

**REPRESENTASI HOUSE MUSIC INDONESIA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Yahya Dwi Kurniawan

NIM 2113208021

PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**REPRESENTASI HOUSE MUSIC INDONESIA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

REPRESENTASI HOUSE MUSIC INDONESIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Yahya Dwi Kurniawan, NIM. 2113208021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 90201, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN. 0027037301

Pembimbing II


M. Ram Rosidi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730626 200112 1 001/NIDN. 0026067306

Cognate / Anggota


Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001/NIDN. 0028038202

Koordinator Program Studi


Dr. Nadiyah Tunrifikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni
Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

“Kupersembahkan hasil kerja keras ini untuk keluargaku yang selalu menjadi tempat berpulang, terima kasih atas doa yang tak pernah putus. Dan untuk diriku sendiri yang terus bertahan dan bukti bahwa luka, lelah, dan ragu pun bisa melahirkan sesuatu yang berarti.

Terimakasih telah memilih berdamai dengan Bab 4.”



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yahya Dwi Kurniawan

Nim : 2113208021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul : REPRESENTASI HOUSE MUSIC INDONESIA

SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, bukan duplikasi atau dibuat oleh orang lain. Laporan ini penulis buat berdasarkan kajian dari dan beberapa sumber baik internet maupun wawancara sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Yogyakarta, 4 juni 2025

Penulis,

Yahya Dwi Kurniawan

NIM. 2113208021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “REPRESENTASI HOUSE MUSIC INDONESIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” ini dengan lancar. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi persyaratan didalam mengikuti pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang seutuhnya kepada:

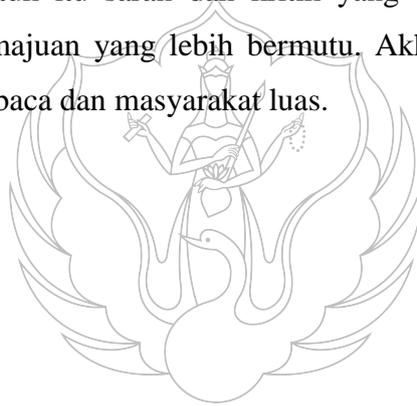
1. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar dan sangat suportif memberi arahan, masukan, dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak M. Rain Rosidi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan sangat suportif, memberi arahan, masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Nadiyah Tunikmah, S.Sn, M.A. Selaku Koordinator program studi.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Dr. Irwandi, S. Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Yoga Budhi Wantoro, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Wali yang banyak mendampingi dalam proses akademik selama masa perkuliahan.

9. Seluruh staff dan Dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan bekal ilmu selama masa perkuliahan
10. Bapak Wahono dan Ibu Kurniati tercinta, selaku orang tua yang telah membesarkan dengan kasih sayang, selalu mendoakan dalam segala kondisi, memberikan semangat dan dukungan tanpa henti.
11. Kartika Ayu dan Dian Isti, selaku kakak dan adikku yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Yusuf dan Sulaiman kucingku yang selalu menemani saat aku mengerjakan tugas-tugas kuliah dan karya Tugas Akhir sampai larut malam.
13. Uji “Hahan” Handoko Eko Saputro dan Gintani Nur Apresia Swastika, selaku teman, tetangga sekaligus keluarga yang telah membantu keberlangsungan proses belajar berkesenian, berbagi ilmu, berbagi informasi, memberikan dukungan, memberikan motivasi serta menyediakan tempat untuk saya berproses selama ini
14. Kristiyanto, Riski Bnc Dwi Sulistyono, Salma Nuha, Sulung Widya dan Buteti, selaku teman-teman Royal Ink Studio yang menemani saat saya berproses membuat karya Tugas Akhir.
15. Yusuf Aji dan teman-teman Cotta Space yang senantiasa membantu keberlangsungan proses berkarya dan menyediakan studio sablon untuk saya berproses membuat karya untuk Tugas Akhir
16. House of Yahya, selaku sumber arsip dan riset untuk membuat karya Tugas Akhir.
17. Uji Hahan, Egha Eshayoga, Lana Pranaya, Bagas O.A. dan Dito Satriawan, selaku rekan-rekan Prontaxan yang senantiasa berbagai informasi, wawasan dan pengalaman dalam keberlangsungan proses dan riset pengetahuan tentang musik elektronik.
18. Rekan-rekan Ace House Collective yang senantiasa berbagai informasi, wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam segala kegiatan proses berkarya dan berkesenian saya.
19. Rekan-rekan Mangkuyudan Ekosistem yang senantiasa berbagai informasi, wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam segala kegiatan proses berkarya

dan berkesenian saya.

