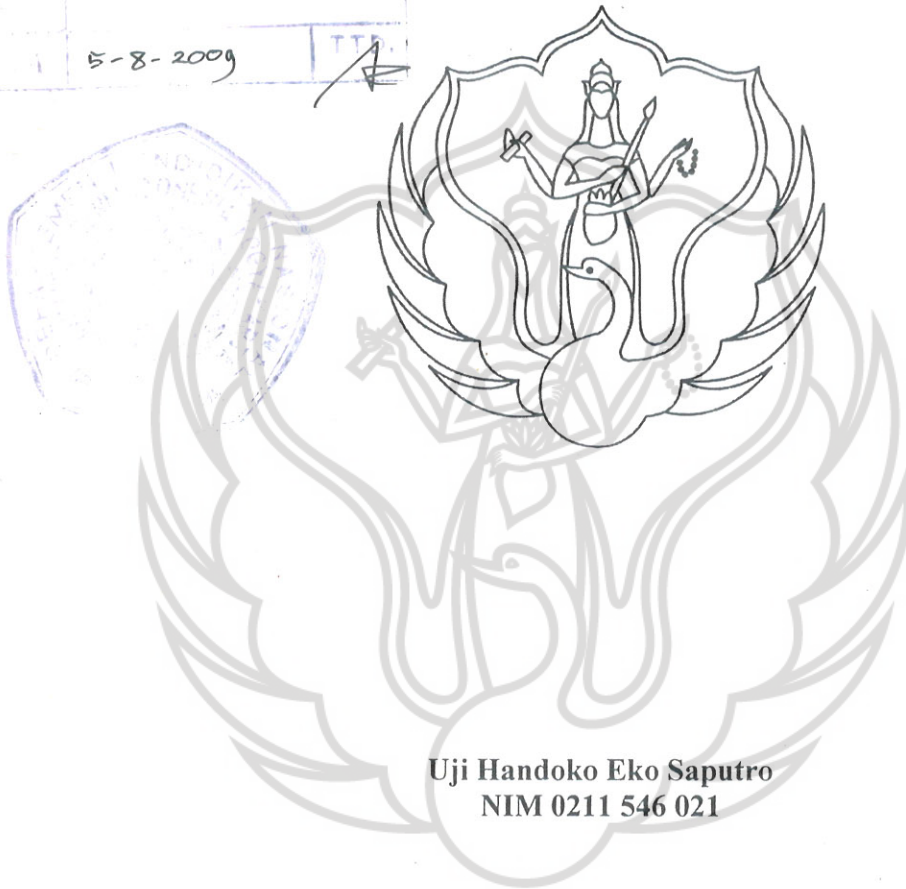
Oleh

**Uji Handoko Eko Saputro  
NIM 0211 546 021**

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

**PERTUNJUKAN MUSIK ROCK  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
No.	2062 / H / S / 2009
Tgl.	5-8-2009
TTD.	



Uji Handoko Eko Saputro  
NIM 0211 546 021

**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 :

**PERTUNJUKAN MUSIK ROCK DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Diajukan oleh Uji Handoko Eko Saputro, NIM 0211546021, Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juli 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Edi Sunaryo, M Sn

NIP 19510904 198103 1 002

Pembimbing II/ Anggota

  
Bambang Witjaksono, S.Sn, M Sn


NIP 19730327 199903 1 001

Cognate/ Anggota

  
Drs. AG. Hartono, M.Hum

NIP 19591108 198601 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.