20. Wok The Rock, selaku sumber referensi berkarya untuk Tugas Akhir.
21. Gassanov Fuad & Jockie Saputra, selaku narasumber yang sudah berbagi pengetahuan tentang sejarah House Musik Indonesia.
22. Rekan-Rekan DJ, Produser dan Pelaku House Music Indonesia.
23. Rekan-rekan Seni Grafis angkatan 2021 Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
24. Rekan-rekan angkatan 2021 Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
25. Seluruh pihak yang telah memberikan berbagai bentuk bantuan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih bermutu. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.



Yogyakarta
Yahya Dwi Kurniawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke - 1	i
Halaman Judul ke - 2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Lembar Pernyataan Keaslian	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	7
BAB II. KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	16
C. Konsep Penyajian.....	31
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	34
A. Bahan.....	34
B. Alat.....	41
C. Teknik.....	49
D. Tahap Pembentukan.....	50
BAB IV. DISKRIPSI KARYA	63
BAB V. PENUTUP	110
A. Kesimpulan.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114
A. Foto Diri Mahasiswa dan <i>Curriculum Vitae</i>	114
B. Foto Poster Pameran.....	127
C. Foto Situasi Pameran.....	128
F. Katalog.....	130

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Sampul Mixtape House of Yahya - <i>No Problem Mixtape Vol. 1</i>	11
Gambar 2.2 Wok The Rock, <i>Burn Your Idol</i>	29
Gambar 2.3 Wok The Rock, <i>Burn Your Idol</i>	30
Gambar 2.4 Wok The Rock, <i>Burn Your Idol</i>	31
Gambar 2.5 Referensi Konsep Penyajian Karya	33

BAB III

Gambar 3.1 Kertas <i>Art Paper Oldmild 250gsm</i>	34
Gambar 3.2 Tinta Sablon (<i>Plastisol dan Rubber / Water-Based</i>).....	35
Gambar 3.3 Pigmen Pewarna (<i>Color Pigment</i>)	36
Gambar 3.4 Emulsi Fotosensitif (<i>Photo Emulsion</i>).....	36
Gambar 3.5 Kertas HVS 80gsm Film.....	37
Gambar 3.6 Minyak Goreng.....	38
Gambar 3.7 Bayclin Pemutih Pakaian.....	38
Gambar 3.8 Lakban Kertas dan Plastik	39
Gambar 3.9 Kain Lap/ Majun	40
Gambar 3.10 Air Bersih.....	40
Gambar 3.11 <i>Screen Sablon</i>	41
Gambar 3.12 Rakel	42
Gambar 3.13 Meja Sablon.....	42
Gambar 3.14 Box Afdruk Film	43
Gambar 3.15 Ember/ Wadah Air.....	44
Gambar 3.16 Busa Spons	44
Gambar 3.17 Alat Semprot Air (<i>Sprayer</i>)	45
Gambar 3.18 <i>Hair Dryer</i>	46
Gambar 3.19 Sarung Tangan Latex.....	46
Gambar 3.20 <i>Cutter</i> dan Penggaris	47
Gambar 3.21 Solet (Spatula)	48
Gambar 3.22 Skrap Plastik.....	49
Gambar 3.23 Persiapan Alat dan Bahan.....	51
Gambar 3.24 Sampul Kaset Album Guruh Sukarno Putra – <i>NTXTC</i>	52
Gambar 3.25 Kemasan Farmasi Golongan Psikotropika Alprazolam	53
Gambar 3.26 Pembakaran, penjarahan, dan pemerkosaan dengan korban kebanyakan dari etnis Tionghoa terjadi pada Mei 1998	53