NIP 19510904 198103 1 002



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Drs. M. Agus Burhan, M.Hum

NIP 19600408 198601 1001



## 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-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 rendah hati ingin menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Akhirnya penulis berharap semoga mereka yang membantu penulis, mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa seluruh isi laporan 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, 3 Juli 2009

Penulis

**Uji Handoko Eko Saputro**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dengan segala hormat Saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada ;

Bapak Drs. Edi Sunaryo M.Sn, selaku Pembimbing I

Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing II

Bapak Drs. A.G Hartono, M.Hum, selaku *cognate*

Bapak Drs. Syafrudin M.Hum, selaku Dosen Wali

Ibu Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni

Bapak Drs. Agus Burhan M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Bapak Prof. Suprpto Sudjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor ISI Yogyakarta

Seluruh staff, karyawan FSR dan staff UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Dan tidak lupa Saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Saya, Bapak Soemardji dan Ibu Sri Utari yang telah menuntun Saya hingga saat ini. Keluarga Bapak Sudargono dan Ibu Widya Astuti, Gintani N.A Swastika, Ahmad Oka, JosephScreen dan kru, Fotografer Anggityas dan Tatsoy, Rekan-rekan Grafis Angk. 2002, dan teman-teman yang telah membantu yang tidak dapat Saya sebutkan satu persatu.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL KE-1.....	i
HALAMAN JUDUL KE-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Penegasan Judul.....	4
<b>BAB II. KONSEP</b>	
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	17
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN</b>	
A. Tahap Pematangan Ide.....	24
B. Bahan, Alat, Teknik.....	24

C. Tahap-Tahap Perwujudan.....	28
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>39</b>
A. Karya Grafis 1.....	40
B. Karya Grafis 2.....	41
C. Karya Grafis 3.....	42
D. Karya Grafis 4.....	43
E. Karya Grafis 5.....	44
F. Karya Grafis 6.....	45
G. Karya Grafis 7.....	46
H. Karya Grafis 8.....	47
I. Karya Grafis 9.....	48
J. Karya Grafis 10.....	49
K. Karya Grafis 11.....	50
L. Karya Grafis 12.....	51
M. Karya Grafis 13.....	52
N. Karya Grafis 14.....	53
O. Karya Grafis 15.....	54
P. Karya Grafis 16.....	55
Q. Karya Grafis 17.....	56
R. Karya Grafis 18.....	57
S. Karya Grafis 19.....	58
T. Karya Grafis 20.....	59