Gambar 3.27 <i>DJ Record Vol: 12</i> (Piringan Hitam House Musik Indonesia Dari Koleksi <i>House of Yahya</i> Yang Dirilis Pada Tahun 1998).....	54
Gambar 3.28 Pembuatan Sketsa Menggunakan <i>Software Adobe Photoshop</i>	56
Gambar 3.29 <i>Screen</i> Sablon Setelah Diolesi Obat Sablon.....	57
Gambar 3.30 Proses Penyinaran Menggunakan Box Afdruk	58
Gambar 3.31 Menyiapkan Kertas Diatas Meja Sablon.....	59
Gambar 3.32 Proses penyablonan bagian latar belakang (<i>background</i>)	60
Gambar 3.33 Hasil Akhir Karya Sablon.....	61

BAB IV

Gambar 4.1 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 12 1998</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	64
Gambar 4.2 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 12 1998</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	65
Gambar 4.3 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 5 1997</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	67
Gambar 4.4 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 5 1997</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	68
Gambar 4.5 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 10 1997</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	70
Gambar 4.6 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 10 1997</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	71
Gambar 4.7 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 11 1997</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	73
Gambar 4.8 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 11 1997</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	74
Gambar 4.9 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 6 1997</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	76
Gambar 4.10 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 6 1997</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	77
Gambar 4.11 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 13 1998</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	79
Gambar 4.12 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 13 1998</i> (Sisi Belakang), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	80
Gambar 4.13 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 7 1997</i> (Sisi Depan), 2025 Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	82

Gambar 4.14 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 7 1997</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	83
Gambar 4.15 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 8 1997</i> (Sisi Depan), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	85
Gambar 4.16 Yahya Dwi Kurniawan, <i>DJ Records Vol. 8 1997</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	86
Gambar 4.17 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Ronggeng House 1997</i> (Sisi Depan), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	88
Gambar 4.18 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Ronggeng House 1997</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	89
Gambar 4.19 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Soon-Da 1998</i> (Sisi Depan), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	91
Gambar 4.20 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Soon-Da 1998</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	92
Gambar 4.21 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Dr. House 1998</i> (Sisi Depan), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	94
Gambar 4.22 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Dr. House 1998</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	95
Gambar 4.23 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Sani Sentosa Abadi 1999</i> (Sisi Depan), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	97
Gambar 4.24 Yahya Dwi Kurniawan, <i>Sani Sentosa Abadi 1999</i> (Sisi Belakang), 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 31,5 x 31,5 cm.....	98
Gambar 4.25 Yahya Dwi Kurniawan, <i>The Last Mix Of 1999</i> , 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 49 x 69 cm cm.....	100
Gambar 4.26 Yahya Dwi Kurniawan, <i>The 1998s</i> , 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 49 x 69 cm cm.....	102
Gambar 4.27 Yahya Dwi Kurniawan, <i>The 1997s</i> , 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 49 x 69 cm cm.....	104
Gambar 4.28 Yahya Dwi Kurniawan, <i>The 1996s</i> , 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 49 x 69 cm cm.....	106
Gambar 4.29 Yahya Dwi Kurniawan, <i>The First Mix Of 1998</i> , 2025	
Silksceen on Vinyl Records Sleeves, 49 x 69 cm cm.....	108

ABSTRAK

House music masuk ke Indonesia pada awal 1990-an dan berkembang menjadi bagian penting dari budaya populer urban. Genre ini mengalami lokalisasi melalui praktik remix yang menggabungkan elemen musik tradisional seperti jaipong, dangdut, dan campursari, hingga melahirkan sub-genre khas seperti funkot dan house dangdut. Meskipun memiliki pengaruh besar terhadap gaya hidup anak muda, aspek visual dari fenomena ini masih jarang dikaji dalam konteks seni grafis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara house music Indonesia dan estetika visual melalui penciptaan karya seni grafis. Dengan pendekatan berbasis arsip dan eksplorasi visual, karya ini berfungsi sebagai bentuk dokumentasi dan apresiasi terhadap warisan budaya populer yang sering terabaikan. Hasilnya diharapkan dapat membuka ruang diskusi tentang bagaimana musik, visual, dan ruang sosial saling memengaruhi dalam membentuk identitas generasi tertentu.