**BAB V. PENUTUP** .....60

**DAFTAR PUSTAKA**.....61

**LAMPIRAN**

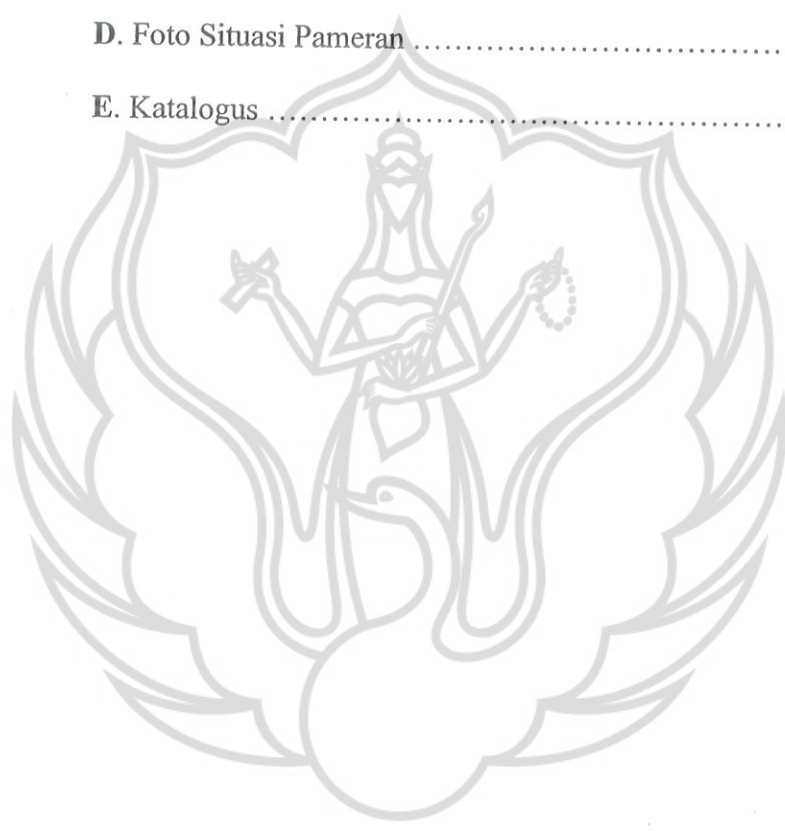
    A. Foto Diri Mahasiswa .....62

    B. Biodata.....63

    C. Foto Poster Pameran .....68

    D. Foto Situasi Pameran .....69

    E. Katalogus .....70



## DAFTAR GAMBAR

### Foto Proses Pembentukan

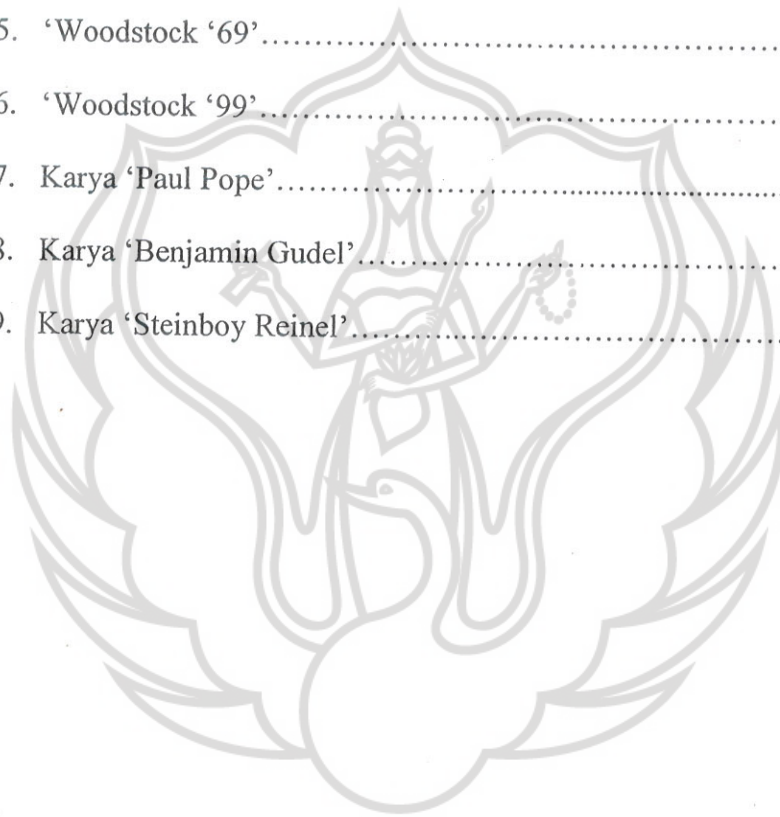
#### Halaman

1. Proses memindahkan sket ke atas hardboard .....	30
2. Proses mencukil .....	30
3. Proses pemberian tinta dengan roll .....	31
4. Proses meratakan tinta dengan botol .....	31
5. Proses membuat desain transparan .....	33
6. Proses meratakan obat film .....	33
7. Proses mengeringkan obat film .....	34
8. Proses memindahkan desain pada screen .....	34
9. Proses penyinaran .....	35
10. Proses penyemprotan .....	35
11. Proses pengeringan film dengan matahari .....	36
12. Proses meratakan tinta dengan rakel .....	36
13. Proses pencucian screen .....	37
14. Proses cutting .....	38

**Foto Acuan**

**Halaman**

1. Poster 'PUNKASILA', The 10 <sup>th</sup> of Havana Biennale, Cuba.....	9
2. 'PUNKASILA', Perform at Maxim Rock, Cuba, 2009.....	10
3. 'Seek Six Sick'.....	12
4. 'Belajar Membunuh'.....	14
5. 'Woodstock '69'.....	16
6. 'Woodstock '99'.....	16
7. Karya 'Paul Pope'.....	19
8. Karya 'Benjamin Gudel'.....	20
9. Karya 'Steinboy Reinel'.....	21