Kata Kunci: *House Music Indonesia*, budaya populer, seni grafis, visualisasi musik, arsip visual

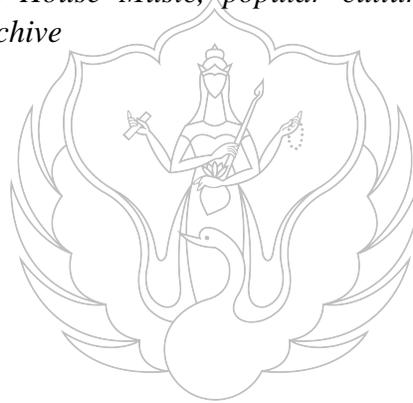


ABSTRACT

House music entered Indonesia in the early 1990s and developed into an important part of urban popular culture. The genre experienced localization through the practice of remixes that incorporated elements of traditional music such as jaipong, dangdut and campursari, giving birth to distinctive sub-genres such as funkot and house dangdut. Despite its massive influence on young people's lifestyles, the visual aspect of this phenomenon is rarely studied in the context of graphic arts.

This research aims to explore the relationship between Indonesian house music and visual aesthetics through the creation of graphic artworks. With an archive-based approach and visual exploration, this work serves as a form of documentation and appreciation of popular cultural heritage that is often overlooked. The results are expected to open a space for discussion on how music, visuals, and social space influence each other in shaping the identity of a particular generation.

Keywords: *Indonesian House Music, popular culture, print making arts, music visualization, visual archive*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni adalah medium untuk mengekspresikan pengalaman hidup, ingatan kolektif, dan dinamika sosial budaya yang membentuk identitas seniman. Dalam konteks ini, *House Music Indonesia* tidak hanya hadir sebagai genre musik yang berkembang sejak 1990-an, tetapi juga sebagai cermin dari cara generasi muda merayakan hidup, melarikan diri dari tekanan sosial, dan menciptakan ruang budaya alternatif. Bagi penulis, house music Indonesia bukan sekadar hiburan, melainkan bagian dari memori kolektif yang hidup di ruang-ruang publik seperti warung internet, pasar malam, swalayan, radio, hingga kendaraan umum. Musik ini menciptakan gaya hidup, membentuk estetika visual, dan menyuarakan narasi budaya populer yang kerap terpinggirkan dari sejarah seni arus utama. Melalui judul **“Representasi House Music Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”**, penulis menghadirkan proyek *House of Yahya* sebagai upaya pendokumentasian sekaligus representasi visual dari semangat dan atmosfer *house music Indonesia* yang selama ini dianggap pinggiran. Proyek ini menjadi landasan dalam penciptaan karya seni grafis yang tidak hanya mendokumentasikan, tetapi juga merayakan peran penting musik ini dalam membentuk ekspresi kultural generasi tertentu.

House music pertama kali masuk ke Indonesia pada awal 1990-an, membawa gelombang baru dalam dunia musik elektronik. *Genre* ini memiliki ciri khas ritme repetitif, bass yang mendalam, dan melodi yang minimalis namun enerjik. Di dunia internasional, *house music* muncul sebagai bagian dari budaya klub yang berkembang di Amerika, khususnya di Chicago pada awal tahun 1980-an. Musik ini dikembangkan oleh sejumlah DJ yang menguasai subkultur *Disko* dan *Hip-hop*. Mereka menggunakan teknologi *Synthesizer* yang sedang berkembang, seperti *Roland* dan *Korg*. Beberapa produser dan DJ yang paling menonjol dari *house music* awal termasuk Ron Hardy dari Chicago, Frankie Knuckles, Tuan Lee, Jesse Saunders, J.M. Silk (alias Jack Master Silk) Chip E.,

Farley “Jackmaster” Funk, Marshall Jefferson, dan Larry Heard (alias Mr. Fingers). Warga New York seperti Larry Levan juga berperan penting dalam house music awal.

Pada awal 1990-an, *house music* mulai dikenal di Indonesia. Diwakili oleh maraknya *sub-genre*-nya yaitu *Eurodance* dan *Acid House* yang sering dibawakan oleh DJ-DJ lokal di diskotik ataupun klub malam di Jakarta Pusat. Genre ini kemudian diadopsi oleh beberapa label musik lokal diantaranya seperti Boulevard International, Bulletin, Akurama Records, DJ Record, Dance Music Label, Expose dan masih banyak lagi. Label-label musik ini bekerjasama dengan DJ-DJ maupun produser lokal seperti Jocky Saputra, Ronny Load, Gassanov Fuad, Tommy Fans, Krazy Sandi dan C2 House untuk merilis album-album *remix house music* yang menggabungkan musik-musik barat populer dengan sentuhan lokal. Album-album *remix* ini mendapatkan popularitas yang sangat besar dan sering diputar di banyak tempat selain diskotik maupun klub malam. Mulai dari radio, rumah, restoran, tempat parkir, warung, hingga transportasi publik menjadikan *house music* bagian dari budaya populer Indonesia pada saat itu.

Praktek *remix* yang muncul dalam album-album ini menjadi tren baru di kalangan musisi, DJ dan *produser* musik Indonesia. Hal mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan mencampurkan *house music* dengan elemen musik tradisional maupun musik populer lokal. Praktek ini juga melahirkan kombinasi yang unik antara *house music* dan *genre* musik tradisional seperti jaipong, keroncong, campursari, hingga tarling. Cara ini juga membantu memperluas jangkauan *house music* ke seluruh negeri karena sifat yang terbuka. Hingga memungkinkan musik ini bercampur dengan gaya musik lokal lain seperti dangdut Minang di Sumatra, dangdut koplo di Jawa Timur, dangdut tarling di pantai utara Jawa Barat, hingga kombinasi dengan pop Minahasa di Manado. Di sinilah *genre* musik ini lahir dengan berbagai gaya dan percampuran dari berbagai musik tradisional. *Genre* ini mempunyai banyak istilah seperti *Funky House*, *House Remix*, *Funkot (Funky Kota)*, *House Kota*, *House Dangdut* dan lebih dikenal dengan istilah *House Music Indonesia* yang lahir dengan karakter yang khas.

Beberapa pelopor dan kelompok terkenal dari *sub-genre* ini adalah Barakatak dari Bandung. Awalnya merupakan kelompok musik pop Sunda asuhan musisi legendaris Doel Sumbang. Pada puncak popularitas *house music Indonesia* di pertengahan 1990-an, Barakatak beralih ke genre tersebut, bekerja sama dengan Ronny Load untuk merilis album *House Music Vol. 1* dan *House Music Vol. 2* pada tahun 1996. Album-album ini sukses besar, terutama karena memadukan *house music* dengan irama jaipong, menghasilkan sebuah karya yang unik dan sangat digemari oleh masyarakat. Serta album NTXTC yang lahir dari proyek kolaborasi antara Guruh Soekarnoputra, seorang DJ dan *produser* musik yaitu DJ Gassanov Fuad. Album ini dirilis pada pertengahan 1990-an, sebuah periode di mana *house music Indonesia* dan *sub-genre* elektronik lainnya mulai menembus industri musik Indonesia. NTXTC adalah singkatan dari "*Nge-trance Ecstasy*," mengacu pada tren global musik elektronik yang sedang berkembang pada saat itu, terutama *genre house, trance, dan eurodance*. Album ini dianggap sebagai eksperimen yang menggabungkan unsur-unsur tradisional Indonesia dengan *beat* elektronik modern yang terinspirasi dari *house music*. Sebagai salah satu figur penting dalam dunia seni dan budaya, Guruh Soekarnoputra membawa perspektif artistiknya yang luas ke dalam proyek ini dan menyatukan kekayaan musik tradisional Indonesia dengan gaya musik global yang sedang tren. Proyek ini berusaha untuk memperkenalkan warna baru dalam skena musik Indonesia. Proyek ini menggabungkan melodi, lirik puitis, serta unsur-unsur gamelan dan musik Nusantara ke dalam *beat house* yang kuat dan repetitif. Album NTXTC juga dikenal sebagai salah satu rilisan lokal yang memberikan kontribusi penting dalam pengenalan *house music Indonesia*. Album ini tidak hanya menjadi bagian dari gerakan musik elektronik di Indonesia, tetapi juga menunjukkan keberanian musisi lokal dalam bereksperimen dengan *genre-genre* baru yang sebelumnya belum familiar di pasar musik nasional. Kombinasi unik antara elemen global dan lokal ini mencerminkan dinamika perkembangan musik elektronik di Indonesia, di mana seniman dan musisi lokal berhasil menciptakan identitas yang khas dalam skena musik dansa.