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Magelang, kota dimana penulis dibesarkan adalah sebuah kota kecil diantara kota besar Semarang dan Yogyakarta. Seperti fenomena kota kecil pada umumnya, anak muda kota Magelang cenderung mengimpor segala macam budaya dari kedua kota besar tersebut. Begitu pula dengan berbagai aliran musik yang populer pada kala itu. Perkenalan dengan pertunjukan musik *rock* terjadi saat penulis berada di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas yaitu berawal dari kedekatan penulis dengan kakak sepupu yang gemar mengoleksi kaset rekaman musik *rock* berikut poster-poster musisi *rock*. Mulai saat itu, penulis kerap mendatangi pertunjukan-pertunjukan musik *rock* yang digelar oleh promotor musik lokal yang kebanyakan disponsori oleh perusahaan rokok. Bagai penghilang dahaga, pertunjukan-pertunjukan tersebut seakan mengobati muda-mudi Magelang akan hausnya hiburan di kota kecil tersebut. Dan pertunjukan musik bertitel festival *rock* kerap diadakan. Dari situlah awal mula penulis merasakan ketertarikan terhadap pertunjukan musik *rock*. Penulis merasakan kebebasan dan histeria anak muda yang ternyata dapat diekspresikan dalam sebuah pertunjukan musik *rock*. Bernyanyi bersama saat lagu-lagu *anthem* ataupun hits yang sedang populer dimainkan memberi





kesan kesenangan yang mendalam dan selalu dinantikan saat momen tersebut terjadi.

Bagi penulis, pertunjukan musik *rock* bukan sesuatu yang asing lagi saat ini. Di mana setiap anak muda di belahan bumi manapun merasa sebuah hiburan yang sayang untuk dilewatkan pada masanya. Secara pribadi, musik *rock* bagai teriakan hati segala permasalahan anak muda baik itu cinta, pemberontakan, pencarian identitas diri, kebebasan, keberanian, keegoan dan tentunya masalah-masalah yang dihadapi dalam masa muda. Ini juga merupakan tema ataupun lirik yang kerap dijumpai dalam lagu-lagu musik *rock*. Musik *rock* mewakili jiwa anak muda. Walaupun tiap-tiap generasi pada masanya mengalami permasalahan yang berbeda, tetapi dari semua masalah tersebut tetap dalam wilayah yang sama yaitu masalah anak muda. Sifatnya yang enerjik seakan membakar jiwa pendengarnya. Setiap pertunjukan musik *rock* akan selalu memancing penonton untuk tidak hanya berdiam saja. Gerakan agresif mengikuti irama, bertubrukan, lompat-lompat bahkan kadang melakukan hal-hal yang diluar batas kewajaran ataupun norma yang tidak dapat ditemui dalam pertunjukan musik lainnya.

Dari pertunjukan musik *rock*, dapat ditangkap adanya keterkaitan antara band yang melakukan pertunjukan dengan penonton yang menyaksikan. Kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan untuk mendapatkan “*atmosfer*” sebuah pertunjukan yang menarik. Lirik ciri khas anak muda dan

irama yang enerjik, menjadikan musik *rock* lebih menarik untuk disaksikan secara *live* tidak hanya melalui tape atau CD saja.

Berdasarkan beberapa hal di atas, penulis menemukan bahwa dalam tiap pertunjukan musik *rock* membuat penulis bergairah untuk mengabadikannya dalam sebuah karya khususnya seni grafis. Melalui beberapa teknik dalam seni grafis yaitu cukil kayu dan sablon, gambaran dalam sebuah pertunjukan musik *rock* diharapkan dapat terwakili.

## B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Apa yang menarik dari sebuah ‘Pertunjukan Musik Rock’ dan identitas macam apa yang dapat disebut sebagai ciri khas ‘Musik Rock’ dan bagaimana visualisasi “Pertunjukan Musik Rock” yang representasional dalam sebuah karya seni grafis menjadi adalah hal-hal yang nantinya akan Penulis angkat dalam Karya Tugas Akhir ini

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

### Tujuan

- a. Untuk memberikan pengaruh yang saling menguntungkan dari cabang kesenian yang berbeda sehingga dapat memberikan nilai tambah atau memperkaya sebuah karya seni misalnya memberikan gambaran sedikit tentang fenomena di dalam budaya populer baik itu berupa gaya busana, model rambut, jenis musik, logo, dan lain-lain.