House Music Indonesia yang berkembang sejak 1990-an tidak hanya menjadi bagian dari sejarah musik elektronik di Indonesia, tetapi juga menunjukkan bagaimana musik dapat berevolusi melalui perpaduan unsur lokal dan global. Meskipun genre ini memiliki pengaruh besar di berbagai aspek budaya populer, aspek-aspek visual dari *house music Indonesia* masih jarang dikaji dalam ranah seni grafis. Dengan menggali hubungan antara *house music Indonesia* dan estetika visual di Indonesia, penelitian ini dapat membuka wawasan baru serta membantu mendokumentasikan dan mengapresiasi warisan budaya populer tersebut. Penelitian ini dapat membuka wawasan baru dan memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana musik elektronik berpengaruh pada estetika visual di Indonesia. Serta mengapresiasi dan melestarikan warisan budaya populer, karena *house music Indonesia* bukan hanya sekadar *genre* musik, tetapi juga bagian dari budaya populer yang mempengaruhi gaya hidup dan identitas anak muda pada masanya.

Melalui karya grafis ini, *house music Indonesia* yang menjadi identitas generasi tertentu dapat didokumentasikan dan diapresiasi lebih dalam. Karya grafis yang dihasilkan bisa menjadi bentuk arsip visual yang menangkap esensi zaman, membantu melestarikan dan menghidupkan kembali aspek-aspek budaya populer ini bagi generasi saat ini dan mendatang. Selain itu, karya-karya yang dihasilkan juga diharapkan dapat membuka diskusi tentang bagaimana interaksi antara musik, visual, dan ruang sosial dapat saling mempengaruhi dan menciptakan pengalaman estetik yang mendalam. Dengan alasan-alasan tersebut, penelitian dan penciptaan karya seni grafis ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan seni grafis, tetapi juga memiliki dampak lebih luas dalam merayakan, mengapresiasi, dan mengarsipkan musik elektronik di Indonesia.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni grafis yang berangkat dari representasi *house music Indonesia*, terdapat beberapa rumusan yang menjadi landasan dalam pengembangan konsep dan visualisasi karya. Rumusan penciptaan ini mencakup

aspek visual, konsep, dan pendekatan teknik yang dipilih untuk merepresentasikan ke dalam medium seni grafis. Adapun rumusan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merepresentasikan *house music Indonesia* dalam karya seni grafis sebagai bentuk dokumentasi dan apresiasi terhadap warisan budaya populer?
2. Apa pendekatan visual dan teknik seni grafis yang relevan untuk merepresentasikan budaya populer *house music Indonesia*?
3. Apa saja sumber referensi visual, simbolik, dan budaya yang dapat memperkaya penciptaan karya seni grafis bertema *house music Indonesia*?

C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan karya seni grafis dalam tugas akhir ini mempunyai tujuan dan manfaat yaitu:

1. Tujuan
 - a. Merepresentasikan *house music Indonesia* dalam bentuk karya seni grafis sebagai upaya untuk mendokumentasikan dan mengapresiasi eksistensinya sebagai bagian dari warisan budaya populer yang berkembang di tengah masyarakat urban Indonesia sejak era 1990-an hingga kini.
 - b. Mengembangkan pendekatan visual dan teknik seni grafis yang relevan dan kontekstual dengan karakteristik *house music Indonesia*, melalui eksplorasi gaya visual yang dinamis, repetitif, dan berirama, serta pemilihan teknik cetak seperti sablon (*silkscreen*) yang sesuai dengan semangat budaya klub dan distribusi alternatif.
 - c. Menggali dan mengolah berbagai referensi visual, simbolik, sosial dan budaya yang berkaitan dengan dunia *house music Indonesia*, seperti sampul rilisan fisik, poster dugem, stiker DJ, gaya hidup klub, kondisi sosial, ikonografi lokal, serta elemen-elemen visual khas budaya populer Indonesia, guna memperkaya narasi dan konteks dalam karya seni grafis yang diciptakan.

2. Manfaat

- a. Memberikan kontribusi dalam memperkaya ranah estetika seni visual dengan mengadaptasi elemen-elemen musik elektronik. Hal ini membuka kemungkinan baru dalam mengeksplorasi hubungan antara ritme musik dan visual, serta menawarkan karya yang unik dalam seni grafis.
- b. Berfungsi sebagai bentuk dokumentasi visual dari subkultur yang telah menjadi bagian penting dalam perkembangan sosial dan budaya Indonesia, khususnya di kalangan anak muda. Ini dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang pengaruh *house music Indonesia* terhadap identitas budaya dan dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.
- c. Menjadi sumber pengetahuan dan referensi bagi akademisi, seniman, masyarakat dan mahasiswa yang tertarik pada hubungan antara musik elektronik, budaya, dan seni grafis. Dengan mengeksplorasi konsep ini, diharapkan dapat menambah pemahaman tentang bagaimana budaya musik dapat diintegrasikan dalam dunia seni visual.
- d. Membuka ruang kreativitas yang lebih luas bagi seniman dalam merespons musik sebagai sumber inspirasi visual. Hal ini juga dapat mendorong kolaborasi lintas disiplin antara musisi, DJ, dan seniman visual untuk menghasilkan karya yang interdisipliner dan inovatif.
- e. Berfungsi sebagai dokumentasi visual *house music Indonesia*, yang mungkin kurang terekspos di media mainstream. Dengan demikian, karya ini dapat menjadi catatan sejarah visual yang penting bagi perkembangan musik dan budaya populer di Indonesia.
- f. Mengembangkan diskusi seni grafis dalam konteks musik elektronik, serta membuka ruang diskusi dan refleksi tentang bagaimana musik elektronik, khususnya *house music Indonesia*, dapat memengaruhi dan memperkaya medium seni grafis dalam konteks seni kontemporer.

D. Makna Judul

Dalam penciptaan karya seni grafis, setiap pencipta memiliki pemikirannya masing-masing. Untuk menghindari perbedaan pemahaman tentang judul yang diangkat dalam tugas akhir penciptaan seni grafis. Judul yang diangkat yaitu **“Representasi House Music Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”** memiliki beberapa makna yang mendalam, baik dari segi tema maupun pendekatan kreatif:

1. Representasi

Dalam konteks ini merujuk pada bagaimana suatu konsep, objek, atau fenomena dikomunikasikan atau dihadirkan kembali dalam bentuk visual, simbolik, atau naratif. Stuart Hall (1997). Dalam konteks ini, representasi merujuk pada bagaimana suatu konsep, objek, atau fenomena dikomunikasikan atau dihadirkan kembali dalam bentuk visual, simbolik, maupun naratif. Konsep ini mengacu pada pandangan Stuart Hall (1997) yang menekankan pentingnya proses penyajian makna melalui tanda-tanda dan simbol.

2. House Music Indonesia

House Music adalah salah satu genre musik elektronik yang berkembang secara global pada akhir 1980-an dan mulai dikenal di Indonesia pada awal 1990-an. Di Indonesia, house Music mengalami lokalisasi dengan unsur-unsur budaya dan musik lokal, menghasilkan variasi yang unik. *House music Indonesia* dipengaruhi oleh musik tradisional dan populer lokal, seperti dangdut dan jaipong, yang memberikan warna berbeda dalam perkembangannya di kancah musik elektronik nasional. Kurniawan, D. (2017:32).

3. Ide Penciptaan

Rancangan yang tersusun dalam pikiran; gagasan; cita-cita, PP.416. Menurut W. J. S Poerwodarminta, penciptaan adalah suatu perbuatan (hal dan lain sebagainya) untuk menciptakannya. Poerwadarminta, W. J. S. (1984:416).

4. Karya Seni Grafis

Karya seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana *lucian*, *drawing* atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (cetak mencetak). Marianto, M. D (1988:15).

Dengan demikian berdasarkan uraian diatas makna judul dari **”Representasi House Music Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”** adalah mencerminkan upaya menghadirkan kembali *house music Indonesia* dalam bentuk visual sebagai karya seni grafis. Representasi di sini mengacu pada proses penyampaian makna melalui simbol dan visual. *House music Indonesia*, yang tumbuh sejak 1990-an dengan sentuhan budaya lokal seperti, menjadi sumber ide penciptaan. Karya seni grafis dipilih sebagai medium ekspresi karena kemampuannya mengarsipkan dan menyuarakan dinamika budaya populer secara visual.