- b. Sebagai media ekspresi dari gagasan yang ingin ditampilkan, yaitu tentang pertunjukan musik *rock* yang sangat populer dikalangan anak muda.
- c. Sebagai media komunikasi antara penulis, karya, dan penikmat seni.

#### **Manfaat**

- a. Mencitrakan kebiasaan-kebiasaan yang terjadi di dalam pertunjukan musik *rock*.
- b. Dapat memberikan gambaran budaya anak muda yang juga perlu diketahui oleh orang tua agar terjadi komunikasi yang baik dan menepis pendapat negatif tentang musik *rock*.

#### **D. PENEGASAN JUDUL**

Didalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis mengetengahkan judul “**Pertunjukan Musik Rock Dalam Karya Seni Grafis**”. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penulisan, maka diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, terutama yang memiliki arti khusus.

**Pertunjukan** : Pertunjukan; mempertunjukkan; memperlihatkan<sup>1</sup>

**Musik** : Paduan bunyi dari beberapa alat atau instrumen musik yang bernada secara teratur dan berkesesuaian; seni susun padu nada .<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> S. Wojowasito-W.J.S. Poerwadarminta. *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*. Hasta, Bandung. 1980, hal.196.

**Rock** : Jenis musik yang berkembang sejak usainya Perang Dunia II, khususnya dari Inggris dan Amerika. Tampaknya merupakan perpaduan antara kesenduan lagu-lagu *blues* yang ekspresif dengan keterbukaan lagu-lagu *country* yang dipadu dengan seni panggung, didukung berbagai perolehan dalam teknologi. Bahkan penemuan piringan hitam jenis *long play* yang menggantikan jenis 78 putaran, juga mempengaruhi durasi musik ini yaitu jenis musik yang kemudian lazim dipakai untuk mengungkapkan keteguhan sikap dan pendapat, yang tidak terlepas dari dunia remaja pada umumnya. Tentang peralatannya jenis musik ini mengangkat permainan gitar menjadi primadona iringannya yang lazim dibantu dengan alat *keyboard* dan perangkat drum.<sup>3</sup>

**Karya Seni Grafis** : Penciptaan seni grafis adalah penciptaan sejenis karya seni murni, pada umumnya dwi matra. Biasanya terwujud di atas kertas sebagai hasil karya mencetak dengan lempeng batu, logam, linoleum, kayu, lempeng gagasan dengan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, guratan dan sebagainya<sup>4</sup>

Dalam pengertian umum istilah seni grafis meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada semua permukaan dua dimensi sebagaimana

---

<sup>2</sup> Soemardjo, *Kamus Musik*, Grasindo, Jakarta, 1992, hal. 110

<sup>3</sup> *Ibid*, hal. 9

<sup>4</sup> Mukhtar Apin, *Ruang Lingkup Seni Rupa, Panitia Peringatan 35 tahun Pendidika Seni Rupa Indonesia*, Jurusan Seni Rupa dan Perencanaan, Institut Teknologi Bandung, Bandung, 1983, p. 83



melukis, *drawing* atau fotografi, lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (cetak mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambar orisinil ataupun desain yang dibuat oleh seniman untuk di reproduksi dengan berbagai proses cetak.<sup>5</sup>

Selain pernyataan di atas Soedarso Sp juga mengungkapkan bahwa grafis adalah cabang seni rupa yang dalam memvisualisasikan karyanya melalui proses cetak di mana hasil cetakan satu dengan berikutnya mempunyai nilai orisinalitas yang sama<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul penulisan "**Pertunjukkan Musik Rock Dalam Karya Seni Grafis**" adalah penggambaran atau visualisasi pertunjukan musik *rock* dalam karya grafis.

---

<sup>5</sup> M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1985, p. 15

<sup>6</sup> Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Saku Dayar Sara, 1990, p. 39